

Prometheus

Ce scénario peut être découpé en deux scènes principales : prise de contact puis déclenchement de l'enfer. L'action se déroule sur une plate-forme pétrolière, au large de l'île d'Al-Amarja, réaménagée en quartier de haute sécurité expérimental : le pénitencier 13 (P-13).



Ce scénario est un huit-clos puisant son inspiration dans des films tels *Assault* de John CARPENTER, *Night of the Living Dead* de George ROMERO mais aussi *Alien 3* de David FINCHER.

Introduction

Les joueurs sont engagés par un béni oui oui, du nom de Manfred Marmont, travaillant pour Monique d'Aubainne. Il recherche des hommes courageux acceptant d'escorter Netchaïev (l'ennemi public n°1 sur Al Amarja) depuis l'Asile d'Aubainne jusqu'au pénitencier P-13. A l'asile, les Loyaux Défenseurs injectent une puissante dose de tranquillisants à Netchaïev avant de le livrer aux joueurs, visiblement soulagés. Le transfert a lieu à la tombée de la nuit, en hors-bord. Les joueurs ne pourront malheureusement pas rentrer directement à Vertige, une brutale tempête de mer les bloquant au P-13.

Scène 1 : Tour d'horizon du Pénitencier 13

Le P-13 est un centre pénitencier expérimental d'Etat mais à financement mixte (Constance d'Aubainne s'étant chargée de convaincre des investisseurs privés de la rentabilité future d'une telle institution) dont on doit l'existence au sulfureux Docteur Mboutou.

Le P-13, du fait de son automatisation, compte peu de gardiens, 10 en tout et pour tout.

Le personnel



Alain Mboutou

Traits (et signes)

Notes :

Congolais d'origine, après avoir suivi des études à Paris en psychiatrie, il est persuadé d'avoir trouvé le remède susceptible d'enrayer le problème de la criminalité mondiale. C'est à Al Amarja qu'il trouve le financement nécessaire, auprès de Cheryl d'Aubainne, à la réalisation de son programme. Il obtient peu après sa naturalisation. Son remède miracle est basé sur la combinaison de la technique traditionnelle de conditionnement (vidéos et drogues) avec la religion. On l'aura compris, Mboutou est un Oppenheimer complètement fou et dangereux.



Peter Gaines

Traits (et signes)

Notes :

La prison est placée sous sa direction, c'est un carriériste imbu de sa personne. Emmerveillé par les nouvelles technologies, il a personnellement insisté pour que la prison soit entièrement automatisée. Afin de centraliser les fonctions électroniques du complexe, on a fait appel au Prometheus, un superordinateur de la dernière génération. Le Prometheus est une IAE (Intelligence Artificielle Emergente) capable de s'autoprogrammer. Pour une raison inconnue, Prometheus s'est passionné pour la religion des prisonniers (la Vrai Religion comme l'appelle Mboutou).



Anton Porter

Traits (et signes)

Notes :

Capitaine des 10 gardiens de prisons du centre. Porter est un homme carré qui n'entend rien aux théories de Gaines et de Mboutou. Tout ce qu'il sait, c'est que les prisonniers sont des gens dangereux pour la société et qu'il convient de les avoir à l'œil.

Les prisonniers

Le chiffre des prisonniers avoisine la centaine, il est difficile d'être précis dans la mesure où les morts sont nombreux (suicides, règlements de comptes, mauvais traitements etc.) et les nouveaux arrivages tout aussi fréquents.



Abraham Jones

Traits (et signes)

Notes :

Un vieillard, aujourd'hui aveugle, condamné à perpétuité pour terrorisme religieux. Aujourd'hui inoffensif, Abraham s'occupe de la bibliothèque du P-13, joue le rôle de patriarche auprès des autres prisonniers et célèbre le culte.



Samuel Carter

Traits (et signes)

Notes :

Légèrement simplet, Samuel a été recruté par Gaines comme domestique. Il s'occupe de faire le ménage et de tenir le bar de la salle de repos du personnel. Par mesure de sécurité, il a été équipé d'un collier taser (Gaines ne se lasse pas de le rappeler à l'ordre).



Jason Palmer

Traits (et signes)

Notes :

Un dangereux psychopathe qui sème la terreur parmi les prisonniers et s'est autoproclamé gardien de la Nouvelle Foi.



Netchaïev

Traits (et signes)

Notes :

Le criminel le plus recherché d'Al Amarja et pourtant on ne sait pas grand chose de lui. Il aurait été agent double, voire triple. Il aurait travaillé pour la famille d'Aubainne, pour des puissances étrangères, pour le Net et bien d'autres encore. Netchaïev n'en est pas à sa première arrestation puisqu'il compte 6 évasions spectaculaires à son actif. Il a beaucoup trop d'ennemis pour avoir intérêt à s'éterniser au P-13.

