

Scénario

FENG SHUI 2

L'IMPROMPTU DU 7^E ETAGE

Réalisé et produit par ZED





SOMMAIRE

SOMMAIRE	2	■ Conclusion(s).....	15
PRESENTATION.....	3	■ Outro.....	16
■ Synopsis.....	3	ANNEXES LIEUX.....	17
■ Intrigue	3	Hong Kong Telecom Zen Garden	18
■ Apothéose	3	Xiao Consulting & Co	20
INTRODUCTION	4	Castle Peak vers Peak Tower Station.....	22
■ Cadre du jeu	4	ANNEXES PERSONNAGES	24
■ Personnages	4	Bao.....	25
■ Résumé.....	4	Sing Mi	26
■ Objectif(s).....	5	Les frères Xiao	27
■ Résolution(s).....	5	John Wu.....	29
SCENARIO	6	Mad Mask.....	30
■ Accroche.....	6	Serious Sam	31
■ Intro.....	6	NOTES.....	32
■ Scènes.....	6		



PRESENTATION

Nombre de joueurs : 4-5

Durée estimée : 4-5h

Genre : action

SYNOPSIS

Hong Kong, jonction contemporaine. Un homme s'écrase sur un véhicule au beau milieu de la rue. Une jeune femme est suspendue au rebord du 7e étage d'un immeuble en construction. Trois gangs s'affrontent dans la confusion la plus totale.

Il n'en faut certainement pas plus pour que les héros se lancent dans une mêlée perchée à plus de trente mètres du sol afin de sauver une donzelle en détresse. Mais après la distribution générale de mandales et de pruneaux, on se demandera forcément qui sont tous ces individus, et pourquoi cet immeuble attire la convoitise des uns et les pulsions destructrices des autres.

Prise d'otage, course poursuite, final explosif. Bienvenue à Hong Kong... ce scénario d'introduction vise à initier de nouveaux joueurs à la Guerre du Chi et à créer une première alliance avec l'une des factions de l'univers de Feng Shui 2.

INTRIGUE

Le Hong Kong Telecom Zen Garden est un projet de construction ambitieux initié par le Pinnacle sur un site au feng shui indéniable. Situé sur les collines huppées de la baie de Hong Kong et conçu par un géomancien de renom, le futur édifice dominera un ensemble de banques et d'entreprises issues des nouvelles technologies. L'influence exercée sur ce bassin économique aura à coup sûr de fortes répercussions sur les années à venir... et c'est bien pour cela que différents acteurs s'intéressent de près au projet du Pinnacle.

D'un côté, les Dragons ne désirent rien de plus que de dynamiter les fondations du bâtiment, afin de limiter l'influence déjà omniprésente des animaux

transformés. De l'autre côté, les Jammers et la Nation Simienne Armée (NSA), débarqués de la jonction future, voient une opportunité de prendre le contrôle d'un puissant site feng shui. Mais si les Jammers tentent de falsifier les actes de propriété par le chantage, la NSA en revanche n'a pas d'autre stratégie que de capturer la position par les flingues et d'éliminer toute menace s'en approchant. Ce concours de circonstance impliquant l'intérêt de différentes factions au même moment va mettre le feu aux poudres et précipiter un conflit qui aurait été plus subtil en d'autres occasions

Pour les héros, les apparences joueront à coup sûr en faveur des ouvriers du Pinnacle et de la jeune femme secourue par leurs soins, car ces derniers sont largement dépassés en nombre par ces trois belligérants faisant un usage immodéré d'explosifs et d'armes futuristes. Mais au cours de leurs différentes confrontations, les héros récolteront les informations nécessaires au choix décisif qu'ils devront effectuer pour appuyer l'une ou l'autre de ces factions.

APOTHEOSE

L'immeuble est truffé d'explosifs. Les héros ont réussi à récupérer la télécommande capable de créer un nouvel an chinois bien avant l'heure. Mais qui croire entre ces Dragons victimisés qui dénoncent un complot mondial, ces disjonctés qui déclarent venir du futur et ces créatures simiesques bardées de prothèses mécaniques ?

A moins qu'il vaille mieux se défier de tous ces cinglés et faire confiance à cette entreprise familiale d'architectes qui avoue lutter pour protéger le monde de ce genre de menaces ?

Un choix pas si évident à faire lorsque les doigts frémissent sur les gâchettes et que les muscles se tendent avec fébrilité.



INTRODUCTION

CADRE DU JEU

Ce scénario d'introduction vise à initier de nouveaux joueurs à l'univers survolté de Feng Shui 2 tout en leur faisant découvrir quatre des factions de l'univers. Aucune connaissance n'est nécessaire de la part des joueurs, au contraire, moins ils en auront, plus ils pourront se laisser guider par les faux semblants de l'histoire. Ce qui aura l'air d'un "simple" scénario d'action offrira en fin de compte une remise en cause importante de l'univers que leurs héros pensent habiter. Contacts, planques et ressources feront partie des dotations d'une telle révélation. C'est un bon départ pour tout groupe débutant avant d'attaquer n'importe quel autre scénario et de plonger corps et poings dans la Guerre du Chi.

L'intrigue vise à donner le beau rôle au Pinnacle, pour l'instant inconnu des héros, face à des Dragons et à des Jammers aux actions incompréhensibles et expéditives. La conclusion du scénario n'écarte d'ailleurs pas le fait que les héros choisissent de s'affilier au Pinnacle pour leur prochaines aventures.

NOTE Une telle situation offrira un revirement moral intéressant lorsque les héros découvriront la véritable nature de leurs employeurs. La rédemption et la vengeance qui en découleront pourront mener les héros à revenir sur les réussites de leurs précédents exploits afin de les déconstruire.

Ce scénario se déroule de manière linéaire en alternant les scènes d'action avec de courtes pauses narratives. Au cours de ces pauses, les héros pourront récupérer quelques informations en dialoguant avec leurs interlocuteurs ou bien découvrir certains renseignements en fouillant les lieux dans lesquels ils se trouvent. C'est la somme de ces indices qui orientera le choix qu'ils effectueront pour conclure l'intrigue.

Le Metteur en Scène est seul juge pour décider du moment le plus opportun pour reprendre l'action effrénée du scénario. Il s'agit de laisser les héros découvrir le strict nécessaire avant de les replonger dans les situations d'urgence et les pics d'adrénaline.

PERSONNAGES

Sing Mi

C'est la jeune femme que les héros découvrent suspendue à 30m du sol au début de cette histoire. Elle est aussi la fille adoptive du géomancien appartenant au Pinnacle.

Maître Bao

Éminent architecte géomancien du Pinnacle, il est en charge du suivi de la construction du Hong Kong Telecom Zen Garden que tous cherchent à conquérir.

Les frères Xiao

Ces triplés sont les avocats d'affaires gérant la papeterie administrative entourant la construction du Hong Kong Telecom Zen Garden. Affiliés au Pinnacle, ils gèrent aussi certaines investigations secrètes pour le compte de leur organisation.

John Wu

C'est le chef de la cellule locale des Dragons. Dans la Guerre du Chi c'est un véritable héros dont le grand H rime avec abnégation et dévouement (si si) à sa cause. Malheureusement, la pose de pains de C4 aura ici tendance à occulter sa bienveillance aux yeux des protagonistes.

Mad Mask

Cette mutante venue de la jonction future est le leader de la cellule des Jammers missionnée pour prendre possession du Hong Kong Telecom Zen Garden. Malheureusement, tomber sur un concurrent de la NSA ne faisait pas vraiment partie de ses plans.

Serious Sam

Le cyberchimp à la tête du commando de la NSA chargé de conquérir le Hong Kong Telecom Zen Garden. Il est dur, violent, agressif, autoritaire, a le sang chaud, possède une vision à court terme pour tout ce qu'il considère... c'est donc l'élément idéal pour mener une mission de ce type selon la NSA.

RESUME

Scène 1 - Permis de construire, droit de démolir

Les Dragons, les Jammers, la NSA et quelques ouvriers du Pinnacle s'affrontent dans le chaos le plus



total parmi les derniers étage du Hong Kong Telecom Zen Garden. Sing Mi est en fâcheuse posture et nécessite d'être secourue de toute urgence.

Scène 2 - Héros d'un jour, merci pour toujours

Sing Mi conduit les héros auprès de son père adoptif, Bao, l'architecte du Hong Kong Telecom Zen Garden qui les remercie avec emphase. Les héros peuvent obtenir des réponses à leurs premières questions. Mais très vite l'architecte reçoit un coup de téléphone des Jammers qui lui annoncent avoir pris en otage les avocats gérant les actes de propriété du building.

Scène 3 - Négociations (musclées) d'affaires

Les Jammers ont pris en otages les triplés gérant les affaires du Pinnacle pour le projet du Hong Kong Telecom Zen Garden. Ils espèrent forcer Bao à contre-signer les documents afin de leur céder la propriété du bien et du terrain, mais la NSA débarque en plein milieu de l'opération de sauvetage montée par les héros.

Scène 4 - Dans l'antre du dragon

Renseignés par les avocats d'affaires, les héros peuvent aller investiguer une des planques des Dragons. Elle recèle nombre de renseignements sur les différentes factions en présence et dévoile le dernier plan explosif des Dragons.

Scène 5 - La vitesse, c'est de la bombe !

Les Dragons dirigent un convoi bardé d'explosifs en direction du Hong Kong Telecom Zen Garden. Les bombes sont bien entendu armées. La NSA fait à nouveau une apparition qui risque de causer une catastrophe s'ils déclenchent les bombes au milieu de la circulation.

Scène 6 - Tous les choix sont permis

Tous les protagonistes sont rassemblés devant le Hong Kong Telecom Zen Garden. La NSA interdit l'accès au bâtiment selon sa stratégie basique, les Jammers leurs disputent la place, et John Wu est parvenu à s'introduire dans l'édifice pour le saboter. C'est le combat final et la dernière chance pour chacune des factions de convaincre les héros pour faire pencher la balance.

OBJECTIF(S)

Le principal objectif des héros est de protéger le

Hong Kong Telecom Zen Garden des attaques vindicatives des Dragons, de la NSA et des Jammers jusqu'à avoir démêlé les motivations de chacun :

- Le plan des Jammers est compréhensible dès la prise d'otage des frères Xiao et leurs motivations peuvent être explicitées lors de cette même scène ou lors de la scène finale ;
- Le plan des Dragons est explicite, mais leurs motivations peuvent être établies grâce aux nombreux documents et renseignements traînant dans leur repère ;
- La nature du Pinnacle (en tant qu'organisation dominant le monde dans l'ombre) peut être déduite grâce aux informations rassemblées par les Dragons dans leur repère ;
- Le plan de la NSA peut paradoxalement paraître le plus abscons car il consiste uniquement à tenir le site de construction par la force et à éliminer toute opposition.

Quelques objectifs secondaires peuvent également venir offrir quelques points d'expérience supplémentaires à la discrétion du Metteur en Scène :

- Protéger les documents du Hong Kong Telecom Zen Garden lors de la prise d'otages à la Xiao Consulting & Co ;
- Faire en sorte que les véhicules kamikazes n'occasionnent aucun dommage humain ou matériel lors de la course poursuite avec les Dragons.

