

Terra Incognita

Scénar Conv 24 (Janvier 2003) par Marche

Remerciements : A Tuin (et je rigole pas), qui m'a aidé à mettre en ordres les idées que j'avais, et qui m'en a même données d'autres (dont le titre ;o)

Les persos :

5 personnages quasi-identiques (zéro embuscade) dont un chef d'escouade et un officier transmissions.

Nom et sexe au choix des joueurs. Juste des mecs à l'anthologie, intelligents, débrouillards, qui savent poutrer quand il faut. (hum... à voir selon les joueurs)

Le contexte :

Ces 5 gus forment un groupe d'espionnage d'élite de l'UEA (Union EurAsienne)

L'UEA : entité qui a succédé à l'UE en absorbant la Russie, les pays de l'Est, l'Ukraine et la Turquie. Je rappelle que nous sommes en 2073. Le monde est quadripolaire : Chine/Japon/Corée, Inde/Indonésie, UEA et USNA (United States of North America : ex-USA + Canada). Le reste du monde est toujours embourbé dans les guerres civiles, les épidémies, l'intégrisme religieux, la drogue... Pas beau à voir en tout cas.

Par rapport à aujourd'hui, ce qui a changé :

- Immigration interdite vers les quatre grands pôles décrits précédemment
- Entente quasi-parfaite entre Chine Inde et Europe.
- Majeur changement : Les Usa ont cessé d'être l'hyperpuissance qu'ils étaient. Pourquoi ? Affaiblissement de la puissance diplomatique du pays dans les guerres du début du XXIème siècle (Irak, Iran, Pakistan, Indonésie, Turquie, Egypte et Péninsule Arabique) : les nations occidentales se désolidarisent de la diplomatie américaine. L'OTAN devient une coquille vide, que les pays quittent les uns après les autres. Accélération de la construction Européenne alors que des campagnes de terrorisme stupéfiantes ravagent les intérêts américains dans le monde (troupes, ambassades, flottes aériennes et maritimes, civiles et militaires). Retour en force de l'extrémisme chrétien avec création d'une Eglise indépendante Américaine, ayant coupé tout lien avec les Eglises catholiques, protestantes et orthodoxes. Exacerbation du nationalisme américain. Les USA quittent l'ONU et cessent d'intervenir à l'extérieur : rapatriement de toutes les troupes et de tous les citoyens américains sur le territoire national. Mise en place d'une politique de protectionnisme à tout va, avec développement ultra rapide d'industries traditionnellement importatrices. Le 3 Juillet 2028, « Blackhole Day » : les USA cessent unilatéralement tous les contacts avec l'extérieur : avions déroutés, ports fermés, liaisons satellites brouillées. Le monde

subit de plein fouet le choc de la disparition soudaine de la plus grande puissance mondiale. Krach boursier dévastateur pour les pays les plus pauvres ; les autres grandes puissances sont moins touchées vu l'importance de leurs propres infrastructures de communications et de commerces. Le même jour, les USA détruisent tous les satellites d'observation autres qu'américains en orbite autour de la Terre. Les ressortissants étrangers présents sur le territoire américain sont regroupés dans des camps avant d'être rapatriés de force par navires. Face à cet état de fait, le monde reste impuissant : tous les messages diplomatiques restent sans réponse. Le 5, un avion d'affaires britannique tentant de passer en dépit des messages d'interdiction diffusés en boucle est abattu près de New York. Le monde est en émoi. Bien vite il apparaît que toute communication avec les USA est impossible. Le monde apprend doucement à vivre sans la puissance rassurante du géant.

- Je saute la phase transitoire... Toujours est-il que nous sommes maintenant 45 ans après l'« encoquillement » des USA. Les uniques manifestations de sa puissance sont désormais le formidable rideau défensif qui entoure leur territoire national, et la destruction systématique de tous les satellites d'observation passant au dessus de leur territoire. Personne ne sait ce qui se trame dans ce pays depuis 45 ans maintenant. Tous les « espions » envoyés ont disparu, les microdrones les plus perfectionnés ont tous été interceptés... Que se passe-t-il ?

Le scénario :

L'UEA décide d'envoyer un groupe d'espionnage spécial.

