

Si vous n'êtes pas meneur de jeu, surtout ne lisez pas ce scénario (sinon où serait le plaisir!). Les personnages prêtirés des pp. 83-85* sont parfaits pour jouer cette aventure, mais les joueurs peuvent préférer faire les leurs. Dans ce cas, reportez-vous au chapitre Créer un personnage (pp. 15-17)*.

Scénario Jean-Dominique Lavoix-Carli

*Ces pages font références au Casus Belli HS n°19

Introduction des personnages

Hong Kong, 12 juin 1997. Les personnages sont tous des agents de W&B, et viennent de terminer une mission à Taiwan (leurs armes et leur matériel lourd sont en transit à l'aéroport, dans un conteneur). Ils ont décidé de profiter de leur étape à Hong Kong pour dîner avec leur collègue John Wong, en mission sur place. Wong leur a donné rendez-vous au bar de son hôtel, Regent's Hotel, à 20h 30; il a «quelque chose d'intéressant» à leur montrer.

A 20h50, Wong n'est toujours pas au rendez-vous. Le téléphone de sa chambre sonne, sans réponse. D'après le réceptionniste, il est pourtant rentré depuis 19h00. Il est probable que les agents montent immédiatement pour voir ce qui se passe. N'oubliez pas que, pour le moment, ils ne sont pas armés.

Au moment où les personnages s'engagent dans le couloir qui mène à la chambre de Wong, deux hommes en sortent. Apercevant les PJ, ils se mettent à courir vers l'escalier de secours, tirant des coups de feu au jugé pour se couvrir (faites faire des jets de Chance. Si l'un des personnages le rate, il est touché et perd 1d3PV). Ils ont une DEX de 14, 12PV, et utilisent des revolvers cal .38. Si les personnages parviennent à en attraper un, leur prisonnier joue les imbéciles (M. Wong les a invités dans sa chambre pour leur proposer un travail. Il a été pris d'un malaise, et ils ont décidé de partir). La police, prévenue par le personnel de l'hôtel, arrive et l'embarque avant que les personnages aient eu le temps d'en tirer davantage.

Dans la chambre de Wong

La serrure n'a pas été forcée, la chambre est en ordre. Wong est étendu sur le lit, tout habillé, apparemment inconscient. Il est glacé. Il ne respire plus et son cœur est arrêté. Son thorax est dur comme du bois !

Si un agent fouille Wong, il trouve une protubérance de la taille d'un briquet dans la doublure de sa veste. C'est une statuette de démon grimaçant, en bois, entourée de crins épais, noués d'une façon très particulière.

Un jet de Vigilance réussi permet de remarquer que la petite fenêtre de la chambre est mal fermée. Elle donne sur une cour étroite et sans issue, 20 mètres plus bas. On y aperçoit les restes d'un ordinateur portable, qui s'est écrasé sur le béton. Il est récupérable en passant par une fenêtre du 1er étage et en réussissant un jet d'Athlétisme pour accéder au fond du puits, 2m plus bas.

Le personnel de l'hôtel accourt. Quelqu'un appelle une ambulance, et Wong est emmené au Queen Elizabeth Hospital, non loin de l'hôtel. Il sera déclaré mort à l'arrivée.

Les instructions de W&B

Dès la mort de Wong, les agents devraient se mettre en rapport avec W&B à Londres. Ward est surpris. La mission de Wong semblait être une question de routine. Bien sûr, les agents vont prendre la relève. Leurs ordres sont :

- d'élucider les causes de la mort de Wong;
- de reprendre la mission de Wong. Pour cela, ils doivent se mettre en contact avec le client : Mr Peter Kwun, le directeur de Kwun Tan Inc. Blackmoor s'arrange pour faire sortir le matériel des agents (matériel standard) de la zone de transit de l'aéroport sous 48 heures.

Ce qui se passe

Wong enquêtait sur des phénomènes étranges (type poltergeist) dans Central 28, une tour de Hong Kong. Sa mort et les perturbations dans l'immeuble ont la même origine: les actions d'un petit sorcier nommé Song Tsieu. Celui-ci a installé une momie dans une salle secrète, au 14e étage de Central 28. L'esprit de la créature envahit lentement tous les réseaux électriques de l'immeuble. Lorsqu'elle les contrôlera tous, Song Tsieu l'utilisera pour drainer l'énergie psychique de ses occupants, augmentant ainsi ses propres pouvoirs et rajeunissant par là même de plusieurs années. Wong le serrait de près, et Song Tsieu a décidé de prendre des mesures. Il a glissé la statuette dans la veste de l'enquêteur pour l'envoûter. Il a ensuite organisé le cambriolage de sa chambre afin d'effacer les données que Wong avait engrangées dans son ordinateur. Les deux voyous que les agents ont surpris devaient vider le disque dur de son portable et récupérer la statuette. Le coup de téléphone et l'arrivée des agents les ont surpris. Ils ignorent l'identité de leur commanditaire (l'homme à tout faire de Song Tsieu), mais ils ont touché 50000 HK\$.

ACTE I: le début de l'enquête

John Wong et la statuette

❖ **Le corps de Wong** est placé à la morgue du Queen Elizabeth Hospital. Ses effets personnels sont conservés jusqu'à nouvel ordre (un fax de la famille, le surlendemain, autorisera les agents à les récupérer). En insistant, les PJ peuvent demander à ce qu'une autopsie soit pratiquée. Si elle a lieu le lendemain, aucun problème précis n'est diagnostiqué, et la cause du décès est un «arrêt cardiaque».

En revanche, si elle est faite dans les trois heures suivant la découverte du corps, elle

donnera des informations. A sa stupéfaction, le chirurgien s'aperçoit que les organes internes sont gelés, particulièrement le cœur et les poumons. Leur température est de -20°C ! Il se souvient vaguement qu'il y aurait eu un ou deux cas similaires dans les années 65-70.

❖ **La statuette de démon.** Elle a été sculptée à la main, dans du bois tendre. Elle est de fabrication récente. Un jet de Paranormal permet de comprendre qu'il s'agit d'une statuette ayant servi à envoûter Wong et à provoquer sa mort. Son pouvoir néfaste, lié à Wong, ne devrait pas affecter d'autres personnes. Un zoologue pourra identifier les crins qui l'entourent comme des poils de rhinocéros blanc. Un jet de Connaissance de la rue apprend aux agents que l'on peut se procurer toutes sortes d'ingrédients pour la médecine chinoise dans Possession Street, dans le centre de Hong Kong, y compris des organes d'animaux protégés.

Autopsie d'un disque dur

Il est possible d'installer le disque dur de Wong sur un autre appareil (jet de Bricolage). Pour récupérer chaque fichier sur le disque endommagé, il faut réussir un jet d'Informatique. Chaque personnage a droit à un essai. Sur un résultat de 96 à 00, le fichier est irrémédiablement perdu.

