

# **Le Lotus sifflera trois fois**

Scénario Feng Shui Western.

## **Le plan**

Le Lotus, en 1850, veut récupérer un artefact majeur; ils forcent une sorcière locale à travailler pour eux et conjurent l'artefact en question à travers le temps et l'espace.

## **Le truc tordu**

L'artefact en question fait partie de la Collection Nova Scotia, et c'en est même la pièce maîtresse. Du coup, non contente de conjurer l'artefact, la sorcière conjure tout le bateau avec...

## **Le final**

Poursuite dans l'Amérique de 1850, western, cow-boy zombies, mine abandonnée... La totale, mais en mieux.

## **Hong Kong, 1999**

Dwaine est en train de finir de réparer les dégâts causés par la dernière expérimentation foireuse. Il explique que la Collection est maintenant stabilisée, qu'elle ne risque plus de partir toute seule, mais qu'il lui manquerait en tous cas un élément majeur: la Quatrième Tortue de Jade. Il a les trois autres, mais elles composent un ensemble mystique majeur et sans la quatrième, le tout reste bancal.

C'est à ce moment que la Collection s'illumine, notamment le trio de tortues, et que les persos sentent le basculement temporel déjà expérimenté...

## **Quelque part dans le Bayou, 1852**

Un groupe de quatre sorciers du Lotus, retenant une sorcière wiccane et qui détiennent la quatrième statue, viennent de finir la conjuration. Ils sont plutôt surpris de voir arriver, au lieu de trois statues de tortues, un cargo tout pourri, mais passablement gigantesque.

Le rafiot atterrit, sans grâce mais avec une gigantesque vague de boue, dans le bayou et prend un gîte important. Même s'il avait des moteurs, il n'irait plus très loin... Les quatre sorciers du Lotus unissent leurs efforts pour arracher les trois autres tortues du lien mystique créé par Dwaine; malgré tous les efforts d'icelui, il ne peut pas résister. Les quatre statuette sont réunies et les sorciers prennent la fuite, laissant la piétaille se débarrasser des persos.

Il y a là deux sbires du Lotus et un sbire du Klan par perso, plus une “garde prétorienne” qui protégera la fuite des chefs.

Les lieux sont marécageux à souhait, avec pas mal d’arbres façon mangrove et des flaques d’eau partout. Il fait nuit et le site est éclairé à grand renfort de torches; l’arrivée du bateau va probablement en éteindre plusieurs...

### **Les quatre sorciers**

Cruels et condescendants, ce sont des adversaires puissants. Ils portent les noms de quatre vents et sont chacun spécialisés dans un exercice différent. Une fois leur forfait accompli, ils chercheront à rejoindre la Chine aussi vite que possible, par quatre moyens différents.

Ils se sont pour l’occasion alliés avec des membres du Ku Klux Klan, qui ont contribué à la capture de la sorcière. Leur chef s’enfuira avec eux.

#### ***L’Alizé***

Grand maigre, enveloppé dans une combinaison de coton très simple, écharpe flottant au vent. Aime bien ne pas toucher terre et, quelque part, il fait ça très bien. Tête pensante, mais surtout tête en l’air, bien dans son trip.

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

Sorcery 15 (Blast: Steam, Movement, Influence), Martial Arts 13

#### ***La Tempête***

Petit et râblé, le contraire de son collègue. Aime bien casser les gens. À mains nues si possible. Mais il aime aussi les découper en morceaux avec ses conjurations de tranchoirs variés. Arbore une tenue à base de cuir et de métal, genre grand imperméable à clous.

BOD 7 CHI 0 (Mag 8) MND 5 (Wil 7) REF 5

Sorcery 15 (Blast: Conjured Weapons 10, Weather: Lightning 10, Summoning), Martial Arts 14

#### ***L’Ouragan***

Jeune et joueur, c’est un jouisseur que la perte de ses bijoux personnels n’a pas gêné outre mesure. Les autres pète-sec et sa hiérarchie ne l’aiment pas. Habillé comme un roi, lui aime les choses qui se font avec classe. N’aime pas trop se salir les mains, préfère laisser les autres faire le sale boulot...

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

Sorcery 15 (Blast: Lightning 10, Weather: Rain, Influence), Martial Arts 13, Gambling 14

### ***La Trombe***

Sinon le chef, du moins le plus expérimenté de l'équipe. S'il voit que ça cacatise, partira du principe que ses collègues se sont plantés et relancera l'invocation pour récupérer les statuette, puis il rentrera par la porte de l'Entremonde. Aime bien l'ambiance Western et s'est mis aux choses qui font bang; habillé un peu à la Clint Eastwood dans les films de Sergio Leone, mais en plus propre.

