



LA TRAQUE

Un scénario pour le jeu de rôle **Hexagon Universe** écrit par **Christophe «elbj»**
Retrouvez d'autres outils et scénarios sur hexagon-universe.jdr-passion.net

PRÉSENTATION

AVANT-PROPOS

Hexagon Universe est un jeu de rôle de super héros édité par **Les XII Singes**. Ce scénario a été écrit par **Christophe «elbj»** et est disponible, avec d'autres scénarios et outils dédiés à ce jeu de rôle, sur le site:

<http://hexagon-universe.jdr-passion.net>

C'est un format court de type «**Épisode de série**» qui devrait durer quelques heures tout au plus.

SYNOPSIS

Les **PJ** vont être envoyés traquer l'**Homme Serpent**, un criminel dangereux récemment repéré. L'ayant capturé ils réaliseront qu'ils ne sont pas les seuls à s'y intéresser.

LES ORIGINES DE CETTE HISTOIRE

Edouard Owen, alias le **Disrupteur**, est un homme disposant d'un pouvoir bien singulier : celui d'annuler les super-pouvoirs autour de lui. Il est convaincu que les personnes disposant de super-pouvoirs sont dangereuses pour l'avenir de l'humanité et il est décidé à faire quelque chose. Il pense avoir été «choisi» et se ment à lui même quand à sa nature de détenteur de super-pouvoir.

Edouard est lié à **Nerotek**, la puissante entreprise familiale du **Pilote Noir**, membre de l'équipe de super-héros **Hexagon**. Il y travaille comme Directeur Technique en ingénierie biologique. Secrètement il a détourné des chercheurs et des ressources de **Nerotek** pour son projet secret. Son plan est de créer un agent toxique capable de ne cibler que les détenteurs de pouvoirs.

Edouard est aussi lié au **CRIMEN** pour lequel il vole des secrets industriels en échange de services. L'organisation criminelle ne le connaît pas sous son pseudonyme du **Disrupteur** et n'a aucune idée de ses réelles intentions.

L'**Homme-Serpent** a la capacité de cracher un venin particulièrement dangereux. Le **Disrupteur** veut s'en emparer pour mener des expériences à ce sujet. Le criminel fut capturé une première fois

mais réussit à s'enfuir. Remis de ses blessures et en colère il revient un soir sur les lieux où se trouve le laboratoire pour le détruire. Il ne le sait pas encore mais les lieux ont été vidés.

Repéré par des citoyens qui ont prévenu la police, l'**Homme-Serpent** va être traqué par les **PJ**. Ayant intercepté l'information le **Disrupteur** a envoyé une escouade d'hommes fournis par le **CRIMEN** pour le capturer, quitte à affronter les **PJ** pour y arriver.

ACCROCHE

Les **PJ** sont contactés par leur agent de liaison. Il leur transmet la fiche descriptive de l'**Homme-Serpent** (voir Annexes) tout en leur expliquant ce qu'il attend d'eux :

Marc Woodenblum, malheureusement connu sous le nom d'Homme-Serpent, a été récemment vu par plusieurs témoins dans le quartier de La Défense à Paris. Votre mission est de vous y rendre et de le mettre hors d'état de nuire. Une fois ceci fait contactez moi pour que je vous envoie une équipe d'extraction capable de gérer cet individu. Faites très attention, il est capable de produire un large éventail de substances et de venins dangereux. Bonne chance.

DÉROULEMENT

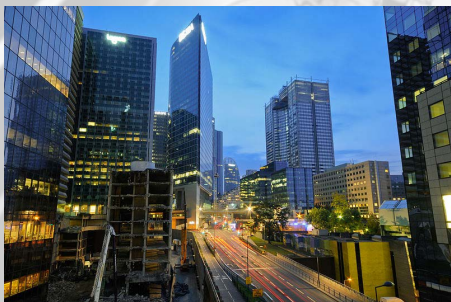
ENQUÊTE

Où les PJ questionnent diverses personnes et trouvent les traces de l'Homme-Serpent.

Le premier témoignage intéressant est celui de **Béatrice Parosi**. C'est une veuve sexagénaire qui vit seule dans un appartement au 4^e étage d'un immeuble miteux. Elle prétend avoir vu une énorme queue de serpent verte dépasser d'une ruelle en face de sa fenêtre. Elle ondulait légèrement et a soudain disparu dans l'ombre.