RESOLUTION(S)

La résolution de ce scénario est assez libre. Dans tous les cas, le choix final que prendront les héros concernant le sort du Hong Kong Telecom Zen Garden les orientera vers l'une ou l'autre des factions en présence, avec de grandes chances de se mettre les autres à dos.

L'issue la plus simple serait que les héros se rallient aux Dragons, convaincus par les preuves qu'ils auront trouvé dans leur planque, afin d'entrer dans la Guerre du Chi de manière conventionnelle. Mais ils pourraient préférer défendre ces personnages du Pinnacle qui assurent protéger le monde d'aujourd'hui contre les assauts de fanatiques de la gâchette et d'aberrations venues d'autres dimensions temporelles. Ce qui ne serait pas très éloigné de la réalité au vu de ce que constateront les héros au cours de l'histoire.



SCENARIO



ACCROCHE

Il y a de nombreuses raisons pour aller traîner du côté de Victoria Peak où commence la première scène du scénario. Pour commencer la vue y est sublime et il s'agit d'un des lieux favoris de Jackie Chan. On peut aussi vouloir y rencontrer un contact inconnu au milieu de la foule des badauds, ou bien faire un échange crapuleux dans les bois environnants. A moins que... oh et puis après tout, quand on est un héros affiché ou qui s'ignore, on peut bien avoir un jour de congé une fois de temps en temps et venir faire le touriste dans le coin.

INTRO

Plan général. Il fait beau aujourd'hui dans les alentours de Victoria Peak. Aucune précipitation de douilles ni de cartouches n'a été annoncée. Parapluies et pare-balles sont restés accrochés au portemanteau de l'entrée car il n'y a pas la moindre trace de fusillade dans l'air. Jusqu'à ce que...

*"...aaaaaaaaAAAAH!!! **CRASH**"*

Fait l'ouvrier qui vient de tomber du ciel et de s'écraser sur un véhicule à quelques pas des héros.

"aaaaaaaaaaaaahhh!!!"

Fait la jeune femme qui est suspendue en fâcheuse posture au septième étage d'un immeuble en construction.

Que ce soit à pied ou dans un bolide. En route pour un rendez-vous d'affaire ou au cours d'une filature. Personne ne pourra manquer cette entrée en matière fracassante et la personne accrochée à une poutrelle d'acier au-dessus de toutes les têtes. Il vous faut une raison de plus pour réagir ? Très bien. Des cris, des coups de feu et des explosions se font entendre dans les étages supérieurs de cet immeuble de bureaux inachevé.

Il serait donc très approprié de sauver les innocents pour les plus vertueux, ou de calmer ces excités de la gâchette qui vont rameuter tous les flics des environs pour les amateurs de discrétion... vouloir se défouler dans une bonne baston des familles est tout aussi acceptable.

SCENES

SCENE 1. PERMIS DE CONSTRUIRE, DROIT DE DEMOLIR

N'écoutez que l'appel de la poudre (ndlr : du devoir !), les héros devraient déjà avoir franchi les grilles de ce chantier de construction récemment ouvert sur les flancs boisés des collines dominant Victoria

Harbour. Un "immeuble high-tech en avance sur son temps" annonce le panneau publicitaire à l'entrée avec un nom ronflant : Hong Kong Telecom Zen Garden (voir [fiche descriptive](#)).

Les combats ont l'air de se dérouler dans les derniers étages du bâtiment. Pour y accéder, on pourrait filmer avec ennui les deux cages d'escaliers de secours en béton qui s'élèvent à l'air libre de part et d'autre de l'édifice. Ou bien ! On peut faire des cuts super dynamiques sur le grand échafaudage qui couvre l'intégralité d'une des façades afin de stimuler les envies acrobatiques. Ou encore zoomer sur les trois grues qui jouxtent l'édifice, la plus grande dépassant même son sommet. L'immeuble abritant une large cour intérieure alvéolée de petites terrasses, on peut aussi tenter de grimper par pallier via ce chemin aérien. Oui d'accord, il y a aussi un grand monte-charge industriel non loin des échafaudages, mais il ne diffuse malheureusement pas de musique d'ascenseur et n'emprunte aucun autre chemin que le plus direct pour desservir chaque étage... qui voudrait le prendre honnêtement ?

NOTE Il faut faire sentir aux héros que la situation de la jeune femme est critique, chaque seconde compte. Appeler l'ascenseur et attendre son arrivée doit paraître l'idée la moins adéquate à cette urgence.

Dès que les héros commenceront à gravir les étages par le chemin qui les inspire le plus, différents ennemis viendront s'interposer à leur progression. Ils distingueront immédiatement quatre groupes bien distincts :

- Les ouvriers du Pinnacle sont vêtus de bleus de travail et de casques blancs. Ils sont dépassés par les événements et tentent de se battre avec les outils qu'ils ont sous la main.
- Les Dragons portent tous un symbole distinctif figurant l'animal mythique : une veste stylisée, un tatouage dorsal, une casquette imprimée, des bijoux sculptés, etc. Le groupe est très hétéroclite et les combattants se battent aussi bien avec des armes qu'avec leurs poings. Quelques-uns parmi eux semblent poser des explosifs sur les piliers de soutènement de l'immeuble et jettent des grenades de ci de là.
- Les Jammers sont habillés en guenilles post-apo tout droit tirées des Mad Max. Seuls quelques-uns utilisent des armes futuristes ou "destroy"

comme des parcmètres de combat (ils sont cloutés), des enjoliveurs aiguisés fixés à une chaîne, etc. ; les autres sont armés de manière plus conventionnelle. Certains héros pourront même être témoins ou subir les pouvoirs des quelques mutants parmi eux.

- Les soldats de la NSA présentent tous le même crâne rasé et un visage passé à la peinture noire, toutes couleurs de peau confondues. Ils portent des treillis et des harnais de combat jamais vus à cette époque, et utilisent de vieilles armes arcano-technologiques instables.

Se référer à la chorégraphie de combat du Hong Kong Telecom Zen Garden en annexes pour le déroulement de l'affrontement.

Lorsque tout individu belliqueux aura été pacifié et Sing Mi (voir [fiche de profil](#)) sauvé in-extremis, la police débarquera au bas du site en même temps qu'un contingent d'ouvriers. Les premiers joueront les flics de choc et distribueront des menottes à tous ceux qui tiennent encore debout, les seconds aideront leurs camarades mal en point, feront fuir les ultimes fauteurs de troubles et assureront les plus gros dommages fait à l'édifice.

Sing Mi jouera le rôle de sauf-conduit pour les héros auprès des policiers, louant leur comportement héroïque et usant de son influence (c'est la fille d'un éminent membre du Pinnacle après tout) pour leur éviter tout ennui.

SCENE 2. HEROS D'UN JOUR, MERCI POUR TOUJOURS

Si les héros sont encore vaillants après les derniers événements, Sing Mi proposera de les conduire à la demeure particulière qu'elle occupe avec son père, à l'est de Kam Tin dans les Nouveaux Territoires, dans le but de les remercier. Sinon, si un contretemps médical ou logistique s'impose, elle leur proposera un rendez-vous à cette même demeure quelques jours plus tard.

Plan fixe. Il s'agit d'une petite maison de deux étages, située dans un quartier modeste. Elle n'est pas toute jeune, mais ne fait pas négligée. Rien ne transpire la richesse, mais elle n'est pas trop chiche comparé à ses voisines non plus. Un minuscule jardin japonais, propre et bien tenu, y accueille les visiteurs.





Un œil averti y reconnaîtra une demeure d'architecte, mais elle s'intègre discrètement au milieu des propriétés environnantes.

En pénétrant à l'intérieur de ses murs, on y ressent un singulier sentiment d'apaisement. C'est indescriptible. Tout y semble à sa place et bien proportionné. La lumière est omniprésente mais jamais éblouissante. L'atmosphère feutrée atténue les bruits de la circulation ininterrompue de Hong Kong et les souffles des bouches d'aérations extérieures de manière quasi surnaturelle. On semble savoir où trouver chaque pièce de manière presque intuitive. Bref, c'est une maison construite dans les règles de l'art de la géomancie, certains héros pourront l'apprécier.

Une fois cette impression passée, on tombe immédiatement sur un petit monsieur dont le poids des ans fait courber l'échine : il s'agit de Bao (voir [fiche de profil](#)). Une Sing Mi tout sourire va se placer à ses côtés ; elle peut même se permettre de sauter au cou de ses sauveurs si le rendez-vous a été différé.

Sing Mi fait le récit des événements récents en enjolivant les faits héroïques qui ont conduit à son sauvetage et à la déroute des attaquants.

NOTE Il s'agit pour le Metteur en Scène de montrer une jeune femme enthousiaste et passionnée, afin que les héros s'y attachent facilement.

Bao écoute passivement, à moins qu'il ne dorme debout pourront se demander certains. Mais après

quelques longues secondes, le vieillard semble lentement reprendre vie. Il se penche doucement vers l'avant, tente de plier un genou, ramène finalement sa jambe, courbe la tête avant de raidir sa nuque. C'est un spectacle déroutant qui s'offre aux yeux des héros pendant deux longues minutes, à la limite de l'indécence gériatrique, le temps que l'architecte peine à s'agenouiller devant eux afin de les remercier avec la plus grande solennité.

"Je suis l'humble serviteur dévoué qui remercie avec la plus grande humilité les nobles seigneurs ayant daignés mettre en péril leur destinée pour sauver la vie de son unique descendante. Que la paix et la prospérité vous accompagnent pour de nombreuses générations."

Le vieil homme restera ensuite prostré à genoux le front contre le sol dans un silence gênant jusqu'à ce qu'un coup de main l'aide à se relever dans une symphonie complète de craquements d'os et d'articulations.

Il invite alors sympathiquement les héros à visiter son humble demeure et à prendre le thé. C'est l'occasion pour ces derniers de poser quelques questions sur le Hong Kong Telecom Zen Garden et ses détracteurs.

Voici ce qu'on peut apprendre (et vérifier aisément) à propos du building en construction :

- Bao a été mandaté par un conglomérat d'investisseurs pour concevoir et mener à bien ce projet car il est un architecte réputé et le gérant, avec sa

fille, d'une entreprise de BTP.

- Le terrain du chantier était encore récemment protégé par le gouvernement car situé sur les collines boisées de Victoria Peak. C'est un emplacement qui vaut toutes les vitrines pour une entreprise y construisant ses bureaux. Cela attire certainement les convoitises.
- Le bâtiment va abriter les bureaux d'affaires d'une grande entreprise de télécommunications.
- Il ne peut pas révéler le nom des investisseurs et des sociétés qui ont financé le projet, secret professionnel. Mais il n'y voit rien de douteux, ce sont des financiers qui ont déjà mené d'autres projets dans Hong Kong et de par le monde (c'est vrai, ils contrôlent juste la société en arrière-plan).

Concernant les allumés qui ont attaqué le chantier, Bao se montre plus flou. Il reste vague et les héros ne devraient pas parvenir à savoir s'il tente de cacher quelque chose ou s'il est véritablement ingénu à ce sujet.

