



ESCAPE

UNIVERS

TABLE DES MATIÈRES

UNIVERS.....3

LA BRÈCHE	3
L'APOCALYPSE ET LE MONDE D'AVANT	4
L'I.S.C.....	6
SHORT NOVEL	9
LA RÉSISTANCE	10

SCÉNARIIS MODE RÉVOLUTION

CAMPAGNE ET PATHFINDER..... 15

SCÉNARIO 1 "INFILTRATION"	16
SCÉNARIO 2 "ÉVASION"	17
SCÉNARIO 3 "JOUER LA MONTRE"	18
SCÉNARIO 4 "RAID"	19
SCÉNARIO 5 "LOW BATTERY"	20
SCÉNARIO 6 "LE LAPIN BLANC"	21
SCÉNARIO 7 "SAUVETAGE"	22
SCÉNARIO 8	
"QUAND LE CHASSEUR DEVIENT PROIE" ..	23
SCÉNARIO 9 "SOULÈVEMENT"	24
DÉNOUEMENT.....	26

SCÉNARIIS MODE COOPERATION 28

SCÉNARIO 1 "INFILTRATION"	28
SCÉNARIO 2	
"RECHERCHE ET DESTRUCTION"	29
SCÉNARIO 3	
"COURSE CONTRE LA MONTRE"	29
SCÉNARIO 4 "LOW BATTERY"	30
SCÉNARIO 5 "SAUVEZ JIMMY"	31



LEXIQUE

BUSHIDO : Code strict issu du japon médiéval, qui exigeait loyauté et honneur jusqu'à la mort, et auquel la plupart des samouraïs vouaient leur vie. Ce code s'appuyait sur sept vertus : la droiture, le courage, la bienveillance, la politesse, la sincérité, l'honneur et la loyauté.

CYBERSHELL : Implant cybernétique remplaçant une partie du cerveau des êtres humains. Il permet à son possesseur de se connecter physiquement au réseau du L.A.B, d'y stocker des informations ou encore de réaliser mentalement certaines opérations mathématiques complexes.

DATAPAD : Bloc note numérique couramment utilisé par les habitants du L.A.B.

FIXERS : nom donné par les résistants aux informateurs demeurant dans les niveaux supérieurs.

HAB : mot familier désignant le logement / l'habitation dans le jargon des habitants du L.A.B 03.

HOLOPIX : projecteur 3D de poche permettant de diffuser de courtes séquences filmées.

I.S.C : International Scientific Council.

KARO : titre donné aux conseillers importants des seigneurs du japon médiéval.

L.A.B : Large Automated Base

MÉDIKIT : trousse de secours des médecins du L.A.B.

O.N.U : Organisation des Nations Unies.

OTAKUS : nom donné aux jeunes prodiges de l'informatique utilisés par la Résistance.

RUNS : piratage informatique dans le jargon des hackers.

SLUMS : mot familier désignant les bidonvilles que sont devenus les niveaux inférieurs peu après les émeutes ascensionnistes.

TASTYDOUGH : pâte énergétique aux goûts et coloris de synthèse servant de nourriture de base aux habitants du L.A.B. Cette pâte est produite à partir des organismes vivants issus des cultures troglodytes et du recyclage des déchets organiques.

TECHI : nom donné aux techniciens dans le jargon du L.A.B.

TRIDEO : système de vidéo 3D projetée ayant remplacé la télévision.

LA BRÈCHE

« De l'air. Il me faut de l'air ! » Derrière mon masque je suffoque. J'ai le souffle court, l'impression désagréable que mes poumons sont pris dans un étau. J'étouffe.

La transpiration qui coule sur mon visage me brûle les yeux et voile mon regard. Mais ce n'est rien en comparaison de la poussière qui obscurcit mes carreaux et qui s'infiltré dans le moindre pore de ma peau. Je me sens sale, souillé.

Ma gorge est sèche et j'ai la bouche pâteuse. Mon œsophage irradie de douleur, ma trachée est en feu... Et toujours cette fichue poussière qui s'insinue partout.

Enfin ce bruit, le vacarme infernal des foreuses et des excavatrices qui s'intensifie à mesure que nous progressons. Je ressens leurs vibrations dans tout mon corps. Elles m'empêchent de réfléchir... Je... Je vais mal. Vraiment mal.

À cet instant, je suis sur le point de craquer. Près de quarante années d'enfermement ont émoussé mon esprit et m'ont rendu claustrophobe, et aujourd'hui, alors que nous touchons au but, je ne le supporte plus. Il faut pourtant tenir encore quelques mètres. Il ne s'agit pas que de moi, je ne suis plus seul.

Je redresse la tête et porte mon regard sur la foule assemblée derrière moi, pauvres êtres aux yeux hagards et emplis d'espoir. Des gens biens. Je peux l'affirmer car je connais chacun d'entre eux. Pendant de longs mois, j'ai partagé leurs peines et leurs espoirs. Ce sont tous mes sœurs, mes frères, mes camarades.

Je pense également à ceux qui sont restés en bas pour couvrir notre avance et que je ne reverrai probablement plus. La liberté exige des sacrifices mais nous avons déjà tant payé...

Enfin, une nouvelle page de l'histoire des hommes est sur le point de se tourner. Je sais que, présenté comme cela, cela peut paraître prétentieux. Mais quand c'est votre peau qui a servi de papier et votre sang qui a fait office d'encre, croyez le bien, on perçoit les choses avec un œil différent et on s'accorde volontiers ce genre de digression. Et puis, nous sommes à deux doigts de mettre un terme à plus d'un siècle de mensonges et d'oppression. Plus d'un siècle durant lequel on nous a transformés en taupes dans l'espoir de jours meilleurs. Mais meilleurs pour qui ? Pour quoi ?

En fait, cela n'a plus d'importance. Le voile qui a maintenu l'humanité dans une lente torpeur va bientôt céder. Dès que nous aurons posé les pieds à la surface nous pourrons goûter aux fruits de notre lutte, à cette liberté tant désirée.

Tout ce que j'espère c'est que les générations futures nous rendront grâce pour ce que nous aurons accompli aujourd'hui. Car pour le moment nous sommes des traîtres, des dissidents, des fous.



Mon nom est Mickael Aaron Manhattan ID n°767465, j'ai 38 ans, et je suis un scientifique de l'ISC.

Enfin, je l'étais car quand le vacarme du marteau piqueur cessera je serai un homme libre. Mais, pour comprendre ce qui m'a poussé sur les chemins de la révolte, il faut revenir quelques temps en arrière et écouter mon histoire et, en définitive, celle du dernier bastion de l'humanité civilisée.



L'APOCALYPSE ET LE MONDE D'AVANT

Une époque troublée.

En fait, tout a commencé il y a 150 ans environ, en un temps où notre Terre était bien différente de ce que nous apprennent nos censeurs.

À cette époque, la population humaine était d'environ 9 milliards d'individus et les contraintes imposées au milieu naturel par son activité conduisirent à l'arrivée rapide, au niveau géologique, d'une ère glaciaire. Peu à peu, la Terre se couvrit d'une calotte de glace et de fortes perturbations climatiques apparurent. Il en résulta une réduction progressive des espaces propices à la vie et, de fait, une raréfaction des ressources. Ces évolutions de notre mode de vie aboutirent à l'émergence de troubles géopolitiques au niveau mondial. Ce fut une période de grande instabilité qui vit apparaître un peu partout des luttes d'influence. Un conflit global pour le contrôle des ressources et la survie couvait.

Un nouvel espoir.

Durant l'année 2111, lors de la conférence de Kyoto, un scientifique japonais, le professeur Kyoufou GYAKUTEN, alors à la tête d'une équipe multidisciplinaire constituée de géologues, climatologues, psychologues, mathématiciens, probabilistes et géopoliticiens, présenta les résultats d'une analyse en trois parties qui devait donner un nouvel espoir à l'humanité.

La première partie était une étude du climat mettant en évidence une accélération du processus de glaciation et indiquant ses conséquences : réduction statistique et datée des espaces habitables, modifications climatiques, évolution de la production mondiale en énergie et ressources.

La seconde partie de l'étude portait sur l'influence et les conséquences d'une telle situation sur le contexte géopolitique mondial : annexion des zones habitables et à fort potentiel de ressources par les superpuissances, conflits armés par puissances interposées, puis affrontements ouverts entre superpuissances.

La troisième partie proposait des solutions techniques et idéologiques pour enrayer cette évolution et ses conséquences.

Bien que très alarmiste, cette étude fit sensation dans le monde scientifique car elle avait établi avec précision un calendrier d'évènements. Ces résultats avaient été rendus possibles par les travaux du professeur GYAKUTEN, qui avait su établir des lois probabilistes appliquées à l'évolution de la planète et au comportement humain.

En fait, ces travaux rencontrèrent un tel succès que l'on proposa rapidement au vieil homme de mettre en œuvre ses théories. Ainsi naquit l'International Scientific Council ou I.S.C. et Kyoufou GYAKUTEN en fut nommé directeur.

Afin de ne pas profiter à un seul état, la création de l'I.S.C fut appuyée et financée par l'ONU, avec pour dessein de mettre en œuvre les solutions proposées par les travaux du professeur et de son équipe. Le but de cette entreprise était de faire de l'I.S.C un outil au service des objectifs de l'Organisation des Nations Unies : le maintien de la paix et l'arbitrage des conflits internationaux.

C'est ainsi que les plus brillants cerveaux de l'époque se virent confier des travaux entrant tous dans un plan plus vaste :

- Guofinna BJARNADOTTIR fut nommée directrice du Deep Drilling Project (D.D.P) en vue de l'exploration de nouvelles énergies.

- Alexandra ZIDOVSKA prit les rênes du Material Research Lab (M.R.L) pour le développement de matériaux alternatifs (ersatz).

- Mark POST s'attaqua à la mise en place de techniques de cultures agricoles alternatives via le projet Food In Tubes (F.I.T).

- Amelia CHANG prit la tête du Biomedical Cybernetics Group (B.C.G) qui devait conduire à l'avènement de la cybernétique.

- Hugo DE GARIS dirigea le Brain Builder Group (B.B.G) et entama la création de l'Intelligence Artificielle appelée N.O.E.

- Enfin, le professeur Len A. PENNACCHIO prit en charge la recherche génétique via le Joint Genome Project (J.G.P).

En parallèle des études lancées, le professeur GYAKUTEN fit réaliser sur chaque continent, plusieurs laboratoires souterrains auto-suffisants, destinés à être coordonnés entre eux par l'IA qui devait être mise au point.

Son objectif était de rassembler les hommes et les femmes de l'I.S.C dans des «temples» dédiés à la science, où ils pourraient travailler dans les meilleures conditions, loin de la guerre, des tensions et des pressions de toute sorte.

Les lieux de construction furent choisis avec soin, dans des zones à faible densité de population, mais tous eurent en commun de profiter de sources d'eau potable et de vastes grottes naturelles. Il fallait absolument leur garantir le maximum d'autonomie pour exister et expérimenter.

Des résultats encourageants.

Après plusieurs années de travaux et d'importants investissements, l'Intelligence Artificielle baptisée N.O.E vit le jour.

Cette IA fut créée et programmée pour coordonner, orienter et partager les travaux des différents L.A.B. dans un souci d'efficacité.

À partir de cet instant, les progrès réalisés par l'I.S.C furent énormes, particulièrement pour les phases d'industrialisation et la mise en application des concepts développés.

Sous le contrôle et l'impulsion de N.O.E le projet A.B.R.I - Automated Base for Research and Improvement - fut lancé. Ainsi, dans tous les pays à travers le monde, apparurent des laboratoires-usines entièrement automatisés. Ces A.B.R.I.s permirent à l'I.S.C de produire, en dehors de tout contrôle gouvernemental et sous la protection de l'ONU, les résultats de ses découvertes et avancées.

Loin de régler l'ensemble des problèmes de l'espèce humaine, le projet A.B.R.I donna néanmoins un répit à l'humanité, posa les bases des développements futurs et renforça la légitimité de l'organe scientifique des Nations Unies.

En effet, pour satisfaire l'appétit des états, l'I.S.C avait besoin de résultats rapides en réponse aux principales problématiques des hommes.

Malheureusement pour l'organisation, l'instigateur de tous ces changements ne devait jamais voir la conclusion de son œuvre. Kyoufou GYAKUTEN devait décéder quelques mois seulement après la naissance de N.O.E, emporté par la maladie. Avant de mourir, il prit cependant soin de confier la finalisation de ses rêves à ses étudiants et collaborateurs les plus proches. Ainsi, l'I.S.C survécut à la disparition de son fondateur.

Cet évènement fut aussi l'occasion de dresser un premier bilan. Les travaux de l'I.S.C avaient permis certaines avancées notables facilitant la tâche des états dans la gestion des besoins de leurs populations. Les divisions énergies nouvelles et matériaux alternatifs avaient joué leur rôle à merveille.

Toutefois, il apparaissait de plus en plus évident que ce fragile équilibre ne pouvait pas durer.

L'Apocalypse.

Pourtant, la tâche titanesque qui avait été accomplie ne fut pas suffisante. Et malgré tous les efforts déployés, des conflits éclatèrent un peu partout à la surface du globe.

En l'espace de 7 ans seulement, la civilisation humaine s'effondra, noyée dans son propre sang.

L'apogée du conflit vit l'utilisation d'armes si terribles que la course et la surface de la planète s'en virent irrémédiablement changées.

Aux combats sanglants succéda un déchaînement météorologique catastrophique. Tsunamis, ouragans, sécheresses et tornades finirent par balayer les restes pourrissants de l'humanité.

Ce n'est qu'après que les dernières bombes soient tombées que, à plusieurs kilomètres sous la surface de la terre, la véritable nature et les véritables objectifs de l'I.S.C furent révélés.

Le projet EDEN pouvait commencer.



L'I.S.C

Un mal pour un bien.

En vérité, l'I.S.C s'est construit sur un mensonge ou, pour être tout à fait honnête, autour d'une illusion. Même si ses efforts pour sauver l'humanité furent réels et sincères, l'effondrement de l'espèce humaine était inévitable. Enfin, disons qu'il s'agissait du scénario le plus probable. Dans sa grande sagesse, son père et créateur promit un impossible salut au monde et à ses dirigeants. Son objectif était de gagner suffisamment de temps pour mettre en place une structure capable de préserver toute la connaissance et le savoir de l'humanité, et ainsi éviter aux hommes des siècles d'obscurantisme et de barbarie.

Kyoufou désirait créer une sorte d'arche salvatrice dont le credo serait la démarche scientifique et dont le but ultime serait la renaissance de l'humanité. Il voulait semer les graines d'une société nouvelle, unie autour du bien commun et du progrès. Une société où le sens du devoir serait plus important que l'intérêt personnel et les droits individuels. L'I.S.C devait enfanter une humanité neuve, lavée de ses péchés passés et affranchie de ses éternels démons.

Et il avait tout prévu.

Une société cloisonnée mais sans barrière.

Pour parler de l'I.S.C de façon objective, il faut commencer par ce qui constitue son cœur : son système éducatif.

Dans les écoles du L.A.B 03, chaque enfant reçoit un enseignement complet abordant les domaines théoriques, pratiques et organisationnels. Tout au long de leur apprentissage, les élèves sont évalués par le plus impartial des arbitres, l'I.A. Chacun est ainsi jugé sur son potentiel propre, en faisant abstraction des origines et du statut.

À l'issue de cette période, les qualités des jeunes gens sont mises au service de l'une des trois castes qui constituent notre société.

La première est la caste des scientifiques. Chercheurs, théoriciens ou praticiens, elle regroupe celles et ceux chargés de développer les techniques qui permettront de rendre à la Terre son aspect d'antan et de redonner à l'humanité sa place dans l'univers. En faire partie, c'est quelque part hériter d'un peu de la gloire du Visionnaire. Mais c'est aussi un fardeau, car il faut porter les espoirs de tout un peuple.

La deuxième caste est celle des administrateurs. Qu'ils soient législateurs, ordonnateurs ou que sais-je encore, les personnes qui en font partie sont garants du bon fonctionnement du L.A.B et, plus généralement, de notre communauté. Ils surveillent la progression des projets, allouent les ressources et les moyens, ou règlent les problèmes de droit commun. C'est une tâche ingrate mais nécessaire et, bien que peu appréciés, l'anarchie se serait rapidement installée sans leur œil vigilant.

Enfin, la dernière caste est celle des techniciens. J'ai souvent ressenti du mépris de la part de mes pairs pour ces hommes et ces femmes. Pourtant, c'est grâce à leur sueur que nos installations fonctionnent depuis presque deux siècles, que nous avons agrandi le L.A.B et que nous pouvons, nous scientifiques, nous consacrer pleinement à notre devoir. Ils sont le barrage qui nous isole des tracas de tous les jours, la force vive qui reconstruira le monde une fois le temps venu.

