

Le Pédalosaure Nouveau est arrivé

L'intrigue

Une créature étrange pille les entrepôts des Eveillés et du Buro, et pique aussi un artefact aux persos

Le truc tordu

La créature est une Abomination mercenaire, en ce moment au service du Lotus, qui a besoin des artefacts pour la grande course « Supercharger 5000 »

Le final

Poursuite infernale à travers l'Entremonde, entre tout le monde et son petit frère...

1850

Les Crees ne sont pas content. Le Wendigo de métal est venu, a tué le chamane et a volé la Poudre du Tonnerre, leur artefact qui donne une vitesse surhumaine.

Renard qui Boite, le chef des Braves, a rassemblé ses plus valeureux guerriers et est allé voir la Sorcière Blanche, pour qu'elle les guide à travers les Boyaux du Monde, là où le Wendigo est parti.

2001

C'est un bar de motards sordide, dans un des multiples bas-fonds de Hong Kong. La porte s'ouvre, et une douzaine d'emplumés avec des tenues de tantouzes déboulent, l'air énervés. Wheeler Chan se lève et va vers les intrus, l'air amusé.

- « Alors les p'tites pédales, on s'est égaré ?... »
- Ton blouson.
- Pardon ?
- Tes bottes. Et ton arme, aussi...
- Eh, eh... Tu plaisantes, Grand Chef ?
- Non. »

Pendant ce temps, les persos...

Sur le bateau, tout se passent raisonnablement bien. Dwayne bricole à gauche et à droite en chantant la dernière scie à la mode, pendant qu'Anita donne des grands coups de clé impérialiste sur les moteurs.

Hors du bateau, les choses sont plus animées. Les indigènes, la plupart des pêcheurs frustrés ou des poivrots, racontent qu'une créature étrange hante les docks, tantôt roulant à grande vitesse, mais sans faire de bruit, tantôt volant dans les airs, toujours en silence. Il commence d'ailleurs à y avoir du monde qui s'intéresse à ce genre d'événements : des patrouilles de MIBs divers et variés se promènent aux alentours. Et, inévitablement, les persos vont finir par tomber dessus.

Les choses devraient se dérouler ainsi : dans un premier temps, les persos arrivent, tranquillement, par une belle soirée. D'abord, ils vont tomber – littéralement – sur Winnipeg, qui fouille les lieux. Comme on est aux alentours d'Halowe'en, ses atours de sorcière du 19^e siècle n'attirent que peu l'attention. Par contre, l'univers alentour la déroute un peu. Mais elle est sur la piste de la Poudre du Tonnerre, qui l'a conduite jusque là.

Ensuite, les choses devraient se gâter, avec l'intrusion d'une vingtaine de MIBs des Éveillés, avec à leur tête Gaspard, le lieutenant de Wyvern. Celui-ci reconnaît les personnages et, à tout hasard, envoie ses troupes les arrêter. *Nothing personal, just business...*

Après un round de combat, arrivent deux camionnettes avec, à leur bord, une bonne vingtaine de sbires du Buro, avec à leur tête un cyborg. La bonne nouvelle, c'est que si les persos se débrouillent bien, ils devraient profiter de la confusion générale pour s'enfuir.

Mais peu avant qu'ils ne quittent la scène, une ombre passe silencieusement au-dessus de la scène, mettant fin à la bagarre et déclenchant un branle-bas de combat général chez les protagonistes. Qui, ou quoi que ce soit, ça intéresse beaucoup le Buro et les Éveillés.

