

---

**FENG SHUI**

**C'EST PAS MA GUERRE !**

**ECRIT PAR GOLF**  
**(OCTOBRE 2005)**

[HTTP://WWW.GOLF.FR/](http://www.golf.fr/)

---

## **TABLE DES MATIÈRES**

<b>TABLE DES MATIÈRES .....</b>	<b>2</b>
<b>SYNOPSIS.....</b>	<b>2</b>
<b>LES PERSONNAGES .....</b>	<b>2</b>
<b>LES JONCTIONS.....</b>	<b>3</b>
<b>INSPIRATION.....</b>	<b>3</b>
<b>LE CONTEXTE.....</b>	<b>4</b>
<b>SCÈNE 1 : BRIEFING.....</b>	<b>5</b>
<b>SCÈNE 2 : WELCOME TO THE JUNGLE .....</b>	<b>6</b>
<b>SCÈNE 3 : AU TEMPS DES COLONIES .....</b>	<b>7</b>
<b>SCÈNE 4 : LE TEMPLE DU SOLEIL.....</b>	<b>8</b>
<b>SCÈNE 5 : LE CAMP RETRANCHÉ.....</b>	<b>10</b>

## **SYNOPSIS**

1969. Viêt-Nam. Nord-ouest de Saigon. Voilà bientôt six ans que les troupes américaines sont présentes sur le sol vietnamien. Les personnages font partie d'un commando de Marines devant partir en mission d'espionnage près d'un village supposé abriter des partisans du Viêt-Cong. Ils tomberont dans un piège qui leur fera faire un petit détour en 1823, pour revenir enfin et tomber sur la véritable cachette des guérilleros vietnamiens, un temple abandonné perdu en pleine jungle.

## **LES PERSONNAGES**

Les personnages sont pour la plupart des Marines américains. Kim est un soldat vietnamien du sud, donc allié des américains. Lily, elle, a vu sa famille massacrée par les communistes du nord, et a depuis décidé de s'engager aux côtés de américains pour se venger.

- Lieutenant Tom Bradford, dit "Wayne"
- Caporal Seymour White, dit "Jimmy"
- Sergent Matthew Hillman, dit "Doc"
- Sergent Zack O'Grady, dit "Goldfinger"
- Sergent Kim Vân Trãi, dit "Snake"
- Lei Thi Chuc, dite "Lily"

## LES JONCTIONS

Le scénario démarre au cours de l'année 1969. Si l'on considère qu'il s'agit de ce qui est appelé la jonction actuelle ou contemporaine (qui deviendra la jonction de 1996 dans le livre de base de Feng Shui), cela donne d'après le glissement des jonctions, les équivalences suivantes...

69	42
1850	1823
1996	1969
2056	2029

...d'où le transfert vers l'année 1823 lors du "choc temporel" (à la scène 2).

## INSPIRATION

Une bonne partie du scénario se déroule dans le cadre de la guerre du Viêt-Nam et les personnages sont soit des soldats américains, soit des vietnamiens décidés à les soutenir contre les forces communistes.

Au cinéma, plusieurs très bons films permettent de retrouver l'ambiance des combats et l'état d'esprit des GI en service à l'époque. Voici quelques titres qui pourront vous servir de source d'inspiration pour insuffler un peu de réalisme à la partie :

- **Apocalypse Now** (1979), de Francis Ford Coppola, avec Martin Sheen, Marlon Brando, Robert Duvall, Dennis Hopper, Lawrence Fishburne
- **Full Metal Jacket** (1987), de Stanley Kubrick, avec Matthew Modine, Vincent D'Onofrio, R. Lee Erney, Dorian Harewood
- **Good Morning Vietnam** (1987), de Barry Levinson, avec Robin Williams, Forest Witaker, Tung Thanh Tran, J.T. Walsh
- **Platoon** (1986), d'Oliver Stone, avec Charlie Sheen, Tom Berenger, Willem Dafoe, Forest Witaker, Johnny Depp

## LE CONTEXTE

A la fin des années 60, les Etats-Unis sont empêtrés dans le borbier vietnamien. Des centaines de milliers de soldats sont envoyés sur place, mais la guerre piétine, et les troupes ont de plus en plus de mal à combattre leurs ennemis communistes.

