

DES PAINS ET DU JEU

Un scénario pour *Feng Shuï* par Amaranth

Synopsis

Alors qu'ils assistent ou participent à une soirée dans un casino de Hong Kong, les personnages vont se retrouver pris dans un assaut en règle de la salle de jeu par un gang particulièrement violent. Ils ne pourront malheureusement rien faire pour empêcher l'enlèvement d'une jeune fille aux yeux verts. Lancés sur la piste des ravisseurs, nos courageux héros vont devoir retrouver le quartier général des Tigres de Malaisie. Finalement les personnages seront amenés à découvrir et à contrecarrer le sinistre projet d'un sorcier venu d'un autre âge...

Une pincée de « Casino », un zest de « L'honneur du dragon » et une tranche de « Big trouble in Little China », voilà ce que cette aventure vous propose !

Un anniversaire mouvementé au Singe de jade

C'est aujourd'hui l'anniversaire de Wong Tei, un riche homme d'affaire qui possède notamment plusieurs salles de jeu au travers de Hong Kong. Wong Tei est un passionné de jeu et de paris sous toutes ses formes, il a d'ailleurs amassé sa fortune colossale en débutant par de simples paris sportifs et au mah jong ; c'est en effet un adepte acharné de ce jeu, à tel point que pour ses 50 ans il organise un tournoi plus ou moins clandestin, doté d'un prix de \$100000 dans l'un de ses casinos : le Singe de jade.

Les personnages joueurs seront bien entendu présents à cette soirée, que ce soit pour jouer, pour suivre leurs amis joueurs ou tout simplement pour profiter de la fête. Ils seront accompagnés d'un Dragon de leurs amis, Jimmy To (il n'est pas nécessaire que les personnages soient membres des Dragons, mais ce sera plus pratique pour la suite) qui compte lui aussi profiter de la fête et pourquoi pas se faire un peu d'argent au tournoi de mah jong, les finances ne sont pas au mieux chez nos amis défenseurs de la veuve et de l'orphelin.

Le Singe de jade

Cercle de jeu, salle de spectacle et restaurant, le Singe de jade est tout cela à la fois. On y trouve des machines à sou, des tables de roulette, de craps, de poker ou de black jack et même quelques billards. Au fond de la grande salle principale se trouve une scène sur laquelle doit se produire Maï-li, la nièce de Jimmy To, une superbe métisse aux yeux verts, chanteuse et danseuse de talent.

Une dizaine de tables luxueusement décorées occupent un coin de la salle, elles serviront au tournoi de mah jong auquel participeront entre autres Wong Tei et Jimmy To, et peut-être quelques personnages joueurs si le cœur leur en dit.

Le décorum est hallucinant : d'énormes statues de plâtre, des guirlandes par centaines, des paillettes et des éclairages multicolores. Tout cela frise le mauvais goût ostentatoire mais Wong Tei a de l'argent et il compte bien le montrer !

A 21h l'établissement est déjà bondé et la fête bat son plein. Laissez les personnages joueurs s'amuser un peu et perdre (ou gagner pourquoi pas) un peu d'argent aux différentes tables de jeu en attendant le lancement du tournoi de mah jong et la prestation de Maï-li. Les serveurs virevoltent entre les convives, apportant verres de champagnes et amuses gueules à volonté. L'ambiance est plutôt détendue, à la fête, et les quelques gros bras qui assurent la sécurité se font discrets car ils n'ont pas grand-chose à faire hormis une fouille sommaire à l'entrée du casino, histoire de ne pas rentrer armés et gâcher la soirée.

Une demi-heure plus tard, un animateur monte sur scène et demande le silence pour permettre à l'organisateur de la fête de faire un petit discours de présentation. Wong Tei est relativement bref, il explique en quelques mots qu'il est très heureux de la présence d'autant de monde, et qu'à

l'occasion de ses 50 ans il veut être l'instigateur du plus prestigieux tournoi de mah jong jamais vu, dont le gagnant repartira riche. Il espère pouvoir renouveler l'évènement chaque année. Il termine son monologue en présentant Maï-li qui monte alors sur scène, comme une jeune artiste prometteuse. Il quitte alors la scène sous les applaudissements et rejoint les tables de mah jong où la partie va enfin pouvoir commencer.

