

## ***MAINTENANT, LES BOMBES PLEUVENT***

*Bien qu'il n'en soit pas la suite directe, ce scénario revient sur certains événements et certains protagonistes des aventures « les balles sifflent sur Shanghai » et « Le dernier reportage ». Il vous faudra peut-être le modifier en fonction des PNJ rencontrés par votre groupe, et de la façon dont s'est conclue cette rencontre.*

*La mention AE suivie d'un numéro de page renvoie au scénario « les balles sifflent sur Shanghai » dans le supplément « Aventures extraordinaires » (7<sup>ème</sup> Cercle).*

### **1. Des nouvelles de Shanghai**

Manille, 16 août 1937.

La guerre entre le Japon et la Chine est déclarée officiellement depuis le 28 juillet, et l'armée nipponne avance déjà rapidement. Pékin et Tientsin sont sur le point de tomber.

Les dernières nouvelles indiquent que les forces chinoises ont attaqué les garnisons japonaises (déjà présentes sur place depuis la « guerre de Shanghai » de 1932) le 13 août.

Le 14, un largage raté d'un bombardier chinois a atteint la Concession internationale. On parle de plusieurs centaines de victimes.

C'est dans ce contexte que les PJ reçoivent un télégramme codé de **Clive Chesney** (AE p 34), représentant de l'ONI (service de renseignement de la marine britannique) à Shanghai :

*« OPERATION DE LA SOCIETE DE L'OCEAN NOIR SUR SHANGHAI. STOP. PAS PLUS DE PRECISIONS. STOP. ENQUETE SUR PLACE CONSEILLEE. STOP. »*

Les PJ peuvent se mettre en route dès le lendemain. Vu le contexte de guerre, il est déconseillé de s'y rendre en avion, car on risquerait de se faire abattre. Mais on peut monter à bord d'un paquebot ou d'un croiseur militaire qui se rend à Shanghai, pour évacuer les ressortissants américains sur place.

### **2. Débarquement**

Les PJ arrivent aux environs du 21 août.

En remontant le fleuve Hangpu, on découvre une vision de Shanghai bien différente de celle de l'année dernière : de la fumée s'élève des quartiers nord de la ville ; des navires de guerre de plusieurs nations (japonais, anglais, français, américains) sont au mouillage ; des débris divers flottent, parmi lesquels on reconnaît des cadavres gonflés.

En débarquant, les PJ se heurtent à une foule compacte, composée de Chinois et d'Occidentaux, qui cherchent à tout prix à obtenir une place sur un navire.

### 3. Une ville en guerre

Pendant toute cette aventure, il est important que l'atmosphère de guerre de la ville reste présente. Cependant, la situation est très différente d'un quartier à l'autre : alors que des combats acharnés se livrent dans le nord de la ville (à Hongkou et Yangshupu), les Concessions toutes proches, mais neutres, assistent à la bataille en spectatrices. Quant aux quartiers chinois du sud, ils attendent nerveusement la contre-attaque japonaise.

Voici quelques exemples d'événements que peuvent rencontrer les PJ, avec l'indication des quartiers et des moments où ils peuvent avoir lieu :

**Balafres** : (*le Bund, n'importe quand*) A l'intersection de Nankin Road et du Bund, en plein cœur de la ville européenne, les PJ découvrent les destructions impressionnantes causées par les bombes chinoises du 14 août : les fenêtres dans un très large périmètre sont obturées par des planches, les façades des hôtels de luxes sont criblées d'éclats, et un cratère hâtivement rebouché barre la route.

**Alerte aérienne** : (*Concessions, dans la journée*) Des sirènes retentissent. La foule se précipite dans les bâtiments alentours, et rejoint les caves et les sous-sols. Les PJ devraient avoir la prudence de faire de même.

C'est l'occasion de discuter avec quelques inconnus, en attendant la fin de l'alerte. Malgré le traumatisme du bombardement chinois du 14 août, et la nouveauté de ce type d'attaque, on sent qu'une certaine routine s'est installée en une semaine. Les Occidentaux râlent avec lassitude contre l'incompétence des pilotes chinois. Mais il est aussi possible d'apprendre quelques rumeurs intéressantes (*voir chapitre 5*).

« On ne devrait pas laisser ce genre d'engin à un peuple à peine capable de manœuvrer ses pousse-pousse ! »

**Pièces de viande** : (*Quartier chinois, n'importe quand*) Les corps de plusieurs soldats japonais, atrocement mutilés, sont accrochés à des crocs de boucher, en pleine rue. Les PJ risquent de perdre 2 points d'Equilibre Mental en cas d'échec à un test.

**La fête continue** : (*Concessions, la nuit*) Le soir, les bars et les clubs des Concessions sont encore plus animés qu'avant le début de la guerre. On dirait que les habitants ont un besoin effreiné de faire la fête.

Les PJ peuvent se retrouver entraînés avec un groupe de d'Occidentaux aisés qui organisent une réception sur un toit, afin de bien voir la ville en flammes et les tirs d'artillerie au nord de la rivière, tout en dansant sur du jazz joué par un phonographe.

