

Los Tres Chicos

Un scénario pour Teenage Mutant Ninja Turtle

Synopsis

Des Petit-Gris ont volé un trophée de chasse dans un vaisseau de Predators. Ce trophée est en réalité le crâne et la colonne vertébrale d'un leader Petit-Gris. Le crâne du leader est une structure complexe particulièrement adaptée à l'utilisation de pouvoirs psis, des scientifiques pourraient être tentés de l'étudier et de le reproduire. Toutefois les Predators ne le sachant pas, ils n'en ont jamais eu l'intention et se sont contentés de l'accrocher au mur. Les Petit-Gris ont un avantage sur les Predators, ils peuvent facilement les manipuler grâce à leurs talents psychiques, sauf quand ces derniers portent leurs casques de chasse. Ils ont ainsi pu s'introduire dans leur vaisseau et dérober le crâne pendant que leurs ennemis étaient sortis chasser sur une planète éloignée. Mais ils ont été filmés par les caméras du bord et sitôt les chasseurs rentrés, ils se sont lancés à leur poursuite. Le vaisseau Petit-Gris a finalement été abattu près de la Terre et s'est consumé dans l'atmosphère avec le crâne à son bord. Trois survivants ont néanmoins réussi à s'éjecter dans une capsule de sauvetage pour atterrir dans le désert de Mojave. L'USAF ayant détecté la chute des débris s'y est immédiatement intéressée, et a envoyé des hommes qui furent plus que ravis de ce qu'ils découvrirent. Ils ramassèrent débris et survivants et les convoyèrent rapidement vers la zone 51.

Plus tard, les trois survivants Petit-Gris reprirent conscience dans les laboratoires de l'armée et tentèrent de fuir en contrôlant mentalement les scientifiques. Ils y parvinrent et finirent par arriver jusqu'à San Diego, toujours en quête d'une solution pour repartir. Pendant que diverses agences de renseignement traquaient la piste des évadés, les scientifiques militaires réussirent à étudier certains des artefacts rescapés du crash. L'un d'eux est une

sorte d'émetteur et les scientifiques pensent que s'il était activé, il pourrait attirer les Petit-Gris. Les généraux décidèrent donc de monter une opération sur les hauteurs de San Diego où semblaient converger les recherches des agents sur le terrain.

Réveil tonique

Il fait beau, chaud, la forêt offre une fraîcheur agréable en cette matinée d'été. Attirés sur les hauteurs de San Diego sans trop savoir pourquoi, les mutants ont du mal à émerger de leur sommeil. Sont-ils en train de rêver ?

Petit à petit ils se dirigent vers une petite cuvette à l'ombre des pins, au centre de laquelle se trouve une grosse pierre grise. Trois silhouettes se tiennent devant et l'auscultent sous toutes les coutures. Elles ressemblent à des enfants humains, mais en s'y attardant un peu, on voit qu'elles mesurent 1 m de haut, ont des têtes disproportionnées avec des yeux noirs globuleux, que leur peau est intégralement grise et qu'elles ne portent aucun vêtement, ni même de plumage ou pelage.

Les PJ mutants sont toujours attirés par cette grosse pierre, pourtant par intermittence ils sortent un peu de cette douce torpeur et peuvent entendre de petits bruits et même des chuchotements anormaux. S'ils souhaitent investiguer un peu, ils pourront remarquer plusieurs militaires en tenue de camouflage qui pointent leurs armes vers les trois Petit-Gris (*un jet réussi en détection des embuscades permettra de deviner que c'en est bien une et de déterminer la position approximative de tous les militaires*).

Il est possible si les PJ le souhaitent, de sortir de cet état de transe avec un résultat inférieur ou égal à leur Affinité Mentale sur 1d100, ou grâce à un pouvoir psychique créant une protection ou une barrière. Le seul effet de ce signal psychique est d'attirer les mutants et les Petit-Gris vers la fausse pierre, mais il n'empêche pas de réagir à une attaque. Le signal perturbe les mutants en plus de les attirer, ils subissent un malus de -2 à leurs tests d'attaque/parade/esquive et de -10 % à toutes leurs compétences.

