

Presentation

Ce scénario s'inspire de l'actualité judiciaire récente des Etats-Unis : le 13 décembre 2000, 7 prisonniers, tous condamnés à perpétuité pour des crimes d'une rare violence (certains étaient même condamnés plusieurs fois à perpétuité !) se sont évadés d'un pénitencier du Texas. Ils échappèrent à toutes recherches, pratiquant vols et meurtres, se procurant un véritable arsenal, jusqu'à la fin du mois de janvier 2001.

Considérés comme armés et dangereux, des centaines d'hommes, issus du FBI, de la DEA, de l'USMS (US Marshals) et des polices d'Etats, quadrillèrent le Texas pendant ce long mois et demi, alors qu'une véritable fièvre médiatique s'empara de l'affaire, les populations locales craignant de voir ces fugitifs, baptisés les « 7 du Texas » (« The Texas Seven ») débouler au fond de leur jardin.

D'autant plus que ceux-ci se transformèrent début janvier en « tueurs de flics », éliminant sans sourciller un policier en train d'essayer de les appréhender. Leurs chances de sortir vivant de leur escapade semblèrent s'amenuiser suite à cela, avec des centaines de représentants de la loi à leurs trousses, l'arme aux poings et le doigt sur la gâchette.

Finalement, un informateur anonyme dévoila la planque des fugitifs aux autorités (fin janvier 2001), via la célèbre émission « The Most Wanted » (« Les plus recherchés »). Ils furent tous appréhendés suite à cette intervention mystérieuse.

Ce scénario se propose de reprendre cette toile de fond d'une grande richesse, en la transformant légèrement :

- ❖ MJ-12 s'est permis de faire quelques petits tests sur des condamnés à de lourdes peines incompressibles. Ceux-ci ont été implantés d'un gène inconnu découvert dans les restes d'un appareil extraterrestre scratché dont il ne restait quasiment plus rien d'organique. Ce peu de matière, provenant de Grey (pour MJ-12 !) a été inoculé sur des cobayes déjà sacrifiés à un petit détail prêt qu'il s'agissait de cellule de Mi-Go. Après s'être développés et avoir complètement pris le contrôle du corps (ils ne possèdent pas tous les potentiels et caractéristiques dues à leur réelle nature) et de l'esprit des prisonniers tout en conservant l'expérience et les souvenirs de leur victime, ils s'enfuirent de la prison.
- ❖ L'un d'entre eux ne s'est pas développé complètement et l'hôte du Mi-



Go est capable de ressentir les mêmes émotions qu'un être humain, possède ses capacités physiques et intellectuelles normales. Il ne s'est pas rendu compte de l'état réel de ses compagnons. Il est reconnu comme un Mi-Go en gestation par ses condisciples. C'est lui le délateur.

- ❖ Le délateur est lui-même l'un des « 7 » (Joseph C. Garcia): sentant qu'il ne sortira pas en vie de cette chasse à l'homme, et désirant négocier son immunité en livrant la planque de ses camarades d'infortune, ainsi que des informations concernant les « pratiques » de certains agents fédéraux, qui ferment les yeux sur les affaires de groupes criminels contre liasses de billets verts ou contre des informations. L'un des PJ au moins devrait avoir des RELATIONS AVEC LA PEGRE, et se sentir viser par ces révélations...
- ❖ L'un des autres PJ devrait avoir un membre proche de sa famille ayant été sauvagement assassiné par un tueur psychopathe (une sœur, une mère, une amie...). Ce tueur, Larry James Harper se trouverait dans le groupe des « 7 du Texas », et posséderait quelques capacités extrasensorielles, comme dans « BLINK » ou encore « LES YEUX DE LAURA MARS ». Capable de lire (difficilement) dans l'esprit du PJ concerné, il risquerait de faire capoter l'opération de récupération du fugitif désirant trahir ses amis et livrer des informations. Mais assurera la boucherie finale !

Ce scénario doit impliquer deux ou plus des PJ sur le plan émotionnel (le tueur psychopathe), et leur faire craindre pour leurs propres vies (informations sur des « ripoux »). Leurs objectifs personnels risqueront certainement d'être complètement opposés à ceux de Raymond Harryhausen, c'est-à-dire appréhender les fugitifs (surtout le « contact ») sans effusion de sang...

