

HEXAGON UNIVERSE

L'Age de Cristal

Pitch : lancés sur une attaque de touristes à San Francisco, les héros vont comprendre qu'il ne s'agissait que d'une diversion pour attaquer une base secrète du CLASH. Une ancienne agente du CLASH passée dans l'organisation FANTOME a subtilisé un homme tenu en stase depuis de nombreuses années afin de retrouver la source de son pouvoir. Mais l'homme enfin libre n'est-il pas trop dangereux ? Et que fera-t-il quand son pouvoir atteindra son plein potentiel ?

Note d'intention du Doc : un scénario de jdr ce n'est pas une partie scripté mais bien une trame narrative qui va vous permettre de raconter **votre histoire** avec les joueurs. N'hésitez surtout pas à recycler, modifier, enlever tout ou partie des éléments de ce texte pour les besoins de votre partie. Je pense notamment à utiliser les motivations de vos personnages (ou leur historique) afin de renforcer l'implication des agents dans l'histoire. Une vraie histoire de super-héros ne vaut rien sans une bonne couche de Drama ! Quelques exemples :

- Remplacer Mariko/Roman par une relation d'un agent. Une sœur par exemple.
- Zoé peut tout à fait ressurgir du passé d'un agent lié au département scientifique du CLASH au lieu d'être l'ancienne amante de Kalamazoo.
- Placer l'action dans des lieux importants dans l'histoire des agents.

Dramatis Personnae

Ryozo Kichida, l'homme de Cristal.

Ryozo était un agent du CLASH en charge des questions aliens. Lors d'une mission sur une base orbitale, il entra en contact malgré lui avec un Cristal étrange qui se figea dans sa poitrine, le brûlant sur tout le torse. L'énergie dégagée expulsa Ryo la station et il s'écrasa sur terre. Fort heureusement ses pouvoirs télékinétiques lui permirent de survivre mais pas indemne. Plongé dans un profond coma profond, il fut enfermé dans une chambre de stase afin que les scientifiques du CLASH étudient sa physiologie et trouvent un moyen de lui rendre une vie normale.

Ryo est totalement perturbé à son réveil. Irritable, ne comprenant pas ce qu'il fait là, il va réagir à l'instinct, le Cristal va l'inciter à utiliser ses pouvoirs au maximum afin de fusionner avec lui et il s'attaquera à tous ceux qui se mettent en travers de son chemin.

Motivations

- « Laissez-moi tranquille ! » 3
- Achever la métamorphose 2
- Retrouver une vie normale 1

Talents

- Autorité (intimider) 2
- Armes à distances 3
- Corps à Corps 2

Utilisez les éléments

Le scénario n'est pas figé dans sa chronologie. Vous trouverez ici l'ensemble des éléments (lieux, contexte, personnages) que vous pourrez agencer selon votre convenance et réagir aux initiatives des joueurs. A la fin du scénario vous trouverez une chronologie permettant de coordonner les scènes si les actions des joueurs ne chamboulent pas leur ordre.

Doc Dandy <http://lesbonsremedes.overblog.com/>

HEXAGON UNIVERSE

Crime 3

Enquête 1

Pilotage (fusée) 2

Science 1

Sport 1

Stratégie 2

Technologie (alien) 2

Barrière télékinétique 3 (limite : désactivée en cas de stress mental)

Attaque télékinétique 3 (limite : désactivée en cas de stress mental)

Virus Mental 3 : le virus mental engendre une attaque télépathique qui crée une synergie comportementale avec Ryo. S'il est en colère, les victimes le seront aussi. Considérer que le nombre de succès de Ryo engendre un bonus en réserve dès correspondant pour la durée de la scène.

Vol 3 (limite : désactivée en cas de stress mental)

Comportement : sa santé mentale a basculée en raison de ces nombreuses années de stase. Il est perdu et en colère, son seul repère est l'appel du 3^e cristal qui est la seule chose sur laquelle il est en mesure de se focaliser. Il peut être très dangereux sauf si on arrive à le décourager ou le raisonner.

