

## Extraction en Europa



## 1) LA MISSION

Vous êtes un enfant de l'Aurore vivant sur la planète Terr, au sein d'une des zones contrôlées par la Confédération.

La Confédération est une civilisation humaniste et réellement avancée. On n'y connaît ni la corruption, ni la faim, ni l'injustice.

Vous êtes né avec des capacités surnaturelles que vos parents ont soigneusement camouflé afin de vous permettre de connaître une vie normale. Parvenu à la fin de l'adolescence, vous avez décidé d'utiliser vos capacités dans des missions risquées : venir en aide aux enfants de l'aurore plus jeunes, percer le mystère de vos origines, libérer les Enfants du Crépuscule de la malédiction qui les rend si dangereux.

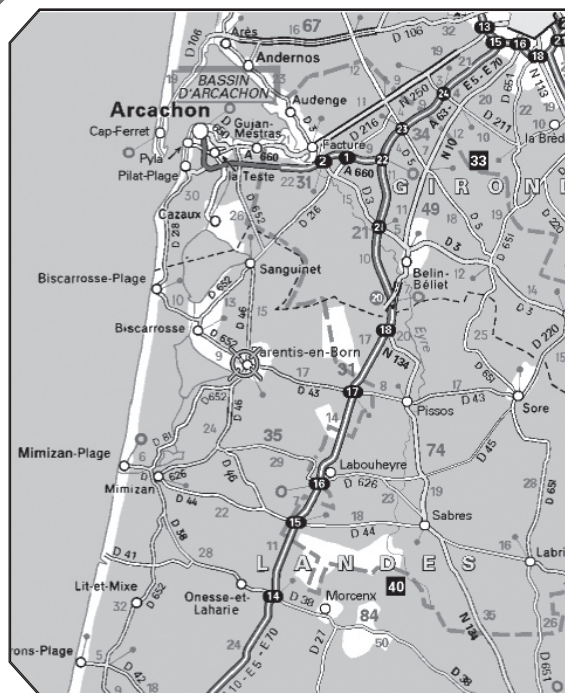
Le docteur Mons, un français, vous a signalé l'existence d'un Enfant de l'Aurore dans son pays. La France ne fait pas partie de la Confédération et Mons sait que des agents du gouvernement ont repéré Cyjill (l'enfant de l'Aurore) et le surveillent. Il y a 4 jours des esclavagistes ont été signalés dans la région. Le docteur Mons vous a demandé d'enlever Cyjill et de le ramener dans la confédération. Vous vous êtes porté volontaire pour cette mission.

Cyjill et ses parents sont au courant. L'enlèvement devra être crédible afin que les parents ne soient pas soupçonnés par la suite. Comme Cyjill est étroitement surveillé par le gouvernement, vous ne pourrez pas prendre contact avec lui.

## 2) LE PLAN [A]

Cyjill vit à Bordeaux. La France, comme le reste d'Europa, est un territoire fermé aux confédérés. Il existe cependant des zones où ils peuvent se rendre. Il a été construit à proximité de cette Bordeaux un centre hospitalier Universitaire financé par la confédération. On y forme des médecins Français aux techniques confédérées.

C'est dans cet hôpital que vous allez arriver en tant que nouveau personnel confédéré. Sur place personne ne connaît la nature de votre mission. Lors de votre première journée sur place, votre objectif sera de vous mêler au mieux au personnel de l'hôpital. Vous serez sans cesse surveillé par des agents Français qui



tenteront de vous évaluer. Vous serez intégrés à l'équipe du docteur Delarsac, un français.

Au bout d'une ou deux journées, lorsque vous serez sûr que vous n'êtes pas surveillés, vous trouverez un moyen de sortir de l'hôtel en toute discrétion à la nuit tombante. Il est impératif que vous soyez de retour le lendemain matin, sinon la police sera alertée et vous serez recherchés. Votre seul moyen de faire sortir Cyjill du territoire est de le camoufler parmi le matériel qui retourne dans la confédération.

Ensuite il vous faudra parcourir les 60 km qui vous séparent de Bordeaux et vous rendre chez Cyjill. Le docteur Mons a remarqué qu'une équipe de surveillance de deux personnes surveillent constamment le domicile. Il vous faudra les neutraliser sans leur faire de mal et couper toutes les alarmes afin de retarder l'arrivée des renforts.

Cyjill sera alors prêt à être «enlevé» et vous devrez le ramener discrètement jusqu'à l'hôpital avant le lever du jour.