A peine quelques minutes plus tard, l'enfer se déchaîne ! Des bandits armés font irruption de tous les côtés tirants des coups de feu en l'air et semant la panique. Le but des bandits est d'enlever Maï-li, et vous devez faire en sorte qu'ils y parviennent rapidement malgré l'intervention, n'en doutons pas, de nos héros. Vous devez organiser le combat de telle manière que les joueurs soient gênés par la foule paniquée.

Les Tigres de Malaisie

Ce gang sauvage et violent est composé presque uniquement de malaisiens et sont le pendant terrestre des pirates de la mer rouge. Ils ont été payés pour enlever Maï-li mais ont bien entendu l'autorisation de piller le Singe de jade comme ils l'entendent et de faire un maximum de dégâts. Ce groupe est composé de 25 sbires et 3 chefs.

Samor

Un énorme tas de graisse et de muscles, bête et méchant, il se rue dans la salle avec la plupart des tigres pour semer la panique et faire diversion. Il fait des ravages avec sa barre à mine.

Dialogue : « Mange ça ! »

Caractéristiques : Phy 11, Chi 0, Esp 5, Ref 5

Compétences : Armes à feu 8, Arts martiaux 12, Intimidation 12, Info / pègre 9

Armes : Coup de poing (12), coup de boule (12), Batte (14)

Schticks : Ich bin ein gros boeuf

Méthode de combat : aucune subtilité ! Samor va tout droit et tape comme un sourd jusqu'à ce que son adversaire ne bouge plus.

Piak Ong

Le meilleur ami de Samor, il l'accompagne partout et réfléchit à sa place quand il le faut. Petit et sec, c'est tout le contraire de Samor mais c'est probablement le plus sanguinaire de tous, il se bat à la machette et fait le mal avec un plaisir sadique.

Dialogue : « Ah ! Ah ! Ah ! Et là t'as mal ? »

Caractéristiques : Phy 7, Chi 0 (Fu=2), Esp 6, Ref 6

Compétences : Arts martiaux 12, Intrusion 9, Commander 9, Tromperie 12

Armes : machette (10)

Schticks : Ami des ténèbres

Méthode de combat : Piak est un fourbe. Il évite autant que possible l'affrontement de face, préfèrent arriver dans le dos, frapper et repartir.

Pao Paï

C'est le chef des Tigres de Malaisie, il a acquis son autorité tout simplement parce qu'il est le plus fort, c'est un maître de muay-thaï. Grand et musclé, le visage taillé à la serpe, son corps est couvert de tatouages d'animaux et de cicatrices. C'est lui qui va enlever Maï-li avec 3 autres sbires et qui doit donc parvenir à s'enfuir avec sa captive.

Dialogue : « Pas mal p'tit gars, mais encaisse celle là maintenant ! »

Caractéristique : Phy 6, Chi 0 (Fu=8), Esp 6, Ref 6

Compétences : Arts martiaux 16, Commander 12, Info / pègre 13, Intimidation 9

Armes : Coup de poing (7), Coup de pied (8)

Schticks : Griffes du tigre, garde du tigre, garde inébranlable du tigre, vengeance du tigre

Méthode de combat : Il teste d'abord ses adversaires en les laissant frapper les premiers, puis ils donnent quelques coups simples, poings et genoux. S'il estime qu'il y a danger, ou au moins une résistance significative, il commencera à exécuter dans l'ordre les techniques du tigre.

25 sbires

5 d'entre eux ont des armes à feu, tous les autres se battent à l'arme blanche : machette, batte, couteau ou poings nus.