La ruelle en question se trouve à environ 300 mètres du bâtiment de **Nerotek** mais à ce stade les **PJ** ne savent pas que c'est la destination du criminel. On peut effectivement y trouver des traces de griffures au sol et des sécrétions assimilables à de la lave corrosive.

En suivant les traces de sécrétion et les griffures les **PJ** remontent la trace de l'**Homme-Serpent** là où il a été vu une seconde fois par **Emilio Filipone**. C'est le gérant d'une pizzeria qui ferme tard. Il a vu une forme sombre portant une sorte de grand imper et possédant une queue ondulante progresser sur la façade en face de son établissement. La forme était littéralement accrochée au mur, à plusieurs mètres



de hauteur. Elle a passé l'angle et a disparu de son champ de vision. Sur la façade les **PJ** trouveront de profondes marques de griffes là où l'**Homme-Serpent** est passé.

Le troisième témoin et **Ornella Favre**. Étudiante sortant de boîte de nuit, elle a repéré l'**Homme-Serpent** dans un chantier de construction. Il essayait manifestement de se cacher lors du passage d'un véhicule de police dans la rue. Elle a bien repéré cette longue queue serpentine.

Tous les témoins ont signalé ce qu'ils ont vu à une vingtaine de minutes d'intervalle entre le premier et le troisième. Avec un seul témoignage les **PJ** ne sont pas en mesure de trouver la trace de l'**Homme-Serpent**. Mais à partir du moment où ils en ont deux ils peuvent établir un parcours et donc une

direction : un ensemble de buildings d'entreprise.

Une fois dans la zone tout va dépendre des traces qu'ils cherchent. Plus ils sont allés voir de témoins, plus ils ont de facilité à trouver des indices du passage de leur proie. Finalement leurs traque le mène aux pieds du building de **Nerotek**.

L'HOMME-SERPENT

Où les PJ traquent et affrontent l'Homme-Serpent.

L'**Homme-Serpent** se cache dans le coin. Se croyant repéré il essaye de fuir, se faisant repérer par les **PJ** du même coup. S'en suit une course poursuite effrénée pendant laquelle le criminel usera de tous les moyens possibles pour semer ses poursuivants : escalader la façade d'un immeuble, leur balancer de grosses poubelles au visage, se faufiler dans des appartements, passer par les égouts, etc.

Finalement ils se retrouveront face à face...

LES RÉCUPÉRATEURS

Où les PJ sont confrontés aux hommes du Disrupteur.

Les **PJ** viennent de mettre l'**Homme-Serpent** hors d'état de nuire. Ils contactent leur agent de liaison pour qu'il envoie une équipe comme prévu.

Celle-ci arrive quelques temps plus tard. Véhicules banalisés, plusieurs hommes armés et, semble-t-il, nerveux. Ils disposent d'un ordre de mission en bonne et due forme.

→ **Enquête** : le van qu'ils utilisent est abîmé en plusieurs endroits et il y a une trace de sang récente mal nettoyée. Les intervenants justifieront sa présence par une mission cette nuit et le peu de temps qu'ils ont eu pour les procédures de nettoyage.

→ **Administration** : la procédure utilisée par les «agents» du CLASH semble bâclée et hésitante. Ils justifieront cela par la nécessité d'agir au plus vite vu la dangerosité de l'individu qu'ils ont arrêté.

Si les **PJ** les laissent emmener l'**Homme-Serpent** ils verront celui-ci s'enfuir, après une centaine de mètres, en déchirant le toit du van. Les intervenants essayeront de l'arrêter sans succès et le criminel s'enfuira. Plus tard il tentera à nouveau de pénétrer dans les locaux de **Nerotek**.

Si les **PJ** se montrent un peu trop curieux au sujet des intervenants, ceux-ci finiront par craquer et les attaqueront. Après l'affrontement, si l'un

HOMME-SERPENT



Motivations

- Survivre (3)
- Se venger du Dr Morel (2)
- Échapper au CLASH (1)

Talents

- Survie (3)
- Crime (3)
- Corps à corps (2)
- Autorité (2)
- Business (2)

Pouvoirs

- Jet de Venin (Attaque à distance - 2)
- Écailles (Protection - 2 - Apparence monstrueuse)
- Régénération (Soins - 5 - Personnel)
- Armes naturelles (Attaque - 2)
- Force Surhumaine (Corporel - 1)
- Agilité Surhumaine (Corporel - 1)

AGENTS DU CRIMEN

Opposition : 4

Menace : 2

d'entre eux est capturé, il avouera travailler pour le **CRIMEN**. On leur a demandé de récupérer l'**Homme-Serpent**. Pour ce faire ils ont intercepté la véritable équipe du **CLASH** et ont pris sa place. Ils doivent le mener sur un terrain vague à une heure de route.

