

Le feu au lac

Scénario Feng Shui de premier août.

Intro

En 1851, un Blanc avec une horde de soldats s'empare du chamane des Crees ; ces derniers en appellent à Winnie ; Tintin est embrigadé dans l'histoire. Avec quelques autres Braves, ils vont libérer le chamane. Il est retenu prisonnier dans une ferme abandonnée, gardé par un soldat US + un faux-soldat vrai-MIB, par perso.

Le chamane a été torturé par un sorcier blanc, qui voulait connaître le secret de la Pierre Qui Vit, un rituel qui permet d'animer l'inanimé. Comme il comprend un peu l'anglais (mais ne l'a pas dit...), il a entendu que l'Homme Blanc est parti pour New York ; il a aussi parlé d'un musée...

Ni une, ni deux : tout ce petit monde part pour New York ; les Indiens se déguisent en Blancs (soldats ou autres), ce qui devrait faire une belle séance de rigolade. Un peu d'enquête révèle qu'il y a au musée d'art de New York une exposition de statues européennes contemporaines.

En s'infiltrant de nuit dans le musée, les persos verront un groupe s'activer autour de la statue de Guillaume Tell. Beaucoup d'outils technologiques inconnus, et pas mal de magie, aussi... Si les persos attendent, tout ce petit monde ira dans les souterrains et activera une porte vers l'Entremonde ; la statue, animée, les suivra. S'ils attaquent, pareil mais version « fuite ».

Le portail se refermera, mais il y aura des indices sur le fait que les hommes et la statue animée vont en 2002, dans un lieu appelé « Genève ». Les indiens leur disent qu'eux seuls peuvent aller dans le Monde des Esprits, et leur souhaitent bonne chance...

En 2002, à Genève, donc... Les persos de 2002 visitent une exposition dans le nouveau musée de l'horlogerie ; il y a là plein de montres qui valent très cher. De quoi exciter les convoitises. Lorsque les persos reviennent, de nuit, ils ont la désagréable surprise de croiser un important déploiement de MIBs, ainsi qu'une statue à l'air étrangement familier : elle a sa tronche sur les pièces de cinq francs...

Les persos de 1851, eux, ont dû suivre à peu près le même chemin que les MIBs et débouchent dans les caves du Palais des Nations. Ne leur reste plus ensuite qu'à suivre les MIBs et arriver au même endroit.

Ce qui se passe

Architectes essayent de prendre le contrôle de la Suisse, pour mieux asseoir leur base. Ont besoin de trois objets : le Pacte de 1291, la lance qui tua Winkelried, et la Constitution de 1848. Pour cette dernière, la montre ouvre le bunker secret du Conseil fédéral à Kandersteg.

Le pacte est dans l'abbaye d'Einsiedeln et la lance dans le musée de Lucerne.

Le cerbrain, le veau

L'esprit diabolique derrière cette idée n'est autre que Youri Gessler, célèbre medium russe dont on dit qu'il travaille pour la mafia du même métal. Ce n'est pas tout à fait exact : escroc et agent multiple, il a été longtemps en contact avec le Lotus (en leur faisant croire qu'il est un eunuque), avant d'être recruté par les Eveillés (en prétendant ne pas avoir de pouvoir magique), et maintenant à travailler en sous-main pour les Architectes.

De son passage chez les Eveillés, il a pu glaner pas mal de secrets, notamment sur la Suisse et ses sites de Feng Shui majeurs. Surtout un : la prairie du Gruetzi, au cœur des Alpes, où le Pacte fondateur de la nation helvétique a été signé. En y faisant un rituel

comprenant les trois éléments sus-mentionnés, Gessler liera définitivement le destin de l'Helvétie éternelle à celui de ses nouveaux maîtres : les Architectes.

Action première

Personnages sont à Genève, visiter une exposition de montres.

Nouveau musée de l'horlogerie, en plein centre ville ; flics ne vont pas tarder à arriver.

Si persos entrent discrètement, Tellminator casse tout et déclenche les alarmes ; MIBs n'interviennent que si persos attaquent Tellminator.

Tellminator grimpe dans un gros hélicoptère noir et furtif, qui l'attend sur le toit.

Trois sbires par persos, plus deux Lieutenants.