Dialogue : « Couche toi ! », « Donne ton pognon ! », « on se casse ! »

Caractéristiques : Phy 6, Chi 0, Esp 4, Ref 6

Compétences : Armes à feu 9, Arts martiaux 9

Armes : Coup de poing (7), Coup de pied (8), flingue (10), batte (9), machette (9), couteau (9)

Chorégraphie de combat

- Des queues de billard, des extincteurs ou encore des bouteilles brisées peuvent faire d'excellentes armes improvisées.
- Des combattants peuvent sauter des tables pour s'accrocher aux guirlandes et retomber sur leurs adversaires.
- Les statues de lion et de dragon en plâtre peuvent aisément se renverser sur quelqu'un.
- Un tigre se sert d'un convive comme bouclier humain.
- Les plateaux des serveurs sont autant de frisbees de combat.
- En s'enfuyant, Pao Paï fait tomber le rideau de scène sur les personnages pour les ralentir.
- Incruster la tête d'un méchant dans une machine à sou sera du plus bel effet, celle-ci déversera aussitôt des centaines de jetons.

Chasse au tigre à Hong Kong

A l'issue de cette première bagarre, deux cas de figure peuvent se présenter : ou bien Pao Paï a réussi à s'enfuir avec Maï-li et quelques uns de ses hommes, ou bien il est en fuite mais nos valeureux héros le poursuivent jusqu'à son repaire. Si vous êtes dans le deuxième cas (si vous voulez

en fait de l'action non stop pour ce scénario), à vous d'organiser une course poursuite dans les rues de Hong Kong. Autrement, place au roleplay et à la (courte) recherche !

Une fois le chaos terminé, la tension se relâche et toutes les personnes présentes ne peuvent que constater l'ampleur des dégâts : le Singe de jade est sans dessus dessous, complètement ravagé. Ça et là des convives molestés reprennent peu à peu leurs esprits, certains se plaignent ou tentent de soigner leurs blessures. Wong Tei, la stupeur passée, entre dans une colère noire, il tient absolument à mettre la main sur le responsable de ce désastre pour lui faire payer. De son côté, Jimmy To est effondré... Maï-li est sa seule famille et elle est si fragile (là, vous pouvez lancer les violons ou une autre musique de circonstance pour attendrir vos brutes de joueur). Bien entendu, au-delà de porter secours à une demoiselle en détresse, il faut s'aider entre Dragons et ne doutons pas un instants que les personnages vont à présent tout faire pour retrouver la jeune fille. Si par malheur vos joueurs étaient insensibles à de tels arguments, c'est Wong Tei qui les lancera sur la piste des tigres en échange d'une récompense de \$5000 par personne.

Si on interroge Jimmy sur sa nièce, il ne révélera rien qui puisse aider à la retrouver. C'est une jeune fille de 19 ans sans histoire qui commence à se faire un petit nom en chantant ou en dansant dans différents spectacles en ville. Depuis que ses parents sont morts il y a quelques années (tués par des membres de la main du guide, les parents de Maï-li étaient eux aussi des dragons), c'est Jimmy qui a pris en charge l'éducation de sa nièce en prenant bien soin de la tenir à l'écart de la pègre et de la guerre secrète ; elle ignore d'ailleurs tout des Dragons et autres sociétés secrètes ainsi que de l'entremonde. Jimmy n'a aucune idée de qui pouvaient bien être les malfrats, probablement des thaïs ou des birmans,

Bangkok Export

Au fin fond du port de Hong Kong, au milieu d'une zone sale et mal fréquentée, se trouve l'entrepôt désaffecté de la Bangkok Export, une ancienne société

mais pas des chinois en tout cas au vu de leur allure.

Il est possible d'interroger quelques uns des tigres survivants (s'il en reste). Dans ce cas, il faudra que les personnages déploient des trésors d'intimidation ou de marchandage car les Tigres de Malaisie sont durs et peu loquaces. Ils savent que s'ils sont pris par les autorités leur peau ne vaudra pas grand-chose et nos enquêteurs ont tout intérêt à essayer de négocier avec eux leur liberté plutôt que de les passer de nouveau à tabac. Ils pourront alors révéler que leur base d'opération est un entrepôt à l'abandon sur le port. S'ils sont interrogés sur leur nombre exact, ils ne savent pas vraiment, peut-être une cinquantaine... Dans le cas où les personnages ne mèneraient pas un interrogatoire correct, soyez sans pitié et laissez les patauger, les malfrats ne leur donneront que de fausses informations et ils devront trouver un autre moyen pour découvrir la tanière des Tigres.