Il est aussi préférable que les PJ

soient des agents Delta Green en formant un groupe complet.

LES DOCUMENTS (REELS) concernant les fugitifs sont joints en annexes.

Scenario : The Texas Seven

Special Operation Group
Washington D.C.
Samedi 20 janvier 2001, 20 heures

Gala du procureur du district de Columbia, Raymond Harryhausen

L'un des PJ devrait avoir des relations dans la police, ou dans d'autres agences fédérales. Parmi ces relations, l'un de ses anciens amis, Raymond Harryhausen, est devenu procureur du district de Columbia. Poste haut placé dans la hiérarchie du D.O.J. (Département Of Justice, c'est-à-dire ministère de la justice, dont dépendent la plupart des agences nationales comme le FBI, l'USMS, la DEA...), celui-ci invite de toute urgence les PJ à le rejoindre à son domicile, alors qu'il donne dans sa majestueuse demeure de la banlieue chic de Washington D.C. son gala annuel, rassemblant la jet-set de la capitale.

➔ L'aventure s'ouvre alors que les PJ arrivent chez le procureur, en pleine soirée. Strass et paillettes dominant, et le contraste entre eux et les invités devrait être assez croustillant, surtout qu'ils doivent être discrets...

➔ Pensez à illustrer cette scène par une musique de type opéra, par exemple le morceau de la DIVA (titre n°14) tiré de la BO du film de Luc Besson, le « Cinquième Élément ».

Raymond Harryhausen est une grande barrique de 2m de haut, assez empâté néanmoins, la coupe de cheveux complètement en broussaille, et la barbe naissante. Il a une voix de stentor, et le regard franc et massif, de même qu'une poignée de main prompte à briser les doigts.

Il est l'ami d'enfance de l'un des PJ (ce qui augmentera l'implication perso de celui-ci, et explique que les PJ sont

contactés directement), mais attire immédiatement la sympathie des autres.

Il est conscient de sa réussite personnelle, dont il profite d'ailleurs clairement (embonpoint), mais cela ne lui gonfle pas la tête, et il se comporte avec les PJ comme avec de vieux amis. Il ne fait pas partie de Delta Green, mais pourrait bien être manipulé à son insu.

Raymond a contacté les PJ pour une raison très simple :

Les recherches concernant les « Texas Seven » se poursuivent avec ferveur au Texas, mais l'un des fugitifs, qui ne s'est pas identifié, a contacté l'émission « The Most Wanted », qui l'a mis en relation avec le D.O.J., et plus exactement Harryhausen lui-même.

Ce fugitif désire être récupéré discrètement et rapidement, avant que les forces de polices ne retrouvent leurs traces, et que cette chasse à l'homme ne s'achève dans un bain de sang. Les autres fuyards semblent, d'après lui, déterminés à aller jusqu'au bout, c'est-à-dire à ne pas retourner au « placard ».

En échange de son immunité, il livrerait la planque des « Texas Seven », ainsi que des infos sur divers agents fédéraux « ripoux ».

→ A ce moment, la scène devrait mettre sous pression le (ou les) agent(s) ayant des contacts avec la pègre...

→ N'oubliez pas que ce qui intéresse DG, intéresse MJ-12 et vice-versa !

→ Il ne faut pas faciliter le travail aux PJ : une analyse des dossiers des fugitifs devrait leur permettre de cibler plusieurs membres des « Texas Seven » qui pourraient désirer se rendre, mais sans plus. Il ne s'agit pas de trop en dire tout de suite. De surcroît, l'appel reçu par Raymond Harryhausen n'a pu être enregistré.

→ Question ambiance, la BO du film de Mathieu Kassovitz « LES RIVIERES POURPRES » me semble un bon choix.

