

# Ma castagne au Canada

**Intro:** Les Architectes tentent d'installer une Arcanotour dans le Canada, sous couvert d'une installation pétrolifère. À peu près tout le monde veut les en empêcher.

**Intrigue:** Le Professeur von Aargh chaperonne l'opération en sous-main, espérant récupérer la tour au milieu de la bagarre.

**Final:** Grosse bataille dans un champ de pétrole.

## Intro

Dwayne met la dernière main à l'arrangement de la Collection Nova Scotia, qui devrait permettre de la transformer en site de Feng Shui. Au même moment, en Nova Scotia canadienne, les Architectes font un test de leur Arcanotour. L'effet de magie sympathique est tel que le bateau se trouve téléporté de l'autre côté de la planète.

Il réapparaît non loin du port de Brown Haven, un port de pêche à quelques dizaines de kilomètres de Sidney, Nova Scotia. Il fait mauvais, on est en novembre, pluie et neige mêlées tombent sur le lieu.

Pendant ce temps, une jeune sorcière qui se rend sur un site wiccan pour y célébrer le solstice d'hiver, se retrouve elle aussi imbriquée dans un tourbillon magique.

Enfin, le dénommé "H" est chargé par son groupe de MIB d'enquêter sur les activités des Architectes.

## Bienvenue au Canada!

Le petit port est en effervescence: le cargo des personnages qui arrive est pris pour un autre cargo, attendu depuis longtemps par de multiples groupes.

Il y a là des manifestants écolos, brandissant moult pancartes hostiles, des démenageurs à l'air peu commodes, et des vigiles de sécurité encore moins aimables. Sans compter une sorcière wiccanne du 19e siècle et un MIB perdu...

## À l'abordage!

Dans un premier temps, ce sont les écolos qui montent à l'abordage et commencent à distribuer des baffes. Il y a là, outre un certain nombre de manifestants hystériques, mais néanmoins pacifiques, un groupe de cinq Amérindiens qui baffent sec et une bande de babas hardcore, à l'air complètement défoncés, mais qui trimbalent beaucoup de choses qui font boum. Les premiers sont en fait des moines de la Main du Guide déguisés (gags avec des perruques qui tournent), les seconds des Disjoncteurs maladroits.

### ***La tribu des Chawoleens***

“Grand Esprit a dit: Visage pâle va prendre une beigne!”

CAR 7 / AV 10; Bâtons, lances et épées (10), poings (8), pieds (9)

### ***Gros-puma-avec-des-rayures-qui-bondit, chef des Chawoleens***

“Crains la colère du puma, petit scarabée à visage pâle!”

BOD 4 CHI 1 (Fu 9) MND 6 REF 9 / Arts martiaux 17, Intrusion 12

Poings (10) et Pieds (10); Fu Shticks en pagaille

### ***Les Happy Hippy***

“Yeah, wow! Tu vois, genre...”

CAR 5 / AV 8; Buro 9 (10/1/17+1)

### ***Les frères Peace et Love***

“On va vous donner plein d’amour. Plein.”

BOD 6 CHI 0 (For 3) MND 5 REF 7 / Guns 14, Sabotage 15, Intrusion 14

Buro 9 (10/1/17+1), Buro Crimestopper (13/5/7), plein d’explosifs

## **Ça déménage!**

Après un tour de combat, les vigiles et les déménageurs montent à bord et expulsent tout le monde. Mais ils vont probablement être méchants si les persos se permettent de leur faire remarquer qu’ils ne sont pas sur le bon bateau. D’autant plus qu’ils sont plutôt rustres.

### ***Les vigiles, sbires de base***

“Je crois que ça ne va pas être possible...”

CAR 6 / AV 7; Matraque (7), Colt 1911 (9/1/7+1)

### ***Les déménageurs québécois***

“Tabernac’!”

CAR 8 / AV 8; Bouts de bois qui font mal (11)

### ***Le déménageur alpha: Liévan Ecroubelle***

“Allez les choms, on va mouver tout ça!”

BOD 11 (Tgh 12) CHI 0 MND 5 REF 7 / Arts martiaux 13

Poings (12), Pieds (13), fusil à pompe (13/3/8)

## **Excusez-moi, c'est une erreur**

Tout ceci se calmera lorsque l'autre bateau arrive. À ce moment, tout le monde évacue le bateau en vitesse, laissant les persos en tête à tête avec eux-mêmes.

## **Le Derrick et la Police**

En se renseignant un peu, les personnages pourront apprendre que tout ceci est à cause du dernier projet mégalomanie d'une compagnie pétrolière multinationale, qui s'est mise en tête d'installer un forage dans la région. Le cargo doit amener le derrick et les autochtones semblent peu enthousiastes. Tout au moins une partie d'entre eux.