En dernier recours, si les personnages n'interrogent pas (ou le font mal) les bandits survivants, ils peuvent se renseigner dans la rue pour savoir où se cache Pao Paï et sa bande de pirates. Le meilleur moyen pour cela est de présenter les Tigres de Malaisie comme une concurrence directe et violente aux triades chinoises. En montrant les choses sous cet angle, ils pourront obtenir de l'aide d'un chef de la pègre locale (inutile de chercher du côté des autorités, ils ne sont au courant de rien). Celui-ci leur indiquera alors effectivement que de nombreux étrangers ont été aperçus autour de l'ancien entrepôt de la Bangkok Export. La pègre locale ne sera que trop heureuse d'envoyer nos héros au casse-pipe à leur place pour éliminer la concurrence...

d'importation alimentaire qui a aujourd'hui déposé le bilan. L'entrepôt sert aujourd'hui de quartier général aux Tigres de Malaisie qui possèdent même un petit cargo qui

leur permet de naviguer et de prendre contact avec des pirates modernes de leur connaissance. Le cargo est d'ailleurs à quai, dans un état de délabrement aussi avancé que l'entrepôt.

Arriver de jour ne servira à rien, il n'y a personne ici en dehors de quelques dockers ou de quelques gangs de jeunes malfrats (rien de bien dangereux pour nos héros). C'est à la nuit tombée (dans la même nuit que l'attaque au Singe de jade par exemple) qu'il faut s'y rendre pour espérer découvrir quelque chose.

Si les personnages joueurs arrivent comme des fleurs sans se préparer, ils risquent d'avoir affaire à forte partie, mais

de toute façon, la meilleure option ici est la négociation. Suivant le résultat du combat au Singe de jade, il devrait rester une bonne trentaine de Tigre à l'entrepôt, Pao Paï n'ayant évidemment pas fait déplacer tous ses hommes pour un simple enlèvement. Il n'est pas non plus un imbécile et sait bien qu'il est ici, à Hong Kong, un étranger qui risque d'avoir du mal à s'implanter face aux triades, c'est pourquoi il est prêt à discuter avec les personnages. Si jamais nos héros cherchent la castagne, ils vont être servis, reprenez les profils des sbires et de Pao paï, si Samor et Piak Ong ont été mis hors course, utilisez également leurs profils pour deux autres lieutenants : Bojun et Tao Kong.

Ça risque de dégénérer...

Dans ce cas, vous pouvez utiliser tous les accessoires d'entrepôt qui vous viennent à l'esprit, dignes des meilleurs films de Hong Kong, pour organiser une grosse bagarre entre vos joueurs et une trentaine, voire une quarantaine de méchants bien décidés à en découdre.

- Des échelles peuvent basculer d'un côté et de l'autre permettant de spectaculaires cascades.
- Des caisses de différentes tailles, vides ou pleines, peuvent être renversées, lancées ou brisée sur des têtes inamicales.
- Quelques chaînes et cordages usés sont autant de balanciers pour donner des ailes aux combattants.
- La petite passerelle de bois pourri qui fait le tour de l'intérieur de l'entrepôt est une zone de combat acrobatique et on peut de là se laisser tomber sur un ou plusieurs adversaires.

...T'as raison, asseyons nous et discutons.

Même si la discussion risque d'être un peu tendue, Pao Paï n'est pas fermé au dialogue, il a même tout intérêt à ne pas trop se faire remarquer par les triades tant qu'il n'a pas encore bien installé son gang à Hong Kong. D'autre part, il a déjà rempli sa part de contrat, il a été payé et ne doit plus rien à son employeur, rien ne l'empêche à présent de négocier une nouvelle affaire... A sa manière.