Le choix de la méthode d'infiltration est rapide : on ne peut pas rentrer par la mer, on ne peut pas rentrer par l'air, on ne peut pas rentrer par le sol, et ben on va passer par l'espace. On va utiliser une bonne vieille fusée Ariane6 pour faire semblant de lancer un satellite d'observation. Dans ce satellite seront cachés 10 bonhommes, avec équipement de survie spatial le plus restreint possible. Une fois lancé et placé sur orbite, il faudra attendre que les US pointent leur arme à énergie vers le satellite et tirent. Le satellite est prévu pour protéger les hommes, mais rien n'est très sûr. Une fois que le satellite est bien amoché, les hommes entament la dislocation volontaire de l'appareil, pour mettre différents bouts sur une trajectoire de rentrée dans l'atmosphère. Enfermés dans leurs boules de rentrée en céramique, les hommes ne contrôlent rien. Les US selon un processus bien rodé, attendent de voir quels morceaux résistent à l'entrée dans l'atmosphère avant de tenter une quelconque interception pour éviter les dommages au sol. Les calculs montrent que seules trois capsules sur les dix ont le temps d'être interceptés avant d'arriver à l'altitude d'ouverture des capsules. Les hommes peuvent alors s'éjecter et d'entamer la chute libre. Plus de 60 km... les hommes passent le mur du son protégés par leurs combinaisons. Vers 10 km ils commencent à ralentir leur chute pour se poser en parachute quelque part sur le sol américain.

Et voilà nos espions le cul dans la boue, en plein milieu des marais de la région des Lacs, entre USA et Canada. 5 sur 10, c'est pas un mauvais score... (Il est conseillé au MJ de se munir d'un(e) atlas/carte détaillé(e) sur lequel il pourra exposer aux joueurs le périple qu'ils accomplissent).

La mission :

Leur mission est simple : découvrir le plus possible d'infos sur ce qui se passe, le tout en autant de temps qu'ils veulent, et transmettre un unique message satellite vers un géostationnaire (ils seront alors de toute façon repérés et traqués...). Pas de possibilité d'extraction connue -> à discrétion des agents.

Les historiques des joueurs sont inexistantes : ils ne comportent qu'une chronologie des événements ayant mené à leur mission, et la liste du matériel dont ils disposent. Le MJ doit leur expliquer exactement qui ils sont, et insister sur la spécificité du « transmetteur ». Les joueurs doivent se mettre d'accord sur un « chef de section ».

Les secrets du continent américain :

Bon alors voici ce qui se passe réellement, et que les gus devront découvrir.

Le pouvoir est occupé depuis un bail par une secte néo-chrétienne, trois éléments clés :

- Exacerbation du nationalisme américain primaire et rupture avec le reste du monde (peuple américain élu de Dieu)
- Contrôle de la population par le HHC (Heaven and Hell Court)
- Programme militaire spécial mobilisant toutes les ressources du pays : le « Gabriel »

Le HHC :

Alors on va d'abord voir ce HHC.

Chaque citoyen américain a dans la tête une puce qui retransmet en continu les pensées de son hôte. Cette puce est là à leur insu, et elle est implantée à la naissance (sauf pour les plus vieux qui ont eux subi une opération, sans savoir ce qu'elle concernait). Les puces ne lisent pas les pensées mais sont capables de déterminer l'état d'émotivité de leur porteur. En gros si les gens commettent quelque chose de pas bien, la puce le sait et retransmet ça vers un capteur de contrôle. Ces capteurs sont dissimulés dans tous les objets « religieux » tels que crucifix, bibles, croix dans la rue... Inutile de dire que la secte a mis le paquet et que la population ne peut échapper au flicage continu. Voici les détails à connaître concernant ce programme de contrôle :

- Le contrôle commence à la puberté (à la confirmation « religieuse » plus exactement donc vers 14/16 ans). Avant, les enfants ne sont pas responsables de leurs actes, mais les parents doivent garantir par leur sévérité la bonne conduite de leurs bambins.
- Sachant que le système est en place depuis 4/5 ans après le black-out, il y a eu deux générations à passer par là. La population a pris cher au début, peu habitué qu'elle était à se laisser ainsi dominer. C'est pourquoi on trouve tant de « pénitents » parmi les plus âgés (50/60 ans), beaucoup moins déjà chez les 30/40 ans et quasiment plus chez les 10/20 ans.

