

Opération Lederhosen

Un scénario pour Feng Shui qui sent bon la fondue.

L'histoire

Douze "Grands Frères" des triades de Hong Kong sont conviés à un séjour dans les Alpes suisses.

Le truc tordu

D'une part, les douze boss sont des agents du Lotus; le commanditaire de la réunion est aussi un agent du Lotus (un sorcier, pour être précis), qui soupçonne les boss de vouloir le trahir. D'autre part, ledit sorcier veut ouvrir une porte sur l'Entremonde.

Le final

Un téléphérique, menant à un restaurant panoramique au sommet des Alpes, et une grotte crypto-mystique. Et peut-être au delà (et quand je dis "au delà" ...).

Intro

Les persos, pour simplifier, sont les membres éminents, quoique remuants, d'une unité spéciale de la police chargé de lutter contre le crime organisé. Donc les Triades. Or, un gros chargement de boss (12) vient de prendre un vol Swissair à destination de Genève. Ah non, merde, Zurich. Bon, bref: de la Suisse.

D'après les renseignements, ils sont partis rejoindre un mystérieux commanditaire, venu tout droit de Shanghai; un certain Zhung Wang, sans antécédents. La rencontre doit se faire quelque part près de la station de Saas-Fe, c'est tout ce qu'on en sait pour le moment.

Les persos sont donc enjoins (de culasse, ah ah!) de grimper dans le prochain avion pour ce pays de sauvages (qui mangent du fromage fondu en soufflant dans des cornes de vaches géantes) et de tirer les choses au clair, sans pour autant castrer les apprentis-notaires au .45!

Arrivés à Genève par un vol Cathay Pacific (bisque bisque rage!), un contact local d'interpol, l'inspecteur Paul-Georges Zimmermann de la police de Sierre, leur apprend que leurs compatriotes se sont installés à l'Hôtel Chapeau, au bord du lac du même nom. L'endroit est un lieu connu du guide Relais & Fachos, genre hôtel grand luxe et grosse sécurité, anciens dictateurs bienvenus. Zhung Wang est arrivé aussi, et tout ce petit monde est accompagné d'une escorte suffisante pour déclencher une mini-guerre mondiale sur place.

Autant dire que le Zimmermann, il est un peu inquiet, hein?

Paul-Georges Zimmermann

Gentil flic pas rassuré.

(accent épais) "Oui, alors ça, ça n'est pas possible ici, hein?"

BOD 4, CHI 1, MND 6; REF 6 / Guns 12, Martial arts 10, Police 13

Sig-Sauer P220 10/2/9+1

Sur place

La station de Saas-Fe est d'une banalité affligeante: il y a des boutiques, des boîtes de nuit, des skieurs et de la neige. On nage dans le standard occidental du mauvais goût et des couleurs fluo; les indigènes ont reflué, soit plus haut dans la montagne, soit dans les hachélèmes de la vallée. Le reste est littérature.

(Note technique: je n'ai jamais foutu les pieds à Saas-Fee. Je ne suis pas payé par le Syndicat d'initiative d'une station concurrente, et pour tout dire je me fous de savoir si ma description des lieux, si sommaire soit-elle, correspond à un brimborion de réalité historique. On est dans un film de Hong Kong, pas à l'Académie! Bon, je peux continuer maintenant?)

L'Hôtel Chapeau se situe à quelques kilomètres en amont, dans une vaste propriété clôturée. Selon les dires de Zimmermann, il est protégé par au moins trente gardes surarmés, plus des gros chiens hargneux et baveux, et assez d'électronique pour que les avions de passage en soient dérangés.

Chapitre 1 — L'Hôtel Chapeau

Pour que les persos apprennent ce qui se tramant, il vaut mieux qu'ils trouvent un moyen de rentrer dans l'hôtel. Il ne sera pas très difficile d'apprendre qu'il y a une réception dans l'hôtel, donné en l'honneur du maître des lieux (un des multiples gendres de Saddam Hussein qui est parti un jour avec la caisse). Tout le gratin de la pègre demeurant en Helvétie y sera. Avec leurs gardes du corps.

Différentes options se présentent:

- infiltration: tenues de camouflages blanches et grises, bidouilles infra-rouges et tout le toutim techno-scientifique du parfait petit espion (voire la tenue d'homme-grenouille);
- invitation: bluffer/séduire un notable local (eux aussi invités, ça mange à tous les rateliers, ces choses-là) et/ou lui chourer son invitation et/ou se faire inviter;
- infiltration 2: se faire engager comme extra, ou se glisser dans les camionnettes de livraison;
- etc.