Au cas où il arriverait à fusionner avec le cristal, il deviendra un être de pure énergie incontrôlable. A moins de le tuer, il va tout détruire autour de lui avant de disparaître dans l'espace, appelée par une force extérieure.

Corps intangible 4

Rayon d'énergie 4

Voyage cosmique 5

Zoe « JADE » McKay

Chef de l'unité Émeraude de Fantôme. Ancienne agente du département scientifique du C.L.A.S.H., elle était promise à un très bel avenir avant l'arrivée du docteur Kalamazoo. Ce dernier, sans le vouloir, faisait trop d'ombre par son talent à l'ambitieuse Zoé. Afin de le contrôler elle eut même une relation avec lui mais elle finit par tomber amoureuse de lui. Quand celui-ci comprit qu'elle avait agi pour le contrôler, il l'a rejeta. Le désespoir de la jeune femme s'aggrava quand il fut promu chef de la division scientifique, la place qu'elle visait depuis longtemps. En dépression elle quitta son poste et plongea dans la folie. Son esprit dérangé fini par développer une autre personnalité, Jade, plus mauvaise et ambitieuse. Très vite elle rejoint l'organisation Fantôme pour apporter son savoir-faire et ses connaissances du CLASH. *Pour plus de précision sur Fantôme, vous pouvez consulter le livret de l'écran Hexagon)*

Motivations

Tromper son monde 3

Humilier Kalamazoo 2

Doc Dandy <http://lesbonsremedes.overblog.com/>

Pour le Maraudeur

HEXAGON UNIVERSE

Servir Fantôme 2

Talents

Administration 2 (CLASH)

Autorité 2

Armes à distances 2

Armes blanches 2

Crime 3 (déguisement)

Médecine 1

Pilotage (fusée) 2

Science 3 (physique)

Sport 1

Stratégie 2

Technologie 3 (aliens)

Illusion (forme humaine seulement, nécessite l'inducteur en main) 3

Lames empoisonnées 3 (limite : artificiel)

Equipement : Pistolet high-tech 2 ; combinaison de protection 1

Comportement : intelligente et vénéneuse Jade est un vrai serpent qui se faufile partout. Face à l'adversité elle joue d'abord sur la ruse. L'inducteur dont elle s'est emparée lui permet de réaliser ses ambitions. C'est une manipulatrice sans scrupule ; peut-être que la véritable Zoé émergera de son subconscient mais rien n'est moins sûr. En cas de conflits physiques elle s'appuie sur ses lames enduites d'un venin paralysant.

Roman Davinchenko.

Chef du laboratoire secret de San Francisco. Archétype du scientifique asocial, gras, barbu et peu soigneux de son hygiène, Roman est aussi un homme dévoué. C'est lui qui a envoyé Ryo en mission pour analyser les cristaux. Depuis il a monté ce laboratoire afin de comprendre le phénomène et trouver un moyen de guérir son ami en stase. Il porte toujours sa tablette numérique en main et passe son temps à faire des calculs bizarres.

Mariko Kichida.

Officier américain au Pentagone, Mariko était l'agent de liaison de l'armée américaine avec le CLASH. C'est ainsi qu'elle se lia avec Ryo et qu'ils eurent deux enfants, Alexander (9 ans) et Susan (6 ans). Lorsque Ryo fut frappé par le cristal, elle fut anéantie. Mais elle est restée forte et a continué son activité d'agent du Pentagone tout en gardant le contact avec Roman. Même avec les années elle est restée très attachée à son mari et fera tout pour lui.

Les drones déguisés en agent du CRIMEN. Menace 6 / opposition 3. Ils utilisent des armes à feu et des lances grenades offensives. Pensez aux LMD de Marvel.

Les agents de Fantôme. Surtout des techniciens et des ingénieurs mais bien équipés. Menace 6 / opposition 3.

HEXAGON UNIVERSE

Blau Licht (Leni Mayer).

Note : Blau Licht est présenté en détail dans le supplément « Les partisans » du numéro 10 de Di6dent. Merci aux auteurs pour m'avoir fourni les informations.

