

Menhunter

Partie 1 : Accroche

L'intrigue

Ce scénario se déroule de nos jours, aux USA. Les PJ sont des agents de l'Opérative et une mission leur est confiée : ils doivent sauver le monde. En effet, les Légions, des créatures intraterrestres vivants dans les sous-sols de notre planète depuis des temps immémoriaux, ont décidé de coloniser la surface et d'éradiquer le genre humain.

L'Opérative

L'Opérative (ou OP) est le nom d'une organisation privée internationale qui vend ses services aux gouvernements ou aux entreprises qui peuvent se le permettre...

Les agents de l'OP sont des espions hors pairs, des spécialistes des missions dites suicidaires, des flingueurs de haut vol, entraînés pour n'importe quel type d'opérations, des agents surentraînés, ultra doués, accros à l'adrénaline et payés une telle fortune qu'elle fait taire la moindre question et disparaître le moindre scrupule. Entre eux, ils ne se connaissent que sous le nom d'un numéro à 3 chiffres et sur le terrain tous possèdent une oreillette quasiment indécélable permettant de communiquer avec le QG et les autres agents.

Les agents de l'OP ont accès à tout un tas de matériel d'intérêt : armement, système d'écoutes, contacts, hélicos, jets privés, etc.

Partie 2 : Ligne Rouge

Play

Les PJ se garent devant une maison. Ils savent que c'est ici que vit le professeur qu'ils doivent interroger. Le bâtiment est une belle villa. A peine sortis de voiture, les PJ peuvent apercevoir une ombre qui s'esquive furtivement à l'arrière de la construction. Derrière, rien. L'ombre est rentrée chez le professeur mais l'ombre n'attend pas seule à l'intérieur, six hommes en noir à la mâchoire carrée mais au physique quelconque sont prêt à en découdre. L'intérieur a été fouillé et aucun d'entre eux ne se laissera avoir vivant. Cependant, durant le combat, les adversaires montreront un physique par intermittence inhumain (gueule aux crocs acérés, faciès plat, orbite profonde et griffes aiguisées). Ces hommes n'en sont pas...

Review

Revenons un peu en arrière, histoire d'expliquer ce que faisaient les PJ durant la scène précédente. Voici maintenant présentée la véritable introduction de ce scénario, se déroulant dans le QG de l'Opérative.

*« Il y a deux semaines, un vol a eu lieu dans un bâtiment haute sécurité du CDC dans le Nevada (Centre pour la prévention et le contrôle des infections). Le vol consistait en une souche d'un virus dangereux concernant lequel nous ne savons que peu de choses. Des membres du gouvernement et de l'armée américaine seraient impliqués et c'est pourquoi il est fait appel à nos services. Parmi les documents qui nous ont été communiqués et après avoir croisé de multiples infos, nous sommes parvenus à obtenir le nom d'un des scientifiques qui, à l'époque, a mis au point le virus, le docteur Jiangsu. Nous avons aussi obtenu son adresse. Il vit dans une villa sur les hauteurs de la ville et nous souhaitons que vous lui rendiez visite afin d'obtenir des informations sur la manière d'approcher et d'annihiler le virus...
Voici vos armes. »*

Pause

Les Légions sont des intraterrestres, créatures insectoïdes vivant donc dans les sous-sols de notre monde depuis des siècles voire des millénaires. Il y a une cinquantaine d'années, certains d'entre eux sont remontés à la surface et ont été capturés. Des militaires américains les ont étudiés puis tués quand ils

n'avaient plus besoin d'eux. Les Légions ont vécu ces meurtres comme une déclaration de guerre et ont, purement et simplement, décidés de prendre d'assaut la surface et d'exterminer le genre humain. Ils ne feront aucun compromis.

Dans ce but, ils se sont mis à étudier les humains puis à les singer car, à la manière de caméléons surdoués, les Légions parviennent à imiter d'autres formes de vies... Il leur a fallu une cinquantaine d'années pour véritablement parvenir à se faire passer pour des humains et à comprendre leur mode de pensée. Ils se sont mis la main sur le virus du CDC par le biais du professeur Jiangsu, ceci dans l'idée de décimer au maximum les populations tout en passant à l'offensive...

Leur seule vraie faiblesse étant qu'ils sont gouvernés par un unique cerveau qui doit les gérer collectivement et qui prend la forme d'un rocher dans lequel ils vivent sous leur véritable forme. Le rocher ne peut pas donner une apparence humaine à tous les Légions en même temps, c'est trop coûteux en énergie.