- Il faut faire bien attention : la tentation du péché n'est pas interdite. C'est son accomplissement qui l'est. Une tentation enregistrée par la puce mais avouée par l'intéressé lors d'une de ses multiples confessions hebdomadaires n'est pas pris en compte. Si en revanche quelqu'un dissimule à la confession des tentations ou des péchés accomplis, il sera impitoyablement puni par le HHC.
- Les « pénitents » : voir le § sur le HHC.
- Concernant la sécurité : dans les villes, la plupart des systèmes de sécurité fonctionnent avec les puces. Genre si une personne veut rentrer là où elle a pas le droit normalement, elle stresse -> secrète des machins bizarres dans le cerveau -> elle se fait capter illico. Nos persos sont tranquilles : leur puce (absente) ne révélant rien, ils sont proofs et peuvent rentrer n'importe où... Pour les formalités administratives, genre ouvrir un compte en banque, se faire embaucher, acheter un logement, on ne leur demandera pas plus que de donner leurs noms et prénoms, adresse actuelle et de jurer sur la Bible. Pas de vérification !

Deuxième volet de ce contrôle des pensées : la conservation de l'âme après la mort (vous savez, comme dans Ubik). Les corps des personnes sur le point de décéder ou décédées depuis peu sont installées dans des capsules cryogéniques, avec des électrodes sur le crâne. Ces électrodes sont capables de faire subsister l'esprit du mort pendant de très nombreuses années, et surtout de distiller des infos au cerveau. A partir de là, les personnes ayant agi pour le bien de la communauté se voient envoyer des images paradisiaques, alors que les traîtres brûlent pour l'éternité dans les flammes de l'enfer. Ce contrôle d'une pseudo-mort peut sembler blasphématoire mais en quelques années, il a permis de fondre la population américaine dans le moule de la secte. Dans la rue, des écrans géants diffusent les portraits des personnes nouvellement destinées à l'enfer, avec force cinématiques violentes ; elles diffusent aussi les portraits des personnes les plus « vertueuses » qui sont elles rétribuées pour leur bonne conduite.

Il existe donc de gigantesques centres où sont stockés en longues rangées les corps des personnes décédées, et séparées en trois zones : enfer, purgatoire, paradis.

Quelques détails concernant ce HHC :

- Il est possible d'infliger à une personne vivante l'expérience de la mort et de l'Enfer (et du Paradis, mais c'est moins efficace ☺). A la mise en place du système, toute personne commettant deux fautes sanctionnables se voyait infliger cette « mort par électrode » pendant une durée variable selon la résistance de la personne. On leur trace ensuite une grosse croix au fer rouge sur le front : c'est la caste des « Pénitents ». Inutile de dire que ça fout un sacré choc émotionnel... Les plus solides en deviennent doux comme des agneaux, dévoués et fidèles. Les plus faibles en meurent. Les autres y laissent une bonne partie de leur santé intellectuelle, et deviennent de doux gagas qu'on voit errer dans les bureaux à effectuer de menues tâches. Ils sont bien sûr méprisés par le reste de la population... Les Pénitents peuvent néanmoins avoir accès au Paradis. Cette pratique n'est pas connue en détail de la population, on voit juste les gens se faire emmener par la milice et revenir avec leur marque. Opération effectuée dans les grands centres médicaux (cf. plus loin)

- Partout dans les grandes villes de gigantesques écrans diffusent en continu des programmes sur l'Enfer que vivront les pécheurs, la félicité des bons travailleurs...
- Des bornes de confession sont disposées très régulièrement dans les rues des grandes villes, pour permettre aux habitants de se décharger au plus vite de leurs idées mortifères. Un prêtre de la secte dans chaque borne. Queues importantes le midi et le soir...
- Les personnes commettant une faute très grave peuvent ne pas passer par l'état du Pénitent, et être exécutées tout de suite, puis placées en caisson Infernal.
- Les corps placés en caissons (quel qu'il soit) ne peuvent revenir à la vie. Leur corps se décompose rapidement dès qu'on a le malheur de les en sortir...
- Une gigantesque base de données nationale accumule toutes les données de péchés de tout citoyen et en déduit à sa mort le sort à réserver à son âme.