Issue d'une ancienne famille bourgeoise prussienne, Leni Mayer est une passionnée d'alpinisme. Alors qu'elle effectuait une randonnée dans les Alpes bavaroises, elle se perdit et, à la nuit tombée, se réfugia dans une caverne. Là, elle découvrit un cristal bleu irradiant d'une puissante lumière. Ce dernier lui conféra des pouvoirs extraordinaires qu'elle mit au service du Reich. Après la 2e guerre mondiale elle a continué à travailler pour Von Bolch (CF livre de base Hexagon) tout en cherchant à comprendre le fonctionnement de son cristal. Elle va « sentir » l'énergie de celui de Ryo et comprendre qu'ils sont liés.

Jauge d'Énergie : 6

Jauge d'Audace : 5

Motivations

Combattre pour le Reich et ses idées 3

Comprendre la nature de son cristal 2

Meilleure alpiniste d'Europe 1

Talents

Administration 1

Armes à distance 2

Armes blanches (piolet) 2

Bizness 2

Corps à corps 1

Médecine (premiers soins) 2

Mondanités (haute société) 3

Occultisme 1

Politique 2

Sport (alpinisme) 3

Survie (montagne) 3

Pouvoirs

Endurance (attribut surhumain) 1

Rayon d'énergie bleue (attaque à distance) 3 (*)

Champ de force (protection) 3 (*)

Vol (déplacement) 3 (*)

Hologramme lumineux (contrôle élémentaire) 4 (*)

(*) Restriction Artificiel (cristal bleu)

HEXAGON UNIVERSE

Sénateur Andrew Monroe

Homme intègre et conservateur, le sénateur a toujours servi son pays et a bénéficié d'une brillante carrière. Du moins jusqu'à ce qu'il devienne membre actif de la commission à l'armement des Etats Unis. C'est ce moment que choisi Fantôme pour l'approcher et le faire chanter à propos de son goût prononcé pour les jeunes éphèbes. Devenu le pantin de Zoé, il l'informe des avancées technologiques au sein de l'armée et soutien les financements de projet liés à des sociétés-écran de l'organisation. Mais tout cela est trop dur pour cet homme si honnête à la base et il s'apprête à lâcher Fantôme, quitte à en payer les conséquences.

Contexte.

Afin de s'emparer des cristaux d'énergie pour assoir sa puissance, Jade créé une diversion à l'aide de drones qui attaque des touristes sur les quais de San Francisco. Une fois l'opération effectuée, elle emmène Ryo et le manipule afin qu'il trouve lui-même le troisième cristal. Nos héros devons donc faire face à un homme puissant et instable et à une femme perverse et manipulatrice afin d'éviter que le pire n'arrive.

Attaque à San Francisco

Où les personnages sont appelés pour sauver des touristes d'une attaque de faux agents de CRIMEN.

Alors que les personnages vaquent à leurs occupations ils sont appelés par leur agent de liaison. Celui/celle-ci les informe qu'une attaque à lieu en plein cœur de Fisherman's wharf, le quartier touristique de San Francisco où les touristes embarquent pour l'île d'Alcatraz. Arrivés sur place ils découvrent un paysage de guerre : hurlements, immeubles en ruines et des agents de CRIMEN tirant sans discernement pour provoquer le maximum de dégâts. La police impuissante, tente de contenir le chaos avec plus ou moins de succès. Il va falloir régler le problème !



FISHERMAN'S WHARF 1

Décor : le quartier touristique de Fisherman's, ses bateaux, ses étals de fruits de mers et ses nombreuses boutiques de souvenirs. Le quartier est constitué de maisons typiques de 2 étages et de

HEXAGON UNIVERSE

bâtiments en brique, fruit de l'activité de pêche au crabe toujours active. Les éléments activables sont :

- Des bateaux de pêche de petite taille remplis de casiers pour la pêche au crabe.
- Des étals de fruits de mer remplis de crabes vivants ou cuit à même la rue.
- Les lampadaires qui éclairent les quais à la nuit tombée.

