



Par Auberon (auberon@sden.org)

Merci à tous les gens de la ML Feng-shui (<http://fr.groups.yahoo.com/group/fengshui-jdr>), qui ont répondu à mes nombreuses interrogations, et m'ont conseillé en de nombreuses reprises.

Prière de ne pas diffuser cette mini campagne sans l'autorisation de son auteur.

Introduction à Feng-shui

Bonjour et bienvenue dans Hollywood Feng-shui. En temps normal, l'univers de Feng-shui est hautement inspiré des films d'action de Hong Kong. Mais j'ai préféré faire un scénario plus hollywoodien que chinois. **Quoiqu'il en soit, Feng-Shui est tout sauf un univers réaliste.** Aussi ne faut-il pas s'étonner si par exemple les clefs se trouvent sur le contact de la moto que l'on vient d'emprunter. Il doit en aller de même pour les personnages. Je me suis permis de forcer la tendance pour les personnages prêtirés. Comme dans tout bon film d'action le Background devrait tenir en quelques lignes (par exemple : « Ils ont butté mon coéquipier et je vais le venger »). Pour ce scénario, les backgrounds des personnages prêtirés sont anormalement longs (si si je vous jure), je m'en excuse, mais de toute façon, il est aussi prévu (et même recommandé) de jouer avec des personnages que vous aurez créés pour cette occasion. A ce sujet sachez que les personnages prêtirés n'ont pas à se connaître au début, il est même recommandé qu'il ne se connaisse pas, mais une adaptation de l'introduction du premier scénario est possible pour tenir compte du fait qu'ils se connaissent éventuellement.

Le plaisir de Feng-shui provient essentiellement de l'action sous toutes ses formes. Description poussée des scènes, du décor, cascades : ça c'est Feng-shui. Ici il n'est pas question de réfléchir sur sa condition de héros. Il est question d'Action avec un grand « A ». Mes excuses pour les références cinématographiques, cette mini campagne (qui se compose de deux scénarii, *4 Taulards et un fumier* et *Senator 1.0*) est construite en hommage aux films d'action d'Hollywood.

Normalement si vous lisez ces lignes, vous savez déjà ce qu'est Feng-shui. Sinon c'est que : vous ne tarderez pas à le découvrir, il vous suffit d'acheter le bouquin de base ; vous êtes un joueur et vous ne devriez pas les lire, et c'est pas beau de tricher !

Bien procédons maintenant à une dernière vérification d'usage. Vous avez vos popcorns ? Alors la séance peut commencer...

Ces scénarii ont été rédigés pour les Conventions du Dragon Libournais 2003 et 2004. Ils ont été écrits pour s'enchaîner, comme une mini campagne mais peuvent évidemment être joués indépendamment avec pas mal d'adaptations.

Episode 1 : QUATRE TAULARDS ET UN FUMIER



L'histoire en résumé:

En 2001, les Etats-Unis connaissaient de graves problèmes de surpopulation carcérale. Le gouvernement américain, sur proposition du Sénateur de Californie a décidé de remettre à neuf et de faire rouvrir les portes du plus célèbre pénitencier fédéral : Alcatraz dans la baie de San Francisco. Après un an de travaux, The Rock, comme on l'appelle aussi, a ré ouvert ses portes le 18 Juin 2002. Alcatraz a rapidement été repeuplée des pires criminels engendrés par le système américain, transférés pour l'occasion dans cette prison de haute sécurité.

San Francisco, Novembre 2002 : Wah Sing Ku a tout pour être heureux ; il est l'un des plus gros narcotrafiquant de tous les Etats-Unis. Récemment il a introduit sur le marché une toute nouvelle **DROGUE** synthétique, l'Adrenaflip, qui fait un carton. Cette drogue est un excitant qui libère l'agressivité de ceux qui la prennent et rend fou de violence celui qui en prend beaucoup trop. Mais Wah Sing Ku à des problèmes. En effet des électrons [trop] libres menacent son business. Etant par ailleurs un homme d'influence (il a dans sa poche le futur Sénateur de l'Etat de Californie dont la future **REELECTION** ne fait aucun doute), il a pu s'arranger pour faire emprisonner les gêneurs.

- Quand Ku a fait assassiner Max Smithee, l'indic, c'était pour éviter que ce dernier ne balance son nom aux divers flics et journaliste et faire d'une pierre deux coups en les envoyant en taule
- Bill Vernon, agent d'assurance dans la vie est aussi par ailleurs, le comptable de Ku, blanchit de grosses sommes d'argent pour le maffieux. Evidemment l'intérêt de certains pour Vernon.
- Gros Tony est quand à lui un bon partenaire de Ku. Malheureusement il ne sait pas s'entourer. C'est ainsi qu'un minable garde du corps a pu se rendre compte du trafic auquel les deux s'adonnaient ensemble et connaît le visage de Ku. Heureusement tout de même, il ne connaît pas son nom et n'a fait que l'entr'apercevoir.
- Quand à Jack Tylor, il trouvait son stock chez Ku lui aussi. Il dealait mais consommait aussi. Ku n'apprécie guère qu'on touche à ses dealers. Dans ce cas, il n'a pas eu à manipuler la justice pour expédier en taule le tueur de Tylor.

Pour diverses raisons donc, les PJ sont envoyés en **PRISON**, sans connaître le nom de leur ennemi. Après une première rixe en prison, ils sont contactés au parloir par John Callery, un membre de la DEA qui leur propose un marché. S'il ne peut rien faire d'officiel pour eux il peut les aider à s'évader notamment en leur donnant une **EPINGLE** qui leur servira lors de leur évasion. En échange il leur demande de retrouver et d'éliminer Wah Sing Ku, un trafiquant notoire, ami personnel du Sénateur de Californie.

Les PJ retrouveront Wah Sing Ku aux côté du Sénateur pour son discours de campagne de Thanksgiving qui aura lieu sur le Golden Gate. L'un d'entre eux, déguisé en **CLOWN** pourra ainsi approcher Ku sans éveiller les soupçons et lui tirer dessus de très près.

Mais Ku survivra... C'est en effet un dur à cuire (accessoirement il connaît le shtick d'Ordre Naturel dans la voie de la tortue des tempêtes, ceci expliquant peut-être cela). Alors que les PJ se replieront, Ku se relèvera. Il est trop tard pour s'éterniser malheureusement mais Ku est survivant et c'est un vrai miracle. Il leur faudra alors le retrouver d'une autre façon. Ils devront reprendre leurs investigations passées pour trouver le repère du truand et lui botter le cul dans sa propre résidence sur les hauteurs de San Francisco.

Implication des personnages

Il convient tout d'abord d'apporter quelques éclaircissements préliminaires à cette histoire. En premier lieu, la guerre Secrète est totalement absente du premier Opus. Les personnages doivent donc être obligatoirement issus de la jonction 1996. En vérité, ce scénario est prévu pour être une introduction progressive à l'univers de Feng-shui. Bien passons maintenant à quelques pistes pour introduire vos PJ dans cette galère.

Cas Numéro 1 : Un flic Marginal, flic Karatéka, Flic Magicien, un détective Privé, ou même un journaliste, tandis qu'il enquêtait sur une affaire de trafic de drogue, peut être tombé dans un complot. Alors qu'il avait rendez vous avec Max Smithee, un indic qui devait lui balancer le nom d'un gros baron de la drogue, il le retrouve à son domicile, avec son arme personnelle fumante posée au sol. Comme par hasard les flics débarquent au même moment. Après un procès bien louche (preuves trafiquées, faux témoignages, désistements etc...), il est expédié en taule. Il y a quelque chose de pourri dans ce monde. Le personnage acquière alors la conviction que c'est le fumier dont Smithee devait lui révéler le nom qui est derrière tout ça (Voyez Tango et Cash pour l'inspiration).

Cas Numéro 2 : Un ex-membre des forces spéciales, ou un wanabee *vengeur masqué*, alors qu'il était en permission a pu se retrouver embarqué dans une bagarre de Bar. Des types éméchés commencent à tripoter sa copine. Une rixe s'engage dans laquelle il envoie à l'hôpital plusieurs membres de la bande. Le chef de celle-ci, Jack Tylor, un dealer et drogué notoire accro à l'Adrénaflip, pète les plombs et ordonne l'assassinat de la copine du personnage. Ce dernier, fou de rage se venge en tuant de ses mains Tylor ce qui le mène tout droit en Cour Martiale (pour l'ex membre des forces spéciales) ou au tribunal (pour le wanabee Vengeur Masqué) puis en prison. Plus tard, le Vengeur Masqué aura l'opportunité de porter son costume kitsh et de défendre une vraie justice, celle qu'il n'a pas eu.

Cas numéro 3 : Un Monsieur tout le Monde, un petit inspecteur des finances (sévèrement burné), est envoyé en taule pour complicité de détournement de fond alors qu'il n'a jamais commis aucun méfait. C'était juste avant qu'il ne trouve quelque chose de gros sur Bill Vernon un assureur à la comptabilité louche. Visiblement on a voulu éviter qu'il n'en apprenne trop. Il en savait déjà beaucoup (on lui avait envoyé une lettre de menace), mais manquait de preuves. Son arrestation et son procès sont arrivés comme par hasard alors qu'il avait une piste sérieuse. Bref, traîné dans la boue, il entend bien se venger, qu'il ait des preuves ou non.

Cas numéro 4 : Un Gros Boeuf, ancien garde du corps professionnel, a pu être amené à bosser en extra pour le gros Tony, un homme d'affaires influent se rendant à un match de boxe. Malheureusement il découvre au cours de la soirée que le gros Tony est plus qu'un homme d'affaire mais aussi un trafiquant de drogue notoire. Le match de boxe n'est qu'un prétexte pour un deal sur une nouvelle drogue, l'Adrenaflip, avec d'autres maffieux. Le PJ découvre ceci et menace le Gros Tony de tout révéler. Peu de temps après, les flics débarquent dans son appartement et l'arrêtent comme par hasard pour possession de drogue.

Cas numéro 5 : Un Tueur à Gages ou un ninja, bossant pour Wah Sing Ku a pu se faire arrêter alors qu'il exécutait un contrat. Confiant que son patron paierait sa caution et le sortirait de là, il fut surpris d'apprendre qu'il n'en était rien et qu'il devrait moisir en prison à ruminer une haine et une vengeance contre son ex-boss.

Cas numéro 6 : Un joueur Professionnel a pu contracter une immense dette auprès de Bill Vernon, qui faisait office d'usurier. Ce dernier a tout rapporté à Wah Sing Ku et décision fut prise d'envoyer une équipe de truands bastonner le joueur professionnel. Après s'être fait molester et plutôt que de vivre dans la terreur, ce dernier prit la décision d'aller interroger son usurier afin de connaître l'identité de son vrai créancier (Vernon n'ayant pas la carrure pour ce genre d'histoire) dans le but de l'éliminer et d'effacer ainsi sa dette. Il prit son arme et se rendit chez Vernon. Mais en route, il commit un excès de vitesse. Des flics l'arrêtèrent, trouvèrent le flingue pour lequel il n'avait pas de permis de port d'arme. Il fut jugé et condamné à une peine mineure.

De la féminité dans les prisons :

La présence de personnages féminins risque de poser des soucis lors des premières scènes. En fait, dans la mesure où les personnages commencent en prison et que, les prisons sont rarement mixtes, les personnages féminins sont à déconseiller a priori (ou masculins si vous avez la chance de n'avoir que des joueuses à votre table). Ce serait toutefois un peu injuste ne trouvez-vous pas ? On considèrera donc qu'il existe dans la prison, un quartier spécial réservé aux pires criminelles et que là ou les PJ féminines y ont été incarcérées, ce qui est totalement disproportionné par rapport au faux délit dont on les accusait. Voilà, c'est un peu bancal, mais ça me paraît suffisant et moins discriminatoire comme ça. Après il suffit de reprendre une des implications précédentes et de l'adapter à un personnage féminin. Il faudra donc procéder, en conséquence, à des remaniements mineurs au cours de l'Acte Premier pour tenir compte de cette situation. Car à l'origine, le scénario est prévu pour des héros masculins.

Acte Premier : Dans l'Enfer d'Alcatraz

[Silence ! Moteur ! Action]

Après à peine une semaine dans Alcatraz, sous l'autorité fédérale, au cours d'une nuit, leurs portes sont ouvertes avec fracas, des prisonniers entrent et commencent à leur foutre un sac noir sur la tête et à les traîner au sol alors qu'ils sont à peine éveillés. Ils les emmènent jusqu'à la buanderie de la prison sans qu'ils ne puissent faire grand-chose et les jettent au sol. Tandis que les 4 personnages commencent à recouvrir leurs esprits, on leur enlève leurs sacs de la tête. Des tas de prisonniers se tiennent autour d'eux. Derrière un groupe se trouve un type vêtu à la mode traditionnelle chinoise mais dont le visage reste dans l'ombre. Nash peut reconnaître cette tenue typiquement chinoise comme étant celle d'un des partenaires du Gros Tony.

« Bien bien ! Mais regardez donc qui nous avons là ! ¹

- [Cas numéro 1] : vous savez que vous m'avez perdu une grosse livraison d'Adrenaflipe il y a de cela un mois. Une grosse perte sur mon chiffre d'affaire à vrai dire. N'y voyez rien de personnel Mr Trash, mais je ne pouvais pas laisser passer cela. Vous avez fait votre boulot, je fais le mien, c'était inévitable...
- [Cas numéro 2] On ne se connaît pas très bien, au fond. De tous vous êtes celui pour lequel j'ai le plus de peine à faire ceci. Voilà ce qui vous en a coûté de ne pas laisser tranquille un de mes dealers.
- [Cas Numéro 3], vous auriez dû suivre mes conseils et laisser mes comptables tranquilles. Voyez ou cela vous a mené d'insister.
- [Cas numéro 4] Je suis sincèrement désolé pour ce qui vous arrive. Mais je ne pouvais pas décemment vous laisser en vie, vous auriez pu me reconnaître et me dénoncer.
- [Cas numéro 5] Je ne supporte pas les incapables.

Désolé les gars mais j'aime pas qu'on se mêle de mon business.»

Après ces mots, il claque des doigts et repart alors que les prisonniers passent à l'attaque, menés par Goldberg. La lutte dure trois séquences avant que les gardiens n'interviennent et séparent tout ce petit monde à l'aide de tazers et d'incapacitants.

Chorégraphie du combat

- Des Fers à repasser sont chauds (évidemment) et prêts à être utilisés comme armes improvisées.
- Des planches à repasser sont montées sur roulette et peuvent donc se déplacer. On peut les utiliser pour frapper dans le ventre les ennemis.
- Des piles de linge sont posées sur les étagères. Un drap peut par exemple être utilisé pour enrouler le bras ou les jambes d'un ennemi.
- Il existe des petits wagons de linge (remplis et vides) dans lesquels on peut envoyer valdinguer un ennemi avant de le faire rouler en direction d'un autre.

¹ Voir la section **Implication des personnages** pour en savoir plus sur les différents types de discours. Ce ne sont évidemment que des exemples à ne pas prendre au pied de la lettre.

- Il y a deux gros séchoirs à linge dans lesquels on peut aussi envoyer un ennemi. Evidemment, les portes sont grandes ouvertes et les séchoirs sont préprogrammés pour que lorsqu'un ennemi tombe dedans, il se lance automatiquement.
- Un Balai peut servir de bâton improvisé. Un seau de nettoyage peut servir pour aveugler un adversaire.
- Des paquets de lessive en poudre peuvent servir à aveugler les ennemis.

Prisonniers

Des flics, je peux sentir leur odeur

Physique 5

Esprit 5

Chi 0

Réflexes 5

Arts martiaux 8

• Coup de poing (6)

• Coup de pied (7)

Éliminé sur 13 ou plus.

Bill Goldberg

Venez voir Tonton Goldberg mes petits...



Physique 11

Esprit 4

Chi 0

Réflexes 5

Arts martiaux 13

Coup de poing 12

Coup de pied 13

Esquive passive 13

Gros Bœuf : 50 points de blessure au lieu de 35.

Initiative 1d6 + 5

Après leur charmante rencontre avec Ku, les PJ seront placés en cellule d'isolement pendant 2 jours. Consécutivement à ceci, on leur annoncera qu'ils ont de la visite. Chacun à leur tour, un visiteur particulier demande à les voir au parloir. Il s'agit de John Callery un agent de la DEA. Il connaît leurs histoires respectives et leur propose à chacun un deal : une évasion et une vengeance. Callery a en effet démasqué Ku lui aussi mais il n'a aucun moyen d'action contre lui. L'homme est influent, puissant et riche. C'est de plus un ami personnel du sénateur Boatman, dont il finance la campagne pour sa réélection. Bref il est coincé. Il compte donc employer les PJ de manière officieuse pour les lancer sur la piste de Ku et le faire tuer. Il sait qu'une fois Ku mort, le milieu de la drogue californien tombera dans un chaos sans précédent. Bref c'est le seul moyen qu'il ait trouvé de lutter efficacement contre les trafiquants de drogue à qui il voue une haine farouche.

Le message est clair :

« Une coupure de courant aura lieu cette nuit, à 1h43 du matin. Les générateurs de secours mettront 10 secondes à se mettre en marche. Pendant 10 secondes donc, tous les systèmes de fermeture des toutes les cellules seront désactivés. Mais vous serez le seul à pouvoir en

profiter assez rapidement étant donné que vous aurez été les seuls avertis. Retrouvez vous le plus rapidement possible aux douches dans les sous sol. Lorsque vous serez arrivés là bas allez vers la porte qui mène vers la salle d'entretien. Normalement cette porte est simplement fermée à clef. Pas de système électromagnétique cette fois.