1 - Fichier texte, daté du 10 juin. Compte rendu de l'enquête. Wong avait acquis la certitude que les bizarreries de Central 28 étaient d'origine paranormale mais à part ça, rien d'intéressant.

2 - Séquence vidéo numérisée, 4 minutes. Plan fixe, filmé dans le hall de la tour Central 28, le 11 juin à 7h50. Des dizaines d'employés sont filmés au niveau des ascenseurs. Pris seul, ce document ne présente aucun intérêt particulier. 3 - Même séquence, à laquelle on a fait subir un traitement numérique. Les gens sont maintenant vus en infrarouge (donc méconnaissables). Au milieu d'une foule de silhouettes multicolores, un homme apparaît de couleur complètement uniforme. Jet de Médecine: cela signifie que sa température corporelle est absolument uniforme, ce qui est théoriquement impossible. (Un jet de Paranormal réussi permet de se rappeler que grâce à certaines techniques psychiques, un individu doué et entraîné peut contrôler parfaitement toutes ses fonctions corporelles, y compris sa température.)

En comparant les fichiers 2 et 3, on peut trouver l'homme en question. C'est un quinquagénaire chinois, grand et mince, élégant, à l'air hautain. Il prend l'ascenseur (jet de Vigilance : c'est celui destiné aux étages 10 à 20). Il s'agit bien sûr de Song Tsieu, mais les personnages n'ont pas encore le moyen de connaître son nom.



Peter Kwun

Kwun est un aimable quadragénaire, trop gros et nettement surmené. Il fera de son mieux pour aider les agents, mais ne sait pas grand-chose.

John Wong était arrivé à Hong Kong le 2 juin. Il enquêtait sur une série d'accidents intervenus dans la tour Central 28 récemment construite au sud de Kowloon. Les habitants de la tour attribuent les accidents à la présence d'esprits mécontents.

Kwun leur remet une longue liste d'incidents, allant d'accidents mortels pendant la construction à plusieurs débuts d'incendies en passant par des pannes d'ascenseurs. Certains incidents sont effectivement « surnaturels » : il y a trois semaines, toutes les plantes vertes de la tour ont dépéri d'un seul coup. Quelques jours plus tard, tous les fauteuils métalliques d'une salle de réunion ont fondu.

Premières visites de la tour

Si les agents veulent vérifier un à un tous les incidents qui figurent sur leur liste, ils vont y passer des jours. Ne leur faites pas jouer en détail l'ensemble des visites aux témoins, ce qui serait long et fastidieux. Détaillez les premières visites, puis déclarez qu'ils y passent un ou deux jours et donnez-leur un résultat global, c'est-à-dire que beaucoup de témoignages confirment le caractère paranormal de ces phénomènes : pas de cause identifiée (personnes se sentant « bousculées » par une force invisible, etc.).

Enquêtes aux différents étages

Étages 23 à 28: Kwun Tan Inc.

Cette grosse compagnie contrôle des usines de plastique et des opérations immobilières. 200 employés sur place.

Événement: Alors que les agents prennent l'ascenseur pour se rendre au 24^e étage, l'appareil s'arrête entre deux étages. Impossible de le faire repartir, la communication avec l'extérieur ne fonctionne plus. Au bout de quelques minutes, la température se met à monter. En 5mn, elle atteint 50°C. S'ils ne veulent pas mourir étouffés, les agents doivent sortir par la trappe supérieure. Ils devront réussir un jet de Bricolage pour ouvrir la trappe sans outils, puis un jet d'Athlétisme pour grimper sur le toit de la cabine, où les pompiers les récupèrent quelques minutes plus tard. Ceux qui n'ont pas réussi l'escalade sont évacués par les pompiers. Ils ont perdu 1d3PV.

Étages 19 à 22 : Xenon Corporation

Joint-venture sino-japonais de recherche en électronique grand public.

Le directeur du personnel, un Japonais nommé Akinori Matsumoto, reçoit les agents. Il demande à être tenu au courant des déplacements dans ses locaux.

Le personnel est encore sous le choc suite au décès d'un ingénieur, Akira Muritomo. D'après ses collègues, il était passionné par les événements bizarres survenus dans la tour. Il a été trouvé assassiné chez lui le lundi 8 juin vers 18h. Wong ne semble pas avoir suivi cette piste.

Sous le bureau de Muritomo, dans un carton, se trouve un appareil électronique démonté, une sorte de casque de réalité vir-

tuelle. Un jet de Sciences appliquées permet de le remettre en état de marche. L'ordinateur du défunt contient un logiciel nommé Ghost Scanner. Si on l'ouvre, il demande « Connect Helmet » (connecter casque) et refuse d'aller plus loin si on ne le relie pas au bricolage de Muritomo. Son fonctionnement est détaillé au paragraphe L'appareil de Muritomo, dans l'Acte II.

Hong Kong et Kowloon

L'île de Hong Kong et la presqu'île de Kowloon forment une mégalopole ultra-moderne de 6 millions d'habitants.

Les Occidentaux sont nommés « Gwailos », terme mi-péjoratif, mi-familier.

Le 1^{er} juillet 1997, ces territoires britanniques vont revenir sous la tutelle chinoise. La tension est donc très forte en ville dans ces derniers jours de juin. La monnaie est le dollar de Hong Kong, qui équivaut à environ un franc.

La langue la plus pratiquée est le cantonais, mais le mandarin (la langue officielle chinoise) gagne du terrain. L'anglais est parlé dans le milieu du tourisme et des affaires. Puisqu'ils viennent d'une mission à Taïwan, les agents ont reçu une formation en mandarin. Chacun possède 5d6% dans cette langue (les personnages prêtirés ont déjà reçu ce bonus).

Il y a huit heures de décalage entre Hong Kong et Londres.

Igor et Dimitri

Utilisez leurs caractéristiques pour les visites des différents étages, selon vos besoins.

FOR 15 CON 14 TAI 15 APP 12

INT 12 POU 10 DEX 10 PV 15

Bonus aux dommages: +1d3

Compétences: Bagarre 80 %, Esquiver 25 %, Armes de poing 50 %. Armes: Matraque, dommages 1d6; calibre .38, dommages 1d10, 2 coups/round (ne l'utilisent qu'en cas de réelle menace).

Étages 15 à 18: vides

La compagnie Hong Kong Travel, qui occupait les étages 15 à 18, a déménagé le 5 mai. Elle est maintenant dans un immeuble voisin. M. Tsao, le directeur, reçoit les agents sans difficulté et leur explique que, suite aux nombreux incidents et devant l'inquiétude des employés, la compagnie a décidé de déménager.