Voici donc les PJ constitués en un « Special Opération Group » qui peut mixer agents du FBI et de l'USMS (ou du DEA, des douanes, de la police...). Ils sont détachés directement auprès de Raymond Harryhausen, et ils ne doivent rendre des comptes qu'à lui seul. Ils sont déjà tous agents Delta Green, leur agent de liaison leur donne le feu vert pour participer à cette opération car il semble que des éléments de MJ-12 soient en effervescence depuis l'évasion...

De plus, les PJ ont quelques heures d'avance sur les équipes de recherche constituées de centaines d'hommes nerveux et agressifs (un flic a été tué par les fugitifs). En effet, ceux-ci ne sont plus au Texas, mais au Colorado, info que seuls les PJ et le procureur possèdent.

Colorado Spring

Colorado Spring, Etat du Colorado, dans la nuit du samedi 20 au dimanche 21 janvier 2001

Le fugitif désirent se rendre n'a pas donné son identité, mais a tout de même précisé que les « Texas Seven » se trouvent maintenant au Colorado. Toutes les équipes de recherches sont encore au nord du Texas, et les PJ ont une petite avance sur eux. Le bain de sang devrait être évité le temps qu'ils récupèrent le mystérieux informateur.

Un hélicoptère porteur de troupes de l'armée attend les PJ à l'aéroport de la ville quelques heures après l'entretien avec le procureur de Washington D.C. Ils sont directement emmenés à Colorado Spring, ou doit se passer la récupération. Le détenu transfuge a donné une seule information à Raymond Harryhausen : il se trouvera vers 5 h du matin sur la place centrale de Colorado Spring, au pied de la statue de Jefferson.

Colorado Spring est la cité moyenne type du centre américain : ville à la « skyline » basse (ligne de building, c a d son profil), peuplée, mais sans excès, typique du midwest fermier US. Les habitants sont assez rudes et soupçonneux envers des « oies blanches » fédérales. A cette heure de la nuit, la ville est déserte, excepté quelques jeunes fêtards bravant le froid mordant et le vent, ainsi que la pluie incessante qui tombe en trombe, recouvrant la ville d'une chape d'eau.

Il est possible de trouver un hôtel sur la place Jefferson (place centrale de Colorado Spring) elle-même, ainsi que quelques cafés emplis d'étudiants et de jeunes fêtards bruyants, pour finir, une petite supérette ouverte toute la nuit. Peu de monde dans les rues, mais tout de même quelques témoins qui pourraient se révéler gênants...

→ Libre aux PJ de préparer un plan de récupération à leur convenance. Ils disposent des dossiers complets concernant les « Texas Seven » (voir annexes), et pourront donc facilement identifier leur « cible ». Ils ont également quelques heures d'avance sur le rendez-vous.

Le rendez-vous

A 5 heures du matin tapantes, alors que les bars ferment et que les derniers étudiants éméchés sont jetés en dehors des cafés, inondant de leurs chants paillards la place (en mettre un maximum niveau tension) l'un des « 7 » se pointe prestement sous la statue de Jefferson. Il s'agit de Joseph C. Garcia, meurtrier célèbre pour sa violence. Il semble extrêmement pressé, se croyant suivi. Lorsqu'il rencontre les PJ, il sera soupçonneux au possible, et ils devront

montrer patte blanche.

Surgit alors un autre membre du groupe des « Texas Seven », Patrick Henry Murphy (tueur particulièrement violent), qui a suivi Garcia. S'ensuit une fusillade, et un pick-up manifestement volé depuis peu apparaît : Garcia est récupéré par les 6 autres criminels, qui n'hésiteront pas à utiliser la foule d'étudiants pour couvrir leur fuite. Les PJ peuvent alors entamer une poursuite en voiture afin d'intercepter les « Texas Seven » et récupérer Garcia, si possible vivant...

Les Evadés

Joseph C. Garcia , Randy Ethan Halprin, Larry James Harper, Patrick Henry Murphy, Jr., Donald Keith Newbury, George Rivas et Michael Anthony Rodriguez

Inconscients de leur état, il ne leur reste que leur physique impressionnant d'humain, ce qu'apprécient les germes de Mi-Go...

Leur vision n'a rien d'effrayant, mais peut-être que se retrouver témoin d'un de leurs méfaits des plus...brutaux...pourrait nécessiter un Jet sous la SAN. Pensez qu'ils n'ont aucune logique et morale humaine !

