

Il était deux petits navires...

Scénario Feng Shui parti d'une idée raisonnablement stupide, jugez-en plutôt...

L'histoire

En 1850, le Lotus kidnappe un bateau de guerre anglais de 1997...

Le truc tordu

Un bateau de 1850, avec le même nom, passe en 1997...

Le final

Une bataille navale dans le port de Canton en 1850.

Dans le port de Hong Kong, y'a des marins qui s'battent...

Avril 1997. Un brouillard à couper à la Zweihander s'est abattu sur Hong Kong comme la vérole sur le bas-clergé breton. Le HMS Wilmington rentre au port. Ses marins débarquent et vont se pinter la gueule au bar local. Le tout se termine en baston générale, comme il se doit.

Rien de plus classique.

Seulement, il y a un problème. Le HMS Wilmington s'est trompé de port: au lieu de rentrer dans le port militaire anglais, il est allé s'amarrer dans le petit port des pêcheurs traditionnels, au grand dam d'iceux. Il y a à cela une raison, qui en elle-même est un autre problème: le HMS Wilmington s'est trompé d'époque...

Petit saut en arrière: deux jours auparavant, le HMS Wilmington, frégate hydrofoil et fleuron de la flotte britannique, s'en va patrouiller les parages et se trouve pris dans une tempête extrêmement peu naturelle, puisque provoquée par des agents du Lotus, qui compte mettre la main sur le bâtiment. Le navire traverse brièvement l'Entremonde et se retrouve en 1850. Là, il est arraisonné par les sbires du Lotus, les membres influents de son équipage Dominés mentalement, les autres massacrés.

De son côté, le HMS Wilmington, fière canonnière à voile de la marine de Sa Majesté la Reine Victoria, qui se préparait à arraisonner ce qu'il supposait être une jonque de contrebandiers, se trouve happé par la même tempête et fait le chemin inverse. Ayant vu ce qu'il a vu, il se décide à rentrer au port et y faire un rapport.

Les persos

Sont peut-être déjà en train d'enquêter sur la disparition curieuse du Wilmington, ou sa réapparition dans le port de pêche. Ou alors ils sont aussi en train de déguster l'alcool à brûler local dans la taverne, lorsque déboulent la douzaine de marins anglais mal embouchés. Ils ont soifs. Ils le font savoir haut et fort, dans un anglais coloré.

Le individus les plus observateurs remarqueront que ces braves gens arborent un uniforme somme toute exotique, assez éloigné des contraintes vestimentaires britanniques habituelles. En fait, on dirait des gens venus tourner un film. Les plus observateurs remarqueront que, alors que les joyeux navigateurs sont en train de se pinter sérieusement la physionomie, un petit groupe de patibulaires emmené par un chinois aux allures de SS entre dans l'auberge; ils s'assoient dans un coin, regardent, mais ne disent rien.

Les marins

Matelots britanniques de 1850, avec costume à rayure et bonnet à pompon, à peine dépaysés par le juke-box et la télé du bistrot. Ramassis de rustiques mal dégrossis et peu xénophiles rendus arrogants par le port de l'uniforme; la ramènent moins face à des galons.

"Hey Chang, remets-nous donc une tournée de pintes, *by Jove!*"

CHAR 5 / Martial Arts 8, Sailing 7, Guns 7

Petits poings musclés (6/1/-); à bord: harpons (8/5/-), mousquets (8/5/1).

Baston time!

Il ne devrait pas tarder à y avoir de la chicorne dans l'air, pour une raison assez simple: les marins ont des livres sterling de 1850, pas des dollars de Hong Kong. Mister Kan, tenancier de l'auberge, n'est pas numismate, sinon il aurait pu voir l'avantage de la situation. Il est plutôt comptable et exigera tôt ou tard du "vrai argent", au grand dam des marins, qui se sentiront offensés et réagiront comme des rugbymen bourrés qu'ils sont un peu: en entreprenant de tout casser dans l'établissement.

C'est à ce moment que les derniers arrivés se manifesteront. Ils tenteront de prendre le contrôle de la situation d'une manière assez originale: en contrôlant l'esprit des marins, déjà très affaiblis par une consommation de bière peu raisonnable. Pour cela, ils utilisent un encens spécial, dit "d'affaiblissement", qui est en fait une invention des Architectes pour contrôler plus facilement les détenus. Les adversaires des persos y sont immunisés par des filtres spéciaux.