Dans tous les cas, faites en sorte que les persos en soient, sinon c'est pas drôle. S'ils sont particulièrement lamentables, ils seront juste particulièrement suspects, donc particulièrement fouillés et particulièrement surveillés (et particulièrement plombés s'il y a une couille).

De toute façon, oser espérer passer une quelconque arme de taille plus grande que 1 est franchement osé.

Les gardes

Sbires d'élite

"Achtung! Ausweis! Feuer! Argh!"

CHAR 6 / Guns 10, Martial Arts 10, Driving 9

H&K MP 510 11/5/30 (à l'intérieur: S&W Sigma 10/1/14+1), skis, motoneiges et autres accessoires

Günther von Bösekerl

Chef des gardes, vicieux et tenace.

"Ach! Enfin un peu d'action, je commençais à rouiller!"

BOD 5, CHI 0, MND 6, REF 7 / Guns 13, Martial Arts 10, Driving 10, Leadership 12

H&K G11 (13*/5/50), Glock 17 (10/1/17+1), moto trial à pneus cloutés

Chiens

Gros trucs plein de dents.

"Agrrrrrrrrrroooo!"

CHAR 6 / Martial Arts 11

Gnap! (9/-/-)

La réception

L'Hôtel Chapeau est grand. Très grand. Immense en comptant la propriété autour. Pour protéger tout ce bazar, il y a beaucoup de gardes, de caméras, de trucs-machins techniques, le tout avec un nombre désespérant d'armes automatiques. Pour y rentrer, il y a la porte principale, où s'engouffrent les limousines anglaises ou teutoniques, capitonnées dedans et blindées dehors. La grille résisterait à un T-34, et il y a des lance-roquettes pour l'empêcher de s'en approcher.

Il y a une entrée plus discrète pour les fournisseurs, un peu moins gardée mais tout aussi protégée. Y sont habilités à passer les seules camionnettes de livraison et les extras engagés pour l'occasion. Il faut montrer patte blanche, donc. Dans le parc patrouillent par

deux des gens patibulaires munis de papoums massifs, et souvent accompagnés de bestiaux tenant à la fois du veau (question taille) et de la tronçonneuse folle (question agressivité); leur appartenance à la race canine reste sujette à caution.

Les invités sont de deux ordres: les ordures et les pourris. Le premier groupe inclut bon nombre de dictateurs plus ou moins déchus, deux ou trois criminels divers et variés (espions et/ou terroristes), plus quelques anciens fascistes pour faire bonne mesure. Le second se compose d'hommes d'affaires véreux et de politiciens cupides, à moins que ce ne soit le contraire. Plein de gens qui devraient titiller la fibre gâchette des persos, s'il n'y avait pas là encore une dose massive de gens armés et nerveux, catégorie "gardes du corps", ainsi qu'un grand nombre de figurants plus ou moins innocents (blondes glougloutantes et autres serveurs affairés). Il serait donc mal vu et mal venu de faire un carton dans le tas. Du moins pas tout de suite.

À tous ces braves gens, il faut rajouter le paquet des boss de Hong Kong. Autant dire que l'idée de jeter une douzaine de parrains de gouttière asiatiques dans le gratin de la pègre internationale n'était pas réellement brillante. Engoncés dans leurs smokings à deux balles, élégants comme des pompes à essence et aussi à l'aise qu'un mérou dans un baril de saumure, les dignes représentants des Triades n'en mènent pas large. Pas de trace du Zhung Wang; l'animal étant aussi social qu'une mine antipersonnelle, il préfère rester à l'écart et ne fera que de brèves apparitions, ne parlant que peu (pour ne pas qu'on se gausse de sa voix de fausset). Les persos doués pourront cependant l'apercevoir, glissant deux mots de compliments à son hôte, le "Cheikh" Ali Amir el hadj Hussein.