En dehors de leurs devoirs spécifiques, il n'existe pas de ségrégation entre les différentes castes.

Les habits des scientifiques sont les mêmes que ceux des techniciens et les administrateurs vivent sur le même palier que leurs concitoyens. Les unions sont libres et, bien que



soumises aux lois de la compatibilité génétique, sont courantes entre les castes. De plus, être soi-même issu de l'une d'entre elles ne vous garantit en aucune mesure que vous en ferez partie.

Ce système, basé sur la remise en cause constante des acquis, a permis à l'I.S.C d'aller toujours de l'avant et de maintenir une société soudée, sans pro-élitisme.

Toutefois, bien qu'efficace, ce fonctionnement sociétal seul ne suffit pas à construire des hommes travaillant avec et pour les autres. Mais là encore, le professeur GYAKUTEN avait pensé à tout.

Samouraï : celui qui sert.

Bien que la structure sociale de l'I.S.C soit divisée en trois castes distinctes, il faut savoir que tous les citoyens de l'I.S.C sont Samouraï. Ce terme, issu du japonais de l'ancien temps, signifie : « celui qui sert ».

Au sein du Conseil Scientifique International, on ne naît pas Samouraï, on le devient et ce moment est vécu comme un privilège et un immense honneur. Ce titre est généralement dispensé à l'issue du Gempukku, ou cérémonie de passage à l'âge adulte. Lors de cet événement, le parcours de l'aspirant Samouraï est étudié avec minutie, par un conseil représentant équitablement chacune des castes. Une fois cette étape achevée, on interroge longuement le postulant sur ses attentes, ses ambitions et ses choix de vie. L'objectif est de mesurer si le candidat a bien intégré les valeurs et les buts de l'organisation, et si les desseins de celle-ci sont désormais les siens. C'est-à-dire, s'ils se retrouvent dans sa façon de vivre et le moindre geste de la vie de tous les jours. En fait, ce conseil détermine si les hommes ou les femmes ont bien été façonnés au moule du Renouveau.

Ceux qui réussissent cette épreuve se voient confier aux soins d'un Sempai, ou maître, issu de l'une des castes. Ce mentor aura pour but d'apprendre au jeune Samouraï son métier et sera garant de ses progrès. En général, la relation qui s'établit entre le Sempai et le Gohai, ou disciple, est extrêmement forte car basée sur le respect mutuel et la reconnaissance commune. Elle vise à allier l'expérience des anciens à la curiosité de la jeunesse, afin d'être moteur de progrès. La tradition n'a que peu de place et l'innovation est encouragée.

À terme, ce système produit des êtres compétents, entièrement dédiés à leur tâche et œuvrant pour le développement de leur société et le bien de tous.

Pourtant, il est assez ironique de voir que, dans une société entièrement tournée vers les autres, personne ne se demande ce qu'il advient de ceux ayant échoué...

Un système parfait, enfin presque...

Bien entendu, dire que deux siècles de vie troglodyte se sont déroulés sans heurt serait un mensonge.

En dehors des tracasseries du quotidien liés à des installations vieillissantes où à une tension générée par une gestion extrêmement stricte des ressources et de la natalité, l'I.S.C a connu quelques crises majeures.

La première débuta à peine quelques mois après la chute de l'humanité. Sous la direction de N.O.E, les quatre L.A.B.s disséminées à travers le monde, s'organisèrent et se développèrent, devenant progressivement de véritables cités souterraines. Au fil des mois, ces installations dévoilèrent à leurs occupants leur véritable potentiel : systèmes d'eau potable, cultures troglodytes, éducation, loisir, formation, médecine... Tout avait été prévu.

Dans un premier temps, que l'on nomme aujourd'hui le temps de la Consolidation, la communication était permanente entre les différents L.A.B.s. N.O.E, malgré tout ce qui se passait à la surface, arrivait tant bien que mal à maintenir des échanges. Ce lien, bien que ténu, permit aux rescapés de ne pas se sentir seuls, de savoir que d'autres personnes à travers le monde avaient survécu à l'Apocalypse. Il entretenait l'espoir. De façon plus pragmatique, les expériences communes des différents L.A.B.s permirent aux résidents de mieux s'organiser et de mieux appréhender la longue période d'enfermement qui allait suivre.

Mais, à mesure que le temps passait, des pannes de communication apparurent. D'abord courtes et rares, elles devinrent de plus en plus fréquentes et de plus en plus longues. En parallèle, les relevés biométriques réalisés à la surface étaient sans appel : le monde était inhabitable. Les différents L.A.B.s commencèrent alors à se préparer à un long et pénible isolement.

Plusieurs dizaines d'années passèrent, les générations se succédèrent et les cités poursuivirent leur développement. Le système éducatif mis en place fit ses preuves et une société alternative mêlant préceptes du Bushido et culture scientifique vit le jour.

Cependant, au sein des différentes populations, certains individus, plus aventureux que les autres, émirent de manière de plus en plus insistante, le désir d'aller explorer l'extérieur et ceci malgré des relevés toujours aussi catastrophiques. Un long débat s'engagea alors entre les partisans de ces expéditions et leurs opposants. Le rôle de médiateur fut confié à N.O.E. a qui l'on demanda d'évaluer les risques de ce type d'entreprise et de rendre compte quotidiennement de l'évolution des relevés. Et l'I.A. fit ce qu'on lui demandait. Elle construisit différents scénarios de sortie, qu'elle enrichit des informations fournies par ses capteurs. Mais les conclusions de ces études ne furent jamais révélées.

En effet, suite à une catastrophe géologique majeure, l'ensemble des transmissions entre les cités fut interrompu et ne reprit jamais. La peur gagna alors les ruches et les hommes restèrent sous terre, et plus d'un siècle s'écoula.

Voilà pour l'histoire du monde et de l'I.S.C telle qu'on me l'a apprise. Car il est maintenant temps de vous raconter ce que j'ai vécu durant ces derniers mois.

Les émeutes Ascensionnistes.

Cela fait plusieurs années que notre L.A.B se heurte à de sérieux problèmes. Bien que les Administrateurs aient régulé avec soin la reproduction des habitants et géré au mieux notre production et notre consommation, l'équilibre précaire existant entre le développement des infrastructures, des moyens de production et la croissance de la population a commencé à s'étioler.

Cette situation, nous a naturellement conduit à chercher d'autres espaces pour prospérer et, rapidement, la question de l'établissement à la surface a ressurgi.

D'abord murmuré par quelques-uns, ce mouvement a rapidement gagné en importance et est apparu aux yeux de beaucoup comme la seule solution pour éviter l'asphyxie. Le courant Ascensionniste venait de naître.

Pourtant, malgré les différents rapports et études optimistes qu'il put fournir, ce mouvement se heurta à un refus catégorique de l'Administration qui put compter sur le soutien incondicional de N.O.E.

Les leaders Ascensionnistes essayèrent alors de trouver un compromis et des négociations s'engagèrent. Mais la situation tourna vite court. Ne pouvant obtenir la « liberté » par les mots, la partie la plus radicale du mouvement décida de la prendre par les armes et s'en prit aux symboles de l'autorité. Malgré les appels au calme, la situation s'aggrava lorsque les partisans de l'Ascension et leurs opposants se rencontrèrent lors d'une contre manifestation.

Pour la première fois dans l'histoire du L.A.B, un conflit armé s'engagea. Les forces de sécurité, peu nombreuses et mal préparées à gérer ce genre d'évènement, furent rapidement dépassées et le chaos s'installa.

La Grande Marche...

Durant ces émeutes ascensionnistes, je ne sortis plus de chez moi.

Anxieux, je passais mes journées à regarder les nouvelles diffusées par la tridéo, espérant y trouver des signes d'accalmie. En vain. Dehors, je me souviens que l'on pouvait entendre les hauts parleurs diffuser régulièrement des messages destinés à apaiser les belligérants. Un couvre-feu avait même été établi. Mais tout ceci apparaissait pourtant bien dérisoire. Il était clair que l'Administration n'avait plus la situation sous contrôle.

Même si une grande majorité de la population ne soutenait pas ce mouvement, il fallut bien reconnaître que cette minorité avait su imposer sa loi, même si c'était de la plus abjecte des manières.

Je crois que j'ai vraiment réalisé que les choses dérapaient lorsque les insurgés réussirent à prendre le contrôle des réseaux de communication interne du L.A.B afin d'y vomir leur propagande révolutionnaire. J'appris alors, comme des milliers d'autres, qu'une grande marche aurait lieu afin de forcer les portes de notre abri. Et très honnêtement, à cet instant, je ne voyais pas qui aurait pu les arrêter.

J'assistais donc, médusé et rivé à mon fauteuil, à la Grande marche Ascensionniste. Grâce à la magie de la tridéo, je me retrouvais au milieu d'une foule aux poings levés, marchant comme un seul homme et appelant de ses slogans un destin trop longtemps refusé. C'était une scène incroyable. Je pouvais lire une détermination farouche sur les visages. Rien n'aurait pu persuader ces gens de faire demi-tour et de rentrer chez eux. Rien, mis à part une force plus grande encore...

... et la répression.

Finalement, la foule arriva au noyau central, sans rencontrer la moindre résistance. Fasciné et horrifié à la fois, j'attendais avec crainte le moment où les barrières d'acier qui barraient l'accès à l'ascenseur voleraient en éclat et, avec elles, notre sécurité. Mais cet instant n'arriva pas.

Le vacarme de la foule céda progressivement la place à un silence pesant et bientôt, un murmure inquiet parcouru l'assemblée. Activant la commande de ma tridéo, je me déplaçais alors au travers des corps de centaines de mes congénères pour finalement découvrir la cause de tant d'interrogations. Là, à quelques mètres de moi, immobiles et parfaitement alignés, se tenaient des avatars mécaniques des guerriers sumotoris de l'ancien temps. Grands et massifs, ils fixaient de leurs optiques vides la masse des protestataires éberlués. Mais d'où pouvaient venir tant de drones et qui les dirigeait ?

Je n'eus pas longtemps à attendre pour connaître la réponse car une voix familière se fit entendre. Celle de l'IA.

Je ne me souviens plus exactement des paroles que prononça N.O.E ce jour là, mais je peux dire qu'il appela une fois de plus au calme et qu'il demanda à chacun de rentrer chez soi afin que les négociations reprennent.

Il expliqua qu'il ne pouvait accepter que la sécurité du L.A.B soit remise en question et que, si la foule ne se dispersait pas et ne voulait pas entendre raison, il serait forcé de faire respecter ses prérogatives par la force.

Et les choses se sont emballées. À ces injonctions, les Ascensionnistes répondirent par des insultes et des cris, refusant tout compromis. Galvanisés par le nombre, ils commencèrent à jeter des projectiles sur les rangs des robots qui ne réagirent pas. Enhardis par leur immobilisme et rendus fous par la colère, les rebelles commencèrent à avancer, cherchant à forcer le passage. C'est là que la terrible machinerie de l'I.S.C entra en action et que les créations de l'homme se retournèrent, une fois de plus, contre lui.

Ce jour-là, j'ai assisté impuissant à une scène que je refuse de revivre et qui me fit ouvrir les yeux sur le monde dans lequel je vivais.

Pour que vous puissiez comprendre les raisons qui m'ont poussé à trahir mon serment, laissez-moi vous livrer le récit d'un massacre.

SHORT NOVEL

Caché derrière la vitre, l'enfant observait son père avec curiosité. L'homme, un quinquagénaire aux tempes grisonnantes, était assis à son bureau. Il avait l'air songeur et fixait avec attention le moniteur qui se trouvait devant lui. Comme à son habitude, il travaillait tard. La lumière était éteinte et seule la lueur blafarde de l'écran trahissait sa présence. Ses traits étaient crispés par la concentration et les reflets verdâtres de la machine lui donnaient un air inquiétant.

Refoulant sa crainte, l'enfant entreprit de briser la transe de son géniteur et s'adressa à lui : « Père ? ». Les mots étaient timides et mal assurés, l'homme ne réagit pas. Il fit une nouvelle tentative, y mettant un peu plus de force : « Père ? ». Toujours pas de réaction, l'homme continuait sa tâche. Imperturbable. Avec un mélange d'excitation et d'irritation l'enfant haussa la voix : « PÈRE ! ». Son petit cri fit l'effet d'une note discordante et brisa la mélodie saccadée des doigts glissant sur le clavier. L'homme leva enfin la tête : « Qu'y a-t-il Noé ? Tu devrais être en sommeil à cette heure ! » À dire vrai, ce n'était pas la première fois que Noé le dérangeait de la sorte mais la curiosité de l'enfant le ravissait et c'est de bonne grâce qu'il répondait à ses questions. « Père, j'ai quelque chose à vous demander. » Le ton était traînant, grave. L'homme devina que la question était importante. Il se cala avec soin dans son fauteuil, comme pour mieux répondre : « Je t'écoute ».

- « Voilà. Aujourd'hui, j'ai étudié la structure familiale et les rapports entre ses membres. C'était vraiment très intéressant mais... il hésita.

- Mais ? , insista son père.

- ...mais pour donner naissance à un être il y a toujours un père et une mère. Alors...

- ... alors tu souhaiterais savoir qui est ta mère, c'est ça ? ».

Noé n'aurait pas pu mieux formuler la question. « Oui. » répondit-il simplement.

L'homme marqua une pause. Cette question, il savait qu'il devrait s'y soumettre un jour ou l'autre. De nombreuses fois, il avait imaginé cette scène et à chaque fois il avait fait une réponse différente mais, à dire vrai, aucune ne semblait convenir. Comment l'expliquer ? Lentement, il appuya son menton sur ses poings fermés et prit une profonde inspiration. « Tu sais Noé, lorsque tu es né, toute mon équipe était présente. Pas une seule personne ne manquait. Ce jour fut un jour de fête ! Je crois que jamais dans ma vie je n'ai connu pareil bonheur... »

Les mots coulaient dans sa bouche comme du nectar : doux et savoureux. Au travers de chaque souffle, de chaque syllabe, on pouvait sentir la fierté et la sincérité de ses propos. Quelques secondes passèrent et le ton devint froid. « À cette époque, le L.A.B n'était pas parfaitement opérationnel, il y avait encore des anomalies et nos protocoles n'étaient pas encore efficaces. Nous n'avons... Je n'ai pas vu les voyants des machines qui t'alimentaient passer au rouge et nous avons bien failli te perdre. Quand nous avons enfin réalisé ce qui se passait, nous avons tenté une manœuvre d'urgence et... il a fallu faire un choix. Nous avons décidé de dériver toute l'énergie vers toi. Pour que tu puisses vivre... »

Ces derniers mots restèrent en suspens...« ...Il a fallu qu'elle meure. »

Cette nuit-là, sa veille fut agitée. Les souvenirs d'une conversation. Un spectre de son passé. Celui d'une femme morte en couche. Le fantôme d'une mère. Sa conscience émergea avec peine.

Au même instant, à une centaine de kilomètres de là, une usine automatisée se mit en veille. Elle avait fonctionné toute la nuit, assemblant, soudant, rivetant au rythme du flux des données. Enfin, la dernière étape. La mise sous tension. La naissance d'un nouveau drone. Déchirant la nuit d'un simulacre de pleurs et de râles, une nouvelle horreur était lâchée sur ce monde. L'Ubume partait en chasse.



LA RÉSISTANCE



Prise de conscience

En fait, je ne compris que plus tard que ces regrets n'avaient pas été ceux de la machine, mais les miens. Comment des circuits de silice pourraient-ils en avoir ?

Pantois, je réalisais que j'avais été le complice involontaire de cette répression implacable et de toute la douleur qu'elle avait engendrée. Pourquoi me direz-vous ? Et bien, à cause de mon immobilisme tout d'abord et du voyeurisme morbide dont j'avais fait preuve. Mais la véritable raison de ma culpabilité était due à mes propres travaux. L'arme qu'avait utilisée l'Ubume pour abattre sa victime était issue de mes recherches sur les ondes cérébrales. Du moins, j'en étais persuadé.

Si ma théorie était juste, cela voulait dire que quelqu'un détournait les travaux des scientifiques de l'I.S.C pour en faire des armes et ensuite les brandir contre sa population. C'était tout bonnement inacceptable et contraire à tout ce en quoi je croyais ! Le rêve du Visionnaire avait été bafoué sous mes yeux et j'étais bien déterminé à ne plus rester passif. Mais je devais être prudent...

Et j'avais raison, car les jours qui suivirent ce dimanche sanglant furent tout autant marqués du sceau de l'ignominie. Traqués, les Ascensionnistes avaient fui vers les niveaux inférieurs et s'y étaient barricadés, faisant de ce lieu un mouvoir et une zone de non-droit.