Depuis le temps, les persos devraient tous être présents et la fête devrait commencer. Les moins bêtes d'entre eux remarqueront rapidement que les choses se passent d'une manière pour le moins étrange, les marins finissant tous, tôt ou tard, par avoir un air de poisson mal cuit et arrêter de se battre, sans réelle raison apparente. Des patibulaires, deux sont en train de bricoler des choses louches à base de bâtonnets d'encens et de petits ossements, quatre autres font semblant d'engager les marins, et un septième surveille la scène.

Si les persos interviennent, ils vont aussi se faire engager par 1) les marins, 2) les patibulaires debout, 3) s'ils résistent par le troisième et 4) si ça va vraiment mal par une douzaine d'autre punks restés dehors, qui surgiront brusquement de la porte de derrière. N'aimant pas faire trop dans le subtil, l'adversité va s'arranger pour neutraliser tout le monde, puis faire porter les inconscients par les valides jusqu'au bateau. Oui, ça inclut aussi les persos qui, selon toute vraisemblance (n'hésitez pas à tricher pour ça!), se feront maîtriser, assommer et/ou dominer par les méchants de service.

Pour le cas où certains persos auraient trop de chance pour qu'on puisse déceimment tricher sans que ça se voie, ils pourront fuir dans un premier temps, puis suivre l'étonnant cortège de marins zombiesques sur les quais les plus crasseux du port de pêche, jusqu'à un bateau à voile de type européen plutôt déplacé, complet avec canons et tout le bazar. Ils y remarqueront deux officiers peu rassurés, tenus en respect par des sbires en armes, comptant les marins qui montent à bord. Les persos inconscients seront embarqués et mis aux fers à fond de cale, après une remarque d'un des Chinois du genre "On s'en débarrassera dans l'Entremonde." Lesdits chanceux pourront sans doute grimper discrètement à bord du rafiote par une écoutille idoine ou un cordage.

Les punks

Sbires modernes, mais un peu attardés quand même. Cuirs noirs, jeans, lunettes noires et têtes à claques.

"Yaaaah!"

Car.: 5 / Martial arts 7, Guns 7

Matraques assorties (7/1/-), Norinco 1911 (10/3/7+1) pour les cas d'urgence.

Tom Khou et Johnny So

Deuxièmes couteaux patibulaires en imper cuir.

"Mr. Qan a dit: meurs!"

BOD 7 CHI 0 MND 3 REF 6 / Martial arts 10, Guns 11, Driving 10

Matraques télescopiques (7/1/-), PM Skorpion (11/2/20+1).

Les adeptes

Comme au-dessus, mais version zap-boum...

"Le Maître a dit: meurs!"

Car.: 6 / Martial arts 7, Sorcery 11 / Influence (Enchantment), Blast (Chi, Dam. 8)

Sorcelleries diverses, dague sacrificielle (7/1/-), encens et technobougeoirs.

Qan Qen, sorcier taquin

Pète-sec avec un faible pour le cuir noir et les tenues moulantes.

"Vous n'êtes que des insectes, des marionnettes, de simples pions, bwahaha!"

BOD 4 CHI 2 (MAG 7) MND 4 REF 7 / Martial arts 10, Sorcery 14, Leadership 12 / Influence (Enchantment, Illusion), Blast (Fire, Dam. 9)

Tenue grave (imper cuir, gilet cuir noir, cuissardes, etc.), grand bâton gravé (7/4/-)

Sur la mer pas calme

Le navire larguera les amarres peu de temps après, et foncera vers le large. Au bout d'une petite demi-heure, les inconscients ne le seront plus et pourront deviser sur la nécessité d'un plan d'évasion. Celui-ci ne devrait pas avoir lieu avant que le Wilmington n'entre dans l'Entremonde et que l'attention des sorciers ne soit divertie par la manœuvre délicate en cours.

En passant, les persos pourront délivrer l'autre moitié de l'équipage, barricadé dans ses quartiers entre deux zombifications. La bagarre pour la repossession du navire devrait se dérouler dans les coursives et sur le pont du bateau, sur fond de cieux tempétueux et de mer mouvante. L'adversité se compose de:

- une quinzaine de punks armés de flingues modernes;
- trois sorciers novices;
- Qan Qen, sorcier plus expérimenté;
- une quinzaine de marins zombifiés, qui seront neutralisés par leurs camarades libérés, ce qui laisse aux persos tout loisir de s'occuper des choses sérieuses.

Après cet intermède culturel, les rescapés s'apercevront de la chose suivante: ils sont dans un décor assez peu conventionnel, composé de deux éléments principaux: une mer huileuse et néanmoins démontée, où bougent des silhouettes gigantesques et indicibles, et un ciel aux couleurs malsaine, lui aussi mouvant et gerbatoire. Pour ne rien arranger, ils sont sur un bateau. Mais comme ce sont des héros, ils ne rendront pas leur quatre-heure, soyons aimable.

