

Jeux de mains, jeux de vilains

par Cultösaurus

Où les personnages se retrouvent bien malgré eux l'objet des attentions de deux hommes en noir gantés de bleu.

Ce scénario peut prendre place à peu près n'importe quand pendant la série *Firefly*, ou après son dernier épisode ; voire avant le final du film *Serenity*.

Il est destiné à un groupe de personnages voyageant à bord d'un vaisseau de classe *Firefly*.

Here come the Men in Black

Les PJ arrivent sur une planète (ou une lune) sur laquelle se trouve déjà (entre autres) un autre vaisseau de classe *Firefly*, nommé *Serenity* (oui, c'est bien celui auquel vous pensez...). Ils peuvent s'en rendre compte ou non, ça n'a aucune importance. *Serenity* décolle d'ailleurs peu après leur arrivée.

Vaquant à leurs affaires, les PJ finissent par remarquer deux individus mystérieux en costume et lunettes noirs. Il s'agit de deux *Mains bleues* (ci-après abrégé en **MB**).

Un PJ paranoïaque pourrait avoir l'impression que les deux "hommes en noir" le surveillent. Mais s'il cherche la confrontation, les MB s'éclipsent sans hâte, à la faveur de la foule, et il ne les reverra pas avant le décollage.

Je te dirai les mains bleues..

Les Mains bleues (*Hands of Blue*) sont des hommes de main de la société *Blue Sun*, qui dans la série *Firefly* sont aux trousseaux de River Tam (on peut les

voir dans les épisodes [The Train Job](#) et [Ariel](#)). Si vous utilisez *Serenity RPG*, prenez les caracs du *High Tech Bounty Hunter*, page 180, en les modifiant si vous le jugez nécessaire et en remplaçant en particulier *Melée Weapon Combat* par *Unarmed Combat d6 / Martial Arts d10*). Ils disposent en particulier d'équipement visiblement plus moderne que ce qu'utilise le commun des mortels...

Au début du scénario, ils viennent de déterminer que River se trouve à bord d'un *Firefly* faisant relâche là où l'aventure commence. Malheureusement pour les PJ, ils se sont trompés de *Firefly*...

Comme les *Men in Black* des univers conspirationnesques contemporains, les MB sont définis par leur "uniforme" plutôt que par leur identité précise. Vêtus de noir, ils doivent leur nom à leurs gants bleus. Ils vont toujours par deux (mais si les PJ en éliminent, une nouvelle paire prendra le relais (de loin, les PJ pourraient croire qu'il s'agit des mêmes personnes, mais de près, la différence de visages sera évidente)). Leur comportement est anormalement calme et dénué d'émotion.

Deux par deux... Les mains bleues...

Si les PJ n'ont pas fait mystère de leur prochaine destination, les MB les y auront précédés, leur vaisseau étant plus rapide, et les PJ pourront à nouveau les repérer sur place (à moins qu'il ne

s'agisse d'individus costumés de la même façon ?). Si par contre ils sont partis pour une destination inconnue, il pourra s'écouler plusieurs escales avant que les MB ne les retrouvent.

À ce stade là, les MB se contentent d'observer. Ils savent que River Tam se trouve à bord d'un *Firefly*, ils pensent qu'il s'agit de celui des PJ, mais ils cherchent à le confirmer : en observant les gens qui en descendent, en surveillant les allées et venues des PJ, en épiant leurs conversations, en interrogeant ceux qui les ont côtoyés.

Vous pouvez laisser la situation se reproduire plusieurs fois à des escales différentes.

Après quelques escales, les MB seront persuadées que River se trouve bien à bord du vaisseau des PJ (peut-être qu'un passager interrogé après avoir quitté le bord aura cru reconnaître sur une photo de la fugitive une autre passagère ou un membre de l'équipage, par exemple).

Misérable ! Lâchez cette jeune fille !

Une fois leur conviction faite, les MB approcheront l'un des membres de l'équipage (un PJ, évidemment) se trouvant seul, pour lui demander, sur un ton de menaces feutrées, de leur remettre "la jeune fille". L'idéal serait de pouvoir créer un quiproquo sur l'identité de celle-ci, le PJ croyant qu'il s'agit d'une

passagère bien réelle, voire d'une autre membre de l'équipage.

Si le PJ manifeste autre chose qu'une pleine coopération, l'un des MB le touchera brusquement avec la pointe d'une baguette métallique longue d'une trentaine de centimètres, apparue subitement dans sa main. Il éprouvera un violent choc électrique et sombrera dans l'inconscience, mais pas avant d'avoir vu s'approcher des silhouettes indistinctes, dont l'arrivée force les MB à déguerpir en vitesse (et lui sauve la vie, car l'application un peu plus longue de la baguette aurait été fatale ; voyez l'épisode Ariel pour plus de détails).

L'identité des arrivants est laissée au choix du MJ ; il peut s'agir d'autres PJ (auquel cas, il y aura sûrement une poursuite à l'issue de laquelle les MB réussiront à les semer), de bons samaritains qui prodigueront des soins à la victime ou l'amèneront auprès d'un médecin, ou de malandrins qui n'hésiteront pas à profiter de son inconscience pour lui faire les poches.

Des pieds et des mains

À l'escale suivante (ou au même endroit si le séjour des PJ s'y prolonge), un PJ se trouvant seul aux alentours du spatioport sera pris en chasse par les MB (si aucun PJ ne sort seul, ce sera un petit groupe de persos). La confrontation physique étant une mauvaise idée ici (et plus encore vu ce qui est arrivé dans l'épisode précédent), le salut sera dans la fuite. Le MJ mettra en scène une poursuite à pieds échevelée (si possible dans un environnement genre souk), au cours de laquelle le PJ croira avoir semé ses poursuivants... pour les retrouver sur ses talons.