Comment interpréter Pao Paï ? Sous ses airs de brute épaisse, il est tout de même plutôt malin et les personnages auront du

mal à le mener en bateau, d'autant plus qu'il est encadré de tous ses hommes valides et n'a pas l'intention qu'on lui manque de respect. Il est direct et d'un tempérament plutôt combattif, et très attiré par l'argent.

Voilà ce qu'il propose à nos héros, après qu'ils se soient évertués à essayer de lui tirer les vers du nez : il répondra à toutes leurs questions concernant l'enlèvement de Maï-li contre \$5000 et si les personnages remportent au moins deux combats sur trois (il n'aime pas traiter

avec les faibles). Plus tard dans la nuit, il a organisé des combats clandestins avec paris à la clé ; s'ils acceptent de combattre

pour lui, il considérera qu'ils se seront acquittés de leur paiement, sans oublier les dollars...

Du pognon et des gnons

Tard dans la nuit, l'entrepôt se remplit d'une multitude d'individus plus patibulaires les uns que les autres. Un homme de la quarantaine, vêtu en parodie de mafioso est en grande discussion à voix basse avec Pao Paï, puis, au bout d'un moment tous les deux font signe à la foule de s'écarter et annoncent les trois combats du soir, les paris sont ouverts... Chacun leur tour, trois des personnages vont devoir combattre un boxer dans l'arène improvisée, tous les coups sont permis et le combat ne prend fin qu'après un KO ou un abandon.

Tank Lee

Lee est un gros docker massif à l'arcade sourcilière proéminente et au visage marqué. Visiblement, c'est un habitué de ce genre de combat.

Dialogue : « Aller, cogne ! »

Caractéristiques : Phy 11, Chi 0, Esp 5, Ref 5

Compétences : Arts martiaux 12

Armes : Coup de poing (12), Coup de pied (13), Coup de boule (12)

Schticks : Ich bin ein gros boeuf

Méthode de combat : Lee cherche le contact à tout prix, sa spécialité, c'est la prise de l'ours et il compte bien la placer.

Viper

Européen ou américain, ce petit boxer au crane rasé est impressionnant par sa rapidité et son jeu de jambes.

Dialogue : « Dodge this ! »

Caractéristiques : Phy 6, Chi 6, Esp 5, Ref 7

Compétences : Arts martiaux 14

Armes : Coup de poing (7)

Schticks : Marche du saule, Marche d'un millier de pas, Mains sans ombre

Méthode de combat : Vif et rapide, Viper esquive au maximum les attaques adverses et opère seulement quelques frappes rapides. Il cherche d'abord à épuiser son adversaire et à le saper lentement.

Cheung Xia

De taille moyenne, Cheung est intimidant par son regard, on n'y lit que de la haine. C'est un boxer né et il ne vit que pour le combat où il excelle, se montrant particulièrement vicieux et sans pitié avec ses adversaires.

Dialogue : « ... »

Caractéristiques : Phy 8, Chi 0 (Fu=8), Esp 5, Ref 6

Compétences : Arts martiaux 14

Armes : Coup de poing (9), Coup de pied (10)

Schticks : Morsure du dragon, Souffle du dragon, Griffes du dragon

Méthode de combat : Cheung tente de mettre son adversaire au tapis rapidement en enchaînant techniques poings et pieds. Il ne cherche pas à esquiver les coups, comptant sur sa puissance physique pour encaisser, mais cherche à en mettre beaucoup et très forts.

Une fois les combats gagnés, Pao Paï tiendra parole et voudra bien révéler aux personnages qui est le mystérieux employeur qui lui a demandé d'enlever la ravissante nièce de leur ami. Il s'agit d'un chinois du continent du nom de Chang Lo Pan qui habite une grande maison bien gardée à peine à plus de 100km de Hong Kong. Il expliquera également que ce sont des hommes de Lo Pan qui sont venus chercher la jeune fille avec un puissant hors bord et qui sont aussitôt repartis.