Voici ce qu'il peut laisser entendre à propos des attaquants :

- Ce sont sûrement des jeunes accrocs aux jeux vidéo qui ont attaqué l'immeuble. Avec tous ces machins électroniques sur lesquels ils passent leurs journées et tout ce qu'on peut trouver sur Internet, ça ne l'étonnerait pas beaucoup. Sing Mi lève évidemment les yeux au ciel derrière son vieux père.
- Ou alors des drogués ! De son temps ce n'était pas pareil, je vous l'dit ma bonne dame, etc.
- Il a bien eu affaire à des tentatives de corruption ou d'intimidation de la part des triades dans sa vie professionnelle. Cela pourrait être le cas aujourd'hui mais il n'a reçu aucune demande. Peut-être un règlement de comptes entre gangs ?

Sing Mi n'en sait pas plus. Tout ce qu'elle a vu, ce sont différents groupes armés pénétrer le chantier pour se tirer dessus et se battre.

Dès que la conversation s'enlise ou devient trop inquisitoire, le Metteur en Scène peut alors faire sonner le téléphone de Bao à coups de "où je l'ai mis ce machin déjà ? ah je suis assis dessus !" et autres "comment ça marche ce truc encore ?"...

L'appel provient d'un numéro inconnu et les premiers mots qui s'échappent du téléphone, configuré en mode haut-parleur par erreur, sont les suivants :

"N'appellez pas la police, nous avons des otages ! Venez seul à... (une brève hésitation) Xiao Consulting & Co !"

Bao s'escrime avec son téléphone en pestant contre "cette saleté de technologie" tandis que Sing Mi devient livide. La communication se coupe abruptement après que l'architecte soit parvenu à désactiver le haut-parleur et à écouter patiemment les revendications de son interlocuteur.

Un froid est jeté. Bao et sa fille hésitent à parler de ce qui vient de se dérouler devant les héros et leurs avis divergent rapidement quant à la conduite à tenir. L'une implore son père d'appeler les forces de l'ordre et de ne pas se mettre en danger. L'autre ne veut risquer la vie de personne et compte obéir aux consignes qu'on lui a donné.

Les héros peuvent se manifester d'eux-mêmes pour comprendre ce qu'il se passe et prendre les choses en main. Sinon, en l'absence de réaction de leur part, Sing Mi et son père leurs jettent des regards en biais jusqu'à ce que Bao leur demande directement s'il serait possible, éventuellement, compte tenu des faits d'armes précédents de ses invités, s'ils n'auraient pas une solution à proposer.

La situation est la suivante : un groupe armé (les Jammers) a pris en otage les avocats d'affaires gérant les actes de propriété du chantier. Les preneurs d'otages exigent que Bao se rende en personne au cabinet des frères Xiao afin de signer une cession de bien. L'ultimatum est fixé à dans une heure.

Le vieil architecte tentera à nouveau de s'agenouiller (à moins que quelqu'un l'en empêche) en remerciement de la proposition que feront forcément les héros pour lui venir en aide. Il promettra, avec de nombreuses formules à rallonge, de trouver le moyen de dédommager les héros à la hauteur du sacrifice auxquels ils consentent. Et si la présence de Bao n'est pas requise par les héros, alors Sing Mi pourra au moins les conduire sur les lieux et leur donner de plus amples renseignements.

SCENE 3. NEGOCIATIONS (MUSCLEES) D'AFFAIRES

Le cabinet des frères Xiao (voir [fiche descriptive](#)) occupe le soixante dix-septième étage de l'International Commerce Center situé dans la baie de Kowloon. Il faut une vingtaine de minutes pour s'y rendre en voiture depuis chez Bao. Les héros devraient donc



mettre ce temps à profit pour élaborer un plan d'action.



Que ce soit avec des recherches, des appels à des contacts ou en demandant directement à Sing Mi ou à son père, les informations concernant les avocats et les lieux sont assez générales :

- Les Xiao (voir [fiche de profil](#)) sont des triplés aux tempéraments aussi divergents que leurs physiologies, mais ils sont des avocats d'excellence dans le milieu des affaires.
- Leurs bureaux sont similaires à n'importe quels autres bureaux d'entreprise : open-spaces, salles de réunions, toilettes, ascenseurs, accueil, etc. Les héros peuvent toutefois obtenir un plan approximatif de l'étage s'ils le souhaitent vraiment.
- Ils emploient une cinquantaine de personnes dans leur service qui seront autant de cibles innocentes à secourir (ou du moins à ne pas truffer de balles).
- L'immeuble est loué par différentes entreprises en plus d'être un lieu touristique, on peut donc y croiser autant de cadres pressés que de startups à la cool au milieu des touristes dans le hall d'accueil.

Cette scène est assez libre pour le Metteur en Scène comme pour les héros. Le but est d'échafauder et de

mettre à exécution un plan visant à libérer les otages des Jammers. Si le Metteur en Scène le souhaite, il peut s'amuser à remettre en question les héros sur les détails de leur plan, même si au final celui-ci importera assez peu pour deux raisons. La première est que Mad Mask (voir [fiche de profil](#)), la meneuse des Jammers, n'a jamais eu l'intention d'exécuter les otages, les risques sont donc assez faibles de voir la situation dégénérer en bain de sang ; les Jammers préféreront tenter de s'enfuir avec les frères Xiao si les choses tournent mal. Et la deuxième est que la NSA va intervenir au moment où les héros amorceront leur stratagème, ruinant par conséquent en grande partie tout ce qu'ils auraient pu planifier.

Pour le moment, personne n'est au courant de la prise d'otages dans l'immeuble. Les résidents vaquent à leurs occupations les yeux rivés à leurs accessoires high-techs. Il n'y a guère que les standardistes du rez-de-chaussée qui gèrent avec étonnement les livraisons périodiques de pizza pour le soixante dix-septième étage.

Voici quelques points qui, à la discrétion du Metteur en Scène, pourraient venir compliquer la tâche des héros :

- Des Jammers surveillent les entrées et sorties depuis le hall d'accueil de la tour afin de donner l'alerte si quelque chose de louche survient. Leur manège est aussi repérable que leurs mauvais déguisements d'hommes d'entretiens ou d'hommes d'affaires.
- Un mutant aux pouvoirs télépathiques peut infliger une bonne migraine à l'un des héros et lui faire sentir que le plan mis en place a été extrait de sa tête.
- Les frères Xiao ont été séparés et sont retenus à différents endroits de l'étage. Ils peuvent même avoir été chacun dissimulé au milieu d'un groupe d'otages.
- Les vitres ceinturant l'étage et donnant sur le vide sont blindées, les balles ne passeront pas. Elles possèdent même un système d'opacification électromagnétique qui empêchera toute observation depuis l'extérieur si un détail suspect éveille l'attention des Jammers.

D'autres opportunités peuvent au contraire jouer en faveur des héros :

- Les Jammers profitent de leur présence dans la jonction contemporaine pour se goinfrer de pizzas. Les héros peuvent facilement apercevoir un

livreur lourdement chargé de nombreux cartons à pizza se présenter dans le hall d'accueil.

- Cages d'escaliers, ascenseurs, conduites d'aération, faux plafonds et vastes gaines de câbles... autant de passages pour espionner la situation ou tenter de s'infiltrer.

Se référer à la chorégraphie de combat de la Xiao Consulting & Co en annexes pour le déroulement du combat qui interviendra.

Au moment que le Metteur en Scène jugera le plus opportun, que ce soit au commencement même du plan d'action des héros, ou au moment où ils se seront rendus maîtres de la situation, la NSA débarque ! Serious Sam (voir [fiche de profil](#)) traverse au ralenti l'une des baies vitrées de l'étage dans un déluge d'éclats de verre trempé, suivi de près par ses sbires. Cette arrivée inopinée peut aussi bien servir l'intervention des héros s'ils étaient dans une mauvaise passe ou bien faire basculer les événements dans un nouvel imbroglio. Le but est surtout de laisser les héros commencer à se poser de sérieuses questions en voyant un gorille doté de prothèses de combat et d'ailes à réaction débarquer de cette manière.

La NSA a eu vent de la tactique des Jammers visant à usurper la propriété du Hong Kong Telecom Zen Garden et ne compte pas les laisser faire aussi facilement. La scène de combat qui s'en suit peut mener à plusieurs choses. Le vieil adage "l'ennemi de mon ennemi..." peut voir les Jammers demander de l'aide aux héros et aboutir à une explication des motivations de Mad Mask pour tenter de sauver le futur. Ou bien les héros pourraient profiter du chaos ambiant pour exfiltrer les différents otages et mettre les frères Xiao à l'abri.

Dans tous les cas, si Serious Sam se trouve en fâcheuse posture ou voit ses troupes défaites, il prendra le large en tentant de récupérer les actes de propriété (du moins, un certain nombre de documents, car la finesse ne faisant pas partie de sa nature, il risque fort d'emporter une liasse de paperasse sans aucun intérêt). Les Jammers encore en état de marcher risquent fort de profiter eux aussi de la confusion de ce champ de bataille pour filer.

NOTE Dans le cas où Mad Mask nouerait une alliance de circonstance avec les héros, elle pourra profiter de la fin de la scène pour expliquer l'incroyable : elle vient du futur, où le monde a été détruit à cause de la bombe Chi, et cherche à

changer le cours de choses en prenant possession de sites feng shui à cette époque. Elle peut donner sa parole de ne plus s'interposer face aux héros mais souhaitera partir à la poursuite de Serious Sam, afin de l'empêcher de commettre une catastrophe dans cette jonction. Elle sera alors présente à la scène finale et tentera une nouvelle fois de convaincre les héros du bienfondé de son combat.

Lorsque les canons auront refroidi et que les poings auront été pansés, les frères Xiao pourront enfin s'épancher auprès des héros. Ils parlent à tour de rôle, complétant mutuellement leurs phrases. Ils remercient les héros de leur être venu en aide et n'oublie pas de proposer leurs services si jamais ceux-ci ont besoin d'eux à l'avenir. Et s'ils ne savent pas expliquer les motivations de leurs preneurs d'otages, ni l'apparition d'un gorille de combat doué de parole, ils ont en revanche réussi à découvrir l'adresse de ce qu'ils supposent être le repère d'un de ces gangs. Il s'agit de la base des Dragons, identifiée récemment par le Pinacle... et pour le Pinacle, pourquoi se salir les mains si quelqu'un est susceptible de le faire à votre place ?

Sing Mi, et son père s'il est présent, évoqueront l'idée d'appeler la police en renfort. Mais les héros pourraient être plus intéressés par investiguer les lieux par eux même. Les titres de propriétés seront également mis en sécurité à l'issue de cette scène s'ils ont survécu à la bataille grâce à la prévoyance des héros.