Après avoir joué à cache-cache avec les MB et les avoir enfin semés, le PJ retournera au vaisseau... pour se rendre compte que les MB lui barrent la route. Il lui faudra jouer de finesse pour pouvoir regagner le bord, éventuellement avec l'aide de ses camarades.

Les mains dans le sac

Les MB tentent désormais de pénétrer à bord du vaisseau des PJ. Selon le degré de précautions prises pour éviter les intrusions, ils y parviendront plus ou moins facilement... et plus ou moins discrètement. Leur matériel leur permettra de surmonter les systèmes de sécurité et de venir à bout de la serrure. Une fois à bord, ils entameront une exploration minutieuse de l'appareil, sans toutefois se séparer.

Et le sang coulera telle une rivière...

Surpris à bord par les PJ, les MB dégaineront à nouveau leur baguette. Si les PJ réagissent suffisamment rapidement, ils devraient pouvoir empêcher son activation (par exemple en tirant dessus avec un flingue)... ce qui est souhaitable pour leur propre survie (si la baguette est activée, en quelques instants elle provoquera l'éclatement des capillaires sanguins et la mort par hémorragie interne de tous ceux se trouvant dans son rayon d'action (quelques mètres, les cloisons semblant constituer une protection efficace), les MB n'étant pas affectées ; pour accroître l'intensité dramatique, vous pouvez faire subir les prémices de ses effets aux PJ avant que la prompt réaction de l'un d'eux leur sauve à tous la vie).

Eus comme des bleus!

Si tout va bien, les PJ auront visiblement le dessus et les MB seront acculées. C'est alors que des gants de l'un d'eux sortira un nuage de *poudre* bleue qui au contact de l'air ambiant créera un flash aveuglant. Lorsque, quelques minutes plus tard, les PJ retrouveront l'usage de la vue, les MB auront disparu.

Des PJ normalement méfiants fouilleront le vaisseau de fond en comble pour voir si leurs mystérieux adversaires ne s'y sont pas cachés ; mais les MB ont quitté le bord.

Quant à la baguette, elle est hors

d'usage et son fonctionnement restera un mystère, même si elle est confiée pour examens à un laboratoire bien équipé.

Screaming Blue Murder

(scène optionnelle)

Les PJ arrivent sur une lune peu peuplée. L'endroit où ils se posent n'est qu'un champ envahi par les herbes folles.

Le destinataire de leur cargaison est là, seul, à les attendre. Quand ils ouvrent la soule, il leur fait signe en souriant... puis porte brutalement les mains à ses oreilles en hurlant et s'effondre, un filet de sang aux lèvres. Les MB, à bord d'un petit aéroglisseur, surgissent de derrière un bosquet (ou un rocher, ou une pile d'immondices, selon l'endroit exact où se déroule cette scène). Les PJ commencent à sentir le bourdonnement qui annonce qu'ils entrent dans la zone d'effet de la redoutable baguette des MB : il leur faut fuir, et vite. Ils redécollent, un contact en moins et une cargaison inventée sur les bras.

Dans l'espace, personne ne peut vous entendre crier

Les PJ sont dans l'espace, les MB sur leurs talons. Le vaisseau de ces derniers est plus rapide et plus maniable, aussi décident ils d'aborder le Firefly dans le vide interplanétaire.

Les MB s'introduisent à bord et entament une nouvelle fouille en règles, n'hésitant pas à faire usage de la terrible baguette (s'il y a des PNJ à bord, vous pouvez en éliminer quelques-uns "pour l'exemple"). Les PJ sont donc traqués à bord de leur propre vaisseau par un ennemi doté d'une arme contre laquelle aucune parade n'existe ; et comme ladite arme est activée, pas moyen de s'en sortir grâce aux réflexes comme la fois précédente.

La solution la plus simple consiste à dépressuriser le vaisseau. Si les MB, étant passées d'un vaisseau à l'autre en

scaphandre, ne seront pas affectées, la baguette par contre fonctionne par ultrasons... et n'est donc que de peu d'utilité dans le vide, à moins de toucher sa victime. Évidemment, avant de faire le vide (ce qui prendra un certain temps), il vaut mieux que tous les occupants du vaisseau aient revêtu leur scaphandre...

Une fois les MB privées de l'avantage que constitue la baguette (et la poudre ne fonctionnant pas non plus en l'absence d'oxygène), les PJ devraient pouvoir les acculer et les éliminer. Ce ne sera pas forcément facile d'ailleurs, car ce sont de redoutables combattants au corps-à-corps, maîtres ès arts martiaux.

S'ils réalisent qu'ils sont surclassés, les MB tenteront de regagner leur vaisseau pour s'enfuir. Si les PJ les éliminent avant, ils pourront prendre possession dudit vaisseau (ultramoderne)... à moins que le MJ, considérant que ça fait trop pour ses joueurs, ne l'ait pourvu d'un système d'autodestruction, activé par les MB en quittant le bord et dont les PJ ignorent la séquence d'annulation. La prise de possession du vaisseau ennemi se transformera alors en fuite éperdue pour regagner le bord du Firefly et s'éloigner suffisamment vite pour être hors de portée à l'issue du compte-à-rebours...

Peur bleue

Mais, que les deux MB aient pu ou non s'échapper, les PJ seront à l'avenir toujours pourchassés par ces ennemis implacables.

Au moins jusqu'à ce que River Tam refasse surface ailleurs et détourne l'attention des MB... mais rien ne dit que leur mystérieuse organisation renoncera à se venger des torts que les PJ lui auront causés.

* * * * *

Rappel : ce 16^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Haagen (en sa qualité de gagnant du 15^{ème} concours) :

- thème : Mystérieux(se-s) inconnu(e-s) ;
- élément : poudre.