

# La Menace Subliminale

Scénario Feng Shui à Tonton Alias. Cet avertissement tient lieu de faire-part.

Ce scénario a été écrit alors qu'un ami français passait à Genève pour venir voir en avant-première "La Menace Fantôme". Il en est donc quelque peu inspiré. Mais là, les personnages n'auront pas à attendre trois-quarts d'heure pour voir les choses bouger...

Paru dans le cinquantième (et dernier, snif!) numéro du **Tinkle Bavard**; exigez ce label!

## Le plan de base

Un groupe de malandrins volent la copie de "Star Wars Episode I" le jour de l'avant-première à Hong Kong.

## Le truc tordu

Les voleurs sont les gentils, et la menace fantôme, c'est la bande elle-même...

## Le final

Darth Maul et son orchestre. Et non, il ne parle pas plus que dans le film.

## Georges Lucas contre-attaque

En ce mois de septembre 1999 à Hong Kong, il faut vivre dans un trou pour ne pas savoir que le 6 est la date prévue pour la sortie de "Star Wars Episode I"! Quelque peu vexés par l'échec relatif de la sortie du film un peu partout ailleurs dans le monde, les pontes de la Lucasfilms ont décidé de blitzer l'Asie, et Hong Kong doit servir d'Exemple.

Ne reculant devant aucun sacrifice, ni aucun sens du ridicule, le service marketing a dépensé l'équivalent du PIB du Togo pour la promotion du film, n'hésitant pas à ressortir toute l'iconographie de la série précédente (enfin, suivante... enfin bon, on se comprend...). C'est ainsi que les rues grouillent littéralement de *stormtroopers* déguisés en hommes-sandwiches, de sosies des personnages et de camionnettes publicitaires portant sur le toit des maquettes de vaisseaux.

Les Chinois raffolant du kitsch, ils adorent!

## Quid des persos?

La bonne nouvelle, c'est qu'ils ont réussi à avoir des billets pour l'avant-première, qui a lieu le 5 (il serait bon qu'ils se connaissent au préalable, mais bon, au pire le meneur de jeu peut improviser). Elle (l'avant-première, donc) se déroule dans le plus grand cinéma de Hong Kong, le Victoria Theatre, vieille bâtisse remise au goût du jour avec moult néons et affiches.

Il s'y presse la foule des grands soirs, sorte de kermesse hystérique où tout ce qui a moins de douze ans d'âge mental a revêtu un costume inspirée de la Grande Trilogie (ceux qui ont moins de dix ans d'âge mental se reconnaissent au fait qu'ils ont un uniforme de Star Trek...). Les Créatures Surnaturelles ne seront pas trop dépaysées.

Une camionnette surmontée d'une navette Thyridium s'arrêtent devant le cinéma et, entre une haie d'honneur de *stormtroopers*, un Grand Moff et six ingénieurs impériaux transportent une imposante caisse au son de la Marche Impériale. La foule est en transe: il s'agit de la copie du film... Le cortège entre dans le cinéma et, au grand dam général, les portes se referment.

La mauvaise nouvelle, c'est qu'alors que tout le monde fait sagement la queue en attendant l'ouverture des portes, des coups de feu retentissent à l'intérieur du cinéma.

### **Soit rebelle et tais-toi**

Connaissant les persos (et les joueurs) comme je les connais, il ne faudra pas longtemps aux plus empotés pour se ruer à l'intérieur de la salle. Il leur faudra un peu plus de temps, mais pas beaucoup, pour se rendre compte de la situation suivante: 1) il y a des gens au balcon, qui tiennent ce qui ressemble fort à des bobines de cinéma; 2) il y a un bataillon de *stormtroopers* très excités et une grosse boîte imposante, mais ouverte et vide, au parterre; 3) tout ce petit monde se tire dessus.

Dans un premier temps, il paraît logique que les persos prennent fait et cause pour les *stormtroopers*. Après tout, on leur vole leur film... Dans un deuxième temps, le premier perso qui crie "Police" aura la désagréable surprise de se faire tirer dessus par les *stormtroopers*. Et à y regarder de plus près, les voleurs sont trois, ne semblent tirer que pour couvrir leur fuite, face à des sbires armés de faux-blasters vraies-mitrailleuses.

Bref, il y a fort à parier que les persos finissent par, sinon prendre fait et cause pour les voleurs, tout au moins baffer en priorité les *stormtroopers* avant de s'occuper du reste. Quoi qu'il en soit, l'issue du combat devra être la fuite des voleurs.

### **Le spectacle est dans la salle**

Or donc, comme terrain de jeu, nous avons un grand cinéma (1200 places) sur deux niveaux (parterre et balcon). Ce qui signifie plein d'accessoires amusants, comme les poteaux en métal pour délimiter les files, les plantes vertes en plastique (goût chlorophylle), le bar et son distributeur de pop-corn, les figurines en carton grandeur nature, les rideaux, etc. Ne pas oublier deux maquettes de pod-racers suspendues au plafond, qui se feront une joie de tomber sur la foule...