Pour mieux comprendre le contexte régional de l'époque, il faut revenir un peu en arrière et faire un bref rappel historique. C'est en 1883 que les français arrivent sur les terres qui deviendront plus tard l'Indochine française. A cette époque, la France étend son empire colonial à travers le monde, principalement en Afrique, mais aussi en Asie du Sud-est. Au milieu du XX<sup>ème</sup> siècle, les mouvements d'indépendance se multiplient, et c'est en 1941 qu'un certain *Hô Chi Minh* fonde le front pour l'indépendance du Viêt-Nam : le *Viêt-Minh*.

Après la fin de la seconde guerre mondiale et le départ des japonais, *Hô Chi Minh* en profite pour proclamer l'indépendance de son pays, mais les français ne l'entendent pas de cette oreille : ils se lancent dans la reconquête du territoire. La guerre d'Indochine ne s'achèvera qu'en 1954 par la défaite des français. Les accords de Genève concluent à la partition du Viêt-Nam en deux pays : le Nord dirigé par les communistes de *Hô Chi Minh*, et le Sud dirigé par un gouvernement soutenu par les américains.

Très rapidement, la guerre éclate entre le Nord et le Sud. Après l'Europe de l'Est, la Chine en 1949, la Corée du Nord en 1950, Cuba en 1959, les Etats-Unis craignent qu'un autre pays bascule pleinement dans le communisme. Leur implication se concrétise finalement en 1963 par l'envoi de troupes importantes sur place.

En 1969, malgré l'aide du *Viêt-Minh* du Sud, les soldats américains affrontent un ennemi omniprésent, le *Viêt-Cong* communiste, connaissant parfaitement le terrain, et prêt à tout pour libérer le pays des envahisseurs étrangers. La jungle est un piège pour les jeunes américains, et le gouvernement a de plus en plus de mal à contenir la contestation et les mouvements pacifistes...



## SCÈNE 1 : BRIEFING

Les personnages se trouvent à **Camp Delta Charlie 72**, une petite base située en pleine jungle à quelques kilomètres au nord-ouest de Saigon. Cette base compte une centaine de Marines, une petite piste d'atterrissage pour les hélicoptères, une infirmerie, une cantine, et toute l'intendance nécessaire aux soldats et au matériel. Quelques camions et quelques jeeps sont stationnés dans le campement, et les Marines logent dans de grandes tentes servant de dortoirs. Autant dire que le confort est assez spartiate.

L'officier supérieur commandant la base est le **colonel Jack Perkins**. C'est une tête de lard qui n'hésite pas à insulter ses hommes et à les traiter rudement pour éviter qu'ils ne se relâchent. Toutefois, malgré sa rudesse, c'est un homme juste qui fera tout pour que ses subordonnés restent en vie et entiers.



En ce matin du **Mardi 27 Mai 1969**, le colonel rassemble ses hommes pour la présentation au drapeau habituelle. Il fera peut-être un petit discours, ou relèvera un manquement au règlement de tel ou tel soldat auquel il donnera une punition. Enfin, il nommera chacun des personnages et leur donnera l'ordre de le suivre jusqu'à la tente de commandement.

---

Une fois que les personnages sont regroupés avec le colonel dans sa tente, il se lancera dans le briefing de leur mission du jour. Leur objectif est simple : depuis plusieurs jours, le Camp Delta Charlie 72 est la cible d'attaques sporadiques de la part de la guérilla Viêt-Cong, mais l'ennemi reste insaisissable. Le village de **Cam Trang** étant le plus proche de la base, et un des rares dans un rayon de 10 Km, le colonel soupçonne les villageois de cacher un groupe de communistes parmi eux.

L'**objectif de la mission** est simple : se poster près du village, et surveiller les allées et venues des habitants pour essayer de découvrir la présence de soldats ennemis. L'ordre est de ne pas intervenir, mais de faire un rapport précis pour une intervention plus massive du régiment. Discrétion, camouflage, observation, sont les maîtres mots de la mission. Rompez.

Vous êtes encore là ? Magnez vous le train bande de feignasses !  
Enfilez votre barda et en route !