Pour aller à la cueillette des informations, ce sera plus dur. En fait, il faudra surtout aux persos faire montre de pas mal de discrétion. En tant que flics, il se peut que les boss les connaissent, et partant ne les reconnaissent. Ce qui serait Mal. Si des discrets parviennent à se glisser non loin du groupe des boss et ne les écoutent parler, on pourra apprendre les faits suivants:

- ils ne sont pas rassurés;
- ce Zhung Wang leur fait abominablement peur;
- toute cette histoire sent le piège à douze mille bornes;
- quelques-uns (voir liste) s'éclipseront sur des prétextes futiles pour discuter entre eux de la "Loge" en prenant moult précautions (méga-résultat en discrétion requis);
- d'autres parleront du "Lotus";
- tous semblent craindre particulièrement un événement qui aura lieu dans 48 heures, quelque chose de "terrible" et d'apocalyptique;
- des persos particulièrement chanceux (i.e. grosse réussite aux dés) entendront mentionner un restaurant: le Alpenkröne.

Les boss (12: Andy Kim, Ben Ho, Charlie Wa, Dave Kan, Erik Shen, Frank Van, Georges Jian, Henry Rim, Ian Kung, Joe Fong, Ken Tan, Louis Ming; ce qui fait fort commodément ABCDEFGHIJKL)

Frères des Triades de taille moyenne, actuellement dans la mouise.

"Je la sens mal, cette histoire..."

BOD 4, CHI 0, MND 5, REF 6 / Guns 10, Martial Arts 8

S&W 2213 (8/1/8+1)

Leurs gardes du corps

Sbires importés, sans états d'âme particuliers

"Vous pas approcher!"

CHAR 5 / Guns 9

Norinco M1911 (10/3/7+1)

Nous ne sommes pas seuls...

Les persos ne sont pas les seuls à jouer les invités-surprise. Les plus perspicaces pourront noter que, parmi les laquais en livrée se trouvent quatre individus quasi-identiques à l'air abominablement louches, accumulant les faux-pas et les maladroites.

Bousculant les princes, reniflant bruyamment, tapant dans le punch quand ils pensent — erreur! — que personne ne les regarde, lorgnant les décolletés et, comble de l'horreur, servant à la droite du convive, ils sont grands (plus de deux mètres), larges d'épaule, ont des trognes carrées et la perruque poudrée de travers; ils auraient des chaussures de ski qu'ils ne seraient pas plus maladroits (ils ont des rangers, c'est pas mieux...).

En fait, ils espionnent aussi. Des persos plus attentifs que les autres noteront qu'ils manipulent des engins curieux, à mi-chemin entre des jouets tout droit sortis de Kinder-surprise, des tamagotchis mutants et des briques Lego transparentes, qui semblent tellement incongrus que personne n'y prête attention. Ces braves gens esquivent les questions avec une habilité déroutante: en jouant les débiles profonds. Ils sont très forts...

Qui sont-ils? Ami déhemme, c'est très simple: des Jammers. Ces anarchistes fous qui ont décidé que le Chi était l'outil d'aliénation ultime et ont ainsi juré de détruire tous les sites de Feng Shui du monde pour libérer l'homme de ses entraves. Fraîchement arrivés de 2057, ils disposent d'un arsenal en Gonvex™ qui ressemble furieusement à des Super Soakers sortis de Mars Attacks! ou d'une usine Swatch (note: ils ne les ont pas pris pour la réception; faut pas pousser...). Ça a l'air ridicule, mais ça tue quand même; comme quoi...

Leur but est simple: il y a ici un site de Feng Shui important, ils doivent le détruire. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que c'est en fait la porte dimensionnelle sur l'Entremonde, que ce n'est pas réellement un site de Feng Shui, et qu'ils sont manipulés par la Loge, mais bon.

Et à quoi servent-ils? D'abord, faire une diversion pour les persos maladroits: il y a plus maladroits qu'eux. Ensuite, éventuellement de rattrapage: pour le cas où les persos se plantent dans cette première partie "récolte de renseignements", les Jammers pourront leur apporter quelques infos supplémentaire dans le deuxième chapitre.

Les Frères Sega: Mega-D, G-Boy, P-Station, Nine-T

Jammers peu subtils et pas très futés non plus

"Bad karma, consommateur!"

BOD 7, CHI 0, MND 5, REF 7 / Guns 12, Arcanowave 13, Intrusion 13

Aerial Mobility Unit, Feedabck Enhancer; version Jammer d'un Buro Blade of Truth (11/4/30, se bloque de temps en temps); beaucoup d'explosifs.

Tout le monde dehors!