Le projet « Gabriel » :

L'Apôtre : il s'agit de l'arme qui permettra aux USA de s'assurer la maîtrise du monde sans perdre aucune âme américaine sacrée. Il s'agit d'une gigantesque forteresse volante à propulsion par fusion nucléaire, capable d'embarquer plus de 160000 membres d'équipage, et disposant des plus formidables systèmes de défense et d'attaque jamais mis au point (à la discrétion du MJ de décrire). Ces vaisseaux se déplaçant très lentement sont destinés à asservir le monde (cf. le projet des dirigeants plus loin). Le N°1 est quasi complété, et la production des n°2, 3 et 4 est lancée.

Le But du gouvernement:

Loin d'être un ramassis d'illuminés, la secte qui noyaute le pays a un but précis. Pour cela, il faut introduire un élément clé du scénario :

LES EXTRA TERRESTRES EXISTENT !!

Et oui, ça vous la coupe, hein ? ☺

En fait, les States ont bien découvert une trace de vie extra terrestre dans la seconde moitié du XXème. Les scientifiques américains qui ont fait cette découverte ont gardé le secret bien au chaud, attendant d'autres manifestations... Ils sont regroupés dans une organisation secrète: le Cassiopée (du nom de la constellation d'où venaient les signaux captés). D'après leurs études, les extraterrestres devraient pouvoir débarquer sur Terre d'ici la fin du XXIème siècle...

C'est ce moment que choisit un homme politique, Jeffrey Holdon, pour se lancer dans une vociférante campagne nationaliste. Ce trublion de la vie politique à moitié fou n'est tout d'abord pas pris au sérieux par le gouvernement en place. Ce que personne ne sait, c'est qu'il est le fondateur et gourou de la secte G. B. (Genesis Bis), une secte néo-chrétienne dangereusement portée sur les recherches sur le psychisme et le contrôle des masses. Elu président à la suite d'une campagne démagogique et

populiste, il applique son programme de protectionnisme, et place ses proches collaborateurs (tous de grands savants ou médecins) aux postes clés. Déportant les intellectuels et les politiques contestataires, écrasant tout semblant de révolte, éliminant sans scrupules les membres des différents clergés refusant de se convertir à sa 'religion', il a tôt fait d'établir 'légalement' sa petite dictature sur les USA. Passant à la vitesse supérieure, il entraîne le Canada en créant un Etat Fédéral englobant toute l'Amérique du Nord.

Les scientifiques voient bien ce qu'ils peuvent retirer d'un tel régime : en poussant les recherches dans les domaines de la défense, ils peuvent peut-être rattraper une partie du retard que la Terre a sur les extra-terrestres pour pouvoir les accueillir à armes plus égales si bagarre il doit y avoir. Ils décident alors de convaincre Holdon de soutenir leur cause sans toutefois lui révéler le pot aux roses. Ils le manipulent habilement en infiltrant la secte et en se faisant les ardents défenseurs de la « purification du monde ». Flatté par ses collaborateurs, un projet se forme dans sa tête : celui d'unifier la Terre sous sa houlette. Il accepte de mettre sur pied le projet Gabriel proposé en douce par Cassiopée. Pour cela, il a besoin de mobiliser toutes les forces vives de son pays et surtout d'avoir la paix ! D'où le blackout mondial, l'industrialisation à outrance, le contrôle par HHC/puce.

Comment ça c'est tiré par les cheveux ??

La société américaine actuelle :

Les Américains : ils sont complètement embrigadés : des gens incapables d'initiatives, coincés entre leur travail acharné pour les programmes militaires et leur dévotion qui remplit tous les dimanches les églises. La civilisation de loisirs a laissé la place à une civilisation sans loisir... Plus de match de base-ball, plus de campagne républicaine, plus de télé (!!!), seul compte le travail et la pureté de l'âme. Les enfants vont à l'école 6 jours sur 7. Le dimanche, église et repos en famille. La vie fonctionne en continu, les équipes se relayant pour travailler. Ambiance morose dans les rues, les gens ne se saluent pas, vêtements sombres (style ex-RDA), metro/boulot/dodo poussé au paroxysme. Coupes de cheveux strictes (hommes rasés, femmes coupées court). Comme en plus le pays ne brille pas pour son écologie (industrialisation à tout crin), pluies acides et couche de suie sur les bas quartiers, soleil voilé, nuages de pollution...