Les mutants qui ne sont pas sortis de la transe continuent de progresser inexorablement à travers les bois vers le gros rocher. Quand soudain ils voient jaillir des fourrés neuf étranges silhouettes de grande taille, portant des combinaisons Hazmat en plastique vert. Elles sont armées d'étranges lassos au bout de longues perches. Il s'agit de scientifiques venus capturer les Petit-Gris. Trop focalisés sur les extra-terrestres ils n'ont pas forcément remarqué les PJ mutants encore à quelques mètres du site. Un groupe de quinze militaires est également camouflé près de la cuvette, prêt à intervenir au cas où la capture se passerait mal. Moins subtils que leur collègues, ils pourront envoyer des rafales sur tout ce qui leur paraît anormal ou dangereux.

Que faire ?

Les Petit-Gris ne sont pas influencés comme les mutants par l'émetteur, ils sont juste attirés car ils ont reconnu un signal familier. Ils pourront utiliser leurs pouvoirs psis pour se défendre en cas d'attaque. Si les PJ prennent leur parti, les extra-terrestres le comprendront immédiatement et les aideront le temps de pouvoir s'enfuir. Ils utiliseront leurs pouvoirs de suggestion hypnotique ou psychokinésie pour perturber les militaires. Malheureusement les combinaisons des scientifiques les protègent légèrement de la suggestion hypnotique et il sera plus difficile de les influencer (JP à +6).

Les mutants peuvent tenter de communiquer avec les Petit-Gris, ceux-ci disposent d'organes vocaux et de la télépathie, mais leur langage est très différent et ils ne maîtrisent pas encore les langages terrestres. En télépathie, les mutants n'entendront qu'une sorte de grésillement. Communiquer à base de signes n'aura que 30 % de chances d'être compris. Des mutants de type marin (dauphins, baleines, poissons...) auront plus de chance d'être compris oralement : 50 %. Allez savoir pourquoi !

La pierre est en carton pâte et mesure environ 1 m de diamètre. Elle dissimule un objet technologique de 80 cm de haut conçu par l'armée, et ressemblant grossièrement à un sablier en inox avec des voyants lumineux et des câbles électriques. Les Petit-Gris sont sceptiques devant le rocher, ils ne comprennent pas qu'il s'agit d'un leurre. Si quelqu'un tente d'arrêter la machine, il devra réussir un jet en ingénierie électrique pour y parvenir. Une autre compétence pourra être utilisée telle que désamorçage, réparation d'ordinateur etc. mais devra être accompagnée d'un malus allant de - 20 % à -40 %. Une fois la machine ouverte et décortiquée, il sera possible d'en extraire l'émetteur extra-terrestre. Les Petit-Gris ne partiront pas sans lui.

L'affrontement avec les militaires semble inévitable, mais il serait plus judicieux d'essayer de les neutraliser discrètement dans leurs différentes cachettes que de se retrouver au milieu de leur zone de tir.

Si les mutants préfèrent éviter les problèmes et fuient discrètement, ils pourront remarquer un sniper pointant les Petit-Gris et être pris de remords, ou se faire remarquer par une patrouille d'éclaireurs qui donnera l'alerte. Et si vraiment ils s'en sortent sans être vu, Renard Mulder saura retrouver leur trace.

Conséquences

Tout le monde est capturé mais sain et sauf. Rendez-vous au paragraphe **Zone 51**.

Si les Petit-Gris sont capturés, rendez-vous au paragraphe **Le piège à mutants**.

Si les mutants s'enfuient avec les Petit-Gris, rendez-vous au paragraphe **Renard Mulder et Border Scully**.

Zone 51

Si les PJ sont capturés, ils sont immobilisés, menottés avec des menottes en plastique, et ligotés avec du gros scotch (sur le bec ou les parties les plus dangereuses). Les plus gros mutants seront tasés, les plus petits jetés dans des boîtes. L'armée n'avait pas prévu de récupérer ces créatures, mais au final elle en est bien contente (d'autant plus si certaines d'entre-elles sont d'anciens prototypes recherchés). Les militaires vont ramener leurs prises jusqu'à leur camp de base, une zone dégagée en contrebas de la colline non loin de la route. Les plus petits seront transportés à dos d'homme dans des caisses aveugles. Ceux qui ne sont pas transportables seront chargés à l'arrière de quads, enfin pour les plus gros mutants ils seront traînés à la force des bras jusqu'à des hummers montés au plus près de la zone. Les autorités civiles ont été prévenues d'un exercice sur ce terrain et ne viendront pas voir ce qui se passe. De même les gardes forestiers ont coupé les accès de promenade et patrouillent à cheval en contrebas. En clair tout le monde est tranquille la-dedans.