Étage 14: KTI (Kowloon Trade International)

Officiellement, c'est une petite compagnie d'exportation d'antiquités chinoises. Elle ne compte qu'une douzaine d'employés. Les agents sont reçus par le propriétaire, un M. Song Tsieu, très aimable. Il les assure de son entière collaboration. Selon lui, aucun problème majeur ne s'est posé à cet étage, contrairement aux autres.

Il leur fait visiter les locaux, luxueux. L'étage, presque désert, est surtout un hall d'exposition prestigieux où recevoir de riches clients. On y trouve une salle de réunion avec de confortables fauteuils, décorée avec de nombreuses antiquités (ce n'est pas du toc !) et des œuvres d'art contemporain. Au moment de la visite des agents, il n'y a que cinq personnes dans les locaux : Song, deux secrétaires, un comptable et le chauffeur de Song (« Les commerciaux sont

très peu présents au siège »).

Étages 1 à 7 et 10-11: Shanghai Bank

C'est une grosse banque d'affaires chinoise. Le directeur local, Tang Xuo Min, laisse les agents aller partout. Il espère rassurer son personnel.

Événement : Alors que les agents visitent les locaux, on les appelle au 5^e étage. Une photocopieuse est en train de cracher des centaines de copies noires. Les agents seraient bien inspirés d'en emmener une pour l'examiner à tête reposée.

Étages 8 et 9 : Russia Comexport

Société russe d'import-export. L'ambiance est pesante. On ne laissera pas les agents revenir pour mener leur enquête. De toute façon, « ce sont des superstitions ». Comme à tous les étages, il y a eu des phénomènes bizarres, mais ils n'ont jamais été déclarés.

Jet de Renseignements : le directeur, Pavel Fedorovsky, est un ancien du KGB, probablement affilié à la mafia. Si les agents veulent revenir enquêter discrètement, ils auront affaire à Igor et Dimitri, les deux agents de sécurité.

Tous les dossiers sont rédigés en russe, et les documents compromettants pullulent. Comexport est une façade, destinée à blanchir de l'argent sale pour la pègre de Moscou.

Hall : niveau 0

Les hôtes d'accueil et les vigiles de l'entrée mentionnent un seul événement dramatique : l'accident survenu le 21 janvier, quand un ouvrier a eu le pied écrasé sous une caisse de matériel électronique destiné au 14^e étage. Si les agents ont déjà visité KTI, cela devrait les faire tiquer: il n'y avait pas de matériel électronique là-bas!

Parking: niveaux -1 à -3

Au niveau -3, un emplacement est affecté à une Rolls immatriculée 666. Un registre consultable au hall d'accueil indique qu'il s'agit de l'emplacement de la voiture de Song Tsieu.

ACTE II: Recherches complémentaires

Où trouver des poils de rhinocéros?

Possession Street semble sortie de la Chine du siècle dernier. Échoppes d'herboristes et marchands de remèdes traditionnels y côtoient voyants et graveurs d'ivoire.

Si les agents cherchent des poils de rhinocéros blancs, ils tomberont sur plusieurs escrocs qui veulent leur vendre fort cher du crin d'éléphant. Insister et fouiner dans le quartier finit par porter ses fruits: un gamin entraîne les agents au fond d'une officine, où un vieillard édenté leur montre une boîte contenant cinq des précieux poils. Interrogé habilement (quelques billets aident), il révèle qu'un seul client lui en achète régulièrement: un Chinois bien habillé, d'une cinquantaine d'années. Le vieux marchand ignore son nom mais il l'a une fois accompagné jusqu'à sa voiture, une Rolls immatriculée 666, ce qu'il avait marqué.



Rolls Silver Spirit 666

Un jet de Culture générale suffit à rappeler aux agents que 666 est évidemment le « nombre de la Bête » lié à l'Antéchrist dans la tradition chrétienne. Toutefois, ce n'est pas sa seule signification. Un jet de Mandarin, ou de Culture générale pour un personnage d'origine chinoise, en donne une autre. En Chine, le chiffre 6 symbolise la longévité et est censé porter bonheur. A Hong Kong, le gouvernement met aux enchères les immatriculations porte-bonheur, très recherchées.

Pour retrouver le propriétaire de la Rolls immatriculée 666, on peut pirater le fichier des immatriculations mises aux enchères (jet d'Informatique à -20%), ou aller voir le concessionnaire Rolls Royce de l'île, qui révèle sans trop de difficultés que le propriétaire de la Silver Spirit immatriculée 666 est un certain M. Song Tsieu, un riche homme d'affaires.

La tour Central 28

Construite au sud de Central, le quartier des affaires de Hong Kong, la tour hexagonale Central 28 domine la baie du haut de ses 103 mètres. Elle doit son nom au fait qu'elle compte vingt-huit étages, mais aussi à des raisons numérologiques. Pour les Chinois, le 2 est symbole de la vie et le 8 celui de la prospérité. Elle abrite plusieurs sociétés, dont le siège du consortium Kwun Tan Inc. qui l'a fait construire. Les travaux ont débuté en août 95, et la tour a été inaugurée le 14 janvier 97.

Les archives du Queen Elisabeth Hospital

Si l'autopsie de Wong a été faite rapidement, l'un des médecins qui l'a examiné s'est souvenu que ce n'était pas le premier cas de ce genre. Trois jets de Bibliothèque permettent de trouver deux autres victimes présentant les mêmes symptômes.

❖ Un Chinois inconnu, décédé le 12 juillet 1965. Un jet de Paranormal permet de l'identifier. C'est un certain Xiao Yang, un archéologue chinois supposé avoir découvert d'étranges momies dans le nord de la Chine. Il a disparu en 1965.

❖ Howard Doughty, un policier britannique, décédé le 17 avril 1966.

Janet Doughty

La veuve d'Howard Doughty vit dans un petit appartement au sud de la ville. Méfiante et craintive, elle est difficile à approcher. Si on lui parle de l'affaire de la tour Central 28, elle murmure: «Mon Dieu... ça recommence!», et accepte de parler de l'affaire Seymore Road. Le 9 mars 1966, tous les habitants (28 personnes) d'un immeuble du 8 Seymore Road ont été découverts hébétés. Dans les semaines précédentes, de nombreux phénomènes étranges avaient été signalés par les occupants : pannes d'électricité, feux spontanés, etc. Les victimes présentaient toutes des troubles psychiques très graves, sans origine physiologique. Aucune explication médicale satisfaisante n'a été trouvée. Le système d'aération a été suspecté d'avoir diffusé un gaz nocif, sans que cela soit prouvé. Certaines victimes sont parvenues à retrouver l'usage de la parole après rééducation, mais elles sont restées bloquées

à deux ou trois ans d'âge mental.