Il faut espérer que le Capitaine est toujours en état de marche, parce que c'est plus ou moins le seul à savoir 1) comment fonctionne le navire, 2) comment en ressortir, tel le vrai Loup de Mer capable de se repérer même en des eaux surnaturelles. On pourrait aussi arriver au même résultat en secouant un sorcier survivant ou avec un perso versé dans les arts occultes, mais le Capitaine pourra être utile plus tard.

Si les persos s'ennuient ou que, de l'avis du déhemme, ils ne se sont pas encore trop fait tarter la gueule, il pourra jeter sur le pont du navire une créature diabolique, format "monstre errant", histoire de faire son intéressant. Cela n'ajoutant rien à l'histoire, on glissera là-dessus.

Le Capitaine William Dulith (1850)

Marin au long court, qui a commencé sa carrière en coulant du Français avant de bourlinguer en Mer de Chine. Connaît les eaux est-asiatiques comme sa poche. La soixantaine agressive, visage buriné.

"Sale temps les enfants, et je m'y connais!"

BOD 5 CHI 0 (For 2) MND 7 REF 6 / Navigation 15, Martial arts 10, Guns 12

Uniforme d'officier de marine, complet avec casquette, pipe, sextant, longue-vue et sabre (7/3/-). A aussi un pistolet à poudre (7/3/1).

Le Lieutenant Paul South

Frais émoulu de l'école d'officier, ce bourreau des cœurs à la petite moustache arrogante est un pur produit de l'aristocratie petite-bourgeoise capitaliste britannique conservatrice de droite. Un chouïa raciste et condescendant avec quoi que ce soit qui n'est pas anglais de souche, c'est aussi un parfait gentleman avec les dames. Il faut néanmoins lui laisser ça: il sait se battre et est plutôt bon dans son genre Errol Flynn.

"Allons *Gentlemen*, sus à cette racaille jaune... euh, ennemie!.."

BOD 6 CHI 0 MND 5 REF 7 / Navigation 12, Martial arts 13, Guns 12, Seduction 11

Uniforme d'officier de marine impeccable, pistolet à poudre (7/3/1), sabre (8/3/-).

Le HMS Wilmington (1850)

Voilier deux-mâts de 25 mètres, muni de deux fois douze canons, plus quatre petites coulevrines à grenailles. Équipage de trente hommes, plus quatre officiers. Vous avez déjà vu des films de pirates? Alors vous connaissez le genre de décor. Autrement, relisez les Tuniques Bleues "Des Bleus dans la Marine"; à quinze ans près, ça n'a pas beaucoup changé.

Piège en Haute Mer 1850

Le bateau quittera finalement l'Entremonde en s'enfonçant dans un brouillard londonien, dont on se demande bien ce qu'il vient foutre à vingt mille bornes des bords de la Tamise, et en ressortant dans une grotte, qui elle-même finit rapidement par déboucher sur la mer. Ça, c'est la bonne nouvelle.

La mauvaise, c'est que la mer est occupée. Dans la nuit, les persos (et les autres aussi, d'ailleurs) pourront voir briller quelques douzaines de lanternes. Lesquelles sont attachées à des jonques, qui contiennent une armada de pirates à la solde du Lotus, sensés escorter le bateau jusqu'à une baie propice à son sabordage. Changement de programme: les affreux sorciers étant très probablement passés à la fois par-dessus bord et/ou de vie à trépas, la horde sbiresque va farouchement se lancer à l'assaut du bateau.

Le combat naval doit être dantesque: il y a pas loin d'une vingtaine de bâtiments de toute taille, tous pleins à ras-bord de sbires surexcités et surarmés. Le Capitaine et ses hommes devraient arriver à se débarrasser de quelques-uns des navires pirates, mais il y aura bien à un moment ou un autre un abordage. Évidemment, connaissant les persos comme on les connaît, c'est-à-dire ayant au moins lu trois fois la collection complète d'Asterix, il y a fort à parier pour que ce soit eux qui partent à l'assaut les premiers...

Cela dit, il est évident que, faute d'être surclassés, les persos seront rapidement débordés par un ennemi en surnombre et appliquant des tactiques que ne renierait pas le joueur de Squad Leader moyen lorsqu'il a en charge les Soviets (pour les inculturés: vague humaine). C'est à ce moment qu'interviendra la cavalerie, qui pour l'occasion prend la forme peu conventionnelle d'une poignée de moines shaolin, arrivés discrètement dans de petits bateaux de pêche tous feux éteints. La victoire devrait alors rapidement changer de camp et les pirates survivant fuir à tire-voile sous les quolibets hargneux et britanniques de la gent marinesque.