Enjeu :

- sauver les touristes. De nombreux innocents s'efforcent d'éviter les débris des immeubles qui s'écroulent ou les tirs des drones. Considérez que sauver l'ensemble des gens en danger est un défi de niveau de menace 4 et d'opposition 2. Les drones ne sont pas programmés pour autre chose que pour créer le maximum de chaos et occuper les forces qui s'opposent à eux le plus longtemps possible.

Adversaires :

- Des drones construits par Fantôme pour faire croire que CRIMEN est derrière l'attaque. Ce sont des robots d'apparence humaine équipée d'armes d'assaut et de lance-grenades. Ils représentent une menace de niveau 6 et d'opposition 3.

Péripéties :

- un immeuble s'effondre sur une jeune femme et son bébé (premier tour)!
- Les drones prennent des otages et partent se réfugier sur l'île d'alcatraz (tour 2).

La supercherie devrait être découverte dès qu'un personnage tapera un peu fort sur un drone, découvrant des circuits imprimés derrière le masque de l'agent. Dès que les drones sont mis hors d'usage leur signal s'active, une base du clash situé au cœur de la ville a été attaquée. Ils sont priés d'aller voir ce qui se passe pendant que les secours font le ménage.

Dans la base secrète, située au sous-sol d'un restaurant de Chinatown, ils vont découvrir un laboratoire high-tech dévasté. Le responsable du laboratoire, Roman Davichenko est affolé. Assez difficilement l'homme explique que son laboratoire travaille sur des éléments extraterrestres récupéré par la base du CLASH. Face à la dangerosité des éléments, les responsables de Roman ont jugé préférable de cacher le laboratoire. Si les personnages joueurs demandent ce que les voleurs ont pris il répondra « pas quoi, mais qui ! » Les intrus ont emmené avec eux le corps de Ryo Kichida, enfermé dans un container.

En visualisant les bandes ils verront une femme d'origine japonaise pénétrer dans les lieux sans problème puis menacer les ingénieurs d'une arme avant d'ouvrir à des hommes cagoulés. Les hommes embarquent le corps conservé de Ryo dans une camionnette avant de tout détruire sur leur passage afin de créer un maximum de confusion.

Devant la vidéo Roman va beaucoup s'agiter : « c'est impossible ! C'est Mariko, la propre épouse de Ryo ! » Il expliquera qu'après l'accident qui rendit Ryo catatonique, sa femme fut dévasté. Attribué et se sentant un peu coupable par rapport à la situation de Ryo, Roman autorisa Mariko à venir de temps en temps assister aux évolutions de Ryo dans le laboratoire secret.

HEXAGON UNIVERSE

Retrouver Ryo.

Une fois que le constat de la disparition de Ryo est fait il faut trouver le moyen de le ramener. Roman insistera sur le caractère instable du cristal, dégageant tant d'énergie qu'il fallut le mettre dans un container spécial. Plusieurs solutions sont possibles, le meneur aura toute latitude pour décider quel jet de talent exiger selon les cas et les particularités des agents.