---

**Dernière précision** : si vous utilisez les personnages fournis dans le document annexe, et que l'un de vos joueurs choisit la jeune femme vietnamienne, c'est à la fin du briefing que le colonel la présentera aux hommes (bien qu'elle soit présente dans la tente depuis le début). Il s'agit d'une femme originaire d'un village situé plus à l'Est, et dont la famille a été massacrée par les communistes. Depuis, elle a juré de se venger, et aide pour cela les américains. Elle leur servira de guide, et au besoin, d'interprète.

## SCÈNE 2 : WELCOME TO THE JUNGLE

### SYNOPSIS

Le détachement composé par les personnages se rend près du village soupçonné d'abriter des soldats Viêt-cong. Ils pourront y constater des mouvements suspects, et tomberont dans un piège qui les entraînera bien loin de ce petit bout de jungle.

### LIEUX

Le petit village de Cam Trang est logé au beau milieu de la jungle, et il y a très peu d'autres villages à des kilomètres à la ronde.

Cam Trang compte une centaine d'habitants répartis dans une vingtaine de grandes cabanes. Ces habitations sont construites en bois (plancher, charpente et armature), en bambou (murs et toit). Le plancher est surélevé à une trentaine de centimètres du sol.

Les familles nombreuses disposent de cabanes plus grandes, et les autres en ont de plus modestes, ce qui donne de grandes variétés de taille entre les bâtisses.

### INTERVENANTS

Les personnages forment le détachement qui part en mission. Dans le village, il y a une centaine de personnes, parmi lesquelles on trouve des hommes, des femmes, des enfants et des vieillards, composant plusieurs familles. Une quinzaine de soldats Viêt-cong est cachée entre plusieurs familles.

### DÉROULEMENT DE LA SCÈNE

Sous le couvert de la jungle, il n'est pas très difficile d'approcher discrètement du village (*jet d'Intrusion* à 8). Les personnages peuvent alors se poster dans les abords afin d'observer les villageois. La pluie se met à tomber pendant une grande partie de la journée (cela

va prendre de l'importance un peu plus tard).

Au bout de quelques heures de surveillance, et moyennant un *jet de Perception* à 8, il est possible de voir que des hommes entrent et sortent d'une petite cabane. Ce qui est bizarre, c'est que la taille de la cabane ne devrait pas permettre d'accueillir autant de personnes que le nombre qui y entre à un moment donné. De plus, cette cabane-ci n'est pas surélevée; on ne peut donc voir s'il se passe quelque chose en dessous. Le seul moyen d'en savoir plus est d'y entrer. Il faut bien faire sentir aux joueurs que si leurs personnages ne vont pas voir sur place ce qu'il se passe dans cette cabane, ils risquent de passer à côté d'informations importantes.

A la nuit tombée, d'après le compte des entrées et des sorties, les personnages peuvent supposer qu'il n'y a plus personne dans la cabane. Ils peuvent donc tenter d'y entrer discrètement (*jet d'intrusion* à 12). A l'intérieur, sous des sacs de riz, une trappe est dissimulée. Sous celle-ci, un début de souterrain est visible. Il débute sous la cabane et semble courir sur plusieurs dizaines de mètres. Le fond de ce boyau est couvert de flaques d'eau boueuse.

Alors qu'ils s'engagent dans le souterrain, les personnages entendent un clac (un levier qu'on abaisse), puis un ronflement (un générateur électrique qui se met en route). Immédiatement après ils s'aperçoivent que des fils électriques courent le long du couloir. Ils les voient maintenant car des éclairs et des étincelles en jaillissent de partout autour d'eux. Ils sont alors éblouis, puis ils subissent des décharges électriques. Les personnages tombent tous inconscients.

Si certains d'entre eux sont restés en dehors de la cabane,

soit ils sont proches et les éclairs, grâce à la conductivité de l'eau, sortent du souterrain et de la cabane et les touchent aussi, soit ils sont plus loin et devront à leur tour pénétrer dans le souterrain pour subir le même sort.

## **ÉLÉMENTS DE CHORÉGRAPHIE**

Peu de chose en dehors des cabanes, de la jungle, et des éléments naturels environnants.