Un autre petit avantage : la douleur est contrôlée. Ce qui rend les armes pouvant empaler moins blessantes (diviser par deux les dégâts). De toute façon, ils ne pourront survivre longtemps : leur métabolisme n'est ni adapté à la nourriture humaine ni à l'atmosphère de pluton ! Ils sont donc voués à mourir.

Une fois leur corps mort ("naturellement" ou par "accident"), les germes se réduisent à néant. Il est possible de remarquer une petite cicatrice en forme de croix au niveau de l'appendice, comme s'ils avaient tous eu une péritonite particulièrement importante.

FOR 16 DEX 12 INT 16
 CON 18 APP 10 POU 12
 TAI 16 EDU 10
 Idée 80% Chance 60%
 Connaissance 50% Mythe de
 Cthulhu 99% SAN 00
 Points de Vie 17
 Points de Magie 10
 Bonus aux Dégâts : +1D4
 Baratin : 5% Conduire Auto :
 50% Conduire Engin Lourd : 20%
 Déguisement : 10% Discrétion :
 15% Dissimulation : 35%
 Droit : 5% Ecouter : 40% Es-
 quiver : 45% Géologie : 45%
 Grimper : 50% Lancer : 25%
 Nager : 25% Navigation : 30%
 Premiers Soins : 40% Sauter :
 35% Se Cacher : 45% Serru-
 rerie : 35% Trouver Objet Caché
 : 25%
 Coup de Pied : 65% 1D3+bd
 Coup de Poing : 70% 1D6+bd
 Coup de Tête : 60% 1D4+bd Lutte
 : 70%
 Arme de Poing : 65% Fu-
 sil : 60% Fusil de Chasse :
 55% Mitrail-
 lette/Mitrailleuse : 35%

Armes possibles (N'oubliez pas qu'ils ont constitué un colossal arsenal durant leur périple)

FA Colt M16A2 5.56 OTAN* 60% 2D6
 PA Colt Mustang 380 .380 ACP* 65% 1D10
 PM Colt 9mm Parabellum* 35% 1D10
 Poignard/Baïonnette* 65% 1D4+2+bd
 Fusil Sniper M76 7.92 Mauser* 60%
 2D6+4
 Couteau de boucher* 70% 1D6+bd
 Garrot 70% étranglé***
 Petit couteau/Cran* 70% 1D4+bd
 Fusil Remington M740A .30-06* 60%
 2D6+4
 Fusil à pompe calibre 20 Mossberg M500ATP8
 55% 1D10+4 / 2D6/1D6/1D3
 Revolver Smith & Wesson M586 .357 Magnum
 ou .38 Spécial* 65% 1D8+1D4 ou 1D10
 Bombe lacrymogène + 60% sonné
 2D10mn
 Hache de bûcheron 40% 1D8+2+bd
 Matraque 60% 1D6+bd
 FA Beretta BM59 7.62 OTAN* 60%
 2D6+4
 PA IMI Desert Eagle .357 Magnum* 65%
 1D8+1D4
 Fil électrique 220 V 40% 2D8+sonné
 Taser (contact) + 50% sonné

Larry James Harper

Possède le germe qui a "pris" le mieux. Il est capable d'envoyer des messages psychiques (voir début). Il est un peu le chef de cette bande. Il est important de le garder en vie pour le final !

Il va finalement comprendre que Joseph C. Garcia ne peut pas être un des siens et l'éliminera.

Arrivé à Washington DC, une mutation physique s'est opérée : deux belles pinces tranchantes ont fini par remplacer ses bras (2 Attaques/round, 30%, 1D6+ bd). Une carapace de chitine suintante d'une matière visqueuse inconnue recouvre son abdomen et son visage : il parle d'une voix bourdonnante et sa rancœur est grande !

Le voir provoque un jet de SAN (o - 1D6) ses caractéristiques sont les mêmes avec une armure de 1 en plus !