« Shanghai sera toujours Shanghai ! »

**Le pont de la vie** : (*au bord de la rivière Suzhou, dans la journée*) Les ponts entre le quartier de Hongkou et la Concession internationale, surtout le Garden Bridge (le plus à l'est), sont pris d'assaut par la population chinoise, qui cherche à fuir la zone de combat. Des soldats indiens de la Shanghai Municipal Police les contiennent à coups de bâtons, et laissent passer au compte-goutte ceux qui ont des papiers en règle. On entend des cris depuis le pont, et on dit que des vieillards et des enfants y meurent écrasés par la foule.

Au cours de cette scène, les PJ pourront retrouver l'inspecteur **Clyde Basserman** (*AE p 25*), essayant de maîtriser la panique. Il n'aura pas trop de temps à consacrer à leurs questions.

**Patrouilles japonaises** : (*quartier de Hongkou, n'importe quand*) Dans le quartier où se déroulent l'essentiel des combats, les PJ croisent une automitrailleuse japonaise, accompagnée par une escouade de soldats. Ces derniers leur demandent leurs papiers, s'étonnant que des étrangers circulent dans ce secteur dangereux.

Si la conversation s'éternise, les soldats japonais sont pris pour cibles par des tireurs chinois, embusqués sur les toits. Les PJ ont alors intérêt à se mettre à l'abri, et à se faire oublier.

**Rafle** : (*quartier de Hongkou, au petit matin ou dans la journée*). Les PJ entendent des éclats de voix dans une rue proche. Trois soldats japonais sont en train de faire sortir d'une maison un adolescent, sous les protestations et les supplices de sa mère. Les militaires le soupçonnent, sans aucune preuve, de faire partie des francs-tireurs qui se cachent sur les toits pour attaquer leurs troupes. Ils ont l'intention de l'emmener dans une ruelle pour l'exécuter.

Il est possible de soudoyer le sous-officier qui dirige le petit groupe, afin qu'il laisse partir l'adolescent contre quelques billets (**Négociation**). Dans ce cas, l'adolescent et sa mère pourront donner des renseignements précieux aux PJ (voir chapitre 5), ou leur venir en aide.

**Débarquement** : (*n'importe où, le 23 août*) La rumeur parcourt rapidement la ville : une flotte japonaise vient d'arriver à Shanghai, et des milliers de soldats viennent de débarquer. Cette fois, on ne voit pas comment l'armée chinoise pourrait reprendre le contrôle de la ville.

#### 4. Clive Chesney

Les PJ peuvent rencontrer Clive Chesney dans son bureau des archives et de la cartographique de la Royal Navy. Toujours calme et accueillant, le Britannique est néanmoins plus grave que d'habitude. La situation de la ville le préoccupe beaucoup.

Il peut donner les dernières informations qu'il a recueillies :

- Les troupes chinoises, après une première avancée, ont été repoussées par le pilonnage des trente navires japonais amarrés dans le port. Les deux armées se livrent maintenant à de terribles combats de rues.
- Les combats se concentrent dans le nord de la ville, surtout dans le quartier japonais de Hongkou (surnommé le « Petit Tokyo »). Bien qu'appartenant à la Concession internationale, ce secteur est sous contrôle nippon depuis 1932, et les Britanniques et les Américains ne peuvent pas garantir sa neutralité.
- En revanche, le sud de la Concession internationale (délimité par la rivière Suzhou), ainsi que la Concession française, sont des zones neutres. La population chinoise essaie de s'y réfugier pour échapper aux bombardements.
- Une importante flotte japonaise a été repérée en mer, faisant route depuis le nord. Elle devrait arriver en renfort d'ici quelques jours.

Concernant l'affaire dont il a parlé dans son télégramme, Chesney s'explique : il y a un Shanghai un moine bouddhiste nommé **Chao Kung**, qui dirige un monastère dans la Concession française. Il s'agit en réalité d'un espion et aventurier d'origine hongroise, **Ignaz Trebitsch-Lincoln**, qui vend des informations à la fois aux services secrets britanniques et allemands.

Le 15 août, Chao Kung est venu voir Clive Chesney, et lui a vendu l'information suivante : d'après une source appartenant à l'armée japonaise, des ordres venant de la Société de l'Océan Noir auraient été donnés. Tout tir d'artillerie serait interdit sur la Vieille Ville chinoise (au sud des Concessions) pour l'instant. En revanche, une opération secrète devrait y être lancée prochainement, pour récupérer « *quelque chose dont le sort de la guerre dépendra.* »

Chao Kung n'avait pas plus de précisions sur le sujet, et il n'a pas divulgué non plus le nom de sa source.

**Renseignements :** les PJ connaissent Trebitsch-Lincoln de réputation. Il faisait déjà de l'espionnage pour les Allemands pendant la Grande Guerre. Ce n'est pas un agent secret de haut-vol, plutôt un escroc de petite envergure, mouillée dans pas mal d'affaires troubles dans plusieurs pays d'Europe et d'Amérique. Il avait disparu de la circulation vers 1930.