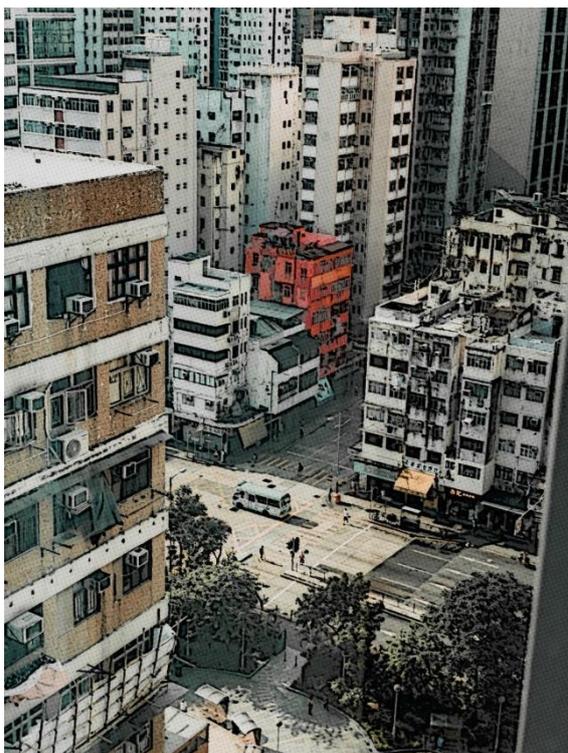
SCENE 4. DANS L'ANTRE DU DRAGON

Changement de lieu, plan fixe. C'est un petit immeuble de briques rouges, à moitié dissimulé dans l'ombre des grands immeubles qui le dominent à l'extrémité nord de Kowloon. La planque des Dragons est verrouillée mais déserte, les héros s'en rendront vite compte.

Le lieu est à mi-chemin entre un repère de barbouzes et un ensemble de lofts résidentiels. Infirmerie de terrain, salle d'entraînement au tir, cuisine collective, surveillance radio, armurerie, poste de commandement. Les pièces sont aussi disparates que les objets et les armes que l'on peut y trouver. En s'intéressant aux différents documents, photos et cartes qui traînent au milieu de nombreux appareils électroniques contenant eux aussi des données, les héros pourront rapidement découvrir l'envers d'un



monde qu'ils n'ont jamais (ou très peu) soupçonné.



Le Metteur en Scène peut réaliser des inserts sur toutes les informations qu'il souhaite faire apparaître dans le film :

- Des photos d'armes inconnues ressemblant fortement à celles employées par les individus déjà combattus appartenant aux Jammers et à la NSA.
- Des clichés de paysages ou de bâtiments méconnaissables car pris dans des jonctions passées ou futures.
- De grands assemblages de documents, de notes, de noms d'entreprise ou de personnes, de photos d'individus ou de lieux, tous dispersés géographiquement mais reliés entre eux par des fils.
- Des cartes topographiques et des cadastres couverts de schémas géométriques et de calculs liés à la géomancie. Beaucoup sont centrés sur le Hong Kong Telecom Zen Garden.

Cette manne d'informations provoquera à coup sûr questionnements et interrogations pour les héros. Mais ce qui finira rapidement par détourner leur attention, c'est cette carte de Hong Kong avec ce qui semble être un trajet annoté. Ainsi que ces différents bons de commande pour des produits variés, qui, assemblés selon ces divers schémas, permettent de fabriquer une belle quantité d'explosifs. Oh, et n'oublions pas cette note marquée sobrement d'une heure... passée de 10 minutes. Oui, c'est bien un convoi explosif que les Dragons ont lancé à

destination du Hong Kong Telecom Zen Garden, toutes les informations sont là.

NOTE Mais pourquoi les héros devraient-ils arrêter ce convoi ? Ils peuvent avoir fait le rapprochement entre le Hong Kong Telecom Zen Garden, son potentiel géomantique, l'architecte Bao et cette organisation qui semble se dissimuler dans l'ombre du monde. Auquel cas, priver le Pinnacle – dont ils ignorent certainement encore le nom – d'un atout, à la façon des Dragons, peut leur paraître la meilleure des choses à faire. Mais laisser des véhicules chargés d'explosifs circuler en plein milieu de Hong Kong alors que différents groupes armés cherchent à prendre le contrôle de ce site feng shui... voilà qui pourrait titiller les plus épris de justice, ou tout simplement, les plus raisonnés.

Le trajet planifié par les Dragons alterne les passages par les petites avenues de la ville et le périphérique routier, jusqu'à aboutir à l'un des deux tunnels passant sous Victoria Harbour. Ils semblent avoir préparé avec minutie leur parcours avec différentes alternatives.

D'ailleurs, pour compliquer la tâche des héros, le Metteur en Scène peut jouer sur quelques détails :

- Réduire la distance entre le convoi et le Hong Kong Telecom Zen Garden, afin de presser les héros par le temps.
- Omettre la description des véhicules utilisés par les Dragons pour transporter les bombes, obligeant les héros à observer les voitures et camions sur le trajet à la recherche d'un indice quelconque ou d'un détail suspect (comme un véhicule qui roule sur ses essieux à cause de son lourd chargement).
- Utiliser deux trajets hypothétiques au lieu d'un seul ; il existe deux tunnels pour passer de Kowloon à l'île de Hong Kong où se trouve le Hong Kong Telecom Zen Garden.

SCENE 5. LA VITESSE, C'EST DE LA BOMBE !

Travelling aérien. La circulation est assez dense dans Hong Kong. C'est une alternance de sections de trafic fluide, de ralentissements et d'embouteillages. Les taxis rouges iconiques du pays s'y faufilent entre les grosses berlines américaines et les petits véhicules utilitaires d'un autre âge.

Le convoi des Dragons est composé d'un certain nombre de taxis (trois ou quatre pour raccourcir l'histoire, ou bien une flotte entière pour une course poursuite digne des films hong-kongais) lourdement chargés d'explosifs artisanaux. Ils roulent sans excès de vitesse pour ne pas attirer l'attention. Et ils se sont séparés et mêlés au trafic pour passer inaperçus... quoique leur allure puisse attirer un œil averti. En effet, bien que ne transportant aucun passager à l'arrière, les véhicules roulent sur leurs essieux. Pour les moins avertis, de petites gerbes d'étincelles arrosent l'asphalte lorsqu'ils prennent des virages un peu serrés sur la route.

Il y a deux Dragons par taxi, l'un conduit, l'autre est là en cas de pépin. D'autres dragons accompagnent également les véhicules piégés sur des motos (quelles soient cross pour de belles acrobaties ou taillées pour la vitesse en fonction des goûts du Metteur en Scène).

Disposant du ou des parcours envisagés pour le convoi ainsi que de son heure de départ, les héros peuvent estimer assez facilement la localisation approximative de celui-ci. Évidemment, d'autres méthodes sont envisageables pour localiser les Dragons, comme utiliser son influence de flic pour surveiller le réseau routier via les caméras CCTV, ou encore faire appel à ses indics pour savoir si des véhicules n'auraient pas été refourgués très récemment. Reste ensuite à savoir comment intercepter ces bombes roulantes sans provoquer un désastre.

Le Metteur en Scène peut souffler quelques évidences aux héros s'il en (p)ressent le besoin :

- Intercepter le convoi dans l'un des tunnels va certainement limiter les mouvements des Dragons, mais si quelque chose se passe mal... le désastre risque d'être sans précédent.
- Jouer de vitesse pour stopper le ou les véhicules avant le passage souterrain est envisageable. Il y aura possibilité de les submerger dans la baie pour éviter tout dommage collatéral en dehors de jolis remous pour les star ferries. Mais si les héros se font repérer, les véhicules dangereux auront plus de marge de manœuvre pour tenter de semer leurs poursuivants et changer d'itinéraire.
- Attendre la sortie du tunnel au pied du pic Victoria élimine les problématiques des deux premiers points, mais il restera peu de temps et de distance pour stopper les Dragons. On pourra précipiter les véhicules dans le vide aux alentours du pic, mais attention aux incendies que cela risque de déclencher dans la végétation... cela dit, un final tout feu tout flamme, éclairé aux gyrophares et aux canadiens, sera du plus bel effet.

Quel que soit le plan des héros, la NSA va encore une fois tenter de protéger le Hong Kong Telecom Zen Garden qu'elle considère déjà comme l'un de ses acquis. Lorsque l'un des véhicules des Dragons aura été mis hors d'état de nuire, Serious Sam débarquera à nouveau à la tête de son commando pour détruire ce qu'il considère à juste titre comme une menace. Malheureusement, ses méthodes sont



expéditives et risquent d'occasionner de lourds dommages matériels et humains si les héros n'interviennent pas. Il va donc leur falloir protéger les véhicules qu'ils cherchaient initialement à neutraliser, le temps de se débarrasser de ce singe de combat ou de trouver une autre solution géniale.

Voir la chorégraphie de combat en annexes dédiée à cette course poursuite explosive.

Si le Metteur en Scène possède assez de ressources pour rajouter des figurants à l'écran, il peut évidemment faire intervenir la police locale à grand renfort de sirènes et de gyrophares. Ils pourront être une gêne comme un atout pour chacun des camps en présence.

SCENE 6. TOUS LES CHOIX SONT PERMIS

Travelling avant, lent. Les grues gisent toujours sur le Hong Kong Telecom Zen Garden. Plan général. Sont-ce des crissements de pneus que l'on entend au loin ? A moins que ce ne soit des coups de feu ? Ou encore le son futuriste d'une aile à réaction ?

Un bon film d'action ferait un raccord avec la scène précédente grâce à une transition explosive. Qu'un héros suspendu aux pattes d'un cyberchimp de la NSA vienne s'écraser au pied du bâtiment ou qu'un taxi piégé, hors de contrôle, explose in-extremis à l'entrée du chantier, tout le casting devrait se retrouver à couteaux tirés devant le building tant convoité.

C'est l'occasion pour les héros de conclure la course poursuite initiée avec les Dragons et la NSA. Mais surtout de débouler dans une nouvelle mêlée où Jammers, NSA, Dragons et membres du Pinnacle s'affrontent encore une fois au milieu des engins de chantier et des étages de l'immeuble en construction.

Se référer à la deuxième partie de la chorégraphie de combat du Hong Kong Telecom Zen Garden en annexes pour le déroulement de l'affrontement.

Le Metteur en Scène est libre d'écourter, de prolonger ou même d'ignorer complètement ce combat final pour enchaîner avec la cinématique suivante...

L'attention de tous se fige soudainement sur quelques individus au milieu des belligérants. Il s'agit de John Wu (voir [fiche de profil](#)), de Mad Mask et de Serious Sam qui luttent au sommet de l'immeuble pour prendre possession de ce qui ressemble à un détonateur. Car les Dragons ont toujours plus d'un

plan dans leur sac. Le convoi explosif n'était qu'une solution de secours, complémentaire à l'infiltration discrète du leader des Dragons pour piéger les fondations du chantier. L'objet passe donc de main en patte au fil des coups échangés jusqu'à ce qu'il finisse inévitablement par tomber au sol.

"Récupérez-le !" crient les trois leaders à l'unisson en direction de leurs troupes respectives.

C'est le moment pour tous d'utiliser les derniers atouts, les dernières bottes secrètes, les derniers souffles, afin de se saisir de cette télécommande mortelle. Tous les figurants encore présents dans le Hong Kong Telecom Zen Garden risquent fort, en parallèle de l'action, de trouver le chemin le plus court pour quitter les étages, histoire d'anticiper un geste malencontreux et une satellisation accidentelle dans l'atmosphère.

Dès que les héros parviennent à se saisir du détonateur, les flingues se taisent, les lames se figent in-extremis tout comme les poings fulgurants et les coups de pieds retournés.

"Les fondations ont été plastiquées, allez-y, faites tout sauter ! Pour la liberté !", presse John Wu.