Joseph C. Garcia

Seul être humain avec ses pleines capacités : le germe n'a pu se développer. Il est le seul à garder une certaine logique, mais sa santé mentale est complètement tombée, depuis le rendez-vous manqué de Colorado Spring. Il n'a confiance en personne, et aimerait bien fausser compagnie à ses petits camarades mais Larry James Harper le tient à l'œil et lui fait une telle frousse...

Il n'a aucune protection, il prend donc des dégâts complets : toutefois Larry James Harper veille sur lui...

La chasse à l'homme

Les PJ viennent de perdre leur avance sur les autres équipes de recherches, et en quelques heures, ils sont rejoints par des centaines d'agents du FBI, de la DEA, de diverses polices d'Etats... Ces derniers, malgré les instructions officielles, qui sont de récupérer les fugitifs en vie, sont nerveux et ne rêvent que d'une chose : abattre à vue les fugitifs. D'inquiétants murmures sont soufflés discrètement entre les hommes à ce sujet.

D'ailleurs, les PJ seront pris à partie par les USMS et autres coordinateurs, puisqu'ils ont suivi les fugitifs sans prévenir leurs collègues qui perdaient leur temps au Texas...

Poursuite à Woodland Park

A partir d'ici, difficile de structurer un scénario linéaire, et c'est d'ailleurs tant mieux, puisque ce sont les PJ qui devront mener la barque. Voici les grandes lignes de ce qui devrait suivre :

- ❖ Les « Texas Seven » ont quitté Colorado Spring pour se réfugier dans le Woodland Park, à quelques dizaines de km au nord ouest. Ils ont abandonné leur(s) véhicule(s) afin de poursuivre à pied dans un massif forestier dense, très en relief, avec beaucoup d'escarpements et collines, falaises, ruisseaux et torrents. Leur fuite n'est pas structurée, ils foncent droit devant sans se poser de questions : ils veulent prendre un vaisseau de secours caché dans la nature et mettre réellement les bouts...

➔ Pensez au film « Randonnée pour un tueur » pour décrire cette séquence. Les PJ devraient suivre leur propre chemin sans être suivis par le gros des forces de recherche.

➔ Le Woodland Park, comme son nom l'indique, est un gigantesque parc forestier, possédant d'innombrables reliefs, ce qui permet aux fugitifs d'échapper assez facilement aux hélicoptères et autres véhicules de traque. La poursuite, dans ce milieu difficile, ne peut se faire qu'à pied.

Durant leur fuite, Larry James Harper, doué de quelques pouvoirs psychiques, est capable de « lire l'esprit » d'une personne avec qui il possède un attachement : il a tué le membre de la famille proche de l'un des PJ, et va s'amuser à mettre la pression à ce dernier, autant par jeu que par sadisme, et également afin de lui faire perdre ses moyens. Larry J. Harper est capable d'envoyer des « flashes » intenses autant que brefs au PJ concerné, lui montrant inlassablement comment il a pratiqué son crime horrible (Harper est un pervers sexuel usant d'armes contondantes pendant ses crimes...) ➔ Le PJ concerné devrait ressentir une haine aveugle l'animer pendant la poursuite, ce qui ne lui permettra pas de garder la tête froide pendant la poursuite.

- ❖ Les fugitifs possèdent Garcia, qui doit livrer des informations importantes : les 6 autres ont déjoué sa tentative d'échange, et feront semblant de l'utiliser comme monnaie d'échange, ou encore comme bouclier afin de couvrir leur fuite. Ils voudraient bien l'amener avec eux...

➔ Les PJ qui risquent d'être sur la liste des « ripoux » détenue par Garcia devraient également avoir la pression : faudra-t-il l'abattre pour qu'il ne parle pas ? Mais comment donner le change ?

- ❖ Les fugitifs sont extrêmement dangereux et déterminés à ne pas être pris en vie. Ils se sont appropriés un véritable arsenal lourd pendant leur mois de cavale, et une bataille rangée ne devrait pas être chose aisée.

