

# Area 1851

Un scénario Feng Shui... ben, un scénario Feng Shui, quoi...

**Prémices :** un artefact indien est volé. En même temps en 1851 et en 2002...

**Histoire :** le Professeur Von Aargh en a besoin pour contrôler le temps, via ses arcanotours de 1850.

**Final :** Roswell, ses OVNI, ses créatures étranges, ses robots de combat à vapeur...

## La cité de l'amour fraternel

C'est Philadelphie, USA. C'est dans cette cité que les personnages assistant à l'inauguration de la nouvelle galerie des Arts Indigènes et notamment de son joyau : le Pectoral de Jade, artefact des indiens Anasazi auquel la légende attribue des capacités magiques...

Si certains des personnages sont ici pour le voler, ils vont avoir une sale surprise : d'autres ont eu la même idée qu'eux et vont s'y prendre en force. Un observateur attentif remarquera dans la foule deux silhouettes étranges, vêtues d'un costume élimé, et qui tiennent à la main quelque chose qui ressemble à une montre à gousset, mais avec beaucoup trop de câbles pour être honnête.

Avant que qui que ce soit n'ait l'occasion de faire la moindre action, le pectoral semble s'animer, les gemmes s'illuminent de mille feux sur l'or travaillé, le minuscule crâne émet un sifflement strident et le jade brille de plus en plus intensément, jusqu'à baigner la pièce entière d'une lueur verte aveuglante. Un craquement de tonnerre assourdissant se fait entendre et la lumière s'éteint. Panique générale.

Surgissant d'un peu partout, une horde de sbires jaillissent de toute part et c'est là que les personnages s'aperçoivent que, s'ils ne sont plus au Kansas, ils ne sont plus non plus exactement à Philadelphie. Ou en tous cas plus en 2002...

### Les sbires de 1850

Car. 6 / AV 7 / Revolver 8/6/1

Deux par persos

### Les sbires de 2002

Car. 6 / AV 8 / Glock 17 (10/17+1/1)

1 par persos

### Mr. Biggles, techie

BOD 5 CHI 0 (For 2) MND 8 REF 7

Bricolage 14, Arts martiaux 13, Flingues 14

Revolver 8/6/1, Derringers dans des endroits improbables (10/1/0), Grenade à glu, Pince volante, Araignée fumigène, Deltaplane pliable, autres inventions ridicules

Inventeur de génie, Mr. Biggles a été recruté par Von Aargh lui-même, qui a caressé dans le sens du poil son ego de génie méconnu. Biggles a une tête de comptable, sa femme le bat et personne ne le respecte. En devenant assistant Génie du mal, il s'est trouvé une raison de vivre... Si on le menace de façon raisonnablement convaincante, il peut finir par se rendre. Ou alors mourir de façon particulièrement ridicule...

## **À musée vous**

Le combat devrait être l'occasion rêvée pour les personnages de faire connaissance. Après tout, ils ont maintenant un ennemi commun... Les glaformitzeurs temporels ont propulsé tout ce petit monde en 1851, y compris les personnages, les sbires, et quelques dommages collatéraux, qui tomberont bien vite sous les balles des sbires (ce qui devrait éviter les problèmes). Il y a aussi sur place des gardes du musée, qui devraient connaître une fin similaire.

Ne rêvons pas : les voleurs vont récupérer le Pectoral de Jade et s'enfuir, avec probablement les persos aux troussees. Seulement, les méchants ont prévu leur fuite et ont donc des chevaux et des chariots qui les attendent ; les personnages, eux, ont laissé leurs véhicules au parking. En 2002... Cela dit, les personnages de 1851 auront peut-être des moyens de transport, mais en ce cas, un autre problème va survenir : la police. Qui pensera que ce sont eux qui ont volé le Pectoral et mis le souk dans le musée.

À voir comment les personnages décident de régler l'affaire : en leur rentrant dans le cadre ou en tentant d'éclaircir la situation...

## **Le Pectoral de Jade**

C'est effectivement un artefact de la première importance : dans certaines conditions, il peut bloquer les portails vers l'Entremonde. Il est aussi très sensible aux sites de Feng Shui. Quelque soit l'issue du scénario, Von Aargh ne le laissera pas tomber entre les mains des personnages. Faut pas déconner, non plus...