[Au PJ qui est le plus à même de crocheter une serrure]Voici de quoi la crocheter [Il fait discrètement passer une épingle à travers la grille du parloir pendant que les gardes ne regardent pas]

[Aux autres] L'un d'entre vous devrait être en mesure de la crocheter si je ne me trompe pas

Une fois la porte ouverte, empruntez là et suivez les canalisations jusqu'à la mer. Une fois dans la mer ce sera à vous de jouer et de ne pas vous faire tirer dessus. Inutile de vous dire d'être discrets et de ne pas attirer l'attention sur vous. Aucun garde ni aucun prisonnier ne devra vous entendre sans quoi votre évasion sera compromise. »

Si les PJ lui demandent pourquoi il fait cela il répondra franchement :

« Wah Sing Ku est le fumier qui vous a fait envoyer en taule. Son Adrénaflip ravage la population pendant qu'il se fait du fric sur le dos de pauvres camés. Légalement je ne peux rien contre lui, il est intouchable. Je dois donc donner dans l'officieux et l'illégal. Retrouvez le et butez le pour moi et nous serons quittes. Une fois évadés, allez au 51 de la 27^{ème} rue. C'est une planque que j'ai fait spécialement aménager. Vous y trouverez assez d'arsenal pour butter ce salaud je l'espère. Vous y trouverez aussi un costume de clown. Voici mon plan : D'ici 2 jours, le Sénateur Boatman devra prononcer son discours de campagne de Thanksgiving en direct du Golden Gate. Wah sing Ku sera à ses côtés. Le meilleur tireur d'entre vous devra être déguisé en clown et s'insérer dans la parade de Thanksgiving. Il pourra ainsi approcher Wah sing Ku lors du discours sans éveiller les soupçons (n'oubliez pas qu'après votre évasion vous serez recherchés). Vous n'aurez pas beaucoup de chance. Je pourrais faire en sorte par la suite de maquiller votre action, en attentat contre le Sénateur. Cependant ne vous trompez pas de cible : C'est Wah Sing Ku qui nous intéresse. Vous n'aurez pas beaucoup de chance. Agissez en équipe, couvrez vous les un les autres. Bien entendu, je ne vous connais pas et vous ne me connaissez pas. Quand vous serez dehors, je ne pourrais pas vous venir en aide, ni vous rencontrer. »

A toute autre question, il essaiera de répondre franchement. Vu les peines de prison qu'ils ont pris, c'est une aubaine pour les PJ, espérons qu'ils sauront en profiter

Escape from Alcatraz

La coupure de courant a effectivement lieu à l'heure dite et les 10 secondes sont juste assez pour ouvrir et refermer la porte. Dans les cellules voisines, tout le monde dort... Rick Trash gagne un +1 à toutes ses VA

Alors qu'ils progressent tous à peu près discrètement dans la prison endormie, c'est le moment que choisit un garde pour aller se chercher un café au distributeur... et apercevoir un des PJ. Il commence à tirer, donnant du même coup l'alerte.

Les PJ arrive alors dans les douches, devant la porte, avec une meute de gardes à leurs trousses. Les gardes sont de gros balèzes typiques, au physique impressionnant, habitué à mâter des taulards pour moins que ça (intimidation difficulté 10, si réussi les PJ ont un – résultat à leur VA)...

Les prisonniers ayant entendu le coup de feu se sont réveillés et commencent à gueuler.

Si les PJ n'ont rien fait pour bloquer l'accès aux douches, les flics entrent et une fusillade commence. Trash a tout intérêt à s'activer pendant que ses camarades retiennent les gardes. A moins que Le Gros Boeuf ne préfère plus simplement enfoncer la porte avec sa corpulence...

Chorégraphie du combat.

- Il faut une séquence entière pour crocheter/enfoncer la porte, séquence pendant laquelle il faut retenir les gardes.
- Les gardes sont 8 au départ. Il en arrive trois tous les trois segments.
- Les douches peuvent être ouvertes à fond et dirigées vers les gardes.
- Faire couler beaucoup d'eau chaude produira rapidement (3 segments plus tard) une épaisse vapeur qui empêche correctement tout tir.
- Il est possible d'utiliser les savons comme projectiles, ou encore d'arracher un bout de tuyau pour s'en servir d'arme improvisée

Gardes de prison

- *Qu'est ce qu'on fait Elvis ?*
- *On tire à vue !*

Physique 6

Chi 0

Esprit 5

Réflexes 6

Éliminés sur 13 ou +

Initiative 1d6 + 6

Arts Martiaux 8

Armes à feu 8

Intimidation 8

Poing 7

Pied 8

Glock 17 10/1/17+1

Bref rapidement, la porte devrait être ouverte et les personnages devraient songer à fuir au plus vite. Après quelques minutes passées à courir dans les sous-sols à suivre les canalisations, ils arrivent en effet à l'air libre, à environ 20 mètres au dessus du niveau de la mer. Pas le temps de réfléchir car déjà des gardes se rapprochent dans les couloirs. Un magnifique saut de l'ange permet de se retrouver dans la mer en train de nager vers la liberté. Enfin presque car des vedettes et un hélicoptère sont déjà à la recherche des PJ. En étant suffisamment discret, les PJ devraient parvenir facilement jusqu'à la côte californienne.

Acte Second : Die Motherfucker !

4 taulards en cavale

Après leur fantastique évasion, les PJ pourront aller à la planque de Callery. Effectivement un véritable arsenal y est présent.

- 6 flingues automatiques : 2 Desert Eagle.50 Magnum (12/3/9+1), 4 Smith & Wesson sigma (10/1/14+1)
- 2 pistolets mitrailleurs Heckler et Koch Mp5 Police (11/3/30),
- Un Shotgun Mossberg Mission Spéciale (13/5/9)
- Un fusil d'assault M16 (13*/5/30)
- Un costume de clown.

Une lettre répétant les instructions est sur la table de la cuisine.

« Messieurs, je sais que vous êtes des pros, mais je me permets de vous répéter les consignes.

Première recommandation donc, évitez d'emmener le gros arsenal, vous vous feriez repérer de suite et risqueriez de compromettre l'opération.

Le costume de clown vous permettra de vous mêler à la parade de Thanksgiving et d'approcher la tribune où se trouveront Boatman et Wah Sing Ku. Il est préférable que le meilleur tireur d'entre vous le prenne pour approcher Wah Sing Ku. D'après les dispositifs de sécurité habituels pour les situations équivalentes que j'ai eu à couvrir avant d'intégrer la DEA, vous pourrez approcher je pense jusqu'à 15 mètres avant de tomber sur les barrières et les vigiles.

Quand à vous autres, vous serez présent pour couvrir sa fuite une fois Wah Sing Ku éliminé.

Lorsque vous l'aurez abattu courez vers le bord du pont et sautez. C'est le meilleur moyen de fuite. Vous trouverez non loin dans la baie une issue par laquelle les eaux des égouts se déversent. Vous pourrez tous vous y replier. J'ai inclus à cette lettre un plan des égouts. Grâce à celui-ci vous pourrez retourner facilement non loin de la planque.

Pour le reste je vous laisse vous organiser à votre guise.

Bonne chance, même si je sais pertinemment que vous n'en avez pas besoin. »

L'attentat de Thanksgiving

Le lendemain de leur évasion :

La parade de Thanksgiving s'arrête au pied du Golden Gate. Une estrade a été installée environ au milieu du pont, estrade sur laquelle le Sénateur fera son discours. La foule commence à se masser autour des barrières de sécurité, disposée à 15 mètres autour de l'estrade. Derrière les barrières se trouvent des gardes du corps et deux agents du FBI venus assurer la sécurité du Sénateur. Le dispositif de sécurité n'est pas en apparence anormal relativement aux circonstances de l'évènement. En tout cas personne ne remarquera les PJ avant le début des hostilités.

Chorégraphie du combat

- Les PJ bénéficient d'un bonus de 2 à leur initiative en raison de l'effet de surprise.
- Sculler et Muldy font un jet en perception + 4. difficulté 10. Si réussi, Résultat = bonus à la première attaque ou esquive du segment.
- Dès les premiers coups de feu, les gorilles plongent sur le Sénateur pour le protéger.
- S'il se fait toucher, Wah Sing Ku s'effondre quasiment immédiatement, feignant d'être blessé.
- Il est possible de tirer dans un ballon de la parade (disons un grand ballon en forme de Mickey) pour le faire tomber sur une partie de la foule dont certains gardes du corps ou agent du FBI.
- Evidemment dans la foule c'est la panique : tout PJ dans la foule subit un malus de 2 sur son jet de tir pour éviter de tuer des innocents.
- Une barrière peut être décrochée et lancée contre des gardes.
- Le tapis menant à l'estrade peut être soulevé pour faire tomber un garde.

Sculler et Muldy, Agents du FBI

Physique 6

Chi 0

Chance 2

Esprit 8

Intelligence 10 (Muldy)

Charisme 10 (Sculler)

Réflexes 7

Armes à feu 13

Arts Martiaux 11

Esquive Passive : 13

Initiative 1d6 +7

Poings 7 / pieds 8

Sig Sauer P230 12/1/7+1

Shtick Unique du Détective

Shtick d'arme à feu :

- 6^{ème} sens (x2) : +4 Va de Perception pour dénicher un péril
- Arme Personnelle (Sig Sauer) + 3 dégâts

Détective 15

Info / loi fédérale 11 (13 pour Muldy)

Info / antiterrorisme 11 (13 pour Muldy)

Intrusion 11

Séduction 12 (14 pour Sculler)



Gardes du Corps du Sénateur Boatman

Mettez le Sénateur en sécurité !

Physique 8

Chi 0

Esprit 4

Réflexes 8

Armes à feu 9

Arts Martiaux 9

Éliminés sur 14 ou +

Initiative 1d6 + 8

Poings 9 / pieds 10

Ruger K89 10/2/15+1

A la fin, les PJ devraient plonger du haut du pont dans les eaux froides de la baie de San Francisco pour rejoindre l'entrée des égouts.

Acte troisième : Rêve et crève pour la Démocratie

Retour à la Case départ :

Après leur action de l'après midi, les Pj sont plus que jamais recherchés. Ils pourront apprendre d'une façon ou d'un autre à la planque, que Ku a survécu.

[un bandeau défile en bas de l'écran de télévision : Amy Carlson, Live from the Golden Gate]

« Bonsoir

Un évènement tragique vient de se produire. Un attentat contre le Sénateur Boatman a eu lieu cet après midi alors qu'il prononçait son discours de Thanksgiving en direct du Golden Gate. Des terroristes s'en sont pris directement au Sénateur à un moment crucial de sa campagne.

Mr Ku, un des amis personnels du Sénateur aurait été, me dit-on d'après des sources proches de la police, touché durant la fusillade. Ses jours ne sont cependant pas en danger. Le Sénateur est quand à lui indemne et plus que jamais déterminé à poursuivre sa campagne. D'après des témoignages, l'un des agresseurs portait un masque de clown ainsi que nous l'ont confirmé plusieurs caméras présentes sur les lieux. Les agresseurs n'ont fait aucune revendication et ne se sont pas fait connaître.

Agent Sculler, vous étiez sur les lieux pour assurer la protection du Sénateur, avez-vous pu voir un des agresseurs ? »

« Pas de commentaire, laissez la police faire son travail »

« Merci Agent Sculler. C'était Amy Carlson en direct du Golden Gate pour ABC News. »

Pour résumer leur action n'a servi à rien, Ku est intact. Il va donc leur falloir le retrouver par d'autres canaux. Pourquoi faire cela. Il est raisonnable de penser que les Pj ont accompli leur part du contrat, malgré leur échec. Un tel raisonnement n'est pas adapté à Feng-shui. Les Pj sont des héros, ils n'échouent pas. Du reste ils ont des raisons d'avoir de la rancœur contre Wah Sing Ku. Les Pj disposent pour cela de trois canaux pour le retrouver :

- Gros Tony
- Bill Vernon
- Les Réseaux d'indices des journalistes et flics

La Revanche du Tigre

Si les PJ veulent retrouver Wah Sing Ku, il va leur falloir reprendre à 0. Et enquêter... A priori, l'adresse de Wah Sing Ku n'est pas dure à trouver... Un coup d'œil au bottin suffit amplement. A ceci près que pour le genre d'affaire qu'il traite, Wah Sing Ku a bien sûr, un QG beaucoup plus discret. Un espionnage en règle de la demeure « normale » de Ku ne donnera rien. Aucun signe de vie. Ku n'est donc pas là vraisemblablement. Il doit avoir une planque ailleurs. Après avoir réuni les informations qu'ils possèdent sur Wah sing Ku (dans leurs historiques propres), les PJ disposent de trois pistes possibles :

- 1) Bill Vernon



Le comptable de Ku ne sera pas dur à retrouver. Il habite dans une maison tranquille de la banlieue proche de SF. S'ils s'y rendent, les PJ le trouveront dans son bureau, attaché et bâillonné sur son siège. Sur ses paupières sont scotchés des fils de pêche qui vont sous sa chaise.

Dans ses yeux se lit une terreur panique... Et il y a de quoi. Toute la maison est piégée au C4. Le détonateur a été programmé pour commencer le compte à rebours dès l'entrée des personnages dans la maison. De plus la bombe se déclenche si Vernon cligne des yeux. Ils ont une séquence après avoir enlevé le bâillon de Vernon pour désamorcer la bombe ou sauter hors de la maison.

Chorégraphie de l'explosion.

- Segment 10 : Vernon leur apprend que toute la maison est piégée. Le détonateur est sous sa chaise. Si Vernon fait un quelconque mouvement de tête, cligne des yeux éternue ou tire d'une quelconque façon que ce soit sur les fils reliés à ses yeux ou ses jambes ou ses mains, ou même les détend : la bombe explose. Il essaiera de leur expliquer ce qu'il a compris du mécanisme (ce qui n'implique pas qu'il ait raison, il n'y connaît rien en bombes, il se permet de donner son avis car c'est de sa vie qu'il s'agit).
- Défaire les entraves de Vernon sans se soucier du mécanisme avance d'un segment l'explosion de la bombe par segment passé à le délivrer. Il faut trois segments pour le délivrer de ses liens.
- Désamorcer le mécanisme requière un jet en Saboter Difficulté 13 et 4 segments. Cela arrête le compte à rebours. En cas d'échec. Le compte à rebours s'arrête quand même à la dernière seconde.
- Au 6^{ème} segment, le téléphone retentit dans la maison. Au bout du fil, Wah Sing Ku

« Dommage que le détonateur sur lequel vous avez travaillé soit un faux... Vos auriez mieux fait de réviser vos cours d'anti-terrorisme avant de venir. Le mécanisme se déclenche à distance. [Il raccroche]

- Il leur reste 4 segments (la conversation dure tout un segment) pour sortir d'une façon ou d'une autre (au ralenti cela va sans dire) de la maison avant que celle-ci n'explose dans une conflagration dans le plus pur style hollywoodien.
- Segment 1 : la bombe explose. Dégâts 27 si on se trouve dans la maison, 12 si on se trouve dans un périmètre de 3 mètres de celle-ci (c'est-à-dire si on est sorti au segment 2). La résistance n'entre pas en ligne de compte pour le calcul des points de dégâts.

Si Vernon a survécu, il leur dira ce qu'il sait sur Wah Sing Ku. Il sait qu'il a une villa sur les hauteurs de San Francisco, dans laquelle il traite ses deals de drogue. C'est de là qu'il dirige son empire de la drogue. De toute évidence c'est là bas qu'ils pourront le trouver. « Je serais vous, je laisserais Ku tranquille. D'après ses hommes de main, il est invincible même aux armes à feu ».

2) Gros Tony

Nash peut se souvenir que Gros Tony affectionne tout particulièrement un petit restaurant italien, Le Luciano's. C'est le repaire typique du maffieux italien, on y parle avec un accent exagéré, et on y sert des pâtes. Gros Tony est à table avec 10 de ses sbires. En fonction de l'approche des PJ sa réaction ira de « bienvenue à ma table » à « butez moi ces enfoirés ».

Même dans le premier cas, les PJ devront en venir aux mains pour obtenir quoi que ce soit de Gros Tony. Celui-ci ne crachera le morceau que sous la contrainte physique.

Chorégraphie du combat

- Quelqu'un se retrouve le visage plongé dans un plat fumant sur le comptoir
- Assiettes, bouteilles, carafes sont autant de projectiles improvisés pouvant assommer un ennemi.
- La Caisse enregistreuse peut voler sans les airs et s'écraser sur la tête d'un adversaire avec un petit ding, laissant tomber au sol pièces et monnaies.
- Les tables peuvent être renversées, les chaises peuvent aussi servir pour frapper.

Maffieux typiques

« T'as entendu ce que le boss a dit ? »

Physique 7

Chi 0

Esprit 4

Réflexes 7

Armes à feu 8

Arts Martiaux 8

Initiative 1d6 +7

Éliminés sur 13 ou +

Poings 9 / pieds 10

Ruger K89 10/2/15+1

Gros Tony

« Ok les gars je vais me mettre à table »

Physique 5

Chi 4

Esprit 7

Réflexes 6

Poings 6 / Pieds 7

Colt King Cobra

11/3/6



Armes à feu 12

Arts Martiaux 9

Commander 12

Info/Maffia Italienne 10

Esquive Passive 12

Initiative 1d6+6

Rapidement c'est la débâcle du côté de Gros Tony. Ses hommes sont tous mis à mal. Il se rend et lâche tout ce qu'il sait. Ku habite une villa sur les hauteurs de San Francisco, réservée pour ses affaires privées. « Je serais vous, je laisserais Ku tranquille. Une légende raconte que les armes à feu ne peuvent rien contre lui ».