Bon, cela dit, on est à Feng Shui. Il ne faut pas perdre de vue le but numéro un de ce jeu: tout faire sauter! Les persos étant ce qu'ils sont, il y aura bien un moment où, soit ils vont craquer et faire un faux-pas majeur, soit se faire remarquer par la sécu. Bref, le déhemme doit tout faire pour que la situation ne dégénère quelque peu et que les Hommes en Noir avec des fils dans l'oreille et une bosse sous le smoking ne convergent vers la gent persosque. Ce qui devrait signifier que la fête est finie. Ou vient de commencer, c'est selon.

Il faut néanmoins laisser comprendre aux persos que *salutem in fugam*. En termes moins choisis: cours, connard! Il y a plein de gardes, ils ont un armement déraisonnable et du matériel idem: gilets pare-balles, moto-neiges, skis, et même un hélicoptère si le déhemme se sent d'humeur taquine. Si les persos sont lents à la comprenette, une averse horizontale de plomb devrait les convaincre. Ou les tuer.

À partir de là, trois sites sont propices à la baston:

- le château: en slalomant entre les convives apeurés, dégommant un ou deux gardes sur le chemin, éventuellement un tango, pour les aficionadi (oui, je sais, c'est de l'espagnol, et donc le pluriel ne se forme pas comme ça, mais c'est mon scénar' alors j'écris comme je veux!);
- les dépendances: un parking avec plein de voitures blindées devraient attirer les convoitises, s'pas? Il y a aussi un parc avec plein d'arbres, le lac et des bateaux, etc. N'oublions pas qu'il neige, ou tout au moins qu'il y a de la neige partout;

- la route: théoriquement, la juridiction des gardes s'arrête aux limites de la propriété. Mais c'est vous le déhemme, et si vous décidez qu'une poursuite entre voitures (celle que les persos ont fauché ou celle que Zimmermann garde patiamment en contrebas), sbires à skis et motoneiges, le tout sur des routes alpestres et verglacée, a un charme certain, ne vous gênez pas...

Amusez-vous bien! Le dernier arrivé en bas paie à boire...

Gardes du corps de célébrité et terroristes variés

Payés très cher pour protéger la peau de ceux qui les paie, et la leur par la même occasion; ne feront feu que s'ils sont directement menacés.

BANG! BANG! BANG!

CHAR 7 / Guns 12

Glock 18 (10/1/17+1)

Chapitre 2 — Aujourd'hui c'est soirée disco

Laissons aux persos le temps de récupérer. C'est sur le coup de midi le lendemain qu'une silhouette massive essaiera plus ou moins subtilement de les contacter. S'ils sont en train de mener une enquête, tant mieux. Sinon la silhouette en question se pointera directement à leur hôtel.

Il s'agit d'un des quatre Jammers. Il dit détenir des informations intéressantes, mais qu'il ne veut les leur révéler que ce soir, dans un endroit public, pour éviter des désagréments. L'individu a les moyens de calmer les ardeurs bellicistes et impatientes de quiconque souhaite aller plus loin dans la conversation; en conséquence, rien ne sera dit avant plus tard le soir.

Le club m'aide

Le Jammer donne rendez-vous aux persos au Matterhorn-Club. Ce haut-lieu de la non-culture touristique et du mauvais goût crypto-ethnique se compose d'un restaurant "typique" servant moult spécialités au fromage sur fond de musique bavaroise; le personnel est en costume folklorique d'on ne sait trop où, mais ça fait montagnard (culottes de peau, gilets à edelweiss, calottes et égrettes). À ses côtés, outre une boutique à souvenirs hideux qui, s'il y a une justice, devrait connaître un sort funeste dans la suite du scénario, se trouve une boîte de nuit multi-styles (techno, techno, techno et techno) où le kitch para-ethnique laisse la place au kitch tout court.

Les persos n'auront aucun mal à repérer les quatre anthropoïdes, attablés en imper noir autour d'un caquelon à fondue. Ils convieront, la bouche pleine, les persos à les rejoindre. La discussion tourne autour du point suivant: les persos et eux ont sans doute le même objectif (ils ne savent pas exactement lequel mais sont décidés à la jouer subtile), donc partageons renseignements et objectifs, dans le but d'une collaboration saine et fructueuse, consommateur... euh, pardon.