Passé ce bref moment de joie, il va falloir dealer avec les moines. Ceux-ci sont venus dans un but précis: s'emparer eux aussi du bateau pour aller détruire le monstre d'acier qui menace de ravager leur temple. Problème: ils sont à peu près aussi diplomates qu'un chef d'état occidental englué dans des affaires de cul face à un dictateur arabe qui se fout de sa gueule; les marins anglais ne sont pas mieux. Il appartiendra aux persos de faire avancer les choses en direction d'un compromis mutuellement profitable.

Les pirates

Quantité indécente de Chinois surexcités avec plus d'armes que raisonnable.

"Yaaaaah!"

CHAR 6 / Martial arts 8

Dagues ou casse-tête (5/1/-), sabres ou haches (6/1/-)

Sou Han, capitaine pirate

Marin chinois monumental, chauve comme un œuf et fort comme un Turc, ce qui pour un Chinois n'est pas banal...

"Je vais te détruire, chien putride!"

BOD 10 CHI 0 (For 1) MND 4 REF 6 / Martial arts 13, Guns 13, Leadership 12, Sailing 9

Couleuvrine à grenaille (15/27 au moins/1, prend dix séquences à recharger), hallebarde (14/5/-)

Wan Foo, autre capitaine pirate

Pirate traditionnel, avec une impressionnante quantité d'armes blanches, notamment des dagues de jet et deux longues dagues.

"Craignez ma Tornade d'Acier!"

BOD 6 CHI 0 MND 6 REF 7 / Martial arts 14, Leadership 11, Sailing 12

Dagues de jet (5/1/10), épées x2 (10/3/-)

Les moines shaolin

Chinois en robes. Ne parlent pas, ce qui permet de ne pas avoir à réfléchir à une citation amusante..

CHAR 6 / Martial arts 9

Poings (7/-/-), pieds (8/-/-)

Kim Lu, chef des moines

Chef de la garde du monastère, c'est aussi un ancien Dragon qui a renoncé, sinon à ses idéaux d'antan, tout au moins à une vie de luttes. Il pourra néanmoins brancher indirectement les persos sur d'autres Dragons de Hong Kong.

"À chacun sa Voie, guerriers. J'ai trouvé la mienne, à vous de trouver la vôtre."

BOD 7 CHI 3 (Fu 9) MND 6 REF 8 / Martial arts 16, Guns 12, Driving 12 / Fu: Voie du Tigre, Voie de la Tortue
Sabre (9/3/-)

Interlude: Le Temple

Le temple des moines shaolin est, on s'en sera douté, un des hauts lieux de la Main Directrice, et ce pour une raison supplémentaire: le monastère forme un verrou difficilement franchissable pour accéder à un important site de feng shui situé sur une presqu'île en haut d'une falaise: inatteignable par la mer, bloqué par la terre, il protège aussi le détroit local, dans lequel passe d'innombrables navires de commerce cabotant entre Canton et Hong Kong. Voilà qui a le don d'énerver sérieusement les têtes du Lotus, qui aimeraient bien eux aussi profiter de la manne.

Or donc, ils ont déclaré la guerre aux moines, ont essayé plusieurs assauts par terre et par mer, se sont goinfré des tatannes conséquentes, et ont décidé d'employer les grands moyens: le HMS Wilmington, version 1997. Moines contre missiles de croisière, c'est clair que ça va moins rigoler...

Les persos pourront apprendre tout ça s'ils ont été un peu cognés et — surtout — s'ils ont pu faire sinon la paix, du moins la trêve. Les moines les reconnaîtront comme des gens à peu près raisonnables et civilisés et leur offriront, le couvert (légumes et graines) et quelques soins bienvenus, le tout dans une crique discrète.

Assaut sur Canton

Il y a une bonne et une mauvaise nouvelle. La bonne, c'est que les moines savent où est le Wilmington: dans le port de Canton. La mauvaise, c'est qu'il faut agir tout de suite. Même en 1850, Canton est une grande ville, avec un port encore plus grand. Des espions en ville ont révélé aux moines où se trouvait le bateau, à savoir dans une ancienne cale-sèche (qui dans le cas présent ne l'est pas), à l'écart du port. Toute la ville est officiellement contrôlée par des bandes à la solde du Lotus, qui font régner la terreur. Or, depuis quelques heures, ces joyeux individus socialement contrariés se dirigent en masse vers des jonques et ladite cale-sèche. Donc l'assaut est imminent, donc il est temps d'agir.

