



Le Trésor des Requins

jeudi 4 février 2010, par [Shlopoto](#)

Prologue

1857 : un bateau coule

En 1857 une jonque transportant 12 caisses coule par 30m de fond. Les caisses contiennent d'anciennes plaquettes sur lesquelles sont gravées, de façon codée, des informations sur des sites feng shui existants. En 1996 une des factions apprend l'existence de cette épave et décide de repêcher les caisses en 1996.

1996 : recherche d'une épave

L'opération est organisée par un dénommé M. Ya, un homme en noir pas drôle du tout comme il y en a tant. Dans un premier temps il fait appel à Fat Jiu Luan, un contrebandier propriétaire d'un bateau avec l'équipement nécessaire pour localiser l'épave. En quelques jours Fat Jiu pense avoir retrouvé l'épave mais c'est une grossière erreur et M. Ya lui promet bien des misères s'il ne trouve pas la bonne épave rapidement. Quelques jours plus tard Fat Jiu trouve une autre épave mais cette fois-ci il préfère prendre des précautions.

L'avis d'un expert

Fat Jiu remonte quelques débris de l'épave et prend rendez-vous avec le professeur Sarah Xiang de l'université de H.K. qui pourra analyser et dater. La bonne nouvelle c'est qu'il semble que ce soit la bonne épave, la mauvaise c'est que le professeur s'y intéresse beaucoup et veut en savoir plus. Fat Jiu l'élimine et se sauve.

Sur le lieu du meurtre

Sarah Xiang était un contact des Dragons, une personne dont les connaissances étaient souvent requises. A l'annonce de sa mort les Dragons décident d'envoyer des gens enquêter. Les personnages des joueurs doivent aller fouiller son modeste appartement, où on a retrouvé son cadavre, pour en savoir plus. La police est déjà passée mais les capacités d'enquête de nos héros devraient leur permettre de trouver des indices pour remonter jusqu'à Fat Jiu ou son bateau (des notes du professeur sur une feuille volante, un témoignage du concierge, des morceaux de l'épave fraîchement repêchés...)

Interrogatoire

Normalement les joueurs réaliseront vite que Fat Jiu est un personnage sans envergure et qu'il travaille pour d'autres personnes. Faisons-leur confiance pour lui extirper tout ce qu'il sait, pas grand chose somme toute. Soit la description qu'il donne de M. Ya n'évoque rien pour eux, soit ils reconnaissent un vieil ennemi, dans tous les cas ils doivent comprendre qu'il est trop puissant pour qu'on puisse s'attaquer directement à lui. La meilleure idée semble être de lui couper l'herbe sous le pied en allant inspecter l'épave. Il est possible que Fat Jiu oublie de leur dire qu'il a déjà donné la localisation de l'épave à M. Ya.

Visite d'une épave

Le contrebandier possède à peu près tout ce qu'il faut pour organiser une visite de l'épave immédiatement. Ils peuvent utiliser son bateau pour y aller ou s'y rendre par un autre moyen. Certains des personnages des joueurs vont plonger pour aller visiter l'épave, et il est probable que d'autres

Action



resteront sur le bateau, ne serait-ce que parce qu'il n'y a pas assez de matériel de plongée. L'épave couverte d'algues gît au fond de l'eau, posée sur un promontoire sous-marin. En se glissant par différentes ouvertures les plongeurs vont arriver jusqu'à la calle et trouver les caisses, dont certaines se sont ouvertes. A l'intérieur, des restes de fourrage et plein de plaquettes. Les caisses sont trop lourdes pour êtres déplacées par des plongeurs, la seule option possible dans l'immédiat consiste à prendre les plaquettes des caisses ouvertes pour remonter les examiner sur le bateau.

Nouveaux venus

Pendant la plongée une grosse vedette arrive sur les lieux. Les personnages joueurs restés sur le bateau remarquent rapidement les nombreux hommes en noir, équipés de mitraillettes, qui ont l'air de s'intéresser à eux. Il est trop tard pour s'enfuir en bateau et le leur n'est pas assez rapide. Le combat va éclater sur les bateaux. Voyant ce qui se passe M. Ya envoie aussitôt des plongeurs, avec ordre d'éliminer toute personne qu'ils pourraient trouver près de l'épave. Ceux qui étaient sous l'eau ont entendu l'hélice et un peu après, tandis qu'ils remontaient chargés de plaquettes, ils apercevront des lumières qui viennent dans leur direction. Ce sont les lampes des plongeurs qui viennent à leur rencontre. Ceux-ci sont armés de fusils lance harpons et leurs ordres sont clairs. Le combat va également se dérouler sous l'eau.

Combat sur les bateaux

Sur les bateaux le combat est relativement classique. C'est l'occasion de placer quelques éléments parmi les suivants :

1. Une bouée de sauvetage utilisée comme un freesbee peut assommer plusieurs adversaires en rebondissant de l'un à l'autre.
2. Une autre bouée de sauvetage enfoncée par-dessus la tête d'une personne permet de lui immobiliser les bras. Cette personne lâchera son arme et devra finir le combat sans les mains, à moins d'arriver à se débarrasser de la bouée en la coinçant contre un montant et en

tirant.