## **FIN DE LA SCÈNE**

La scène n'a qu'un point de sortie vers la suite : les personnages doivent tomber dans le piège électrique du souterrain. Ce piège est destiné à l'origine à protéger la cache des soldats Viêt-cong, mais le flux de Chi est particulièrement fort dans le village, et le choc électrique provoque une faille temporelle provisoire : les personnages sont projetés vers la jonction du XIX<sup>ème</sup> siècle, en 1823.

## **SCÈNE 3 : AU TEMPS DES COLONIES**

### **SYNOPSIS**

Projetés en 1823, les personnages se retrouvent près de Saigon. Ils ne reconnaissent rien, mais comprennent rapidement qu'ils ont sans doute voyagé dans le temps. En aidant une femme sur un marché, ils pourront entrer en contact avec un groupe de Dragons qui les aideront à leur tour.

### **LIEUX**

Saigon est située sur les rives d'une grande rivière près du delta du Mekong. En 1823, la ville est assez grande, mais sans commune mesure avec la grande ville de 1969 que connaissent les GI. On peut y croiser des missionnaires religieux européens, principalement français, ainsi que des soldats étrangers : des français, des espagnols, des anglais, des portugais... La vie y reste toutefois très rurale.

### **INTERVENANTS**

Lephan N'Guyen, une jeune femme qui connaît le groupe des Dragons de Saigon, comptant une dizaine d'acolytes.

Un groupe de soldats britanniques en permission en ville.

### **DÉROULEMENT DE LA SCÈNE**

Après le choc qu'ils ont subi, les personnages se réveillent en

pleine jungle, mais ils ne trouvent aucune trace du village. La topographie des lieux est pourtant la même que celle qu'ils ont observé en arrivant au village. S'ils prennent la direction du camp Delta Charlie 72, ils ne trouveront rien non plus. Leur seule chance est de rallier Saigon.

Là, ils trouveront une ville qui n'a rien à voir avec celle qu'ils connaissent. Aucun immeuble, mais de nombreuses habitations traditionnelles et quelques maisons coloniales à l'européenne.

Attention, les personnages portent toujours leurs uniformes. Il est toutefois facile de voler du linge étendu dans les jardins (*jet d'Intrusion* à 5).

Ils arriveront rapidement sur la place centrale où se tient le marché matinal. Après y avoir déambulé quelques minutes, ils perçoivent de l'agitation non loin d'eux : une jeune femme est prise à partie par un groupe de dix soldats britanniques. Ils sont visiblement déjà éméchés malgré l'heure matinale et cherchent à l'entraîner à l'écart pour abuser d'elle.

Si les personnages ne se portent pas au secours de la jeune femme, des autochtones interviennent et la bagarre qui s'engage se déplace de telle manière que bientôt les



personnages seront eux aussi pris à parti. S'ils vont secourir la femme, la bagarre s'engage directement entre eux et les soldats.

**Soldats britanniques (10 anonymes)**

Physique 7, Esprit 5, Chi 0, Réflexes 5

Arts martiaux 8 (VA 13), Armes à feu 10 (VA 15)

**Arme :** pistolet à briquet (7/3/1)

Les soldats se battent prioritairement aux poings (boxe anglaise).

Une fois les britanniques mis hors combat, la jeune femme se présentera à eux. Elle s'appelle Lephon N'Guyen, a 22 ans, est brune avec des cheveux longs et des yeux marrons. Elle est vraiment charmante. Elle proposera aux personnages dans un bon anglais de leur offrir un repas (il est près de midi).

Durant le repas, Lephon posera des questions pour en savoir plus sur les personnages. Elle les trouve étranges et leur accent est bizarre. Elle tente de les mettre en confiance et leur dit qu'elle a des amis qui peuvent peut-être les aider. Charge à eux d'expliquer leur véritable situation...

S'ils révèlent la vérité à Lephon, celle-ci les emmènera voir le groupe des Dragons locaux. Ils sont basés dans une maison traditionnelle située en bordure de la ville, et sont au nombre de seize.

Après le récit des personnages (par eux-mêmes ou par Lephon), les

Dragons expliquent qu'ils savent qu'un portail temporel vers la jonction 1969 existe près de Saigon, dans un ancien temple en pleine jungle au nord de Saigon. Le seul problème est que ce temple est aux mains des Mangeurs de Lotus, une faction ennemie des Dragons. De plus, les Mangeurs de Lotus sont commandés par un sorcier très puissant.