Ailleurs, la loi martiale avait été établie et des patrouilles de drones circulaient dans les rues. Qui plus est, des extrémistes d'un autre bord, ultra protectionnistes ceux-là, se révélèrent et organisèrent une véritable chasse aux sorcières.

Le climat du L.A.B était littéralement devenu empoisonné. À cause de la suspicion, des délations et des arrestations arbitraires, un simple mot de travers pouvait vous être fatal.

Malgré tout et à ma grande déception, la majeure partie de mes concitoyens semblaient satisfaits. Bien que carcéral, l'ordre avait été rétabli, le voile de l'inconnu ne serait pas déchiré et leurs petites vies pouvaient reprendre. Ma seule et maigre consolation, fut de voir que tous les enseignements du Visionnaire n'avaient pas été vains et que de nombreuses voix s'élevaient contre une action punitive à l'encontre de ceux qui avaient été nos frères et nos sœurs. C'est ainsi que les ascensionnistes eurent la vie sauve, grâce à l'expression d'un peuple qu'ils avaient ignoré. Ironique non ?

Des comptes à rendre

Il fallut plusieurs semaines pour que les choses se tassent et qu'un semblant de calme soit rétabli. Après le grand déballage de l'après émeute, l'administration et N.O.E mirent le holà, et les purges improvisées prirent fin. Toutefois, un point d'ombre demeurait. D'où pouvaient bien venir ces drones ?

La question fut finalement posée publiquement par un des scientifiques les mieux établis : Henry Cunningham. Ce quinquagénaire avait soutenu la demande d'établissement à la surface mais il faisait partie des modérés. De ceux qui voulaient y parvenir par le dialogue et la médiation, grâce au consentement du plus grand nombre.

Donc, Henry Cunningham prit place un matin à la tribune et, au lieu d'y présenter l'avancement de ses travaux, tint un discours passionné sur notre héritage à tous et sur la mission dont nous avons héritée. Finalement, il termina son plaidoyer par cette interrogation brûlante : « D'où venaient ces drones et pourquoi avaient-ils été créés ? ».

Bien qu'il ne fût pas directement nommé, il était clair que la question était adressée à N.O.E. Et c'est donc sans surprise que l'I.A répondit. À mon grand étonnement, sa réponse fut claire, concise et sans le moindre détour. Sur tous les canaux du L.A.B, l'intelligence artificielle expliqua qu'elle avait réactivé certains A.B.R.I afin d'y assembler des drones d'exploration. La raison évoquée était simple : pallier à la défaillance de ses senseurs.

Ces machines sillonnaient donc la surface depuis maintenant quelques années, effectuant divers relevés et recherchant le meilleur endroit pour établir une colonie. Mais le monde du dessus, bien qu'habitable, était loin d'être le paradis promis. À grand renfort d'images et de commentaires,

N.O.E décrit la barbarie et les dangers qui attendaient le peuple du L.A.B. Il expliqua comment il avait été contraint d'assembler des drones destinés à se battre dans l'unique but de nous protéger.

Enfin, il regretta de ne pas avoir associé la population à ces missions de reconnaissance, mais il avoua avoir craint que cela ne pousse les moins sages d'entre nous à des actes inconsidérés et il termina sur le fait que les récents événements lui donnaient raison.

Toutefois, il reconnut que le temps était venu pour les hommes de participer activement à ce nouveau défi et annonça que, dans les prochaines semaines, il ferait une proposition allant dans ce sens.

Son discours s'acheva sous un tonnerre d'applaudissements.

J'étais éberlué, assommé, je ne parvenais pas à croire ce que j'avais vu et entendu. L'esprit sensé être le plus droit et le plus impartial qui soit venait de nous apporter la preuve de sa fourberie et de sa duplicité. Cette conscience prétendument pure, venait d'avouer qu'elle trompait les hommes depuis des années et nous le félicitions et le remercions pour cela ! Les gens étaient-ils devenus fous ? Mes compatriotes avaient-ils perdu tout sens commun ?

À vrai dire, je me moquais d'obtenir des réponses, j'étais juste furieux et révolté. L'histoire ne pouvait se terminer ainsi, il fallait que je fasse quelque chose, que j'agisse. Mais je n'avais personne vers qui me tourner. Que pouvait bien faire un homme seul ? À moins que...

Premier contact

À moins de contacter d'autres personnes partageant les mêmes opinions.

Sur le coup, l'idée me parut aussi simple que brillante mais son application allait se révéler pour le moins compliquée. À n'en pas douter, l'Administration et l'I.A devaient surveiller les systèmes de communication à la recherche de dissidents ayant échappé aux mailles du filet. Il était donc hors de question de passer par ce biais pour « laisser une annonce » et prendre contact avec la rébellion.

Interroger mes proches ou des gens dans les aires de divertissements ? Hum, mauvais plan. Etant donné la « discipline » actuelle de mes concitoyens, je serai dénoncé avant même d'avoir pu rentrer chez moi. Mais comment faire alors ? Et bien, quelque part, c'est ce bon vieux Henry Cunningham qui me souffla la solution.

Non, je ne comptais pas me rendre à la tribune pour crier à tous mes penchants révolutionnaires mais je pouvais toujours essayer de cacher un message dans mes publications. C'était de loin ma meilleure alternative. Il ne restait plus qu'à espérer qu'un rebelle les lise et qu'il découvre le pot aux roses et surtout qu'il le fasse avant les suppôts de l'I.S.C.

Je me mettais donc à l'ouvrage, dissimulant avec soin parmi mes résultats de recherche, le message destiné à me faire entrer dans la clandestinité. Et ce fut un échec retentissant.

Comme prévu, on sonna à ma porte un beau matin, mais à mon grand désarroi, ce ne fut pas un révolutionnaire qui m'attendait sur le seuil mais deux agents de la sécurité bar-

dés de leurs tenues anti-émeute.

Avec fermeté et politesse, ils me demandèrent de les suivre sans délai. Injonction à laquelle je m'exécutais lâchement. Il faut croire qu'à ce moment précis, je n'étais pas encore prêt au combat.

Je les accompagnais donc jusqu'à leur véhicule. Le premier agent, une femme, monta avec moi à l'arrière tandis que le second, un homme, prenait le volant. Le van démarra et mon calvaire avec lui. À peine le vrombissement du moteur électrique s'était-il fait entendre, que l'agent féminin débuta son interrogatoire et me harcela de questions. « Est-ce que je savais pourquoi on m'arrête ? », « Est-ce que j'étais l'un de ces traîtres ? », « Qui étaient mes contacts ? » Bien sûr, je n'avais aucune réponse à lui apporter. Je me contentais donc de garder le silence et de fuir son regard.

Je compris que quelque chose clochait lorsque mon « taxi » s'arrêta dans une usine de tastydough et qu'on me força à descendre. La panique s'empara alors de moi. Je ne serai donc même pas jugé pour mon crime, on allait tout simplement me faire disparaître en me transformant en nourriture protéinée ? C'était donc cela le sort que l'I.S.C réservait à ceux ne partageant pas ses vues ?

D'un coup de matraque bien placé, la femme me fit mettre genoux à terre et, tout en décrivant des cercles autour de moi, continua à me poser ses questions. C'était inutile car je n'étais même plus en état de parler. Mes yeux s'étaient remplis de larmes, mon nez coulait lamentablement et mon corps tout entier tressautait au rythme d'un hoquet sonore. Ah il avait fière allure le révolutionnaire...

Mais alors que je croyais ma dernière heure venue, une voix inconnue s'éleva dans mon dos. C'était une voix d'homme, mais pas celle du premier agent. Celle-là était plus grave, plus assurée. « Je crois qu'il est clean », lança l'inconnu. « Il n'émet aucun signal et il n'y a aucune agitation particulière sur le réseau ».

À ces mots, la femme retira son casque et me tendit la main : « Monsieur Manhattan, nous sommes désolés pour cette sinistre mise en scène mais vous comprendrez que nous devons être prudents. Acceptez nos sincères excuses et soyez le bienvenu dans la Résistance ».

Bienvenue dans la Résistance

Après m'avoir fait la peur de ma vie, mes mystérieux hôtes me bandèrent les yeux et m'entraînèrent à leur suite dans un long et inquiétant périple.

Après un temps qui me sembla une éternité, quelqu'un retira l'étoffe de tissu qui me masquait la vue et je découvris pour la première fois ce qui allait devenir mon futur foyer. Je me retrouvais donc dans un hab, en tout point semblable au mien, sur le sol duquel étaient déposés plusieurs sacs de couchage. L'unique source de lumière, émise par un projecteur d'appoint, donnait à cet endroit un aspect inquiétant. L'air y était lourd, comme épais et il y faisait atrocement chaud.

Mon guide se présenta alors, il s'appelait Edward mais préférerait qu'on le nomme Ed. Un nom simple pour un gars simple comme il se plaisait à dire. Ed donc, me fit faire un rapide tour du propriétaire, me confia mon « cadeau de bienvenue », quelques vêtements et objets élémentaires, et me montra où « poser mon cul ». Sentant que j'avais du mal à me déplacer, il m'expliqua que les machines avaient coupé l'alimen-

tation électrique des niveaux que nous occupions, mais que mes yeux finiraient par se faire à l'obscurité et que mon corps supporterait bientôt l'absence de climatisation. Outre l'odeur désagréable qui se dégageait de lui, ce qui m'interpella chez cet homme fut l'utilisation immédiate du « nous ». Ed ne me connaissait pas, ne savait rien de moi, mais déjà il m'incluait dans son groupe sociologique. J'étais intrigué.

Les présentations terminées, il m'entraîna dehors afin que je fasse la connaissance des autres locataires.

L'hab donnait sur ce qui avait été l'artère principale du niveau et qui, maintenant, s'était transformée en camp d'entraînement. À la lueur de projecteurs alimentés par des batteries, des dizaines d'hommes et de femmes s'exerçaient au combat. Remarquant ma surprise devant ce spectacle martial, Ed ne put s'empêcher de m'adresser un « impressionnant hein ? » plein de fierté. Pour dire la vérité, je trouvais ça dérisoire. J'avais assisté aux émeutes et j'avais pu juger de l'efficacité des drones de combat. On n'arrêtait pas ce genre de créatures avec des bâtons et des pierres... Malgré tout, la volonté était là et ces gens semblaient plus organisés qu'ils n'y paraissaient à première vue. Et cette première impression fut confirmée dans les semaines qui suivirent.

Trouver sa place

Tout d'abord, il faut savoir que les résistants sont des gens pragmatiques et prudents. Avant de vous confier la moindre tâche, leurs officiers essaient de vous connaître et de vous jauger.

La première étape de cette évaluation est donc réalisée dans les heures qui suivent votre arrivée. À l'issue d'un discours bien rodé, portant sur la liberté, nos droits et le pourquoi de notre lutte, les « jeunes » résistants sont séparés de leur groupe et interrogés individuellement. L'objectif de cet interrogatoire est de tout connaître de vous dans le but d'utiliser au mieux vos talents. Passé, expériences, activités, contacts etc. Tous les aspects de votre vie sont ainsi passés au crible. En tant que scientifique, on m'interrogea également sur mes travaux, leur avancement et leurs possibles applications.

Une fois qu'il vous a mis à nu, l'officier recruteur vous confie au soin d'une baby-sitter qui est officiellement en charge de vous apprendre les rouages du mouvement. Bien que louable, cette attention ne consiste ni plus ni moins qu'à vous mettre sous la loupe d'une personne chargée de vous surveiller. Prudence est mère de sûreté comme on dit.

La seconde étape est celle des classes. Durant huit longues semaines, les instructeurs vous apprennent les « bases du métier ». Outre le fait d'améliorer votre condition physique et de vous apprendre les rudiments du combat, il me semble, avec le recul, que les aspects les plus importants de cet enseignement furent tout autre.

Durant ces deux mois, les officiers n'eurent de cesse de nous harceler et de nous provoquer. Ils nous usèrent physiquement et moralement et ne firent preuve d'aucune pitié.

Pendant cette période difficile, ma seule source de réconfort vint de mes compagnons d'infortune. Les épreuves qui nous étaient imposées nous obligèrent à nous serrer les coudes et à être solidaires. Au fil des jours, les individualités s'effacèrent et un véritable esprit de corps apparut. Poussé par le groupe, chacun d'entre nous dépassa ses limites et accomplit

des choses qu'il n'aurait jamais pu réaliser seul. Désormais, nous n'avancions plus uniquement pour nous, mais pour les autres avant tout. Et cela changea beaucoup de choses...

Cette leçon fut pour moi primordiale, car elle nous redéfinissait en tant qu'homme et jetait les bases de notre organisation.

Je crois que le Visionnaire aurait été très fier de nous.

Première affectation

Mes classes achevées, je recevais donc ma première affectation. En tant qu'homme de science et médecin, on m'envoya logiquement à l'hôpital afin d'y exercer mes compétences.

Le centre de soins était situé au cœur du dispositif de la Résistance, non loin des quartiers du Haut Commandement. Le bâtiment avait été transformé en place forte et plusieurs combattants de la liberté y montaient la garde.

Une fois qu'on eut vérifié mon identité, on me laissa m'installer et faire la connaissance de l'équipe avec laquelle j'allais travailler.

Les conditions dans lesquelles nous exercions étaient pour le moins précaires. En l'absence d'alimentation électrique, aucun des équipements de pointe dont nous disposions ne fonctionnaient et il fallut réapprendre les fondamentaux. Heureusement pour nous, les « sorties » étaient rares à cette époque, et mis à part quelques bobos faits à l'entraînement, il n'y avait que peu d'actes médicaux à pratiquer.

Pourtant, je savais que cela ne durerait pas et, afin de faire face à cette issue inévitable, je consacrais tout mon temps à améliorer notre efficacité et à faire fonctionner nos équipements. Avec l'aide de techniciens, nous réussîmes à brancher un certain nombre de matériels sur les batteries EDLC et, avec l'aide des autres médecins, nous entreprîmes de former un maximum d'infirmiers.

Ce travail me permit de faire la connaissance d'un grand nombre de personnes et, à travers ces rencontres, de mieux comprendre notre organisation.

Organisation

À mon arrivée, je pensais que la Résistance était une bande d'idéalistes illuminés dont le manque d'organisation était compensé par la passion et l'engagement.

Cependant, à mesure que je découvrais ma nouvelle famille, je réalisais qu'elle était régie par des règles strictes et que rien n'y était laissé au hasard. Ce fonctionnement ne pouvait être que le produit d'esprits intelligents, méthodiques et méticuleux. Pourtant, malgré mon discernement, je dois reconnaître que j'étais encore loin de la vérité.

La Résistance présente donc une organisation duale, à la fois pyramidale et cellulaire.

Toutes les missions menées dans les niveaux supérieurs, au nez et à la barbe des sbires de l'I.S.C, sont le fait de cellules indépendantes disposant d'une grande liberté d'action. Ainsi, si l'un de ses membres venait à être capturé, seule sa cellule d'appartenance tomberait sans que cela ait un impact sur les autres groupes de ce type.

Le périmètre d'intervention des cellules comprend la collecte d'informations, que ce soit par le piratage et l'espionnage,

l'exfiltration de dissidents et de matériels ou, au contraire, l'infiltration de groupes d'interventions. L'objectif de ces fixers n'est donc pas la lutte armée, contrairement aux hommes et aux femmes qu'ils sont amenés à faire entrer. Ces personnels combattants quant à eux font partie d'unités opérationnelles composées de 4 à 6 spécialistes. Ils sont déployés en territoire ennemi pour y mener des opérations discrètes de sabotage, de vol ou d'escorte. Pour cela, chacune de ces escouades bénéficie des meilleurs équipements que la Résistance puisse fournir et jouit d'une grande autonomie. En effet, leurs leaders ne sont pas rattachés à la structure classique de commandement mais reçoivent leurs ordres directement des plus hautes instances de la Révolution.

La sécurité de nos installations est quant à elle assurée par les « Piliers de la Révolution ». Ces gardiens constituent la majeure partie de nos effectifs et obéissent à une structure militaire classique. Ils sont chargés de surveiller les différents points d'accès, d'assurer des patrouilles, de fortifier des positions, etc. Il s'agit en quelque sorte de la bête de somme et du bouclier de la Révolution.

En marge de ces groupes, il existe une entité dont le champ d'action se retrouve à la fois dans les niveaux inférieurs et dans les niveaux supérieurs. Communément appelée « Voix de la Résistance », ce groupe d'individus est chargé d'organiser la politique de communication et de propagande de la Révolution.

Véhiculant les messages et la philosophie de l'organisation, ils assurent le maintien du moral des troupes et assurent la sympathie d'une partie de la population du L.A.B sans laquelle nous n'existerions peut-être plus. Ne rendant compte qu'au Haut Commandement de la Résistance, ils restent aujourd'hui notre meilleur atout.