Libre aux persos de les interroger et d'essayer de leur faire cracher plus que ce qu'ils savent et ce qu'ils sont. Ce ne sont pas des buses totales, mais ce ne sont pas des petits génies non plus. Qui plus est, ils ne sont pas des vétérans de la jonction 1997, et de fait ont tendance à se prendre un peu les pinceaux dans les références culturelles, appeler un peu tout le monde "consommateur" et qualifier les flics "d'agents du Buro".

Le bâton! Le bâton!...

Tout cela, c'est bien beau, mais ça parle trop dans cette histoire. Mettons un peu d'ambiance, avec une nouvelle couche de sbires: les gardes de l'Hôtel Chapeau n'ayant pas spécialement apprécié l'affront qui a été fait à leur réputation, se sont alliés pour la circonstance à certains de leurs clients pour aller donner une leçon à ces pique-assiettes sans gêne que sont les persos. Le déhemme doit se sentir libre de les faire intervenir quand il en a envie, de préférence 1) quand la situation s'enlise, 2) quand les Jammers commencent à se prendre trop les pieds dans leur alibi.

Quand à la stomba de ce chapitre, là les persos vont pouvoir se lâcher un peu. Les gardes sont venus principalement pour “donner une leçon” aux persos, à savoir leur faire très mal. Pas les tuer. En conséquence, ils ont sorti l’arsenal anti-émeute des matraques électriques, coups de poing américains, grenades et sprays lacrymo et autres bêtises du genre; ils sont évidemment armés de perforatrices pour adultes mais ne se serviront de leurs pétards que pour couvrir leur fuite et/ou si on les plombe en premier. Zimmermann devrait essayer de calmer le jeu et, selon toute vraisemblance se prendre le premier marron du service.

Pour le reste, les caquelons à fondue font de remarquables armes de combat rapproché et de lancer, tout en faisant des bruits délicieux à la rencontre des os du crâne. Les réchauds à alcool devraient contribuer à réchauffer l’atmosphère et permettre un final avec pinpons, les fourchettes à fondue sont de très bons projectiles, et les bouteilles de vin blanc devraient réjouir les adeptes de la Voie de l’Homme Ivre. Une bonne baston dans une disco crée toujours une chaude ambiance (prévoyez la B.O. de “Mortal Kombat”). Et enfin, n’oubliez pas de saccager la boutique à souvenirs: j’y tiens.

Et les Jammers, me direz-vous? Tout juste auront-ils le temps de dire que Zhung Wang est sans doute plus qu’un simple chef de Triade, mais plutôt le genre à manipuler des tonnes de mauvais karma, et que tout semble tourner autour d’un restaurant panoramique plus ou moins abandonné de la région. Ensuite, ils profiteront de nouveau de ce que les persos cassent le décor et monopolisent les feux de la rampe pour prendre la porte de derrière et s’éclipser dans la nature.

L’expédition punitive

Deux gardes de l’hôtel par perso

“Vous allez payer, sales fouineurs!”

CHAR 6 / Guns 10, Martial Arts 10, Driving 9

Casse-tête non-chinois mais qui font mal quand même (9/2/-)

Chapitre 3 — Fermez les portières, attention au départ!

Si les persos ont fait un atome d’enquête préalable, ils ont pu apprendre qu’il n’y a pas de restaurant au nom d’Alpenkrone dans la région. Ou, pour être plus précis et s’ils ont fait un bon jet, qu’il n’y en a plus. Il y en a eu un, un gros machin panoramique érigé à plus de 3200 m. d’altitude dans les années soixante et tombé en faillite, et par la même en désuétude, lors du premier choc pétrolier dix ans plus tard, pour cause de mégalomanie de ses concepteurs. Le complexe, qui combinait restaurant, hôtel et station de remise en forme, avait son propre accès par téléphérique, excusez du peu! Aujourd’hui, l’endroit est à l’abandon, même si, paraît-il, des investisseurs coréens l’auraient racheté voila peu. Mais comme personne n’a rien vu bouger depuis...

En fait, l’endroit a effectivement été racheté par des Coréens, agissant pour le compte du Lotus, qui a noté l’existence en son sein d’une porte sur l’Entremonde. En fait, ce restaurant fut pendant longtemps un des rares fiefs terrestres de la Reine de la Pagode de Glace, conservé après l’exil des quatre Monarques. Il a été définitivement abandonné depuis trois ou quatre ans, pour cause de trop gros coûts d’entretien. Suite à un accord plus ou moins fumeux, la Reine l’a vendu au Lotus, en échange de menus services. La porte sur l’Entremonde qui y donne est fermée depuis l’abandon du site, mais peut être réouverte moyennant un rituel de sorcellerie impliquant un ou deux sacrifices humains (en fait, il n’y en a pas réellement besoin, c’est juste plus dur sans et les sorciers du Lotus sont souvent de gros flemmards...).