Puisqu'ils ont aidé Lephon, les Dragons proposent aux personnages de les accompagner jusqu'au temple, et de les aider à y entrer. De plus, si les personnages peuvent aider les Dragons à prendre possession du temple, tout le monde sera gagnant dans cette histoire.

## ÉLÉMENTS DE CHORÉGRAPHIE

La bagarre contre les soldats britanniques se déroule sur un marché traditionnel. Les éléments disponibles sont donc des étals avec toutes sortes de fruits et de légumes, mais aussi de poissons ou de paniers en osier. Il est possible de se servir de tout cela comme autant de projectiles, ou encore de monter sur les étals pour poursuivre le combat depuis une position avantageuse.

## FIN DE LA SCÈNE

Les personnages et les Dragons quittent Saigon en direction du temple en mettant le cap vers le nord/nord-ouest. Il leur faudra marcher plusieurs heures avant d'atteindre leur but.

## SCÈNE 4 : LE TEMPLE DU SOLEIL

### SYNOPSIS

Les Dragons savent qu'un portail temporel se trouve dans le temple. Ils espèrent faire d'une pierre deux coups en aidant les personnages à regagner leur époque, et en bénéficiant de leur aide pour prendre d'assaut le

temple. Ils auront toutefois maille à partir avec de puissants adversaires.

### LIEUX

Le temple est situé en pleine jungle, et la végétation a depuis longtemps pris possession des lieux. Le site a été abandonné il



Il y a plusieurs siècles, et c'est seulement depuis quelques dizaines d'années que les Mangeurs de Lotus ont détecté le potentiel du lieu en matière de Feng Shui.

Le temple contient de très grandes salles dédiées au rassemblement des fidèles, ainsi que des pièces plus petites pour les habitations des prêtres et des moines. Tout est en pierre, parfois des pans de murs sont effondrés, et toutes les pièces sont plus ou moins envahies par des plantes et des racines d'arbres.

La grande salle centrale est bordée de colonnades et un grand autel se trouve dans le fond. Le portail est une sorte d'arche lumineuse dont la surface ressemble à du mercure liquide.

## INTERVENANTS

Des sentinelles isolées sont postées un peu partout dans le temple. Il y en a une vingtaine en tout. Des gardes du même type accompagnent aussi les chefs du Lotus.

### Gardes (anonymes)

Phy 7, Chi 0, Esp 4, Ref 7  
Armes à feu 8 (VA 15), Arts martiaux 8 (VA 15)  
**Arme** : pistolet à briquet (7/3/1)

Le chef des gardes est un maître en arts martiaux.

### Liu Dao

Phy 8, Chi 5 (Kung Fu 10), Esp 5, Ref 8  
Arts martiaux 10 (VA 18)  
Schticks de Kung Fu :  
**Voie de la flamme brillante** : Attaque de feu, Garde de feu, Poing de feu  
**Voie de la tempête bondissante** : Bond prodigieux, Bond infini, Moulin à vent volant

Le chef des Mangeurs de Lotus, lui, est un sorcier.

### Zhong N'Trang

Phy 5, Chi 2 (Magie 10), Esp 7, Ref 6  
Commander 5 (VA 12), Sorcellerie 8 (VA 18)  
Schticks de magie :  
**Blast** (Flammes, Glace, Arme invoquée, Eclair, Acide) → dégâts = Magie + 2  
**Mobilité** (Déplacer objets, vol, vitesse)

Si vous voulez utiliser les Dragons pour lancer des dés durant les combats, considérez qu'ils sont d'une puissance équivalente aux gardes du Lotus.

## DÉROULEMENT DE LA SCÈNE

Accompagnés des seize Dragons, les personnages arrivent près du temple. Ils se postent discrètement à proximité (*jet d'Intrusion* à 12) et observent l'activité sur place. Ils pourront détecter la présence de plusieurs sentinelles. Le gros des troupes est à l'intérieur.