Avec **2 points de Réserve**, un PJ connaissant bien Shanghai peut avoir déjà été en contact avec lui. Au joueur de décider quelles sont leurs relations (amicales, suspicieuses...).

Avant que les PJ ne se lancent dans leur enquête, Chesney les prévient qu'ils doivent se montrer délicats dans cette affaire. Ils ne doivent pas se mettre les Japonais à dos, car cela pourrait avoir des répercussions sur toute la population blanche de Shanghai.

« N'oubliez pas : ce n'est pas notre guerre. »

*Clive Chesney*

## 5. Le Monastère de l'Infinie Béatitude

Clive Chesney connaît l'adresse de la communauté bouddhiste créée par Chao Kung, le Monastère de l'Infinie Béatitude. Il se trouve dans l'ouest de la Concession française, dans un faubourg calme, qui n'est pas touché par les combats.

**Théologie ou Ésotérisme (1 point)** : le monastère est connu comme un attrape-nigaud pour Occidentaux romantiques, séduits par un bouddhisme de pacotille. Ceux qui rejoignent la communauté doivent donner tout ce qu'ils possèdent au maître Chao Kung, et les femmes doivent donner un peu plus de leur personne... Il semblerait qu'on y fasse une grosse consommation d'opium.

Le monastère est une demeure coloniale, transformée en pseudo-lieu saint à grand renfort de statues en plâtre et de peintures criardes. Dans les jardins, on rencontre des moines et des moniales en toges de couleur, qui sont presque tous des Blancs.

Maître Chao Kung reçoit les PJ avec bienveillance. Ses gestes lents et sa voix douce correspondent tout à fait à l'image qu'on se fait du sage chinois. **Psychologie** permet de reconnaître un numéro d'acteur bien rodé, derrière lequel transparaît une grande vanité.

Il répète aux PJ le récit qu'il a fait à Clive Chesney. Il ne sait pas ce que cherche la Société de l'Océan Noir, mais il sait que cela intéresse beaucoup de monde depuis quelques jours...

Pour lui faire dire plus, il faudra lui proposer quelque chose en échange (**Négociation**), le charmer (**Flatterie**) ou le menacer de le livrer à la justice américaine ou britannique

« Beaucoup de gens importants viennent me demander conseil, et se confient volontiers à moi. »

*Chao Kung*

(**Intimidation**). Il pourra alors avouer l'une de ces trois informations (+1 par **point de réserve** dépensé) :

- Sa source est un officier de la marine japonaise, le **commandant Yokomitsu**, en poste à Shanghai depuis plusieurs années, et avec qui Chao Kung s'est lié d'amitié.

- Il a vendu l'information à **Theodor Meixner**, le représentant de l'Ahnenerbe (un institut scientifique et ésotérique

allemand) à Shanghai (*AE page 36*). Chao Kung est pour la paix entre les nations, il propose volontiers des renseignements aux pays rivaux.

- Avant-hier, **Xu Qifan**, un « homme d'affaire » chinois qui lui fournit des « plantes médicinales » pour sa communauté, lui a parlé d'une rumeur sensiblement équivalente. Il voulait savoir si Chao Kung en savait plus sur le sujet.

## Les dessous de l'affaire

La Société de l'Océan Noir, irritée de voir les PJ contrecarrer ses plans, a décidé de leur tendre un piège. Au début de la bataille de Shanghai, elle a fait courir le bruit qu'elle désire voler une statue du général Guan Yu (un personnage de l'Antiquité chinoise considéré comme un Dieu de la guerre), érigée dans un jardin de la Vieille Ville. Cette statue serait supposée apporter la victoire au camp qui la posséderait.

L'Océan Noir a essaimé des espions à Shanghai, chargés de repérer les PJ. L'organisation a l'intention de capturer l'un d'eux, pour en savoir plus sur le Bureau Spécial d'Investigation. Elle espère aussi se débarrasser de certains d'entre eux, en profitant de la confusion des combats pour masquer les conditions de leur mort.

## 6. Rumeurs

Les PJ auront l'occasion de réactiver leurs informateurs à Shanghai, ou de poser des questions dans différents milieux, pour obtenir des renseignements. Voici quelques-unes des rumeurs qu'ils peuvent récolter, avec l'indication de la compétence concernée :

**Un trésor dans la Vieille Ville (Connaissance de la Pègre ou Occultisme)** : Depuis une semaine, on parle beaucoup d'un objet sacré que l'Océan Noir veut récupérer dans la Vieille Ville. Impossible de savoir de quoi il s'agit, mais il est sensé apporter la victoire à celui qui le possède. Cela intéresse beaucoup les Triades et les sociétés secrètes.

**1 point** : L'un des informateurs des PJ, plus perspicaces que les autres, trouve que la diffusion très rapide de cette rumeur paraît assez artificielle, comme si elle avait été répandue volontairement.

« Cette rumeur a poussé trop vite, et ses couleurs sont trop éclatantes. Quelqu'un y a mis de l'engrais. »

**La fuite de Du Yuesheng (Niveau de Vie 4 ou Histoire orale)** : Un grand nombre de personnalités chinoises ont déjà fui la ville depuis le début des combats. C'est le cas de Du Yuesheng, le célèbre parrain de la Bande Verte.