## **N'en jetée plus !**

Après s'être débarrassés de la police, les personnages devront s'atteler à un autre problème : retrouver les voleurs. Ceux-ci se cachent dans le port de Philadelphie, dans une des parties les moins bien famées, où des esclaves chargent les balles de tabac pour l'Europe. Ils ont caché un petit dirigeable (bricolé en douce par Von Aargh) dans un des entrepôts et attendent la nuit pour filer en douce.

Il y a fort à parier qu'après l'épisode du musée, il reste nettement moins de sbires. Les survivants se sont donc regroupés et ont reçu l'assistance de Toussaint Lamort, un

sorcier vaudou haïtien, craint de toute la région, dont Von Aargh s'est aussi attaché les services. Il n'est pas venu seul : il a avec lui un petit groupe d'acolytes, des guerriers silencieux et redoutables, ainsi qu'une horde de zombies.

### **Zombies vaudous (mais bas beaucoup plus futés pour autant...)**

Car. 7 / AV 8 (Rés 10) / Bouts de bois qui font mal (10)

2 par persos

### **Acolytes**

Car. 7 (Vit 9) / AV 10 / Dague sacrificielle (9) / Gagnent un AV par blessure occasionnée

1 par perso

### **Toussaint Lamort, sorcier vaudou**

BOD 8 CHI 0 (Mag 7) MND 5 REF 7 (Spd 9)

Arts martiaux 13, Sorcellerie 15

Canne-épée (11/-/2) / Domination, Météo (Éclairs), Conjurateur

Toussaint est un béké droitier, un sorcier vaudou maléfique, qui s'y connaît en malédictions, conjurations démoniaques et autres joyusetés. Von Aargh l'a sauvé d'un cirque itinérant en Europe, où il végétait il y a dix ans. Le jeune homme est devenu en Haïti un puissant sorcier et est ensuite passé en Amérique pour aider ses frères noirs à se libérer du joug des esclaves. De temps à autre, il maudit un contremaître ou un planteur, comme ça pour rire...

### **Zeppelin de trucs à faire**

La baston sur le port, c'est bien beau, mais là encore c'est principalement pour ralentir les persos. Le toit de l'entrepôt sera comme arraché par une gigantesque masse sombre et, dans un quasi-silence à peine ponctué par le ronronnement des hélices, le dirigeable s'envolera avec, à son bord, le Pectoral de Jade...

Évidemment, on peut compter sur les persos pour faire des choses spectaculairement idiotes, comme d'attraper une amarre et tenter de monter à bord. C'est peine perdue : les sbires les couperont et, pour un des grimpeurs, c'est Nina en personne qui se vengera, en shootant l'abordeur potentiel, qui du coup chutera vers une mort atroce... Non, je déconne : les voiles d'un navire, quelques balles de tabac et la mer amortiront sa chute (10 points de dommages, quand même, pour le principe...).

Donc, le dirigeable mettra les voiles vers l'ouest sud-ouest. Comment faire pour le suivre ?...

## **À la poursuite du Pectoral de Jade**

Les gens doués en sorcellerie pourront en retrouver la trace et ainsi suivre l'engin, mais c'est assez difficile (Divination, Diff. 15, +1 par jour de retard...). On peut aussi essayer de convaincre un sbire, ce qui devrait être jouable – pour autant qu'il en reste en vie... Autrement, il y aura dans l'entrepôt des papiers et des plans, indiquant que le dirigeable semble aller vers le Nouveau-Mexique.

## **À nous de vous faire détester le train...**

Ne reste donc plus aux personnages qu'à prendre la ligne transcontinentale et à se taper un long et fastidieux trajet. Changement à Denver et en route pour les contrées chaleureuses du Sud. Et ses bandits mexicains... Qui n'auront rien de mieux à faire que d'attaquer le train des personnages.