La montre

La montre volée par le Tellminator est un modèle unique, créée par le premier Président de la confédération, rédacteur de la Constitution de 1848, et propriétaire du domaine sur lequel le bunker du Conseil fédéral a été construit.

Elle ouvre un passage secret, au fond du bunker, qui aboutit dans une salle secrète où se trouve la Constitution, ainsi que d'autres reliques (dont le corps embaumé d'Helvetia). Le bunker est gardé par des Gardes suisses d'élite, avec halberdiers et fusils d'assaut...

Comment comprendre ce qui se passe ?

Les persos de 1851 auront probablement pu piquer des notes écrites de la main de Gessler, expliquant son plan. Autrement, celui-ci se moquera des persos avant de s'enfuir !

Action deuxième

Si les personnages arrivent avant le Tellminator au bunker, ils auront du mal à convaincre les gardes suisses. Ce d'autant plus que Gessler, utilisant ses contacts au sein des Eveillés, a pu les convaincre que ce sont les personnages les méchants...

Lorsque Gessler, le Tellminator et les MIBs débarquent, les gardes suisses se méfient quand même un peu ; un contre-ordre viendra semer la panique, déclenchant une fusillade générale. Profitant de la confusion ambiante, le Tellminator et Gessler s'enfuient – avec la Constitution.

Idée idiote des persos : voler la Constitution en 1851

Si c'est le cas, c'est un excellent moyen d'introduire le concept de glissement critique. Le monde de 2002 aura beaucoup changé : l'affaiblissement de la Suisse comme place neutre va provoquer une invasion française en 1862 et une guerre généralisée en Europe peu de temps après ; aux USA, la disparition de la Constitution suisse provoquera, par effet de magie sympathique, un affaiblissement de sa consœur nord-américaine.

Le Nord perd la Guerre de sécession, le Sud s'impose ensuite comme grande puissance, concurrençant la Grande-Bretagne, très affaiblie. Sans intervention européenne, l'Afrique, l'Asie et surtout l'Islam s'émancipent et deviennent elles aussi des puissances.

L'Europe, en ruines par plus d'un siècle de guerre, est envahie en 1956 par les Etats confédérés, qui prennent les devants sur l'avancée du grand Empire d'Orient ; les Protectorats européens s'efforcent de reconstruire un continent, retourné au Moyen-âge.

Bref, le vol de la Constitution dans le passé a complètement changé le présent et les persos ont intérêt à réparer leurs conneries, et vite !

Action troisième

La lance qui a tué Winkelried, le légendaire guerrier suisse qui, par son sacrifice, a permis la victoire des Confédérés à la bataille de Sempach (1386), se trouve au Musée de

Lucerne. Les MIBs des Architectes sont déjà sur place, mais se font discrets : ils sont surtout là pour occuper les persos ; pendant la baston, le Tellminator entre à travers le mur, casse tout et pique la lance.

Poursuite dans les rues pittoresques de Lucerne ; sur le pont de bois, des touristes japonais veulent poser avec lui et le ralentissent. Le Tellminator finit par courir sur une jetée et sauter sur un bateau, qui navigue sur le Lac des Quatre-Cantons. Prochain arrêt : Einsiedeln.

Action quatrième

L'objectif suivant des Architectes est le Couvent d'Ensiedeln. C'est là où se trouve l'original du Pacte de 1291, avec les sceaux et tout ! Si les personnages arrivent avant le Tellminator, ils risquent d'avoir à faire avec des moines font du kung fu : les Défenseurs du Pacte.

S'ils peuvent s'expliquer, ils auront un peu de temps pour discuter avec le Père Urs, supérieur des moines. Celui-ci reconnaîtra le rituel qui se prépare, et pourra comprendre que le final est sur la prairie du Gruetzi. À ce moment, les Architectes attaquent. Les persos ne peuvent rien faire d'autre, que protéger leur vie. À la fin, le couvent est en ruine ; le père Urs, dans un dernier souffle, peut leur dire comment retourner le Tellminator.

Action cinquième

Si les persos arrivent à grimper sur le bateau, ils auront la désagréable surprise de voir tout le monde, touristes et équipage, les braquer : le bateau est aux mains des Architectes, qui ont trouvé ce moyen pour arriver discrètement sur la prairie.