Face aux persos, des *stormtroopers*. Une quantité raisonnable, genre deux par persos. Ceux-ci, engoncés dans une armure en plastique fort malpratique, sont assez peu à l'aise pour tirer, mais dispose d'une protection certaine. À leur tête, un Grand Moff plutôt dépassé par les événements, mais qui ne va pas se gêner pour plomber les témoins. Cela dit, s'il se sent déclassé, il tentera de foncer vers la sortie la plus proche pour courser les voleurs.

### *Les stormtroopers (sbires)*

“Mphmph Mffmlomsff.” (le casque n’aide pas l’élocution...)

CAR 6 AV 9 (attaque: 8, défense: 10). Armement: Uzi déguisé en Blaster (10/3/30).

### *Le Grand Moff*

“Éliminez ces gêneurs, vite!”

BOD 4 CHI 0 (For 1) MND 6 REF 6. Guns-14, Leadership-12, Driving-13

Armement: Beretta G92 déguisé en pistolet Blaster (10/1/16+1)

### *Les voleurs*

Comme il n’est pas question que vous me les plombiez, je ne mets pas leurs caractéristiques. Sachez cependant qu’ils sont trois: HS est un grand brun, plutôt beau gosse, qui a une chemise blanche, un gilet et un pantalon noir et un air narquois un brin cynique. LO est une fille brune, aux traits sévères et à la coiffure ridicule; elle porte des vêtements paramilitaires dans les tons gris foncés sous un poncho beige. Enfin, LC est un noir aux cheveux frisés, fine moustache, fort bien habillé et avec un sourire enjôleur.

Les voleurs quitteront le cinéma par le vasistas des toilettes. Au besoin, LO sortira une épée laser pour découper le mur du fond du cinéma. Le trio s’enfuira à bord d’une DeLorean blanche immatriculée “1K FALCN”.

## **Cours après moi que je t’attrape**

Et voilà donc les persos engagés dans une folle poursuite! Comment ça “non”? Ah, mais si, j’insiste: folle poursuite. Et s’ils ne veulent pas, insistez! Qui c’est le metteur en scène, ici?

Bon, poursuite, soit: le trio a engourdi les bandes, et *stormtroopers* idiots ou pas, les persos auront probablement à cœur de voir leur film. Donc ils vont probablement embarquer dans le premier véhicule venu (rappel: il y a une camionnette devant la porte du cinéma, celle avec une navette Thyridium dessus) et filer le train à vive allure à la DeLorean.

Autant dire que, déjà en temps normal, courser ce genre de monstre dans les rues d’une grande ville telle que Hong Kong (où c’est toujours l’heure de pointe...), c’est déjà pas du gâteau. Mais quand en plus trois autres camionnettes se jettent dans la danse, ça devient tout de suite compliqué. Surtout si les camionnettes ont sur le toit un chasseur TIE équipé de vraies mitrailleuses...

La bonne nouvelle, c’est que les sbires étant des sbires, ils pilotent comme des tanches mortes dans un baril de saumure (ça veut dire “mal”; reprenez le modèle mentionné plus haut). Il y a donc fort à parier qu’au bout de quelques rares minutes, l’adversité ressemble à un trio de compressions à la César, laissant aux persos le champ libre pour rattraper la DeLorean.

## Interlude explicatif

Les persos vont bien finir un jour par retrouver la voiture des malandrins, malgré ses tentatives pour les perdre dans le labyrinthe des vieux entrepôts de Hong Kong. La DeLorean entre à petite allure et tous feux éteints dans une grande bâtisse, un entrepôt anonyme au milieu des brumes océaniques et de l'éclairage public quelque peu déficient.

À l'intérieur de l'endroit, des gens discrets noteront qu'un espace est dégagé au milieu des caisses, que dans cet espace ont été posées des tables sur tréteaux, sur lesquels on trouve un impressionnant matériel vidéo portable de très haute technologie. C'est un petit studio qui se trouve là...

Quoi que fassent les persos, ils ne devraient pas arriver à flinguer les voleurs. Pourquoi? Parce que. Les différentes possibilités qui s'offrent au déhémme sont l'intervention d'un PNJ honorable et connu des persos (ancien instructeur, maître spirituel, chef de la police, etc.), ou alors l'intervention d'une horde de sbires agressifs envers tout le monde qui forceraient les persos à se battre — une fois encore — du côté des voleurs.

### Alors, ces voleurs?

Eh bien non, ce ne sont pas des pirates. Techniquement, ce sont des Dragons, comme les persos. Ils viennent de 2059, où ils luttent contre l'hégémonie du Buro. Dans le cas présent, ils sont en 1999 pour empêcher un piratage: celui de la bande originelle de *Star Wars Episode 1* par les Architectes.

Ce film a une particularité: il a été fait sur un support numérique. Les Architectes ont profité de ce fait technique pour y introduire des images subliminales particulièrement subtiles. Des messages tels que "Le Progrès est Bon Pour Vous", "Ayez confiance en le Buro", "Le Futur est Beau", etc. Le matériel vidéo et informatique sera là pour prouver les dires des Dragons.