**La Bande Verte en panique (Connaissance de la Pègre ou Jargon policier)** : Depuis le départ de Du Yuesheng, la Bande Verte est complètement désorganisée, et commence à se déchirer. Certaines de ses factions, les plus proches du Kuomintang, cherchent un moyen de nuire aux Japonais, tandis que d'autres sentent le vent tourner et envisagent de collaborer avec l'ennemi.

**Xu Qifan (Connaissance de la Pègre)** : Le gangster chinois qui est entré en contact avec Chao Kung appartient à une faction de la Bande Verte favorable aux nationalistes de Chang Kaï-chek.

**Négociation ou Intimidation, 1 point** : Si les PJ entrent en contact avec Xu Qifan, et parviennent à l'amadouer, il indique que selon lui, l'objet recherché par les Japonais se trouve dans le jardin Yu.

**Les touristes allemands (Histoire orale ou Renseignements)** : Les habitants de la Vieille Ville, ou un espion s'intéressant aux agissements des services germaniques, pourront raconter que, quelques jours plus tôt, deux touristes allemands ont été chassés du jardin Yu pour un surveillant. Ils auraient dégradé un bâtiment en essayant de grimper au mur.

**Le commandant Yokomitsu (Savoir Militaire ou Niveau de Vie, 1 point)** : L'officier japonais qui a informé Chao Kung apparaît régulièrement dans la haute-société shanghaienne. On le voit habituellement accompagné de deux jolies Japonaises, toujours différentes. Des prostituées, selon toutes vraisemblances.

*(Il n'y a pas de raison pour que les PJ rencontrent le commandant en personne. Il fait partie de l'état-major japonais qui dirige les combats, et n'a pas un moment de répit.)*

**Le mystère de l'homme-singe (Histoire orale)** : Depuis le passage des PJ à Shanghai l'année dernière, il a été question à plusieurs reprises d'un gorille en redingote qui se promènerait sur les toits. Il aurait tué plusieurs Chinois, certainement des membres des Triades ou de groupuscules politiques.

**Jargon policier, 1 point** : La police a enregistré plusieurs déclarations concernant l'homme-singe, jugée pour l'instant complètement fantaisistes. Elles laissent penser que la créature rejoint le sud du quartier de Hongkou après ses méfaits.



## 7. La vieille ville et le jardin Yu

Avec ses ruelles étroites aux murs décrépits et ses échoppes minuscules, la Vieille Ville semble inchangée depuis plusieurs siècles. Ici, tout est tranquille, les Chinois continuent à discuter et à jouer au mah-jong sur leur palier, comme si la guerre se déroulait dans un autre monde. Même le bruit des canons paraît étouffé par les murs épais.

Pour les PJ, trouver un objet sacré ne sera pas facile, car la Vieille Ville regorge de temples et de lieux saints : le temple du Dieu de la Ville, le jardin Yu, le temple de Confucius, le temple Chenxiang Ge (bouddhiste), le temple Baiyun Gua (taoïste), la mosquée du Jardin aux Pêcheurs, etc.

Qu'ils aient écumé tous ces lieux saints un par un, ou qu'ils aient été directement orientés par une rumeur, les PJ arriveront au jardin Yu (ou Yuyuan). Il s'agit d'un des plus anciens et des plus beaux jardins de la région. Il est agrémenté d'un immense plan d'eau, de rochers artificiels, et de soixante-dix pavillons. Bien qu'il s'agisse d'un lieu privé, on peut le visiter librement, sous la surveillance de plusieurs gardiens.

**Connaissance de la Pègre ou Psychologie** : en déambulant dans les jardins, les PJ repèrent trois Chinois à la mine patibulaire, dont l'accoutrement fait penser à celui des membres des Triades. Ils ont plutôt l'air de préparer un mauvais coup que de profiter de l'atmosphère paisible de l'endroit. Il peut s'agir de la faction de Xu Qifan, favorable au gouvernement chinois, ou de rivaux qui soutiennent les Japonais.

Si on réussit un jet de **Filature/Vigilance**, on peut suivre les truands jusqu'au pavillon Dianchin, où ils observent les toits.

Il est aussi possible d'être orienté vers ce pavillon en questionnant un gardien sur les Allemands qui ont été surpris à grimper le long d'un mur.

Autre possibilité : la dépense de **2 points en Recueil d'indices** permet de tomber par hasard sur les dégradations laissées par les agents allemands (tuiles cassées, lierre arraché...).

Sur le toit du pavillon, on remarque une grande statue de bronze. **Histoire de l'art** permet d'identifier une représentation du général **Guan Yu**, un célèbre personnage de l'Antiquité chinoise.

**Théologie ou Histoire** : Guan Yu a été divinisé, en tant que Dieu de la Guerre. Il est vénéré dans toute la Chine, et plusieurs empereurs ou seigneurs de la guerre lui ont attribué leurs victoires militaires.