- 1- Mariko. Puisque Mariko est identifiée sur la vidéo, il y a de fortes chances que les agents cherchent à l'interroger. Celle-ci se montrera troublée et surprise. Non elle n'a pas quitté Washington où elle travaille à la section renseignement du Pentagone et elle n'a pas vu Ryo depuis sa dernière visite il y a un mois. La piste s'arrêtera rapidement là mais Mariko sera susceptible d'aider les agents après l'épisode du stade (avec des informations sur le Sénateur) et évidemment pour la scène finale.
- 2- La signature énergétique. Si un des agents est un scientifique ou un ingénieur il aura peut-être l'idée de traquer Ryo par sa signature énergétique. Roman, disposant de nombreuses données sur la question, pourra être un précieux atout. Malheureusement Ryo ne sera repérable par cette méthode que lorsqu'il activera ses pouvoirs. C'est-à-dire au moment de l'attaque du stade, lors de sa révolte au camp des Rocheuses et en arrivant à Washington.
- 3- Les drones. Les agents ayant attaqué les quais de San Francisco sont habillés comme des agents de CRIMEN. Si les agents mènent l'enquête ils comprendront assez aisément que la piste CRIMEN n'est pas une bonne option. En faisant quelques recherches (bureaucratie, technique, crime) les agents pourront y trouver la signature de Fantôme.
- 4- Liens avec le Sénateur. Après l'attaque du Stade il est fort possible que les agents s'intéressent aux liens avec les vilains ayant attenté à sa vie. S'ils l'ont sauvé, ils vont pouvoir l'interroger, sinon il faudra également effectuer des recherches (politique, bureaucratie, crime). Ils pourront comprendre que le sénateur, membre de la commission sénatoriale de la défense, recevait des pots de vins de la part de Fantôme pour fournir des informations sur les nouvelles technologies d'armement américains. Fatigué de trahir son pays, l'homme décida de rompre le contact avec Fantôme. Une erreur fatale. Il connaît l'identité de Zoé qui l'a recruté quand elle est passée du CLASH à Fantôme.

Stade

Au moment opportun pour l'histoire, les agents seront avertis qu'une attaque a lieu dans un stade bourré à craquer d'innocents. En effet Zoé a décidé de s'en prendre au Sénateur Monroe, décidé à stopper son rôle de taupe pour le compte de Fantôme. Invité à un match de football américain, il va être victime de la vengeance implacable de l'organisation. Pendant que Ryo crée une émeute à l'aide de son pouvoir de contrôle mental, Zoé va se changer en garde de sécurité et profiter de la panique pour abattre le sénateur en l'emmenant dans un coin isolé du stade. Les agents devront faire face aux deux menaces en parallèle.

*Comme les anges à l'œil fauve,
Je reviendrai dans ton alcôve...*
Charles Baudelaire - "Le Sennone"

HEXAGON UNIVERSE



Décor : Le Qualcomm stadium de San Diego. Un stade pouvant accueillir 70000 personnes à l'occasion d'un match important. La présence du Sénateur Monroe et d'autres personnalités rend les services de sécurité stressés et ils auront la gâchette facile, même s'ils ne représentent pas une réelle menace pour les agents. En revanche la bavure n'est pas loin avec les spectateurs enragés sous influence de Ryo. Lorsque l'émeute commencera, le sénateur sera évacué, Zoé l'attendra dans les couloirs et éliminera rapidement les gardes avant de le poursuivre dans les couloirs du stade. Les éléments présents sont les suivants :

- Un stand de hot dogs bourré de saucisses, moutarde, petits pains.
- Des grillages qui entourent le terrain qui vont vite être saccagés par les émeutiers.
- Un groupe de pom-pom girls totalement paniquée qui vont réagir de manière totalement incohérente en hurlant.
- Des poteaux de football américain très similaires à des poteaux de Rugby (en plus petit)

Enjeux :

- Protéger les spectateurs contre eux-mêmes, Ryo se fond dans la foule pour mieux les diriger, il va être difficile à atteindre.
- Empêcher Zoé d'assassiner le sénateur, celui-ci essayant de s'échapper dès qu'il comprend qui elle est.

Adversaires :

- les gens sous contrôle, enragés (la colère de Ryo les contamine) qui ont tendance à se laisser à leurs bas instincts violents mettant en péril les innocents. Menace 6, opposition 3 ; ils ne sont pas très dangereux mais doivent être neutralisés avec le minimum de dégâts.
- Ryo, utilisera avant tout les gens sous son contrôle pour se protéger. Au cas où il sentira un danger, il s'échappera.
- Zoé, son objectif est avant tout la mort du sénateur (qui ne doit pas parler), elle utilisera tous les stratagèmes pour éviter de se faire prendre malgré tout.