3. Un cordage utilisé comme un fouet permet d'enrouler les pieds d'un adversaire et de le faire passer par-dessus bord d'une bonne traction.
4. On peut aussi enrouler un cordage autour d'une rambarde ou d'une cheminée et l'utiliser comme moyen de déplacement pour sauter d'un pont, attaquer quelqu'un sur le pont inférieur et remonter sur le pont supérieur. On peut aussi tourner autour d'un ou plusieurs adversaires pour les emmêler et les accrocher au bastingage.
5. Le matériel de récupération sous-marine est resté sur le bateau, on y trouve des gaffes, des filets, des bouteilles sous pression...
6. Sur le bateau on peut noter la présence d'un compresseur d'air et d'un long tuyau, normalement utilisé pour envoyer de l'air dans la soute de l'épave afin de la redresser. On peut l'utiliser comme une arme pour repousser les adversaires (les MIB sont en chaussures de ville et ont tendance à glisser sur le parquet du pont du bateau).
7. On trouve aussi une petite grue avec son treuil motorisé, sa chaîne pendante et le lourd crochet au bout. Quelqu'un aura certainement l'idée de se mettre au poste de commandes pour tenter d'assommer un adversaire avec le crochet ou de lâcher une cargaison de caisses au-dessus de lui.
8. Il y a des bouches de cheminée idéales pour y coincer un adversaire (ne pas oublier de faire sonner la corne du bateau dans la foulée).
9. Les cordages tendus ici et là permettent toutes sortes de cascades, y compris un combat de funambules.
10. Des bidons de carburant sont là pour faire de belles explosions.
11. Quand les choses tournent mal M. Ya prend la fuite sur un canot, non sans avoir piégé la vedette pour qu'elle explose dans quelques secondes. Un marin sortira d'une cabine en criant "tout va sauter !" avant de plonger à l'eau.

Combat sous l'eau

Pour le combat sous l'eau il y a moins de matériel possible, par contre la situation sera originale. Les personnages des joueurs seront probablement encombrés par les plaquettes qu'ils remontent. Pour simplifier la gestion on peut considérer que les séquences sous l'eau seront deux fois plus longues qu'en surface, pour illustrer la résistance de l'eau qui ralenti les mouvements, mais du point de vue des combattants ça ne changera rien. Les fusils lance harpons ne peuvent lancer qu'un harpon, après quoi il faut recharger. Quelques scènes qui peuvent se dérouler sous l'eau :

1. Un des plongeurs voit son matériel de plongée endommagé : il ne peut plus respirer. Il doit finir le combat en retenant son souffle ou faire un emprunt à quelqu'un d'autre. A chaque fin de séquence ou à chaque fois qu'il encaisse un coup il doit réussir un jet de Constitution contre une difficulté croissante.
2. Un des héros aura la mauvaise surprise de voir que le harpon qui vient de le toucher (ou de s'accrocher à sa combinaison, ou à ses bouteilles) est relié par un filin que le tireur s'empresse d'agiter dans tous les sens tout en l'amenant à lui. Les autres tireurs ajustent tranquillement la cible.
3. Une bouteille de plongée peut être percée et promener son propriétaire façon rocketeer mais en moins contrôlé.
4. Quelques requins attirés par le sang peuvent faire leur apparition lors de la deuxième séquence. Parmi eux on notera la présence d'un vieux requin particulièrement expérimenté, surnommé l'Ecorcheur par les pêcheurs de la région.
5. Les schticks de Magie peuvent avoir des effets inattendus par 30m de fond. Un de mes joueurs avait utilisé un sort de Blast - Désintégration pour faire disparaître l'eau autour d'un adversaire. Ce dernier a subi de brusques changements de pression qui ne l'ont pas laissé indifférent.
6. Avec un peu de chances les armes à feu fonctionnent quelques temps sous l'eau, traçant de jolis sillages à la Matrix tout autour des nageurs qui bougent au ralenti.

Epilogue

Fin du combat

M. Ya n'est pas venu pour livrer un combat, il n'a pas toute son armada et quand les choses tournent mal il prend la fuite, soit avec la vedette soit avec un canot à moteur léger et rapide. Nul doute qu'il reviendra avec plus de monde pour récupérer son bien. Normalement les requins ou les personnages des joueurs devraient remporter la victoire, les ennemis n'étant pas trop nombreux. Après le combat le coin est infesté de requins, impossible de continuer à plonger. Si les personnages des joueurs restent sur place ils verront arriver deux hélicoptères non immatriculés, chacun ayant à son bord une mitrailleuse lourde avec son tireur, envoyés par M. Ya bien sûr.

Les plaquettes

Chaque caisse contient une douzaine de plaquettes et beaucoup de rembourrage. Ne laissez pas les personnages des joueurs en prendre trop, elles sont beaucoup trop précieuses. Comme ils n'ont eu le temps de prendre que celles qui étaient dans les caisses ouvertes, ils ont des plaquettes qui sont abimées. Le nombre de plaquettes valides est laissé à la discrétion du maître de jeu. Même si une plaquette est encore utilisable elles sont très vieilles et les sites indiqués ont pu disparaître. Ces plaquettes sont exceptionnellement dures à décoder, je me suis arrangé pour que les joueurs en décodent une toutes les deux ou trois séances, et les séances suivantes étaient occupées à aller faire un état des lieux. Bien souvent les sites étaient déjà aux mains de Factions et il fallait soit abandonner, soit griller le site, soit s'en emparer.

Les personnages

M. Ya



M. Ya

Physique 6

Esprit 5

Chi 0

Réflexes 6

arts martiaux 12

coup de poing (7), coup de pied (8), dague (9),
dague de lancer (6)

armes à feu 10

benelli 90 M3 (13/5/7), colt 1911A (10/2/7+1)

schticks d'armes à feu : main droite main gauche
(1), œil d'aigle (1), carnage à la chaîne (2)

esquive 12

MIB de M. Ya

Armes à feu 8

pistolet moyen (9)

vitesse 5

Plongeurs

vitesse 5

armes à feu 7

lance harpon (7)

Requins

morsure 9 (10)

vitesse 6

L'Ecorcheur, vieux requin

morsure 13 (11)

vitesse 9

endurance 20