Deux solutions s'offrent aux persos: la voie maritime et la voie terrestre; elles ne sont nullement mutuellement exclusives. La voie terrestre signifie traverser les trois-quarts de la ville, la voie maritime débarquer avec la fanfare: un voilier de guerre britannique qui débarque dans un port chinois, ça va faire du tintouin!

Quoi qu'il en soit, on peut admettre que les moines et les marins vont, une fois encore, absorber le trop-plein de sbires, laissant les persos aller droit à l'essentiel: l'hydrofoil. Par un effet curieux de la magie, les deux bâtiments, portant à la fois le même nom et ayant un capitaine homonyme, ne pourront se tirer dessus. Et c'est heureux, parce qu'à ce jeu-là, les persos auront rapidement tort.

Cela n'empêchera pas les persos 1) de devoir monter à l'abordage, 2) une fois sorti du voilier, de se faire tirer dessus comme de bien entendu. Cette fois, foin de moines ou de marins à l'ancienne, c'est de la vraie ferraille automatique: HK MP5 en quantité industrielle, plus des armes lourdes de bord pour faire des gros trous dans le décor.

Ajoutez à cette troupe un ou deux sorciers et la cheffe de l'opération: Bethsabée Fortunata, cyborg renégate et mercenaire transtemporelle. Celle-ci, réfugiée sur la passerelle, dirigera ses troupes et ne se battra que pour couvrir sa fuite, à tire-d'aile si nécessaire... Elle dispose néanmoins d'un arsenal arcano-technologique plutôt convaincant, qui devrait donner aux persos un avant-goût des joies de 2056.

Marins modernes, mais zombifiés

Sujets de Sa Très Gracieuse Majesté Elizabeth II d'Angleterre, actuellement sous l'effet d'un sort de Domination vicieux. Regard vide et sentiments agressifs.

Bang! Bang! Bang!

CHAR 6 / Guns 8, Martial arts 7

Heckler & Koch MP 5 (12/3/30+1), Beretta G93 (10/1/15+1)

Les mêmes, moins zombifiés

Comme au-dessus, mais avec l'œil plus vif et en moins hostile envers les persos.

"Rule Britannia!" *Bang! Bang! Bang!*

CHAR 6 / Guns 10, Martial arts 9

Heckler & Koch MP 5 (12/3/30+1), Beretta G93 (10/1/15+1)

Les sbires indigènes

Ruffians mal vêtus avec armes rudimentaires

"Meurs, chien d'étranger!"

CHAR 5 / Martial arts 8

Sabre (7/3/-)

Les sbires d'importation

Ruffians mal vêtus avec armes modernes

"Crève, fils de pute!"

CHAR 5 / Guns 8, Martial arts 7

Norinco 1911 (10/1/10+1)

Acolytes bricoleurs de sorcellerie

Sous-sorciers faiblichons

"Par tous les démons de l'enfer, je vous commande de... Argh!"

CHAR 4 (Mag 8) / Sorcery 10, Martial arts 6 / Influence (Enchantment), Blast (Fire, Dam.

10)

Produits qui puent et gris-gris divers.

Shakar et Kurun, frères jumeaux en sorcellerie

Jumeaux sévèrement mal burnés pour cause de castration. Aiment les grandes robes et les poses dramatiques, mais beaucoup moins la baston: ils préfèrent inventer le rayon à zapper dans les coins.

(en chœur) "À moi mes hommes!"

BOD 3 CHI 3 (Mag 10) MND 7 REF 6 / Sorcery 14, Infiltration 10, Leadership 13 / Influence (Enchantment, Illusion), Blast (Lightning, Dam. 12), Movement

Bethsabée Fortunata, cyborg, renégate et mercenaire

Grande femme d'une non moins grande beauté, si l'on fait abstraction des déformations dues aux mutations arcanotechnologiques. Ce qui fait quand même pas mal... Arbore une large cape, qui lui permet de cacher tout son matériel à meuler les gens. N'hésitera pas à s'enfuir si la situation est désespérée et reviendra se venger plus tard, bwahaha!...

"C'est chaque fois la même chose: je mets au point un plan génial et voilà qu'une bande de héros à la mords-moi-l'interface débarquent et foutent tout en l'air. C'est déplorable!"

BOD 5 CHI 0 (For 2) MND 8 REF 6 / Arcanowave 15, Guns 14, Martial arts 11, Leadership 10, Fix-it 12, Sabotage 13

Spirit shield generator (8), Robot arm (Str 12), Helix ripper (15**/7/10), Aerial mobility unit / Glock 18 (10/2/33+1)