

Mutants on Earth

Ce scénario est un one shot style “pulp super-héros” qui a, à l’origine, été prévu pour être joué avec les règles de Savage Worlds dans une interprétation assez light (c’est à dire que les joueurs distribuent des points de charac et s’inventent des compétences ainsi qu’un pouvoir soumis à l’approbation du MJ). Il pourrait tout aussi bien être adapté à n’importe quel système tant qu’on ne se prend pas trop la tête. Il est aussi volontairement pauvre en détails de façon à improviser en jeux.

Nous sommes en 2034 à Washington sur une terre où la principale caractéristique est la présence de mutants. Ils ont commencé à apparaitre depuis le milieu du XXème siècle. De nombreux conflits ont éclatés entre humains et mutants au fil des années, jusqu’à ce qu’en 2023 un accord soit signé par les principales nations visant l’extermination de tous les mutants.

Vous êtes, fatalement, des mutants et vous avez réussi à échapper aux recensements. En fonction de votre background vous avez pu vivre discrètement dans la population ou vous être cachés dans des endroits isolés. Vous êtes tous membres du FML: le front mutant pour la libération.

Récemment vous avez été contactés par votre supérieur direct au FML (Psi, pouvoir de lecture/manipulation des pensées). Il vous informe que le chef de la FML (connu le pseudonyme de Brain, néanmoins les persos en savent très peu à son sujet) est parvenu à intercepter un message top-secret de la NSA (organisme chargé depuis 2023 de l’unique mission de protéger la nation contre la menace mutante). Ils auraient pris possession d’un artefact que l’on pense d’origine alien. Celui-ci a été trouvé au fin fond du pacifique et son utilité exacte est encore inconnue. Vous êtes chargés de le retrouver et de l’amener à Psi.

Le moment le plus propice pour subtiliser l’artefact est lors d’un déplacement dans un convoi banalisé (banalisé car la NSA ne tient pas à ce que les autres services du gouvernement puissent connaître son existence). Les joueurs sont libres de faire comme ils veulent pour intercepter le camion. Ils disposent également du plan de parcours avec les arrêts programmés.

Convoi: 1 camion. Il a l’air d’un 10 tonnes normal mais le conteneur est renforcé. A bord il y a 4 gardes armés de fusil à éclairs (à traiter comme des fusils normaux, le coté éclair est là pour une touche de kitsch). L’artefact est dans une grande mallette en métal. Lors du vol, un accident “malencontreux” créera un trou dans la valise.

La valise contient bien entendu un mouchard GPS que les joueurs peuvent penser à désactiver. Sinon ils seront rejoints à un moment où un autre par un groupe armé (comportant

notamment un mutant, en dépit du fait que la NSA est sensé les faire disparaître, idées de pouvoir: contrôle du feu, absorption d'énergie cinétique).

L'artefact a deux effets: Premièrement il émet une radiation qui transforme les êtres vivants normaux en mutants de manière aléatoire (les radiations n'ont pas d'effets sur les mutants, pensez à mettre une scène d'une petite vieille dont le chiwawa est devenu électrique, ça m'a fait bien rire). Ensuite, quand il est touché par un mutant, il cause une seconde mutation (ça peut être une amplification d'un pouvoir existant, une altération visuelle, un changement complet de pouvoir, etc... le MJ doit s'en donner à cœur joie). L'artefact est précisément ce qui a causé l'apparition de mutations sur la terre après sa chute dans le pacifique.

En ramenant l'artefact à Psi (dans un bâtiment désaffecté dont le sous-sol a été aménagé par le FML), ils reçoivent un appel télépathique de ce dernier. La NSA l'a retrouvé et il leur demande d'amener l'artefact à un autre membre du FML (le but est de l'amener à Brain, mais comme le FML fonctionne comme un réseau terroriste Psi n'a pas connaissance de son emplacement exact, il faut passer par des intermédiaires). Ils leur donne aussi le point de rendez-vous. Les joueurs ont la possibilité d'aider Psi ou non (si ils le font il les aidera pour le reste du scénario).

Le mutant à retrouver se surnomme Flipflop, c'est un téléporteur qui sert de liaison entre les différentes cellules (il n'a pas la capacité de transporter autre chose que lui même, et apparaît d'ailleurs toujours nu après une téléportation). Ils ne connaissent que son point de rendez-vous hebdomadaire. Si ils n'ont pas sauvé Psi ils ne connaissent pas l'heure de son apparition et devront attendre la-bas pendant plusieurs jours. Toujours si ils n'ont pas sauvé Psi, Flipflop ne sera pas collaboratif ("Je ne vous connais pas") et il faudra le convaincre.

Flipflop les amène dans les montagnes, dans un abri anti-atomique top-secret où se trouvent plusieurs mutants veillants sur Brain. Ce dernier est en fait un mutant horriblement déformé qui ressemble à un blob d'une tonne incapable de se mouvoir ou même de parler. Des électrodes sont plantées dans sa chair et reliées à un ordinateur ce qui est son seul moyen d'interagir avec le monde extérieur. Son intelligence énorme lui a permis de préserver les mutants du FML pendant tant d'années, notamment en hackant les systèmes informatiques de la NSA. Les persos confient l'artefact à des scientifiques mutants qui vont pouvoir l'analyser.

Malheureusement, dès le lendemain, ils sont attaqués par les forces de la NSA (l'artefact émet en permanence des ondes repérables, ils ont mis quelques jours mais sont parvenus à régler leurs satellites de surveillance pour les trouver). Les alarmes sonnent partout dans le complexe, la porte principale explose, des escouades innombrables attaquent, contenant notamment des mutants à pouvoirs offensifs. Les persos se réfugient dans le laboratoire où les scientifiques et l'artefact se trouvent. Par chance ^^ ils viennent de comprendre comment l'artefact fonctionne. Ils peuvent, en le raccordant au générateur nucléaire de la base (parce

que oui, il y a un générateur nucléaire) étendre ses radiations à la terre entière, transformant la majeure partie de la population humaine en mutants.

Si les persos choisissent cet alternative (ce qui est franchement probable) dessinez en vitesse le complexe et donnez une limite de temps aux joueurs pendant laquelle ils doivent faire tenir le siège avant que les scientifiques ne fassent fonctionner l'artefact. Les militaires arrivent encore et encore mais si ils ne sont pas entrés dans le laboratoire avant la fin du décompte les PJs ont gagnés.