Les pénibles

Sbire des Éveillés

CAR 6 AV 9; Glock 17 (10/1/17+1), HK MP5 (10/5/30)

Gaspard, Renard transformé

BOD 5 CHI 7 (For 5) MND 8 REF 7; Guns 16, Martial arts 16; Intrusion 14
HK MP5 Police (11/3/30); Embezzle, Mockery, Swindle (Martial Arts, Guns)

Sbires du Buro

CAR 6 AV 10; Buro 17 (10/1/17+1), Buro Crimestopper (13/5/7)

Brsc Rokvc, Cyborg

BOD 8 CHI 1 MND 5 REF 7; Arcanowave 12, Guns 15, Martial arts 15, Sabotage 12

Buro Blue Flag (13*/4/30), Buro Avenger (11/2/6); Fast Draw

Agony Grenade, Juicer, Neural Stimulator, Slap Patch

Le Pédalosaure

Qui est exactement le Pédalosaure? Difficile à dire. Les Éveillés pensent qu'il s'agit d'un agent provocateur du Buro, le Buro y voit un Disjoncteur à la solde des Éveillés, les Disjoncteurs sont partagés entre l'envie de le disséquer et le besoin primal de faire sauter quelque chose.

À vrai dire, le Pédalosaure est un self-made cyborg. Développement malencontreux d'une société de coursiers pré-Buro qui voulait construire le Livreur Ultime il a décidé de reprendre les recherches à son compte après la fin de sa corpo mère. Depuis, il est devenu un agent indépendant transdimensionnel, qui vend ses services au plus offrant.

Chose amusante: sa cybertechnologie, bien que moins puissante que celle du Buro, ne repose pas sur l'Arcanotechnologie. C'est une combinaison entre un vélo, un ULM et une paire de jambes mécaniques, avec quelques gadgets supplémentaires et une combinaison noire très seyante.

Ce n'est pas une buse. On peut même dire qu'il est une classe au-dessus des persos, d'autant plus qu'il a appris quelques trucs à gauche et à droite. Cela dit, la bonne nouvelle est qu'il ne cherche pas la confrontation. Du moins pas tout de suite.

Gergory Oranged, dit "le Pédalosaure"

BOD 6 (Mov 10) CHI 1 (For 2) MND 6 REF 9

Martial arts 16, Guns 18, Cybertech 16, Intrusion 15, Sabotage 12

Armor (2pts); Aerial Mobility Unit, Wave Suppressor

Assault rifle K2 (13*/4/30), Ruger K89 (10/2/15+1)

Et c'est quoi, sa mission?

En résumé: un plan idiot du Lotus. Ces derniers rêvent de s'imposer dans l'Entremonde et, pour cela, cherchent à gagner la Supercharger 5000, la grande course trans-Entremonde où tous les coups sont permis.

Dans le cas présent, ils ont engagé le Pédalosaure pour récupérer un certain nombre d'objets qui ne leur appartiennent pas, afin de construire le Dragster Ultime. Il y a bien sûr la Poudre de Tonnerre, volée aux Crees en 1850. En 2001, le Pédalosaure vient de faire un raid sur deux entrepôts: le premier chez les Éveillés pour rafler un nouveau supercarburant en phase de développement, le pentaglycol nitroxhydrique, le second pour récupérer le prototype de leur Arcanomoteur Bichambre à propulsion mixte, qui accepte aussi bien un carburant conventionnel que de l'énergie arcanique.

Il ne lui reste plus qu'un objectif: le Dieu des Voyageurs, statuette indispensable pour une navigation absolue dans l'Entremonde.

À l'abordage!

Laissez les personnages se reposer un peu. Le temps de discuter et d'expliquer la

situation. S'ils décident d'enquêter un peu, ils pourront apprendre le double vol de la nuit et ce qui a été volé. Peut-être cela va-t-il leur mettre la puce à l'oreille, on ne sait jamais.

Toujours est-il qu'en rentrant au bateau, ils vont voir au clair de lune une silhouette étrange voleter au-dessus de la passerelle; s'ils tardent trop, une violente lumière verdâtre envahit ladite passerelle. Dans tous les cas, le temps qu'ils arrivent, ils trouvent Dwayne paralysé par une pierre de jade taillée, l'équivalent d'une grenade à suppression d'onde. Tous les signaux d'alarme font coin-coin: quelqu'un vient de fracturer la Collection. Ils auront juste le temps de voir le Pédalosaure s'envoler avec la statue du Dieu des Voyageurs.