### Et on fait quoi maintenant?

Il existe deux autres copies de la bande. Elles se trouvent sur un site loué par la Lucasfilm dans une zone nouvellement industrialisée de Hong Kong, le genre d'endroits qui abrite plein de start-ups. Le bâtiment ressemble à une grosse verrue en béton à deux étages, avec un vaste parking (quasiment vide) autour, le tout fermé par une solide clôture et nanti d'un poste de garde. Pour le plus grand malheur des gardes locaux, ils ont aussi droit au costume de stormtroopers et sont par conséquent 1) de force égale aux sbires rencontrés précédemment, 2) ridicules.

Le complexe regroupe officiellement toutes les activités administratives de la Lucasfilms Asie, dans un complexe de haute sécurité. Il y a aussi deux camions techniques, qui sont des semi-remorques contenant du matériel de duplication vidéo coûtant le prix d'un porte-avion nucléaire (avions compris...). Selon toute vraisemblance, les camions contiennent une copie de la bande, la seconde se trouvant dans le coffre au sous-sol du bâtiment administratif.

Les Dragons proposent aux persos de s'occuper du bâtiment administratif. Au besoin, c'est-à-dire s'ils n'ont pas de manière "légale" de s'introduire dans le bâtiment (carte de flic et autres), ils leur fourniront des passes magnétiques bidouillées. Si les persos insistent pour s'occuper des camions, laissez-les faire, cela ne les empêchera pas de se manger les boss de fin de niveau...

## **Viendez au Côté Obscur!**

S'introduire dans le complexe ne devrait donner aux persos subtils guère plus que des sueurs froides. S'ils décident d'utiliser la méthode "char Patton", envoyez-leur des hordes de sbires, ça leur apprendra (aux persos, pas aux sbires...).

Selon les Dragons, le coffre se trouve au sous-sol. La mauvaise nouvelle, c'est que le sous-sol est anormalement loin... La descente fait pas moins de trente secondes. Dans un ascenseur, c'est long.

La grande salle qui attend les persos en bas est circulaire, sombre, très design: des pupitres, des colonnes, une passerelle qui fait le tour de la pièce, et au sombre une construction cubique d'un mètre d'arête, noire et lisse. Il s'agit du coffre. Il y a aussi, ça et là, quelques demie-sphères dorées, d'environ un mètre de rayon, posées sur le sol.

Dès que les persos s'approchent du coffre, une silhouette encapuchonnée de noir apparaît. Elle fait un geste et les demi-sphères s'animent, se transformant en drones-tueurs. D'où le cri de guerre du déhemme: "Initiative!..."

### **Les drones-tueurs**

Suivant si les persos sont balèzes et le déhemme est méchant, ce peut être des Sbires ou des Personnages Nommés. Mettez-en un par perso (sbires) ou un pour deux (personnages nommés).

#### *Drone-tueur (sbire)*

"Gzzziit Klik."

CAR 7 AV 10. Armure: 2. Armement: Uzi x 2 (10/3/30).

Capacité spéciale: peuvent faire une Esquive Active (en repliant leurs demi-carapaces)

#### *Drone-tueur THX-1137.5 (nommé)*

"Gzzziit. Intrus. Alerte. Élimination. Klik."

BOD 8 CHI 0 MND 4 REF 7. Guns-14. Armement: Uzi x 2 (10/3/30).

Capacité spéciale: peuvent faire une Esquive Active (en repliant leurs demi-carapaces)

### **Darth Maul**

Vous croyiez que c'est un acteur? Ben oui, mais pas un humain... Darth Maul est une Abomination. Il aime bien couper les choses en deux. Les gens surtout: c'est un mesquin et un rancunier... Pour cela, il a quelque chose qui ressemble à une double épée laser,

mais qui est un sale bricolage d'arcanotechnologie, qui a des effets secondaires taquins sous la forme de mutations. Un client sérieux.

### *Darth Maul*

BOD 6 CHI 2 (Mag 6) MND 5 REF 8 Arts martiaux-13, Arcanowave-15.

Armement: Double épée laser (13/2/-; chaque deux points de dommages subis comptent en plus comme un point de mutation)

Capacités spéciales: Flight, Inevitable Comeback

### **Et puis après?**

Ne reste plus aux persos, après avoir dégagé le terrain, qu'à détruire la bande. Notez que, dans la grande tradition des films, les tirs et coups d'épées laser ont pu commencer un incendie, qui prendra très vite des dimensions catastrophiques et sera assez aimable pour faire le travail lui-même. Ne reste plus aux persos qu'à courir...

Sur le parking, les deux camions ne sont plus que deux carcasses fumantes. Un peu plus loin, sur l'autoroute, trois silhouettes saluent les persos de loin avant de monter dans une voiture de sport blanche et repartir pour de nouvelles aventures. Et les persos aussi...