LE LABORATOIRE FANTÔME

Où les PJ trouvent le laboratoire vidé dont parlait l'Homme-Serpent.

A un moment ou à un autre les **PJ** se retrouveront devant l'**Homme-Serpent** prêts à lui faire passer l'envie de jouer au chat et à la souris avec eux. Réalisant qu'il ne peut se débarrasser d'eux il essaiera de négocier en racontant son histoire.

Ok ! Ok ! Vous avez gagné, je me rend. Mais avant cela faut vraiment que vous écoutiez ce que j'ai à dire. Je ne suis pas ici par hasard et ce n'est pas la première fois que je suis confronté à ces guignols du CRIMEN. Ouaih, c'est ça, ils agissent pour cette organisation. Ca vous en bouche un coin, non ?

Bref. Après mon évasion du centre pénitentiaire j'ai roulé ma bosse discrètes comme j'ai pu pendant quelques semaines. J'envisageai deux ou trois coups sympas mais rien d'extraordinaire, faut bien vivre et en cavale c'est pas facile. Mais l'un de ces coups, pour lequel le commanditaire voulait un surhumain, était en réalité un piège. Je vous raconte ça, c'était il y a une semaine.

Ils me sont tombés dessus, ces même gars là, et ils m'ont mené dans les sous-sols de ce building de Nerotek. Il y a un laboratoire secret et ils y font des expériences pas très légales, ni très propres d'ailleurs, sur les surhumains. J'ai profité d'un instant d'inattention de mes geôliers lors d'un transfert vers leur salle d'étude pour fuir.

J'étais groggy et je ne pouvais rien faire d'autre. Sauf que ça m'a énervé cette histoire et là je suis revenu leur parler maintenant que je suis plus en forme. Moi ce que je vous propose c'est d'y aller ensemble. Vous verrez bien.



Si les **PJ** acceptent l'**Homme-Serpent** les conduit près de l'immeuble et leur indique que leur destination finale se trouve 5° au sous-sol du parking souterrain. Ce n'est pas un parking public. Y pénétrer et y commettre des dégâts risque d'attirer des ennuis aux **PJ**. D'une part ils seront identifiés par le **Disrupteur** comme fouineurs à éliminer. Mais surtout ils pourraient avoir des problèmes avec la justice. Si les gardiens de l'immeuble les repèrent ils vont certainement contacter la police et là les choses se gâtent. Ils n'ont rien à faire ici et, super-héros ou pas, ils sont en infraction. Prévenez vos **PJ** et voyez comment ils gèrent la chose.

Arrivés à destination l'**Homme-Serpent** montre un pan de mur anodin puis un lecteur de carte accompagné d'un clavier cachés derrière une petite trappe habilement dissimulée. S'ils observent un peu les environs ils pourront remarquer une caméra murale en fonctionnement qui filme la scène en continu. L'**Homme-Serpent** sort alors une carte magnétique et l'insère dans la fente. Malheureusement rien ne se produit.

Zut ! Elle ne marche plus. Bon on fait quoi. Vous l'ouvrez cette porte ?

→ **Technologie** : permet d'ouvrir le pan de mur dans un glissement silencieux en «crochetant» le système d'ouverture électronique.

Les **PJ** peuvent aussi utiliser la force brute au risque de se faire repérer par les agents de sécurité de l'immeuble qui contacteront la police et la hiérarchie de **Nerotek** (donc le **Disrupteur** au final qui a ses espions parmi les employés).

Une fois le passage ouvert les **PJ** pénètrent dans un couloir d'une vingtaine de mètres. La partie supérieure des murs est vitrée et laisse voir des salles. Il y en a 6 de chaque côté du couloir, toutes accessibles via une porte laissée ouverte. Une dernière porte, blindée, se trouve au bout du couloir. Rien de laisse voir ce qu'il y a à l'intérieur. Une fois forcée la porte donne accès à un couloir d'une dizaine de mètres auquel sont rattachées de petites cellules.

