

Court circuit ou long sans sucre

Scénario pour Feng Shui 4 à 6 joueurs

L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS

La Main du Guide s'intéressant depuis quelques temps à l'Arcanotechnologie, la section contemporaine s'est vue confier la délicate mission de se procurer du matériel arcanotechnologique en état de fonctionnement. L'idée de s'attaquer aux Architectes déplaisait particulièrement à **LO PING**, le responsable de cette mission. Par contre capturer des Disjoncteurs constituait un objectif réalisable, tant ce groupe de fanatiques est prêt à tout pour anéantir le chi. L'idée de **Lo Ping** est simple : en répandant la rumeur que *Le Mont de Lumière*, immeuble tout juste inauguré de l'architecte-star **KWAI GON** est un nouveau site de Feng Shui, il espère bien attirer des Disjoncteurs. Et une fois ceux-ci faits prisonniers, il pourra s'emparer de leur matériel.

Cependant **Lo Ping** a fait preuve d'une étroitesse d'esprit assez spectaculaire, car la rumeur d'un nouveau site Feng Shui allait surtout attirer la plupart des factions participant à la guerre secrète sur cette jonction. Voilà pourquoi Maître **XOXU**, géomancien et agent de la Société de la Roue de Jade, a été envoyé enquêter sur ce prétendu site Feng Shui. Il s'est bien sûr rapidement aperçu de la mystification et a remonté la source jusqu'à la **Fast Loaded Ltd**, la société de livraison qui couvre les opérations de **Lo Ping**. Sauf que ces derniers ont réussi à le capturer avant qu'il ne quitte l'immeuble et compte le séquestrer jusqu'à la fin de l'opération "Court Circuit". Car les Disjoncteurs sont bien au rendez-vous. Menés par **REYNART**, un illuminé notoire, ce petit groupe a décidé de raser l'immeuble à l'aide d'explosif issu de l'arcanotechnologie. Autres invités surprises, **MIRIA STANDFIELD** : une chasseuse de monstres rebelle qui erre de jonction en jonction pour échapper aux Architectes de la Chair. Elle espère trouver un passage dans l'immeuble pour rejoindre rapidement l'Entremonde car elle est poursuivie par la **section Zeta**, des Abominations menées par **ROKKO**, un ogre plutôt bête mais surtout peu discret... Gageons que ce beau monde ne restera pas inactif dans le huis clos de l'immeuble.

Quant aux joueurs, ils vont devoir retrouver **Me Xoxu** et comprendre ce qu'il se passe avant que tout ne saute. Oui, car tout doit sauter mais ce n'est qu'un détail que nous verrons plus loin...

MAIS QUE FONT LES PJS DANS TOUT CA ?

S'ils font parti de la Société de la Roue de Jade, il reçoive la mission de retrouver **Me Xoxu** disparu l'avant veille dans l'immeuble. S'ils ne sont en aucun cas liés au Pinacle, un parent de **Me Xoxu** les engage pour effectuer l'enquête. Sinon, les PJs peuvent travailler dans l'immeuble, devoir livrer un colis ou simplement y vivre. Ce ne sont pas les prétextes qui manquent pour les plonger dans le merdier qui va suivre...

TIMING SERRE

J - 12 / Mystification

Lo Ping prépare son opération "Court circuit" en répandant le bruit que le Mont de Lumière est un puissant site Feng Shui.

J - 8 / Pigeon

Reynart gobe le morceau et met au point son opération "Tout Casser", fidèle à la doctrine du Cuirassage Potemkine.

J - 2 / Réflexion

La Société de la Roue de Jade décide de vérifier l'information et envoie **Me Xoxu** enquêter. Celui-ci remonte la rumeur jusqu'à la **Fast Loaded Ltd** et découvre la supercherie mais est capturé avant de pouvoir reporter à son groupe.

J de 07h00 à 10h00 / Préparation

L'immeuble ouvre ses portes au public à 06h30. Les employés de la **Fast Loaded**

Ltd arrivent et se positionnent pour repérer les Disjoncteurs comme chaque jour depuis le début de semaine. Les Disjoncteurs arriveront vers les 08h00 avec la foule des employés des bureaux et des commerces du bâtiment. **Reynart** se mettra immédiatement au travail mais il lui faudra 6 h pour placer les charges dans l'immeuble. Les joueurs arrivent dans cette séquence.

J vers 12h00 / Conjonction

Miria Standfield se réfugie dans l'immeuble avec à ses trousses **Rokko** et sa **section Zeta**. Dès lors pourra éclater un affrontement entre elle et les abominations pour pimenter une séquence, relancer l'action ou semer encore plus la confusion dans l'immeuble.

J dès 14h00 / Confusion

Reynart et son équipe viennent d'achever le sabotage du bâtiment quand ils sont repérés par les hommes de **Lo Ping**. L'affrontement tournera vite à l'avantage de ses derniers, à moins que les joueurs ne prennent le parti de **Reynart**.

J... rapidement après 14h00 / Explosion !

Dans la fièvre du combat, à un moment dramatiquement choisi, **Reynart** déclanchera le détonateur, après avoir bien entendu prévenu l'assistance que les fondations étaient truffées d'explosif. Une gigantesque explosion retentit, suivie d'un tremblement laissant présager l'effondrement imminent de l'immeuble. Fondu au noir.