3) Les indics des flics, journalistes ou autre

Un jet de Police ou d'info approprié (Maffia par exemple) devrait permettre à un des PJ de contacter certains de ses anciens indics dans le but de trouver l'info. Tester la compétence. Si le résultat est égal ou inférieur à 0, [fumble], il tombe sur un indic qui a été mis sur écoute, à son insu. La planque est repérée et les flics arrivent une ½ heure plus tard. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, un de ses contacts lui donne rendez vous le soir dans un coin lugubre de la ville (c'est un coup fourré, l'indic joue double jeu et le dénonce aux flics). Sur un résultat compris entre 6 et 13, il n'obtient aucun résultat probant. Sur un résultat supérieur à 14, il obtient l'info : Ku a aussi une résidence sur les hauteurs de San Francisco

Acte Final : L'enfer des Ninjas

Où l'on passe directement à la scène finale. Les PJ vont devoir prendre d'assaut la résidence, éliminer les sbires et Wah Sing Ku lui-même. A eux de décrire leur plan d'attaque. Dans tous les cas, il devrait y avoir de l'action ! Le combat se déroule en deux temps : l'assaut de la résidence, le combat avec Wah Sing Ku.

Mais où est passé John Matrix ?

La résidence est au milieu d'un grand jardin à plusieurs niveaux. Pour entrer, il faut escalader une enceinte d'environ 2 mètres de haut, ou enfoncer un grand portail automatique. Il y a des sbires partout (y compris sur le toit tout naturellement) : c'est le moment d'utiliser carnage à la chaîne. Les sbires ressemblent comme deux gouttes d'eau aux mauvais ninja de films d'action : ils sont très nombreux, de toutes les couleurs, (il y a les ninjas noirs classiques, mais aussi les ninjas rouges, jaunes, blanc, bleus, fushias etc...) et, détail qui tue, ils sont moustachus (c'est une règle chez les ninja² de films d'action). De par leur nombre, les ninjas bénéficient d'un + 2 au toucher.

Chorégraphie de l'Assaut (où l'on se remémore Commando)

- Il y a évidemment un cabanon de jardin dans lequel se trouve plein d'instrument de jardinage, des disques de scie sauteuse, un taille haie, un râteau, bref plein d'armes improvisées à récupérer si le flingue tombe enrayé.
- Il y a dans le jardin des statues de type hellénique dont les têtes n'attendent que d'exploser quand les ninjas leur tirent dessus.
- Bien évidemment, il y a une piscine dans laquelle on peut envoyer nager les ninjas. Autour de la piscine se trouvent des bains de soleil, et une cabine de douche.
- Près de la résidence, sont accrochés au mur des tuyaux d'arrosage. Quel merveilleux fouet ou lasso cela peut faire.
- L'arrosage automatique est allumé sur une partie du jardin. Ça ne sert à rien sinon à faire pousser les plantes et faire un peu de boue pour maquiller son visage comme un vrai commando.

Commando de ninjas rouges

Maman, combien de fois devrais-je te dire de laver ma capuche en entier ?

² Source : L'enfer des Ninjas



Physique 6
Chi 0
Esprit 4
Réflexes 8
Arts Martiaux 9

Armes à Feu 7

Éliminés sur 14+
Initiative 1d6 + 8
Poing 7, Pied 8, Revolver (9/2/6)

L'arme Fatale

L'intérieur de la résidence est typique des résidences californiennes pour friqués. Un grand hall d'accueil. Des tapisseries aux murs. Un lustre dans le hall d'accueil. Un escalier qui mène du hall aux chambres. Un garage en sous sol qui communique avec le reste de la maison. Lorsque les PJ entrent, Wah Sing Ku pointe son nez (au ralenti évidemment) au premier étage, de profil, et jette un regard en coin vers eux. D'où le cri de guerre du MJ « Initiative ! » (Cette formule est copyrighté par Tonton Alias, ce qui n'a rien à voir avec le scénario).

Chorégraphie du combat

- Il reste quelques sbires à éliminer au cas où Wah Sing Ku ne suffise pas.
- Il est possible de grimper jusqu'à l'étage grâce aux tapisseries.
- Il est possible de tomber de l'étage. Et inversement de se pendre par les bras aux barreaux de la rampe de l'étage, de faire jouer ses beaux abdos de héros et de se tracter jusqu'à l'étage.
- Sinon vous pouvez prendre l'escalier aussi mais ça à moins de classe.
- Il est possible de casser un barreau de la rampe d'escalier et de s'en servir comme arme.
- Un vase de fleurs peut être utilisé comme projectile.
- Le combat peut débouler dans une des chambres (si par exemple les Pj sont tous autour de Wah Sing Ku et que ce dernier doit reculer.
- Inversement le combat peut se poursuivre en bas, vers la cuisine ou la salle à manger.
- Il est possible de fermer une porte au moment où l'adversaire frappe afin que son poing se brise sur celle-ci (ou inversement qu'il brise celle-ci à l'aide de son poing.
- Un PJ éjecté de l'escalier peut se pendre au lustre et revenir sur son adversaire.
- Il y a une porte manteau dans le hall d'entrée. Un personnage maîtrisant bien les arts martiaux peut s'en servir de bâton (à la Jackie Chan).
- Dans le même esprit comme nous sommes en automne, il y a dans l'entrée un truc dont le nom m'échappe pour mettre les parapluies. Bref il est possible de récupérer des parapluies. Je ne sais pas à quoi ça peut bien servir mais bon des fois les PJ ont de ces idées.
- Rappelons que les armes à feu ne sont quasiment d'aucune utilité contre Wah Sing Ku.
- Si le combat se poursuit en cuisine Ryback³ à un bonus de +2 sur sa VA en Arts martiaux (c'est bien connu, il est imbattable dans une cuisine, révisez vos classiques). Sinon, c'est une cuisine classique : un four, des casseroles et des poêles pendues, divers instruments dont des couteaux bien sûr, un évier, un grand four, un frigo, une petite table ronde...

En combat individuel Wah sing Ku surclasse les PJ. Sauf que nos héros sont 4. Le combat risque cependant de durer quand même pas mal de temps. Il faudra donc que les PJ redoublent d'inventivité pour le tuer à mains nues. **GENÉRIQUE DE FIN.**

³ Voir Annexe 2, les personnages prétiérés.

Episode 2 : SENATOR 1.0



Prologue

Wah Sing Ku est mort. Sa villa a été retrouvée incendiée. Les flics ont mis ça sur le compte d'un règlement de comptes entre maffieux. Le Sénateur Boatmann, dont Ku finançait la campagne s'est retiré de l'élection lorsque ces liens avec des trafiquants ont été révélés à la presse par son principal adversaire, le candidat Républicain John Matrix, un ancien acteur vieillissant. Toutefois le nom de Wah Sing Ku n'a à aucun moment été révélé.



Comme prévu, le milieu s'est effondré en Californie avec la mort de Ku et c'est le chaos depuis. Les guerres des gangs sont nombreuses. Le milieu n'est plus unifié, les truands se tirent dans les pattes, bref ça ne marche plus, d'autant que Callery, l'agent de la DEA, a réussi à faire renforcer les contrôles douaniers en Californie. Bref la Californie a connu une vaste opération de purification, et les drogues en tous genre y sont moins présentes. Le candidat républicain John Matrix, fut quant lui élu triomphalement avec un score digne d'une république bananière pour la Californie (toute ressemblance avec des faits ou des personnages réels serait purement fortuite).

Points d'expérience : 12 xp chacun.

Nos quatre ex-taulards se sont donc retrouvés au Mexique dans un premier temps pour des vacances bien méritées. Cela se passait plutôt bien, jusqu'à ce que Callery les contacte, un mois après leurs exploits. Il leur envoya une vidéo des caméras de surveillance de l'aéroport de Los Angeles. La surprise était de taille : Wah Sing Ku apparaissait sur cette vidéo, apparemment en pleine forme et souriant. C'était lui, à n'en pas douter. Il venait de débarquer en Californie, accompagné de toute une ribambelle d'hommes d'affaires, ou de diplomates, chinois. Cette vidéo date d'une semaine avant le début du scénario. Evidemment, le branle bas de combat fut sonné et nos héros furent rappelés en Californie.

Résumé de l'Histoire

Les PJ sont contraints à reprendre le boulot, pour tenter d'en apprendre plus. Cela ne présage en effet rien de bon si Wah Sing Ku a survécu. Ils le retrouvent donc dans un restaurant chinois, pour l'espionner alors qu'il est en grande conversation d'affaires avec John Matrix le nouveau Sénateur. Au cours du repas entre les deux hommes, un léger incident survient quand le Sénateur exige du chef cuistot et maître des lieux, Li Bao dong, de lui préparer une **RECETTE DE CUISINE** typiquement américaine. L'affront est grand pour le cuistot mais Ku parvient à le calmer et à lui faire exécuter la demande du Sénateur.

Avant de passer au dessert, les deux hommes congédient leurs hommes et se retrouvent en tête à tête. Les PJ qui épient la conversation en apprennent ainsi beaucoup plus sur les deux hommes et leurs projets. A la fin de cette conversation, tous deux sourient et se **SERRENT LA MAIN** pour marquer leur accord. A ce stade nombre des éléments ainsi glanés par les PJ leur sembleront obscurs. Mais ils n'auront pas le temps d'y repenser car un de leurs micros a été repéré et ils sont alors contraints à s'enfuir. Parallèlement, leur planque a fait l'objet d'une perquisition du FBI et tout leur matériel saisi. Les voici donc qui se retrouvent à la rue. Mais John Callery, leur bienfaiteur à la DEA veille et leur donne rendez vous, le lendemain.

Leur rencontre avec Callery est fructueuse. Il confirme nombre de leurs informations glanées. En premier lieu, ils apprennent que ce n'est pas Wah Sing Ku qu'ils ont vu hier soir, mais Fong Tsao Ku, son frère **JUMEAU**, un diplomate chinois venu prendre ses fonctions en Californie. La coïncidence est trop grosse pour être vraie. Cela cache quelque chose d'autre c'est évident. Callery en profite pour indiquer aux personnages une planque dans laquelle ils pourront trouver tout un tas d'armes. Elle se situe dans un caveau familial, dans un cimetière en banlieue. De plus il leur demande de chercher à en apprendre plus sur les plans du Sénateur et du diplomate lors de leur prochaine entrevue. Au même moment, Li Bao Dong, qui n'a pas digéré l'affront du Sénateur donne l'ordre à un de ses tueurs d'aller l'assassiner. Celui-ci rate sa cible et tue l'assistante du Sénateur à la place. Ce dernier pense alors à un coup des PJ.

Les PJ qui sont toujours clandestins rappelons le et qui n'ont plus de planque, devront alors tenter de récupérer les armes que Callery a laissées à leur intention. Ils se rendront pour cela dans un cimetière en banlieue de LA, dans le **TOMBEAU** (un caveau pour être exact) de la famille Gibson. Manque de bol, c'est exactement à ce moment que surviendront les funérailles de l'assistante du Sénateur. Les PJ seront donc contraints à une retraite précipitée lorsque le FBI viendra frapper à la porte du caveau. S'ensuivra alors une gigantesque course poursuite sur l'autoroute qui impliquera diverses forces de polices, les fédéraux, les tueurs de Fong Tsao Ku et en guest star, le Sénateur lui-même. Les PJ ne s'en sortiront pas sans casse évidemment, mais ils s'en tireront après avoir semés leurs poursuivants en centre ville.

Ce n'est que plus tard, au cours d'une **VENTE DE CHARITE** qu'ils apprendront finalement tous les détails du complot de l'ambassadeur et du Sénateur : faire exploser une mini bombe nucléaire en vue d'inonder toute la banlieue proche de LA et créer ainsi un puissant site Feng-shui auquel ils s'harmoniseront... Ce n'est qu'après avoir désamorcé la bombe, que les PJ auront droit à leur confrontation finale avec un Sénateur Cyborg et un Ambassadeur maître en arts martiaux.

Chronologie indicative :

○ J 0 :

Retour du Mexique

○ J 1 :

Après midi : inauguration du zoo

Soir : repas entre le Sénateur et l'Ambassadeur, au restaurant chinois de maître Li Bao Dong.

○ J 2 :

Matin : rendez vous et premier débriefing avec Callery. Mort de l'assistante du Sénateur ;

Après midi : scène du cimetière, plus poursuite sur l'autoroute.

○ J 3 :

Repos, réflexion ;

Soir : second rendez vous avec Callery en vue de préparer la mission d'espionnage à la vente de charité.

○ J 4 :

Soir : Vente de charité. Espionnage second rendez vous entre Ku et Matrix.

○ J 5 :

Enquête pour retrouver la mini bombe nucléaire.

Optionnel : libération du vrai John Matrix.

○ J 6 :

15h00 explosion de la première mini bombe nucléaire.

19h00 début de l'harmonisation prévue avec le site Feng-shui (qui n'en est pas un si les PJ se sont bien débrouillés)

Acte premier : Les Fugitifs

Silence ! Moteur ! Action !

Cette histoire démarre au Mexique. Nos Héros sont dans un van mexicain tout ce qu'il y a de plus pourri (bref un van mexicain). Ils s'apprêtent à tenter de passer la frontière entre le Mexique et la Californie. Evidemment comme il faut se mettre en jambe ça va merder et une petite scène d'action devrait éclater. Rien de méchant (histoire de faire tester les règles aux nouveaux joueurs en fait). Et puis bon ils sont en cavales quand même. D'ailleurs comme ils étaient supposés être en vacances au Mexique, ils n'ont évidemment pas d'armes, faut pas déconner non plus.

Quand nos héros rentrent en Californie, la planque de Callery à San Francisco contient toujours le même matos à viander (ne pas oublier que toutes ces armes ont des facteurs de dissimulation !!).

- 6 flingues automatiques : 2 Desert Eagle.50 Magnum (12/3/9+1), 4 Smith & Wesson sigma (10/1/14+1)
- 2 pistolets mitrailleurs Heckler et Koch Mp5 Police (11/3/30),
- Un Shotgun Mossberg Mission Spéciale (13/5/9)
- Un fusil d'assault M16 (13*/5/30)
- En revanche niveau munitions c'est pas l'extase : de quoi recharger une fois chaque arme. Pas plus. Bref il n'y a pas de quoi lancer un assaut sur Fort Knox.
- Plusieurs costumes cravates.
- Sur la table du salon, se trouvent deux jeux de clefs de voiture, dont l'un arbore un porte clef à l'effigie d'une très célèbre marque de voiture : Porsche ! Les clefs correspondent respectivement à un van banalisé (de couleur noir) et à une splendide Porsche de couleur jaune (une bonne grosse bagnole de frimeur californien).
- De plus toujours sur cette table se trouve un colis comprenant tout le matériel du parfait petit espion : Micro espions et mouchards, ainsi que des mini caméras en fibre optique, bref du matériel high tech.
- Le van banalisé contient à l'arrière tout ce qu'il faut pour visualiser et écouter les infos transmises par le matériel d'espionnage. C'est cool d'avoir un contact à la DEA quand même non ?

Le téléphone sonne alors. C'est Callery qui les contacte. Il vient d'apprendre que Ku se rendra à l'inauguration d'un zoo à Los Angeles. En fait, il a fait don au zoo, au nom du gouvernement chinois, d'un authentique couple de pandas de Chine. Ce qui est un comportement surprenant pour un trafiquant notoire. L'inauguration se fera en présence du Sénateur Matrix. Callery veut que les PJ s'y rendent incognito afin de découvrir ce que tout ceci veut dire. Car il subodore que sous cette inauguration se cache des tractations occultes. Et effectivement ce sera le cas dans par la suite. Les PJ auront donc pour mission d'essayer de poser des micros cachés au cours du repas privé entre les deux hommes qui suivra cette inauguration, afin de découvrir de quoi il retourne et évidemment d'espier la conversation pour le compte de Callery.

Au moment de prendre la photo officielle devant la cage des dromadaires, un de ces stupides animaux, commence à foutre un léger boxon en mangeant les cheveux de l'attaché de presse.

C'est sans compter sur le Sénateur Matrix qui l'assomme d'un direct à la mâchoire (ceci n'a rien à voir avec le scénario à proprement parler, je me fais juste plaisir).

Petit encadré sur Ku :

Avant d'aller plus loin, il convient d'en révéler un peu plus sur un de nos protagoniste majeur afin d'essayer de rendre cette histoire aussi compréhensible que possible. Ku, qui n'est pas celui que l'on pense, est ici pour plusieurs raisons (mais cela les PJ ne le savent pas encore) :

- Prendre ses fonctions à la tête de l'ambassade chinoise.
- Trouver les raisons de la mort de son frère et si possible le venger,
- Trouver un accord au nom de sa faction avec les architectes afin de porter un coup au Pinnacle en californie.
- Permettre à Jet Li de jouer dans la suite du premier scénario. Oui c'est gros mais bon le premier opus avait *si* bien marché...

Incident diplomatique :

Un dîner poursuivra cette inauguration, dans un restaurant chinois tenu par Maître Li Bao Dong. Au cours du repas, Le Sénateur donnera au serveur une **RECETTE DE CUISINE** (Perception difficulté 7 ; la recette n'est ni plus ni moins que celle de hamburger frites) à l'intention du cuistot. Qu'importe le moyen, les PJ devront s'inviter dans la réception. Il leur faudra la jouer fine. Toutefois, des détecteurs d'armes, seront placés à l'entrée du restaurant. Le périmètre est bouclé pour empêcher les médias de filmer la rencontre. Aux PJ de décrire comment ils essaient de s'infiltrer dans le restaurant et surtout de poser les micros.



« Chef ! Prépare nous donc ceci » dit-il. En arrière plan, on peut apercevoir le chef cuistot, un vénérable chinois aux fines moustaches blanches (c'est Li Bao dong, un vieux maître en arts martiaux, plutôt anti-occidental et très susceptible), commencer à enrager de l'arrogance du Sénateur qui vient lui dicter quoi manger dans son établissement. Alors que ses yeux s'exorbitent et qu'il rumine une hargne mauvaise, Ku, qui est dos à lui lève la main droite.

« Silence ! Sers donc ce qu'il demande à Monsieur le Sénateur ».

« Bien » on entend alors Li Bao Dong continuer à ruminer en chinois au loin

(La traduction approximative donnerait ceci « *BIP, sale BIP, d'américain de mes BIP* »)

Avant le dessert, Ku et le Sénateur feront congédier tous leurs hommes de mains afin d'avoir un entretien privé.