La statue est massive, et solidement fixée au toit. Les PJ ne pourront pas la déplacer.

Si les PJ se rendent de nuit dans le jardin, ils pourront tomber sur les hommes de main de la Bande Verte, essayant en vain de voler la statue.



## 8. Sous surveillance

A n'importe quel moment, les PJ qui se trouvent à proximité d'un lieu important (le bureau de Clive Chesney, le monastère de l'Infinie Béatitude ou le jardin Yu), peuvent se rendre compte qu'ils sont observés, à condition de réussir un test de **Vigilance/6** (4 s'ils ont décidé à l'avance de surveiller leurs arrières).

**Renseignements** : Il est aussi possible que les PJ reconnaissent **Eiji Takagawa**, l'agent qui les épiait devant l'hôpital Saint-Pantéléon, lors de l'affaire du miroir-étoile (*AE p 25*).

Les espions au service de l'Océan Noir se font passer pour de simples Chinois : jardinier, coolie, joueur de mah-jong... Ils sont chargés de repérer les PJ et de rendre compte de tous leurs faits et gestes. Ils possèdent les portraits de chacun d'entre eux, accompagnés de notes en japonais donnant des précisions sur leur identité. Il s'agit là de la preuve que l'organisation attendait les PJ à Shanghai pour leur tendre un piège.

Depuis deux semaines environ, les espions disposent d'un nouveau moyen de faire leurs rapports : on leur a remis un grand nombre de petits carrés de papier de soie couverts de plis. Ils n'y écrivent rien, mais doivent juste leur parler. De plus, ils ont soudoyés des femmes de ménage des bureaux de l'ONI, des serviteurs de Chao Kung ou des femmes de chambre d'hôtels pour laisser traîner des petits papiers sur leur lieu de travail (dans les corbeilles à papier, par exemple). Récupérés au bout d'une journée, les feuilles sont rendues aux espions.

Le soir venu, ces derniers se rendent au cimetière de Fu Yu Tang, dans le quartier de Hongkou, où ils déposent les petits carrés colorés, parmi des bandes de papier couvertes de prières, laissées par les Chinois.

Capturés, les espions ne parleront probablement pas. **2 points en Intimidation** permettront d'apprendre comment ils communiquent avec leurs supérieurs, mais pas leurs noms ni le lieu où ils résident.

## 9. Le cimetière de Fu Yu Tang

Ce cimetière traditionnel chinois se trouve au sud-ouest du quartier de Hongkou, tout près de la rivière Sinzhou. Il est possible que les PJ s'y soient déjà rendus l'année dernière, car Eiji Takagawa l'utilisait déjà comme boîte aux lettres mortes.

Depuis quelques jours, le cimetière est tenu par un peloton de soldats chinois. Retranchés derrière les tombes et des sacs de sable, ils sont assez nerveux et menacent tout visiteur un peu suspect. Régulièrement, les troupes japonaises lancent une attaque pour les déloger, sans y parvenir.

Il est donc tout à fait possible que les PJ arrivent dans le cimetière en pleine fusillade. Il n'est pas impossible de s'y déplacer, mais un jet de **Discrétion/3** sera nécessaire pour éviter une balle perdue.

Les espions de l'Océan Noir déposent leurs petites feuilles dans un coin du cimetière où une multitude de bandes de papier, sur lesquelles sont écrites des prières en chinois, sont accrochées à des branches ou coincées sous des pierres.

**Histoire orale :** En interrogeant les soldats chinois, ou les mendiants qui vivent aux abords du cimetière, on apprend que chaque nuit, depuis environ deux semaines, on entend quelqu'un jouer du shamishen, à l'extérieur de l'enceinte. Le son vient de la direction de l'ouest.

**1 point :** un témoin a vu le musicien. Il était accompagné de deux hommes, qui semblaient veiller sur sa sécurité. Au bout d'un moment, ils sont repartis par Kaifeng Road, à l'ouest.

Si les PJ se cachent dans le cimetière pendant la nuit, ils pourront entendre le son du shamishen à l'extérieur du cimetière. A ce moment-là, les morceaux de papier de soie se plient tout seuls, et deviennent de petites grues en origami. Elles s'envolent, et rejoignent le musicien.

Ce dernier est bien sûr **Kintaro Inaba**, l'onmyoji de l'Océan Noir que les PJ ont déjà rencontré à Moukden. Il est accompagné par deux hommes de main, qui attaqueront tout individu suspect s'approchant d'eux.

De plus, le **Batutut** dressé par l'organisation se déplace sur les toits, et veille sur Kintaro (**Vigilance/5** pour l'apercevoir). Si un combat s'engage entre les PJ et les trois agents de l'Océan Noir, l'homme-singe saute dans la rue pour venir en aide à ces derniers.

Si les PJ suivent discrètement Kintaro (**Filature/5**), ils le voient rejoindre la maison close *Kakkiganaie*.

## 10. Le piège se referme

Lorsque les PJ ont été repérés par la Société de l'Océan Noir, et que celle-ci a bien établi quelles sont leurs habitudes et leurs relations, elle passe à l'offensive.