Un fait jamais révélé au public est la découverte dans l'immeuble d'un appartement contenant toute une installation électrique, apparemment destinée à maintenir en vie une personne dans le coma. L'occupant de cet appartement ne fut jamais retrouvé.

Howard Doughty est mort alors qu'il enquêtait sur cette affaire.

Si les agents font un saut à Seymore Road, ils trouveront un centre commercial flamboyant neuf à la place de l'immeuble tragique.

L'appareil de Muritomo

C'est un gros casque avec des lunettes à « réalité virtuelle » et un scanner pouvant balayer de nombreuses longueurs d'ondes. Le tout doit être connecté à un ordinateur pour être utilisable. Le logiciel Ghost Scanner reconstitue l'environnement en 3D. Il y ajoute les éventuelles sources d'ondes détectées par le scanner. Il peut tourner sur le portable des agents. Utilisé dans la tour, il révélera des informations précieuses. Entre le 6e et le 22e étage, le porteur du casque voit des « filaments » qui sortent de toutes les sources électriques et envahissent l'espace. Les étages 2 à 5 et 24 à 28 sont en cours d'« exploration » par l'esprit de la créature et les filaments y sont plus rares. Examinés de près, ils ressemblent à des avant-bras malingres, terminés par des mains décharnées. Ils se contentent de tâtonner, tripotant les objets, palpant les murs...

Alors que les agents sont plongés dans l'étude de ce phénomène, celui qui porte le casque voit surgir d'un mur une forme humanoïde. C'est un petit homme nu, à la tête énorme (la momie du 14e étage). Il se dirige droit vers lui. Laissez au joueur le temps de réagir. S'il enlève le casque et s'en écarte, il voit le casque foudroyé par une décharge électrique qui le projette à plusieurs mètres; lui-même est jeté à terre et perd 1d6PV. S'il garde le casque, il voit la chose arriver jusqu'à lui et toucher le casque; il éprouve à ce moment une vive douleur. Il s'évanouit et perd 1d6+2PV. Le casque peut être réparé en deux jours à condition de trouver les composants électroniques (jet de Bricolage).

Les photocopies noires

Le logiciel de retouche d'image et un jet d'Informatique permet d'accentuer le contraste entre les niveaux de gris. Cela fait apparaître le visage d'un être au front démesuré. Jet de Paranormal réussi : ce visage fait penser à celui de momies prétendument découvertes en Chine dans les années 60.

Des informations complémentaires se trouvent dans la base de donnée de W&B. Il faudra une journée pour les obtenir. En 1964, sur le site d'Ulugh Muzlag, au nord de l'Himalaya, des momies auraient été découvertes gelées dans un glacier à plus de 6000 m d'altitude. C'étaient des adultes disproportionnés, hauts de 1,20m. Ancienneté présumée : plus de 7000 ans. Des disques de pierre couverts d'une écriture inconnue auraient aussi été découverts sur place.

Le gouvernement chinois a par la suite démenti cette découverte et aucune expédition n'a été autorisée dans cette région. L'archéologue qui avait fait ces révélations, Xiao Yang, a disparu en 1965.

ACTE III: sur la piste de SONG TSIEU

Attentat au 15 tonnes

Dès que l'enquête débouche sur la piste de KTI ou de Song Tsieu, celui-ci décide d'éliminer les agents. Impossible d'envoûter toute l'équipe à la fois, l'heure n'est plus à la subtilité : il faut tuer les agents ou les envoyer à l'hôpital pour plusieurs jours.

Le soir suivant un tracteur de semi-morque conduit par un acolyte de Song suit la voiture des agents. Le camion a été volé dans l'après-midi sur le port. Son chauffeur attend une occasion pour foncer sur la voiture et la détruire.

Si le conducteur de la voiture réussit un jet de Vigilance, il repère le camion et se méfie. Il peut alors faire deux jets de Conduire automobile pour éviter la collision. Dans le cas contraire, il voit le camion au dernier moment et ne peut faire qu'un seul jet. S'il le réussit, tout va bien. Si le jet est raté, la manœuvre a tout de même évité la collision de plein fouet. Chaque occupant perd 1d3+1PV. La voiture est encore en état de marche, mais le camion revient à la charge. Cette fois, si le conducteur rate son jet de Conduire automobile, les occupants de la voiture perdent à nouveau 1d3 + 1PV et la voiture prend feu. Les agents doivent réussir un jet d'Athlétisme pour sortir et s'éloigner suffisamment avant que la voiture n'explose, sinon ils perdent 1d6PV. Après deux tentatives manquées, le camion tente de fuir. Les agents peuvent le poursuivre dans les rues de Hong Kong. Le chauffeur du camion met alors son engin en travers de la route et sort du côté opposé à celui par lequel arrivent les agents.

Il se battra jusqu'à la mort s'il ne peut s'enfuir. Reprenez les caractéristiques des voyous de la chambre de Wong. Si les agents ont le temps de fouiller son corps, ils trouvent sur lui une carte à puce sans aucune inscription (elle permet d'entrer dans la chambre forte contenant la momie) et un papier avec cinq idéogrammes. N'importe qui pourra leur dire qu'ils signifient: Longévité, Vie, Longévité, Prospérité, Longévité. (Les chiffres associés à ces mots sont 6,2,6,8,6 : c'est le code d'entrée de la salle de la momie.)

Visite à l'état civil

Si les agents sont consciencieux, ils tenteront de se renseigner sur M. Song Tsieu. Il y a étonnamment peu de choses, à part son acte de naissance, quelque part dans le labyrinthe administratif de l'hôtel de ville. Toutes ces données ont été stockées sur un disque dur, quelque part. Pour pirater le fichier, les agents devront réussir deux jets d'Informatique. Si un seul réussit, ils trouvent la fiche de Song Tsieu, qui indique qu'il est né à Hong Kong en 1943. Si les deux réussissent, on découvre également que le fichier a été modifié en 1993.

L'accès au document original, sur papier, est possible, si les personnages réussissent leur jet de Persuasion ou corrompent l'employé. La fiche de Song Tsieu indique qu'il est né en... 1903!



La villa

Song Tsieu habite dans une zone résidentielle au bord de la mer, à une vingtaine de kilomètres au nord de Kowloon. Sa villa (A) est entourée de hauts murs surveillés par des caméras vidéo. Près de l'entrée se trouve une petite maison (B) où habite son personnel (deux gardiens, un chauffeur, un homme à tout faire), avec le local de surveillance vidéo. Dans le parc, un petit temple (C) est dédié aux Huit Immortels de la tradition chinoise. Devant la villa, il y a une jetée à laquelle est amarré un superbe yacht, avec un hélicoptère sur le pont. Un garde vit en permanence dans le yacht. Les PJ doivent maintenant s'introduire dans la maison pour glaner des infos sur son propriétaire.