## 3) LE PLAN B

Il n'y a pas de plan B

## 4) L'ÉQUIPEMENT

### Le bracelet-kit

**Description** C'est un large bracelet qui recouvre presque tout l'avant-bras.

La face supérieure comporte le micro, la caméra, le projecteur hologramique, un clavier escamotable et un écran digital. Sur la face inférieure sont alignés les blocs de données et, près du poignet, le biomoniteur.

Sur la tranche du bracelet, au-dessus du poignet se trouvent la lampe torche et le briquet laser (un petit tube escamotable).

**Généralités** Cet objet universellement répandu dans la Confédération regroupe de nombreuses fonctions :

- montre, chronomètre, compte à rebours, alarme, vibreur...
- émetteur-récepteur : retransmet aussi bien l'image que le son.
- écran hologramique (permet d'afficher des images qui flottent dans l'air à quelques centimètres du bracelet).
- écran digital
- briquet laser
- lampe torche
- dictaphone
- boîte à lettre numérique
- ordinateur portable
- base de données
- interprète électronique
- balise de sauvetage
- thermomètre, hygromètre, baromètre
- biomoniteur (cet appareil permet de connaître l'état de santé du porteur : pulsations cardiaques, température, tension artérielle et quelques informations sur la composition sanguine).

### La visière multiscan

**Description** A mi-chemin entre une grande paire de lunettes et la visière d'un casque de moto. La visière est attachée par une sangle qui fait le tour de la tête et s'ajuste automatiquement. Un micro escamotable et des écouteurs discrets complètent cet objet et en font un outil de communication efficace.

**Généralités** Cet objet regroupe lui aussi plusieurs fonction qui complètent parfaitement celles d'un bracelet kit : micro, casque audio, écran d'affichage 'tête haute', système de pointage optique, affichage tactique, jumelles, amplificateur de lumière, vision infrarouge, système anti-éblouissement instantané. Toutes les fonctions peuvent être activées à la voix.

### La combinaison de sécurité

**Description** Ce vêtement aux propriétés étonnantes n'est pas plus épais qu'une combinaison de plongée. Il est fait de minuscules plaques

très résistantes fixées sur un réseau en mailles de fibres carbonées hyper dense. Le tout est pris en sandwich dans un tissu élastique ignifuge pourvu d'extraordinaires capacités d'absorption des chocs. Le contact du tissu est semblable à de la soie. Dans la combinaison est intégré un système de climatisation qui permet un confort optimal.

**Généralités** La combi est une protection efficace contre tous les projectiles rudimentaires. Cette catégorie inclut les balles. Elle est par contre d'un faible secours face aux armes vibrantes.

### Les armes vibrantes

**Description** Une épée vibrante est composée de trois parties.

**1°** une solide poignée pouvant être tenue facilement par le porteur d'un exosquelette. La poignée abrite un accumulateur cylindrique et une cellule R.E.P. qui ne reconnaît qu'un seul maître.

**2°** le support de lame

De même forme que la lame, il a la teinte sombre du kivarium. L'épaisseur est d'un doigt au centre et diminue progressivement.

**3°** la lame

C'est une feuille d'hyper-cristal d'une épaisseur de l'ordre de quelques molécules. Lorsqu'elle est activée elle jaillit du support et l'entoure sur une largeur de quelques centimètres. Elle émet alors un faible bourdonnement aigu qui devient ensuite grave et sourd. Au bout de quelques instants elle atteint une température de plusieurs milliers de degrés. La lame émet alors une lueur diffuse. Sur la surface de la lame des formes vagues s'animent et ondulent de manière hypnotique...

**Généralités** Depuis l'avènement des matériaux hyper denses et des écrans les armes blanches ont réapparut sous cette forme nouvelle.

#### Notes

- les lames vibrantes pénètrent tous les matériaux connus sur une épaisseur de quelques centimètres. Au delà, la lame est arrêtée à sa base par son support. Seuls les matériaux fragiles peuvent être réellement tranchés (bois, béton mais pas combinaison de sécurité.) : dans ces cas le support passe à travers l'ouverture faite par la lame.
- deux lames vibrantes activées qui entrent en contact se repoussent.
- la lame est très fragile au repos. C'est pourquoi elle s'escamote dans le support lorsqu'elle est désactivée.
- lors de la fabrication de la lame des stries irisées apparaissent sur le matériau gris sombre. Elles forment un dessin caractéristique de chaque lame. Lorsque la lame est chaudes ces stries luisent faiblement.