A ce stade il convient d'apporter quelques précisions supplémentaires sur nos deux lascars et leurs implications dans la *Guerre Secrète* (il était temps n'est ce pas ?) :

Le Sénateur Matrix est un Cyborg envoyé du futur par les Architectes de la Chair. Il a remplacé le véritable John Matrix, acteur sur le déclin, qui est toujours enfermé dans son garage sur les hauteurs d'Hollywood.

Fong Tsao Ku est quand à lui un émissaire des mangeurs de Lotus. Les deux sont ici pour tenter de conclure une alliance afin de bouter les Pinacle hors de la Californie.

S'ils s'y sont bien pris, les PJ devraient être en mesure d'écouter la conversation entre le sénateur et le diplomate chinois :

Sujets abordés durant la conversation

- Partage concernant le site FS : Harmonisation (le Sénateur s'arrange pour légaliser la transaction, tandis que le diplomate apporte les fonds nécessaire pour l'acquisition du terrain. « Je mènerais la cérémonie d'harmonisation, un sacrifice serait le bienvenu »)
- « Je veux retrouver les chiens qui ont buté mon frère ! » « D'après le FBI, leurs traces se sont arrêtées au Mexique. Soyez assurés que nous faisons tout pour les retrouver et les arrêter. » « Je ne veux pas qu'on les arrête, je veux qu'une fois que vous les avez retrouvés, vous me laissiez m'en charger personnellement. Il paraît qu'ils ont passé la frontière en force il y a quelques jours ? » « Apparemment, ils sont sous la protection officieuse d'un agent de la DEA. Lui-même est très protégé par des bureaucrates de Washington. Mais j'ai trouvé leur planque et à l'heure qu'il est, le FBI doit déjà avoir perquisitionné chez eux. Ne vous en faites pas, plus le temps passe et plus ces anciens taulards deviennent vulnérables. Le filet se resserre ce n'est qu'une question de temps. »
- Prochain Rendez vous : le Sénateur propose de se revoir à l'occasion d'une vente de charité à laquelle il doit se rendre, organisé au profit des enfants malades du Slovakistan et dont les profits doivent servir à leur bâtir un orphelinat. La vente de charité aura lieu le surlendemain dans un quartier huppé de Los Angeles
- A la fin de l'entretien privé, **ILS SE SERRENT LA MAIN** pour sceller leur pacte avec tous deux un immense sourire de satisfaction. Fong Tsao Ku fait alors rappeler les serveurs, gardes du corps etc... et ils passent au dessert.

A la fin du repas, Fong Tsao Ku trouvera, si vous l'estimez utile, par le plus grand des hasards, un des micros. C'est alors l'effervescence parmi les divers hommes de mains. Les PJ seraient bien avisés de déguerpir et rapidement s'ils ne veulent pas risquer de se faire repérer.

Au cas où il tarderait un peu, quelques gorilles du Sénateur (Services Secrets) viendraient leur rappeler de déguerpir et donneraient l'alerte. Une baston mineure peut avoir lieu dans les coulisses du restaurant au besoin... Mais pas plus, il faut que les PJ s'enfuient devant l'adversité. Pas de chorégraphie du combat pour cette fois normalement ça ne devrait pas être nécessaire, mais au besoin, imaginez un restaurant chinois avec un aquarium, des baguettes,

des bol de riz fumant, une cuisine, ses tables et chaises, la caisse enregistreuse et le verre avec la femme à poil au fond... Pardon je m'égare).

Suite à cela, les PJ ont plusieurs options immédiates qui s'offrent à eux pour occuper le reste de leur après midi :

- Ils peuvent tout d'abord aller vérifier que les propos du sénateur ne sont pas de l'intox : le FBI a bien perquisitionné à la planque de Callery. Le coin est bondé de bagnoles de fédéraux. Les PJ peuvent faire le jet de discrétion qui est de rigueur dans ce genre de circonstances, pour être bien certain qu'on ne les repère pas. Car oui, ils sont toujours recherchés ne l'oublions pas. Bon, et avec ça ils ont perdu la planque ainsi qu'une bonne partie du matos à viander s'ils n'ont pas pensé à l'embarquer avant.
- Ils peuvent vouloir enquêter à leur façon sur l'un et l'autre. Sur le diplomate ce sera très dur (et puis Callery est là pour ça), par contre sur le Sénateur, ils pourront apprendre pas mal d'éléments connus du grand public. Son rôle dans de nombreux films d'actions, sa carrière de Mr Univers, et son récent intérêt pour les affaires politiques...
- Ils peuvent chercher à entrer en contact avec Callery. Mais en vérité ils ne peuvent pas. Callery a toujours pris soin de ne pas leur laisser ses coordonnées perso afin de ne pas être grillé si on venait à les arrêter. Cela étant, Callery se rendra rapidement compte de l'évolution de la situation et cherchera à les contacter. Un petit mot sera glissé sur leur pare brise leur donnant rendez vous, dans un centre commercial le lendemain matin. En attendant, ils n'auront pas d'endroit où loger.

Le Rendez vous avec Callery

Les PJ ont donc rendez vous le lendemain matin avec Callery pour s'entretenir de leurs découvertes respectives. En substance, il leur racontera ce qu'il a appris :

D'abord qu'ils sont en tête de liste de criminels les plus recherchés par le FBI.

De plus ses contacts à la CIA lui ont permis d'en apprendre plus sur Ku. Il ne s'agit pas de Wah Sing Ku mais de son frère **JUMEAU**, un diplomate chinois, (qui bénéficie donc de l'immunité diplomatique). D'après ses contacts à la CIA, il est lié aux Triades et Li Bao Dong aurait été il y a longtemps le maître en arts martiaux des deux frères. D'après ses sources, Fong Tsao Ku est lui-même considéré maintenant comme un maître, et son niveau est meilleur encore que celui de Li Bao Dong.

Il n'a pas de deuxième planque pour eux. Malheureusement. Toutefois, comme il est prévoyant, il a eu la bonne idée de planquer une caisse de matos à viander pour les situations difficiles. Oui il est très prévoyant. Cette caisse se trouve dans un caveau familial, dans un cimetière en banlieue et les PJ pourront l'y récupérer bien entendu (dans le cercueil d'un certain Adam Gibson). Callery leur recommandera donc d'aller chercher le matos à viander au plus tôt, c'est-à-dire dans l'après midi si possible ou le lendemain au pire. Evidemment, les PJ sont censés lui raconter en retour ce qu'ils ont appris sur Ku et les liens qui l'unissent au Sénateur. Callery tombera des nues.

« Ecoutez moi les gars, je sais pas sur quoi on est tombés mais il se trame quelque chose de gros. Tâchez de me retrouver demain soir au Motel California après avoir récupéré le matériel qui est au cimetière. Je crois qu'on va en avoir besoin. J'ai un plan en tête. Il faut à tout prix que vous m'aidiez à savoir ce qui va se dire lors de la vente de charité. J'ai une petite idée. Je vous aiderais à vous infiltrer dans la vente aux enchères. L'objectif est de nouveau de poser mouchards et micros au plus près possible de deux larrons. Pendant ce temps là, je serais non loin, dans un van banalisé. Il faut à tout prix que nous en apprenions plus sur les plans du Sénateur et de l'Ambassadeur. Cette fois, Tonton Callery ne vous laisser pas, je serais avec vous, je serais vos yeux et vos oreilles, même si je suis trop vieux pour ces conneries. Rendez vous donc d'ici demain soir, le temps que je rassemble toutes les ressources nécessaires. Tâches de prendre un bain et de trouver un coiffeur si vous en avez le temps : l'ambiance risque d'être huppée et vous passerez ainsi plus inaperçus. A demain soir à 20h30, chambre 12. Assurez vous de ne pas être suivis. »

Pendant ce temps là, Li Bao Dong, qui a mal digéré l'affront du Sénateur, pète un câble et décide de se venger. Il ordonne à un de ses tueurs d'aller dézinguer le Sénateur alors que celui-ci est en train de donner une conférence de presse. Le tueur rate sa cible et bute l'assistante. La scène se passe exactement en même temps que le rendez vous avec Callery, ce qui fait que les PJ, s'ils sont observateurs peuvent observer la scène en direct sur grand écran (merci Fox News) dans le centre commercial. Evidemment, dans le centre commercial ce sera la consternation.

A midi, Fong Tsao Ku, qui est loin d'être un imbécile et qui connaît Li Bao Dong, lui passe un coup de fil. Il sait que c'est lui qui a tenté de butter le Sénateur et lui fait des remontrances. Li Bao dong reconnaît les faits et se reprend. Tous deux parviennent à trouver un accord. Ils feront porter la tentative sur les 4 taulards. Ku téléphone alors au Sénateur pour s'enquérir de son état et pour, discrètement au cours de la conversation, l'orienter sur la piste des 4 taulards (qui bien entendu n'ont rien à se reprocher). Evidemment, ni le Sénateur cyborg, ni le diplomate ceinture noire de Kung Fu n'est prêt à annuler le rendez vous du lendemain qui est donc maintenu dans la vente aux enchères.

Pour le Sénateur, la paranoïa commence à monter une fois le téléphone raccroché. Il mord à l'appât du diplomate et les PJ sont rapidement classés dans la catégorie « éléments perturbateurs d'une autre faction de la Guerre Secrète (Jammers ou plus vraisemblablement Dragons). Ce qu'ils ne sont bien entendu pas. Enfin pas pour l'instant...

Acte second : Enemy of the State

Boulets Time

Heureusement que Tonton Callery a tout prévu. Dans un cimetière se trouve un caveau familial (le fameux **TOMBEAU**) rempli d'armes en tout genre... ça vous rappelle quelque chose ? C'est normal c'est la magie du cinéma (et du recyclage surtout). Première étape donc, aller récupérer le matos à viander. Callery veut que les PJ y aillent au plus tôt (dans l'après midi qui suit l'entretien avec lui si possible). Le matériel se trouve dans un caveau familial d'un cimetière situé dans une banlieue pavillonnaire américaine typique. L'opération est en elle-même assez délicate à opérer et selon comment ils s'y prendront, risque de ne pas être sans conséquence.



C'est donc au caveau familial des Gibson, dans le cercueil d'Adam pour être précis qu'ils trouveront tout le matos.

Comble de malchance, ce sera exactement dans ce cimetière et à cet instant précis, qu'auront lieu les funérailles de l'assistante. Ça tombe bien n'est-ce pas ? Et oui les pompes funèbres sont super efficaces et rapides en Amérique (elle est quand même morte le matin même cette brave assistante, mais bon c'est Feng-shui hein, les figurants on s'en fout), et surtout ça nous arrange bien pour mettre un gunfight Façon Terminator 3...

Mais pour l'heure, la caméra de Fox News passe en gros plan sur le Sénateur qui, à cet instant précis, fait l'éloge funèbre de son assistante sur un ton des plus monocorde et inexpressif :

« Je ne laisserais pas ce crime impuni. Sandy était une collaboratrice très précieuse et travailleuse. J'aimerais exprimer mon plein soutien à sa famille. Robert, Margaret, nous

retrouverons les assassins de votre fille et nous les traduirons en justice. Qu'il soit su de tous que je ne me soumettrais pas au régime de la terreur. Le Sénateur Matrix refuse de vivre sous le joug du terrorisme. »

En arrière plan du Sénateur, la caméra de Fox News venu couvrir l'enterrement filme par inadvertance l'entrée d'un des PJ dans le caveau. Le cameraman, qui est observateur fait alors un gros plan. C'est le scoop ! Le FBI rapidement est mis en alerte. Rappelez vous que les PJ sont recherchés⁴ et soupçonnés d'avoir commis la tentative d'assassinat contre le Sénateur.

Les PJ pourront donc s'apercevoir que quelque chose cloche avant de sortir. Une ombre armée d'un fusil d'assaut se dessine à la sortie du caveau.

⁴ Pour être exact ils sont tous les 4 en tête de la liste des ennemis publics numéro 1 du FBI... Car après tout ils se sont quand même évadés d'Alcatraz il y a un peu plus de 40 jours, sont soupçonnés d'avoir attenté à la vie de l'ancien Sénateur Boatmann et maintenant à celle du Sénateur Matrix. Autant dire que tout ceci nous arrange bien pour amener notre première grosse baston...

« Equipe 1 on est en position. On les tient ils sont fait comme des rats. »
« Ok Equipe 1, le Sénateur vient d'être évacué. Vous pouvez donner l'assaut. »

Une première grenade tombe dans le Caveau. Un flash (perte de 5 segments)... **Initiative** (- 5 pour les PJ donc). Au segment 12 (premier tour de l'action du FBI, je sais c'est bourrin pour des anonymes), une deuxième grenade. Du gaz lacrymogène (-2 VA et un segment supplémentaire pour effectuer des actions pendant le reste du tour) !!

« FBI, sortez d'ici mains en l'air ».

Agents du FBI : Armes à feu 9, arts martiaux 7, poings 9 / pieds 10 / flingue 10

C'est une toute petite escouade du FBI à laquelle, ils ont affaire, 2 hommes près du Caveau, et les 4 autres qui les couvrent à couvert derrière des pierres tombales. Toutefois, il y en a plus, avec des flics, dans les environs, si les PJ tardent trop. Le Gros Bœuf, moyennant aucune autre action, pourra prendre le cercueil d'Adam Gibson sur son épaule. Mais contrairement à Schwarzie dans T3, il ne pourra pas tirer avec une grosse mitrailleuse. Hé oui, il n'est pas censé être un cyborg lui, alors il devra se contenter d'un flingue plus modeste (indice de dissimulation 3 maximum). Cela étant, comme il s'agit de sa scène il a +1 à toutes ses VA pour la scène du cimetière...

Evidemment il y a du monde dans le cimetière, le FBI n'a pas eu le temps de faire évacuer. Les PJ semblent pris au piège. Vraiment ?? Hé bien tout dépend de leur organisation au départ et de leurs ressources. Et puis n'oublions pas non plus l'excellente couverture médiatique dont ils bénéficient... C'est ce qui permettra aussi à Fong Tsao Ku de s'intéresser à eux. Il a évidemment deviné depuis longtemps que ce sont eux qui ont tué son frère. Alors il mettra ses équipes de tueurs sur le coup et rapidement car il sait qu'il n'aura pas beaucoup d'autres chances de les retrouver... Et surtout il veut les buter avant que le FBI ne les arrête. Pas question qu'ils aillent de nouveau en prison si c'est pour qu'ils s'échappent à nouveau.

Shériff, fais nous peur !

Normalement, les PJ devraient se sortir de ce premier affrontement et s'enfuir, non sans difficultés, dans un ou plusieurs véhicules, (la Porsche, le van, ou un autre véhicule trouvé dans le cimetière ou non loin, je pense en particulier à un corbillard qui serait d'un plus bel effet). Bref les voilà partis en voiture avec espérons le assez d'armes et de munitions... Parce qu'ils vont en avoir besoin... Hé oui, car après l'interlude du cimetière, et alors qu'ils se penseront hors de danger, les PJ pourront s'apercevoir qu'un hélicoptère civil les suit alors qu'ils font leur entrée sur l'autoroute... Bienvenue aux Etats-Unis où les médias jouent les justiciers de service. Le sourire est de rigueur si les PJ veulent passer aux infos du soir de Fox News... Rapidement une première bagnole de flics les prendra en chasse. Le FBI a balancé leur description à toutes les patrouilles disponibles. Et évidemment, elles répondent à l'appel...

Ok donc on commence soft sur l'autoroute. 2 voitures de flics et deux motards (Comme ceux de la série TV Chips) sont à leurs troussees... histoire de s'échauffer. Et 2 autres voitures arrivent à leur niveau passé le premier échangeur.

Chorégraphie de la poursuite :

- La circulation relativement dense, donne un malus de pêche de 1. Car évidemment, comme on est sur une 5 voies, il y a pas mal de circulation et il faut donc slalomer de temps à autre pour gagner de la vitesse.
- Les motos, bénéficient d'un bonus de pêche de 2 en raison de leur plus grande maniabilité.
- Une des deux voitures de flics essaiera d'emblée de déboîter sur la bande d'arrêt d'urgence et d'accélérer pour passer devant les PJ et tenter de leur bloquer la route, pendant que la deuxième voiture essaiera de toucher l'arrière de la caisse des PJ. Au début personne n'a la tête. Ces deux voitures commencent à 12 en initiative (je sais c'est beaucoup pour des anonymes mais j'utilise des règles spéciales pour rendre plus dangereux mes anonymes).
- Les flics y vont assez soft, ils essaient d'endommager la voiture des Pj et de les devancer, l'idée étant d'essayer de les emmener vers un premier barrage, ou de les bloquer avec deux voitures.
- Rouler sur une voie non encombrée diminue de 2 la difficulté. D'où l'avantage de rouler sur la bande d'arrêt d'urgence qui est dégagée.
- Rouler à contresens, sur la voie d'en face augmente la difficulté de 2. En cas de fumble, c'est la collision frontale. Et quoi de mieux qu'un bon gros truck pour une collision. Cela étant, si la manœuvre est réussie, cela permet de diminuer de 1 segment les manœuvres des véhicules, tant qu'on est sur la voie d'en face.
- Un flic d'une voiture de derrière tentera de tirer dans les pneus (tir à -3)
- Tirer dans une voiture cause 1 de dégâts d'épave (sur 7), 2 si c'est un fusil à pompe ou une arme automatique qui tire.

Véhicules impliqués (enfin presque ça dépendra de ce qui s'est passé au cimetière) :

Porsche 911 : +2/7 ; Voiture de flic anonymes : -1/8 ; motos de flics +2/+3, Corbillard : -2/10. Hélicoptère de Fox News : -2/8.