Curieusement la villa est presque vide, comme si Song Tsieu était en train de déménager. Toutes les antiquités de valeur et les livres de la bibliothèque ont été chargés sur le yacht. Au sous-sol, les agents découvrent une sorte de chambre froide vide (qui servait à conserver la momie en temps normal).

La pièce la plus intéressante reste le bureau, où l'on peut trouver les plans et les factures du matériel permettant de maintenir en vie la momie (les plans indiquent clairement qu'elle est installée à Central 28). Il y a également une carte à puce, comme celle trouvée sur le chauffeur du camion. Celui qui réussit un jet de Chercher trouve, dans une boîte en ivoire dissimulée dans un livre à double fond, le matériel nécessaire pour confectionner et envoûter les statuettes pour le rituel Étreinte de glace.

Les gardiens de chez M. Song Tsieu

Le chauffeur et l'homme à tout faire ont les mêmes caractéristiques, mais utilisent plutôt leurs poings (ou une batte de baseball) que des armes à feu.

FOR 13 INT 10 CON 14 POU 10
TAI 12 DEX 12 APP 10 PV 13
Compétence: Vigilance 70%.
Combat: Bagarre 70%, Esquiver 50%, Mitrailleuse 50%.
Arme: Uzi.

Retour à KTI

Tôt ou tard, les agents estimeront avoir assez d'informations pour faire une visite discrète dans le bureau de Song Tsieu. La sécurité est minimale (Song estime que la momie est une protection suffisante). Toutefois, la porte de son bureau est fermée à clé en permanence (jet de Serrurerie à -20 % pour ouvrir, 10mn de travail).

Le système informatique n'est pas accessible de l'extérieur. Si on le consulte sur place, un jet de Comptabilité indique que l'affaire est une couverture, qui ne rapporte pratiquement pas d'argent.

Dans le bureau de Song, une porte blindée est dissimulée par un paravent laqué du XVIII^e siècle, sur lequel sont écrits les idéogrammes « Longévité, Vie, Longévité, Prospérité, Longévité ». (Les chiffres associés à ces mots sont 6,2,6,8,6 : c'est le code de la serrure).

L'accès est protégé par une serrure à code et à carte à puce. Pour l'ouvrir, les agents ont le choix entre plusieurs solutions.

❖ S'ils réussissent un jet de Sciences appliquées ou de Bricolage, ils peuvent penser à leurrer le système de protection informatique en simulant une alerte à l'incendie, ce

qui permet d'actionner l'ouverture manuelle. Évidemment, l'alarme sonore se déclenche et des jets d'eau inondent tout l'étage. Si les agents réussissent à se faire discrets, les gardiens de nuit imputeront ces bizarreries aux « esprits » et partiront après avoir stoppé l'alarme (la porte blindée reste ouverte).

❖ S'ils ont un chalumeau oxyhydrique et trois heures à perdre, ils peuvent découper la porte.

❖ Enfin, ils ont une carte à puce (celle du chauffeur de camion ou celle trouvée à la villa de Song) et en devinent le code (jet d'INT x2% ou de Culture générale pour un personnage d'origine chinoise).

La salle de la momie

La pièce est réfrigérée à -2°C. Une batterie d'appareils électroniques couverts de givre entourent un conteneur translucide contenant un être humanoïde de petite taille. Un jet de Sciences appliquées montre que les appareils sont des engins de surveillance et de régulation, contrôlant et alimentant le conteneur. Ils sont pilotés par un ordinateur.

Près du conteneur, un fauteuil surmonté d'un casque est relié par des câbles à l'humanoïde. Celui qui met le casque doit réussir un jet de POU/20 sur la table de résistance. S'il échoue, le choc en retour lui fait perdre tous ses PE et le rend inconscient pour plusieurs heures. S'il réussit, il « sent » tout l'immeuble et peut contrôler tout ce qu'il contient (en utilisant les pouvoirs de la momie), à condition de réussir un jet de POU/20 à chaque tentative.

Si la pièce est examinée avec l'appareil de Muritomo, l'humanoïde semble occuper un espace énorme, dépassant largement les limites de son conteneur. Des milliers de filaments sortent de son corps et s'entremêlent dans la pièce.

Le sarcophage de la créature semble blindé. Si on coupe l'électricité de la tour ou de l'étage, la momie réussit à mobiliser assez d'énergie pour maintenir en activité ses systèmes de survie pendant douze heures. Une solution pour s'en débarrasser est de faire sauter les vitres en verre fumé qui donnent sur l'extérieur (jet de Démolition). Un flot d'air brûlant envahit alors la pièce et tue la créature en quelques dizaines de minutes. Il faut infliger 8 points de dégâts à la vitre blindée pour la briser.

Bien sûr, le monstre n'attendra pas passivement que les agents le liquident. Toute tentative pour l'attaquer ou dérégler le matériel qui le maintient en activité le fait réagir. Il repousse les attaques « physiques » par télékinésie et envoie des décharges à ceux qui touchent au matériel. Les personnages devraient se sortir d'extrême justesse de cet affrontement, avec l'impression qu'ils se sont attaqués à un adversaire invincible. Ce n'est pas faux, mais Song Tsieu, son acolyte humain, est plus vulnérable.

Note: Si les PJ se débarrassent de la momie à ce moment, c'est la fin du scénario, car Song Tsieu n'a plus les moyens de sa politique. D'un point de vue dramatique, il est peut-être préférable d'amener les agents vers la solution présentée dans Comment le neutraliser.

La momie d'Ulugh Muzlag

Cet être a été découvert gelé dans un glacier du nord de l'Himalaya, sur le mont

Ulugh Muzlag. Il s'agit d'un sorcier non humain vieux de plus de 7000 ans, en léthargie. Son corps doit être réfrigéré en permanence. Il n'est pas vraiment conscient, mais son mécanisme de défense est très puissant. Il sait tout ce qui se passe dans la tour. En revanche, il ignore tout du monde extérieur. Il maîtrise deux pouvoirs psis.

❖ Télékinésie: Déplacer n'importe quel objet au poids inférieur à 2 tonnes.

❖ Électromagnétisme. Ce pouvoir lui permet de:

- faire tomber en panne n'importe quel mécanisme, même mécanique (montre, arme, bombe);

- envoyer une décharge à 10 m depuis tout appareil électrique, même débranché. Chance de toucher sa cible: 70%, 1d6 points de dommages;

- faire exploser tout appareil électrique: dégâts dans un rayon de 1 à 10 m, selon la puissance de l'appareil (transistor 1d3, ordinateur 1d6, moniteur 1d10, gros appareil 3d6).