Les Mexicains et les Chasseurs de prime

La tâche des joueurs devrait être compliquée par trois facteurs nouveaux :

- ❖ La famille mafieuse des « Mexicains du Texas », pour lequel travaillait Garcia, tient à ce que ce dernier meure avant de parler, ce qui éviterait à l'organisation de perdre nombre de ses contacts et de ses influences dans les milieux d'affaires et fédéraux du Texas. Jusqu'à son évasion, Garcia respectait la « loi du silence », mais devant la désastreuse cavale qu'il entreprend, il est prêt à risquer le courroux de ses anciens employeurs. Les Mexicains vont donc dépêcher des tueurs patentés dans Woodland Park, afin d'intercepter les « Texas Seven » avant les PJ ou les groupes de recherche. De surcroît, les Mexicains vont tenter de faire pression (par téléphone) sur le (ou les) PJ avec qui ils ont des relations, afin que ceux-ci exécutent le travail eux-mêmes s'ils en ont l'occasion. Leur nombre est à votre convenance.
- ❖ La radio 570 KLIF (voir doc. en

annexe), a promis plusieurs centaines de milliers de dollars pour toute personne aidant à la capture des fugitifs, ce qui pousse vers la région de Woodland Park quelques téméraires chasseurs de primes, prompts à mettre des bâtons dans les roues des PJ afin de remporter la mise. Ces chasseurs pourraient bien essayer d'éliminer quelques concurrents...

Chasseurs de primes et Tueurs à gages mexicains

Ils ont les mêmes compétences mais sont armés différemment :

Les chasseurs de primes sont plutôt cow-boy avec fusils à pompe, revolver alors que les tueurs mexicains seraient plutôt versés dans les armes espagnoles.

Ils ne chercheront pas à ramener vivants les fuyards, les mexicains les laisseront probablement sur le terrain : n'oubliez pas qu'eux aussi ont une santé mentale éventuellement ébranlable...

FOR 12	DEX 13	INT 15
CON 13	APP 8	POU 11
TAI 11	EDU 13	
Idée	75%	Chance 55%
Connaissance	65%	Mythe de Cthulhu 00% SAN 55
Points de Vie	12	
Points de Magie	11	
Déguisement	20%	Discretion : 35%
Droit	45%	Ecouter : 15%
Esquiver	26%	Grimper : 25%
Lancer	25%	Langue Etrangère : 40%
Navigation	20%	Langue Natale : 65%
Premiers Soins	35%	Psychologie : 15%
Sauter	35%	Sauter : 35%
Se Cacher	40%	Suivre une Piste : 40%
Trouver un Objet Caché	45%	
Coup de Pied	35%	1D3+bd
Coup de Poing	70%	1D6+bd
Coup de Tête	40%	1D4+bd
Lutte	25%	Arme de Poing : 50%
Fusil	55%	Fusil de Chasse : 55%

Armes possibles :

Poignard/Baïonnette*	1D4+2+bd
Fusil Sniper M76 7.92 Mauser*	2D6+4
PA Astra Modèle A-80 9mm Parabellum*	
1D10	
PM Star Z62 9mm Largo*	1D10
Couteau de boucher*	1D6+bd
Garrot étriqué***	
Petit couteau/Cran*	1D4+bd
Fusil Remington M740A .30-06*	2D6+4
Fusil à pompe calibre 20 Mossberg M500ATP8	
1D10+4 / 2D6/1D6/1D3	
Revolver Smith & Wesson M586 .357 Magnum	
ou .38 Spécial*	1D8+1D4 ou 1D10
Bombe lacrymogène +	sonné 2D10mn
Hache de bûcheron	1D8+2+bd
Matraque	1D6+bd

- ❖ MJ-12 a probablement compris la présence d'agent Delta Green, depuis le matin à Colorado Spring. Ils recherchent les fugitifs pour terminer leur étude : ils ont envoyé une équipe de reconnaissance pour localiser les évadés, puis prévenir la cavalerie pour les évacuer. Les PJ devraient vite se rendre compte de ce que les MIB ont l'in-

tention de faire : insistez sur le fait que Delta Green considère que des extraterrestres morts sont des êtres tout à fait recommandables...mais si MJ-12 s'intéresse de près à ces criminels, c'est qu'ils doivent savoir quelque chose d'intéressant ! Rappel que DG pourrait bien être intéressé par ce que les fugitifs auraient à raconter !