D’où l’idée de la réunion des douze boss. D’une part, ces douze rigolos sont employés comme espions et/ou base de soutien par le Lotus à Hong Kong; or, il s’avère que certains ont trahi pour s’allier à la Loge, ou sont en passe de le faire, il importe donc au Lotus de remettre de l’ordre dans ces petites têtes blon... dans ces petites têtes. D’autre part, il y a la Porte: il faut des sacrifices, alors sacrifions les traîtres. Ainsi on s’en débarrasse, on fait réfléchir les autres, et en bonus on ouvre la porte. Quand je vous disais que le Lotus est un nid de flemmards!...

Bon, pour la discrétion, on repassera un autre jour!

Le téléphérique fou a encore frappé!

Or donc, pour accéder au restaurant, il faut passer par le téléphérique. Il faut dire qu'il n'y a guère que 1800 m. de dénivelé entre le haut et le bas de la ligne... Les varappeurs peuvent s'amuser à sortir les pitons, mais à moins d'être champion du monde de 2000 m. vertical, ça ne va pas être rapide. On peut aussi commander un hélicoptère pour aller directement en haut, ce qui va faire plaisir aux sbires qui ont amené leurs Stingers spécialement pour l'occasion! Notez qu'un crash, c'est joli aussi.

Tout ceci pour dire que la station de départ, sise à une dizaine de kilomètres de Saas-Fe, va être quelque peu gardée. D'une part, on y trouvera une demi-douzaine de limousines, genre Mercedes 500 VTB, mais aussi, et c'est là le plus gênant, les chauffeurs et quelques autres sbires restés en planque pour couvrir les arrières de ces messieurs. Rien de bien méchant, somme toute, pour des persos de Feng Shui aguerris, mais ces braves cibles risquent de prendre le temps de prévenir leurs copains en haut avant de mourir de façon spectaculaire. Et ça c'est Mal!

Il faudra un peu de bricolage pour faire démarrer la cabine de secours, qui n'est pas chauffée (**Fix-It**, difficulté 5). La montée sera impressionnante, avec vue plongeante — c'est le mot! — sur beaucoup de vide, des cimes enneigées, et une forêt bien lointaine en contrebas. Si les persos ne comprennent pas à ce moment que, à moins d'avoir été extra-discrets, ils risquent d'avoir un comité d'accueil format "mur de plomb" en face, ils n'auront que ce qu'ils méritent: une mort atroce, percés de balles et précipités au fond d'un a-pic vertigineux (et une grosse nausée en prime).

Or donc, ou ils parviennent à se débarrasser dudit comité d'accueil avant d'arriver au sommet, et ils ont une chance de voir la scène suivante, ou alors ils essaient de sauter en marche avant l'arrivée, laissant les sbires remplir de trous une carcasse vide (et de toute façon pas chauffée, voir épisode précédent); cette dernière solution est faisable, puisqu'il y a un joli champ de neige quelques centaines de mètres avant l'arrivée, à l'abri des regards indiscrets. Il faut juste ne pas trop se rater, sinon c'est la redescente rapide vers la vallée en morceaux séparés.

Ô mon resto-oho!

D'une part, il va falloir se débarrasser des (futurs) trous de balles qui gardent la station d'arrivée, qui ruse ou non seront toujours là pour ennuyer les persos (la station d'arrivée étant de toute manière un point de passage obligatoire). Une fois ces formalités remplies (de plomb), il faut retrouver les boss.

Devant eux se dresse, fier et kitch, la forme audacieuse du Alpenkröne. En gros, un hénaurme truc cylindrique, avec toit vitré cône, posé sur un pic rocheux. En suivant des traces nombreuses et peu discrètes dans la poussière de céans, les persos arriveront dans le restaurant proprement dit. Là, ça va être la foire au sbire de tout poil. Si, comme on peut s'y attendre, il y a eu du pet dans le landerneau, tout ce petit monde va leur tendre une jolie embuscade des familles au milieu des tables renversées et des meubles housés.