Son but est de capturer vivant l'un des PJ, pour le faire parler. Sa cible sera un Asiatique plutôt qu'un Occidental, et un civil plutôt qu'un militaire ou un officiel, pour éviter un incident diplomatique trop grave.

Pour piéger le PJ, il est possible de lui donner un rendez-vous de la part de l'un de ses informateurs (par exemple à la fumerie d'opium où Jin-Rong Mak (*AE p 29, Entretenir des informateurs*) a ses habitudes). Lorsqu'il s'y rend, le PJ trouve son contact assassiné, et trois gros bras lui tombent dessus pour, afin de l'assommer et de lui passer une cagoule. Ils le chargent ensuite dans une voiture, qui file en direction du nord.

Si un autre PJ est présent, et tente de s'interposer, il peut être menacé, assommé ou blessé.

Il est aussi possible de faire enlever un PJ par le Batutut : alors qu'il circule de nuit dans une rue, une silhouette massive vêtue d'une redingote et d'un chapeau melon lui tombe dessus et l'étourdit, avant de le charger sur son épaule et de remonter à toute vitesse sur les toits. Cette méthode est particulièrement adaptée si la cible est une frêle jeune femme !

Qu'elle soit transportée en voiture ou par le Batutut, la victime est emmenée au bord de la rivière Suzhou. Là, les hommes de l'Océan Noir la chargent dans une barque, pour l'emmener dans le quartier de Hongkou, sur l'autre rive. En effet, les ponts sont tous surveillés par la SMP. Il y a bien des soldats qui patrouillent le long de la rivière, mais il est plus facile d'échapper à leur vigilance.

Une fois la rivière traversée, les ravisseurs ne sont qu'à quelques centaines de mètres de la maison close qui sert de quartier général à l'Océan Noir. Ils s'y rendent en chargeant la victime sur une charrette à bras, ou en la faisant transporter par le Batutut.

### Et si ça foire ?

Il est possible que les PJ se défendent assez bien pour faire échouer la tentative d'enlèvement. Dans ce cas, l'Océan Noir changera ses plans, en essayant tout bonnement de les assassiner. Il tentera de faire passer leur mort pour un dommage collatéral : en les faisant abattre par de faux snipers chinois, en faisant exploser une bombe juste au moment d'une alerte aérienne, ou en faisant pilonner « accidentellement » leur bateau.

Mais bien sûr, les PJ ne se contenteront sûrement pas d'attendre passivement les attaques de leurs ennemis, et préféreront passer à l'offensive.

## 11. La Maison des Belles Endormies (*Kakkiganaie*)

*En japonais : 活気がない家*

La maison close *Kakkiganaie* (littéralement : « maison assoupie ») se trouve dans Jehol Road, une petite rue à l'ouest du quartier de Hongkou, tout près du cimetière Fu Yu Tang.

Il y a plusieurs moyens pour les PJ de repérer l'endroit :

- Suivre Kintaro depuis le cimetière Fu Yu tang, pendant la nuit.

- **Renseignement (1 point)** : Le réseau d'espionnage de l'Océan Noir s'appuie volontiers sur les bordels, dans de nombreuses villes d'Asie. *Les PJ peuvent se rappeler de cette information, qu'ils ont pu apprendre au cours du scénario « Amok ».*

De tous les bordels japonais, la *Kakkiganaie* est la plus proche du cimetière, et de l'endroit où les kidnappeurs ont traversé la rivière (**Jargon policier** ou **Connaissance de la pègre** permet d'apprendre la liste des bordels du quartier).

- **Histoire orale (1 point)** : En posant des questions sur des événements étranges, dans le quartier de Hongkou, on apprend que depuis le début des combats, des hurlements d'une bête inconnue proviennent des caves de la maison close, à chaque alerte aérienne. *C'est le Batutut qui ne supporte pas le son déchirant des sirènes et les explosions des bombes.*

La *Kakkiganaie* est tenue par un couple mandchou assez âgé, **M. et Mme Xin**. Il s'agit d'une maison de passe assez distinguée. Les prostituées, principalement japonaises et coréennes, ne se contentent pas de recevoir les clients dans leurs chambres. Elles peuvent les accompagner dans leurs dîners en ville, ou résider chez eux quelques jours.

Les clients sont surtout de riches Japonais, mais on trouve aussi beaucoup d'Occidentaux de passage, notamment des diplomates et des militaires.

**Renseignements** : Les différents services occidentaux soupçonnent les filles de la *Kakkiganaie* d'avoir les oreilles qui traînent, et d'obtenir des confidences importantes de leurs clients.

Le bâtiment, une grande maison coloniale aux décorations de style pagode, est pourvu de deux étages. On peut y accéder par le grand escalier central, ou par un petit escalier de service qui descend jusqu'au sous-sol.

- Au rez-de-chaussée, le hall d'entrée donne d'un côté sur un grand salon, prolongé par plusieurs petits salons privés. De l'autre, on trouve la cuisine, l'office et quelques chambres pour le petit personnel.

- Au premier étage se trouve les chambres des prostituées, ainsi que deux chambres communes pour les hommes de main de l'Océan Noir.