Flics anonymes et motards Chips, Conduite 8, Armes à feu 8. Initiative : 1d6+6

Contre les véhicules anonymes, un jet en conduite réussi de 5 ou plus permet d'accomplir une manœuvre qui fait se planter l'anonyme. Quel que soit le nombre de véhicules dont ils se sont débarrassés, les Pj arriveront à leur première difficulté : le barrage. Ils pourront s'apercevoir tout d'abord que la circulation des autres usagers a sacrément ralenti autour d'eux et commencent à devenir bigrement compacte (le malus de pêche en raison de la densité augmente d'1 au début de chaque séquence). Plusieurs options s'offrent à eux : La file d'en face (il y a un endroit où il n'y a pas de rambarde), la bande d'urgence, la marche arrière. A eux de voir. Gageons qu'ils décideront de poursuivre d'une façon ou d'un autre.

Quelque soit la solution choisie, leurs premiers poursuivants ne vont pas les lâcher. Et c'est là que les choses se corsent... Hé oui, un hélico commence à leur tourner autour... Le FBI. Et c'est reparti de plus belle. Mais ceci est l'objet de la section suivante.

Hélicoptère d'intervention du FBI : Pêche 1, Epave 20. Cela dit, il ne bénéficie d'aucun malus du à la circulation, même s'il devra en toute vraisemblance éviter des obstacles. Le pilote est un anonyme aguerri, il a donc 9 en conduite. Les Gars du FBI cherchent surtout à ne pas perdre la position des PJ. Ils tenteront de tirer dans les pneus dès qu'ils le pourront

Et rapidement, les choses se corsent doublement quand, au niveau d'un double échangeur, rentrent en scène une Harley Davidson (le Sénateur) ainsi qu'une BMW et une Yamaha Thunderace (des chinois).

Je n'ai besoin de personne en Harley Davidson

Souvenez vous des propos du Sénateur :

« Nous retrouverons les assassins de votre fille et nous les traduirons en justice »

Hé bien oui vous avez compris. Le Sénateur pense, à tort, mais il a ses raisons⁵, que ce sont les PJ qui ont tué son assistante. Et afin de satisfaire son électorat, enfin ses fans quoi, il a décidé de se lancer à la poursuite de ces meurtriers dans une justice sauvage typiquement américaine. Bref il va jouer les justiciers solitaires dans le plus pur style des films qui ont fait sa gloire... Bon accessoirement il pense que les PJ appartiennent à une autre faction de la Guerre Secrète, donc ça le motive d'autant plus. Evidemment pour les besoins de la scène, il enfourche sa Harley Davidson (c'est tellement plus cool un Sénateur en Harley). Et voilà les PJ poursuivis par un sénateur cyborg en Harley Davidson (oui parce qu'en fait c'est un vrai cyborg). Sans compter le FBI et les flics. Bref un vrai show à l'américaine... Cela dit, le Sénateur n'est là que pour leur faire un peu peur et pour introduire le personnage dans l'action. Ils devraient s'en débarrasser rapidement. Ce qui importe le plus en revanche, c'est la baston avec les maffieux qui est décrite plus loin. (Harley Davidson 1/2).

Le deuxième effet kiss cool...

Hé bien c'est ni plus ni moins que les tueurs de Fong Tsao Ku qui déboulent à vitesse grand V par une voie d'accélération... Et pas de bol pour les PJ, dans la voiture se trouve un ancien vieux maître déchu aux ordres de Fong Tsao Ku. Il s'agit bien entendu de Li Bao Dong.

Maffieux anonymes chinois : Conduite 8, Armes à feu 8, Arts martiaux 8. Initiative 1d6+6

Les Maffieux sont répartis dans deux véhicules :

Une grosse BMW, et une Yamaha, toutes deux de couleur noires.

BMW : +2/7 ; Yamaha Thunderace 1996 +3/1.

CONTAACT !!!

2 Snipers du FBI : Armes à feu 8. Initiative 1d6+6

Pilote d'élite du FBI : Pilotage 9, Hélicoptère d'intervention du FBI : Pêche 1, Epave 20

Chorégraphie du Combat

Une fois évité le premier barrage donc, comme nous venons de le voir, les choses se corsent : Cette fois, outre deux nouvelles voitures de flics, ils ont à leurs trousses, un hélico du FBI

⁵ Mettez vous à sa place, on tente de l'assassiner, son assistante est tuée et peu de temps après on retrouve lors de l'enterrement au cours duquel le Sénateur doit prononcer un discours en hommage à la défunte, les principaux suspects, un groupe de terroristes furtifs dans un caveau non loin, bourrés d'armes et d'explosifs en tout genre. Vous seriez Sénateur, vous vous y tromperiez non ?

(avec un sniper), un Sénateur Cyborg en Harley Davidson, une BMW remplie de maffieux chinois (dont un vieux maître) une moto de course avec deux maffieux également.

- La voie sur laquelle ils évoluent est à peu près dégagée il n'y a plus de malus sauf quand vous estimez qu'un automobiliste risque de rentrer en collision avec un des véhicules (en clair sur un échec critique).
- Le Sénateur fonce pour tenter de se rapprocher de la voiture. La moto noire en fait de même mais de l'autre côté. Le Passager de la moto dégainé un fusil mitrailleur. Le Sénateur ne restera que deux séquences séquence dans la poursuite. Il n'est pas armé, pour l'instant.
- A sa première action, Li Bao Dong monte sur le toit de la BMW (1 segment) et fait un premier saut de plus de 10 mètres sans élan (comme l'agent dans Matrix 2, c'est le bond prodigieux, et ça coûte un nouveau segment) avant d'atterrir sur le toit d'une première voiture sur laquelle il rebondit rapidement en direction cette fois d'une des voitures des PJ (c'est un nouveau bond prodigieux qui coûte un segment de plus. A cet instant précis, les PJ dans ce véhicule pourront se rendre compte qu'une ombre a plané au dessus d'eux.
- Une chute de véhicule occasionne 10 de dégâts (et ce n'est pas cher payé).
- Si Rémy Julienne est votre héros d'enfance, il vous est possible d'utiliser une glissière de sécurité pour faire en sorte que la voiture ne roule que sur les deux roues côté conducteur, ce qui permet entre autre de vous protéger des balles tirées éventuellement côté passager, ou encore de vous faufiler entre deux petits véhicules (impossible si l'un des deux est une grosse voiture comme un 4x4 par exemple).
- Il est possible de tenter une cascade comme s'accrocher à un lampadaire, et le lâcher afin d'atterrir sur le toit d'une voiture qui arrivait lancée (parce que cette voiture est un poursuivant, ou parce qu'on veut échapper à un vieux maître en furie).
- Une fois seul sur le toit, Li Bao Dong dégoupillera une grenade (il n'en qu'une) qu'il lancera à l'intérieur du véhicule avant de sauter à nouveau en direction d'un autre véhicule.
- Li Bao Dong peut également tenter d'éjecter un des PJ en pleine course si l'un d'eux était monté sur le toit par exemple.
- Si un PJ chute, ce sera au beau milieu de la route. Un camion (forcément) pillera et s'arrêtera à quelques centimètres du PJ en question. Comme on est généreux, il a le droit de choisir le type de camion qu'il veut, car évidemment, il aura droit d'utiliser sa cargaison pour faire péter le budget effets spéciaux (va-t-il choisir un camion transportant des motos comme dans Matrix 2 ou plutôt un camion citerne rempli d'azote liquide ?). Par contre il se retrouve en dernière position dans la poursuite. (Pêche -2, Epave 25). Le conducteur du camion ? Entre nous, qui s'en soucie ? Bon d'accord c'est un anonyme avec une VA de 7 en arts martiaux.
- L'hélico du FBI devra slalomer au niveau d'un nouvel échangeur entre deux ponts (voir photo). Il ne lâchera pas prise cependant. Il ne vole pas très haut afin d'essayer d'avoir la meilleure ligne de vue (et surtout de permettre des actions héroïques). Tenter de sauter vers l'hélico est une action physique de difficulté 15 (c'est pas donné à tout le monde). Un échec entraîne une chute.
- Les malfrats chinois continuent d'arroser les véhicules comme ils le peuvent. Il est possible de déboîter sur une voie pour se planquer au niveau d'un camion pendant que l'autre véhicule se trouve de l'autre côté du camion. Il est même possible de s'accrocher au camion, grimper sur son toit et finalement tenter un saut sur le toit du véhicule des tueurs.



Se sortir de ce pétrin...

Malheureusement, tant qu'ils resteront sur un grand axe routier, les PJ resteront suivis par l'équipe de Fox News, il arrivera donc régulièrement de nouvelles patrouilles et de plus en plus nombreuses. La meilleure solution pour s'en débarrasser (Intelligence diff 7) reste de tenter une percée en ville. Entre les immeubles et les grattes ciels, les hélico seront beaucoup plus faciles à semer. Evidemment, il est également possible d'essayer d'abattre l'hélico, d'une rafale idéalement placée, mais cela reste dur (Diff 20) et le manuel sur la déontologie des héros ne le recommande pas vraiment. Cela dit, cette décision n'est pas la votre ami MJ.

Donc idéalement, la poursuite devrait débouler en Centre ville. Le décor est alors classique : trottoir, feux rouges, bornes de parcmètre à défoncer, vitrines, piétons à éviter, parking souterrains dans lesquels semer son poursuivant, bus lancés à 57 miles à l'heure avec Sandra Bullock dedans etc. La circulation est de plus légèrement plus chargée (-2 à la VA sauf pour les motos). Considérez dès qu'ils sont en ville que l'hélico de Fox news est mis hors course après deux séquences. Il reste bien deux trois patrouilles, mais il ne devrait pas être difficile de les éliminer. Encore faut-il y parvenir. Peu de temps après être sorti de l'autoroute, le ou les véhicules des PJ déboulent sur un grand axe en centre ville. (Perception diff 9 : si réussi, permet de voir un gros bus venir sur la droite). A cette intersection un gros bus scolaire arrive lancé. Les PJ peuvent tenter diverses manœuvres : accélérer pour passer avant ; tirer le frein à main et réaccélérer à fond les gamelles pour semer les voitures de flics qui se rapprochent. ; tirer le frein à main en donnant un coup de volant pour tourner à l'intersection au niveau du bus. La difficulté est la même dans tous les cas 10 (-2 si on a entendu le bus au préalable). Toutefois, une manœuvre plus compliqué (15) peut permettre d'accélérer pour passer juste derrière, puis de tirer le frein à main en donnant un coup de volant pour se retrouver aux côtés du bus, dans le même sens de marche, c'est-à-dire à couvert derrière lui.

Ce n'est qu'un exemple de scène urbaine possible. L'environnement extrêmement chargé devrait vous inspirer. En tous les cas c'est en ville qu'ils ont le plus de chances de s'en sortir, étant normalement bien meilleurs pilotes que les anonymes. Après deux trois séquences, considérez que, normalement, ils devraient s'être échappés sans problème. Attention, il est important qu'ils s'échappent avec leurs véhicules. Si ils quittent le ou les véhicules transportant le matos, leur tâche sera extrêmement plus difficile par la suite (ils ne pourront pas porter toutes les armes, c'est sur) et risqueront une fusillade façon Heat... Mais être à pied a aussi ses avantages.

Cette très longue scène est la scène principale d'action du scénario, elle doit rester gravé dans les mémoires des joueurs (pis c'est la mode au cinéma, gueulez pas sur le scénariste qui ne fait que répondre à la demande du spectateur). Les PJ doivent s'en sortir, mais ils doivent en sortir très amochés. Quoiqu'il en soit, lorsqu'ils se seront tous débarrassés de leurs poursuivants respectifs, ils pourront goûter à un peu de repos bien mérité. Seront-ils séparés ou ensemble, je l'ignore encore (ça dépend en premier lieu du nombre de véhicules qu'ils ont pris au départ). S'ils le sont, ils devront se réunir à nouveau pour la prochaine scène d'action. Il est possible de faire jouer quelques rapides scènes de cavale, mais entre nous, ils ont bien mérité leur repos. Laissez les souffler et angoisser en attendant la suite des événements...

Acte troisième : Kill Matrix

Après toutes ces péripéties, et ce même s'ils sont séparés, Les PJ savent qu'ils ont rendez vous le soir avec Callery afin de planifier leurs retrouvailles avec le Sénateur et l'Ambassadeur à la vente de charité. Cette fois, il faudra jouer beaucoup plus serré qu'au restaurant. En fait ils n'ont aucune raison d'y aller si on y réfléchit. Car tout le monde sera sur ses gardes. Mais dans Feng-shui, les héros ne mangent pas de ce pain là. Et puis surtout, Tonton Callery veille.

« J'ai passé l'âge pour ces conneries » :

Au rendez vous Callery est extrêmement tendu.

« Ecoutez les gars je sais pas dans quelle merde on est tombé, mais ça va pas. Je joue ma place en vous couvrant, mais ce n'est pas la question. Personne n'est au courant que je vous aide, tout le monde pense que vous êtes des électrons libres, genre anarchistes ou terroristes. Je n'ai donc aucune raison de vous lâcher. Visiblement, je me suis gouré. Je pensais que Mr Ku fricoterait quelque chose au niveau du trafic de drogue, comme essayer de reprendre les affaires de son frère, et qu'il avait pour cela corrompu le Sénateur afin faire pression au niveau fédéral. Mais ce n'est pas le cas. En fait, la DEA n'a fait l'objet, pour l'heure, d'aucune pression du point de vue trafic de drogues. Mais vu la motivation qu'avait le Sénateur hier en vous poursuivant, je suis sûr que ces deux là nous mijotent quelque chose de vraiment pas cool. J'imagine que vous n'avez pas plus d'idées que moi sur ce que c'est...

Ce n'est pas grave. Toujours est-il que l'affaire devrait se dénouer demain soir, donc nous devrions en savoir plus d'ici là. Il faut à tout prix que nous apprenions ce qui se passe. Il faut les espionner à nouveau. Je sais vous êtes maintenant très recherchés et tous seront sur leurs gardes. Voilà ce à quoi j'ai pensé. Je vous ai amené de quoi vous rendre méconnaissables. Quatre smokings pour être exact ; pendant ce temps là, je resterais, dans une camionnette, non loin à écouter les mouchards et observer. Voici tout le nécessaire : perruques, postiches, maquillage et smokings. J'ai même réussi à vous faire avoir des entrées et des faux papiers. Avec ça, ça devrait passer. N'oubliez pas ce qui compte, c'est de poser les micros et mouchards. Ensuite, je vous couvrirais. Voici également des oreillettes comme ça je pourrais vous coordonner. Pour les armes, prenez les plus petites. Sinon vu la tension actuelle, ça se terminera forcément en fusillade. Voilà, je crois que nous sommes plus ou moins prêts pour l'opération demain. Cette fois, je serais avec vous...

A la vente de charité

Les personnages ont donc encore une journée entière pour se reposer, panser leurs blessures avant de se rendre à la vente de charité. Celle-ci commence à 19h30 par un cocktail entre gens biens qui devrait donner l'occasion de poser les micros et les caméras cachées. Ensuite la soirée se poursuit par la projection d'un petit film publicitaire pour l'Association des orphelins du Slovakistan. Les gens s'assoient alors dans la salle de vente.

« Chaque jour, dans le monde, des enfants meurent de faim. Au Slovakistan, cette situation est devenue critique. Malgré l'aide de nombreux volontaires et de l'UNICEF, la région fait face à

une situation humanitaire catastrophique. L'association « orphelins de la guerre » organise aujourd'hui cette vente aux enchères grâce au soutien de nombreuses personnalités, dont Mr le Sénateur Matrix, et Mr l'ambassadeur de la République Populaire de Chine. Les fonds ainsi récoltés au cours de la vente serviront à la construction d'un hôpital pour enfants.⁶ ». La vente commence alors. L'ambassadeur et le Sénateur en profitent pour discuter ensemble :

- Sénateur : Mes équipes ont presque finies de creuser les canaux. On a pris un peu de retard, mais d'ici demain, tout sera bouclé.
- Ambassadeur : Excellent, pour ce qui nous concerne, la bombe explosera après demain, à 15h00 précises.
- Sénateur : vous êtes certains de ce que vous faites ?
- Ambassadeur : absolument, lorsque la bombe aura explosé, cette **RIVIERE SOUTERRAINE**⁷ que nous avons découverts sera alors reliée au Pacifique. Cette mini explosion nucléaire créera l'équivalent d'une secousse sismique de degré 4 sur l'échelle de Richter. Les eaux, suivront alors vos canaux, du moins au début. Car avec la pression de l'océan, elles les feront exploser et inonderont la banlieue de Los Angeles, ce qui fera de celle-ci, un véritable petit îlot américain. Alors Los Angeles deviendra un immense site Feng-shui, auquel nous pourrons vous et moi, nous harmoniser en profitant par ailleurs du sacrifice de milliers d'âmes.
- Sénateur : hum, soit... Mais que se passera-t-il si nos gêneurs refont surface ?
- Ambassadeur : allons, il est impossible cette fois qu'ils apprennent l'endroit où est la bombe. Quoiqu'ils tentent, ils ne trouveront pas la bombe et ne pourront pas empêcher l'explosion. Nous devons donc nous en tenir au plan.
- Sénateur : Je n'avais pas l'intention de le remettre en cause rassurez vous, je marche toujours, je ne vais pas me laisser impressionner par ces minables
- Ambassadeur : mais ils vous ont échappé sur l'autoroute.
- Sénateur : Seulement parce que vos tueurs m'ont gêné. Si j'avais été seul, ils ne seraient même pas sortis du cimetière. Vos hommes sont des incapables.
- Ambassadeur : Certes mais les agents fédéraux ne valent guère mieux. Toute guerre implique des sacrifices. A ce propos qu'est devenu le vrai John Matrix ?
- Sénateur : Mon sosie va bien, je vous rassure.
- Ambassadeur : Vous ne l'avez pas Effacé ?
- Sénateur : Non pas encore, nous le maintenons sous sédatifs et tranquillisants. Si nous l'avions tué, je n'aurais pu étudier et reproduire son comportement. Je suis beaucoup plus cohérent ainsi.
- Ambassadeur : j'espère que vous ne prenez pas de risques inutiles.
- Sénateur : Je sais ce que je fais. Des agents du Buro s'occupent de lui. Eux au moins sont efficaces. Pas comme ces pantins médiocre que la Loge emploie dans ses agences gouvernementales. Nous sérons en 2056, croyez moi, les déviants auraient été rayés de la carte.
- Ambassadeur : mais nous n'y sommes pas malheureusement et nous devons faire avec les moyens du bord, c'est-à-dire en détournant les pantins de la Loge. Donc contentons nous du plan qui jusqu'à présent a l'air d'assez bien fonctionner si l'on excepte ces déviants.
- Sénateur : Bien alors parlons en, du plan... Je me suis adjoint l'aide officieuse de quelques membres de impôts qui légaliseront la transaction. Vous n'avez

⁶ En clair c'est la séquence larmes du film. On fait un petit arrêt émotion avant de repartir vers de la baston pure.