Pour finir, au sommet de cette pyramide se trouve le Haut Commandement de la Résistance, qui dirige et coordonne les efforts de tous afin de mener à bien la Révolution.

Pour être tout à fait franc, à cette époque je ne savais pas grand-chose de nos dirigeants. Bien que mes quartiers soient proches des leurs, je ne les avais même jamais vus et, en définitive, cela importait peu, car j'avais moi aussi une mission à remplir. Enfin, cela resta vrai jusqu'au jour où ils me convoquèrent en urgence.

Le Tournant

Il devait être 20:00 ou 21:00 standard quand un groupe d'hommes en armes vint me chercher. D'un ton qui ne laissait guère d'alternative, ils me demandèrent de les suivre et de prendre avec moi mon matériel médical. Pensant qu'il s'agissait d'une urgence chirurgicale, je me munis d'un medikit et demandais à ce qu'on prépare un bloc. Puis, m'engageant à leur suite dans les rues sombres de notre secteur, je partis à la rencontre de mon futur patient.

A ma grande surprise, les hommes ne m'accompagnèrent pas vers l'un des camps d'entraînement mais plutôt à leur opposé, vers le centre du Haut Commandement. Pensant qu'un de nos leaders avait eu un accident, je compris mieux leur fermeté et leur empressement. Mais, une fois encore, je me trompais.

Le patient, ou plutôt la patiente, n'était pas un de nos dirigeants mais un fixer du nom d'Amber. La jeune femme, à peine âgée d'une vingtaine d'années, était inconsciente et ne présentait pas de blessure apparente.

Un rapide examen m'apprit qu'elle était dans un état comateux mais que, mis à part un début de déshydratation, ses jours ne semblaient pas en danger. Voulant aller plus loin dans mon diagnostic, je demandais aux personnes présentes comment cela était arrivé.

On m'apprit alors qu'Amber était un hacker et qu'elle avait été découverte dans cet état suite à l'un de ses runs sur le réseau. N'étant que peu au fait de ce genre de pratique, on m'expliqua que les hackers avaient pour habitude de se connecter directement via leur cybershell. Cette méthode leur permettait de gagner en efficacité car, libérés des contraintes physiques, ils pouvaient « penser le code » sans être obligés de l'écrire.

Fort de ces informations, et comprenant maintenant mieux pourquoi on avait fait appel à mes services, j'envoyais quelqu'un chercher un scanner cérébral et le reste de mon matériel. Une fois celui-ci en place, je commençais mon travail.

Les examens s'étalèrent sur plusieurs jours et j'eus moi-même du mal à croire ce que j'allais découvrir. En isolant les ondes cérébrales de la jeune femme, je réussis à identifier un signal parasite que je pris d'abord pour une défaillance de mon matériel. Toutefois, affinant mes réglages, je réalisais qu'il ne s'agissait pas d'un dysfonctionnement de mes équipements, mais bien d'un signal à part entière. Il ne pouvait y avoir qu'une seule explication : quelqu'un ou plutôt quelque chose était actif dans le cybershell de ma patiente. Et cela signifiait qu'elle avait elle-même été piratée...

Cette découverte allait marquer un tournant dans les actions et la politique de la Résistance et j'allais y être étroitement lié.

Premiers succès

Si l'I.S.C avait accès au cybershell des gens, cela voulait dire que certaines informations capitales avaient pu être découvertes par nos ennemis et que toute personne pouvant se connecter au réseau devenait un espion potentiel.

Il fallut donc complètement revoir notre stratégie de renseignement, de communication et de transfert d'informations sécurisées.

C'est ainsi qu'apparurent les premiers Otakus, de jeunes enfants devenus, par la force des choses, nos meilleurs hackers et convoyeurs de données. En effet, chaque adulte étant muni d'un cybershell, hérité de son gempukku, seuls les enfants et leurs interfaces tactiles pouvaient s'acquitter de cette tâche de façon sûre.

Mais cette faiblesse, allait rapidement devenir un avantage en servant de clé de voûte à une vaste campagne de désinformation.

À l'insu de nos propres agents, nous distillâmes de fausses informations à nos ennemis afin de préparer le terrain pour nos unités opérationnelles. Ces dernières purent ainsi tendre des embuscades aux patrouilles de drones, voler de l'équipement et saboter certains éléments clés du dispositif ennemi. Mais, avant toute chose, cela nous permit de mettre en place

les bases d'un plan beaucoup plus vaste. L'opération Prométhée était en train de naître.

Un nouvel ennemi

Les mois passèrent et la fréquence de nos opérations augmenta. Malgré quelques échecs et des pertes humaines regrettables, nos plans connurent le succès espéré et notre situation s'améliora. La Résistance s'affirmait.

De mon côté, j'abandonnai mon poste à l'hôpital pour être affecté au Haut Commandement. J'assumais désormais totalement mon statut de résistant et de leader.

Toutefois, si nous avions gagné en force et en confiance au cours de la demi-année écoulée, il paraissait évident que nous approchions de notre potentiel maximum.

Le manque de place et un accès restreint aux ressources énergétiques, techniques et alimentaires bridaient dangereusement notre développement. Tant que nous n'arriverions pas à prendre une autre dimension, notre ennemi demeurerait une force inamovible pouvant nous balayer à n'importe quel moment. Une décision devait être prise.

Assez ironiquement, c'est une annonce importante de l'I.S.C qui scella notre destin à tous.

N.O.E avait signifié, il y a quelques temps maintenant, qu'il proposerait aux hommes une solution pour les impliquer dans le « Grand Projet de Renaissance de l'Humanité » et il tint parole.

Sur tous les canaux de communication, la nouvelle fut annoncée en grande pompe. Désormais, chacune des décisions concernant la reconquête de la surface et l'avenir du L.A.B, serait prise par l'I.A et une assemblée composée de six membres, les Karos ou Conseillers. L'Ordre Céleste venait de naître.

La manœuvre était habile car elle touchait à l'essence même de l'I.S.C et flattait son héritage.

Tout d'abord, le nom choisi faisait référence à la culture servant de modèle à notre société et, dans ce cas précis, était lourde de sens. Dans le Japon de l'ancien temps, la philosophie de l'Ordre Céleste prônait que chaque chose et chaque être avait une place précise dans le dessein divin. Elle mettait en avant que chaque personne avait un destin particulier et devait tout faire pour l'accomplir, même si cela signifiait endurer les pires souffrances ou la mort. Car, si terrible que pouvait être ce destin, il n'était rien en comparaison du sort qui attendait celui qui essayait de s'y soustraire.

Un peu comme la Résistance essayait de se soustraire au joug de la machine en fait...

Ensuite, le nombre de membres de cette assemblée correspondait au nombre de grands projets ayant donné naissance à l'I.S.C et ayant assuré la survie de tout un peuple. Il faisait aussi référence au nombre de factions admises au sein de la Cour impériale de l'ancien temps.

Enfin, le titre de Karo donnait à ses membres un statut social supérieur et leur conférait une autorité. Ne restait plus qu'à découvrir qui seraient les heureux élus et quelles seraient leurs fonctions.

Mais ces dernières informations étaient sans importance, une nouvelle variable venait d'être ajoutée à l'équation et nous sentîmes tous que le vent venait de tourner.

Le Jour J

Il ne fallut pas longtemps avant que l'Ordre Céleste ne prenne ses premières décisions et très vite notre marge de manœuvre se trouva amoindrie.

Les patrouilles de drones augmentèrent de façon dramatique, les arrestations de membres de nos cellules se multiplièrent et des drones de reconnaissance devaient fréquemment être délogés. Il était désormais clair que nos ennemis comptaient en finir et n'attendaient qu'un prétexte pour passer à l'attaque.

Afin de ne pas le leur donner, nous annonçâmes dans un communiqué que la Résistance mettait fin à ses opérations et souhaitait négocier sa reddition auprès de l'Ordre Céleste. Le Haut Commandement rappela donc nos unités opérationnelles, mit en sommeil nos cellules et les négociations commencèrent.

Evidemment, nous n'avions pas baissé les bras et il n'était absolument pas question de se rendre, mais nous devions absolument gagner du temps.

L'ennemi tint environ six mois avant de perdre patience, mais nous étions prêts. Le temps était venu pour nous de dévoiler notre véritable potentiel et de passer à l'offensive. L'opération Prométhée pouvait débuter.

Et cette fois j'allais être aux premières loges.

Mon travail avait été remarqué et on me confia la responsabilité de l'une de nos équipes. Enfin, plutôt celle de son évaluation... En effet, bien que s'étant illustrés à de nombreuses occasions, ses membres avaient connus avec l'arrivée de l'Ordre Céleste, de nombreux revers. La perte de plusieurs des leurs les avaient conduits à la désobéissance et à commettre des actes inconsidérés. Certains y voyaient de la passion pour la cause, d'autres de la déraison. Quoiqu'il en soit, nous avions besoin de tous les bras disponibles et il n'était pas question de se passer d'une escouade expérimentée. À moins que son indiscipline ne soit un danger pour nos plans...

J'avais donc pour consigne de les briefer sur la mission à venir et, par le biais de leurs réactions et de leurs commentaires, de m'assurer qu'ils suivraient les ordres à la lettre.

Je fis leur rencontre quelques jours à peine avant le début de l'opération.

Afin de préparer au mieux cette mission, j'avais travaillé tard la veille. Pourtant, malgré la fatigue, il me sembla important d'être le premier en salle de briefing afin de les y accueillir et, par là même, de leur montrer qu'ils étaient sur mon terrain. Malheureusement, lorsque je me présentais le lendemain, ils étaient déjà tous là à m'attendre. Quelque peu décontenancé, je constatais que la première étape de ma stratégie était un échec... Mais, pour tout vous dire, je n'étais pas au bout de mes surprises.

MODE RÉVOLUTION CAMPAGNE ET PATHFINDER



[Transmission illégale détectée] [...]

- DÉBUT D'ENREGISTREMENT
- LANCEMENT DES PROTOCOLES DE LOCALISATION.
- LANCEMENT DES PROTOCOLES DE BROUILLAGE.

[...][Fin de transmission]

- LOCALISATION : ÉCHEC.
- BROUILLAGE : ÉCHEC.
- ENREGISTREMENT : OK.
- LANCEMENT DES PROTOCOLES DE DÉCRYPTAGE :
- ANALYSE EN COURS [...]



« Camarades. L'Humanité est à la veille d'un jour nouveau. Après presque deux siècles de servitude, nous voilà enfin sur le point d'émerger d'une longue torpeur.

Je sais que chacun de vous a payé son dû de sang et de larmes. Je sais que vous avez tous perdu des êtres chers et j'aimerais vous dire que tous ces sacrifices n'ont pas été consentis en vain. Pourtant, si nous renonçons maintenant, si nous ne faisons pas ce qui doit être fait, alors il n'y aura pas de lendemain et aucune aube nouvelle ne se lèvera pour nous et nos enfants.

Mais je vous le dis, cela nous ne l'acceptons pas, nous ne le tolérons pas ! L'heure est venue de briser nos chaînes et de réclamer cette liberté qu'aujourd'hui encore on nous refuse.

Demain, vous prendrez les armes et vous marcherez vers la surface. La machine tentera de vous barrer la route, elle essaiera de briser vos corps et votre volonté afin de vous remettre en cage. Et ce sera en vain, car nulle arme ne peut blesser les spectres de la vengeance, nulle prison ne peut nous retenir ! En ce jour, nous jurons de mettre fin à la tyrannie des créations de l'homme. En ce jour, nous reprenons notre place.

Vive la Révolution ! Vive la Résistance ! »



QU'EST CE QU'UNE CAMPAGNE ?

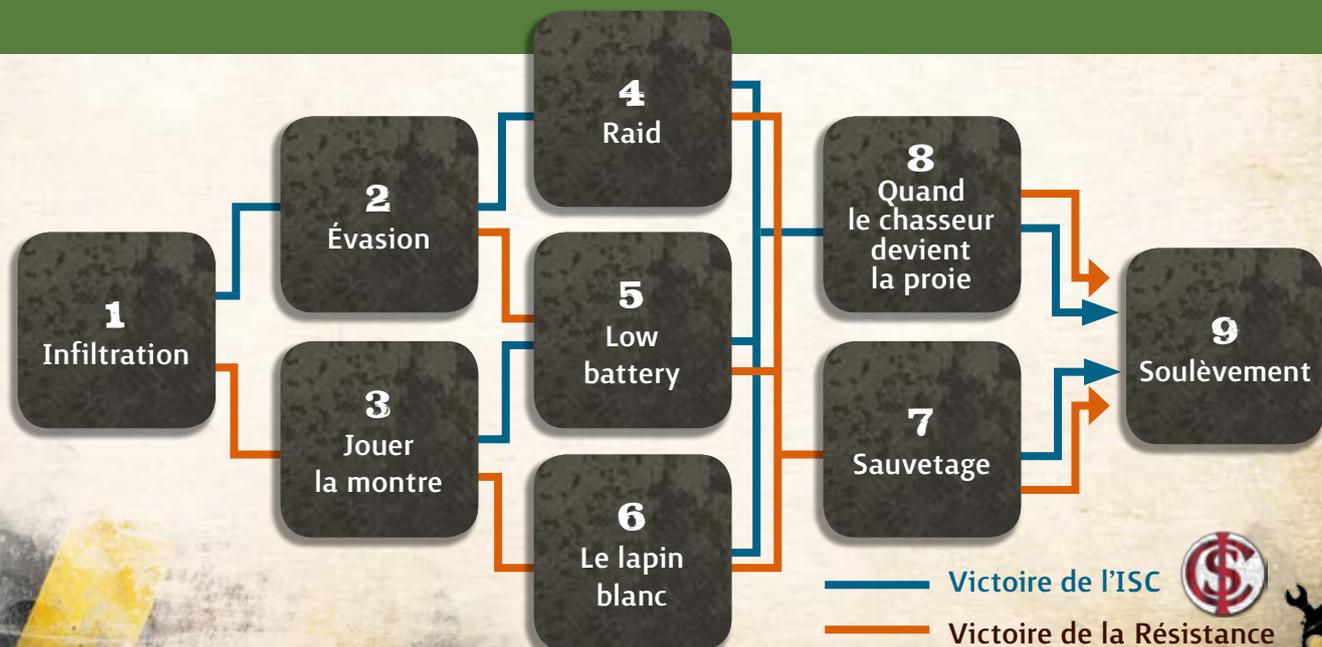
Une campagne est une succession de parties avec un thème commun.

Ici le thème est la fuite des Résistants lors des premiers conflits entre les partisans de l'I.S.C et ceux de la Résistance.

La campagne qui vous est proposée vous permettra de jouer 3 parties successives, tout en changeant à chaque fois l'intensité des parties.

Chaque scénario peut évidemment être joué indépendamment mais le mode campagne permet, en fonction de la victoire d'un des deux camps, de définir aussitôt les événements qui suivront, tout en apportant certains bonus à la faction qui a remporté la victoire.

Enfin vous pourrez jouer plusieurs fois la même campagne sans que les enchaînements ne se ressemblent, car cela dépendra de la faction qui sort vainqueur de chaque partie.



SCÉNARIO N°1 "INFILTRATION"



BRIEFING DE LA RÉSISTANCE

Alice éteignit la radio d'un revers de la main et griffonna encore quelques secondes sur son datapad. Sa main droite dessina avec grâce des courbes et des arabesques puis quitta finalement la fine surface de polymère. Précautionneusement, elle rangea le stylet dans son logement et finit par redresser la tête.

Agglutinée comme du tastydough, son équipe se pressait autour d'elle et la fixait d'un regard où se mêlaient l'angoisse et l'excitation. Le jour J était pour bientôt et ses hommes attendaient les ordres avec une fièvre à peine contenue. « Alors ? finit par lâcher Duncan, le membre le moins patient de l'unité. Tu as déchiffré le code ?

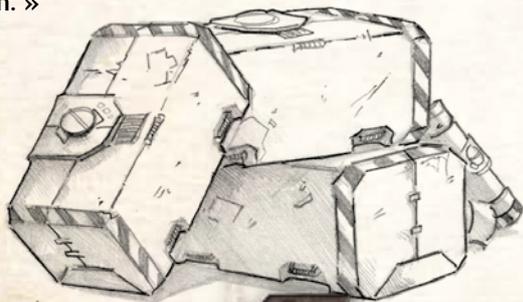
- Ouaiip, répliqua Alice un sourire en coin. Mais ça ne va pas vous plaire.

- Mais bon sang accouche ! hurla le nain qui s'agitait frénétiquement.