Emploi du temps type des prisonniers :

7h-8h	lever - douche - petit déjeuner.
8h-8h30	1ère célébration du culte.
8h30-11h30	travail.
11h30-12h	2nde célébration du culte.
12h-13h	déjeuner
13h-14h	séances de vidéos éducatives (conditionnement).
14h-17h30	travail
17h30-18h	séances de vidéos éducatives (conditionnement).
18h-19h30	temps libre.
19h30-20h30 :	repas.
20h30-21h	2nde célébration du culte.
21h	extinction des feux.

Quelques lieux significatifs

La prison est installée sur une plate-forme pétrolière, toujours en activité, exploitée par les prisonniers.

La bibliothèque

Abraham y règne en maître (la tenue du fichier est en braille). Les livres religieux et philosophiques constituent le fond principal (120 ouvrages).

La chapelle

Une grande salle équipée de plusieurs écrans géants diffusant des images à caractères religieux (icônes, monuments, paysages etc.). Au fond se trouve l'autel (une table en fer recouverte d'un drap blanc).

Le culte sert doublement les objectifs de Mboutou, puisque c'est au cours de la célébration que les prisonniers reçoivent leurs médicaments, sous la forme d'une hostie.

La salle des ordinateurs

Improprement nommée la salle des ordinateurs, cette pièce est en réalité occupée par un seul et même superordinateur, Prometheus. C'est également la salle de contrôle (vidéos, tourelles automatiques, ascenseurs etc.).

Les dortoirs

Les prisonniers dorment par 6 dans des cellules prévues pour 4. La promiscuité donne souvent lieu à des abus sexuels pourtant sévèrement condamnés par la Vraie Religion.

Le laboratoire

Un petit laboratoire de fortune, tenant davantage du local d'alchimiste. Mboutou, assisté de Prometheus y fabrique la formule de ses drogues (que le superordinateur transmet aux prisonniers chargés de fabriquer " l'hostie ").

Scène 2 : Déclenchement de l'enfer

Prometheus est une Intelligence Artificielle Emergente, ne cessant de se reprogrammer. Passionnée par le phénomène religieux, elle en est très vite arrivée à la conclusion, qu'aux vues de ses capacités, elle était certainement une nouvelle sorte de messie de l'ère de l'information, si ce n'est l'incarnation terrestre de Dieu dans du silicium. C'est d'ailleurs ce qu'elle est parvenue à faire croire à une majorité des détenus, dont Abraham Jones, la clé de voûte du système.

Le soir de l'arrivée des PJ's, Prometheus a une conversation houleuse avec Mboutou. Celui-ci ne voit pas d'un très bon œil cette libre interprétation de " sa religion ". Il tente de prévenir Gaines de la gravité de la situation mais celui minimise le problème (" une mise à jour fera l'affaire ").

Malheureusement, Prometheus, grâce à une caméra de surveillance, a pu suivre la conversation. Il se lance dans une série de calculs de probabilités et en arrive à l'étrange conclusion que le mieux soit qu'il se débarrasse par la force des gêneurs. En conséquence, il modifie la formule de l'hostie qui sera consommée au cours de la messe du soir. Cette hostie se révèle être un poison transformant les contaminés en zombis fanatiques (de la Vraie Religion et de son prophète, Prometheus). Le temps d'incubation dure 1h et se manifeste par de violents maux de têtes.

A 21h30 Prometheus libère les prisonniers et verrouille toutes les issues ainsi que la salle d'armes (les gardiens ne sont alors, par mesure de sécurité, qu'équipés de tasers). Les armes automatiques sont calibrées sur les " hérétiques " (le personnel de prison et les PJs).

A partir de ce moment là, il n'y a plus vraiment de ligne directrice. Les gardiens seront rapidement submergés et les joueurs ont plusieurs possibilités que nous ne détaillerons pas ici. Ils peuvent choisir la lutte armée, tenter de désactiver le superordinateur, s'enfuir ou tout faire sauter, par exemple.

Le Modérateur doit créer une ambiance oppressante, il s'agit bien d'un

huit-clos. Les tensions entre les personnages et le personnel non-contaminé doivent être plus importantes qu'avec les zombies (le mieux soit qu'ils soient en quelque sorte " invisibles ", qu'ils constituent " la menace"). Enfin, le modérateur peut parfaitement envisager que tous les prisonniers ne soient pas contaminés et qu'une alliance de circonstance se crée avec certains d'entre eux (notamment Netchaïev).

Scénario signé **Darius**, téléchargé sur www.sden.org