Selon toute vraisemblance, ils se lanceront à sa poursuite – pour se retrouver nez à nez avec les équipes du Buro **et** des Éveillés. Gaspard et son homologue ont finalement décrété que c'était un coup des Disjoncteurs et décidé d'une grande alliance de l'Ordre, face au Chaos. Les persos sont très crédibles dans le rôle du Chaos.

Heureusement pour eux, après peu de temps d'un combat qui promet d'être gravement inégal, arrive la Cavalerie. Enfin, les Indiens... Quatorze Crees en moto, costumes d'Hell's Angels et néanmoins plumes au vent, emmenés par Renard qui Boite. Et Renard qui Boite, il boîte grave!

Les personnages devraient donc arriver à profiter du court répit pour se lancer à la poursuite du Pédalosaure, bientôt suivi par le Buro et les Éveillés, les Crees derrière.

Renard Qui Boite, chef des Braves

BOD 7 CHI 2 MND 5 REF 7; Guns 14, Martial arts 15, Driving 14

Lance (9/5/-), Couteau (8/1/-), SPAS 12 (13/5/7)

Cree générique

CAR 6 AV 10; Tomahawk (7/3/-), Norinco 1911 (10/3/7+1)

Le Lotus va à la pêche

Le Pédalosaure fonce vers sa destination: la place forte du Lotus, là où se trouve leur portail vers l'Entremonde. C'est aussi là où ils stationnent une grande quantité de sbires et de sorciers. Comme c'est une cabane qui n'a l'air de rien, au milieu d'un terrain vague sur les bords de l'océan, le terrain est propice pour faire autant de chambard qu'on veut. Des carcasses de véhicules jonchent les lieux, ainsi que des tas d'immondices divers.

Aux persos de mettre au point un plan d'action. Ils verront cependant qu'il y a, à côté de la cabane, un gros semi-remorque aux couleurs d'un "Team Lotus", genre écurie de course. Et que ce semi-remorque, contre toute attente, va rapidement rentrer dans la cabane – qui est un tiers aussi grande que lui – au moment où rapplique le Pédalosaure, ce dernier entrant à sa suite.

Si les persos ont été assez discrets, ils peuvent espérer passer rapidement par le même chemin, s'ils sont rapides. Sinon, le reste des furieux débarquent et c'est Fort Chabrol. Assez rapidement cependant, la concentration de magie locale va faire fuir Gaspard et ses troupes, causant une sérieuse explication de gravure avec le Buro, pendant que les Indiens sautent les barricades en ferrailant de partout et foncent à la suite du semi. Si les persos sont à pied, ils les ramasseront au passage.

Sbires du Lotus non-sorciers

CAR 5 AV 9; Mini-Uzi (10/3/25), Lames variées (6/1/-)

Sorciers du Lotus

CAR 5 AV 10; Blast (Fire, Ice; Dam. 7), Movement

Mo Chan, Invokeur du Lotus et boss de fin de niveau

BOD 5 CHI 8 MND 6 REF 7; Sorcery 15, Martial arts 12

Blast (Conjured weapons, Steam; Dam. 10), Summoning, Movement

Tache Rouge, Ogre bourrin

BOD 10 CHI 2 MND 4 REF 8; Creature powers 15

Abysmal Spines (Dam. 13), Armor x 2, Inevitable Comeback

Dans l'Entremonde

Si poursuite il y a, elle va tourner court dans l'Entremonde: le Team Lotus a suffisamment de pouvoir magiques pour façonner les tunnels à son envie, et de fait larguer les persos vite fait, bien fait.

Néanmoins, ils devraient arriver à retrouver, si ce n'est leur position, du moins un semblant de civilisation. En fait, c'est d'ailleurs assez simple, tout le monde semble aller dans cette direction: la Décharge, lieu de départ de la onaperdulecomptième édition du Supercompresseur 5000, la course de toutes les folies.