### **Les bandits mexicains**

Car. 6 / AV 8 (Flingues 10) / Revolver 8/6/1, Fusil 10/1/3, Couteau 8/-/1

3 par persos

### **Carlos Zapotéca, chef des bandits**

BOD 7 CHI 1 MND 6 REF 8

Arts martiaux 14, Flingues 14, Conduite 12, Bricolage 10, Sabotage 10

Revolvers x 2 (8/6/1), Couteau (9/-/1), Dynamite

Bandit mexicain typique, beau comme un second rôle dans un film de Sergio Leone, Carlos a poussé vers le nord après la victoire mexicaine sur les Texans. Ce qui l'intéresse, c'est le fric.

## **Roswell, Nouveau-Mexique**

Ville-champignon non loin de ce qui tient lieu de frontière avec le Mexique, Roswell est une ville qui a connu la fièvre de l'or. Dire que l'endroit est mal famé revient à affirmer que le désert manque d'eau : on trouve des bandits mexicains, des hors-la-loi yankees, des pistoleros de tous les pays, unissez-vous, des mineurs paranoïaques, des employés des chemins de fer et, allez savoir, peut-être même un honnête homme.

Le chantier du chemin de fer n'est pas loin, mais personne n'ose passer les montagnes à proximité : il y a des bruits bizarres, des lumières étranges, on y distingue des créatures monstrueuses et même des cigares volants, comme je vous vois m'sieur-dames. Tout ça c'est depuis que l'Allemand Fou a creusé sa mine, et même qu'il n'est jamais revenu, c'est probablement le Wendigo de ces sales peaux-rouges qui l'a tué, ouaip !

## **La vérité est ailleurs, et mon tailleur est riche**

À la vérité, c'est Von Aargh qui est là-dessous. Enfin non, il n'y est plus, mais c'est lui qui a construit le complexe qui fait peur à tout le monde. Il s'agit d'une sorte d'usine hydro-électrique de fortune, qui alimente une Arcanotour locale. Un des effets secondaires de cette tour est d'attirer les créatures surnaturelles du coin comme des mouches. Une généreuse distribution de dollars-or a permis de convaincre les autochtones de ne pas aller y voir de trop près.

Trouver la mine n'est pas très compliqué. Passer ses défenses est déjà plus dur : il y a là un certain nombre d'employés des chemins de fer, armés de fusils, qui montent une garde farouche, avec des chiens.

On peut essayer de faire le tour et de trouver une autre entrée. C'est faisable, si on n'est pas gêné par le voisinage : une Chupacabra vicieuse ; vaudrait mieux l'éliminer silencieusement, sinon les gardes pourraient avoir l'idée de régler le problème à grands coups de dynamite...

Et puis il y a le gardien : un prototype de robot de combat à vapeur, inventé par Mr. Biggles et amélioré par Von Aargh, muni d'un petit canon et d'un bras à ressort. Voilà de quoi occuper les persos...

## **La chupacabra, créature surnaturelle suceuse de chèvres**

BOD 8 (For 10) CHI 0 (Mag 5) MND 4 REF 10

Arts martiaux 16, Pouvoirs de créature 14

Pointes abyssales, Immunité : balles (sauf argent), Absorption de caractéristique : REF

Griffes (14/-/-), Dents (14/-/-)

## **Les employés des chemins de fer**

Car. 6 / AV 9 / Pistolet (8/6/1), Couteau (8/-/1)

## **Chiens**

Car. 6 / AV 8 / Dents (8/-/-)

Le Gardien

PEP 0 WRECK 10

(pilote) BOD 5 CHI 0 MND 6 REF 8

Conduite 13, Flingues 14, Arts martiaux 14

Bras à ressort (15/-/-), Canon (16/1/-)

## **Pigeon vole**

Un final amusant serait que les personnages se retrouvent à bord du dirigeable, où semble toujours se trouver le Pectoral. Là, ils pourront trouver encore plus de sbires, ainsi que Thomas Rourke, ex-chevalier du Klan et surtout ex-cadavre, ressuscité par Toussaint. Chose qui l'horripile au plus au point, d'une part parce que, tout bon chrétien vous le dira, quand on est mort, on est mort. Ensuite parce que, si c'est pour se faire ressusciter par un nègre, merci bien !

Et, évidemment, le dirigeable est gonflé à quoi (indice : ce n'est pas de l'hélium...) ?