Une fois l'opération terminée, les plus observateurs pourront remarquer que les militaires démontent le gros rocher, qui est en réalité un faux, pour récupérer une sorte de machine métallique en forme de gros sablier sur laquelle plusieurs voyants clignotent.

Les champions de l'évasion pourront s'en donner à cœur joie pour s'en sortir. Les prisonniers seront d'abord descendus jusqu'au camp de base et enfermés dans diverses tentes ou véhicules.

Trente minutes plus tard, c'est un ou plusieurs hélicoptères Pavehawk (une variante du Blackhawk contenant plein de technologie connectée) qui arrivent. Les militaires chargeront leurs prises et y adjoindront un à quatre soldats selon la taille des mutants, il y a en plus un pilote et un copilote. Les Petit-Gris seront tous trois chargés dans le même hélico, les mutants dans un ou deux autres selon leur taille. S'il y a des humains alliés aux mutants, ils seront emmenés par la route jusqu'au Nevada.

Les Petit-Gris seront mis dans des boîtes qui inhibent leurs pouvoirs psi et tout mutant qui en aurait manifesté un le sera aussi. Les occasions de s'enfuir seront nombreuses et risquées.

Toutefois s'ils n'y parvenaient pas, les mutants seront conduits dans les laboratoires souterrains de la zone 51 pour être étudiés, de même que les Petit-Gris. Les chances d'évasion seront assez réduites mais ils pourront essayer de collaborer avec les Petit-Gris en les sortant de leurs boîtes inhibant leurs pouvoirs.

Conséquences

S'ils s'enfuient avant le transfert et avec ou sans les Petit-Gris, ils vont devoir trouver un lieu pour se cacher le temps de comprendre ce qu'il se passe. Dans tous les cas, ils seront traqués par les agences de renseignement, voir le paragraphe **Renard Mulder et Border Scully**.

S'ils sont capturés et ne parviennent pas à s'enfuir de la base 51, tant pis pour eux. L'armée pourra les livrer à des compagnies secrètes dont certaines figurent peut-être déjà dans les origines des PJ.

Les Petit-Gris ont absolument besoin de l'émetteur sous le faux rocher. S'ils n'y parviennent pas, ce sera pour eux une mission et ils pourront demander l'aide des mutants. Si les militaires repartent avec, il faudra aller le reprendre, et là encore ils auront besoin des mutants.

Renard Mulder et Border Scully

Ces deux agents spéciaux ont des gènes mutants à leur insu (Renard et chien), qui les aident à traquer leurs proies. Ils retrouveront inévitablement les mutants. Ce n'est donc qu'une question de temps avant qu'ils trouvent les PJ et les Petit-Gris. Si ces derniers se sont enfuis sans les PJ, ce sera aussi un moyen infaillible de les retrouver.

Les agents tourneront inlassablement autour de la zone où se cachent les PJ et poseront des questions à tout le monde (en particulier aux alliés des PJ s'ils en ont), n'hésitant pas à revenir plusieurs fois dans le secteur. Considérez qu'ils disposent de 50 % de chance de trouver la planque des PJ, et que cette probabilité augmente de 10 % par jour. Si les PJ ne font rien, un groupe tactique du FBI débarquera au plus tard dans 6 jours et tentera de capturer les fuyards.

Si les PJ décident de s'en prendre aux agents, les Petit-Gris pourraient les aider avec leur suggestion hypnotique en faisant oublier les événements des derniers jours et en renvoyant les deux agents faire un road-trip à travers les USA.