Péripiétés :

- Des coups de feu éclatent en provenance du carré VIP du stade. Il s'agit de Zoé, éliminant les gardes du Sénateur. Premier Round

HEXAGON UNIVERSE

- Une bande de joueurs courageux mais maladroit se mettent en travers et créé plus de problèmes que de solutions.
- Une fois Ryo parti, les gens reprennent leur esprit et la police choisi ce moment pour intervenir et réprimer l'émeute violemment.
- Si les agents retrouvent zoé, celle-ci se change en Sénateur et accuse le vrai d'être l'assassin.
- Si les agents n'interviennent pas Zoé tue Monroe et s'échappe. Troisième round.

Note : il est possible que l'efficacité des agents soit telle que Ryo soit neutralisé dès ce passage du scénario. Pas de panique ! Zoé est toujours en fuite et il est probable qu'elle ne laissera pas s'échapper un tel instrument de puissance. De plus Blau Licht peut intervenir pour s'emparer du cristal.

Camp de Fantôme

Une fois la mission effectuée (ou ratée selon), Ryo et Zoé vont se retrouver au camp. Ryo va commencer à comprendre qu'il est manipulé et va très mal le prendre. Il s'enfuira en saccageant la base. Si les agents ont suivi la piste énergétiques, ils vont détecter un pic localisé dans les Rocheuses. Accéder à cette zone demande un moyen de locomotion aérien. Une fois arrivés devant l'entrée de la base souterraine, les agents vont remarquer des signes de combat et découvrir les agents de Fantôme, très stressés, cherchant à évacuer le camp au plus vite en chargeant du matériel dans leur hélicoptères et leurs camions bâchés tout terrain. Mais Fantôme ne se laisse pas arrêter sans combattre ! Les autres pistes peuvent amener les agents au camp plus tôt dans le scénario, à vous de voir si Ryo y est toujours ou pas.

Décor : Une région montagneuse et peu accessible. Devant une entrée souterraine, quelques cabanes et des tentes qui feraient penser à un camp de campeurs s'il n'y stationnait pas tout un équipement militaire. A l'intérieur un complexe souterrain très spartiate mais contenant des laboratoires high-tech pour développer tout type d'armes (armes à feu, à énergie, créatures modifiées, etc.)

- Des hélicoptères à l'extérieur du camp, noirs et discrets principalement dédiés au transport de troupes et de matériels.
- Des cuves de biocontention qui servent à retenir les multiples expériences plus ou moins humanoïdes des ingénieurs de l'organisation.
- Un chariot médical remplie de scalpels et autres bistouris. Pour ceux qui apprécient (ou détestent) les objets tranchants !
- Un canon ionique king size en développement. Inutilisable en l'état mais qui sait ! Il peut servir de masse !

Enjeux

- Attraper Zoé. Qui cherchera à s'échapper en utilisant tous les stratagèmes quitte à sacrifier ses hommes.
- Empêcher Ryo de s'enfuir (s'il est toujours là).

HEXAGON UNIVERSE

Adversaires

- Zoé
- Les gardes de fantômes (menace 6 / opposition 3). Très similaires aux agents de Crimen standard mais en tenue de camouflage.
- Les ingénieurs du camp (menace 4 / opposition 2). Peu entraînés au combat et plutôt fuyant mais disposant de tout l'arsenal qu'ils ont développé.

Péripéties

- Les cuves pleines se brisent et déversent divers humanoïdes mutants peu ragoutants sur le sol avec le liquide bioammiotique.
- Evacuation générale du camp avant autodestruction.



HEXAGON UNIVERSE

Final

Une fois Zoé arrêtée (ou au moins sérieusement amoindrie), il faut régler définitivement le cas de Ryo. Après avoir saccagé le camp de Fantôme, celui-ci se rappelle de sa femme et décide de la rejoindre. Si les agents ont liés connaissance avec elle, Mariko les appellera affolée : son époux vibre de partout et se comporte comme un psychopathe. De toutes évidences le Cristal étend sa puissance et le transforme peu à peu. Sinon c'est Roman qui les avertira : les pics énergétiques sont localisés sur Washington DC et sont de plus en plus fort. Pire un autre signal s'approche du premier. Avant que les Agents ne puissent intervenir, Ryo fera face à Blau Licht, détentrice d'un Cristal bleu similaire. Sans attendre celle-ci s'attaquera à lui. Défendant chèrement sa peau il va utiliser toute l'étendue de son pouvoir pour riposter. La zone de combat prendra lieu en plein cœur de Washington, devant le mémorial et son obélisque, quasiment sous les fenêtres de la Maison Blanche !