La compagnie, Nova Scotia Oil, est présente par une quantité indécente de sbires, que ce soit les vigiles hargneux ou les déménageurs québécois. Ils font régner la terreur dans la ville, et il est fort probable que, au départ du convoi, les persos se frottent une fois encore à eux. La bonne nouvelle, c'est que Disjoncteurs et Shaolins seront de leur côté. la mauvaise: il y a plus de sbires.

La rencontre peut avoir lieu dans la rue, au milieu d'une manif (gaz lacrymogènes, lance à eau, cocktails molotov) ou dans un bar local, qui n'aime pas les étrangers aux yeux bridés. N'oublions pas la police locale, qui ne sert grosso modo qu'à embarquer tout ce qui reste...

Comptez deux sbires par personne, plus éventuellement l'arrivée des déménageurs après deux tours de baston. Si après encore deux tours ça bastonne, faites entrer les flics.

## **Libérez nos camarades!**

Si les persos ont réussi à se faire alpaguer par les bleus, il faudra un moyen de les faire sortir. Ça ne devrait pas être trop dur: le shérif de Brown Haven est complètement surchargé de manifestants embastillés, ce qui fait que si quelqu'un vient avec une demi-excuse pour sortir quelqu'un, il sera plutôt enthousiaste.

Maintenant, s'il y a problème, genre quelqu'un qui plante un jet ou qui se chicorne avec un flic, ça a toute les chances de dégénérer en bagarre générale.

### ***Police locale***

“Police! Personne ne bouge! Personne ne bouge, j'ai dit! Déconnez pas, merde...”

CAR 6 / AV 7; Matraque (7), Taser (9/1/5), Colt Detective (9/1/6)

### ***Le shérif Brock***

“Je suis la loi, ici! Ne l'oublie pas, p'tit con!”

BOD 6 CHI 0 MND 5 REF 6 / Arts martiaux 13, Guns 14, Conduire 13

Matraque (7), Taser (9/1/5), Colt Detective (9/1/6)

## **Le Zombulateur géant**

À un moment donné, les personnages devraient voir une émission des informations télévisées. On y parle de la tour, que les relations publiques de la Nova Scotia Oil désignent sous le terme de “derrick révolutionnaire” et des manifestations qu’il occasionne. Le derrick a été amené de Brown Haven jusqu’au QG de la compagnie, non loin de là.

Les personnages peuvent voir quelques bouts dudit derrick et voir qu’il n’a que peu de points communs avec un vrai derrick; en fait, ça ressemble beaucoup à un... zombulateur. Un gros. Un géant, même.

Cela pourrait bien être la raison pour les événements magiques qui se produisent ces jours; d’ailleurs, des choses commencent à pousser chez les tranimaux.

### **Le QG**

Le QG de la Nova Scotia Oil est un gros bâtiment administratif à l’écart de la ville de Brown Haven. “Rébarbatif” est un terme qui s’applique assez bien au style. C’est un parallélépipède de trois étages, avec des entrepôts en annexe. Théoriquement, c’est juste un bâtiment administratif, mais dans les faits l’endroit est un des multiples laboratoires secrets des Architectes et compte plusieurs sous-sols de laboratoires.

En conséquence, les vigiles locaux ont droit à quelques gadgets typiques des Architectes et sont souvent secondés par des Abominations, histoire de rire.

#### ***Vigiles des Architectes, v2.0***

“Secteur interdit au public. Ça veut dire toi.”

CAR 6 / AV 8; Blackout Sack; Buro 9 (10/1/17+1), Buro Blade of Truth (10/3/30)

#### ***Pitbull Infernal***

“Je sens la chair fraîche...”

CAR 8 / AV 8; Abysmal spines (12), Juicer

### **La réunion**

Si les personnages explorent au niveau de la direction, ils entendront une grande conférence entre certains pontes de l’opération. Il y a là le PDG de la Nova Scotia (principalement là pour faire joli à la télé), le chef du projet Nova Scotia, qui explique ce qu’est l’Arcanotour et surtout qu’elle est déjà en route vers le site, bwahaha! Il y a enfin le chef de la sécurité, qui ne dit rien mais qui va meuler sec si les personnages sont repérés (hint: ça va arriver...).

#### ***Le chef de la sécurité, Franz von Bismarck***

“Pas d’intrus dans le périmètre. Feu!”

BOD 6 CHI 4 MND 5 REF 8 / Arts martiaux 14, Guns 15, Arcanowave 15

Buro Blade of Truth x 2 (10/3/30)

Both Guns Blazing

Neural Stimulator; Feedback Enhancer

### **L'entrepôt**

Si, au contraire, ils foncent directement à l'entrepôt, ils découvriront qu'il est vide. Et que d'autres personnes ont eu la même idée qu'eux: les faux Indiens et les faux babas sont là aussi. Une trêve est à prévoir (et on peut ensuite passer à l'épisode "réunion").

### **Derrière le masque**

Pendant la réunion, les personnages entendront peut-être les participants parler avec un mystérieux personnage à l'accent germanique. Il s'agit de Von Aargh qui se fait passer pour un scientifique au service des Architectes (ce qu'il a été) pour doubler ces derniers et leur voler l'Arcanotour.