Capturés, Gessler leur racontera son Plan, se moquera d'eux sans pitié, avant de prendre un hélicoptère furtif et laisser ses sbires se débarrasser des personnages. C'est le moment de s'échapper. Baston sur un bateau, sur le lac des Quatre-Cantons ; à la fin, le bateau brûle, explose, coule, etc... Il y a possibilité de s'enfuir avec un canot à moteur, mais il ne faudra pas trop tarder.

Le Tellminator, lui, marchera sur le fond jusqu'à la rive.

Action dernière

Sur la Prairie du Gruetzi, les festivités du Premier Août battent leur plein. Dans la foule, des Architectes déguisés en touristes attendent le signal de Gessler. Certaines attractions touristiques sont en fait des cyborgs camouflés.

Heureusement pour les persos, les Eveillés vont envoyer des troupes pour intercepter Gessler ; grosse baston : troupes de choc des éveillés et sbires des Architectes vont s'entre-annuler, laissant les persos aux prises avec : 2 MIBs et un Suisse-aux-bras-nouveaux par personne, plus trois Übersuisses (personnages nommés) et Gessler lui-même et le Tellminator.

Il y a possibilité de « retourner » le Tellminator contre Gessler. Après tout, Gessler et l'ennemi, le némésis du vrai Guillaume Tell... C'est un rituel de Conjuración, ou alors un Grand Discours avec trémolos patriotiques dans la voix. Après un combat épique, Tell tuera Gessler d'un carreau d'arbalète bien placé, et se retransformera en statue.

L'Adversité

Le Tellminator

Statue de Guillaume Tell, animée par Gessler ; très balaise, suit les ordres de Gessler.

BOD 12 (Tgh 14) CHI 0 MND 4 SPD 8 ; Guns 18, Martial arts 17

Conditional escalation : +1 AV per death ; Inevitable comeback x3 ; Signature weapon : Crossbow (12/1/-) ; Lightning reload x2 ; Fast draw x3 ; Eagle eye x2.

Youri Gessler, vrai-faux médium

Grand Méchant™. Machiavélique.

BOD 5 CHI 8 (Mag 10) MND 7 SPD 7 ; Sorcery 17, Martial arts 14, Guns 16

Blast : Fire, Steam (12) ; Divination ; Summoning

Glock 17 (10/1/17+1)

MIBs des Architectes

Sbires moyens

Car. 6, AV 8 ; MP5 (10/3/30), Glock 17 (10/1/17+1)

CyberMIBs

Sbires mieux. Compter deux MIBs et un CyberMIB par perso.

Car. 7, AV 10 ; Buro Blue Flag (12/4/30) ; Fast draw

Lieutenants des MIBs

Ont des noms, mais des noms bateaux : Lt Jones, Lt Smith, Lt Brown, Lt Muller, Lt Favre, etc.

BOD 6 CHI 1 MND 5 SPD 7 ; Guns 15, Martial arts 14 ; Arcanowave 14

Buro Blue Flag (12/4/30), Buro 9 x2 (10/1/17+1 ; BGBx2), autre

Gardes suisses

Sbires gentils, mais un peu chiants quand même.

Car. 6, AV 9 ; Hallebarde (10/5/-), SIG P.551 (11/4/30)

MIBs des Eveillés

Idem MIBs des Architectes ; ça va être coton pour savoir qui est qui, tiens...

Suisses-aux-bras-nouveaux

Sbire-borgs des Architectes ; tapent à coups de cor des alpes ; ça fait mal ces trucs !

Car. 8, AV 10 ; Cor des Alpes (12/5/1)

Uri, Schwyz et Unterwald, Übersuisses

Chef des Suisses-aux-bras-nouveaux, cyborgs des Architectes.

BOD 8 (Tgh 10) CHI 1 (Mag 5) MND 5 SPD 7 ; Martial arts 16, Arcanowave 15

Bras mécanique ; Pierre d'Unspunnen (Uri ; 12/5/-), Drapeaux (Schwyz ; 11/3/-) ou Cor des Alpes bazooka (Unterwald ; 12/5/- ou grosse explosion (bazooka)) ; bras nouveaux (10/-/-)