Le plan de Song Tsieu

Il est très simple: utilisant la momie comme relais, il compte drainer l'énergie vitale de tous les habitants de la tour, comme il l'a déjà fait une fois, dans Seymour Street.

S'il réussit, il deviendra pratiquement immortel, et quittera Hong Kong pour de nouveaux horizons.

Il a prévu de frapper le 22 juin. Si, à cette date, les agents n'ont rien fait, l'esprit de la momie contrôle l'ensemble de la tour. Song Tsieu est seul au 14^e étage. Il ferme les portes des escaliers de secours avec des chaînes. A 13h20, il s'installe dans le fauteuil placé à côté du sarcophage. Il entre en contact mental avec la momie et n'a pas de mal à diriger l'esprit de celle-ci, qui reste dans un état comateux. Il commence à prendre possession des esprits vers 14 heures; le processus de drainage psychique prend environ 40 mn.

Vers 14h15, de nombreux occupants de l'immeuble commencent à se sentir mal. Si les agents sont dans l'immeuble à ce moment, chacun doit faire un jet de CON x 5%. Ceux qui échouent se sentent mal et perdent 1d3PV (nausées, migraines, vertiges). Les infirmeries de chaque société sont pleines de gens avec ces symptômes.

A 14h20, tout le réseau de communication de l'immeuble tombe en panne: téléphones (y compris sans fil), ordinateurs, ascenseurs... A 14h25, toute personne présente dans l'immeuble doit réussir un jet de 2d10 sous le POU. Ceux qui échouent perdent 1d6 points de POU et 1d6 points d'INT. Ils sont comme hébétés, et ne peuvent agir que mécaniquement (ils marchent si on les prend par la main). Beaucoup de monde encombre les escaliers de secours, c'est la cohue.

A partir de 14h30, tous les occupants de l'immeuble doivent réussir un jet de 2d10 sous leur POU à chaque minute. Chaque échec fait perdre 1 point de POU et 1 point d'INT. Arrivé à 0 dans l'une de ces caractéristiques, ils s'effondrent, évanouissent.

Si le processus est interrompu avant son terme, les victimes retrouvent leurs esprits et leurs caractéristiques d'origine en une semaine. Sinon, elles ne regagneront 1d6 point d'INT et de POU, au terme d'une longue rééducation.

A 15h, estimant l'opération terminée, Song



Tsieu démonte le conteneur de la momie et le branche sur une batterie autonome. A ce moment, l'électricité de l'immeuble se remet en marche. Song Tsieu monte par l'ascenseur au niveau 28, puis sur le toit, où un hélicoptère le rejoint. Il l'emmène au large, sur son yacht, en direction du Cambodge, où Song possède une immense propriété.

Song Tsieu

FOR 15 CON 30 TAI 11 APP 15
INT 17 POU 25 DEX 13 PV 20

Compétences: Athlétisme 40%, Cascade 40%, Conduire auto 40%, Connaissance de la rue 70%, Discretion 50%, Esquiver 40%.

Langues: il parle cantonais, mandarin, anglais, portugais et de nombreuses langues asiatiques.

Combat: Arme de poing 50% (cal .22 de poche), Bagarre 50%, Lutte 40%.

Magie: Étreinte de glace.

Note : Il dispose de 5 points d'armure magique, souvenir de sa précédente régénération.

Comment le neutraliser

Le plus simple est probablement d'agir avant le 22 juin. Des personnages peu subtils, qui se contenteraient de lui mettre une balle dans la tête, se préparent de gros ennuis. Hong Kong est un endroit policé, où on n'aime pas la violence gratuite ! Les agents pourraient tenter de l'éloigner de Central 28. Cela peut marcher pendant quelques jours, mais il finira bien par leur glisser entre les mains, et il peut tout à fait passer à l'action après le 22 juin (en revanche, si les agents parviennent à le retarder jusqu'au 30, il sera forcé de plier bagages. Il n'a pas envie de discuter avec les nouvelles autorités chinoises).

Toutefois, le dénouement le plus satisfaisant sur le plan dramatique serait que les personnages soient dans la tour au moment où Song frappe. La momie est trop occupée à drainer l'esprit des occupants de la tour pour pouvoir protéger son maître, et celui-ci est complètement absorbé. Des personnages rapides devraient pouvoir lui infliger quelques dommages. Cela le force à briser le lien avec la momie. Celle-ci est alors libre d'attaquer. Song Tsieu essaiera de profiter de la confusion pour fuir par le toit. Il n'a aucune envie d'abandonner la momie, mais s'il y est contraint, il s'y résoudra... Si vous vous débrouillez bien, les agents arriveront sur le toit juste à temps pour l'empêcher de monter dans son hélicoptère.

Une fois qu'il est neutralisé, d'une manière ou d'une autre, il ne reste plus qu'à s'occuper de la momie. L'agence W&B sera certainement très intéressée par son existence. Blackmoor fera l'impossible pour qu'elle soit envoyée à Londres dans les plus brefs délais. Qui sait, les agents auront peut-être encore affaire à elle?

Rituel magique : Étreinte de glace

Cette variante de l'envoûtement nécessite la confection d'une petite amulette lors d'un rituel qui dure deux heures et coûte 3d6 PE.

L'amulette doit ensuite être dissimulée dans la chambre ou les vêtements de la victime. Le sorcier active l'amulette à distance. La victime perd alors autant de PV que le

sorcier dépense de PE. Ses organes se refroidissent, provoquant une vive douleur et éventuellement la mort.

Conseils de jeu

Ce scénario est une enquête. Autrement dit, les personnages sont libres d'aller où ils veulent, et d'aborder les pistes dans l'ordre qu'ils désirent. Si c'est votre première partie, cela peut être très stressant. Pas de panique!

Il est tout à fait possible qu'ils passent à côté d'une foule d'informations, mais le scénario est conçu de telle manière qu'ils finissent obligatoirement par s'intéresser à Song Tsieu.

Le problème le plus courant, avec des joueurs débutants, est qu'ils se sentent « perdus » s'ils n'ont nulle part où aller. Si c'est le cas, Blackmoor leur téléphonera tous les soirs pour entendre leur rapport. Par son intermédiaire, vous pouvez faire des suggestions et les guider en douceur vers les pistes suivantes. N'abusez pas de cet artifice, mais sachez qu'il peut sauver votre histoire si tout le reste échoue...