Tout heureux d'avoir gagné beaucoup d'argent ce soir, le gangster répondra à toutes les questions de joueurs (tant que ça ne lui cause pas de tord bien sûr) :

Question : Comment se rendre là où la jeune fille est retenue prisonnière ?

Réponse : Le plus simple est de s'y rendre en bateau de nuit pour éviter les gardes côte. La maison se trouve sur une plage à l'ouest de Hong Kong, quelques kilomètres avant la ville de Yangjiang, vous ne pourrez pas la louper c'est la seule qui

fasse un peu traditionnelle, avec sculptures et tout !

Q : Peut-on emprunter votre bateau ?

R : J peux vous faire traverser cette nuit avec mon rafiot, mais ce sera mon équipage aux manettes... Bien sûr, il va falloir aligner quelques dollars...

Q : Qui est ce Chang Lo Pan ?

R : Aucune idée, un vieux fou plein aux as qui s'croit toujours aux tempes de l'empereur vu comment il s'habille. D'façon, il m'a payé, j'veux pas en savoir plus.

Q : Pourquoi A-t-il fait enlever Maï-li ?

R : Ah ça, mystère ! Une chinoise aux yeux verts qu'il m'a dit, qui soit jolie, et rien d'autre ! Manque de pot, c'est la seule que j'ai trouvée.

Q : Peut-on louer vos services pour aller là bas ?

R : ça mon gars pas question ! C'est pas parce que j'vous file deux ou trois tuyaux que j'vais rentrer dans le lard d'un ancien employeur, on peut être malhonnête mais avoir des principes.

Quelques recherches avant d'y aller ?

Si les personnages cherchent à savoir qui est ce mystérieux Lo Pan il va leur falloir faire jouer leurs relations. En effet, on ne peut pas le trouver dans le bottin puisqu'il n'a aucune identité au vingtième siècle étant donné qu'il est né voilà environ 2000 ans... Oui, vous l'aurez deviné cher maître du jeu, Chang Lo Pan vient de la jonction 69, et c'est évidemment un sorcier. Mais tout ça, les joueurs n'ont aucun moyen de le savoir à moins de :

- En faisant une recherche historique (info / histoire ou info sorcellerie), on peut apprendre qu'un sorcier cruel du nom de Chang Lo Pan sévissait il y a deux milles ans, dont l'obsession était de découvrir le secret de l'immortalité. Il a brusquement disparu de la circulation un beau jour et plus personne n'a jamais entendu parlé de lui (en réalité, il a découvert un passage vers l'Entremonde, puis est venu dans la jonction 1996 ensuite).
- Si les personnages ont auparavant noué des relations avec des habitants de l'Entremonde, ils peuvent apprendre qu'il n'y a pas si longtemps un sorcier complètement cinglé a résidé quelque temps là bas. On raconte qu'il était sur le point de mettre au point un rituel de sorcellerie sur lequel il travaillait depuis longtemps avant qu'il ne quitte l'Entremonde pour la jonction 1996.
- Si les personnages ont de bons rapports avec les Mangeurs de lotus, ils peuvent alors apprendre que Chang Lo Pan était bien un eunuque membre de la secte. Cependant il n'a jamais rien dit de ses recherches en sorcellerie à ses supérieurs, il s'est même enfui dès qu'il a senti que la pression était trop forte sur lui. Depuis,

quelques agents des Mangeurs de lotus sont sur ses traces, car on ne quitte pas impunément la secte sans en payer le prix.

C'est une maison bleue, adossée à la colline...

En réalité, Chang Lo Pan est installé depuis plus d'un an dans la Chine de 1996, et depuis ce temps à travaille à son grand œuvre auquel il va à présent pouvoir mettre une touche finale grâce à la capture de la jeune et belle Mǐ-lǐ. La résidence de cette sinistre crapule se trouve exactement à l'endroit indiqué par Pao Paǐ, c'est une grande villa de style antique aux murs peints de bleu dont l'ouverture donne sur la mer. La maison elle-même est entourée d'un magnifique jardin zen ceint d'un mur de trois mètres de haut. On ne peut accéder à l'intérieur du jardin puis de la maison qu'en escaladant le mur ou plus simplement en passant par l'immense et lourde porte de bois.