Dans les stands

Même si les personnages ne connaissent pas l'événement, il devrait faire assez rapidement tilt dans leurs cerveaux (pas de commentaire!) qu'il y a des sbires du Lotus dans un semi-remorque d'écurie de course et, justement, une course.

Une fois arrivés sur place, ce sera un jeu de munchkin que de découvrir qu'il y a effectivement un Team Lotus en place. Approcher les lieux ne sera pas facile: c'est protégé. Méchant. Les transmogrifiés de service apprécieront assez moyennement la présence massive de magie, justement à cet effet. En bref, c'est niet!

Il faut trouver autre chose. Il y aurait bien la méthode dite "La Loi", selon on est dans l'Entremonde, et si la Décharge est un lieu moins bordélique que d'autres, cela ne veut pas dire que les autorités autochtones vont être très enthousiastes à l'idée

d'appuyer les desiderata d'étrangers pas-de-chez-eux face à des sorciers du Lotus taquins.

En fait, et il faudrait tout faire pour que ça aille dans cette direction, la solution la plus vraisemblable consisterait à s'engager soi-même dans la course. C'est faisable, jusqu'à la dernière minute. Ne reste plus qu'à trouver un véhicule compétitif.

Si les persos ont amené le leur, il faudra faire en sorte de leur rendre compétitif. Prévoir une grosse séance de marchandage / troc / course aux pièces détachées, avec d'autres concurrents qui s'immisce dans les marchés, les tentatives de sabotage, les paris clandestins, les intimidations, etc.

Les équipages

Il y a encore une douzaine de véhicules engagés dans la course, mais ce sont là les concurrents les plus sérieux.

Team Lotus:

Ce sont les concurrents les plus sérieux. Ils ont mis, avec l'aide du Pédalosaure, toutes les chances de leur côté. Leur véhicule est un tout-terrain, genre Gamelle Trophy, dont le moteur a été piqué au Buro et l'essence aux Éveillés, et qui a comme ornement de capot le Dieu des Voyageurs et la Poudre de Tonnerre dans sa poche en cuir accrochée au rétroviseur intérieur. Le pilote, Shin Nakamura, est un adepte du Lotus non-sorcier et bourreau des cœurs; les sorciers ne peuvent pas l'encadrer mais il conduit mieux qu'eux tous réunis.

Shin Nakamura

BOD 5 CHI 0 MND 6 (Cha 8) REF 7 (Spd 9);

Martial arts 12, Guns 14, Driving 16, Fix-it 14

Glock 17 (10/1/17+1); Jackrabbit Start x2, Grased Lightning

Panzergruppe Ein:

Candidature groupée d'un amas de vétérans des chars, qui ont rafistolé trois antiquités. Il y a là un char anglais de la Première guerre mondiale (look Warhammer 40K), une automitrailleuse Panhard des années 30, et un King Tiger poussif. Ça n'avance pas vite, mais c'est blindé grave et ça a toujours armes et munitions ad hoc. Les pilotes oscillent entre le croulant et le sénile, oublie régulièrement le but du jeu ou alors bouchonnent dans les goulets.

Panzeriste moyen

BOD 4 CHI 0 (For 2) MND 5 REF 6; Guns 13, Driving 14, Martial arts 10

Toutes leurs actions prennent une séquence de plus, du fait de leur grand âge.

Giant Nekko Robo Destruktor Zeta:

Robot de combat dans la grande tradition des dessins animés japonais, avec des oreilles et des moustaches de chat. Pour des raisons d'économie, il fonctionne avec des mécanismes d'horlogerie développés dans une jonction aujourd'hui disparue, parallèle à 1850. Se transforme en plein de choses inutiles et a des armes très efficaces pour atomiser le décor. Visiblement, les conducteurs (des otakus qui passent leur temps à s'engueuler ou baver sur les formes féminines) ont perdu le mode d'emploi du bidule.