"Les fondations ont été piégées, ne faites pas de gestes brusques ! Sauvez le futur !", tempère Mad Mask.

"Faites tout sauter, et je vous ferai tous sauter ! Graaaah !", gueule Serious Sam.

Les doigts sont fébriles sur les gâchettes. Les muscles frémissent. Tous les combattants encore debout se surveillent du coin de l'œil tout en menaçant les héros et en se tenant mutuellement en joue. La télécommande des explosifs en main, c'est pour eux le moment de faire un choix. Voici les idées générales que tenteront de faire valoir chaque faction dans leurs argumentaires pour convaincre nos justiciers, avec ce qu'ils pensent des autres.

Mad Mask explique que les Jammers viennent d'un monde détruit par une bombe terrifiante qu'ils ont eux-mêmes contribué à créer. Ils cherchent dorénavant à se racheter en prenant le contrôle de sites feng shui dans la jonction contemporaine, avec l'espoir de réussir à infléchir le cours du temps. Les aider dans leur lutte, c'est sauver l'avenir !

- Les Dragons n'ont pas l'envergure de leurs ambitions.
- Le Pinnacle est responsable de la société qui a

mené au besoin de créer la bombe C.

- La NSA... vous voulez vraiment rejoindre les rangs d'un gorille sanguinaire ?

John Wu, avec calme et empathie, clame que les Dragons ont peu d'alliés, peu de moyens, mais un sens de la justice grand comme ça. Ils luttent contre toutes les formes de tyrannies – et elles sont nombreuses à menacer le monde – avec l'objectif de libérer un jour tous les individus où qu'ils soient. Chaque membre des Dragons était exactement comme les héros avant de rejoindre cette guerre secrète pour la liberté. Leur combat est inégal mais juste.

- Les Jammers ont détruit le monde une fois, il ne faut pas leur laisser l'opportunité de le faire une seconde fois.
- La NSA... mais regardez les enfin ! Des gorilles de combat cybernétiques !
- Illuminati, francs-maçons, reptiliens, MJ12... toutes ces sociétés secrètes existent ! Mais elles ne représentent en fait qu'une seule et même organisation qui dirige le monde dans l'ombre.

Serious Sam éructe que la NSA fera tout pour que le monde soit dirigé par Furious George, l' élu. Il réglera tous les problèmes et fera de chaque jonction une société hiérarchisée dédiée à sa gloire. Ceux qui s'opposeront à cet objectif seront considérés comme des ennemis. Ceux qui se soumettront auront le privilège de rejoindre la glorieuse armée du général (au grade représentatif de sa qualité humaine ou simiesque évidemment).

- Les Dra-quoi ?
- Le Pina-qui ?
- La NSA est une bande de lâches et de sous-singes !

Bao, arrivé sur ces entrefaites avec sa fille, explique que le Pinnacle lutte pour protéger le monde des abominations qui l'assaillent de toutes parts. Oui, ils disposent de beaucoup de ressources, mais c'est justement pour faire face à toutes ces engeances qui traversent le temps pour menacer notre civilisation. Les héros pourraient rejoindre leur rang et contribuer à cette défense grâce à ces moyens.

- Les Dragons ne sont rien de plus qu'une petite bande d'agitateurs et de terroristes en puissance. Ils ne mesurent pas les conséquences que pourraient avoir leurs actes.
- Les Jammers ont détruit leur monde et ont failli

causer la perte des autres jonctions. Il faut les empêcher de commettre un nouveau génocide total.

- La NSA est complice des Jammers... et puis ce sont des singes... avec des armes...

NOTE *Sing Mi pourra sembler perdue au milieu de tous ces discours. C'est au Metteur en Scène de choisir le comportement de ce personnage. Elle peut continuer de faire confiance à son père adoptif en exhortant les héros de rejoindre son camp, et devenir une némésis récurrente si ces derniers ne font pas ce choix. Elle peut aussi rejeter les mensonges de son précepteur et devenir une alliée en quête de repères, luttant corps et âmes contre le Pinnacle avec sa connaissance approfondie de l'organisation.*

CONCLUSION(S)

Rejoindre les Dragons a peut-être été le choix des héros. Auquel cas, une série d'explosions synchronisées a fait s'écrouler le Hong Kong Telecom Zen Garden dans un feu d'artifice sans précédents et provoqué un glissement de terrain. Tous les belligérants ont dû tenter de sauver leur peau chacun de leur côté tandis que John Wu et ses Dragons menaient les héros en sécurité. C'est une nouvelle vie qui va commencer pour eux. Ils peuvent devenir l'une des cellules des Dragons de Hong Kong et bénéficier d'une des planques tout équipée de ces derniers. Mais ils devront dorénavant faire face à la vengeance du Pinnacle qui ne pardonnera pas aussi facilement un tel affront à leurs desseins de domination.

Rester au service du Pinnacle c'était laisser le Hong Kong Telecom Zen Garden debout et intact. Les hommes de main du Pinnacle ont certainement dû reprendre le contrôle des événements et sécuriser leur propriété en protégeant les héros. Les avantages seront certainement nombreux à faire partie d'une organisation aussi puissante : crédits quasi illimités, équipement high-tech, véhicules et planques pour chaque circonstance... mais le combat sera-t-il perçu comme juste au fil des missions secrètes qui seront attribuées aux héros ? Seul l'avenir le dira. Les Dragons mettront tout en œuvre pour lutter contre les héros, mais une rédemption de leur part est toujours possible et intéressante à envisager.

Partir pour le futur est une autre possibilité. Dans ce cas de figure un peu fou, les Jammers ont certainement fait usage d'une technologie futuriste pour



sécuriser temporairement leur nouvelle prise et protéger leurs nouveaux membres. La suite des événements risque fort d'être une exfiltration vers l'Outre Monde et la jonction future. Le Pinnacle et les Dragons ont peu d'emprise là-bas, mais cette vie de fin du monde est-elle vraiment idéale ? La lutte contre hier dans l'espoir d'un meilleur aujourd'hui emprunte un chemin incertain.

OUTRO

Le soleil se couche. La vue est superbe depuis le pic Victoria. Et les héros peuvent avoir le sentiment

d'une journée bien remplie avec ces panaches de fumée noire qui s'élèvent certainement du cabinet des frères Xiao, du Hong Kong Telecom Zen Garden ou de ses abords, ainsi que de différents points sur les grands axes routiers de Hong Kong. La valse des hélicoptères de police au loin, le chant diffus des sirènes des véhicules de secours. C'est un monde à redécouvrir qui s'offre désormais à eux après toutes ces révélations. Et cette alliance conclue dans le feu de l'action est la promesse d'aventures insoupçonnées pour leur carrière de héros en plein essor. Ki-yiaaah !



ANNEXES **LIEUX**



HONG KONG TELECOM ZEN GARDEN

FICHE DESCRIPTIVE



C'est un immeuble en cours de construction de sept étages situé sur un emplacement au feng shui très favorable. Sa position dans un écrin de verdure non loin du Pic Victoria domine un ensemble de banques et d'entreprises liées aux nouvelles technologies. Une aubaine pour le Pinnacle qui en possède le titre de propriété.

Le chantier clôturé est envahi de matériaux de construction divers et d'engins variés. Le bâtiment en lui-même, même inabouti se veut résolument high-tech et novateur. Sa structure marie les angles bruts et les courbes avec style, le tout doté d'une vaste cour intérieure. Le verre y aura à coup sûr une place importante pour favoriser la lumière. La présence d'une multitude de petits balcons en terrasses, spiralant dans l'espace intérieur, fait aussi penser que la végétalisation sera omniprésente.

Les trois premiers étages disposent déjà de leurs murs extérieurs en béton, tandis que les deux étages supérieurs, moins avancés, ne disposent pour tout garde fous que de quelques rambardes temporaires en métal. Les derniers étages sont loin d'être finalisés, il y manque encore certaines sections de sols et la plupart des cloisons portantes.

Deux cages d'escalier encore nues grimpent de manière symétrique dans les étages, séparées par un grand échafaudage couvrant l'intégralité d'une façade du bâtiment. Un monte charge industriel a également été mis en place sur le côté de l'édifice. Trois grues veillent l'ensemble de ce projet atypique.

CHOREGRAPHIE DU COMBAT D'INTRODUCTION

Dans une première phase, le décor du combat va évoluer au fur et à mesure que les héros grimpent les étages pour se porter au secours de Sing Mi, l'état de finalisation de l'immeuble étant hétérogène. Dans une seconde phase, le décor sera complètement remodelé par l'écroulement d'une grue sur le bâtiment.

PHASE 1

Les premiers étages sont assez proches de ce qui sera livré. Les murs délimitant les pièces et les couloirs sont déjà là. C'est un bon moyen d'avoir des couverts pour se protéger des balles, ou pour faire quelques feintes à des poursuivants.

- De très nombreux outils traînent dans leurs

caisses ou à même le sol dans les étages. Perceuses, ponceuses, disqueuses, riveteuses, scies, marteaux, tournevis multifonctions, barre à mine, etc. Laissez libre cours à vos instincts les plus bricoleurs.

- Des transpalettes et des chariots élévateurs, manuels comme motorisés, sont également rangés ça et là dans les étages. Une bonne façon d'envoyer une pelletée d'adversaires par dessus bord.
- Pour le reste des fournitures, tuyaux en métal, sacs de ciment, bobines de fer, tubes de PVC, planches... nommez les, ils sont forcément là et prêts à être détournés de leur fonction primaire.

Les derniers étages ne sont pas dans un état de construction très avancé. L'armature métallique du béton armé dépasse à de nombreux endroits. Les murs, et donc les couverts, sont rares. Le sol manque à de nombreux endroits.

- Des portions de sol n'ont pas encore été posées, mais on peut jouer l'équilibriste sur la structure de poutrelles métalliques qui constitue le squelette du bâtiment.
- De lourds chargements de poutres en métal et de plaques de placo sont suspendus au bout des grues au-dessus du bâtiment. Une balle ou un shuriken bien placés peuvent faire tomber ce chargement sur un lot d'adversaires.
- On peut préférer aller piloter l'une des grues et jouer au démolisseur en faisant balancer son chargement au ras du dernier étage.
- Les adversaires peuvent s'accrocher les uns aux autres lorsqu'ils sont poussés ou jetés dans le vide. Le premier à lâcher a perdu.

Lorsque la moitié des belligérants aura été mise hors d'état de nuire ou que les héros commencent à être trop amochés, déclencher immédiatement la phase 2.

PHASE 2

Un projectile explosif tiré à l'aveuglette ou malencontreusement esquivé finit par terminer sa course dans une des grues jouxtant l'édifice. Les structures de métal grincent tandis que le combat s'est momentanément arrêté, hypnotisé par le dangereux balancement de la grue. Les rivets finissent évidemment par céder et la grande structure d'acier s'écroule en travers des derniers étages du Hong Kong Telecom Zen Garden. Sing Mi, est littéralement à un doigt de lâcher prise et de

chuter dans le vide.