Six agents de W&B prêts à jouer

Le scénario la tour central 28

Katia Konjakovsky

Âge : 42 ans

Nationalité : Russe

Histoire: Docteur en astrophysique, Katia a travaillé de 1979 à 1991 à Krasnoïarsk 27, une cité secrète enterrée au cœur de l'Oural. Ses recherches portaient sur les ovnis. En décembre 1991, suite à l'effondrement de l'URSS, son laboratoire est fermé. Katia tente de monnayer certains travaux, mais elle est menacée par les agents du FBS (successeur du KGB) et d'anciens militaires reconvertis dans la mafia. Elle trouve refuge à Omsk, en Sibérie, où elle est conductrice d'autobus sous une fausse identité jusqu'en 1995. Mise en contact avec W&B par un ancien collègue, elle entre alors au service de l'agence. Ses dernières aventures à Taïwan ont été épuisantes, et l'idée de faire une brève escale à Hong Kong avant de regagner Londres lui a bien plu. Famille: Célibataire. Une sœur jumelle, institutrice à Moscou.

Hobbies: L'opéra et l'art. Ne manque jamais une occasion d'aller visiter les musées des villes traversées lors de ses missions.

Caractéristiques

FOR 12 INT 18 CON 16 POU 14
TAI 11 DEX 14 APP 13 PV 13

Compétences: Bibliothèque 45%, Bricolage 30%, Chercher 40%, Conduire moto 20%, Conduire auto 40%, Culture générale 55%, Discretion 30%, Droit 30%, Équitation 40%, Esquiver 30%, Informatique 50%, Paranormal 50%, Persuasion 50%, Plongée 20%, Renseignements 20%, Sagacité 30%, Sciences appliquées 50%, Sciences pures 75%, Secourisme 40%, Serrurerie 25%, Survie 20%, Vigilance 60%

Langues: Allemand 30%, Anglais 50%, Chinois (mandarin) 13%, Russe 80%.

Combat: Arme de poing 40%.

Arme: Automatique Walter PPK 7,65 mm. Dommages 1d10, 2 coups par round, 6 cartouches. Portée 15 m.

Judas Griffin

Âge: 23 ans

Nationalité : Américaine Histoire : Judas Griffin est né dans une famille de paysans, près de Syracuse, dans le Kansas. Son père était un ancien pasteur. Dès l'âge de 7 ans, il s'est avéré que Judas possédait des pouvoirs psis. Très vite, ses parents ont créé autour de lui un culte d'inspiration chrétienne. A 19 ans, Judas n'était pratiquement jamais sorti du ranch familial, qui abritait une communauté de 66 personnes. La secte, «l'Église de la purification de Judas», était devenue un camp retranché surarmé. De plus, les pouvoirs de Judas avaient provoqué des manifestations paranormales aux alentours. Inquiètes de la situation, les autorités ont fait appel à W&B en 1993. Après des mois d'infiltration, menée par Alexander Colt, ce dernier a gagné la confiance de Judas et l'a



convaincu qu'il était manipulé. Judas a réussi à dissoudre la secte, puis a fui sa famille. W&B a pris en charge ses besoins matériels et un suivi psychologique.

Depuis 1996, Judas est devenu un agent, mais son statut de « médium » lui assure une place un peu à part.

Il vient de terminer une mission très éprouvante à Taïwan, et profite d'une rapide escale pour découvrir Hong Kong.

Famille : Judas a encore ses parents, plus six frères et sœurs aînés. Depuis 1993, il a totalement coupé les ponts avec sa famille. Il fait encore des cauchemars sur les années passées au ranch, et sa pire crainte est d'être obligé d'y retourner un jour. Hobbies : Curieux de tout, Judas dévore les livres sur tous les sujets depuis qu'il a commencé sa nouvelle vie.

Note : Judas a horreur de la violence physique. Il ne se bat jamais, et s'il excelle au tir sur cible, il est incapable de viser un être vivant. Il n'utilise jamais ses pouvoirs pour blesser.

Caractéristiques

FOR 12 INT 14 CON 10 POU 18

TAI 12 DEX 13 APP 12 PV 11

Compétences: Athlétisme 30%, Bricolage 20%, Chercher 30%, Conduire auto 35%, Culture générale 30%, Discrétion 30%, Esquiver 80%, Informatique 30%, Paranormal 40%, Persuasion 70%, Renseignements 20%, Sagacité 40%, Survie (désert) 20%.

Langues: Anglais 70%, Chinois (mandarin) 15%, Latin 50%, Grec ancien 30%.

Combat: Arme de poing 55%, Fusil 70%.

Arme: N'emmène pas d'arme en mission.

Pouvoirs psis: Télékinésie et Télépathie.

Pierre Le Braz

Âge: 53 ans

Nationalité : Française

Histoire: Médecin militaire dans les années 70 et 80, Pierre Le Braz a bourlingué avec les services spéciaux français, du Tchad à la Nouvelle-Calédonie. Anarchiste de droite, désabusé et légèrement alcoolique, il était alors le prototype du Français des anciennes colonies. En 1984, le bimoteur avec lequel il approvisionnait la guérilla pro-sud africaine en Angola s'est écrasé dans le désert du Kalahari. Gravement blessé, Le Braz est recueilli par des bushmen qui le tirent d'affaire. Il partage leur vie pendant sept mois. Témoin des pratiques rituelles des hommes du désert, Pierre Le Braz perd ses convictions d'Occidental désabusé. Il se passionne pour l'ethnologie. C'est dans ce cadre qu'il rencontre Oceana da Silva en 1994, et c'est par son intermédiaire qu'il est recruté par W&B en 1995. Il vient de vivre une mission éprouvante à Taïwan, et l'idée de faire une escale de quelques jours à Hong Kong avant de rentrer ne lui déplaît pas.

Famille: Divorcé en 1977. Salima, son épouse congolaise, vit à Brazzaville avec ses deux fils, âgés de 15 et 17 ans. Jean-Michel, son frère, est avocat à Quimper. Hobby: La cuisine. Très apprécié des autres agents...

Caractéristiques

FOR 15 INT 11 CON 17 POU 10

TAI 15 DEX 13 APP 10 PV 16

Bonus aux dommages: +1d3

Compétences: Bricolage 35%,

Conduire auto 50%, Conduire moto 20%, Culture générale 40%, Discrétion 30%, Esquiver 35%, Histoire et géographie 30%, Médecine 60%, Orientation 40%, Paranormal 30%, Pilotage bimoteur 50%, Plongée 40%, Renseignements 50%, Sciences appliquées 20%, Sciences sociales 20%, Secourisme 40%, Serrurerie 30%, Survie (désert) 50%, Vigilance 40%.

Langues: Afrikaans 30%, Anglais 50%, Chinois (mandarin) 17%, Français 80%, langues africaines les plus répandues 30%.

Combat: Bagarre 60%, Lutte 30%, Arme de mêlée (couteau) 50%, Arme de poing 50%, Fusil 40%.

Armes: Revolver Manhurin 357 magnum. Assez encombrant. Dommages 2d6 + 2, 1 coup par round, barillet de 6 cartouches. Portée 40m.

Cran d'arrêt: 1d3 + 2 + bonus aux dommages.