La population : deux changements majeurs par rapport à aujourd'hui :

- Toutes les personnes d'origine non-anglosaxonnes ont été déportées dans les mines du Grand Nord : Blacks, Asiatiques, Hispaniques, Indiens... Donc la population est uniquement « blanche ».
- La politique de famille menée par la secte a rétabli une société patriarcale : polygamie conseillée, multitude d'enfants... On a en moyenne 60% de femmes contre 40% d'hommes seulement. Les rencontres entre hommes et femmes sont arrangées par les autorités en fonction des profils professionnels de chacun. Elles ont lieu dans des centres spéciaux lors de périodes dédiées à cette « activité ». Mariage sobres.

Le pays : il a pas mal évolué. Par souci d'efficacité, la population (qui a bien augmenté malgré la déportation des minorités (incitation à la natalité)) a été regroupée dans les grandes (gigantesques!) mégalofoles côtières à l'Est et à l'Ouest. Les villes moyennes sont toutes tombées à l'abandon (volonté politique de les laisser abandonnées). Le centre du pays reste très agricole : agriculture

intensive de folie, à coups de défoliants et de plantes transgéniques. Les moindres ressources minières et énergétiques sont exploitées, du Texas à l'Alaska en passant par les Rocheuses ou le Canada. Energie : centrales à fusion réparties dans les pays, champ d'éoliennes et de capteurs solaires dans les déserts arides et sur les côtes venteuses. Concernant les produits stratégiques (pétrole, uranium et autres minerais rares), les USA ont pris la précaution de constituer d'énormes stocks pour subsister jusqu'à leur prise du contrôle de la planète.

Le corps médical : celui-ci est bien évidemment impliqué dans le contrôle de la population (implantation de la puce et suivi du bon fonctionnement). Au départ, les médecins étaient contraints et forcés de jouer le jeu. De gigantesques tours-hôpitaux furent construites, avec dans les étages inférieurs les zones de soin, et dans les zones supérieures les zones de vie pour les médecins et leurs familles, interdites de contact avec le reste de la population. Puis progressivement, les médecins ont été remplacés par les membres d'un ordre annexe à la secte, genre trappistes ou hospitaliers. Les tours-hôpitaux sont alors devenues des monastères où officient des milliers de frères-médecins. Les médecins non religieux ont disparu. Les accouchements ont obligatoirement lieu dans ces tours (implantation de la puce oblige). Moyens médicaux utilisés : nanotechnologies, médicaments à base d'ARN... la pose de la puce ne laisse pas de trace chez les bébés. Dans les sous-sols sont installés les morgues géantes où sont stockés les cadavres pour le HHC.

Technologie : les véhicules personnels sont propulsés par énergie électrique (minuscules piles à hydrogène). Les avions et autres véhicules volants sont eux toujours propulsés par moteurs chimiques de type turbo réacteur. Dans la vie de tous les jours : Internet haut débit, vidéophonie portable. Monnaie électronique... que du vu et revu ☺

A la campagne : la vie est restée beaucoup plus proche de celle d'avant le black-out. Quelques Pénitents au départ, pour l'exemple, mais la secte a vite compris qu'il ne servait à rien de trop sévir face à cette population peu nombreuse, peu instruite et donc peu dangereuse. Les curés de chaque paroisse effectuent le suivi de leurs ouailles (électronique et puces bien sûr), on peut encore tomber sur des fêtes de village, les gens sont très faciles à aborder. Le travail agricole occupe presque tout le temps de la population. De gigantesques coopératives situées aux bouts des lignes de communication rassemblent les produits pour ravitailler les mégapoles par train ou tubes à air comprimé pour containers.

La répartition des églises : dans tous les quartiers, des chapelles, des églises. De grandes cathédrales assez régulièrement. De grandes processions dans les rues lors des fêtes religieuses.

Au niveau politique : conservation de l'ancien découpage fédéral, avec gouverneur, sénateur et représentant au Congrès. Elections au suffrage universel tous les 4 ans. A part ça, inutile de dire que le secte noyautait absolument tout, et qu'elle reçoit sans tricher 99.5 % des votes à chaque scrutin... Le pouvoir siège toujours à Washington.