- Au deuxième étage logent M. et Mme Xin, ainsi que les « invités » de marque, comme Kintaro Inaba ou **Ichiro Yusuke**, le dirigeant local de l’Océan Noir. On y trouve aussi un dojo, qui sert de lieu de réunion aux membres de la Société.
- Au sous-sol, outre les réserves de nourriture, une pièce a été aménagée pour servir de cellule et de salle de torture. Le Batutut est enfermé dans une autre petite cellule, pourvue d’une solide porte.
- A l’arrière se trouve un petit jardin entouré d’un mur. Un grand bâtiment en bois accolé à la maison est occupé par des bains sophistiqués.

## 12. Un agent à sauver

### On recherche un remplaçant

Prévoyez un PJ supplémentaire pour ce scénario : informateur, agent local, membre d’une faction alliée, proche de l’un des PJ... Il pourra être interprété par le joueur dont le PJ a été capturé, en attendant sa libération.

Dans la cave de la *Kakkiganaie*, le PJ capturé est torturé. Il doit réussir un test d’**Équilibre mental** et un autre de **Santé** (Difficulté : 4, perte de 6 points en cas d’échec pour les deux tests). En cas d’échec dans les deux cas, il commence à répondre aux questions des tortionnaires, dirigés par Kintaro et Ichiro. Ces derniers veulent savoir quelles informations les PJ ont déjà récoltées sur l’Océan Noir, par quel moyen, et quels sont les projets de leur service pour les prochains mois.

**Flatterie** : Il est possible pour le PJ capturé de pousser Kintaro à révéler une partie de ses plans. Il avoue notamment que la valeur sacrée de la statue de Guan Yu est une supercherie, et que l’Océan Noir n’a fait courir cette rumeur que pour piéger les PJ.

Pour les autres PJ, il est urgent de libérer leur compagnon. Plusieurs méthodes sont possibles :

« **Avez-vous vu à quoi ressemble l’armée chinoise ? Même si l’empereur Guan Yu descendait en personne avec ses cent mille combattants légendaires, elle perdrait cette guerre.** »

*Kintaro Inaba*

### **La manière forte** : (la plus probable !)

Une fois repérée la maison close, les PJ peuvent y donner l’assaut. A part au sous-sol, les portes ne sont pas fermées dans la journée. Mais elles sont gardées en permanence par six ou sept hommes de main, qui patrouillent à l’intérieur ou à l’extérieur.

Il serait extrêmement difficile pour eux de s’y infiltrer en se faisant passer pour des clients (**Déguisement/6**), car leurs visages sont connus de l’Océan Noir.

Les PJ ont les moyens de trouver des alliés pour mener cette attaque :

**Connaissance de la pègre ou Négociation :** Si les PJ ont noué de bonnes relations avec Xu Qifan, ou d'autres truands de la Bande Verte hostiles aux Japonais, ils peuvent compter sur eux pour leur fournir des armes ou quelques hommes pour attaquer la maison close. Mais cela ne se fera pas sans contrepartie (argent ou service).

**Occultisme :** A Moukden, les PJ ont pu tisser des liens avec la Société Secrète des Longues Épées, à qui ils ont même peut-être rendu service. Ils peuvent entrer en contact avec la cellule locale, constituée principalement de commerçants. Leur haine de l'Océan Noir leur fera accepter d'apporter leur aide. Quatre ou cinq jeunes hommes, formés aux arts martiaux, pourront participer à l'opération.

Les membres de l'Océan Noir se battront jusqu'à la mort, et pourront lâcher le Batutut pour les protéger. Quant à Kintaro, il n'hésitera pas à utiliser ses pouvoirs : il pourra faire voler ses origamis autour d'un PJ pour le gêner (Seuil de difficulté augmenté de 1 à tous ses tests). Il pourra aussi utiliser contre les PJ leur compagnon emprisonné, dont il contrôlera le corps par magie.

### **La méthode diplomatique :**

Les PJ peuvent faire pression sur l'Océan Noir pour qu'il libère leur compagnon. En effet, l'organisation ne cherche pas la publicité, et préfère éviter un incident diplomatique qui déplairait fort aux autorités japonaises.

Pour y parvenir, les PJ doivent repérer que leur ami est emprisonné à la *Kakkiganaie*. L'inspecteur Basserman peut être convaincu d'y faire une descente (**Jargon policier**), mais son autorité n'est pas suffisante pour faire sortir directement le prisonnier.

Il faudra faire appel à une personnalité officielle, comme le consul britannique ou américain, pour obtenir la libération (ce qui demande **1 point en Niveau de Vie ou Bureaucratie**). Le PJ capturé doit être reconnu comme un agent d'un gouvernement occidental, et non comme un espion chinois.

### **Échange de prisonniers :**

**Négociation :** Si les PJ capturent Kintaro ou Ichiro, ils peuvent l'échanger contre leur compagnon. En revanche, l'Océan noir n'acceptera pas de libérer leur prisonnier contre un simple homme de main, sauf si le PJ capturé paraît n'être qu'un second couteau.