Discussion avec les Petits-Gris

Ceux-ci ne discutent que par télépathie et forcément ne parlent pas le même langage. Leurs organes vocaux ne leur servent qu'à chanter, ils peuvent les utiliser pour parler mais pour eux c'est un peu comme utiliser un tournevis pour planter un clou. Ce sera aussi l'occasion pour les PJ de développer un lan-

gage commun avec eux. Les Petit-Gris se nourrissent principalement de végétaux morts, avec une préférence pour l'écorce de pin. Les PJ auront parfois tendance à se croire supérieurs et voudront diriger la conversation de manière infantilisante. Pourtant ce sont bien les Petit-Gris qui vont mener la danse, et au bout de quelques heures, ils seront capables d'utiliser un langage terrestre simpliste en commençant par répéter ce que disent les PJ. Progressivement ils pourront converser comme des enfants. En 24 heures ils parleront comme des adolescents, et en 48 heures ils auront développé un langage humain bien plus évolué que tout ce que les PJ connaissent. S'ils ont accès à des médias, une connexion internet, des livres ou toute source d'informations, ils pourront développer d'autres compétences et langues.

Leur objectif immédiat reste toutefois de contacter leurs semblables afin d'être récupérés. Pour cela ils ont besoin de deux choses : leur balise/émetteur et d'une grande antenne. Pour l'antenne, ils suggéreront qu'un énorme morceau de métal pourrait convenir. Il faudrait quand même plusieurs dizaines de mètres. Des rails ne feront pas l'affaire. Petit à petit, les PJ devraient arriver à la conclusion que le Golden Gate ferait une excellente antenne.

Évidemment si les PJ ont un comportement douteux envers leurs nouveaux amis, ceux-ci essaieront de s'enfuir au plus vite en utilisant leurs pouvoirs psychiques et seront peut-être recapturés par les militaires ou le FBI.

Golden Gate ou toute autre antenne

Il sera préférable de s'y rendre de nuit pour être discret, escalader jusqu'au sommet et brancher l'émetteur. S'ils y parviennent, les Petit-Gris recevront une réponse au bout de 2 heures. Un vaisseau viendra les chercher d'ici 3 jours. Il faudra à nouveau se cacher pendant ce temps et éviter le FBI.

Les intrus

Malheureusement, les Predators sur le départ ont également capté le message de détresse et ne peuvent tolérer avoir échoué. Ils reviennent rapidement sur terre et débarquent non loin de l'antenne. Experts dans l'art de traquer une proie et disposant d'une technologie avancée, ils vont remonter la piste des Petit-Gris tout en se cachant des humains. Leurs casques les protègent des pouvoirs psis mais ils ne le savent pas. Il en va de même pour les Petit-Gris, car aucun d'eux n'a survécu assez longtemps pour en informer ses congénères.

Dès qu'ils auront retrouvé la cachette du groupe, ils jaugent les adversaires de loin et essaieront de les éliminer un par un. Si la planque se trouve isolée en pleine nature, ils fabriqueront des pièges et tendront des embuscades. Un combat est donc à prévoir surtout si les PJ se battent bien, ils feront de magnifiques trophées pour les Predators. Les Petit-Gris seront pour la première fois terrifiés s'ils se rendent compte que leurs pouvoirs ne marchent pas à cause des casques. Leur peau deviendra blanchâtre, ce qui aura aussi pour effet de les paralyser. Il faudra neutraliser les Predators ou utiliser un pouvoir psi sur l'un d'eux privé de son casque pour rassurer les Petit-Gris.

Les Predators sont très dangereux, et selon l'expérience du groupe, le nombre de mutant et leur équipement, une seule de ces créatures devrait représenter un challenge suffisant.

Si un Predator est gravement blessé, il lancera le compte à rebours de la charge explosive contenue dans son ordinateur de poignet. Un Petit-Gris serait susceptible de l'arrêter si le Predator est mentalement manipulable, mais pas s'il est mort. Le rayon d'action de cette bombe est de plusieurs kilomètres et pourrait être assimilé à une explosion nucléaire par le gouvernement.

Farewell

Si les Petit-Gris sont encore vivants quand leurs semblables viennent les chercher, ils pourront faire leurs adieux au groupe et repartir. Ils auront laissé quelques petits cadeaux aux PJ. Leur concept du cadeau reste toutefois extra-terrestre.

Ainsi ils auront pu utiliser leurs pouvoirs psis pour effacer la mémoire de leurs ennemis. Ils auront également réparé et amélioré quelques équipements technologiques des PJ (ordinateurs, smartphones, alarmes, tv...) ou apporter leur aide à ceux qui développent des machines complexes.