⁷ Normalement, je n'étais pas obligé de le placer ce mot clef, mais il me sert quand même pour amener mon histoire vers la guerre secrète. Alors je l'ai gardé.

plus qu'à débloquer les fonds et nous pourrions acquérir, par l'entremise d'une société offshore, le Rekall plaza qui, suite à l'explosion nucléaire, sera alors situé en plein centre du nouvel îlot que constituera Los Angeles. Aux yeux du grand public, ce ne sera qu'une secousse sismique beaucoup plus intense que les autres qui sera responsable. Ensuite, il suffira de laisser parler les divers théoriciens du complot pour ajouter à la confusion générale...

- Ambassadeur : Excellent... Les fonds seront débloqués cette nuit Sénateur. C'est vraiment un plaisir de travailler avec vous. Il ne nous restera plus alors qu'à nous harmoniser dans le Rekall plaza lorsque l'explosion aura eu lieu. C'est parfait. Rendez vous donc dans deux jours au Rekall plaza. La cérémonie est prévue pour 19 heures. Maintenant, permettez, que nous remplissions chacun notre rôle d'hommes publics intègres en donnant un peu d'argent à ces gosses dont nous n'avons que faire.
- Sénateur : faites, je vous en prie.

Sur ce l'ambassadeur lève la main pour faire monter une enchère liée à une arme ancienne japonaise, un Kusari, une longue chaîne de 3mètres dont un des bouts se termine par une grosse boule épineuse, façon Kill Bill. Décrivez comment le Sénateur semble scruter mécaniquement, de droit à gauche et de gauche à droite dans la pièce afin d'augmenter la pression et la peur d'être découverts sur les PJ).

Scène de baston optionnelle

Si vous PJ avancent vite dans l'histoire, où si vous en avez le temps, vous pouvez inclure ici une Baston supplémentaire qui se déroulera de la façon suivante :

15 minutes après, les PJ peuvent entendre le Sénateur :

- Intrus détectés !!

Il claque alors des doigts, l'ambassadeur, qui vient juste de recevoir son casse tête, se tourne alors vers un des PJ. La salle commence alors à grouiller de flics, d'agents secrets et de gardes du corps en tous genres. Dans leurs oreillettes, les PJ peuvent entendre Callery gueuler :

« Repliez vous, repliez vous !!! »

Chorégraphie du combat

- Les gens sont assis sur des bancs assez confortables. Il est possible d'en soulever un, de l'utiliser contre des sbires, de le jeter, de s'en servir de bouclier. L'ambassadeur et le Sénateur sont au premier rang.
- Dans toute vente aux enchères, il y a un commissaire priseur... Et évidemment cela implique un petit marteau pour taper et annoncer la fin de la vente... Il est de plus possible de renverser son bureau, ou de se cacher derrière.
- Dans les lots mis en vente se trouve un authentique sabre japonais... Vous avez vu Kill Bill ? Hé bien c'est la séquence hémoglobine du scénario...
- On trouve divers objets dans les lots mis en vente, aux joueurs de voir ce dont ils ont besoin et ce qu'ils veulent / peuvent faire.
- La salle est assez grande en hauteur, jusqu'à 4 mètres. Sur le côté gauche donne un large couloir menant à une pièce plus grande servant d'entrepôt. Cette pièce contient tout un tas d'objets beaucoup plus volumineux : un piano,

un grand miroir, une grande armoire, un lit à baldaquin, une authentique armure médiévale qui si on la bouscule s'effondre bien évidemment. Bref à vous de voir, mais des objets qui ont de la gueule sont prêts à être poussés, ou détruits afin de semer ses poursuivants. Cette pièce qui sert d'entrepôt donne sur l'extérieur. Des ouvriers chargent et déchargent des meubles depuis des camions de livraison.

- Fong Tsao Ku fera jouer son Kusari fraîchement acquis.
- Le sénateur tentera de récupérer dès que possible une arme à feu en vue de tenter un carnage sur les PJ...
- Il y a quand même des civils... Ce serait bien d'éviter les dommages collatéraux, mais ce n'est pas une obligation.
- A l'extérieur, Callery sera prêt à les rejoindre et à les faire fuir dès qu'ils sortiront. « Rien à foutre si je me fais virer !!! »

Gardes du corps du Sénateur :

Il faut y aller Mr le Sénateur

Armes à feu 9, Arts Martiaux 9, **Éliminés sur 14 ou +, Initiative 1d6 + 8**

Poings 9 / pieds 10 / flingue 10

44 heures pour survivre :

Les PJ ont donc une journée entière pour retrouver la mini bombe nucléaire... Cette phase d'enquête est entièrement ouverte. Aux PJ de se débrouiller, ils ont en tout et pour tout 44 heures à partir de la vente de charité pour empêcher l'explosion, c'est-à-dire découvrir l'endroit où elle est, éliminer les sbires autour et la désamorcer... Ce sont les hommes de Ku qui savent où est la bombe nucléaire. Il sera possible par exemple de procéder à une descente dans le restaurant chinois, si Li Bao Dong a survécu à la poursuite auto pour tenter de l'interroger. Mais celui-ci ne sera pas présent au restaurant. En revanche nombre de ses sbires y seront présents. Son assistant, en remarquant les PJ débarquer, tentera de s'enfuir par les cuisines. Evidemment il est courant de l'affaire et pourra leur révéler l'endroit où est la bombe. C'est le moyen le plus simple. Tenter de mettre la main sur l'ambassadeur pourrait sembler plus judicieux... Mais ce n'est pas certain. Et il n'est, de toute façon, pas accessible pendant cette période de temps. Dans l'absolu, ne vous restreignez pas à cette seule possibilité, laissez vos PJ vous surprendre s'ils partent sur une autre piste imprévue.

A l'aube du 6^{ème} jour (Optionnel) :

Au cours de ces 44 heures, ils pourront aussi, tenter de libérer le vrai John Matrix, toujours enfermé et drogué dans sa villa sur les hauteurs de LA. Celle-ci n'est pas dure à trouver, elle se trouve non loin de Hollywood, c'est une villa californienne pour gens friqués. Mais elle est gardée par 3 abominations anonymes du Buro (2 agents du buro dans la villa mais ils ne feront rien). N°1 est dans une des chambres de la ville à l'étage, tandis que n°2 est dans un arbre prêt à sniper. N°3 est dans le jardin, cachée, en attente d'ennemis à éliminer.

Abominations Anonymes : Arcanotechnologie 10 (n° 1 et 2, panne sur un double 1), Pouvoirs de créature 10 (n°3), arts martiaux 8 ; Éliminées sur 15 +, initiative 1d6 + 6 ;
Poings 10, Pieds 11.

N°1 : Spirale Punitif (cible affectée pendant réussite segments ; 1 pt d'affaiblissement ; 5 pts de dégâts par point de chi utilisés pour activer un pouvoir de Kung Fu)

N°2 : Spirale de Déchirements (dégâts 15 non guérissables par la Médecine), ignore armures,

N°3 : Armure (éliminé sur 17+) ; pointes abyssales (poings 12 ; pieds 13)

Comme vous l'aurez noté, les trois abominations sont dotées de shticks. Elles fonctionnent cependant comme des anonymes particulièrement résistants. Sur le plan tactique, c'est assez simple, dès qu'un intrus est repéré, n°1 et 2 lui tirent dessus et n°3 se précipite pour l'éliminer au corps à corps.

Chorégraphie du combat :

- La Villa, se trouve sur les hauteurs de Los Angeles. Il y a un immense jardin avec une grande cour. Des arbustes sont taillés impeccablement. A l'entrée se trouve la cabane du gardien, qui contient deux hommes de main, deux nombreux écrans de surveillance etc... Il est possible d'essayer de se faire passer pour l'un d'entre eux après les avoir éliminé. Les PJ pourront s'apercevoir que la résidence est bourrée de caméras de surveillance. Prendre possession de la cabane sans donner l'alerte est possible, bien que difficile. Cela apporte un avantage non négligeable car ils pourront découvrir deux abominations N°1 + N°3. N°2, en raison de sa position particulière, n'apparaît toutefois pas sur les caméras...
- On trouve quelques arbres dans le jardin. N°2 est perchée dans l'un d'entre eux. Ces arbres peuvent former un bon couvert tant que l'on est assez éloigné, mais autour de la maison, se trouve une grande zone à découvert. Une petite fontaine avec une statue se trouve toutefois devant la maison.
- Une entrée en force avec un véhicule est possible. Les grilles exploseront face au véhicule, mais c'est assez peu subtil. Toutefois un véhicule peut-être utilisé comme leurre de cette façon pendant que les PJ s'introduisent en un autre endroit du jardin.
- Il y a un cabanon de jardin dans lequel on peut se réfugier et trouver diverses choses à bricoler ou utiliser : râteaux, pelles, tuyaux d'arrosages, tondeuse, disques de scie sauteuse etc.
- De l'autre côté du Jardin se trouve une immense piscine, ainsi que des massifs de fleurs, ce qui doit permettre d'exécuter quelques cascades rigolotes...
- Il est possible de grimper à une gouttière afin d'atteindre un étage supérieur pour déloger des sbires ou une abomination.
- Une serre de fleurs exotiques se trouve sur la gauche, non loin, de la maison (par rapport à l'entrée). Un sbire peut y être expédié dans un grand fracas de verre.

Une fois les sbires éliminés, le vrai John Matrix sera trouvé, à demi-drogué dans sa chambre assis sur une chaise. Comme c'est un vrai héros, il se remettra rapidement et accordera son plein soutien aux PJ pour toute scène d'action... Notamment s'il s'agit de démasquer le Sénateur... John Matrix l'acteur, est un véritable vengeur masqué de la vieille école et il n'appréciera guère qu'on ait usurpé sa notoriété à des fins électorales (entre autres choses). Avant de partir, il s'empressera d'emmener avec lui son costume de justicier, toujours préparé dans un grand sac de sport. Lorsqu'il se change, John Matrix devient en effet Frozen, le justicier qui refroidit les criminels. Mais cela, les PJ le découvriront plus tard...

Acte Final : « Je vais te botter le Ku. »

La Fin des Temps ???

Pour désamorcer la bombe nucléaire, les PJ devront se rendre d'après leurs informations à un chantier, situé à quelques kilomètres du Pacifique. En vérité c'est un complexe de plusieurs long tunnels, reliés entre eux autour de Los Angeles. Mais le point important du chantier, celui où se trouve la bombe est celui qui doit permettre, après l'explosion de celle-ci de rejoindre l'ensemble des tunnels à la petite rivière souterraine. En fait, il doit y avoir deux explosions (mais cela les PJ ne le découvriront que trop tard) :

La première explosion doit relier les tunnels à la rivière, via le tunnel B1.

La seconde doit faire remonter les flux de l'Océan vers la rivière et inonder les tunnels et les faire exploser.

Les PJ ne sont au courant que de la première explosion. Sur la partie extérieure du chantier, ils pourront, après avoir éliminé ou tromper / impressionner / convaincus les ouvriers, accéder au bureau du contremaître (qui n'est en vérité qu'un simple préfabriqué). Evidemment, il faudra les convaincre de l'imminence de la catastrophe et donc d'évacuer les lieux (Commander, intimidation, tromperie diff 7). Dans les bureaux du contremaître, ils auront accès aux plans de l'endroit. En comparant plusieurs cartes, ils pourront s'apercevoir que le tunnel B1 passe dessous une rivière souterraine conséquente, à la perpendiculaire de celle-ci et qu'en cet endroit précis, il est situé pas trop loin de deux autres tunnels. Or vu la puissance de la charge, il y a fort à parier que c'est l'endroit idéal pour placer la bombe car la pression de l'eau devrait engloutir le tunnel B1 et (sur un jet de sabotage diff 15 réussi) les deux autres tunnels qui sont eux même reliés à d'autres. En interrogeant le personnel sur le tunnel B1, les PJ apprendront qu'actuellement, l'ordre a été donné par les Services Secrets d'évacuer ce tunnel et d'arrêter de creuser. D'ailleurs, il y a peu, plusieurs véhicules aux vitres teintées sont entrés dans le tunnel...

Pour accéder au coeur du tunnel à temps, il leur faudra emprunter le tunnel B1 à l'aide d'un véhicule. A mi chemin, ils trouveront Li Bao Dong (s'il a survécu) et ses hommes de main, venus s'assurer qu'aucun intrus ne parvienne jusqu'à la bombe. Ils ont mis leurs 3 voitures de travers de façon à bloquer le chemin. Nous sommes alors à -30 minutes de l'explosion prévue lorsque la baston éclate. Les sbires sont une 12aine, sans compter le vieux maître.

Sbires chinois : Conduite 8, Armes à feu 8, Arts martiaux 8. Initiative 1d6+6

Chorégraphie du combat

- Le tunnel est éclairé par des néons suspendus. Il est possible de s'accrocher et se balancer à l'un d'eux. Il est également possible de tirer sur une des chaînes qui aide à tenir le néon en vue de le faire tomber sur la tête d'un méchant.
- Puisque les PJ arrivent en voiture, et que le tunnel est plus ou moins rond, le conducteur pourrait vouloir tenter une cascade de plus démentes comme essayer de rouler sur une des parois du tunnel, à fond les gamelles en vue

d'éviter le barrage... C'est évidemment possible, car on est à Feng-shui. Mais ça reste une grosse manœuvre : difficulté 20.

- Si les PJ engagent une baston plus régulière, l'un d'eux pourrait vouloir tenter de s'emparer d'un des véhicules des méchants chinois. Evidemment, les clefs sont sur le contact...
- Il est possible d'envoyer des gravats dans les yeux de son adversaire.
- Il est possible de chercher également à dégommer tous les néons afin que le combat se passe, pour ce niveau ci, dans une pénombre accrue (VA -2).
- Il est possible [jet de perception diff 12] de remarquer que court, juste à côté d'un des véhicules, entre autres choses une petite conduite de gaz (ne me demandez pas ce qu'elle fait là). Il est possible de tirer dedans [Armes à feu diff 15] pour faire exploser le véhicule en question et éliminer trois sbires au passage. Vous pouvez remercier les gars des effets pyrotechniques...

Une fois passé le barrage, un jet d'intelligence difficulté 7, permet de se rendre compte que le tunnel, descend un peu plus en profondeur (jusque là, la pente était très douce mais à partir de ce point, elle s'accroît nettement). En poursuivant leur route, les PJ devraient parvenir, à 5 minutes (comme par hasard) près de l'endroit où est la bombe. Ils ont 5 minutes pour la trouver (Perception diff 5) et la désamorcer (la puissance de la charge ne permet pas de se contenter de la déplacer, encore que avec une voiture et en roulant vite). Elle est située au plafond, dans un petit paquet. Pour la désamorcer, un jet réussi en sabotage, difficulté 13 est requis. Evidemment, il n'est pas envisageable de la désamorcer avant la dernière minute...

Le fait d'avoir désamorcé la bombe n'empêche toutefois pas la seconde explosion, 5 minutes plus tard, visant à inonder les conduits. Mais ce n'était pas une action inutile car en faisant cela, ils ont empêché le tunnel B1 d'être reliés aux deux autres tunnels. Ils ont donc empêché l'inondation et l'explosion de tous les tunnels, ce qui demeure une grande victoire. La banlieue de LA ne sera pas inondée. Cela dit, sous la pression de l'eau qui remonte dans la rivière souterraine, le plafond du tunnel B1 est en train de se craqueler...

Chorégraphie de l'inondation

- Secousse sismique. La terre tremble
- Eau qui filtre du plafond, poutres qui commencent à craquer et grincer, néons qui clignotent avant de s'éteindre... Filet d'eau qui passe... Puis explosion du plafond... Course pour éviter.
- Si ils sont venus en véhicule, la voiture refusera de démarrer dans un premier temps (c'est cliché mais toujours efficace), toussotera, puis démarrera alors que l'eau apparaît en face des PJ. Ils pourront alors repartir en marche arrière à tout vitesse (conduite diff. 9).
- Sinon ils devront courir. Et là c'est plus ardu. Sur un jet de perception diff. 9, ils pourront apercevoir, tandis qu'ils sont emportés plus ou moins par les flots une petite échelle en haut du tunnel B1, située sur leur route, laquelle permet de fuir le tunnel par le haut.