Décor : le magnifique site du mémorial de Washington, la longue allée qui mène à la Maison Blanche, l'obélisque et enfin le Lincoln mémorial avec sa célèbre statue, le tout aligné sur une ligne d'eau au cœur d'un parc arboré et d'une pelouse impeccable. Les touristes y sont légions et l'espace pour un combat épique garanti !



- L'obélisque : un édifice de presque 200 mètre de haut. Il serait dommage qu'il soit endommagé.
- Les arbres qui bordent le lieu, nombreux, grands et larges.
- Le plan d'eau, parfait pour les canards ou pour essayer de noyer son adversaire.

Enjeux

- Sauver les civils qui risquent de prendre des coups dans l'affrontement déchainé.
- Préserver les monuments, surtout l'obélisque.
- Séparer les combattants avant que cela ne dégénère.

Adversaires

- Ryo.
- Blau Licht. Elle ne cherche ni plus ni moins que d'arracher le cristal à Ryo. Elle n'hésitera pas à provoquer le maximum de chaos et, si elle est en danger, elle cherchera à se protéger en mettant des innocents au milieu.

Péripéties

- Un jeune enfant se retrouve pris au milieu du combat par inadvertance.
- Les militaires interviennent promptement avec une équipe spécialisée qui tue Ryo avec un fusil énergétique.
- Si Blau Licht met Ryo en difficulté, il fusionne complètement avec le Cristal et devient « l'homme de Cristal », brillant et fait d'énergie pure. Son esprit est remplacé par celui d'une

HEXAGON UNIVERSE

entité présente au fond du Cristal. Il quittera alors la Terre en laissant un champ de ruine en partant. Blau Licht profitera de la confusion pour quitter la scène.

Epilogue

Plusieurs cas sont possibles.

Ryo meure, de la main de Blau Licht ou des militaires, Mariko se jette sur lui et pleure en maudissant le sort. Si ce sont les agents qui tuent Ryo, ils se sont fait un ennemi qui aura de bonnes raisons de leur en vouloir.

Ryo achève sa métamorphose et s'enfuit dans l'espace. C'est un échec cuisant pour les agents. Ryo reviendra peut être mais sous la forme d'une entité de puissance cosmique et il faudra sans doute plus qu'une poignée d'agents pour faire face.

Ryo est neutralisé. Roman récupère le corps et le replace en stase en espérant trouver une solution pour son ami. Les agents y gagnent un allié qui pourra les aider à l'avenir. Idem pour Mariko, reconnaissante.

Scènes

Chronologie (ce qui arrivera à moins que les actions des agents modifient le cours des événements.)

Vendredi 14h30 / Fisherman's Wharf San Francisco- Des drones déguisés en agent du CRIMEN attaquent des touristes et provoquent beaucoup de dégâts.

Vendredi 14h40 / Chinatown / Avec ses hommes Jade pénètre dans le laboratoire secret de Roman et enlève Ryo encore en stase.

Vendredi 19h00 / Camp de Fantôme caché dans les Rocheuses/ Jade « libère » Ryo et cherche à lui retirer le cristal. Sans succès. Elle le manipulera en prenant la forme de Mariko.

Samedi 9h00 / Match de San Diego et tentative d'assassinat du Sénateur Monroe.

Samedi 16h00 / camp de Fantôme. Ryo reprend ses esprits et saccage le camp avant de s'enfuir.

Dimanche 10h00. Washington, Ryo frappe à la porte de son domicile. Mariko comprend qu'il n'est pas dans son état normal et appelle les secours. Blau Licht arrive après avoir senti sa présence et l'attaque sauvagement.

*Comme les anges à l'oeil fauve,
Je reviendrai dans ton alouette...*
Charles Baudelaire - "Le Sirene"