Heureusement pour les persos, la cavalerie va débarquer rapidement. Ou plutôt l'aviation puisque, sur l'air de la Charge des Valkyries ou du générique de Batman 1960, les quatre Jammers vont débouler à travers la verrière avec leur Unités Aériennes Mobiles (leurs ailes delta, quoi...). Ce sur quoi ils sortiront leurs flingues de Martiens et commenceront à dégommer du sbire par paquet de beaucoup. Autant dire qu'avec un renfort pareil, l'adversité ne va pas faire le malin longtemps.

Ne laissez pas les enfants jouer avec la portière

Bon, une fois que la meute sbiresque a été passée à la moulinette, ne reste plus qu'à savoir où sont passés les boss et Zhung Wang. Il faudra un peu fouiller pour trouver, dans les cuisines, un monte-charge qui semble avoir été utilisé récemment, et qui, s'il comporte un bouton haut/bas, a aussi une serrure, qui semble conduire encore plus bas (**Fix-It** ou

Intrusion 15 pour le faire fonctionner). Le monte-charge accomodera sans problèmes persos et Jammers (il a pu tenir treize personnes, plus quelques gardes du corps).

Arrivé en bas, il fait très froid. Moins de zéro degré, et de beaucoup (environ -15° C). Le monte-charge débouche sur un mince couloir plongé dans l'obscurité, au bout duquel une lumière bleutée transparait. En approchant discrètement, les persos pourront voir la scène suivante: au cœur d'une grotte quasi-circulaire, se trouve un bassin de granit, lui aussi circulaire, dans lequel se trouve une eau surnaturellement bleue, et tout aussi surnaturellement liquide; elle semble parcourue de courants étranges. Autour de ce bassin, douze boss en cercle, debouts, rigides; quatre d'entre eux, aux quatre points cardinaux, sont égorgés, mais toujours debout. Zhung Wang est devant le bassin et incante des choses sombres et incompréhensibles. Enfin, quatre sbires (les gardes du corps de Zhung Wang) sont en retraits, contemplant la scène, imperturbables.

Si les persos n'ont pas été discrets, ils vont se prendre les gardes sur le coin de la tronche; de plus, Zhung Wang sera alerté et va bâcler l'incantation finale, au prix de quatre morts de plus, afin d'être plus rapidement disponible pour les affaires en cours. Ensuite, son but sera de conjurer quelques démons, pour qu'ils prennent le contrôle des morts, puis, si nécessaire, baffer les importuns. Dans cette baston finale, les Jammers vont encore une fois s'éclipser brièvement, pour aller poser des explosifs un peu partout dans la salle. Si les persos ont été gentils avec eux, ils les gratifieront d'un "Fuyez! Tout va sauter..." avant de foncer vers le monte-charge. Bien évidemment, à ce moment, les persos devraient avoir leurs mains pleines de sbires pénibles, de sorciers pas-contentes et de démons visqueux.

À eux de voir. De trois choses l'une: ou ils cherchent à désamorcer les charges (qui, bien entendu, sont munies de minuteurs), soit ils courent vers la sortie, soit ils plongent dans le bassin... pour ressortir dans l'Entremonde. Même si le style Hong Kong se complaît dans les fins dramatiques, il est néanmoins inutile de vouloir à tout prix flinguer les persos. Les envoyer, d'une manière ou d'une autre (par un *déhemme ex machina* si nécessaire) dans l'Entremonde permet de les catapulter de plein fouet dans la Guerre Secrète, en faire des Marcheurs Intérieurs.

Zhung Wang

Sorcier du Lotus casse-couille (jaloux!)

"Ignobles vermines, goûtez à mon courroux!" *Zap!*

BOD 6, CHI 0 (MAG 11), MND 6, REF 6 / Sorcery 16 (Conjuration, Divination, Blast: Disintegration / Lightning / Weapons, Dam. 13), Martial Arts 12

Les gardes de Wang

Sbires d'élite

"Tu mourras ici, minable!"

CHAR 6 / Guns 11, Martial arts 10

Mini-Uzi (10/3/25)

Boss possédés

Démons mineurs, mais chiants quand même

"Eh eh... Mon p'tit déjeuner qui vient vers moi tout seul..."

BOD 11, CHI 0 (MAG 5), MND 2, REF 5 / Creature Powers 12 (Damage Immunity: Bullets, Poison: Claws), Martial Arts 12, Guns 9

S&W 2213 (8/1/8+1), papattes griffues (14/-/-)