Autre petit cadeau imprévu, les PJ auront tous été inséminés à leur insu pour les croiser avec eux et créer une nouvelle race (même si ça n'en a pas l'air, il s'agit d'un cadeau du point de vue des 'Gris).

Si les femelles pourront donner naissance à ces hybrides par les voies normales, les mâles auront plus de surprise et la naissance pourrait se concrétiser par des rejets de boules de poils pour les chats ou quelque chose similaire à la reproduction des Grem-lins.

Ces hybrides n'ont que 20 % de chance de survie, mais selon l'accueil qui leur sera fait et les soins qui leur seront apportés, ils pourraient devenir des alliés ou de futurs ennemis.

Les artefacts des Predators pourront être conservés par les PJ, sauf les ordinateurs de poignet que les Petit-Gris récupéreront. Ils les soustrairont toujours de manière subtile grâce à leurs pouvoirs psis. De même, le vaisseau Predator sera emmené.

PNJ

Militaires (30) - Équipe d'assaut du FBI (12)

alignements variables

Niveau 1 - PV 15 - SDC 15

QI 9, EM 12, AM 9, FP 14, PP 14, EP 15, BP variable, SPD 12

Style de combat : Corps à Corps basique - ATT : 2

Pas de bonus en attaque/parade/esquive/projection, +2 pour amortir les coups et les chutes.

M.A. Fusil d'assaut

M.A. Couteau (+1 attaque/parade)

Armure : gilet de protection léger AR 10 - SDC 60

Navigation terrestre 50 %, Détection des cachettes 50 %, Rôder 35%, Conduire auto 40 %, Lecture des équipements de détection 30 %, Démolition 30%, Athlétisme, Escalade

équipement :

- Uniforme, bottes, casque
- M16 - portée 1200 m, chargeur 20 coups, dégâts 4D6
- Couteau de survie dégâts 1D6

Scientifiques (10)

alignements variables

Niveau 1 - PV 15 - SDC 3

QI 18, EM 13, AM 15, FP 9, PP 10, EP 9, BP variable, SPD 10

Style de combat : aucun - ATT : 1

Aucun bonus en combat ou pour utiliser le lasso à Petit-Gris

Compétences scientifiques : 80 %

équipement :

- Perche à lasso pour Petit-Gris
- Combinaison Hazmat
- Ordinateur portable inviolable
- Équipements de mesure de radiations, de qualité de l'air, contamination...

la perche à lasso permet de bloquer quelqu'un tout en restant à distance de lui. Il faut trois perches à lasso sur un individu pour l'empêcher de bouger et donc de combattre au corps à corps.

Il peut toutefois utiliser des armes à distance. Une fois le lasso passé autour du cou de la cible, il faut maintenir fermement la perche pour limiter les mouvements de la cible. Pour cela il faut un lancer 1D20 + FP de l'attaquant contre 1D20 + FP du défenseur. Si l'attaquant gagne, le défenseur subit un -2 à toutes ses actions et ne peut plus se déplacer pour attaquer. Ce malus s'applique aussi aux pouvoirs psi du défenseur, et confère à la place un bonus de +2 aux jets de sauvegarde des victimes de ces pouvoirs.

Si le défenseur gagne, l'attaquant lâche la perche et le défenseur doit alors dépenser une action/attaque pour se débarrasser du lasso autour de son cou.

Si deux attaquants attrapent le défenseur, il faut lancer 1D20 + la FP des deux attaquants contre 1D20 + la FP du défenseur, qui subit un -2 supplémentaires en cas d'échec.

Pour chaque attaquant supplémentaire, il faudra lancer 1D20 + la somme de leurs FP. Un défenseur suffisamment puissant peut tenter de briser la perche avec ses avant-bras ou d'éventuelles armes naturelles. Considérez qu'il faut un jet d'attaque de 10 minimum (en tenant compte des malus qu'elle inflige) pour endommager la perche et qu'elle possède une SDC 40.