Piège de cristal :

Le Rekall plaza est fermé façon Piège de Cristal. Il compte 72 étages. Du premier au 38^{ème} étage, les bureaux sont entièrement réservés à Rekall. Jack Mac Lone gagne un +1 à toutes ses VA. Pour pénétrer dans l'immeuble plusieurs stratégies sont possible :

Chorégraphie approximative de l'assaut :

- Par l'entrée principale. Le vigile aux ordres du Sénateur ne leur ouvrira pas si facilement, mais peut-être trouveront-ils un moyen de le convaincre ou le dégommer, surtout s'ils sont accompagnés de Frozen. S'il se fait agresser, les trois autres anonymes du poste de sécurité sortiront pour l'aider. Ils sont équipés de pistolets mitrailleurs.
- Par l'entrée de derrière. En effet à l'arrière se trouve l'accès à un parking souterrain. Celui-ci est fermé bien évidemment, mais il est possible de défoncer l'entrée afin de pénétrer par le parking, à condition d'avoir un véhicule suffisamment lourd. Mais évidemment, deux sbires sont stationnés au 11^{ème} étage pour s'assurer que nul ne pénètre dans l'immeuble. Ils s'empresseront de mitrailler le véhicule avec du gros calibre. Ils sont surarmés.
- En escaladant une paroi de l'immeuble pour accéder à des bureaux au premier étage...
- En se pointant avec un hélicoptère ou autre moyen de transport aérien. Comment seront-ils parvenus à ce miracle, je ne peux vous répondre... Il leur faudra alors descendre jusqu'au 38^{ème} étage où sont les méchants. De plus sur le toit se trouvent 5 anonymes : 2 armés d'un lance-roquette et les 3 autres d'AK47.
- Au rez-de-chaussée se trouve le poste de sécurité. De là il est possible d'avoir un œil sur presque chaque endroit de l'immeuble. Ainsi qu'un plan du piazza. Compter 3 anonymes.

Disposition des troupes

Dans l'immeuble, on trouve en gros une 50aine d'anonymes, répartis plus ou moins de la façon suivante :

- 1 anonyme à l'entrée de l'immeuble.
- 3 anonymes au poste de sécurité (rez-de-chaussée)
- 2 anonymes au douzième étage.
- 5 anonymes au parking
- 5 anonymes au dernier étage pour s'assurer que nul ne pénètre par le toit.
- 15 anonymes évoluent entre le 37^{ème} et le 38^{ème} étage. 5 anonymes sont au 39^{ème} étage.
- Une réserve de 10 anonymes à placer selon votre bon vouloir là où vous estimerez bon de les placer, c'est-à-dire sur la route de vos PJ

Anonymes : Init 1d6+6

Armes à feu 8 (sbires du Sénateur), Arts Martiaux 8 (sbires de l'ambassadeur).

Pour se rendre jusqu'à l'étage où se trouve les méchants, les PJ pourront décider de rester ensemble ou d'être séparés. L'évolution à l'intérieur même du piazza peut se faire en gros de trois manières :

Escaliers

Une montée ou descente par les escaliers prendra évidemment du temps, et sera fatigante. Il y a des escaliers sur chaque côté du bâtiment. Arrivé au 12^{èmes} étages (48^{èmes} si ils sont passés par le haut), les PJ devront s'arrêter en raison d'une première charge de C4 qui explosera dans

la cage d'escalier (il y en à ce niveau dans chaque cage). Jet de réflexes diff 9. Les PJ se retrouveront alors scindés en deux groupes : ceux qui ont passé l'éboulis, et ceux qui ne l'ont pas passé. Les premiers seront ensuite attaqués par quelques sbires dans l'escalier, puis dans les bureaux. Il est recommandé d'évoluer à travers le bâtiment car l'explosion a rendu difficile toute évolution dans l'escalier. Ils pourront ainsi se rendre vers l'autre escalier, en combattant à travers des boxes de travail.

Chorégraphie du combat :

- Il est possible de se mettre à couvert derrière des vitres, ou des bureaux.
- On peut utiliser un écran d'ordinateur comme projectile contre des méchants
- Un méchant pourra tenter de passer à travers un des boxes pour surprendre un des PJ au corps à corps.
- Les bureaux peuvent être déplacés afin de diminuer la marge de manœuvre ou le jeu de jambe de son adversaire direct, surtout si celui-ci est grand.
- Evidemment, les bureaux fourmillent d'objets en tous genres : agrafeuses, claviers, souris, perforatrice, CD projectiles, lampes de bureaux, stylos tueurs.
- Il est possible de « photocopier » la tête d'un des sbires en la fracassant contre la vitre d'une photocopieuse pour l'éblouir.
- Il est également possible d'attraper une corbeille à papier afin de bloquer la tête de l'adversaire dedans, et en forçant, d'en casser le fond, afin de la lui enfoncer jusqu'au torse et de bloquer ainsi ses bras.

Ascenseur.

Les ascenseurs sont en état de marche. En appelant la cabine, il est possible de s'apercevoir que celle-ci était stationnée au 38^{ème} étage (jet de perception, diff 7). Arrivé au douzième étage environ (48^{ème} si ils sont entrés par le toit), la cabine s'arrête. Elle s'ouvre, reste ouverte quelques secondes, puis juste avant qu'elle ne commence à se refermer, émerge de derrière un bureau un homme armé d'un lance-grenade. Il tire alors que la porte commence à se refermer. Initiative.

- Si les PJ ne font rien, la grenade tombe dans la cabine alors que la porte est complètement close. A eux de s'en sortir. C'est une grenade à fragmentation. Pour s'en débarrasser, il n'y a guère que deux moyens : forcer l'ouverture de la porte alors que l'ascenseur est en train de monter ; ouvrir la trappe en haut de la cabine de l'ascenseur et y jeter la grenade afin qu'elle tombe plus loin. Dans les deux cas, ceci stoppera la progression de l'ascenseur pour des raisons de sécurité.
- Si les PJ ont réussi à se débarrasser de la grenade avant qu'elle n'entre dans la cabine, celle-ci s'arrêtera quand même entre le 14^{ème} et le 15^{ème} étage. Les hommes du Sénateur ont fait couper le courant des ascenseurs afin de stopper les PJ.

Dans les deux cas, la cabine se retrouvera bloquée entre le 14^{ème} étage et le 15^{ème}. Pour s'en sortir, il n'y a qu'une solution. Tenter de sortir par la trappe du haut.

Chorégraphie du combat

Conduits d'aération :

Alors qu'ils progressent relativement discrètement à travers les étages, les PJ pourront entendre, aux environs du 11^{ème} étage (49^{ème} si ils sont passés par le haut) un bruit d'activité des hommes. Ça discute beaucoup en chinois en dessous d'eux (en gros ça dit : "ils sont dans les conduits d'aération, que fait-on chef ?" "Enfumez les"). Puis peu de temps après, plusieurs grenades lacrymogènes tombent dans le conduit forçant les PJ à sortir, où a se terrer encore plus. S'ils se terrent, les sbires tireront à l'aveuglette dans les conduits, jusqu'à ce qu'ils sortent. 5 sbires les attendront là où ils sortiront. Deux sbires seront à l'étage juste au dessus (ceux qui ont lancé les grenades). En sortant, les PJ se retrouvent dans d'assez vastes toilettes. Avec les 5 sbires plus ou moins en face d'eux. Evidemment en fonction de leur ordre de progression dans les conduits, les PJ subiront des malus à l'initiative pour la première séquence : -1 pour le premier ; -3 pour le second ; -5 pour le troisième et -7 pour le dernier. Initiative.

Chorégraphie du combat :

- Il est possible de plonger la tête d'un sbire dans la cuvette de toilettes et de tirer la chasse pour le noyer
- Un PJ pourrait vouloir attraper les mains d'un PNJ et les coller très près du séchoir automatique (qui comme par hasard est déréglé) afin de lui brûler les mains.
- Les toilettes sont ouverts en haut, il est possible de se glisser par-dessus pour passer de l'une à l'autre afin d'éviter un anonyme qui tirait intempestivement dans une des portes.
- Evidemment, les joints peuvent être desserrés (si personne n'y pense, ils le seront inévitablement). En utilisant la pression de l'eau de la bonne manière, il est possible de la diriger sur la main d'un PNJ afin de le désarmer.
- Les rebords des lavabos peuvent être utilisés pour accomplir des pirouettes diverses.
- Une porte de toilette peut être claquée sur la main d'un anonyme
- Il est possible de tirer dans les néons ou l'interrupteur afin de faire en sorte que ce combat se déroule dans le noir...

Après cela, il ne serait plus très avisé de poursuivre sa route par les conduits. Mieux vaut continuer par l'ascenseur ou les escaliers. Mais ils ne continueront pas bien longtemps.... Voyez les paragraphes Escaliers et ascenseurs pour de plus amples détails...

Si ça saigne, c'est qu'on peut le tuer...

Finalement, après toutes ces péripéties, nos héros parviendront enfin au 38 étage. Dans la salle principale (une grande salle de réunion), les attend une 10aine d'anonymes et Fong Tsao Ku.

L'Ambassadeur et le Sénateur se sont évidemment aperçus du fait que le Chi de la région n'a pas évolué d'un iota et qu'une des deux bombes n'a pas explosé. Ils attendent alors leur heure, au 38^{ème} étage (l'immeuble en compte 72) du plazza, parés à se débarrasser des intrus. A cet étage, ce sont les bureaux de la direction, c'est-à-dire concrètement, que c'est très luxueux. Dans une des salles se trouve une maquette de Los Angeles théorique, celle qui aurait du être si les deux bombes avaient explosés, c'est-à-dire que le centre ville aurait du être encerclé d'eau.

Fong Tsao Ku est debout sur la grande table de réunion, torse nu. Il contemple la baie vitrée (il fait donc dos aux PJ). Il a dans le dos le tatouage d'un immense dragon chinois. Quand il combat, ceux qui sont attentifs ont presque l'impression que le dragon dans son dos est vivant (il leur semble voir par exemple le dragon les suivre des yeux, comme si l'Ambassadeur avait véritablement des yeux dans le dos).

Le Sénateur est égal à lui-même. Un colosse impassible. Il est vêtu de cuir noir, et surtout, est armé d'un minigun prêt à faire feu (15**/6/300). Il faut une force minimum de 11 pour utiliser le minigun. Elle octroie un malus de 3 à l'initiative, le temps que le canon se mette à tourner à pleine vitesse.

Chorégraphie du combat :

- Le Sénateur ne se pose pas de question, il arrose dès qu'il peut autour et dans la cage d'ascenseur (-4 à sa VA, soit 12 balles à chaque tir). Au fur et à mesure des blessures qu'il recevra, ses chairs déchirées laisseront paraître sa nature réelle de cyborg.
- L'ambassadeur, attend au corps à corps, prêt à entraîner un des PJ pour combattre dans une autre salle, disons celle qui contient la maquette de Los Angeles. Dans cette salle se trouve un
- Depuis la sortie de l'ascenseur, il est évidemment possible d'aller se mettre à couvert à gauche ou à droite derrière une providentielle cloison du couloir.
- Les nouvelles moquettes viennent tout juste d'être posées. Evidemment, elles peuvent être soulevées au niveau du couloir pour déséquilibrer plusieurs anonymes...
- De nombreuses tables se trouvent entre les méchants et eux, il est possible de ramper dessous, plus ou moins à couvert. Le minigun peut dégommer tout ça avec toutefois assez peu de précision, mais si on s'approche assez rapidement, il est possible de rendre l'angle de tir du minigun impossible.
- Un distributeur d'eau est disposé dans le couloir. Il peut-être projeté sur les sbires, surtout si derrière, Frozen gèle l'eau à l'aide de son CryoGun.
- Les sprinklers à incendie peuvent être déclenchés pour amoindrir la visibilité (ça n'a d'effet que sur les sbires).
- Il y a un mini bar ans la grande salle de réunion. On peut y trouver des bouteilles d'alcool fort prêtes à être fracassées sur les têtes ennemies, mais aussi pour enflammer les vêtements d'un ennemi par exemple.
- Les chaises et tables peuvent être évidemment renversées. On peut de plus récupérer des chaises à roulette (va savoir pour quoi faire, mais je suis sûr qu'il y a de bonnes cascades à imaginer). Un combat sur une table est évidemment possible. Selon les impacts de balle dans les tables, un artiste martial inattentif pourrait coincer son pied dans un trou fait dans la table...
- De grands rideaux sont accrochés à côté des baies vitrées. Il est évidemment possible de les enflammer, les déchirer et les enrouler pour s'en servir de grosse corde improvisée, les faire tomber sur quelqu'un...



- Une grand rétroprojecteur est suspendu au plafond. Il est possible de tirer sur ce qui le suspend pour le faire tomber, ou de s'y suspendre soi même pour exécuter je ne sais quelle manœuvre acrobatique.
- Evidemment, il paraîtrait normal que l'un des deux méchants soit projeté par une des vitres du haut du 38^{ème} étage. Mais Fong Tsao Ku pourrait très bien se rattraper in extremis à un des rideaux ou tomber sur une des nacelles des laveurs de carreaux un peu plus bas tout en entraînant quelqu'un dans sa chute (ce qui donnerait un beau combat final sur la nacelle)... quand au Cyborg, lui il tomberait bien jusqu'en bas pas de doute... 38 étages ça fait mal. Mais il a ce qu'il faut pour y survivre lui aussi et se relever au moment où les PJ s'y attendent le moins.

Les PJ devraient éprouver de grandes difficultés lors de ce combat final pour plusieurs raisons. Les deux méchants sont largement plus forts qu'eux. Ils se relèveront au moins une fois chacun en raison des shticks Retour Inévitable et Chance du Dragon. Le Cyborg est immunisé au attaques au poing (mais pas de Kung fu). Les armes à feu sont un bon recours contre l'un et l'autre. Frozen se concentrera sur l'élimination du Sénateur, mais il n'est pas certain qu'il y arrive seul. Le Sénateur se concentrera sur l'élimination de Frozen. Fong Tsao Ku lui déploiera toute l'étendue de sa technique de façon impitoyable... Une fois qu'ils s'en sont débarrassés (ils ne chercheront pas à fuir, c'est un combat à mort), vous pouvez passer à l'épilogue...

Epilogue

Sans qu'ils le sachent vraiment, les personnages ont empêché l'accomplissement des plans de deux factions de la guerre secrète et protégé les intérêts du Pinacle. Le site Feng-shui n'est pas apparu (mais en admettant que le Sénateur et l'Ambassadeur aient réussi, rien ne permet d'affirmer qu'un site Feng-shui eut été créé par leur complot commun) mais le Pinacle a eu une grosse frayeur et a découvert le pot aux roses...

Des pontes de la Loge étoufferont grossièrement l'affaire mais des pressions aux bons endroits et sur les bonnes personnes permettront de tout faire avaler. Bien qu'elle fasse un maximum de rétention d'informations, la Loge sera contrainte de reconnaître la valeur des PJ. Elle leur proposera un deal. Elle s'arrangera pour faire en sorte qu'ils ne soient plus recherchés par aucune force de l'ordre. Elle s'arrangera pour faire croire que les cadavres des PJ ont été retrouvés parmi ceux du Rekall Plaza. Que faisaient-ils ici ? S'étaient-ils vendus à une organisation terroriste internationale ? C'est au service média de s'en charger... Toujours est-il que dorénavant, ils deviendront des hommes de l'ombre, des guerriers du Secret. En échange La Loge leur demandera de bosser pour elle dans des missions très spéciales... Callery découvrira également l'existence de la Loge et sera promu au sein de celle-ci.

Bonus Track : Fin alternative (DVD édition limitée uniquement)

Si le vrai Matrix a été libéré, la Loge lui proposera de prendre la place du Sénateur Cyborg. L'acteur acceptera de plus ou moins bon gré, prenant conscience des implications de la Guerre Secrète. La Loge continuera évidemment à faire un maximum de rétention d'informations, mais sera cependant contrainte par le Sénateur de s'expliquer un minimum sur les implications de la Guerre Secrète.

La Loge acceptera, d'un commun accord avec Matrix, de faire croire que les PJ ont été retrouvés morts parmi les cadavres des terroristes qui ont pris d'assaut le Rekall plaza. L'affaire sera étouffée de manière plutôt grossière. Les PJ n'auront plus d'existence officielle, ils entreront alors de plein pied dans la Guerre Secrète. Mais avant cela ils auront un dilemme à résoudre : tant la Loge que Matrix souhaiterait s'adjoindre les services des PJ. Le Sénateur leur expliquera qu'il souhaite créer une section spéciale agissant contre les injustices de ce monde : la Force Alpha. Mais la Loge leur indiquera également qu'elle a besoin d'eux. Le choix leur appartient (il faut savoir que la Force Alpha, en tant que nouvelle faction a un désavantage majeur sur toutes les autres : elle n'a jamais voyagé dans le monde inférieur et ne possède aucun site Feng-shui)... Quand à Callery, qui découvrira lui aussi l'existence de la Loge, il prêterait allégeance à cette dernière et y sera promu...

Pour poursuivre sur le plan de la Guerre Secrète, sachez que les événements n'ont pas échappés aux Dragons. L'alliance contre nature entre les Architectes de la Chair et les Mangeurs de Lotus a bouleversé pas mal les habitudes de la Guerre secrète. Ils enquêteront et finiront par découvrir les dessous de l'histoire. Sans doute contacteront-ils John Matrix dans le futur, si sa force Alpha venait à prendre une importance nouvelle dans la guerre secrète...

La suite si on arrive à réunir les fonds pour une commande supplémentaire...

Annexe 1 : PNJ

Vous trouverez dans cette section les principaux PNJ récurrents de cette mini campagne.

Wah Sing Ku, le Grand Tigre, Narcotraffiquant et artiste martial

Ton Kung fu est puissant. Mais tu n'es qu'un agneau entre les griffes du Tigre.

Physique 7
Esprit 2 (Perception 8, Volonté 6)
Chi 2 (Kung Fu 11)
Réflexes 10
Init : 1d6+10 ; 11 points de Chi

Armes à feu 15
Arts Martiaux 17
Commandement 11
Info Politique du Milieu 10

Shticks connus :

Griffe du Tigre (1/3) force + 3 à mains nues.

Garde du Tigre (1/0) Riposte immédiate après une blessure en corps à corps.

Garde inébranlable du Tigre (2/0) riposte immédiate après attaque corps à corps

Yeux du Serpent (2/1) coût en segment augmenté de 1 pendant la séquence.

Marche du Saule (1/0) + 2 à la Va d'Esquive pour toute la séquence.

Ordre Naturel (3/3) action défensive. Pas de dégâts d'arme à feu.

Bond Prodigieux (1/0) Saut vertical ou horizontal = 14.