- Les derniers étages de l'immeuble ont été éventrés par la grue. Il faut maintenant sauter un large écart pour passer d'une partie du bâtiment à une autre.
- De grandes sections de structures métalliques tordues de grue parsèment maintenant le décor. Un terrain de jeu idéal pour les adeptes des arts martiaux et les acrobates.
- La poussière soulevée par l'effondrement de la grue a plongé le décor dans un brouillard crayeux. Avantage pour certains, désagrément pour d'autres. Il faut faire attention à ne pas se tromper de cible.
- D'importantes portions de l'édifice ont été fragilisées. Un coup assez puissant serait capable de faire s'effondrer un mur sur des ennemis ou le sol sous leurs pieds.

CHOREGRAPHIE DU COMBAT FINAL

Le Hong Kong Telecom Zen Garden est toujours debout bien qu'amoché. Toutefois le combat devrait plutôt prendre place à ses pieds dans l'enceinte du chantier. Le terrain est très accidenté entre les gros matériaux qui y sont stockés, les engins et les fosses qui y ont été creusées.

- Cette fois on sort les gros moyens. Les engins de chantier sont désormais disponibles : pelleteuse, bulldozer, rouleau compresseur. Il n'y en aura pas pour tout le monde, réservez-les rapidement avant qu'un autre le fasse...
- Avec l'aide d'un engin ou d'une explosion, un empilement de tuyaux en béton peut s'effondrer et rouler sur le chantier.
- Des fondations de tailles variées ont été creusées pour de futurs bassins ou bâtiments annexes. Y tomber va présenter quelques difficultés pour en ressortir. Vous ne pourrez pas échapper à vos ennemis dans cette arène improvisée... remarque, eux non plus.
- Des gorilles cybernétiques survolent le chantier à toute vitesse en canardant tout ce qu'ils peuvent. On peut tenter de rejouer cette fameuse scène de King Kong en grimant au sommet d'une grue, les rôles étant aujourd'hui inversés.
- On peut aussi tenter de s'accrocher à un cyberchimp pour le "piloter" tant bien que mal en canardant ses copains ou en bombardant des cibles au sol.

XIAO CONSULTING & CO

FICHE DESCRIPTIVE



La Xiao Consulting & Co est basée dans l'International Commerce Center, l'un des plus hauts gratte-ciels de Hong Kong. Dominant Victoria Harbor depuis Kowloon, cet immeuble finalisé en 2010 possède 118 étages et mesure 484 mètres de haut. Il abrite deux hôtels, de nombreux bureaux d'entreprises et une baie d'observation à son sommet. Le gigantesque hall d'accueil au rez de chaussée mène même à une galerie commerciale souterraine grâce à un ensemble d'escalators. Détails, la tétrophobie hong kongaise a banni tous les numéros d'étages comportant le chiffre 4.

Le cabinet des frères Xiao occupe l'ensemble du soixante dix-septième étage de l'International Commerce Center. Juste au dessus se trouve un bloc d'étages dédiés à la maintenance, accessible uniquement par des ascenseurs de service. S'y trouvent des systèmes de ventilation et de climatisation avec leurs générateurs électriques et leurs pompes à eau.

Les bureaux en eux-mêmes sont très classiques. Open spaces, bureaux de managers, salles de réunion avec visioconférence, armoires remplies de dossiers alignées dans les travées. Les téléphones et les ordinateurs sont omniprésents. Les avocats et les

assistants juridiques qui travaillent jusque tard dans cet environnement arborent des costumes cravates ou des tailleurs de rigueur.

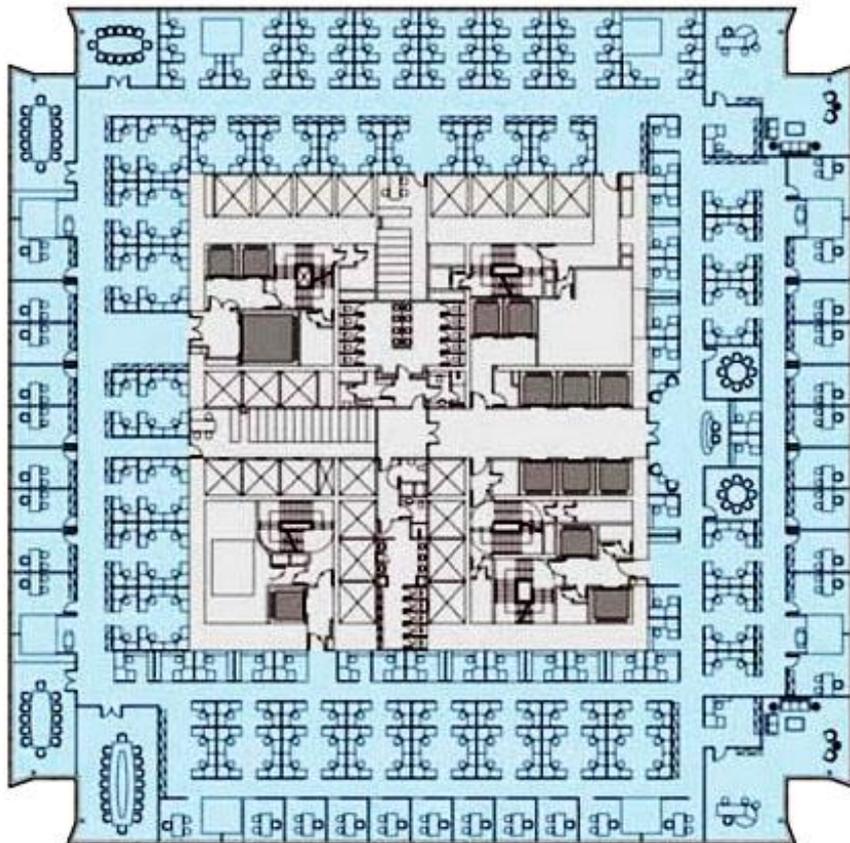
CHOREGRAPHIE DE COMBAT

- Une imprimante de bureau pèse facilement une cinquantaine de kilos et beaucoup sont posées sur roulettes. Elles peuvent servir d'abri contre les balles ou de projectiles roulant. On peut aussi photocopier ses adversaires avec, recto verso et en couleurs.
- Ecrans d'ordinateurs, TV murales, appareils électroniques... il y a tellement d'objets susceptibles de produire des gerbes d'étincelles à chaque balle perdue, mais la production risque de faire la tête en voyant la facture des effets spéciaux.
- Toutes les cloisons sont en placo. Il est extrêmement aisé de les traverser avec un peu de force ou d'élan. Mais du coup elles n'offrent aucune protection contre les balles.
- Il y a de nombreuses fontaines à eau... et des câbles électriques un peu partout. Le mélange des deux donne un cocktail électrique.
- Si un incendie se déclare, une sirène

insupportable risque fort de se déclencher en même temps que les sprinklers. Douche assurée, mais les ralentis artistiques sont assurés avec toutes ces gouttelettes en suspension dans l'air.

- Dans la catégorie de la lutte anti-incendie, on peut aussi noter les deux catégories d'extincteurs présentes à intervalles réguliers. Celui qui

propulse eau et additif pour les feux de papier, pas très efficace contre un adversaire déterminé, mais son poids en fait un argument percutant. Et celui pour les feux électriques qui projette du dioxyde de carbone à -80°C , capable de refroidir toutes les ardeurs.



CASTLE PEAK VERS PEAK TOWER STATION

FICHE DESCRIPTIVE

Cette course poursuite est composée de trois phases facultatives en fonction du plan mis en œuvre par les héros ou des contraintes de temps du Metteur en Scène. Le point de départ est situé non loin de la planque des Dragons et se termine au sommet de Victoria Peak après être passé par l'un des tunnels de la baie de Kowloon. Chacune de ces zones géographiques correspond à une des phases de la chorégraphie de combat détaillée plus loin.

Quelle que soit la phase où les héros penseront mettre un terme à la poursuite, les cyberchimps aéroportés de la NSA débarqueront en transportant avec eux des combattants humains qu'ils déposeront au sol ou sur d'autres véhicules. L'objectif de poursuite devrait se transformer en une protection temporaire des véhicules piégés, voire en une alliance très temporaire de circonstance avec les Dragons.

Dans tous les cas, il faut forcer les héros à freiner, s'arrêter, attendre... le temps de sentir la pression et la frustration monter, pour enfin les laisser repartir sur les chapeaux de roues. Feux rouges, embouteillages, sens uniques bouchés, camions en travers de la voie, piétons en détresse sont autant de moyens de les ralentir sans leurs faire perdre de vue leurs objectifs. La course poursuite peut d'ailleurs se dérouler en accordéon pendant un certain temps avant que les hostilités ne démarrent véritablement.

CHOREGRAPHIE DE COMBAT

PHASE 1

Kowloon est un environnement urbain assez homogène composé de périphériques, de grands boulevards rectilignes et de nombreuses artères variant entre des ruelles étroites à sens unique et des rues plus conventionnelles.

- Les piétons intempestifs forcent les brusques coups de frein et les violents coups de volant. L'un d'eux peut même se retrouver accrocher au pare-choc d'un véhicule conduit par les héros et ne pas vouloir lâcher de peur de tomber. Utiliser les

essuie-glaces serait d'un cynisme sans nom... mais une plaisanterie garantie.

- Les boulevards peuvent offrir une course poursuite régulée par les feux rouges, où les moteurs vrombissent tandis que les regards guettent le passage au vert.
- Passer au feu rouge à un carrefour revient à un quitte ou double... soit ça passe, soit ça casse.
- On peut réaliser une scène iconique en roulant sur le trottoir et en projetant en l'air journaux, étalages, pancartes, stands de friandises tandis que les piétons s'écartent paniqués.
- Dans les ruelles, les véhicules sont garés en double file, il faut presser les propriétaires à grand renfort de klaxons ou frotter les peintures. La route se réduit aussi à une unique voie qui empêche tout dépassement.
- Attention poncif ! Il y a forcément une zone en travaux ou un véhicule de dépannage qui vont offrir un tremplin idéal pour faire décoller les roues de l'asphalte.

PHASE 2

On entre et on sort du tunnel de Victoria Harbour par un large péage qui fait office d'entonnoir menant à deux longs passages souterrains austères et monotones. Les deux sens de circulation sont isolés dans leurs tunnels respectifs et la circulation se fait sur trois voies.

- Les véhicules roulent beaucoup de front, il est difficile de doubler. La mobilité des voitures est drastiquement limitée, en revanche, les motards vont en profiter triplement.
- On peut rouler avec deux roues contre la paroi du tunnel pour doubler la circulation d'une manière créative.
- Il est aussi envisageable de continuer la course poursuite à pied... en sautant de véhicule en véhicule jusqu'à sa cible.
- Si fusillade il y a, les véhicules civils vont représenter des couverts qui seront certainement utilisés par les groupes de tireurs d'un côté et de l'autre des flingues.

- Un duel d'arts martiaux est également envisageable entre des belligérants juchés sur les toits des voitures.