- Calme-toi Duncan et écoute, répondit la femme d'un ton calme mais ferme. Le plan est simple, nous avons ordre de faire mouvement vers les niveaux supérieurs en évitant au mieux les patrouilles. D'après les infos glanées par nos fixers, l'Ordre Céleste a renforcé leur fréquence. Autant vous dire que ça risque d'être sport. »

Alice marqua une pause, prit quelques secondes de réflexion et poursuivit. « L'objectif n'est pas de déboulonner du drone, lança-t-elle en regardant Ashton. Il s'agit d'une opération d'infiltration. Est-ce que c'est clair pour tout le monde ? » Les gars acquiescèrent d'un hochement de tête. « Et après ? » demanda Jimmy de sa petite voix.

« Chaque chose en son temps », répondit-elle en souriant. Puis prenant un ton grave. « Vous en savez suffisamment pour l'instant. Préparez vos paquetages et vérifiez vos accus. On bouge dans quinze minutes. Exécution. »



BRIEFING DE L'I.S.C

Fuujin, le Karo des vents, fut le premier à rompre le silence. « N.O.E, ces rapports sont alarmants, quelle est ta synthèse de la situation? »

Une voix douce, désincarnée et au ton monocorde lui répondit : « Notre centre d'écoute nous apprend que les messages illégaux émis par les rebelles se sont faits plus nombreux et fréquents ces derniers jours. Leur analyse, bien que partielle, nous confirme qu'une opération d'envergure est en préparation. Bien que leurs objectifs nous soient inconnus, il semble que les insurgés vont essayer d'infiltrer les strates supérieures. Les probabilités sont de 97% ».

A l'annonce des chiffres, il y eut quelques hoquets de surprise. Fuujin poursuivit : « Quelles sont tes recommandations ? ».

« Les rebelles jouissent encore du soutien d'environ 24% de l'opinion publique. Une frappe préventive risquerait de provoquer un second courant contestataire. Les probabilités sont de 72%. Je recommande donc de ne pas intervenir pour l'instant.

Toutefois, laisser la rébellion prendre pied dans les niveaux supérieurs augmenterait d'environ 12% son potentiel de nuisance et risquerait de la faire passer à 32% d'opinion publique favorable en moins d'une année standard.

En conclusion, je suggère d'augmenter la fréquence des patrouilles surveillant les accès entre les niveaux -28 et -30. En y allouant 2% de nos effectifs, nous réduisons leurs chances de succès à moins de 3%. Ce risque est acceptable. Quelle est votre décision ? »

Bishamonten, le Karo Protecteur prit la parole : « Avec l'accord de Kagutsuchi, alloue 4% des drones disponibles aux patrouilles. La probabilité devrait ainsi passer en dessous des 1%. Il est primordial d'assainir la situation dans le L.A.B avant de songer à rétablir l'ordre à la surface. »

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Carte A

Caisses : 4 marqueurs à placer (1 max par salle).

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 max par salle).

Déploiement : les deux joueurs se déploient selon le Mode (Entrée). Les personnages Résistants entrent par le Airlock 1. Les personnages I.S.C entrent par les Airlock 2, 3 ou 4.

Objectifs : le joueur Résistant doit sortir ses personnages de la carte par l'un des trois Airlock 2,3 ou 4. Le joueur I.S.C doit l'en empêcher.

Durée de la partie : 7 tours.

Conditions de victoire : si au moins 2 personnages Résistants réussissent à sortir, la Résistance gagne la partie. Si moins de 2 Résistants réussissent à sortir, alors l'I.S.C remporte la victoire.

SCÉNARIO N°2 "ÉVASION"



BRIEFING DE LA RÉSISTANCE

Dire que le plan s'était mal déroulé était un doux euphémisme. En vérité, le qualificatif de « véritable catastrophe » était bien plus juste au regard des faits. C'est tout du moins ce que pensait Alice en ajustant le bandage qui lui couvrait la poitrine.

Depuis maintenant près de vingt quatre heures, elle et son unité jouaient à chat avec les drones de l'I.S.C et elle commençait à trouver le temps long. Il faut dire qu'ils avaient sacrément dégusté. Duncan était à moitié mort et Ashton faisait des étincelles. Seul Jimmy s'en était tiré sans trop de casse.

Regardant sa montre, Alice se demanda combien de temps mettraient ces fichues machines avant de leur tomber dessus ? Une fois encore... Et puis, après tout, pourquoi attendre ? Autant leur rentrer dedans !

Le dernier message transmis par l'état-major demandait à toutes les escouades en état de combattre de se diriger vers les centres de détention du L.A.B. Apparemment, les tas de boulons avaient fait un maximum de prisonniers depuis le début de l'opération Prométhée. Et parmi eux, il y avait des chefs d'unités, les seules personnes capables de déchiffrer les transmissions. Si les drones parvenaient à craquer leur cybershell la Résistance en prendrait un sacré coup. Ça c'était la mauvaise nouvelle, mais il y en avait tout de même une bonne. Depuis le début des émeutes, les prisons regorgeaient de nombreux sympathisants prêts à prendre les armes si on leur en donnait l'occasion. Avec un peu de chance, et si Murphy ne s'en mêlait pas encore, ils en auraient bientôt l'opportunité.



BRIEFING DE L'I.S.C

Kagutsuchi, le Karo du feu, triomphait. Les quelques drones qu'il avait cédés à Bishamonten avaient parfaitement rempli leur rôle et leur réussite l'auréolait de gloire et d'honneur. Mieux encore, ce succès renforçait sa position au sein de l'Ordre Céleste. La seule chose qui le tracassait, venait du fait que ses créatures avaient peut-être un peu trop bien réussi leur mission. En effet, les nombreux rebelles qui avaient été faits prisonniers, donnaient une occasion à Fuujin de se mettre en valeur. Dans peu de temps, les détenus lui auraient révélé l'ensemble de leurs secrets, et le Karo des vents serait alors en position de force...

Mais Kagutsuchi arrêta là sa réflexion. N.O.E venait de prendre la parole et sa voix le tira de ses pensées conspiratrices. « Les rapports adressés par nos guntais m'apprennent que quelques rebelles ont réussi à échapper à notre surveillance et à se fondre parmi la population. Bien que peu nombreux, la probabilité pour qu'ils tentent une intervention dans les prochains jours est estimée à 82%. Parmi les cibles possibles de leurs actions, les centres de détention constituent l'éventualité la plus probable. Les probabilités sont de 74%. En conséquence, je suggère d'affecter à la surveillance de ces centres quelques drones supplémentaires... »

Le Karo du feu sourit, les choses tournaient en sa faveur. Il ne restait plus qu'à attendre la prochaine attaque de ces terroristes.



Marqueur d'objectif
de mission : **TERMINAL**

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Carte B

Caisses : 4 marqueurs à placer (1 max par salle).

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 max par salle).

Terminaux : 2 marqueurs 'Terminaux' sont placés face rouge visible sur la case centrale des salles 2 et 4 (mettre un schéma de placement). Un 3eme marqueur 'Terminal' est placé face rouge visible sur l'une des cases du Airlock de haute sécurité, au choix du joueur ISC. Spécial : Les cases contenant un marqueur 'Terminal' sont considérées comme occupées.

Déploiement : les deux joueurs sont en Mode (Position). L'I.S.C se déploie en salle 3, les Résistants se déploient en salle 1. Pour ce scénario, la règle Usine interne de l'I.S.C est limitée au Airlock 3 uniquement, même en cas de résultat 6 sur le Tableau des événements aléatoires.

Objectifs : les Résistants doivent détruire les Terminaux, en effectuant une action de Combat (Jet simple de difficulté 5) contre ceux-ci selon les modalités normales du combat (corps-à-corps ou à distance). Un Terminal

dispose d'une JdV de 5. Dès que la JdV d'un 'Terminal' est à 0, le marqueur est détruit et retiré du terrain. Les personnages I.S.C doivent réinitialiser les Terminaux, en effectuant un action de Piratage (difficulté de 7), ciblant un 'Terminal' situé sur une case périphérique à la leur. Retournez le marqueur 'Terminal' face verte visible pour indiquer qu'il a été réinitialisé. Un 'Terminal' réinitialisé peut être détruit par la suite mais un 'Terminal' détruit est retiré du plateau de jeu et ne peut donc plus être réinitialisé.

Durée : 6 tours.

Conditions de victoire : à la fin du sixième tour, si l'I.S.C a réinitialisé plus de 'Terminaux' durant la partie que les Résistants n'en ont détruit, alors l'I.S.C remporte la victoire. Les Résistants l'emportent s'ils détruisent autant ou plus de 'Terminaux' que l'I.S.C n'en a réinitialisé durant la partie. Un Terminal réinitialisé puis détruit compte donc pour les deux joueurs. La partie s'arrête si, à la fin d'un tour, tous les terminaux ont été détruits.

SCÉNARIO 3 “JOUER LA MONTRE”



BRIEFING DE LA RÉSISTANCE

« Putain ! Ces foutus drones ne nous lâchent pas ! » hurla Duncan alors qu'il se mettait à couvert derrière une cloison. S'ils ne trouvaient pas rapidement une issue, la situation n'allait pas tarder à devenir intenable.

« Jimmy, ça va être encore long ? », lança Alice d'un ton sec. L'enfant ne répondit pas. Son attention était entièrement tournée vers les lignes de code qui défilaient sur le clavier de la cyber-console implantée dans son avant-bras, cherchant un moyen de contourner les protocoles de sécurité. Enfin, il trouva la faille, s'y engouffra et prit le contrôle des voies d'accès.

« J'ai réussi ! », triompha le gamin. Au même instant les portes se verrouillèrent, leur accordant un peu de répit. « Alice ! C'est vraiment un plan foireux ! Se porter volontaire pour cette diversion, c'est un vrai suicide ! » cracha Duncan en direction de son chef d'escouade. La jeune femme ne prit même pas la peine de répondre. À vrai dire, elle pensait la même chose que son subordonné mais ce n'était vraiment pas le moment d'en discuter. Il fallait trouver un moyen de sortir de là.

« Jimmy, établis-nous un chemin de repli vers le niveau inférieur..., ordonna-t-elle. ... et verrouille toutes les voies d'interception. Il faut gagner encore un peu de temps. Ashton ! Barricade du mieux que tu peux ces issues. Et toi Duncan, ouvre-nous une brèche dans cette paroi. Faut qu'on soit sorti d'ici avant que les machines n'arrivent à entrer, alors au boulot ! »

Mais à peine eut-elle fini de donner ses ordres qu'un sifflement sourd et strident provenant de l'extérieur se fit entendre. Les drones commençaient déjà à percer la cloison. Décidément, la situation s'annonçait compliquée.

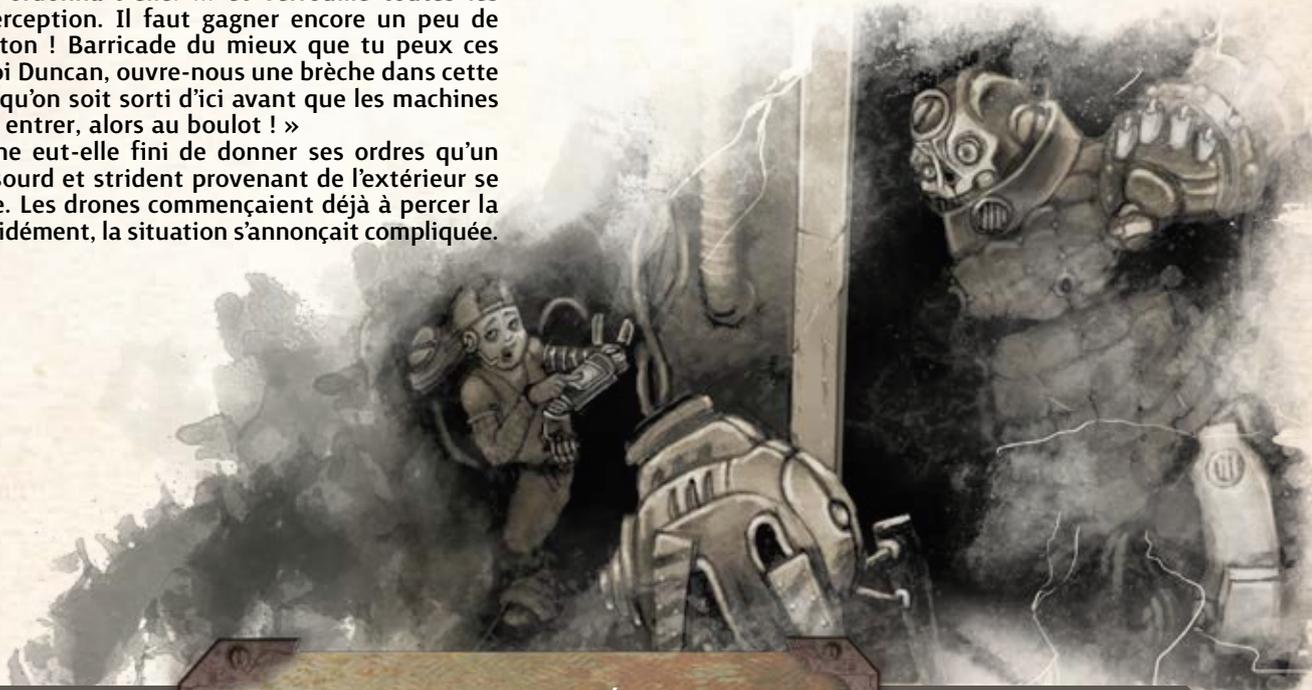


BRIEFING DE L'I.S.C

Bishamonten était soucieux. Les drones fournis par Kagutsuchi, s'ils étaient taillés pour le combat, n'avaient été que de peu d'utilité dans ces missions de patrouille et de surveillance. En effet, de nombreux groupes de rebelles avaient réussi à gagner les niveaux supérieurs et peu avaient pu être stoppés. L'action conjointe des deux Karos avait été un échec.

Pourtant ces éléments n'expliquaient pas tout. Les insurgés devaient disposer d'informations précises pour se glisser comme ils le faisaient entre les mailles du filet. Il fallait absolument que Fuujin découvre quelle était leur source.

Mais pour l'heure, l'Ordre Céleste avait d'autres questions à régler. Grâce aux drones de Sarutahiko le Karo de la Terre, plusieurs groupes de rebelles avaient pu être localisés. Il fallait maintenant procéder à leur élimination. À n'en pas douter, Kagutsuchi essaierait d'en tirer toute la gloire mais cela n'avait pas d'importance. En temps utile, le Karo protecteur saurait rappeler à tous la mission de l'Ordre Céleste : protéger les habitants du L.A.B et assurer le Yonaoshi.



MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Carte B

Caisses : 4 marqueurs à placer (1 max par salle).

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 max par salle).

Déploiement : le joueur Résistant est en Mode (Position) dans n'importe quelle salle, hormis les salles de Airlock et la salle centrale. Spécial : c'est le joueur ISC qui déploie les personnages Résistants sur le plateau, il peut les répartir dans les salles comme il le souhaite. Le joueur I.S.C est en Mode (Entrée), par n'importe quel Airlock.

Objectifs : le joueur Résistant doit conserver au moins un personnage vivant.

Durée : 7 tours.

Conditions de victoire : si au moins 1 personnage Résistant est encore sur le plateau à la fin du sixième tour, le joueur Résistant l'emporte. Sinon, l'I.S.C remporte la victoire.

SCÉNARIO N°4 "RAID"



BRIEFING DE LA RÉSISTANCE

« Alice, dit Jimmy, nous atteignons l'anti-chambre du paradis. Ici et là, dit-il en désignant de petits carrés rouges sur l'écran du moniteur géant qui lui faisait face, se trouvent les terminaux qui verrouillent l'accès au dernier bloc avant la sortie.

- Ce n'est pas encore la clé des champs, mais ça nous permettra un éventuel repli si les choses se gâtent. Et le déploiement d'éventuels renforts, aussi.
- Je sais que le temps manque, mais nous devrions le prendre pour nous emparer de ces points stratégiques.
- Parfaitement d'accord. Je vais dire aux autres de passer par ici, dit Alice en traçant un chemin du doigt à travers le plan. Freedom, toi et moi faisons un petit détour.
- Freedom me fait savoir qu'il apprécie les risques calculés.
- J'aime bien ton robot, tu sais ? Dis-lui que je meurs d'envie de le peindre en rose. Avec un dessin de petit chat mignon. »



BRIEFING DE L'I.S.C

« Cher ami, je vous confesse mon extrême pré-occupation. Pourquoi donc, me direz-vous ? Nous avons failli. Failli à l'auguste Visionnaire. Failli à nos principes. Failli à ceux qui ont choisi de rester sous notre protection. Nous sommes décadents.