Moulin à vent volant (7/5) Attaque illimitées avec des coups de pied.



John Callery : Agent de la DEA

« J'ai passé l'âge pour ces conneries »

Physique 7
Esprit 8
Chi 0 (Chance 6)
Réflexes 8
Init : 1d6+8

Armes à feu 14
Arts Martiaux 14
Intrusion 12
Retaper 10
Séduction 13
Tromperie 15
Info : politique du milieu 14, Drogues 14, Politique 12

Shticks :

Arme Personnelle, Œil d'Aigle.



John Matrix : Sénateur et Cyborg venu du futur.

«*Blasta la Vista, Baby*»

Physique 12
Esprit 5
Chi 0 (Chance 2)
Réflexes 5 (Dextérité 7)
Init : 1d6+5

Armes à feu 16
Arts Martiaux 13
Intimidation 9
Conduire 11
Saboter 9



Shticks :

Squelette cybernétique (Ich Bin ein Gros bœuf : 40/45/50)

Retour inévitable (Jet de Mort sous Constitution : si réussi, retour à la vie 10 séquences plus tard avec 5 points de dégâts en moins sur le total, si raté, droit à un deuxième jet de mort, le jet normal)

Yeux cybernétiques (Evalueur de Menace : jet en Perception, 1 niveau de difficulté pour chaque cible (un véhicule compte pour deux cibles), permet de connaître les points de dégâts subis par chaque cible)

10000 Pruneaux (tir sur 2 personnes différentes sans malus)

Rechargement éclair (un segment de moins pour recharger)

Immunité aux attaques à mains nues (sauf attaques de Kung fu)

Automobilus indestructibilis (tout véhicule sur lequel il se trouve ne peut être détruit tant qu'il est dessus ou dedans)

Shtick Unique :

- Lors de l'utilisation d'Arts Martiaux, comptabiliser un bonus supplémentaire de 2 lors d'un combat au corps à corps sans armes, mais un malus de 2 lorsque cette compétence est utilisée pour effectuer des acrobaties. Certes il est vraiment balaise, mais il n'a pas vraiment la démarche d'un félin...

- Il gagne un bonus de 1 en intimidation tous les 6 points de dégâts endurés, à mesure que sa vraie forme apparaît sous ses chairs déchirées.

Fong Tsao Ku, le Grand DRAGON : Ambassadeur chinois et artiste martial.

« Crève pourriture Capitaliste. Tu n'aurais pas du défier le Grand Dragon. »

Physique 7
Esprit 2 (Perception 8, volonté 6)
Chi 2 (Fu 11)
Réflexes 10
Init : 1d6+ 10 ; 11 points de Chi

Arts Martiaux 17
Armes à feu 15
Commandement 11
Info : Diplomatie 11

Shticks connus :



- **Morsure du Dragon** (2/3) : +2 aux dégâts d'une attaque en arts martiaux
- **Souffle du dragon** (3/3) : +3 à la Va d'une attaque en arts martiaux
- **Griffe du Dragon** (5/0) : +4 au résultat d'une attaque réussie en arts martiaux.
- **Chance du Dragon** (5/3) : annule tous les dégâts soufferts jusqu'à la fin de la séquence si ceux-ci auraient tué. A la séquence suivante, retour à 40 points de dégâts. Perte d'un point définitif en constitution.
- **Garde de la grue** (1/1) : Si Perception de l'adversaire < à 10, +5 à l'esquive. Considéré comme action défensive.
- **Bond Prodigieux** (1/1) : Saut vertical ou horizontal = 14
- **Moulin à vent volant** (7/5) : attaques illimitées avec des coup de pieds.
- **Démonte flingue** : attaque en armes à feu, permet de rendre inoffensive une arme à feu adverse (considérez là comme enrayée)

Li Bao Dong, Vieux maître déchu et complètement frappé

« Lao Tseu a dit : il faut leur couper la tête ! »

Physique 6
Chi 10
Esprit 5
Réflexes 7
Initiative 1d6+7, 10 points de Chi



Arts Martiaux 16, Commander 7, Préparer nouilles chinoises : 14.

- Garde de la grue** (1/1) : si l'adversaire à une perception inférieure à 7, Li Bao dong peut augmenter sa VA d'Esquive de 5 en exécutant une action défensive
- Aile de la Grue** (2/1) : jusqu'à la fin de la Séquence, Li Bao dong peut remplacer sa force par son chi, y compris dans le calcul des dégâts.
- Bond prodigieux** (1/1) : il peut sauter verticalement ou horizontalement jusqu'à 12 mètres en un saut.
- Moulin à vent volant** (7/5) : donne un coup de pieds en arts martiaux. Si réussi, il peut donner un autre et ainsi de suite jusqu'à l'infini et tant que ça réussit.
- Vêtement de vie** (1/1) : la gravité des dégâts infligés par des adversaires ayant un chi inférieur au sien, est réduite de 2 par attaque
- Shtick du Vieux maître** : force + 6 aux dégâts pieds et poing.

Frozen, ou encore le vrai John Matrix : acteur de séries B, Vengeur Masqué.

« Je vais te refroidir, fumier... »

Physique 7 (Résistance 8)
Chi 0 (chance 2)
Esprit 6
Réflexes 8
Initiative 1d6+8 ;
CryoGun : dégâts 20

Armes à feu 15
Arts Martiaux 13
Arcanotech : 13
DéTECTIVE 13
Intimidation 10
Comédie 10
Info science : 8



Shtick Unique du Vengeur Masqué :

+ 5 en Va pour intimider les voyous anonymes. Peut enfiler son costume de scène dès sa première action de combat (3 segments) sans que personne ne fasse le lien entre son personnage de Vengeur et sa personnalité réelle.

Shtick Unique : CryoGun : Frozen utilise le CryoGun, une arme issue de la jonction 2056 et achetée au Marché noir à prix très fort avec le cadavre du cyborg qui la portait auparavant. C'est grâce à cette arme qu'il peut dorénavant prétendre être un Vengeur Masqué digne de ce nom car elle lui a permis d'imaginer le personnage de Frozen. Techniquement elle fonctionne comme l'effet de Blast, Glace). Sur un double 1, le matériel tombe en panne et occasionne 12 de dégâts au porteur.

Arme dissimulée x3 : grâce à ce shtick, l'indice de dissimulation du CryoGun est de 3 (au lieu de 6), ce qui lui permet de se déguiser facilement grâce à son shtick de Vengeur Masqué.

Arme personnelle : CryoGun. +3 aux dégâts du CryoGun.

Carnage à la chaîne. Réduit d'un segment les attaques contre les anonymes

Annexe 2 : Personnages pré tirés

Vous trouverez dans cette section quatre personnages pré tirés formatés spécialement pour cette aventure.

Jack Mac Lone, Mr tout le Monde



Physique 7	Conduire	11
Chi 0	Armes à feu	14
Chance 10	Arts Martiaux	14
Esprit 5	Info Bureaucratie	13
Volonté 6	Info Comptabilité	13
Réflexes 7	Info Football US	11
Agilité 8	Info Base Ball	13

VA d'esquive passive 14
Initiative 1d6 + 7

Schtick Unique

- 1) Vous bénéficiez d'un + 2 à la VA quand vous attaquez avec une arme improvisée. Les queues de billard, haltères, poulets congelés, bouteilles de bière en sont de bons exemples. Si vous utilisez une même arme de façon systématique, elle perd son caractère improvisé et vous ne recevez plus ce bonus.
- 2) Votre visage neutre, l'absence d'excentricité vestimentaires, vous permettent de vous fondre dans virtuellement n'importe quel environnement sans qu'on ne puisse vous reconnaître. Vous êtes le passant qui passe, le gars sympa avec qui on partage volontiers une bière en discutant du prochain Superbowl. En dépensant 1 point de chance vous pouvez vous faire passer pour un anonyme (le livreur de pizza, le chauffeur de camion). Aucun PNJ n'aura de souvenir de vous après que vous ayez discuté avec lui, aucun PNJ ne vous remarquera dans une foule. De plus vous bénéficiez d'un +2 à la Va à vos interactions sociales avec des PNJ non nommés.
- 3) Les dés de chance dépensés ne réduisent pas en cours de partie pour tout ce qui concerne les tests du même nom.

Votre Histoire :

Vous étiez un modeste inspecteur des impôts américains. Divorcé, sans enfants vous faisiez votre boulot comme un bon fonctionnaire pas spécialement zélé. Vous aimez boire une bonne bière dans un bar en regardant le foot US ou le baseball. Bref une vie ordinaire. Puis tout a changé. On vous a chargé d'enquêter sur les finances d'un certain Bill Vernon, un assureur minable. Vous avez reçu une lettre de menace, mais ça ne vous a pas empêché de poursuivre vos investigations. Vous avez découvert un certain nombre d'anomalies dans sa comptabilité. De grosses sommes transitaient et repartaient illico sur des comptes en Suisse ou aux

bahamas. Son train de vie était du reste largement supérieur à ce que lui permettait son salaire d'assureur... Mais vous n'avez pas pu enquêter plus loin. En effet peu de temps après, vous avez été accusé à tort de détournements de fond. Les flics sont venus vous coffrer et vous avez été enfermé après un procès bidon rempli de preuves trafiquées et de faux témoignages... Vous en avez pris pour 10 ans. En théorie vous auriez du terminer dans un pénitencier tout ce qu'il y a de plus normal. Mais étrangement, c'est à Alcatraz qu'on vous a envoyé, sous surveillance fédérale. Intimement convaincu que ce n'est pas un hasard, ce qui vous emmerde le plus au fond, c'est de devoir attendre 10 ans avant de buter le responsable.

Yeepee Kye, pov'con.

Salut ducon, je t'ai manqué ?

Rick Trash, flic marginal



Physique 7
Chi 1
Esprit 5
Réflexes 7
 Dextérité 10
 Armes à feu 15

Arts Martiaux 11
 Conduire 15
 Police 11
 Intrusion 11
 VA d'Esquive Passive 15
 Initiative 1d6 + 7

Shticks :

- 1) Rechargement éclair x3 : vous ne tombez jamais à court de munition et n'avez jamais besoin de recharger (sauf échec critique, enraiment etc...)
- 2) Tir Rapide x2 : vous augmentez de 2 votre initiative si votre première action du segment est de tirer. (Non compris dans le score indiqué plus haut)

Votre Histoire

Vous êtes un flic marginal aux méthodes peu orthodoxes. Vous travaillez en solitaire parce :

- 1) Personne ne vous veut comme partenaire
- 2) Vous ne voulez pas de partenaire.

Certains collègues vous considèrent à juste titre comme un kamikaze. Vous votre truc c'est l'adrénaline. En plus c'est pour la bonne cause. En tant que flic vous êtes très efficace et intègre malgré vos méthodes critiquables.

Il y a un mois, vous avez réussi à faire saisir une grosse cargaison de dope sur un bateau en provenance de chine. Et quelle dope ! De l'Adrénaflip !!! Hélas, vous n'avez pas réussi à faire coffrer le commanditaire. De toute évidence vu les quantités en jeu, ça devait être un gros poisson après lequel vous courriez. Félicité par votre direction, vous n'avez pas lâché prise et pris contact avec tous vos indices. Max Smithee, l'un d'entre eux, vous a donné rendez-vous dans un immeuble désaffecté. Il devait vous lâcher le nom du trafiquant à qui appartenait la cargaison. Mais là tout a dérapé. Quand vous êtes arrivé sur les lieux, vous avez trouvé Smithee mort une balle dans la tête avec votre flingue personnel (celui qui est caché sous votre oreiller en temps normal). L'arme était encore fumante par terre. Alors que vous

reprenez vos esprits essayant de comprendre, les flics ont débarqué comme par hasard. Vous avez été accusé du meurtre. Après un procès truqué, vous avez été envoyé en taule. Vous en avez pris pour 15 ans. C'est comme ça que vous avez atterri ici dans ce pénitencier minable. Intimement convaincu que ce n'est pas un hasard, ce qui vous emmerde le plus au fond, c'est de devoir attendre 15 ans avant de buter le responsable de tout ça.

*J'ai envoyé la moitié de ces types en taule
Bouge pas Ordure !*

Casey Ryback, ancien membre des forces spéciales



Physique 7	Armes à feu 11
Chi 0	Arts Martiaux 15
Fu 4	Conduire 10
Esprit 7	Anti-terrorisme 12
Réflexes 7	Sabotage 14

VA d'esquive passive 15
Initiative 1d6 + 7
Points de Chi : 4

Shticks de Kung fu Voie des Anneaux constricteurs

- Yeux du serpent (2/1) coût en segment augmenté de 1 pendant la séquence pour les attaques dirigées contre vous.
- Sifflement du Serpent (X/1) X personnages anonymes ne vous attaqueront pas avant la fin de la séquence
- Morsure du Serpent (3/0) Une attaque en Arts Martiaux nécessite 1 segments au lieu de 3.
- Anneau du Serpent (X/0) Permet une action d'Arts Martiaux à un segment autre que celui autorisé. Le coût est alors égal à la différence entre le numéro de segment que vous choisissez pour agir et celui de votre segment suivant.

Shtick d'Arme à feu

- Carnage à la Chaîne : diminue de 1 le coût en segment pour tirer sur des anonymes.

Votre histoire :

Vous étiez un membre des forces spéciales, un vétéran des actions de terrain, spécialiste de l'action anti-terroriste et de la libération d'otages. Vous étiez celui qu'on envoie quand les négociations ont échoués. Habilité à tuer avec vos poings aussi bien qu'avec une arme à feu nul ne vous égalait dans les forces spéciales. Mais un jour, les choses ont mal tournées. Vous étiez en permission en train de passer du bon temps avec Cynthia, votre petite amie quand des loubards sont entrés. Ils ont commencé à ennuyer la serveuse ainsi que le patron. Vous avez fait ce que votre conscience vous exigeait de faire : vous avez pris la défense de ces braves gens. Un Bagarre s'en est suivie au cours de laquelle vous avez envoyé

la majorité des agresseurs à l'hosto... Quelques jours plus tard, alors que vous aviez repris le chemin de votre boulot, vous avez appris la mort de Cynthia. On l'avait violée et assassiné et un message vous était directement adressé. Fermement décidé à vous venger, vous avez déserté et répondu à l'invitation. C'était le chef du gang, Jack Tylor, un dealer et drogué notoire d'une extrême agressivité. Il avait ordonné l'assassinat de Cynthia pour se venger de vous. Un duel s'en est suivi au cours duquel vous l'avez tué de vos propres mains. Ajouté à votre désertion, cela vous a conduit tout droit en cour Martiale. Verdict : 12 ans de prison. Ce qui vous emmerde le plus au fond, c'est de devoir attendre 12 ans avant de buter le responsable qui vendait cette came que Tylor consommait.

*Je suis imbattable dans une cuisine
Fuyez bande de rats, voilà les exterminateurs.*

Kevin Nash, Gros Bœuf



Physique 11
Résistance 12
Chi 0
Esprit 5
Réflexes 7

Armes à feu 13
Arts Martiaux 15
Info Milieu de la Nuit 8
Intimidation 12
Conduire 8
Retaper 9

Va D'esquive Passive : 15
Initiative 1d6 +7

Shtick Unique : Vous n'effectuez des tests de Mort qu'au moment où vous parvenez à 50 point de blessure ; -1 d'Affaiblissement à 40 point de blessure, -2 d'affaiblissement à 45 points.

Shtick : Voie du maître exigeant 0/0. Vous êtes un expert au maniement des tonfa. Dès que vous utilisez cette arme, celle-ci est considérée comme une arme personnelle. Vous avez + 3 aux dégâts avec cette arme. De plus cette arme ne peut se briser.

Votre Histoire

Vous avez toujours été une force de la nature. Naturellement grand et fort, vous avez aussi travaillé dur pour exploiter au mieux vos capacités. Vous êtes un professionnel de la castagne, et quand vous touchez, il vaut mieux aller chercher la serpillière. Vous encaissez plus de coups que le héros moyen avant de tourner de l'œil. Bien souvent, il vous suffit de faire craquer vos os pour dissiper les ardeurs belliqueuses. Ceci vous a conduit à travailler comme videur de boîte de nuit tout d'abord, puis comme garde du corps professionnel. Un jour on vous a appelé pour faire un extra. Un riche client, un certain Tony di Angelo, a appelé votre agence. Il manquait de personnel pour assurer sa sécurité alors qu'il devait se rendre à un match de boxe. Vous avez découvert au cours de la soirée que ce n'était qu'un prétexte pour passer des accords commerciaux avec des gros bonnets de la drogue. Di Angelo était en effet un trafiquant de la pire espèce. Vous avez observé, caché la rencontre qui portait sur la distribution d'Adrénaflipe, une nouvelle drogue synthétique. Bref, vous avez aperçu plusieurs

visages au cours de cette réunion. L'un d'entre eux sortait du lot. C'était un chinois vêtu d'un habit traditionnel blanc. Sans doute un membre des Triades ou un truc dans ce genre. Il avait une grande natte. Hélas vous vous êtes fait surprendre par un des membres du personnel régulier du Gros Tony. Vous avez fui, pensant tout révéler aux flics. Peu de temps après, les flics ont débarqué dans votre appartement et vous ont arrêté pour trafic de stupéfiant. Ils avaient trouvé de l'Adrénaflipe dans votre appart. Après un procès bidon, la sentence est tombée : 8 ans de prison ferme. Et comme par hasard, on vous a transféré à Alcatraz, alors que votre crime présumé (que vous n'avez jamais commis rappelons le) ne mérite pas d'être envoyé dans une prison fédérale sous haute surveillance. Intimement convaincu que ce n'est pas un hasard, ce qui vous emmerde le plus au fond, c'est de devoir attendre 8 ans avant de buter le responsable qui vous a mis en taule, Gros Tony n'étant ni assez intelligent ni assez influent pour monter une machination pareille.

C'est tout ce que tu sais faire ?

Tu frappes comme une fillette !