Au niveau judiciaire : il n'existe plus de tribunaux à proprement parler : les religieux disposent de la force de conviction nécessaire pour régler les problème de voisinage et autres menus accidents de la vie (dégâts matériels involontaires...). La criminalité n'existe plus, donc pas de problème de ce côté là. Plus de papiers d'identité, une déclaration jurée sur la Bible suffit.

Important : procédure quand quelqu'un meurt. Pour que personne ne coupe à l'enfer par un suicide rondement mené qui rendrait impossible la conservation de l'âme, la puce émet dès la cessation du pouls un signal de détresse qui est capté par les détecteurs usuels. Une équipe funéraire est aussitôt dépêchée sur les lieux du décès avec le matériel nécessaire à la conservation du corps et donc de l'âme. Cette équipe est constituée de : un frère médecin, pour le constat de décès et deux brancardiers/ambulanciers au cas où il y aurait moyen de ranimer la victime. Le délai maximum est de 2h. Après, c'est plus que de la viande irrécupérable (inutile de le dire à la population ;)).

Pour pimenter un peu le jeu, on peut dans des bâtiments un peu plus importants dissimuler des interrogateurs de puces (genre ping pour les babasses) qui vérifient leur bon fonctionnement. Un joueur passant à côté d'un tel interrogateur serait repéré et un membre de la sécurité l'aborderait aussitôt pour lui demander son identité et adresse, qu'il noterait précieusement avant de le laisser repartir. Un autre agent commencerait alors une surveillance de routine sur le joueur, alors qu'un courrier serait adressé à l'adresse donnée par le joueur pour le convoquer à un contrôle médical dans la tour-hôpital la plus proche. Inutile de dire que si le joueur s'y rend, l'absence de sa puce sera découverte, et il faudra qu'il se sorte d'un beau guêpier... Il vaudrait mieux éviter de faire détecter les 5 joueurs à la fois, ça ferait louche...

La police : elle n'est là que pour faire la circulation, régler les accidents et renseigner les gens. Symbole américain par excellence, les policiers ont gardé des uniformes très semblables à ceux qu'ils portaient précédemment. Seules différences : plus d'armes, et un écusson représentant un symbole religieux quelconque (plus ou moins voyant selon ce que décidera le MJ).

Des espèces de « Kommandantur » de la secte sont disposées assez régulièrement dans les mégalopoles, plus rarement en campagne. On y trouve les membres de la milice armée, des membres hauts gradés de la secte (style abbé, évêque). Des centres de communication avec la base de données centrale de pêchés y sont accolés. Des armes y sont disponibles en bonne quantité (on leur a au moins pas enlevé ça aux Ricains;o)). Des plans bien sûr, des infos éventuelles sur les ressources industrielles du coin.

Les sites de production d'armement : très surveillés, mais pas inaccessibles (pas de contrôle systématique des travailleurs par ex.). Les centres Gabriel : des trucs énormes, qui se voient de loin (mastodontes de métal entourés d'échaffaudages). Possibilité bien sûr d'y pénétrer ! !

Fin du scénario :

L'équipe, quand elle estimera avoir récolté assez d'infos, ou quand elle sera débusquée, devra envoyer un seul et unique message crypté par satellite (de toute manière, ils seront débusqués lors de

l'émission). Pour cela, un des hommes de l'équipe aura un rôle un peu spécial à jouer. Ce sera l'homme-antenne, le « transmetteur ». Je m'explique :

Ce gus a été modifié depuis des années pour servir à ce genre d'opération : il possède dans le bide toute l'électronique qui va bien pour produire de l'énergie électrique à partir de la chaleur de son corps, produire un message contenant texte et photos, le crypter et l'émettre via une antenne située dans sa jambe. Bien sûr tous ces éléments sont indétectables aux scanners et autres (céramique, carbone...). Deux hics : le boîtier de contrôle se trouve dans son abdomen, donc il doit s'ouvrir le ventre pour accéder aux commandes (clavier, lecteur...). Deuxièmement : pour fonctionner à pleine efficacité, le système a besoin de beaucoup d'énergie et celle-ci n'est disponible que si la température du corps dépasse les 40°C. Avant de commencer sa procédure d'émission, le joueur doit donc s'inoculer un virus virulent qui booste son système immunitaire. Malgré des années de formation, un délire lié à la fièvre est à craindre... Inutile de dire que ce mec doit être surprotégé par le reste de l'équipe, même s'il n'est pas en sucre.