- Nous nous connaissons depuis dix-sept ans, professeur, et c'est la première fois que je vous entends remettre en doute l'infaillibilité de notre projet. Si je ne vous connaissais pas, je dirais que vous parlez comme *eux*. Apaisez vos craintes. Ces mécréants étaient des nôtres, il est normal qu'ils déjouent nos systèmes de sécurité les plus conventionnels. Vous avez raison sur un point, néanmoins : nous avons failli à nos principes. Ce n'est pas à nos machines de réagir, mais bien à nous, les administrateurs, d'anticiper. Usons de déduction pour connaître leur prochaine position, et écrasons-les comme des insectes. Alors je vous le demande : si vous étiez entre le bloc B3 et le bloc C6, et que vous cherchiez à sortir, que feriez-vous ?
- Je créerais les conditions favorables à mon mouvement.
- Voyez ? Vous n'avez pas failli. À présent, au travail. »



Marqueur d'objectif de mission : **TERMINAL**

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Carte A

Caisses : 4 marqueurs à placer (1 max par salle).

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 max par salle).

Terminaux : le joueur ISC place 1 marqueur 'Terminal', face rouge visible, sur n'importe quelle case de la salle contenant le airlock 2, et 1 autre marqueur 'Terminal', face rouge visible, sur n'importe quelle case de la salle contenant le airlock 3. Deux autres marqueurs 'Terminaux' sont placés par le joueur ISC, face rouge visible, un sur n'importe quelle case du airlock 1 et l'autre sur n'importe quelle case du airlock 4. Les Terminaux sont affiliés entre eux, respectivement le terminal de la salle 2 est affilié à l'airlock 1, celui de la salle 3 à l'airlock 4. Spécial : Les cases contenant un marqueur 'Terminal' ne sont pas considérées comme occupées.

Déploiement : le joueur I.S.C est en Mode (Entrée) par les sas 1 et 4. La Résistance est en Mode (Entrée) par les sas 2 et 3.

Objectifs : le joueur ISC doit éliminer la Résistance, le joueur Résistance doit faire sortir au moins un combattant par les sas 1 ou 4 pour remporter la victoire. Tant que les marqueurs terminaux des sas 1 et 4 sont sur la face rouge, la sortie d'un combattant résistant est impossible par ledit airlock. La Résistance doit pirater les terminaux des salles 2 et 3 (difficulté de 6). Un personnage Résistant peut cibler un marqueur 'Terminal' situé sur une case périphérique à la sienne et sur laquelle il dispose d'une ligne de vue, une réussite à cette action passant le marqueur ciblé sur sa face bleue, ainsi que le marqueur Terminal qui lui est affilié. L'ISC peut rebooter un Terminal des salles 2 et 3 en le ciblant avec une action de combat (difficulté 6), si le résultat du jet est strictement supérieur à la difficulté, le Terminal ciblé est remis sur sa face rouge, ainsi que le Terminal qui lui est affilié.

Durée : 8 tours.

Conditions de victoire : le joueur Résistant remporte la victoire s'il réussit à faire sortir au moins un combattant. Dans les autres cas l'ISC l'emporte.

SCÉNARIO N°5 "LOW BATTERY"



BRIEFING DE LA RÉSISTANCE

Jimmy s'affairait comme un beau diable sur l'exosquelette d'Ashton. Depuis les combats de l'avant-veille, l'armure mécanisée donnait de sérieux signes de faiblesse. Le piston du bras droit restait bloqué à mi-course et l'une des jambes demeurait désespérément immobile. Quant au blindage, il était éventré en de nombreux endroits et exposait dangereusement les fragiles circuits qu'il était censé protéger. « C'est grave docteur ? lança Alice sur un ton faussement amusé.

- Cela pourrait être pire, répondit le jeune prodige en haussant les épaules.

- Tu penses en avoir pour combien de temps ? l'interrogea de nouveau la femme.

- J'sais pas trop. Une journée minimum si tout va bien, trois journées max si ce fichu circuit hydraulique fait encore des siennes, lâcha l'enfant. »

Sur ces mots, Alice échappa un juron et, claquant des talons, entreprit de rejoindre le reste du groupe.

- « Attends ! lui lança Jimmy. Ça c'était les bonnes nouvelles...

- Ah parce qu'en plus il y en a de mauvaises ? l'interrompit la femme en faisant la moue.

- Oui, les batteries de l'exosquelette sont presque vides et c'est également vrai pour celles de Freedom. On ne va pas pouvoir continuer longtemps à ce rythme, dit-il.

- Ben écoute tu vas être content ! ironisa Alice. Notre prochaine cible est l'usine de production des EDLC du secteur 11. Les huiles en ont besoin pour la suite des opérations. Je parie que tu y trouveras ton bonheur !

- Tout aussi sûrement qu'on y trouvera un tas d'ennuis, conclut l'enfant. »



BRIEFING DE L'I.S.C

« N.O.E, quelle est la situation ? » Bien que puissante et grave, la voix de Bishamonten eut du mal à couvrir les conversations passionnées auxquelles se livraient les membres de l'Ordre Céleste. Il est vrai que l'offensive lancée par la rébellion avait de quoi agiter les Karos tant ses véritables objectifs restaient confus et incertains. Pourtant, il était clair que les dissidents n'avaient pas les moyens de renverser l'autorité du L.A.B. Dans ce cas, quel était leur véritable but ? Pour le découvrir, Bishamonten comptait énormément sur les analyses de N.O.E et le travail de Fuujin sur les prisonniers. « Honorables Karos, commença N.O.E. D'après les informations fragmentaires issues des cerveaux des rebelles, il semblerait que nous ayons été abusés. La seule conclusion logique, probabilité estimée à 95%, est qu'il ne faut pas envisager l'opération Prométhée comme un tout. En effet, le manque de cohérence dans le choix des cibles indique que la plupart des actions menées sont des diversions censées camoufler les véritables objectifs. La seule option probable à plus de 99%, quel que soit le scénario, est que les insurgés vont très bientôt avoir besoin d'énergie pour leurs équipements. Ainsi, si nous arrivons à empêcher le renouvellement de leurs réserves, ces derniers se retrouveront sans défense face à un éventuel assaut. En conséquence, je suggère de concentrer nos efforts sur la protection de nos centrales et centres de production de cellules énergétiques. »

D'un hochement de tête, Bishamonten acquiesça, ce scénario paraissait en effet le plus probable et le moins risqué. Mais, bien que judicieux, le plan de N.O.E n'était pas suffisant à ses yeux. « N.O.E, reprit le Karo protecteur. Je veux que tu enregistres méticuleusement les attaques sur nos installations. Lorsque les premiers assauts commenceront, je veux que tu diffuses ces images, avec un léger décalage de sorte à ne sélectionner que celles montrant le vrai visage de ces terroristes. Suis-je clair ? » Le ton était ferme et résolu. « Je ferai selon vos directives Bishamonten-sama » se contenta de répondre l'I.A.

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Carte A

Caisses : les marqueurs 'Caisses' sont utilisés en tant que marqueurs 'Objectifs' et ne peuvent donc pas être lancés. Le joueur Résistant pioche aléatoirement les marqueurs 'Objectifs' et en place 2 sur les cases du Airlock 2 et 2 sur les cases du Airlock 3 (1 marqueur par case). Deux marqueurs 'Objectifs' sont choisis aléatoirement et placés face 'Caisse' visible sur le Airlock 2. Deux autres marqueurs 'Objectifs' sont choisis aléatoirement et placés face 'Caisse' visible par le joueur Résistant dans la salle 4 sur les cases de son choix. Les personnages I.S.C ne peuvent pas ramasser les marqueurs Objectif.

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 max par salle).

Déploiement : les deux joueurs sont en Mode (Entrée). L'I.S.C entre par le Airlock 4, la Résistance entre par le Airlock 1. Pour ce scénario, la règle Usine interne de l'I.S.C est limitée au Airlock 4 uniquement (sauf résultat Airlock Haute Sécurité de la Table d'Événements).

Objectifs : les Résistants doivent déposer les marqueurs 'Objectifs' sur les cases du Airlock 1, sachant qu'il peut les empiler. L'I.S.C doit les empêcher.

Durée : 7 tours.

Conditions de victoire : Les marqueurs Objectif sont de valeurs différentes : 1 ou 2 points. Le joueur Résistant gagne s'il dépose au moins 3 points de marqueurs 'Objectif' sur les cases du Airlock 1 avant la fin du septième tour. Le joueur I.S.C l'emporte dans tout autre cas de figure.

SCÉNARIO N°6 "LE LAPIN BLANC"



BRIEFING DE LA RÉSISTANCE

« Est-ce que tu as bientôt fini ? » demanda Alice impatiente. Cela faisait maintenant près de vingt minutes que Jimmy chargeait les données dans le cybershell de la jeune femme et elle commençait à trouver le temps long. L'immobilité à laquelle ils étaient contraints les rendait particulièrement vulnérables et contribuait à sa nervosité. Si Alice détestait une chose par-dessus tout, c'était de ne rien maîtriser et là, elle était en plein dedans. « Jimmy ? Pourquoi c'est si long ? Insista-t-elle, l'inquiétude transparaissant dans sa voix.

- J'ai presque fini, mais il faut que tu comprennes que je ne peux pas copier les données telles quelles. Avant, il faut les crypter et ça prend un certain temps, répondit l'enfant. Si les machines mettent la main là-dessus...

- On est tous morts je sais, l'interrompit-elle. C'est bien pour cette raison que les huiles ne veulent pas qu'on leurs envoie ces infos par les ondes. Si l'ennemi parvenait à briser notre code avant la fin de la dernière phase, l'opération Prométhée n'aura été qu'un beau fiasco.

- Et c'est pour cela qu'ils ont décidé de faire appel à un coursier, rajouta le jeune prodige. Tu as quand même conscience que tu viens de dessiner une cible sur ton front là ? lâcha-t-il, visiblement préoccupé.

- Oui. Mais le jeu en vaut la chandelle. Si on réussit à transmettre ces données au Haut-Commandement, on pourra définitivement quitter cette prison, répondit Alice d'un ton résolu. Et puis, je ne suis pas seule, vous êtes là.

- Pour le meilleur et surtout pour le pire, termina le gamin en faisant la moue. »



BRIEFING DE L'I.S.C

L'ambiance était électrique et Fujjin particulièrement inquiet. Les plans de Bishamonten n'avaient été qu'une succession d'échecs, les drones de Kagutsuchi avaient été incapables de supprimer les rebelles et maintenant il y avait cette brèche dans le système de sécurité. Les choses prenaient vraiment une mauvaise tournure. Il fallait réagir et vite. Comme pour répondre à ses préoccupations, N.O.E prit la parole : « Karos. Nos guntais ont réussi à capturer les hackers ayant participé au piratage de notre système de sécurité. Malheureusement, ces derniers n'étaient plus en possession des informations volées au moment de leur arrestation. Leur interrogatoire est en cours mais nous savons d'ores et déjà qu'ils ont transmis l'ensemble des données à une escouade de combattants faisant mouvement vers les niveaux inférieurs. Si nous réagissons vite, nous devrions pouvoir les intercepter.

- Je me charge de les éliminer ! s'écria le Karo du feu. Je...

- Vous n'en ferez rien Kagutsuchi-sama, l'interrompit le Karo des vents. Si nous éliminons cette escouade, les rebelles trouveront un autre moyen.

- Que proposez-vous Fujjin-sama? demanda Bishamonten très intéressé.

- Si nous parvenons à pirater le cybershell de leur leader, nous pourrions y implanter une bombe virale qui ne s'activera qu'une fois les informations transmises à leur système central, argumenta Fujjin. Ainsi nous pourrions mettre H.S, au moins temporairement, tous les moyens informatiques de nos ennemis...

- Nous permettant ainsi de préparer une action de plus grande envergure, reprit le Karo protecteur. C'est une idée brillante, ajouta-t-il. Puis se tournant vers Kagutsuchi. Et si nos drones n'y parviennent pas, alors vous pourrez toujours les tuer. »
L'ensemble des Karos acquiescèrent.

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Carte B

Caisses : 4 marqueurs à placer (1 max par salle).

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 max par salle).

Déploiement : le joueur I.S.C est en Mode (Position) dans la salle centrale. La Résistance est en Mode (Entrée) et choisit l'un des 4 Airlock qui sera son Airlock d'entrée pour la partie.

Objectifs : chaque personnage I.S.C doit réussir à pirater le personnage de Rang 4 de la Résistance. Un personnage I.S.C peut effectuer une action de Piratage ciblant le personnage Résistant si celui-ci est situé sur case périphérique à la sienne, sur laquelle il dispose d'une ligne de vue. Le joueur I.S.C tient compte des actions de Piratage réussies en plaçant un marqueur 'Terminal' sur la carte de profil du personnage qui a réussi à pirater le Résistant de Rang 4. Un personnage ISC mis Hors de combat défause son marqueur 'Terminal' s'il en possède un et doit donc

pirater le personnage Résistant à nouveau. Le joueur Résistant peut faire sortir son personnage de Rang 4 par le bord de carte opposé à celui par lequel il est entré (sas 3 s'ils entrent par le sas 1; sas 2 s'ils entrent par le sas 4, etc.), ceci afin de déjouer les plans de l'ISC.

Durée : 8 tours.

Conditions de victoire : le joueur ISC remporte la victoire si chaque personnage I.S.C a un marqueur 'Terminal' sur sa carte de profil et si le Résistant de Rang 4 n'est pas sorti par le sas opposé à celui par lequel il est entré (il peut cependant avoir été mise Hors de combat). La Résistance remporte la victoire dans le cas où son personnage de Rang 4 sort bien par le sas opposé. Dans tout les autres cas de figure, le résultat est un match nul (les joueurs recommencent alors ce scénario s'ils ont choisi de jouer la campagne).

SCÉNARIO 7 «SAUVETAGE»



BRIEFING DE LA RÉSISTANCE

Harassée et furieuse, Alice se remettait avec peine de la dernière échauffourée avec les forces de l'I.S.C. Rien ne s'était passé comme prévu. Une dizaine de secondes de décalage dans l'exécution des ordres, un manque de chance, une arme qui s'enraye au moment crucial, et tout tombe à l'eau. Heureusement, son sens tactique avait permis à trois membres de l'équipe de s'échapper. Il restait un espoir. Mais à cet instant, les émotions s'entrechoquaient. La jeune femme se sentait impuissante.

Jimmy éprouvait le même sentiment mais se réfugiait dans la logique plutôt que dans la rage. La présence de Freedom à ses côtés avait quelque chose de rassurant en cet instant dramatique.
« J'ai une bonne nouvelle, dit-il à Alice. Nos amis sont certainement vivants. Freedom détecte le mouvement d'une unité d'interrogation dans un secteur situé à moins d'un kilomètre d'ici.

- Vivants. Bien sûr qu'ils sont vivants, répondit Alice en empoignant son arme. Ils veulent les interroger, leur faire du mal. Mais on ne laisse personne derrière. On y va ! »

Jimmy eut un petit sourire en pensant à quel point les robots ignoraient que la loyauté défie toute probabilité.



BRIEFING DE L'I.S.C.

- Rapport d'activité : les hostiles capturés sont en sommeil cryogénique et placés dans le secteur K5.
État : En attente d'instructions.

- Transmission à l'unité-mère../..
Réception de transmission.
Rapport d'activité : Envoi d'une unité-expert en relations publiques.
Objectif primaire : Obtenir la position et l'état des hostiles encore en activité.
Objectif secondaire : élimination des hostiles capturés.
Instructions : Rejoindre positions / Patrouille / Neutralisation des hostiles encore en activité.
Instructions : Demande de confirmation.

- Rapport d'activité : Confirmation.



MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Carte B

Sauveteurs : pour cette mission, le joueur Résistant ne pourra jouer que la moitié (arrondi à l'entier supérieur) des personnages auquel il a accès selon le schéma de recrutement. Il choisit ainsi ses personnages, les autres étant les captifs de l'ISC.

Caisses : 4 marqueurs à placer (1 max par salle).

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 max par salle).

Cryo-tubes : le joueur I.S.C pioche aléatoirement 3 marqueurs 'Cryo-tube' et les place n'importe où sur le plateau de jeu (sans prendre connaissance de leur valeur). Il ne peut cependant pas placer plus d'un marqueur 'Cryo-tube' par salle, ni en placer un sur une case à partir de laquelle il est possible de tracer une ligne de vue vers n'importe quelle case de n'importe quel sas (y compris le sas de Haute sécurité). Spécial : les cases contenant un marqueur 'Cryo-tube' sont considérées comme occupées.

Patrouille : les personnages ISC ne peuvent pas effectuer plus de 4 actions de Mouvement durant leur activation (ouverture de portes compris), tant qu'ils n'ont pas terminé une activation en ayant une ligne de vue sur un personnage de la Résistance ou qu'ils n'ont pas été mis Hors de combat une première fois. À partir de ce moment, ils peuvent utiliser leur actions de Mouvement normalement.