L'échange peut se faire sur l'un des ponts de la ville, au petit matin, inaugurant une méthode qui sera très en vogue au cours de la Guerre Froide à venir...



## Distribution

### Kintaro Inaba

Compétences : Chinois 1, Russe 1, Anglais 1, Occultisme 2, Théologie 1, Arts 2.

Athlétisme 4, Discrétion 5, Fuite 5, Magie 10, Mêlée 5, Vigilance 4.

Santé 6, Équilibre Mental 8.

Arme : tantó (0)

Onmyoji de l'Océan Noir, il voue une haine absolue aux PJ qui lui ont fait perdre la face en délivrant Galka, placée sous sa surveillance.

Par sa musique, il contrôle des esprits (*shikigami*) qui se matérialisent sous forme de petits origamis.

Il peut :

- Utiliser un shikigami comme espion, qui lui rapportera tout ce qu'il a vu ou entendu.

*Test d'Équilibre Mental : 4. Coût en Équilibre Mental ou Magie : 2. Temps : 2 minutes.*

- Faire voler une dizaine d'origamis (sous forme de grues) pour venir vers lui, harceler un adversaire...

*Test d'Équilibre Mental : 5. Coût en Équilibre Mental ou Magie : 4. Temps : 5 minutes.*

- Contrôler une personne. Un oiseau en origami se colle à la nuque d'une victime, et contrôle son corps (mais pas son esprit) comme une marionnette.

*Test d'Équilibre Mental : 6. Coût en Équilibre Mental ou Magie : 6. Temps : 20 minutes.*

### Ichiro Yusuke

Compétences : Chinois 1, Connaissance de la nature 2, Intimidation 1, Occultisme 1.

Athlétisme 3, Armes à feu 4, Bagarre 3, Discrétion 6, Fuite 6, Vigilance 4.

Santé 4, Équilibre Mental 6.

Arme : revolver (+2/0)

Ce petit homme en costume occidental dirige habituellement la section de l'Océan Noir à Shanghai. Actuellement, il est sous l'autorité de Kintaro.

C'est aussi lui qui contrôle le Batutut, qu'il peut appeler de très loin grâce à un sifflet au son très aigu.

### Les hommes de main de l'Océan Noir

Compétences : Athlétisme 5, Armes à feu 4, Bagarre 5, Mêlée 5.

Santé 6, Équilibre Mental 4.

Modificateur de Vigilance +1. Discrétion 0.

Armes : pistolet (+2/0), tantó (0), matraque (-1), éventuellement katana (+1).

Ils sont toujours six ou sept dans la maison close, et d'autres sont disséminés en ville. Ce sont des hommes loyaux et sans état d'âme.





## **Le Batutut**

Athlétisme 10, Bagarre 15, Santé 12.

Modificateur de discrétion : -1

Modificateur de vigilance : +2

Armes : +0 (saisie), +2 (torsion, s'il a réussi une saisie dans le round précédent, et que l'adversaire ne s'est pas dégagé).

Armure : -2 (peau)

L'homme-singe se soumet à son maître Ichiro, qui pourtant le traite très mal. Transformé en véritable machine à tuer quasi-indestructible, il est cependant sensible aux sons violents et aigus, comme les sirènes d'alerte anti-aérienne.

## **Les espions de l'Océan Noir**

Compétences : Athlétisme 5, Bagarre 3, Fuite 5, Mêlée 4.

Santé 5, Équilibre Mental 4.

Modificateur de Vigilance +1. Discrétion +1.

Arme : poignard (-1)

Eiji Takagawa et les autres espions sont habillés comme des coolies chinois. Ils se fondent parfaitement dans la foule.

## **Soldats japonais**

Compétences : Athlétisme 3, Armes à feu 5, Bagarre 4.

Santé 5, Équilibre Mental 4.

Modificateur de Vigilance 0. Discrétion -1.

Arme : fusil Arizaka 38 (+3/+1), baïonnette 0, pistolet Nambu 14 (+2/0) (officier).

Pour les soldats chinois, moins bien armés et entraînés, diminuez les scores de compétences de 1 point.

## **Truands de la Bande Verte**

Compétences : Athlétisme 5, Armes à feu 4, Bagarre 4, Mêlée 4.

Santé 6, Équilibre Mental 3.

Modificateur de Vigilance 0. Discrétion +1.

Armes : pistolet (+2/0), couteau (-1), matraque (-1).

Ils sont vêtus pour la plupart de costumes à l'occidentale. Ils gardent en permanence une attitude calme et intimidante.



**Membre d'un Société Secrète chinoise** (*Longues Épées ou autres*)

Compétences : Athlétisme 6, Bagarre 6, Mêlée 6.

Santé 5, Équilibre Mental 5.

Modificateur de Vigilance +1. Discrétion +2.

Armes : poignard (-1), bâton (0), sabre (+1), mains nues (arts martiaux) (-1).

Pour la plupart, ce sont de simples employés et commerçants, mais qui s'entraînent régulièrement au combat. Ils sont très fidèles à leur Société, et haïssent profondément l'envahisseur japonais.