Pour les joueurs les plus précautionneux il est relativement simple d'approcher de la résidence sans ce faire repérer étant donné que les arbres sont très nombreux dans le coin, et la forêt n'est pas loin.

Il y a deux gardes en faction devant la porte de l'enceinte, et cinq autres à l'intérieur d'un jardin. Autant dire que les personnages ont tout intérêt à être très rapide ou très rusés pour éviter de donner l'alerte.

Une fois qu'ils ont réussi à pénétrer dans le jardin, après s'être débarrassé des quelques encombrants gardes anonymes, il ne reste plus au personnage qu'à pénétrer dans la maison et à délivrer Mǎi-lǐ puis repartir au soleil couchant avec le générique de fin. C'est bien entendu ce qui va arriver mais tout n'est pas aussi simple ! Lorsque les personnages entrent dans la maison, Lo Pan a déjà commencé son sinistre rituel au sous sol et la jeune fille coure donc un très grave et immédiat danger. Pour atteindre le sous sol, les personnages devront affronter une dizaine de sectateurs anonymes à l'intérieur de la maison qui est d'ailleurs tout aussi somptueuse que l'extérieur, visiblement si Lo Pan est une crapule finie, ça ne l'empêche pas d'avoir du goût et d'apprécier la beauté.

Tuer le méchant, sauver la fille... La routine quoi !

Lorsque les personnages arrivent enfin au sous sol de la maison, ils découvrent une immense salle de dix mètres sur vingt cinq. Un peu partout brûlent des bâtonnets d'encens et des soieries multicolores sont tendues ça et là. Devant eux, une quinzaine de sectateurs fanatisés sont à genou et leur tournent le dos pendant qu'au fond de la salle Chang Lo Pan, aidé de trois acolytes met la touche finale à son projet mégalomane. Devant lui, entravée aux poignets et aux chevilles, allongée nue (si, si, ça fait mieux je vous jure, mais vous pouvez lui rajouter un pagne si ça vous choque) sur une roue de pierre aux

nombreuses gravures Mǎi-lǐ est inconsciente.

C'est d'ailleurs tant mieux pour elle, elle ne voit ainsi pas le plomb fondu qui coule lentement vers elle au travers d'un labyrinthe de granit et menace de la recouvrir dans à peine quelques dizaines de secondes si rien n'est tenté. Juste à côté du maître des lieux, un peu en retrait, se trouve un colosse torse nu qui aperçoit les personnages dès qu'ils entrent et qui ordonne à la quinzaine de fanatiques de les arrêter...

Attention, c'est le moment d'être cruel et de mettre un peu de pression aux joueurs, annoncez leur que dans 10 rounds environ, le plomb fondu devrait atteindre Maï-li.

15 sectateurs fanatisés

Complètement sous l'emprise de Lo Pan, ils lui obéissent aveuglément, ainsi qu'à Wu, son fidèle lieutenant. Ils sont vêtus de kimonos simples et portent tous un petit poignard. Au signal de Wu, ils se ruent sur les personnages sans chercher à comprendre.

Dialogue : « Yaaaaaaaaa !!!! »

Caractéristiques : Phy 6, Chi 0, Esp 4, Ref 5

Compétences : Arts martiaux 10

Armes : Coup de poing (7), Coup de pied (8), Couteau (9)

3 Acolytes anonymes

Ce sont les assistants de Lo Pan, il le soutiennent magiquement pendant le rituel. Ils n'ont pas été choisis au hasard car s'ils n'ont pas de nom, ils sont tout de même assez puissants.