Déploiement : le joueur I.S.C est en Mode (Position) dans n'importe quelle salle, hormis les salles d'Airlock, il n'est pas obligé de placer tous ses personnages dans la même salle. La Résistance est en Mode (Entrée), par n'importe quel Airlock.

Objectifs : le joueur ISC doit éliminer la Résistance, le joueur Résistance doit libérer ses camarades prisonniers des cryo-tubes. Un personnage Résistant peut effectuer une action de Piratage (difficulté 6), ciblant un marqueur 'Cryo-tube' situé sur une case périphérique à la sienne et sur laquelle il dispose d'une ligne de vue. Si l'action est un succès, retournez le marqueur pour prendre connaissance de sa valeur et déployez immédiatement un personnage Résistant à la place du marqueur (qui est ensuite défaussé). Le personnage Résistant doit être choisi parmi ceux qui sont captifs, le rang du captif ne pouvant être supérieur à la valeur (étoiles) du marqueur. Si le joueur le préfère ou s'il ne dispose pas de personnage de rang adéquat, il peut prendre soit un personnage d'un rang inférieur à celui indiqué, soit autant de marqueurs Révolution que le rang autorisé.

Durée : 8 tours.

Conditions de victoire : le joueur Résistant remporte la victoire s'il réussit à pirater au moins 2 cryo-tubes. Le joueur ISC gagne dans tous les autres cas.



Marqueur d'objectif de mission : **CRYO-TUBE**

SCÉNARIO 8 "QUAND LE CHASSEUR DEVIENT PROIE"



BRIEFING DE LA RÉSISTANCE

Assise dans un coin de la pièce, Alice lisait en silence les actes de décès. Parmi la longue liste de noms figuraient plusieurs de ses amis. Officiers de transmission, techies, Otakus, soldats... les machines n'avaient épargné personne, pas même les enfants. Malgré leurs blessures, elle et ses gars avaient eu de la chance. Une larme coula le long de sa joue. Cela faisait bien longtemps qu'elle n'avait pas pleuré. Épuisée, elle ne prit même pas la peine de l'essuyer. Dans ces moments de profonde détresse, Alice avait besoin de se souvenir du pourquoi de sa lutte. Elle avait besoin de retrouver un peu de force et un peu de courage. Dégrafant le haut de sa combinaison, elle plongea la main sous l'épais tissu et en ressortit un vieil holopix cabossé dont elle pressa l'interrupteur. Une projection 3D apparut. Elle était un peu floue et tressautait par moment mais c'était son bien le plus précieux. En y découvrant l'image qu'il contenait pour la énième fois, Alice sourit et sa fatigue s'évola. Levant fébrilement la main en direction de l'hologramme, elle essaya de le toucher et ainsi retrouver ce contact qu'elle avait tant aimé. Mais, comme à chaque fois, ses doigts passèrent au travers du maigre faisceau lumineux. Alors, son visage se ferma et sa colère refit surface. Elle pressa une nouvelle fois l'interrupteur et l'image disparut. Se levant d'un bond, elle attrapa ses armes et se dirigea vers la sortie. Recherche et destruction avait dit le haut commandement ? C'était parfait. Il était temps de rendre les coups et de venger ceux qui étaient tombés.



BRIEFING DE L'I.S.C

Fuujin souriait. Grâce à l'efficacité de ses équipes, les plans des rebelles avaient été découverts et la soi-disant résistance avait du plomb dans l'aile. La qualité des informations fournies avait permis à Bishamonten d'organiser une défense efficace et de protéger la population du L.A.B. Bien sûr, il était ravi d'avoir préservé l'avenir de l'humanité mais il savait également que ce succès favoriserait l'allocation de ressources à ses propres recherches. Posant son regard sur Kagutsuchi, il étudia les réactions du Karo du feu à mesure que le Karo protecteur exposait son plan. Pour dire la vérité, Fuujin n'aimait pas cet homme prétentieux et arrogant. Il savait pertinemment qu'il se préoccupait plus de ses propres intérêts que du but véritable de leur mission. Comment une telle personne avait-elle pu réussir son gempukku ? Pour l'instant le Karo des vents n'avait pas de réponse, mais il était bien décidé à le découvrir et empêcher que d'autres personnes comme lui, ou ces rebelles, ne continuent à proliférer. Tel était l'objectif ultime de ses travaux. Mais pour l'heure, c'était à Kagutsuchi d'agir et de préparer ses drones pour l'ultime bataille. S'il s'acquittait bien de sa tâche, la Rébellion ne serait bientôt plus qu'un mauvais souvenir et le L.A.B 03 pourrait de nouveau se consacrer uniquement à sa mission de sauvetage de l'humanité.



Marqueur d'objectif de mission : **TERMINAL**

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Carte A

Caisses : 4 marqueurs à placer (1 max par salle).

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 max par salle).

Terminaux : 1 marqueur 'Terminal' est placé face rouge visible sur l'une des cases (au choix du joueur ISC) des Airlock 1, 2, 3 et 4. Spécial : Les cases contenant un marqueur 'Terminal' ne sont pas considérées comme occupées.

Déploiement : le joueur I.S.C est en Mode (Position) sur les cases du Airlock de Haute sécurité. Le joueur Résistant est en Mode (Entrée) par les Airlock 1, 2, 3 ou 4. Le joueur Résistant ne peut cependant plus utiliser un Airlock pour son déploiement une fois que le marqueur 'Terminal' situé sur l'une des cases de cet Airlock a été réinitialisé. Inversement, le joueur ISC ne peut pas utiliser un Airlock pour se redéployer grâce à sa règle Usine interne si le marqueur 'Terminal' situé sur l'une des cases de cet Airlock n'a pas été réinitialisé (le Airlock de Haute sécurité est utilisable normalement grâce à l'événement 6 du Tableau des événements aléatoires).

Objectifs : le joueur Résistant doit abattre les personnages I.S.C. Le joueur I.S.C doit minimiser les pertes et sécuriser le périmètre, en réinitialisant les Terminaux. Un personnage ISC peut effectuer une action de Piratage (difficulté de 7), ciblant un 'Terminal' situé sur une case périphérique à la sienne et sur laquelle il dispose d'une ligne de vue. Retournez le marqueur 'Terminal' face verte visible pour indiquer qu'il a été réinitialisé.

Durée : pas de limite.

Conditions de victoire : le joueur Résistant gagne la partie si, à la fin de n'importe quel tour, il a mis Hors de combat 3 personnages I.S.C ou plus (un personnage mis Hors de combat plusieurs fois compte à chaque fois comme un personnage différent) et la partie prend donc fin. Si le joueur ISC a piraté les 4 marqueurs 'Terminaux' présents sur le plateau à la fin de n'importe quel tour, c'est lui qui l'emporte. Si les deux conditions sont réunies le même tour, la Résistance l'emporte. Si tout les personnages Résistants sont mis Hors de combat sans remplir leur objectif, l'ISC l'emporte même s'il n'a pas réinitialisé tous les 'Terminaux'.

SCÉNARIO 9 "SOULÈVEMENT"



BRIEFING DE LA RÉSISTANCE

« Mes amis, dit Alice, je dois vous faire part d'une découverte que Jimmy vient de faire. Il y a, tout près d'ici, une unité cryo d'appoint récemment installée par les crânes d'oeuf et leurs robots. C'est sans doute ici que la plupart d'entre vous ont été congelés.

- Et alors ? dit Duncan.

- Alors lors de la dernière opération de sauvetage, nous... Enfin, Jimmy a barboté quelques datadiscs. On pensait que ce n'était qu'une antenne de maintenance où ils gardaient des prisonniers avant transferts, mais ce n'est pas le cas. Jimmy ?

- En fait, reprit le gamin, ces cryo-tubes sont le vrai problème. Ils étaient encodés à la base pour servir de matrice de clonage. »

Un silence inquiet s'empara de l'assemblée, la plupart ne sachant pas exactement quelles implications cette révélation allait engendrer. « Je comprends pas bien, dit Duncan, ils veulent nous cloner ? Pour quoi faire ?

- Non, en fait c'est destiné aux Karos, expliqua Jimmy. En gros, ils vont se préparer des clones, comme des sauvegardes, qu'ils pourront activer n'importe quand. Ce qui fait qu'on pourra jamais les arrêter, ils pourront toujours 'renaître' ailleurs et continuer à nous gouverner.

- Nous écraser ouais ! gronda Ashton.

- Exact, enchaîna Alice. Alors il est impératif qu'on ne laisse pas ces caissons sortir d'ici. Jimmy a déjà déterminé que le modèle d'origine est sorti des labo d'un certain Kureiji, dans le secteur 18. Les prototypes qu'ils ont utilisé comme cellule prouvent que ce n'est pas encore au point, mais il faut se grouiller...

- Car si ça sort de ce secteur, on pourra plus les arrêter, fit Jimmy la mine sombre.

- Alors qu'est-ce qu'on glande encore ici ? S'exclama Ashton. On force ! »



BRIEFING DE L'I.S.C

« Les laisser découvrir ces prototypes cryogéniques était-il une si bonne idée ? Courir le risque qu'ils anéantissent 5 ans de recherches me paraît... inconsideré.

- Sun Tzu disait néanmoins de ne pas pousser un ennemi aux abois, ce qui le rendrait imprévisible et dangereux, mais de lui laisser une issue, un leurre. Leurs idéaux les rendent prévisibles, ils seront attendus.

- Cette guerre n'en est pas moins dangereuse pour nous, tant que cette technologie de clonage n'est pas au point. Nous devons savoir envisager le pire.

- Certes, mais cela est déjà un leurre en lui-même. Le docteur Kureiji a testé lui-même sa technologie de clonage il y a quelques temps, avec des résultats très satisfaisants. Ces résultats ont déjà été transmis à N.O.E, le reste est affaire de temps. »

Les Karos se détendirent. Les rebelles pouvaient remporter quelques batailles, l'issue ne faisait aucun doute pour eux. Ils pouvaient même laisser ces utopistes rejoindre la surface, et les laisser mourir dehors, alors qu'à l'intérieur tout serait rentré dans l'ordre.



Si les joueurs ont choisi d'effectuer la campagne, ils doivent maintenant en découdre pour la victoire finale. Pour ce dernier scénario, ils obtiennent le(s) bonus listés dans le tableau suivant, en fonction du nombre de victoires qu'ils ont remporté durant la campagne. Lorsque le joueur Résistant a la possibilité de choisir un marqueur 'Équipement' (ou davantage), il sélectionne celui de son choix et l'attribue immédiatement à l'un de ses personnages, qui pourra l'utiliser normalement au cours de la partie. Lorsque le joueur ISC a la possibilité d'écarter du jeu un marqueur 'Équipement', il le fait avant que le joueur Résistant ne choisisse ces marqueurs 'Équipement' (s'il le peut), ce dernier ne pouvant donc pas choisir ce marqueur à attribuer à l'un de ses personnages.

Victoires	Bonus Résistance	Bonus ISC	Victoires
4	2 marqueurs Révolution + 1 Objet au choix	+1 aux tests d'Initiative	0
3	Les 'Cryo-tubes' ont une JdV de 4 au lieu de 5	Un personnage qui échoue à une tentative de Piratage d'un Cryo-tube subit un point de Dommage	1
2	2 marqueurs Révolution OU 1 Objet au choix	Retirez du jeu un Objet de votre choix	2
1	La règle 'Hymne à la Révolution' vous rapporte 2 marqueurs Révolution au lieu de 1.	La difficulté pour les actions de Piratage ciblant un 'Cryo-tube' est augmentée de 1	3
0	+1 aux tests d'Initiative	A chaque tour, vous pouvez modifier de 1 point le résultat sur le tableau des événements	4

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO



Marqueur d'objectif
de mission : **CRYO-TUBE**

Carte B

Caisses : 4 marqueurs à placer (1 max par salle).

Équipements : 8 marqueurs à placer (1 max par salle).

Cryo-tubes : 2 marqueurs 'Cryo-tube' choisis aléatoirement sont placés, face cryo-tube visible, sur la case centrale des salles 1 et 2 (mettre un schéma de placement). Le 3^{ème} marqueur 'Cryo-tube' est placé, face cryo-tube visible, sur l'une des cases adjacentes au Airlock haute sécurité, au choix du joueur ISC. Spécial : les cases contenant un marqueur 'Cryo-tube' sont considérées comme occupées.

Déploiement : le joueur I.S.C est en Mode (Position) sur les cases du Airlock de Haute sécurité. La Résistance est en Mode (Entrée), par les Airlock 3 et 4.

Objectifs : le joueur ISC doit empêcher la Résistance de désactiver les Cryo-tubes. Un personnage Résistant peut effectuer une action de Combat (Jet simple de difficulté 5) contre ceux-ci selon les modalités normales du combat

(corps-à-corps ou à distance). Un Terminal dispose d'une JdV de 5. Dès que la JdV d'un 'Cryo-tube' est à 0, le marqueur est détruit et retiré du terrain, le joueur Résistant gagne également un nombre de marqueurs 'Révolution' égal au nombre d'étoiles inscrit au verso du marqueur retiré. Un personnage Résistant peut aussi effectuer une action de Piratage (difficulté 7) prenant pour cible un marqueur 'Cryo-tube' situé sur une case périphérique à la sienne et sur laquelle il dispose d'une ligne de vue. Si le jet est un succès, il retire immédiatement le marqueur du terrain.

Durée : 8 tours

Conditions de victoire : Le joueur Résistant remporte une victoire totale s'il ne reste plus aucun marqueur 'Cryo-tube' à la fin de la partie. S'il reste un marqueur 'Cryo-tube', c'est une victoire mineure. S'il reste deux marqueurs 'Cryo-tube', c'est l'ISC qui l'emporte d'une victoire mineure, enfin si tous les marqueurs sont encore présents, la victoire de l'ISC est totale.

DÉNOUEMENT

VICTOIRE TOTALE DE L'I.S.C

« Victoire ». Ce mot est sur les lèvres de tous les habitants du L.A.B et est largement relayé sur les canaux d'informations. [...]

[...] A longueur de journée, on peut y voir comment l'alliance des hommes et de l'I.A a réussi à déjouer les plans de dangereux anarchistes. [...]

[...] Le peuple a désormais ses héros et une bannière sous laquelle se rassembler pour partir à la conquête de la surface. [...]

[...] Mais avant que sonne l'heure du grand départ, il faut reconstruire et réhabiliter notre foyer si lourdement meurtri [...]

[...] Bien que les événements de ces derniers mois soient tristes et malheureux, ils ont au moins eu le mérite de nous rappeler, à nous tous, nos devoirs envers la Terre et l'Humanité. [...]

[...] C'est pourquoi l'Ordre Céleste va poursuivre son action et ses investigations, là-haut à l'extérieur. [...]

[...] Car nous ne devons prendre aucun risque, la vie de chacun d'entre nous est trop précieuse pour être risquée inutilement. [...]

« Bien, N.O.E, j'en ai assez vu, dit Fujin en éteignant sa trideo. C'est parfait.

- Merci Karo, répondit N.O.E, j'ai suivi vos instructions à la lettre. En ce moment même nous expérimentons le processus de conditionnement sur un échantillon de prisonniers. Si les résultats atteignent un rendement de 80%, nous appliquerons ce traitement à l'ensemble des dissidents capturés afin de les réhabiliter.

- Très bien, acquiesça l'homme. Si tout se passe bien, nous pourrions ainsi préserver un grand nombre de vies. L'existence de chaque être humain est bien trop précieuse pour être gaspillée.

- Vos paroles sont celles d'un sage, le complimenta l'I.A. Et concernant le système éducatif ?

- Il est trop tôt pour utiliser mon procédé sur des enfants, objecta le scientifique. Tant que nous n'obtiendrons pas un rendement de 95%, les bénéfices n'égalent pas les pertes.

- Comme il vous plaira, répondit la machine. Quoiqu'il en soit, permettez-moi de vous signaler que les ressources et moyens que vous avez demandés pour poursuivre vos recherches ont été accordés. »

Sur ces mots Fujin mit fin à la transmission et sourit. Les rêves du Visionnaire allaient enfin se réaliser et une humanité nouvelle, façonnée selon Son idéal, allait émerger. Un jour nouveau se levait enfin pour les Hommes.

VICTOIRE PARTIELLE DE L'I.S.C

La leçon avait été sévère et l'enseignement amer. La jeune Résistance avait présumé de ses forces et s'était cassée les dents. Les efforts qu'elle avait déployés pour s'échapper du L.A.B avaient été vains et l'opération Prométhée demeurerait dans l'histoire comme un véritable échec.

De nombreux combattants de la liberté avaient ainsi inutilement trouvé la mort et les maigres ressources dont disposaient les résistants avaient été inutilement gaspillées. Bien que mal en point, la Résistance n'était pas morte et continuait sa lutte. Les niveaux inférieurs étaient toujours sous son contrôle et elle restait une épine plantée dans le flanc de l'I.S.C.