BOD 5 (Tgh 7) CHI 2 (Mag 10) MND 5 REF 5

Sorcery 16 (Blast: Fire 12, Movement, Divination), Guns 14 (Colt Taurus .357 11/2/8)

### ***Sbires du Lotus***

Combattants fanatiques et un tantinet décervelés.

Car. 6 / Martial Arts 7 (épées, lances et autres bâtons 8/3/-)

### ***Thomas Rourke, Chevalier du Klan***

Grand et massif, du genre brutal et plus subtil qu'il n'en a l'air. Moins raciste qu'opportuniste, c'est surtout un ambitieux cupide. Le Lotus lui a promis plein d'or, avec deux Smith & Wesson .44 Magnum en guise d'avance. *Gunslinger* dans la plus pure tradition de l'Ouest.

BOD 7 CHI 0 (For 1) MND 5 REF 7 (Spd 9)

Guns 15 (Both Guns Blazing, Fast Draw-2, Signature weapon), Martial arts 13

Deux Colts .44 Magnum extrêmement anachroniques (14/2/6), bon gros Bowie à scalper les Peaux-Rouges (10/1/-)

### ***Sbires du Klan***

Rednecks avec des flingues et des moustaches ridicules.

Car. 6 / Guns 7, Martial Arts 6 (revolvers primitifs 10/1/6 ou carabines idem 12/3/1)

## **La Nouvelle Orléans**

Les personnages pourront apprendre, par un des sbires survivants, qu'il y a un bateau français à la Nouvelle Orléans, qui doit partir pour Cathay prochainement. En se dépêchant, les persos peuvent essayer de rattraper l'Alizé. Au pire, Dwaine peut fournir un zodiac à moteur hors-bord pour filer dans le bayou.

Suivant quand ils arrivent, les persos peuvent surprendre le sorcier dans son entrepôt, en train d'emballer soigneusement sa tortue, ou à bord du bateau; celui-ci a peut-être déjà mis les voiles. L'Alizé a de toute façon avec lui sa garde de cinq sbires balaises et

un tantinet sorciers. Au pire, il peut rameuter les marins français, mais ceux-ci ne seront pas très enthousiastes...

### ***Marins français***

Car. 5 / AV 7 (Poings 6/-/-, casse-tête divers 7/1/-)

### ***Garde prétorienne du Lotus***

Le cran au-dessus de l'homme de main: jeunes adeptes sorciers et bastonneurs.

Car. 6 (Mag 7) / Sorcery 10 (Blast: Chi 9), Martial Arts 9 (épées 8/3/-)

## **Atlanta**

À l'aide de la première statuette, les personnages pourront retrouver les suivantes. Le deuxième Sorcier est la Tempête; il s'est réfugié auprès de colons qui ont une plantation non loin d'Atlanta. Ce sont aussi, sinon des membres, du moins des sympathisants du Klan, qui agissent plus par solidarité envers Rourke que par amour des sorciers chinois. C'est pourquoi ils n'ont laissé au sorcier qu'une petite dépendance dans un secteur abandonné de la plantation.

Celui-ci s'est entouré d'une poignée d'esclaves noirs, qu'il tient à grand renfort de craintes vaudous. Il ne devrait pas être très compliqué de les retourner. De même, les planteurs ont beau être sympathisants, si on leur explique à demi-mot que leur plantation va ressembler à un champ de ruine s'ils jouent les emmerdeurs, ils seront fort satisfaits de cafter aux persos la position du sorcier et les laisser blaster en paix.

La dépendance est une vieille grange au bord d'un canal d'irrigation à moitié mangé par la vase. La grange n'est guère mieux entretenue. Tempête n'est pas du genre à fuir devant des ennemis, même supérieurs en nombre et, si on l'ennuie vraiment ou si on lui laisse le loisir de se préparer, pourrait très bien conjurer un démon mineur pour amuser la galerie.

### ***Esclaves terrifiés***

Car. 5 / AV 6. Poings (6/-/-) ou bâtons (7/2/-)

### ***Coeur de Braise, Démon mineur mais teigneux***

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

Creature powers 15 (Blast: Fire 10, Damage Immunity: Guns, Inevitable Comeback), Martial arts 12

## **Saint Louis**

La seconde localisation sera un peu plus facile. Elle indique le nord-est: Saint Louis. L'Ouragan a décidé de remonter au nord, vers Chicago et New York, en remontant

le Mississippi à bord d'un majestueux bateau à roue comme on n'en fait plus. Il s'est aussi assuré le concours de quelques *gunslingers* de fort mauvaise réputation et profite du bon temps comme un grand voyageur, aux tables de jeu.