Le groupe doit pénétrer dans le temple pour rejoindre la salle principale où se trouve le portail. Pour cela, ils devront éliminer les sentinelles ou se faire discret. Dans ce dernier cas, lorsque les combats commenceront dans la salle du portail, les sentinelles survivantes viendront se mêler à la défense du temple.

Il y a donc cinq sentinelles aux abords du temple. Au détour des couloirs et des salles, les personnages rencontreront et devront donc se battre contre une dizaine d'autres gardes.

Une fois dans la salle principale, les Dragons et les personnages survivants vont enfin affronter les chefs du Lotus : Liu Dao, le chef de la garde, Zhong N'Trang, le sorcier, ainsi que cinq gardes rejoints par les sentinelles survivantes. Tous combattront jusqu'à la mort : la possession du

temple est de la plus haute importance pour eux.

Après avoir vaincu les Mangeurs de Lotus, les personnages auront donc accès au portail temporel.

## ÉLÉMENTS DE CHORÉGRAPHIE

Pour combattre les sentinelles à l'extérieur du temple, il est possible d'utiliser la végétation et les branches des arbres pour grimper jusqu'à elles discrètement, voire même pour y prendre appui afin de leur donner des coups de pied.

Dans le temple, les effondrements ont laissé de nombreux cailloux et rochers en travers de toutes les

salles. Ils peuvent faire de bons projectiles.

Enfin, dans la salle principale, beaucoup d'éléments sont exploitables durant le combat : les colonnes pour se cacher, l'autel pour avoir une position dominante, et toujours de la végétation et des gravats.

## FIN DE LA SCÈNE

Après avoir fait leurs adieux aux Dragons, les personnages passent le portail et sont transportés vers la jonction actuelle, en l'an 1969.

# SCÈNE 5 : LE CAMP RETRANCHÉ

## SYNOPSIS

Revenus en 1969, les G.I. se retrouvent dans le même temple, mais cette fois celui-ci est occupé par les Viêt-cong.

## LIEUX

Le décor est le même que pour la scène précédente, si ce n'est que le temps a fait son œuvre, et que les dégradations sont encore plus importantes que 150 ans plus tôt. De plus, la végétation a aussi nettement gagné du terrain.

## INTERVENANTS

Une vingtaine de soldats Viêt-cong se trouvent dans le temple qui leur sert de camp retranché. Ce sont tous des anonymes.

### Soldats Viêt-cong (anonymes)

Phy 7, Chi 0, Esp 4, Ref 7  
Armes à feu 10 (VA 17), Arts martiaux 7 (VA 14)

**Arme :** fusil mitrailleur AK-47 (13/5/30)

dans la salle principale où se trouvent deux soldats. Ils ont l'opportunité de les surprendre et de les tuer discrètement (*jet d'intrusion à 10*).

S'ils parviennent à tuer les deux gardes sans bruit, les personnages ont une petite chance de sortir discrètement du temple. Sinon, les autres soldats vont bientôt rappliquer.

Dans l'une des salles du temple est installé un émetteur radio gardé par deux autres soldats. Là aussi, les G.I. ont la possibilité d'investir la salle et d'éliminer leurs ennemis sans bruit. Ils pourront alors lancer un appel radio pour demander des renforts.

## ÉLÉMENTS DE CHORÉGRAPHIE

Voir la scène précédente.

## FIN DE LA SCÈNE

Plusieurs options se présentent pour achever cette scène et le scénario par la même occasion :

1. Les personnages tuent tous les Viêt-cong, et quittent le temple pour rejoindre le camp Delta Charlie 72 à travers la jungle.

2. Ils passent un appel radio pour appeler des renforts. Dans ce cas, des hélicoptères arriveront avec des armes lourdes, des soldats américains, et de la musique façon Wagner dans Apocalypse Now.
3. Les personnages repassent par le portail temporel pour demander aux Dragons de venir les aider à combattre les Viêt-cong.

Quel que soit le moyen, si les personnages arrivent à se débarrasser de leurs ennemis, ils rejoignent le camp Delta Charlie 72, et sont finalement honorés par le colonel Perkins pour avoir déniché le village et surtout le temple où se cachaient les guérilleros vietnamiens. En effet, le temple n'est distant du village que d'un peu plus d'un kilomètre à vol d'oiseau.

- FIN -