Agent de reconnaissance et d'extraction MJ-12

Ils sont tous en tenue de camouflage, le visage bariolé. Ils passent pour des gardes nationaux participant à la traque. Par groupe de 5 en relation hertzienne entre chaque groupe, ils peuvent s'entre aider...

Ils ont un équipement de campagne pour plusieurs jours, ils ne savent pas combien de temps, ils leur faudra pour récupérer leur cible : nourriture de combat, eau, sac de couchage, trousse de premiers secours, cordage...plus du matériel un peu plus professionnel comme jumelles infrarouges, casque incluant émetteur récepteur, silencieux, fléchettes hypodermiques capables d'endormir un rhinocéros montées sur une carabine et sur pistolet à air comprimé.

Ils ne sont pas du genre à se rendre, quoi que...mais ne parleront pas, quoi que le jus de blabla...

De toute façon ils ne savent pas grand chose mis à part qu'ils doivent neutraliser les fuyards, trouver un terrain dégager pour appeler et opérer à leur extraction. Leur mission sous-entend qu'ils doivent ramener les corps entiers des fuyards, vivants si possible. Ils essaieront plus sérieusement d'en récupérer vivant et récupéreront ceux qui seraient tombés entre de mauvaises mains...

FOR 14	DEX 16	INT 14
CON 16	APP 12	POU 14
TAI 14	EDU 15	SAN 70
Points de Vie	11	
Points de Magie	14	
Bonus aux Dégâts	+1D4	
Karaté	40%	Conduire Auto 40%
Conduire	Engin	Lourd 25%
Discretion	55%	Dissimulation 45%
Ecouter	30%	Esquiver 45%
Grimper	50%	Lancer 55%
Navigation	50%	Pharmacologie 25%
Photographie	40%	Premiers Soins 45%
Psychologie	25%	Sauter 55%
Se Cacher	55%	Serrurerie 20%
Suivre une Piste	60%	Trouver un Objet Caché 40%
Coup de Pied	65%	1D3+bd
Coup de Poing	65%	1D6+bd
Coup de Tête	45%	1D4+bd
Lutte	65%	

Armes possibles :

FA Colt M16A2 5.56 OTAN*	60%	2D6
PA Colt Mustang 380 .380 ACP*	70%	1D10
PM Colt 9mm Parabellum*	70%	1D10
Poignard/Baïonnette*	65%	1D4+2+bd
Carabine air comprimé (max. 60m)	40%	
Pistolet air comprimé (max. 10m)	50%	
Fléchette Toxicité de 25, rapidité d'effet = CON		
round, endormis pour 36 h-CON sinon toute activi-		

té divisée par deux (tout effet est cumulatif mais attention une surdose entraîne la mort...)

Armure : 2

Dénouement

Après une poursuite épique, quatre à cinq au moins des fuyards seront abattus par les PJ, ou encore par les autres équipes, voire les tueurs Mexicains ou les chasseurs de prime. Néanmoins, le tueur psychopathe Larry James Harper doit pouvoir s'en tirer sans trop de mal, emmenant avec lui Joseph C. Garcia (la « balance »).

Arrivés à la cache de la soucoupe celle-ci a disparue (MJ-12 a dû la trouver !) Il reste des traces de sa présence et de l'activité humaine pour son extraction. Le Mi-Go en Larry James Harper comprend que son retour chez lui est compromis : il lui reste à se venger du PJ dont Larry James Harper à briser la famille...

Au final, le dénouement devrait être absolument épique, sans qu'il soit possible de tirer les grandes lignes de ce qui risque de se passer : Harper va tuer et abandonner Garcia dans un véhicule volé quelques temps après s'être enfui du Colorado, ce qui mettra probablement la puce aux PJ, puisque le véhicule devrait être retrouvé aux alentours de Washington D.C. ou de Baltimore.

Bien évidemment, Harper va faire tout son possible pour se rendre à Washington même, à la grande surprise des PJ, afin de finir le travail commencé, c'est-à-dire en achevant de décimer la famille du PJ concerné par ses anciens crimes.