Forward

La maison du professeur Jiangsu est sens dessus dessous, tout a été détruit et l'endroit sent une odeur musquée totalement atypique. Toujours est-il que le vieux professeur asiatique aux cheveux longs de plus de soixante-dix ans se trouve caché dans le sous-sol de son habitation. Il remercie les PJ et leur explique ce qu'il peut : le virus a été mis au point durant la guerre froide dans le but de tuer un maximum d'ennemis. Il se propage dans l'air mais perd son effet mortel au bout de 24 heures. Il tue en moins de 10 minutes et dans une ville, le nombre des victimes serait cataclysmique. Il ne connaît pas ses agresseurs mais il sait qu'il existe un anti-dote –car il l'a créé. Il l'a caché dans un box qui lui appartient, au numéro 47.

Guet-apens

L'antidote n'existe pas. Le professeur est mort depuis longtemps et un Légion avait pris sa place afin de retarder/tuer les agents de l'Opérative. Cette scène d'action est donc un piège : les PJ parviennent dans l'entrepôt où se trouvent des centaines de box. Le 47 est là et quand les PJ l'ouvrent, une minuterie –30 secondes– se déclenche. L'explosion les tue s'ils ne sont pas sortis du bâtiment avant la fin du décompte.

Le faux-professeur a pour sa part disparu.

Informations supplémentaires

L'heure est grave, les PJ ont rdv au QG de l'OP. Un membre de l'armée de terre américaine débute son briefing. Il explique qu'il y a 50 ans, ils ont capturés (il se gardera de dire où : dans le désert) des créatures et les ont étudiés. Elles semblent munies d'un esprit de ruche. Tout porte à croire que ces créatures, observées aussi par les PJ, sont responsables du vol du virus. Une bonne nouvelle : les légions ont une faiblesse : si leur tête est détruite, ils sont morts. Seconde bonne nouvelle : ils sont parvenus à retrouver la trace de la « personne » qui a volé le virus. Elle se trouve actuellement dans un train de nuit à destination de Los Angeles.

Extraction

Prochaine opération ? Extraction de l'homme/Légion du train dans lequel il se trouve et récupération du virus qu'il porte dans une valise à la main. L'entrée se fait par le biais d'un hélico qui dépose les agents sur le toit d'un wagon. Ensuite à eux de jouer. Si le Légion se fait attraper, il rigolera : l'invasion est prévue pour cette nuit ! D'ici l'aube, les principaux centres urbains seront tombés et demain à la même heure, l'humanité ne sera plus.

Villes attaquées

Comme un écho aux dires du Légion, quasiment instantanément les villes du sud ouest des USA se font attaquer par les Légions sous leur forme première. Tous les agents de l'OP et l'armée sont mobilisés.

Réflexion

À ce stade, les PJ doivent avoir participé –ou du moins avoir connaissance – de plusieurs affrontements sur la cote Ouest des Etats-Unis et plus spécifiquement dans le sud de ce pays. De même ils doivent avoir compris, que les Légions sont reliés entre eux par un esprit de ruche... C'est donc à ce moment que doit avoir lieu la seule véritable « réflexion » du scénario : pourquoi les Légions frappent à cet endroit – et pas à un autre endroit dans le monde – et d'où viennent-ils ? Et bien il suffit de relier les différents points

d'attaque sur une carte et de trouver l'épicentre duquel les créatures sont parties, a priori vers le centre de la forme ainsi dessinée. De même, il est possible de s'apercevoir que toutes les villes limitrophes au désert sont touchées.

D'ailleurs, les images satellite de l'armée américaine le prouvent : il y a quelque chose dans les profondeurs du désert Mojave, une masse chaude ressemblant à un énorme rocher, haut d'une centaine de mètres...

Partie 3 : Climax

Le rocher ruche

Dans une grotte dans les sous-sols du désert Mojave se trouve le rocher ruche, gigantesque structure vivante et stratifiée parcourue de multiples ouvertures et dont les créatures s'échappent d'une ouverture à sa base.

C'est dans cet enfer sec et sombre, au sol alternant roche, terre et sable que vont devoir opérer les PJ. En effet, le but de la mission plus que suicidaire qui leur a été confié est de placer des charges tactiques dans le bâtiment afin de le détruire. Les bombes doivent être activées et sont minutées : 5 minutes. Le délai est court car l'OP craint que les Légions puissent, sous forme humaine, stopper les engins. Les agents devront donc se montrer discrets et, une fois les minuteurs déclenchés, courir pour se frayer un chemin à travers la myriade de créatures appelées par le rocher ruche et amassée autour de celui-ci et des personnages...

The End

Partie 4 : Appendices

L'oreillette de l'Opérative

- Un click dessus pour prendre la parole.
- Un double click pour laisser la communication indéfiniment ouverte.
- Un click long pour l'éteindre.

La prochaine mission de l'Opérative ?

Un groupe de savants fous souhaitent que la terre aille à la rencontre de divines créatures tentaculaires vivants dans les ombres d'une galaxie très très lointaine. Pour devenir les apôtres de ces monstres et par le biais d'un procédé explosif, ils souhaitent créer un trou noir pour que la terre soit aspirée directement dans la dimension infernale...