Le *Tallahassee Belle* est un véritable petit palace / bordel / tripot flottant, extrêmement pittoresque. Il remonte paisiblement le fleuve avec à son bord une sympathique racaille sociopathe et quelques caïds en guise de G.Os. La subtilité sera de rigueur si les persos ne veulent pas se retrouver très vite plein de trous...

### ***Gunslinger de base***

Car. 6 / AV 9. Poings (7/-/-), couteau (8/1/-), Colt (10/1/6) ou canon scié (13/2/2).

Aime la bagarre, la cherche souvent en trichant au poker ou en marchant sur les pieds des gens. Les plus taquins ont de la dynamite, mais c'est mal vu par le capitaine...

### ***Gunslingers de l'Ouragan***

Car. 7 / AV 10. Poings (8/-/-), couteau (9/1/-), Colts (à deux mains 10/1/6), carabine (12/4/1).

Plus professionnels, plus calmes. N'hésiteront pas cependant à plomber un ivrogne trop collant. Ils sont une dizaine, autour de l'Ouragan. Ce dernier ne déclenchera sa boîte à baffe perso que s'il est directement menacé.

## **La Ville-fantôme**

Ne reste plus après tout cela qu'à remettre la main sur la dernière statuette. Plus facile à dire qu'à faire! Le dernier sorcier est probablement le pire de tous, et en plus il a avec lui Rourke et quelques chevaliers du Klan pour faire bonne mesure. Ils sont partis pour la Californie et ont pas mal d'avance, mais s'ils sentent que les persos les pourchassent, la Trombe va se rabattre sur une solution de secours: Dutchman Creek.

### **Dutchman Creek**

Il y a quelques années, un émigrant hollandais s'installa dans la région pour y chercher de l'or et des pierres. Pour son plus grand malheur, il en trouva. La racaille afflua de toute part, le Hollandais se fit abattre, la ville poussa comme un champignon avant qu'on ne s'aperçoive qu'on avait oublié de demander au Hollandais où était son gisement avant de le descendre.

Qui pis est, quelqu'un donna un coup de pioche (ou plutôt, au vu des mœurs locales, un coup de dynamite) de trop. Un passage vers l'Entremonde s'ouvrit et un flot de créatures sanieuses et crépusculaires s'abattit sur la ville comme un fléau sur les

Ennemis de Dieu... Les citoyens dynamitèrent l'entrée de la mine et fuirent comme un seul homme. Dutchman Creek devint une ville fantôme. Mais pas oubliée.

Le passage est toujours là. Le Lotus, ayant eu vent de l'affaire, rouvrit la mine et en chassa une grande partie des créatures squatteresses. L'endroit devint une porte, soigneusement gardée, au cœur de l'Amérique profonde... Le Lotus a patiemment renforcé la réputation de l'endroit: nombre d'âmes courageuses sont venues à Dutchman Creek, aucune n'est revenue dire ce qui s'y passait. Et pour cause: ils ont été zombifiés...

Les persos arriveront à Dutchman Creek sur le coup de midi, en plein cagnard; seul le saloon a l'air occupé. Quelqu'un joue maladroitement du piano, et il y a une sale odeur dans l'air. Au bar, Rourke attend les persos, avec une horde d'une dizaine de zombies...

### ***Zombies***

Lents et qui puent, mais difficilement arrêtables.

Car. 5 / AV 7 (Poings 6/-/-, pioches 8/3/-). Même pas mort (il faut les tuer trois fois pour qu'ils tombent enfin, ou alors faire une marge de plus de 10, qui les vaporise...)

### **La mine**

Pour trouver la mine du Vieil Hollandais, il va falloir chercher. Notez bien que le fantôme du Hollandais lui-même pourrait venir expliquer aux persos qu'il était temps, enfin des gens qui savent se battre pour débarrasser le coin des coyotes à foie jaune locaux et enfin lui accorder le repos éternel! Lui ne peut entrer dans la mine à cause des protections magiques que le Lotus y a érigées, mais il sait comment les persos peuvent y entrer discrètement. Il sait même où sont planqués ses explosifs à lui, que tout le monde a oublié...

À l'intérieur, on trouve quelques zombies qui protègent les issues (deux par portes), plus une dizaines de membres de la Garde Prétorienne du Lotus et la Trombe lui-même. Il y a aussi un passage vers l'Entremonde, et la Trombe n'hésitera pas à s'y enfuir avec les statues si on lui en laisse le choix.

### ***Créatures errantes (lémures)***

Humanoïdes squelettiques et aveugles, créatures de l'Entremonde. Intelligence animale.

Car. 6 / AV 6 (Abysmal Spines)