Si les joueurs sont top positifs, on peut tenter de leur faire jouer la sortie du territoire ennemi, sachant qu'ils doivent se démerder, et que normalement c'est jamais fait... Je laisse encore à la discrétion du MJ les descriptions des systèmes de défense autour du territoire (no man's land, batteries laser/missiles, radars de ouf, navires en patrouille...).

Voilà, je pense avoir regroupé toutes les idées indispensables pour le scénario, je laisse les MJ inventer le reste au vu de ce qui précède. Désolé pour le manque de cohésion et de structure du total, mais je n'ai pas pris le temps de tout réorganiser... Bonne lecture et bon jeu !

Marche

Ps : Quelques mots sur les retours que j'ai eu des équipes ayant joué ce scénario à la convention de janvier 2003... Deux points se recoupent relativement bien : le premier, c'est qu'il est très important d'assurer une cohérence très rigoureuse au niveau de la société dans laquelle tombent les joueurs. La rigueur de la poigne de la secte sur les habitants et la société doit se sentir dans le comportement du MJ, qui ne doit (selon moi) pas hésiter à sanctionner lourdement des joueurs trop imprudents (quitte à ce que le reste des joueurs continuent à jouer sans lui).

Le second point important est la longueur potentielle de la partie : tellement de choses à faire, à découvrir ! Les joueurs aimeraient prendre encore plus leur temps mais sachant que leur partie doit forcément d'achever avant la fin du WE, ils ont tendance à se « lâcher » sur la fin. Une équipe m'a suggéré d'en faire une campagne. Je pense en effet qu'il est possible de faire jouer la même équipe plusieurs soirées sur ce scénario : rien que le passage de l'arrivée dans la brousse peut prendre une journée avec traque, découverte des lieux, rencontre avec les habitants, système D... A étudier avec sérieux.

Equipement à disposition des joueurs:

- Equipement de base :
 - Laser « Allume-tout »
 - Couverture MLI
 - Pilules nutritives pour 10 jours
 - Couteau de survie en ivoire.
 - Lampe de poche.
 - Fil/aiguille synthétique.
 - Trousse de secours : antalgiques, morphine, sulfamides, désinfectant, compresses
 - Boussole en polymères magnétiques
 - 1000 dollars US de 2028 en petites et moyennes coupures
 - Des papiers d'identité USNA de 2028
 - Arme de poing à aiguilles (anesthésiantes ou létales) avec recharge (10 aiguilles de chaque sorte au total) (arme en carbone/porcelaine)
 - Gants en cuir + Cagoule
 - Système de communication crypté greffé sous la peau du crâne (portée : 500 m)
 - Jumelles multi-usages : vision nocturne, jumelles, cartographie, appareil photo (15 prises par œil ou 15 prises stéréo). Lien infrarouge avec mémoire de masse de l'homme « transmetteur ».
- Equipement spécifique transmetteur :
 - Emetteur bande X installé dans la jambe artificielle gauche. Procédé pyrotechnique pour arracher la jambe, puis déploiement automatique.
 - Boîtier de contrôle installé dans l'abdomen : incision des muscles du ventre nécessaire pour le sortir. Relié au corps par système d'alimentation en énergie. Disposition : clavier, écran 7'' tactile.
 - Pouce du pied droit dévissable : contient deux aiguilles de solution virale/antalgique.
 - Mémoire de masse installée dans la cage thoracique. Reliée au boîtier de commande et à un capteur infrarouge d'entrée situé sur l'arrière de la tête (caché par perruque naturelle).
 - Système d'auto destruction englobant le corps entier. Explosion avec génération d'acide. Se déclenche 1 minute après accusé de réception du message émis, ou sur commande du « transmetteur » par boîtier de contrôle.

Chacun transporte ses affaires dans le sac de son choix, vêtements à se procurer (risque de froid à l'arrivée).