Le lasso est un fil d'acier. Une version évoluée de cette perche peut envoyer des décharges électriques à travers le lasso pour neutraliser la cible. Ces décharges causeront 2D6 points de dégâts par round, et le défenseur devra réussir un jet de sauvegarde à 10 pour agir, ou à 15 si sa SDC est déjà réduite à 0. En cas d'échec au jet de sauvegarde, le défenseur est considéré comme KO et ne peut rien faire.

Renard Mulder & Border Scully

alignements variables

Niveau 1 - PV 15 - SDC 10

QI 18, EM 13, AM 15, FP 9, PP 10, EP 9, BP variable, SPD 10

Style de combat : aucun - ATT : 1

Aucun bonus en combat, mais possède la M.A. pistolets

Compétences d'enquêteur : 60 %

Sentir 60 %, Entendre 50%

équipement :

smartphones, pistolets automatiques 9mm, T-shirt « I want to believe ».

Petit-gris (alignement dénué de principes)

Niveau 1 - PV 8 - SDC 8

QI 20, EM 19, AM 19, FP 8, PP 13, EP 11, BP Extra-Terrestre, SPD 10

Style de combat : aucun

Bonus sauvegardes : Psi +2/ Physique +0

ATT : 1 - aucun bonus en combat et préfère les armes énergétiques ou les pouvoirs psi

Toutes compétences scientifiques/technologiques : 60 %

Pouvoirs PSI :

Télépathie

Blocage mental soi-même/10 min/pas de JP

Détection des psioniques 80m/2min/pas de JP - 75% de chance

Suggestion hypnotique 4m/variable/JP-2

Psychokinésie 4m-toucher/instant/pas de JP - base 36%

équipement : aucun

Predator (1 ou 2)

alignement extra-terrestre - code de l'honneur du chasseur

Niveau 3 - PV 30 - SDC 60

QI 15, EM 15, AM 13, FP 22, PP 20, EP 22, BP moche pour des terriens, SPD 18

Style de combat : Corps à Corps expert - ATT : 4

Bonus sauvegardes : Psi +0/ Physique +4

+4 attaque, +16 dégâts, +4 parade/esquive, +5 pour amortir les coups et les chutes.

+1 pour charger ou bloquer avec son corps

M.A. Laser (+3 au toucher)

M.A. Lames de poignets (eq. Couteau) (+1 attaque/parade) (DEG 3D6)

M.A. Lancer shuriken (+1 au toucher) (DEG 2D4)

M.A. Lances et fourches pour la lance rétractable (+1 attaque/parade) (DEG 2D6)

Armure : Armure de dissimulation AR 12 - SDC 80 – réduit les chances d'être vu à 5 %, y compris en thermo ou infra-rouge.

Navigation terrestre 58 %, Pister 60 %, Survie en milieu sauvage 60 %, Détection des cachettes 50 %, Détection des pièges 60 %, Rôder 45%, Lecture des équipements de détection 50 %, Athlétisme, Escalade, Course, Lutte et diverses compétences d'extraterrestre.

équipement :

- Armure de dissimulation AR 14 - SDC 100 : confère rôder à 90 %.

- Laser d'épaule : DEG 6D6 – SDC 40

- Shuriken Predator portée 40 m, dégâts 3D4, revient automatiquement dans la main sauf s'il se plante dans quelque chose de dur. Tranche un membre ou la tête sur un 20 naturel.

- Lance rétractable utilisée en corps à corps

- Ordinateur de poignet/Gant technologique : contient divers équipements dont un système de localisation/cartographie, les commandes de l'armure de dissimulation, divers systèmes de détection, un ordinateur de poche, les commandes à distance du vaisseau, une charge explosive pour sa propre auto-destruction (équivalente à une bombe nucléaire), un synthétiseur vocal pouvant reproduire des voix...

- Trousse de secours Predator : soigne 10 pv et 20 SDC en 1h, 3 utilisations possibles.

- Casque de Predator : offre la vision thermique, ainsi que 30 points de SDC contre les attaques portées à la tête, la protection contre les pouvoirs psychiques, et un système respiratoire si besoin.

- Mines explosives (3) : ces petits disques possèdent des crochets métalliques et peuvent se fixer à toutes les surfaces et explosent s'il détectent un mouvement dans les 3 m devant eux. DEG 5D6 dans un rayon de 3 m.