Oceana da Silva

Âge: 27 ans

Nationalité: Brésilienne

Histoire: A sa naissance, les parents d'Oceana, de riches Brésiliens, vivaient dans une communauté new-age de Brasília. Sa mère est persuadée d'avoir été fécondée par un esprit venu d'Altair. Oceana a grandi dans une ambiance bizarre, mélange de new-age, de vaudou et de séjours épisodiques chez des grands-parents hyper-rationalistes. A 17 ans, Oceana part faire ses études en Californie, où elle se passionne pour l'ethnologie. De 1990 à 1993, elle effectue des séjours prolongés dans les tribus les plus reculées du monde, en Amazonie et en Papouasie. Initiée à la magie animiste, elle est remarquée par W&B. Elle accepte de travailler pour l'agence en 1995, mais bataille fermement pour que la charte éthique de W&B inclue une clause protégeant les populations locales des ingérences extérieures. Pour l'instant, elle est de passage à Hong Kong, après une mission éprouvante à Taïwan. Elle doit bientôt rentrer à Londres, avant de retourner au Brésil pour de longues vacances.

Famille : Ses parents et ses grands-parents vivent à Sao Paolo. Oceana est fille unique.

Caractéristiques

FOR 10 INT 14 CON 15 POU 13

TAI 11 DEX 16 APP 15 PV 12

Compétences:

Artisanat (tissage) 20%, Athlétisme 60%, Bibliothèque 45%, Bricolage 20%, Chercher 50%, Conduire auto 30%, Conduire moto 20%, Culture générale 50%, Discrétion 30%, Équitation 40%, Esquiver 30%, Informatique 40%, Orientation 40%, Paranormal 40%, Persuasion 50%, Renseignements 20%, Sagacité 30%, Sciences sociales 60%, Secourisme 40%, Serrurerie 25%, Survie (jungle) 70%.

Langues: Anglais 50%, Chinois (mandarin) 15%, Portugais 70%, Espagnol 30%, Dialectes d'Amazonie et de Papouasie 30%. Combat : Arme de poing 40%.

Arme: Mini revolver calibre .22. Dommages 1d6, 2 coups par round, 6 cartouches. Portée 20 m.

Alexander Colt

Age: 32 ans

Nationalité: Britannique

Histoire : Alexander est un ancien agent du SO1, le service de lutte contre le crime international, qui dépend de Scotland Yard. Alexander y étudiait particulièrement les sectes. Alors qu'il enquêtait sur les liens entre le révérend Moon et des politiciens occidentaux, Alexander a été licencié. Amer, il s'est engagé chez W&B, dans l'espoir de pouvoir travailler en toute indépendance. Il apporte à ses missions l'obstination qui, au bon vieux temps de Scotland Yard, l'avait fait surnommer « le bouledogue » par ses collègues. Après sa dernière mission à Taïwan, il a ressenti le besoin d'une petite pause. Hong Kong est encore britannique pour quelques jours, et il a un ami là-bas: John Wong, un autre agent de W&B. Au téléphone, ce dernier semblait ravi d'avoir des nouvelles d'Alexander, et vous avez prévu de dîner tous ensemble le soir du 12 juin.

Famille: Son père, un ancien diplomate, vit à Londres. Il n'a ni frère ni sœur. Sa petite amie principale, Janet, est professeur de psychologie à Oxford.

Hobbies : Le parachute et la plongée.

Caractéristiques

FOR 17 INT 14 CON 14 POU 13

TAI 16 DEX 13 APP 11 PV 15

Bonus aux dommages: +1d6

Compétences: Athlétisme 70%, Bibliothèque 40%, Chercher 60%, Comptabilité 30%, Conduire auto 30%, Connaissance de la rue 40%, Culture générale 40%, Déguisement 50%, Discrétion 70%, Esquiver 35%, Histoire et géographie 50%, Informatique 30%, Paranormal 30%, Plongée 40%, Renseignements 60%, Sabotage 15%, Serrurerie 60%, Survie 20%, Vigilance 45%.

Langues: Anglais 70%, Chinois (mandarin) 18%, Espagnol 50%, Français 30%.

Combat: Bagarre 70%, Lutte 40%, Arme de poing 70%.

Arme: Automatique Colt 2000, 9mm. Dommages 1d10, 2 coups par round, chargeur de 9 cartouches. Portée 20 m.

Lee Hsi-Lung

ÂGE: 20 ANS

Nationalité : Taiwanais fixé en Grande-Bretagne depuis l'âge de cinq ans

Histoire: En 1996, le système informatique de W&B a été forcé à plusieurs reprises, sans que l'on parvienne à localiser le pirate. Un beau jour, Hsi-Lung (c'est son prénom) a pénétré dans les locaux malgré le dispositif de sécurité de l'immeuble, et s'est présenté comme l'auteur de la plaisanterie. Il offrit ses services à Blackmoor, non pas comme technicien, mais comme agent, les affaires qu'il avait découvertes en piratant lui ayant semblé particulièrement attirantes. Après avoir passé deux jours à concevoir un nouveau système de protection plus fiable, il a donc commencé à suivre la formation des agents de base. On murmure qu'il aurait négocié un salaire légèrement au-dessus de la moyenne. Le fait qu'il roule en Rolls les jours pairs et en Ferrari les jours impairs semble le confirmer. En tout cas, sir Georges ne peut pas le croiser dans les couloirs sans grommeler des choses peu aimables à son égard. C'est peut-être à cause de ça qu'il se retrouve



systématiquement envoyé en mission le plus loin possible du siège. Bah ! La mission de Taïwan s'est bien déroulée dans l'ensemble et, pour l'heure, il prend plaisir à visiter Hong Kong.

Famille: Autodidacte, Hsi-Lung est le fils d'un restaurateur chinois de Soho. Sa soeur cadette est lycéenne. Sarah, sa petite amie, est journaliste au Guardian.

Caractéristiques

FOR 11 INT 18 CON 12 POU 11

TAI 12 DEX 16 APP 15 PV 10

Compétences: Bibliothèque 40%,
Bricolage 60%, Chercher 50%,
Comptabilité 30%, Conduire auto
40%, Culture générale 30%, Dis-
crétion 60%, Informatique 90%,
Paranormal 20%, Plongée 20%, Ren-
seignements 20%, Sabotage 25%,
Sagacité 40%, Sciences appliquées
50%, Serrurerie 50%, Vigilance
50%.

Langues: Anglais 70%, Chinois
(mandarin) 50%, Arabe 30%.

Combat: Bagarre 60%, Lutte 40%,
Arme de poing 40%.

Arme: Revolver Colt 38 Body-
guard. Canon court, dommages
1d10, 2 coups par round, 6
balles. Portée 40 m.