Faites alors intervenir les PJ en leur faisant rencontrer un Mi-Go dans sa forme semi-originelle, sans aile, bipède et portant deux grosses belles pinces (enfin, servez-vous de votre imagination !)...

MJ-12 s'en tirera tout de même à bon compte en "nettoyant" les éventuelles traces que pourraient laisser les fuyards et les PJ : ils sont forts pour garder leur sang froid dans les situations de crise en s'activant fermement alors que tout le monde reste abasourdi...

➔ Au final, ce scénario n'est pas une enquête traditionnelle, mais bel et bien un « road movie » qui se veut dynamique et résolument tourné vers l'action.

➔ Néanmoins, n'oubliez pas que ce scénario repose également sur l'ambiance générale (pression des médias, des supérieurs, des buts propres à chaque PJ, des autres poursuivants fédéraux ou non, de la population traumatisée et affolée) ce qui amène pas mal de belles séquences de rôle-play.

➔ Les PJ, dans cette aventure, ont tous, à un degré ou à un autre, un intérêt personnel dans cette affaire, et cela doit se ressentir de façon continue et pesante pendant leur progression : que

feront-ils au moment crucial ?

Parcours réel des fugitifs

→ Voici ci-dessous l'intégralité du parcours réel des fugitifs entre le 13 décembre 2000 et le 24 janvier 2001, date de leur capture. Le scénario doit prendre place aux alentours du 20-22 janvier, juste avant la résolution de cette chasse à l'homme. Ainsi, la tension sera à son comble, et l'informateur mystérieux se sera déjà manifesté...

Sept prisonniers fortement armés se sont échappés de la prison Connally près de Kenedy, Texas le 13 déc. 2000. La recherche des évadés s'est accentuée après qu'ils auraient abattu l'officier police Aubrey Hawkins, pendant le cambriolage d'un magasin Oshman's Super Sports USA à Irving la veille de Noël. Suivez la police tandis qu'elle poursuit les sept hommes armés et dangereux au fin fond du Texas.

1. KENEDY, TEXAS

13 Déc. : Sept condamnés s'évadent de la prison d'état à sécurité maximum Connally à Kenedy se faisant passer comme ouvriers de prison. Ils ont attaché des employés de la prison, ont volé leurs vêtements et se sont échappés avec tout un arsenal d'armes. Ils ont laissé une note disant, "Et vous n'avez pas encore tout vu."

2. PEARLAND, TEXAS

15 Déc. : Deux des évadés, George Rivas et Keith Newbury, sont identifiés par des témoins comme les hommes qui ont dévalisé un Radio Shack à environ 22h00. Les voleurs ont attaché les employés et les clients, vidé leurs poches et ont pillé le magasin. Ils ont, entre autres, volé des scanners de police.

3. IRVING, TEXAS

24 Déc. : Pendant le vol d'un magasin de sport Oshman, les détenus auraient abattu le policier Aubrey Hawkins. Hawkins a été pris en embuscade par au moins deux hommes, qui l'ont abattu et se sont enfuis dans un Ford Explorer, d'après l'article du journal. Les voleurs auraient dérobé des vêtements, de l'argent liquide, des armes de poing et des munitions.

4. FORT WORTH, TEXAS

26 Déc. : Deux voitures que les détenus auraient pu utiliser ont été vues à Fort Worth, selon la police.

5. THE COLONY, TEXAS

28 Déc. : Les employés d'un restaurant de Chick-Fil-A disent que cinq des fugitifs auraient été vus alors qu'ils dînaient dans l'établissement, selon la police.

6. SAN MARCOS, TEXAS

4 Janv. : Un employé de banque prétend qu'il a vu au moins deux des sept hommes. L'employé a dit que l'un d'eux semblait examiner les caméras de

sécurité de la banque et qu'il est parti avec un groupe d'hommes dans trois voitures.

7. WOODLAND PARK, COLORADO

22 Janv. : Au moins quatre des sept évadés ont été pris à Woodland Park, Colo.

8. COLORADO SPRINGS, COLORADO

24 Janv. : Les deux derniers suspects se sont rendus à Colorado Springs, Colo., après une nuit de négociations intensives.