Les Otakus (en gros)

BOD 4 CHI 1 (For 3) MND 5 REF 5; Guns 12, Driving 12, Fix-it 16

Eux-mêmes n'ont pas d'arme.

Mofo B Jammin' Crew:

Quator de blacks de Los Angeles, tout droit sortis des années 70, à bord d'une Oldsmobile trafiquée, avec suspensions à ressort, haut-parleurs pour Woodstock et néons sous le châssis. Se la jouent gangsta, avec armes plaqués chrome et bagouzes par kilo.

Mofo B

BOD 8 CHI 0 MND 5 REF 5; Guns 13, Driving 14; Desert Eagle .50 (12/3/9+1)

Da Mofo B Jammin' Crew

CAR 6 AV 10; Beretta 92 (10/2/15+1)

PubOrd Squad 227B, Unité 4:

Les amateurs reconnaîtront, sous ce nom plein de poésie et de fantaisie, un hovertank du Buro, qui participe à la course principalement parce que le Buro a dit que. Autant dire que l'équipage, un homme et deux femmes, sont engoncés dans leur plus bel uniforme et semble autant à leur aise que si on les avait trempé dans du miel et lâchés sur une fourmilière.

Les Buralistes

BOD 6 CHI 0 MND 5 REF 8; Driving 15, Guns 14, Martial Arts 13

Buro 9 (10/1/17+1), Buro Blue Flag (13*/4/30)

Lord Michael de Saint-Clair:

Authentique descendant de vieille noblesse britannique, ce playboy a décidé de ressortir la vieille Lotus de son père pour participer à la course. En fait, c'est un agent des Éveillés, non transmogrifié et de fait autorisé par Gaspard et ses sbires à prendre en main l'affaire. Déteste Nakamura, principalement pour des questions de concurrence...

Lord Michael, il vous en prie

BOD 5 CHI 1 (For 5) MND 7 REF 7; Driving 16, Guns 15, Martial arts 14

S&W Sigma (10/1/14+1), Steyr AUG (10/4/32)

Jackrabbit Start, Permanent Dry Cleaning

La course

Cette année, les organisateurs (si, il y en a) ont décidé d'innover. Il faudra aux participants passer par quatre checkpoints, disséminés dans tout l'Entremonde, puis revenir à la Décharge, pour gagner la course.

Quoi qu'il en soit, le déroulement de la course n'a un intérêt que très modéré pour l'histoire, en tous cas en ce qui concerne ce qui se passe. La question est de savoir si les persos vont arriver à rattraper le Lotus et à récupérer ce qui est à eux.

Dans l'intérêt de l'histoire, il devrait néanmoins avoir à affronter au moins une fois tous les protagonistes décrits ci-dessus. Ensuite de quoi ils devraient arriver à coincer le Lotus pour la confrontation finale.

Pour rattraper le Lotus, ça ne va pas être simple. La combinaison des quatre technologies et des capacités de Façonnage du pilote lui permet des betises invraisemblables, genre passer à travers les murs, rentrer dans une mare et en sortir 100 mètres plus loin, passer des précipices sur une arche de dix centimètres de large, etc.

Quart Ouarze

Évidemment, s'il ne fallait que se fritter Nakamura, ce serait simple. Mais le Lotus a une équipe technique très au point, à base d'un téléporteur massif, commandé par le Dieu des Voyageurs: si quelqu'un essaye de le prendre, pop! Voilà les renforts...

Les renforts en question, ce sont des sbires, des mécanos et des sorciers. Ne pas oublier le Pédalosaure, qui va revenir pour prêter main-forte à ses employeurs. Histoire de compliquer encore un peu la situation, l'hovertank du Buro et Saint-Clair vont se tirer la bourre pour récupérer leur bien; il y a d'ailleurs fort à parier pour qu'ils essayent de tout rafler, même en cas d'alliance temporaire.