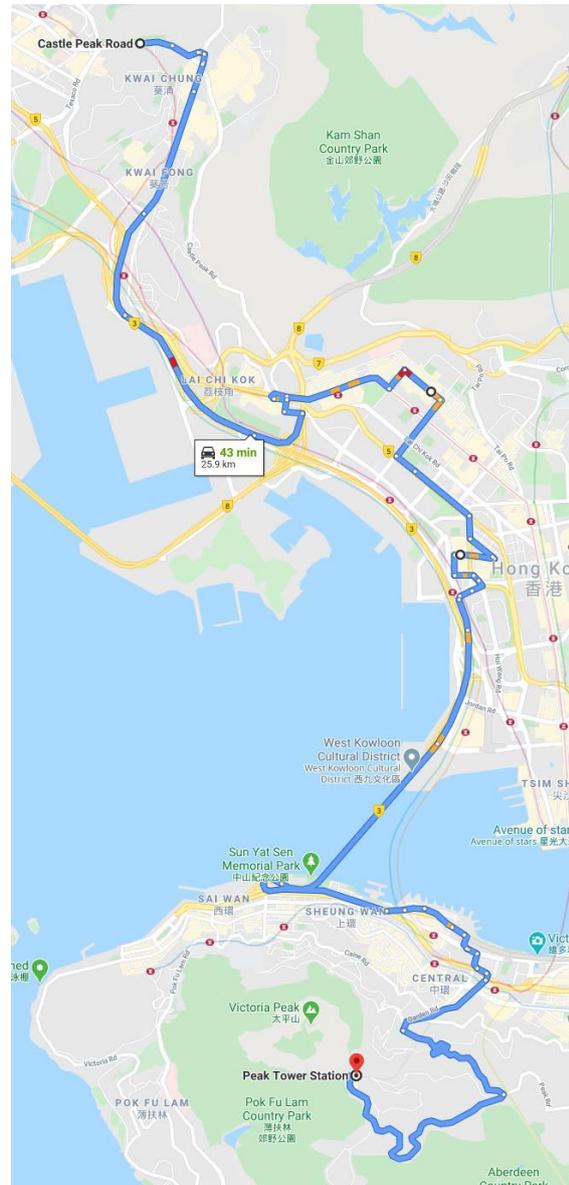
PHASE 3

L'approche du Pic Victoria est d'abord composée de routes étroites, grimpant la pente raide de la colline en de nombreux virages en lacets très serrés. Et lorsque la place le permet, la route se subdivise en de nombreuses voies secondaires, rampes aériennes et bifurcations étroites qui forment un labyrinthe routier tridimensionnel.

- Rampes aériennes, bifurcations et voies secondaires sont autant d'invitations à des queues de poisson et des cascades aériennes lorsque l'on se trompe de route ou que son véhicule est éjecté sur la mauvaise voie.
- Le chemin de fer très raide qui mène les touristes jusqu'au pic peut peut-être présenter un raccourci pour faire la route à l'envers à partir du Hong Kong Telecom Zen Garden et approcher de front les véhicules poursuivis.
- L'ascension au pic est raide, les lacets très serrés. Un piéton peut gravir en courant les escaliers d'accès qui encadrent les voies pour cueillir des véhicules le temps qu'ils prennent les épingles à cheveux.
- La végétation est très présente autour et au-dessus de la route, on peut certainement y faire tomber des obstacles végétaux.
- Quelques voitures de sport peuvent se joindre à la course poursuite en pensant participer à un rodéo. Mettre hors d'état de nuire les véhicules piégés et terminer le rodéo en tête... ça, ça aurait de la classe.
- Les bus peinent à gravir la montée, il vaut mieux éviter de se retrouver coincer derrière, mais d'un

autre côté ils offrent un promontoire idéal pour un angle de tir dégagé.

TRAJET DU CONVOI





ANNEXES

PERSONNAGES

BAO

FICHE DE PERSONNAGE



Arts martiaux	19
Défense	12
Endurance	7
Vitesse	8
Frappe à main nue (10)	

Stéréotype

Maître Shi-Fu à la solde du Pinnacle

Réplique

"Que les divinités ancestrales guident vos pas sur le chemin de la sagesse qui vous apportera l'illumination."

Description

C'est un petit homme, rabougri et séché par la vieillesse, doté d'une barbe grise et de petites lunettes rondes à travers lesquelles il observe, immobile et les yeux toujours mi-clos, ce qui l'entoure... à moins qu'il ne soit tout simplement en train de dormir debout. Il s'exprime constamment à travers de longues phrases philosophiques avec un accent chinois daté d'un autre âge.

Historique

Il y a fort longtemps, Bao n'était encore qu'un jeune

général dont les prédispositions pour la géomancie ne manquèrent pas d'éveiller l'intérêt du Pinnacle. Son maître d'alors disparut rapidement pour être remplacé par des pions plus à même de former le jeune garçon à servir l'organisation secrète.

Bao est devenu au fil de sa vie un outil entièrement façonné par le Pinnacle, capable d'améliorer autant que de créer des sites feng shui importants. Lorsque son esprit ne pense pas en lignes et en angles géomantiques, il réfléchit à la meilleure manière d'accroître l'influence de ceux qu'il ignore encore être des animaux transformés. Au fond, Bao aspire bien à un idéal, celui d'un monde harmonieux où les conflits auraient disparus ; le Pinnacle ne semble pas la pire organisation pour diriger ce qu'il contribue à construire.

Il y a un peu plus d'une vingtaine d'années, Bao a adopté une petite orpheline, victime collatérale des opérations du Pinnacle. Cet accès d'empathie impromptu semble répondre à un besoin inexprimé de se reconnecter à la vie usuelle et à questionner le sens de son existence dirigée dans l'ombre.

Si une situation conflictuelle venait à naître de ce choix, Bao ne sait pas ce qui prévaudra entre son endoctrinement et son attachement à cette fille adoptive qu'il a maintenu à l'écart des plans du Pinnacle.

Traits particuliers

- **Faussement sénile** : Bao utilise à son avantage l'image de vieillesse qu'il offre à ses interlocuteurs. Il joue faussement la sénilité, mais son acuité et ses facultés d'observation sont acérées pour déceler la meilleure manière de manipuler les autres.
- **Détachement philosophique** : Bao observe avec passivité et philosophie la fureur de la vie. Si ses adversaires réduisent à néant l'un de ses desseins, cela ne représente qu'un contretemps négligeable pour lui. Il sait que l'eau finira toujours pas trouver un chemin, de la même manière que ses plans finiront par rencontrer le succès.

SING MI

FICHE DE PERSONNAGE



Arts martiaux	11
Défense	11
Endurance	5
Vitesse	5
Spray défensif (2/1/-)	

Stéréotype

Jeune femme d'affaire

Réplique

"C'est nice, on se call asap pour brainstormer le projet !"

Description

Toujours vêtue d'un tailleur impeccable, Sing Mi est une jeune asiatique métissée toujours très dynamique et impliquée dans son travail. Son comportement oscille entre celui de la jeune femme qu'elle est encore et de la femme d'affaire qu'elle essaie de devenir. Elle s'exprime d'une voix

chantante en usant et abusant d'expressions "jeunes" additionnées d'un jargon "start-up".

Historique

Sing Mi n'a jamais connu d'autres parents que Bao. Elle le prend pour un père adoptif issu d'une hypothétique famille éloignée. Le souvenir de ses véritables parents s'est évanoui de sa mémoire. Ils ont pu être être des opposants du Pinnacle ou des victimes collatérales d'un de leurs projets. Quoiqu'il en soit, parce qu'elle était trop jeune à cette époque pour se souvenir de leur disparition, ou parce que l'influence dont dispose Bao grâce au chi a effacé ses origines de son esprit, elle ne garde aucun souvenirs d'eux.

En quête d'identité, elle cherche à la fois à trouver sa place et à devenir la fierté de son précepteur en marchant dans ses pas et en prenant en charge des projets architecturaux.

Elle ignore pour l'instant tout de la nature du Pinnacle et de la réelle identité de Bao, même si elle a bien perçu et commencé à discrètement investiguer cette sphère d'influence qui semble si développée autour de lui.

Si elle venait un jour à découvrir que le Pinnacle est responsable de la disparition de ses parents, et que Bao a tenté de racheté sa conscience en l'adoptant, la remise en cause qui s'ensuivrait serait violente et profonde.

Traits particuliers

- **Audacieuse** : Sing Mi n'a pas peur d'affronter le danger ou des situations à risques lorsque cela s'impose. Elle sait se retrousser les manches et jauger les difficultés qui se dressent devant elle avec raison, plutôt que d'attendre que quelqu'un d'autre s'occupe de la situation.

LES FRERES XIAO

FICHE DE PERSONNAGE



Stéréotype

Avocats véreux

Réplique

"Tout est possible... cela dépend de ce que vous êtes prêt à mettre dans la balance."

Description

Kim, Park et Nelson Xiao constituent une fratrie très hétérogène en apparence. S'ils ne le précisait pas à tout bout de champs, personne ne se douterait qu'ils sont frères.

Le plus jeune, Kim, est un Dr House en puissance. Toujours sapé de costumes hors de prix, ce cynique génie du droit ne s'intéresse qu'aux cas dignes de susciter son intérêt. A coup sûr il trouvera la jurisprudence ou l'alinéa d'article de loi capable de renverser le jugement, de flatter à juste titre son ego et de rabaisser ses détracteurs. Il n'a connu aucune défaite à la barre à ce jour.

Park, le plus affable, adopte le look et le comportement d'un Saul Goodman dans ses bons jours. Il semble avoir le plus grand mal à gérer sa vie personnelle qui déborde largement sur ses affaires en cours. En revanche, il n'a pas son pareil dans les négociations et les relations d'affaire pour obtenir ce qu'il veut en jouant de subtils mélanges

d'extorsions, de chantages, de compromis, d'appels à la raison et de promesses qui se concluent systématiquement à son avantage. Ultra connecté à plusieurs téléphones et oreillettes, il se fait périodiquement interrompre dans ses conversations pour répondre à une maîtresse, une ex-femme plus ou moins légitime ou à l'un de ses enfants issus d'un précédent mariage.

Nelson quant à lui, tel le Christian Wolff de The Accountant a développé un autisme à haut niveau de fonctionnement (semblable à un syndrome d'Asperger) qui limite ses capacités d'interactions sociales mais l'ont amené à jouer le rôle d'une sorte de super comptable des informations, dettes, affaires et mouvements financiers du cabinet. Il se souvient de tous les détails insignifiants grâce à une mémoire eidétique. Il est aussi capable de plonger dans les milliers de pièces d'une affaire pour trouver l'infime vice de procédure capable d'annuler toute une procédure. En contrepartie, il doit de temps à autre mener à bien des petits troubles obsessionnels compulsifs allant par exemple du fredonnement d'une comptine à l'alignement des objets présents devant lui.

Ils terminent leurs phrases les uns les autres sans interruption perceptible si un élément extérieur

requiert leur attention et ont la fâcheuse manie de partir en digressions technico-juridiques si on ne les recentre pas.

Historique

Les frères Xiao semblent avoir toujours fait partie du paysage juridique et financier du Hong Kong de la jonction contemporaine. Certains pensent qu'ils travaillaient pour un pont de moyenne importance dans une quelconque triade avant de décider de s'émanciper. Si tel est le cas, leur ancien employeur a été parfaitement muselé, à moins qu'il ne soit coincé au fond d'une prison sans espoir de communiquer à nouveau avec le monde extérieur, car ils n'ont jamais eu à rendre de compte à personne ni à s'inquiéter de leurs arrières.