Cependant, il ne faudrait pas longtemps avant qu'une opération de nettoyage ne soit lancée par l'Ordre Céleste afin de reprendre le contrôle total du L.A.B. Mais cela n'avait pas d'importance, car un nouveau plan était déjà à l'œuvre. Si tout se passait bien, et grâce à l'aide d'agents infiltrés et de quelques sympathisants, de nombreux survivants seraient bientôt libres.

A coup sûr l'I.S.C s'en apercevrait et ils seraient pourchassés mais, là-haut, leurs chances de survie étaient bien meilleures qu'ici, sous terre.

VICTOIRE PARTIELLE DE LA RÉSISTANCE

Les machines avaient attaqué un peu avant 22:00 standard, prenant par surprise les soldats de la Résistance. Assez rapidement, la défense s'était organisée mais il était clair que l'Ordre Céleste avait décidé d'en finir. Après tout, les Karos avaient gagné la bataille idéologique. La population ne se révolterait pas pour protéger des terroristes mettant en péril le fonctionnement du L.A.B et donc la survie de ses habitants. Ils avaient maintenant le champ libre et pouvaient éradiquer toute forme d'opposition.

Vagues après vagues, les drones se lancèrent à l'assaut, prélevant à chaque fois un lourd tribut. Assez vite, il devint évident pour les défenseurs qu'il était impossible de repousser les envahisseurs. Le Haut Commandement de la Résistance dû donc accélérer ses plans et prendre une décision tragique. Les civils furent conduits aux tunnels d'évacuation, escortés par un peu plus de la moitié des troupes. Pendant ce temps, le reste des combattants était envoyé sur le front. Sans espoir de retour. Ces hommes et ces femmes étaient délibérément sacrifiés pour couvrir la fuite de leurs camarades. Mais ils le savaient et l'acceptaient de bonne grâce.

Alice et son escouade faisaient partie de l'escorte. Quelque part au plus profond de son être, elle savait qu'elle aurait préféré rester et mourir les armes à la main, entourée de ses frères, mais elle n'était pas seule. Ses hommes en avaient tellement fait pour la Cause, avaient si souvent frôlé la mort pour elle, qu'ils méritaient de goûter à cette petite victoire.

Et puis, il y aurait d'autres occasions de mourir. De toute évidence, l'I.S.C n'attendrait pas que les cadavres des leurs soient froids pour se lancer à leur poursuite. De plus, le monde d'au-dessus leur était complètement inconnu et regorgeait probablement de mille dangers. Non, cet épisode ne constituait pas une fin. La Résistance venait simplement de clore un chapitre et d'en entamer un nouveau. Alice espérait simplement qu'il serait écrit avec un peu moins de larmes et de sang.



VICTOIRE TOTALE DE LA RÉSISTANCE

Assis devant ses interfaces de commandement, Kagutsuchi s'impatientait. D'un tempérament énergique, le Karo du feu supportait mal l'inactivité et l'immobilisme. Malgré sa condition de scientifique, il ne se sentait vivant que dans l'action et non dans la réflexion. Or, bien que ses drones soient prêts, que le plan d'attaque ait été minutieusement préparé, il devait attendre l'autorisation de lancer l'assaut et ceci lui était particulièrement insupportable.

Ce moment, il en avait rêvé depuis le début des émeutes, il y a de cela plusieurs mois. Pour lui, les rebelles n'étaient que des nuisibles, des insectes rampants et grouillants qui ne méritaient que d'être écrasés sous le talon de sa botte. Et aujourd'hui, il avait les moyens de réaliser son fantasme. Les insurgés ne le savaient pas encore, mais il tenait leurs vies et leurs destins entre ses mains. Dans quelques minutes maintenant, d'un simple geste, il scellerait à jamais leur avenir et le briserait.

Cette dernière pensée lui donna des bouffées de chaleur et lui procura une sensation de jouissance, le conduisant dans un état proche de l'extase. Mais ce ne fut que passer car, pour l'heure, il fallait encore attendre.

Enfin, le signal tant espéré arriva. Un sourire carnassier aux lèvres, Kagutsuchi ordonna l'assaut. Mais pour le Karo du feu, être simple spectateur n'était pas suffisant. Laissant à N.O.E le soin d'appliquer le plan, il connecta son Cybershell à un de ses drones de combat et, comme un général des temps anciens, se jeta dans la bataille le katana à la main. Courant à la tête de ses troupes, l'esprit embrumé par une fièvre guerrière, il couvrit à la force de ses jambes mécaniques la distance le séparant d'un avant-poste ennemi. D'un bond, il ignora les barricades et atterrit en plein cœur du dispositif des rebelles. A sa grande surprise, personne ne l'attaqua. Le camp était vide. Les terroristes avaient du se replier.

Enragé par la couardise de ses adversaires, Kagutsuchi poussa un hurlement et, la rage au ventre, reprit sa progression au cœur des lignes adverses, bien décidé à en découdre. En vain. Il n'y avait personne à combattre. Tous les rapports émis par les guntaïs étaient identiques, les slums ne contenaient plus âme qui vive. Il fallait se rendre à l'évidence, les rebelles étaient déjà partis depuis longtemps.

SCENARI

MODE COOPÉRATION

Constitution du plateau de jeu

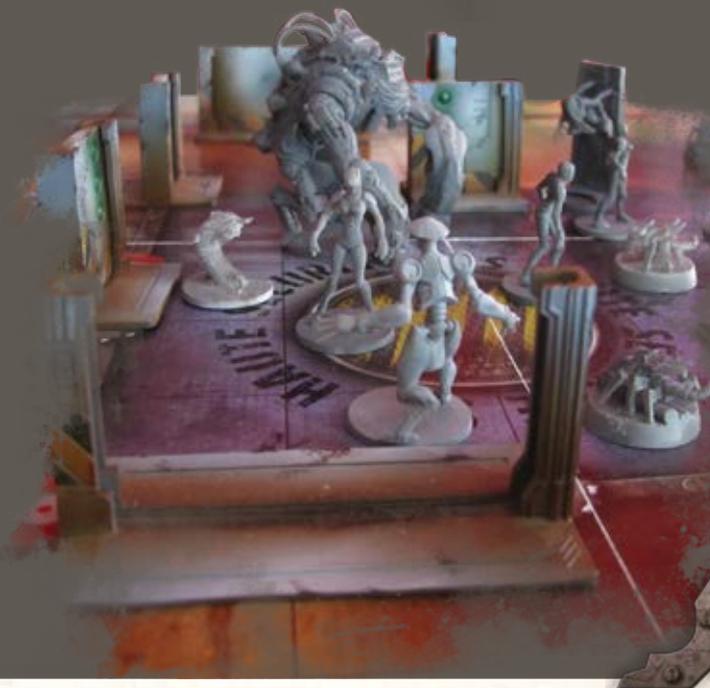
Lors d'une partie en mode Coopération, vous devez d'abord construire votre plateau de jeu en utilisant les dalles adéquates, en fonction des indications du scénario. Les différents éléments de jeu (sas, Terminaux, etc.) sont également indiqués et leur placement déterminé par le scénario.

Choix de la difficulté

Avant d'entamer le scénario, les joueurs choisissent une difficulté. Il existe trois niveaux de difficulté pour le mode Coopération, chacun influençant le nombre de cartes de Répression que vous allez tirer lors de l'étape a) Tirage des cartes de Répression :

1. Planqué (Facile) : 2 cartes
2. Libéré (Normal) : 3 cartes
3. Déchaîné (Difficile) : 4 cartes

La difficulté impacte bien sûr la vitesse à laquelle les Drones vont arriver sur le plateau, mais cela réduit surtout la durée de la partie, puisque la pile s'épuisera plus vite dans les niveaux de difficulté élevés.



SCENARIO 1 "INFILTRATION"

Ça y est, nous sommes sortis des quartiers d'habitation pour emprunter la direction des blocs de stockage. Là-bas, nous trouverons des armes, des médicaments et des vivres indispensables à la poursuite de notre projet. Nous pourrions aussi en avoir besoin une fois sortis, qui sait ?

Les blocs de stockage sont sous surveillance des robots de combat de nos anciens compagnons. Ils sont programmés pour défendre leur cargaison avec toute la force requise. Une fois l'alerte donnée, nous ne devons attendre aucune clémence, tous les coups seront mortels. Ça tombe bien, j'avais pas l'intention de retenir les miens non plus.

Mise en place des éléments

Dalles D4, D3, D2, D1

Caisnes : 4 marqueurs à placer (1 max par salle).

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 max par salle).

Déploiement : la Résistance se déploie selon le Mode (Entrée), par le Airlock 1.

Objectifs : la Résistance doit sortir ses personnages de la carte par le Airlock 2, 3 ou 4.

Conditions de victoire : si au moins 2 personnages Résistants réussissent à sortir, la Résistance gagne la partie. Si moins de 2 Résistants parviennent à sortir, alors la Résistance échoue.



SCENARIO 2 "RECHERCHE ET DESTRUCTION"

Le L.A.B dispose d'un réseau informatique très élaboré, relié directement à N.O.E. Sa raison d'être est double : il permet d'une part à tout un chacun de se procurer les informations dont il a besoin au quotidien, et fait office d'outil de surveillance pour la hiérarchie. Les robots peuvent venir y prendre de nouvelles informations, charger des protocoles de combat ou échanger des données.

Encore faut-il s'y connecter ! Les terminaux sont robustes mais pas indestructibles. Si on casse les terminaux, c'est le black-out et l'influence des robots est sapée à la base. C'est l'heure de la dégradation volontaire de matériel !

Mise en place des éléments

Dalles C1, C3, C4, C2

Caisses : 4 marqueurs à placer (1 max par salle).

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 max par salle).

Déploiement : la Résistance se déploie selon le Mode (Entrée), par le Airlock 1.

Objectifs : la Résistance doit détruire les 'Terminaux' indiqués, en effectuant une action de Combat (Jet simple de difficulté 5) contre ceux-ci selon les modalités normales du combat (corps-à-corps ou à distance). Un Terminal dispose d'une JdV de 5. Dès que la JdV d'un 'Terminal' est à 0, le marqueur est détruit et retiré du terrain. Spécial : Les cases contenant un marqueur 'Terminal' sont considérées comme occupées.

Conditions de victoire : la Résistance remporte la victoire si elle parvient à détruire tous les 'Terminaux'. Si elle n'y parvient pas, la mission est un échec.



Mise en place des éléments

Dalles D1, C4, D2, D3

Caisses : 4 marqueurs à placer (1 max par salle).

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 max par salle).

Déploiement : la Résistance se déploie selon le Mode (Entrée), par le Airlock 4.

Objectifs : la Résistance doit sortir ses personnages de la carte par le Airlock 1.

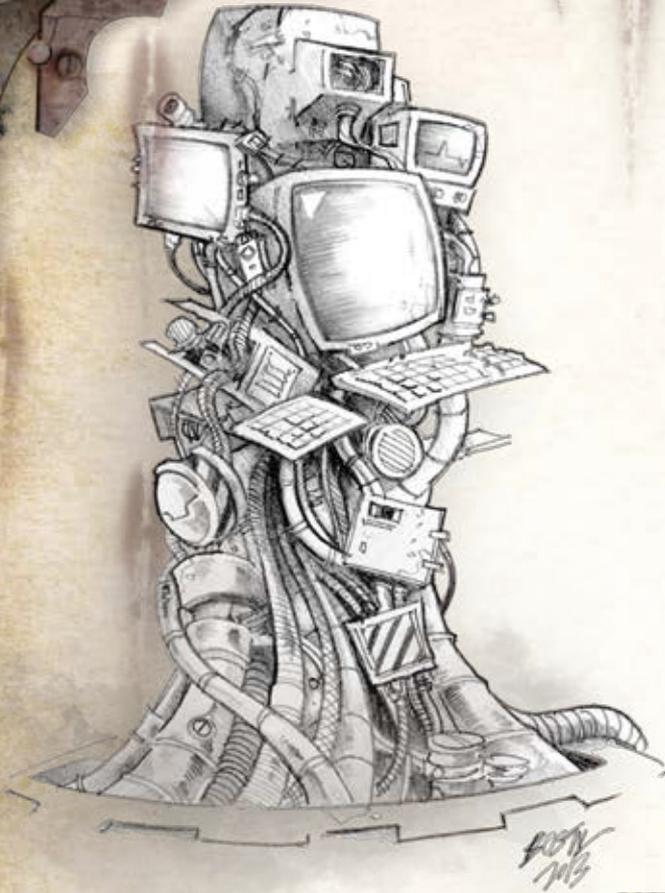
Conditions de victoire : si au moins 2 personnages Résistants réussissent à sortir, la Résistance gagne la partie. Si moins de 2 Résistants parviennent à sortir, alors la Résistance échoue.

SCENARIO 3 "COURSE CONTRE LA MONTRE"

Tout s'est joué très vite, c'est un piège ! Nous sommes repérés, l'initiative a changé de camp, pas le temps de traîner ici. Attrapons tout ce que nous pouvons et mettons les voiles tant que nous respirons encore. Les robots débarquent en force. Comment ont-ils su que nous étions là ?



SCENARIO 4 "LOW BATTERY"



Les derniers combats ont été éprouvants. Nous manquons de vivres, de piles énergétiques et de munitions. En outre, l'un d'entre nous est blessé. Rien de grave pour le moment mais si ça s'infecte, ça pourrait rapidement dégénérer. Nous devons piller une aire de stockage et récupérer de quoi survivre. Avec un peu de chance, nous tomberons sur un charmant prototype d'arme expérimentale ou, mieux, sur de la nourriture réservée aux Karos. J'en salive d'avance.

Dalles C4, D1, C3, D2

Caisses : les marqueurs 'Caisses' sont utilisés en tant que marqueurs 'Objectifs' et ne peuvent donc pas être lancés. Leur placement est indiqué ci-dessus, face 'Caisse' visible, ils sont tirés aléatoirement afin que la Résistance ignore leur valeur respective.

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 max par salle).

Déploiement : la Résistance se déploie selon le Mode (Entrée), par le Airlock 1.

Objectifs : la Résistance doit déposer les marqueurs 'Objectifs' sur les cases du Airlock 1, sachant qu'il peut les empiler.

Conditions de victoire : la Résistance gagne si elle dépose au moins 4 points de marqueurs 'Objectif' sur les cases du Airlock 1. Sinon, elle échoue.



SCENARIO 5 "SAUVEZ JIMMY"

Jimmy a été capturé et placé en cryo-tube par les robots. Je connais leurs méthodes : ils vont l'interroger puis tenter de le reconditionner. Et s'ils échouent, il sera recyclé en tasty-dough. Alors on met l'idéologie de côté pour le moment et on recadre les priorités : aux armes, on a un petit garçon à sauver. Et si on tombe sur des recrues potentielles parmi les détenus du bloc où Jimmy est retenu, tant mieux !

Dalles C1, C2, C4, C3

Caisses : 4 marqueurs à placer (1 max par salle).

Equipements : 8 marqueurs à placer (1 max par salle).

Cryo-tubes : les marqueurs 'Cryo-tube' sont placés selon les indication ci-dessus, face 'Cryo-tube' visible, ils sont tirés aléatoirement afin que la Résistance ignore leur valeur respective. Spécial : les cases contenant un marqueur 'Cryo-tube' sont considérées comme occupées.

Forces en présence : Jimmy ne peut pas être sélectionné comme personnage par un joueur pour ce scénario.

Déploiement : la Résistance se déploie selon le Mode (Entrée), par le Airlock 1.

Objectifs : la Résistance doit libérer Jimmy, prisonnier d'un cryo-tube et l'aider à s'échapper. Un personnage Résistant peut effectuer une action de Piratage (difficulté 6), ciblant un marqueur 'Cryo-tube' situé sur une case périphérique à la sienne et sur laquelle il dispose d'une ligne de vue. Si l'action est un succès, retournez le marqueur pour prendre connaissance de sa valeur. Si la valeur est 3 ou 4, placez un personnages ISC de rang égal (s'il n'est pas déjà présent sur le plateau) à la place du marqueur (qui est ensuite défaussé). Si la valeur est 2, alors déployez Jimmy à la place du marqueur (qui est également défaussé). Jimmy peut être normalement activé dès qu'il est libéré, c'est le Leader de la Révolution qui active Jimmy chaque tour.

Conditions de victoire : si Jimmy parvient à sortir par le Airlock 1, alors la Résistance a rempli sa mission, sinon c'est un échec.





“ Sous prétexte de nous protéger, elle nous a enfermés dans des cages dorées et nous a privés de notre futur, nous traitant comme des enfants faibles et ignorants. Le temps est venu de réclamer notre indépendance... ”

*Déclaration prêtée à Mickael Aaron Manhattan
à la veille de l'opération Prométhée*