Von Aargh a déjà infiltré Nina dans l'équipe médicale de la babase et compte utiliser son Aarghmobile, un hélicoptère-grue soviétique surboosté.

### **Pas de pétrole, mais de la magie**

Le site de forage est situé dans une région déserte et sauvage. Il neige, ce qui atténue le côté agressif de l'endroit. Mais qu'on ne s'y trompe pas: l'endroit est tout juste moins bien gardé qu'un camp militaire, mais seulement parce que les militaires n'ont pas des Sasquatchs pour éloigner les curieux.

### **Entrez sans... passons.**

Il n'y a que deux points d'accès: la route, puissamment gardée, et le port, idem. Passer par la forêt signifie se frotter aux Sasquatchs, des Abominations particulièrement taquines.

#### ***Sasquatch***

"Grwaaar!"

CAR 9 / AV 9; Abysmal Spines (12), Blast: Ice (11)

Spécial: très difficile à repérer dans la neige (+2 à la première init).

### **À l'intérieur**

Parmi les points les plus intéressants du lieu on a, d'abord, la guérite de garde. À peu près aussi bien blindée qu'un blockhaus, elle est équipée de mitrailleuses camouflées. Les Disjoncteurs se feront une joie d'envoyer dessus leur bus VW (dans lequel ils

s'entassent à huit); celui-ci étant fait en C4 compressé, ça va faire un gros boum! très réjouissant...

Il y a ensuite les casemates des vigiles; il y en a une floppée, sur le modèle "vigile 2.0", pitbulls infernaux inclus. Ils sont emmenés par Rufus, un cybersoldat méchant et dégénéré; si Bismarck et Ecroubelle sont toujours en vie, ils seront là aussi pour occuper les personnages.

Les bâtiments administratifs contiennent bon nombre de civils à l'innocence discutable mais inoffensifs, plusieurs scientifiques qui ne sont pas très dangereux non plus, mais surtout pas mal de Sasquatchs (pas forcément très bien finis, mais qui meulent quand même).

Le derrick lui-même est une très grande tour, au sommet de laquelle se trouve le Zombulateur.

Enfin, le port est lui aussi protégé par des armes lourdes et des lance-roquettes, mais dès que les choses vont commencer à faire boum! tout cet arsenal sera plus probablement tourné vers l'intérieur.

Signalons enfin qu'il a une floppée de jeeps, de motoneiges et autres deux-roues de trial, quelques camions et un gros tracteur qui a servi à tirer le Zombulateur; il y a aussi une grosse grue et de grandes quantités d'essence un peu partout; bref tout ce qu'il faut pour s'amuser en bonne compagnie.

### ***Rufus***

"Yaaarh! Venez, bande de tapettes, je vais tous vous buter!"

BOD 8 (Str 12) CHI 6 MND 4 SPD 8 / Martial Arts 15, Guns 16, Arcanowave 17

Helix Reaper (15/7/-); Robot Arm; Neural Stimulator; Juicer

### **La baston**

Théoriquement, les Shaolin et les Disjoncteurs vont très bien s'occuper sans les personnages, à moins que ces derniers n'aient un Plan Génial(TM). Dans ce cas, laissez-les se débrouiller avec, étant bien entendu qu'au bout d'un moment, ils vont reprendre leurs inclinaisons naturelles. Les Shaolin veulent prendre le site et détruire les installations scientifiques (éventuellement glaner des informations), les Disjoncteurs sont eux partis pour tout faire sauter!

Tout ceci va bien se dérouler pendant quelques tours de combat, mais dès que la tension baisse (ou si les personnages sont un peu trop près de faire une connerie), Nina entre en scène: à la tête de son commando d'infirmières est-allemandes, elle commence à tirer dans le tas. Elle a une gatling à seringues qui sèmera terreur et dévastation chez les sbires mais évitera la confrontation.

Dans la confusion générale, un hélicoptère percera à travers la crasse. Nina grimpe au derrick et accroche un câble autour du Zombulateur, puis appuie sur un détonateur,

qui fait sauter les attaches. Hélico et zombulateur s'envolent, noyant le site sous un flot de fumigènes.

Après quelques instants de stupeurs, les faux babas passent non loin des personnages et leur disent que tout va sauter dans peu de minutes...

### ***Les infirmières***

“Pas bouger, va pas faire mal. Pas beaucoup.”

CAR 8 / AV 9; Poings (9) et Pieds (10), seringues à soporifique, bande velpeau

### ***Nina***

“Professeur, j'arrive!”

BOD 5 CHI 2 MND 6 SPD 10 / Martial Arts 17, Guns 17, Medicine 15

Seringues multiples; Poings (6) et Pieds (7)

### **Notes**

Il est important que Von Aargh s'enfuit avec le Zombulateur. Si Nina est vaincue, elle sera capturée et Von Aargh viendra la sauver.