Les lieux ont été abandonnés récemment, il y a une semaine il y avait certainement encore de l'activité ici comme le manque de poussière le suggère. Tout a été méticuleusement nettoyé. Aucun indice quant aux activités réalisées ici ne subsiste. Néanmoins certaines cellules présentent des marques et dégâts assez singuliers.

Les murs de l'une d'elle ont connu des cycles de refroidissement très intense. Les murs d'une autre présentent des traces de griffures profondes. Enfin

les murs d'une dernière ont subi des coups de la taille d'un gros poing.

Les **PJ** auront peut-être l'idée de contacter le **CLASH** pour obtenir un accès aux enregistrements de la caméra externe et aux employés de **Nerotek**. Ils apprendront par leur agent de liaison que cette société est dirigée par **Nero**, alias le **Pilote Noir**, et est très liée au groupe de super-héros New-Yorkais **Hexagon**.

LE DISRUPTEUR

Où les PJ sont confrontés au Disrupteur et à ses hommes.

SOLDATS DU CRIMEN

Opposition : 6

Menace : 3

A leur sortie du bâtiment les **PJ** sont soudainement attaqués par des hommes du **CRIMEN**. Deux hélicoptères blindés et armés les engagent tandis que des soldats sortent de partout. Leur objectif est de capturer l'**Homme-Serpent**. Dans l'un des véhicules se trouve le **Disrupteur**. Il utilisera ses facultés pour annuler les pouvoirs des **PJ** et ainsi faciliter la récupération du criminel.

Pour gérer l'influence du **Disrupteur** sur le combat déterminez chaque tour quel **PJ** échoue systématiquement à utiliser ses pouvoirs. Le **Disrupteur** est tout à fait capable de «sentir» lorsque quelqu'un est sur le point de le faire, il peut donc anticiper et choisir à la volée la personne qu'il affecte.

Il y a de fortes chances que les **PJ** échouent à empêcher le **Disrupteur** d'arriver à ses fins. Néanmoins si les **PJ** sont particulièrement efficaces et qu'il s'avérerait sur le point d'être vaincu, il déciderait de fuir. Bien entendu, à aucun moment il ne se dévoile publiquement. L'**Homme-Serpent**, quant à lui, essaiera de fuir comme il peut.

ET APRÈS ?

ACTES ET CONSÉQUENCES

Le **Pilote Noir** viendra certainement questionner les **PJ** sur ce qu'ils ont découvert. C'est l'occasion d'introduire ce personnage phare. Il leur témoignera son inquiétude vis à vis d'une possible corruption au sein de sa propre firme et leur assurera qu'il va enquêter sur ce problème.



PROCHAINEMENT DANS HEXAGON UNIVERSE

Dans l'épisode suivant les **PJ** devront retrouver le **Professeur Gordon Flower** après qu'il ait été enlevé. Il s'agira une fois de plus du **Disrupteur**. En effet **Gordon** prétend avoir trouvé une piste sur la nature des super-pouvoirs, ce qui représente une opportunité à ne pas rater pour les plans du **Disrupteur**.

ANNEXE

DOSSIER DIAMANT N°C48-987-E-9856 (EXTRAIT)

Sujet : l'Homme Serpent

Identité : Marc Woodenblum

Nationalité : Américaine

Catégorie : Criminel recherché

Niveau de danger : Moyenne

Apparence : peau écailluse verte, absence de pilosité, musculature imposante, queue serpentine.

Capacités connues :

→ Force et agilité supérieures

→ Régénération corporelle

→ Sécrétion de substances venimeuses, toxiques et corrosives

Histoire : pêcheur indépendant il a disparu lors d'une nuit de pêche et a été porté disparu pendant une année. Il est réapparu à son domicile sous l'apparence d'aujourd'hui le temps de prendre quelques affaires et a encore disparu pendant plusieurs mois. Par la suite il a été impliqué dans de nombreux délits et crimes à plusieurs niveaux. Il ne semble pas lié à une organisation criminelle en particulier, et se considère comme un mercenaire de l'underground. De nombreux témoins dans plusieurs villes prétendent l'avoir vu à plusieurs reprises dans les égouts ou le métro. Capturé pour la première fois il y a 6 mois de cela, il a réussi à s'enfuir en passant par des conduits qu'aucun homme normal n'aurait pu utiliser.