Ils traitent aujourd'hui majoritairement les affaires du Pinnacle, mais n'hésitent pas à louer leurs services à tous ceux qui les demandent. Qu'il s'agisse d'obtenir des informations compromettantes, de négocier des cargaisons au marché noir ou de plaider des cas désespérés devant les cours d'assise... Que l'on soit une multinationale, un petit détective privé, un syndicat du crime voir un orphelin en quête de vengeance... Les frères Xiao

trouveront toujours quelque chose à marchander en échange de leurs services. Attention toutefois à bien lire les petits caractères lorsque vous signerez leur contrat.

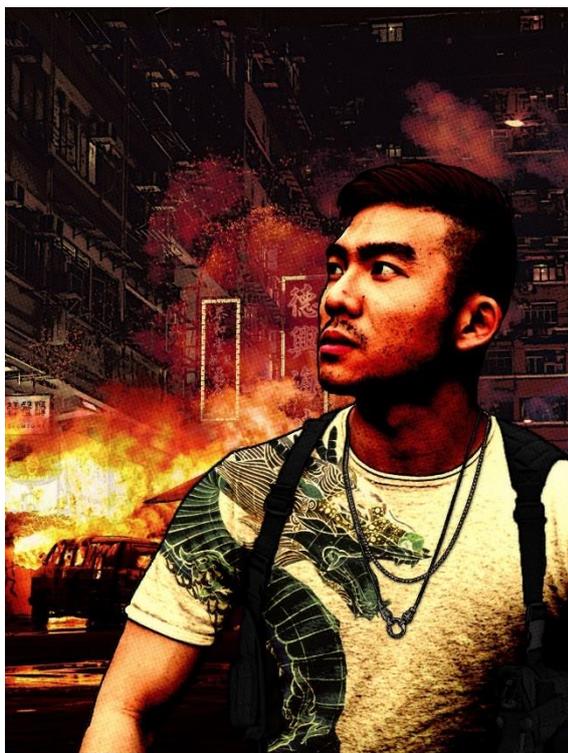
Traits particuliers

- **Complémentaires** : Leurs domaines de prédilection et points forts sont complémentaires. S'ils collaborent à la résolution d'une affaire ou à la gestion d'un contrat, leurs compétences forment des synergies qu'il est difficile pour les autres d'égaliser.
- **Intouchables** : Leurs relations sont tellement nombreuses dans tous les milieux, qu'ils soient honnêtes ou crapuleux, qu'ils sont virtuellement intouchables car protégés par tous les plus influents. Et si cela ne suffisait pas, ils ont les moyens d'assurer leur protection en usant des faveurs que beaucoup leur doivent.
- **Requins** : Les frères Xiao n'ont aucun scrupules. Ils n'hésitent jamais pour utiliser la faiblesse ou la preuve compromettante, aussi minimes soient-elles, de leurs adversaires. Créer ladite faiblesse ou preuve n'est alors qu'un détail ne demandant qu'un peu de logistique ou quelques contacts...



JOHN WU

FICHE DE PERSONNAGE



Flingues	17
Arts martiaux	14
Défense	15
Endurance	8
Vitesse	7
Browning Hi-Power custom (11/2/2)	

Stéréotype

Leader charismatique d'un groupe de résistance

Réplique

"Dragon un jour, Dragon pour toujours... Pour la liberté !"

Description

John Wu a la classe et il le sait. Il arbore toujours fièrement des vêtements hauts en couleurs, systématiquement ornés de dragons stylisés... ce qui ne l'empêche pas d'être toujours armé et équipé de

différents holsters. Il s'exprime haut et fort comme un héros de film et prend des attitudes et des poses dignes de protagonistes "à la cool" de mangas.

Historique

Gamin des rues livré à lui-même avant la bombe C, John a très tôt été témoin d'événements étranges liés à la guerre du Chi. Il ne tarda pas à se voir recruter par les Dragons de l'époque pour informer, puis lutter, contre les nombreuses menaces qui planaient sur les jonctions. Il n'a finalement jamais connu autre chose que la guerre secrète et les Dragons sont devenus sa seule et unique famille.

Le bouleversement qu'a provoqué la bombe C a fait disparaître de trop nombreuses personnes de sa vie parmi les lignes temporelles qu'il avait visité. Il fait désormais partie des derniers Dragons luttant contre le Pinacle, les Mangeurs de Lotus, les cybersinges et autres grands méchants sortis d'époques révolues ou à venir. Le monde qu'il a connu n'existe plus vraiment. Il cherche maintenant à redonner aux Dragons leur aura d'antan par tous les moyens. John continue la lutte sur tous les fronts en essayant de ne jamais céder de terrain, tout en recrutant autant que possible de nouveaux profils aptes à participer à la guerre secrète.

Traits particuliers

- **Beau parleur** : John fait de grandes phrases et des discours enflammés à tout bout de champ, pour défendre les valeurs universelles de causes plus justes les unes que les autres. Il cherche à sortir le meilleur de tous ceux qu'il croise et son aura inspire facilement les gens qui l'entourent.
- **Idéaliste** : Il est prêt à tout pour l'accomplissement de ses objectifs lorsqu'il est persuadé de leur bien fondé. Les échecs ne l'empêchent pas de se relever pour se sacrifier une nouvelle fois.

MAD MASK

FICHE DE PERSONNAGE



Technodébris/Flingues	17
Génome	11
Défense	15
Endurance	7
Vitesse	7

Fusil automatique futuriste non identifiable (11/3/1) - Pistolet automatique futuriste non identifiable (8/2/1)

Stéréotype

Mutante en quête de rédemption

Réplique

"..."

Description

Mad Mask est une mutante imberbe au physique androgyne dont le visage est partiellement caché derrière un masque déroutant ; cette seconde peau blanchâtre fige ses expressions faciales à la manière d'un mannequin de cire ou d'une poupée de porcelaine. Elle est incroyablement économe de ses mouvements et semble se complaire dans un immobilisme apparent. Egalement avare de parole,

elle ne s'exprime que lorsque cela est nécessaire d'une voix monocorde et sans intonation.

Historique

Lorsque les Architectes de la Chair existaient encore, Mad Mask était alors une jeune cobaye anonyme parmi le cheptel utilisé pour les expériences arcano-technologiques. Récupérée à peu près par hasard lors d'une opération des Jammers, elle intégra aussitôt leurs rangs faute d'autre moyen pour survivre dans un monde dont elle ignorait tout.

Avec les années et les missions qu'elle effectua au milieu des commandos des Jammers, elle devint un soldat efficace, toujours capable de s'adapter au pire et de faire avec le minimum. Lorsque la bombe C explosa, elle fut douloureusement affectée tant sur le plan physiologique qu'émotionnel. La bombe perturba son organisme en profondeur, lui infligeant diverses mutations responsable de son apparence actuelle. Mais elle lui donna aussi l'impression d'être désormais apparentée aux bourreaux qu'elle avait cherché à combattre.

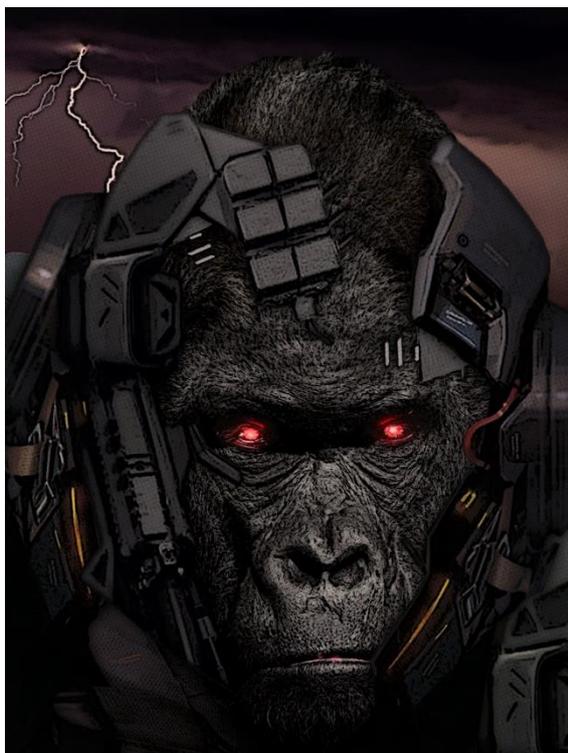
Depuis lors, elle s'est jurée de tenter de réparer cette erreur cataclysmique. Sa vie n'a plus d'autre but, mais la hantise de comettre d'autres erreurs de jugement la taraude à chacune de ses actions.

Traits particuliers

- **Tacticienne** : Mad Mask est une grande tacticienne. Lorsque la quatrième phase de son plan B ne s'est pas déroulée correctement, il y a encore une échappatoire planifiée en perspective où ses adversaires ne manqueront pas de tomber dans une énième embuscade contribuant à diminuer petit à petit leurs forces.
- **Empathie** : Malgré les combats qu'elle mène contre ses ennemis, Mad Mask semble toujours avoir prévu une mesure pour incapaciter plutôt que tuer, diminuer plutôt que détruire... allant jusqu'à protéger, si la situation l'exige, ses propres adversaires.

SERIOUS SAM

FICHE DE PERSONNAGE



Technodébris/Flingues	17
Défense	14
Endurance	9
Vitesse	6

Mitraillette de bras (11/3/3) - Canon arcano-technologique (15/3/5) - Morsure (11)

Stéréotype

Brute épaisse cybernétique

Réplique

"Anéantissez-les ou vous connaîtrez le même sort !"

Description

Serious Sam est une machine de combat au sens propre. Pour compenser un gabarit n'excédant pas la moyenne parmi les cyberchimps, il a compensé en se greffant quantité d'accessoires et de modifications électroniques par dessus les prothèses cybernétiques qu'il possède déjà en nombre. Il ne fait aucun doute qu'il a besoin

d'affirmer son autorité, car son comportement est toujours violent et agressif. De plus, il s'exprime en hurlant et en ajoutant systématiquement des menaces à la fin de ses phrases.

Historique

A peine sorti du rebut des chaînes de production, Serious Sam a voué une admiration toute particulière à Furious George. Il fut parmi les combattants de la première heure à se ranger derrière lui, même s'il n'était qu'un simple trouffion.

Au cours des batailles, Serious gravi lentement quelques échelons du commandement, au fil des blessures et des pertes de membres qui transformèrent ce qui restait de l'animal en machine.

Ses supérieurs lui confient des troupes désormais, car il est à la fois efficace et pas très malin, un sous officier idéal en somme. Il accomplit ce qu'on lui ordonne de faire sans poser la moindre questions, sacrifiant ce qui est nécessaire pour l'accomplissement de ses objectifs. Pour lui, chaque action fait devenir le nouveau monde de Furious George plus tangible... et peut-être qu'alors, à ce moment là, son idole posera les yeux sur son admirateur et le reconnaîtra pour sa valeur.

Traits particuliers

- **Enragé** : Serious entre régulièrement dans des colères noires qui décuplent ses capacités physiques mais diminuent son jugement. Il commet alors des erreurs, qui l'énervent encore plus...
- **Autoritaire** : Les fureurs de Serious sont telles que lorsqu'il aboie des ordres à ses subordonnés, ceux-ci s'exécutent sans la moindre hésitation, même si l'ordre en question les mènent vers une issue fatale.