Dialogue : « Va rejoindre l'enfer des pêcheurs à l'envers ! »

Caractéristiques : Phy 4, Chi 0 (Mag=6), Esp 5, Ref 5

Compétences : Sorcellerie 11

Schticks de sorcellerie : Blast (dégâts 8), Divination

Le fidèle Wu

Wu suit Lo Pan depuis la jonction 69, c'est son serviteur le plus fidèle. Il est de taille moyenne mais possède un corps d'athlète ! Il porte une lance souple à la main, est vêtu d'un simple pantalon bouffant et est chauve à l'exception d'une longue natte qui part du sommet de sa tête.

Dialogue : « Arrêtez les ! » « Vous ne passerez pas ! »

Caractéristiques : Phy 9, Chi 0 (Fu=8), Esp 4, Ref 5

Compétences : Arts martiaux 14, Commander 9, Intimidation 11

Armes : Coup de poing (10), Coup de pied (11), Lance (13)

Schticks : Arme personnelle, Attaque de feu, Garde de feu, poing de feu

Méthode de combat : le but de Wu est simple, il doit empêcher les personnages d'atteindre son maître. Pour cela il tentera avant tout de les repousser, voir de leur jeter un sorcier anonyme dans les pattes.

Chang Lo Pan

Le grand méchant de l'histoire... Très grand pour un chinois, Lo Pan mesure près de 1m90 mais n'a que la peau sur les os. Il est vêtu de manière traditionnelle avec robe, chapeau, ongles longs, barbe, moustaches et maquillage.

Dialogue : « Pauvres fous, pensez vous vraiment pouvoir m'arrêter ? »

Caractéristiques : Phy 4, Chi 0 (Mag 10), Esp 8, Ref 6

Compétences : Sorcellerie 17, Commandement 15, Intimidation 13, Info / Chine antique 14, Info / Sorcellerie 14, Info / Pègre 9

Schticks de sorcellerie : Blast (dégâts 12), Divination, Influence, Mobilité, Invocation

Méthode de combat : Dans un premier temps, il sera plutôt désinvolte, confiant en ses capacités. Il se montrera donc joueur et méprisant. Cependant, s'il est blessé ou dès que Maï-li est libérée, il entre dans une sorte de furie destructrice, frappant aussi bien ses ennemis que ses alliés.

Chorégraphie de combat

- Wu se sert d'un sorcier anonyme à lancer sur les personnages.
- Les soieries pendantes peuvent être arrachées et servir de filets improvisés.
- Les encensoirs peuvent servir d'arme improvisée.
- Annoncez aux joueurs combien de rounds il leur reste avant que Maï-li ne meurt.
- Les soieries et les meubles bas sont très facilement inflammables, n'hésitez pas à en faire se dégager une fumée épaisse qui empêchera de voir correctement et donnera un malus de -2 à la VA.

Mais pourquoi était-il aussi méchant ?

En réalité, Chang Lo Pan n'est pas méchant, ou du moins il n'est pas né méchant, il est simplement très ambitieux. Il a reconstitué depuis la Chine antique un parchemin expliquant la manière de créer un rituel pour obtenir invincibilité et vie éternelle, devenir un dieu quoi... La touche finale du rituel est pour le moins étrange : le sorcier doit se marier avec une fille aux yeux verts puis la sacrifier aussitôt après en la recouvrant de plomb fondu... Ce qu'évidemment Lo Pan ne sait pas, c'est que même s'il parvient à sacrifier Maï-li, son rituel ne fonctionnera pas puisqu'en réalité il ne sert qu'à libérer un démon prisonnier du parchemin en question...

Conclusion

Souhaitons que nos valeureux héros aient pu sauver la belle jeune fille du sinistre sorcier... Si ce n'était pas le cas, le démon invoqué prendrait aussitôt la fuite mais gageons qu'il reviendra un jour ou l'autre rendre visite à ceux qui ont cherché à l'empêcher de sortir.

Les personnages ont quand à eux dans la pègre de Hong Kong un nouveau contact qui risque d'être difficilement gérable vu la violence de son gang mais sait-on jamais...

Et pour finir, ils auront aussi gagné au moins la reconnaissance de Wong Tei pour leur intervention dans son casino, et ça, ça n'est pas rien !