SEEKING Me XOXU DESEPERATELY

Avant l'explosion, les joueurs auront sans doute recherché **Me Xoxu**, et par la même occasion remarqueront certains détails troublants :

- La mode est à l'intercom courte portée : les employés de la **Fast Loaded Ltd**. en ont tous un, idem pour les animateurs faisant la promotion de la boisson "POP". Visiblement, les premiers observent et suivent les seconds...
- Il y a neuf silhouettes qui dépassent de deux têtes le reste de la foule. Le plus étrange est qu'elles sont tous

emmitouflées dans de grands manteaux et gardent leur lunettes de soleil et chapeau à l'intérieur. Une équipe de basketball incognito ?

- Une femme se comporte étrangement : elle scanne les murs avec un appareil étrange (un analyseur de flux à main) et semble chercher quelque chose. Si les joueurs tentent de la filer, elle les remarquera immédiatement.
- Si les joueurs explorent les parking souterrains, ils remarqueront de nombreuses sphères de la taille d'une CD, enchâssées dans les piliers en béton et qui émettent une pulsation rougeâtre.

En montrant une photo de **Me Xoxu**, ils obtiendront des témoignages d'employés qui l'ont vu encadré de plusieurs livreurs de la **Fast Loaded Ltd**. En faisant de même à la dite société, les joueurs sentiront que leurs questions ne sont pas les bienvenues. **Me Xoxu** est retenu dans un bureau de stockage où il attend patiemment en méditant. Si les joueurs s'introduisent dans les bureaux, ils retrouveront vite sa trace et pourront le libérer. Dans le cas contraire, **Me Xoxu** se présentera aux joueurs après l'explosion, car la modification de l'immeuble l'aura libéré.

Si pour une raison ou une autre **Me Xoxu** périssait... tant pis pour les joueurs : c'était leur guide dans l'Entremonde ! A moins qu'ils ne parviennent à convaincre **Miria** ou **Reynart** de les aider. Dans les autres cas, ils erreront dans le Monde Inférieur un ou deux scénarios de plus...

DUPLICATION CIRCONSTANCIELLE...

Suite à l'explosion, les joueurs, tous les PnJ uniques, les abominations, et quelques centaines d'individus se réveillent dans le *Mont de Lumière* qui est toujours debout. Une observation plus poussée permet pourtant de remarquer des modifications étranges dans l'architecture du bâtiment. Des portes et des parois ont changé de place, de nouveaux étages sont apparus, etc... Vu de l'extérieur, l'immeuble a subi une déformation étrange défiant même les lois de la physique, se tordant et se contractant comme un organisme vivant. Une plainte grinçante évoque une souffrance inhumaine. L'environnement a également changé : pas plus de Hong Kong que de ciel, ils sont dans les cavernes du Monde Inférieur.

Les joueurs constateront aussi qu'un gigantesque édifice leur fait face : la tour grimaçante de **LUSIGNAN LE FOL**. Non loin de l'immeuble ils trouveront l'architecte **Kwai Gon** gardé par une dizaine de **Minus**. Celui-ci observe le *Mont de Lumière* avec étonnement et griffonne dans un petit cahier. A ce stade de la discussion, les **Minus** attaqueront les étrangers sans sommation. Libre aux joueurs de s'associer avec les protagonistes survivants (**Lo Ping**, **Reynart** ou **Miria**) pour se débarrasser de leurs minuscules agresseurs. Une fois libéré, **Kwai Gon** leur contera son histoire ainsi que la monstrueuse folie de **Lusignan** et les suppliera de le ramener chez lui.

PARTIR UN JOUR... SANS RETOUR ?!

Hormis **Me Xoxu**, **Miria** et **Reynart** connaissent l'Entremonde et peuvent guider les joueurs jusqu'à un passage menant à la jonction 1996. Les occupants de l'immeuble qui ont survécu à l'explosion (une centaine) réclameront également assistance, surtout quand **Rokko** et la **section Zeta** émergeront des décombres, massacrant tout ceux à leur portée. Les joueurs ont peu à gagner à tenter une confrontation directe, sans compter les nués de **Minus** qui surgissent toujours plus nombreux de la tour de **Lusignan**. Leurs choix immédiat :

- partir à la recherche du passage guidés par **Me Xoxu**, **Reynart** et/ou **Miria** avec une colonne de civils survivants à protéger de la **section Zeta** et des dangers du monde inférieur.

- demander asile et protection à **Lusignan le Fol** qui acceptera contre remise de **Kwai Gon**.
- demander asile et protection à l'un des **4 monarques** qui acceptera contre remise de **Me Xoxu** dans le but de lui extorquer des informations sur le Pinnacle.
- affronter conjointement les **Abominations** et les **Minus**, ce qui conduira surtout au massacre des survivants. N'ayez pas plus de pitié pour les joueurs s'ils s'entêtent dans des combats en terrain inconnu.

Semer **Rokko** et ses abominations est plutôt facile : ils sont lents et sont également attaqués par les **Minus**. A tout moment, vous pouvez aider les joueurs en sacrifiant un PnJ qui fera tout pour les retenir, au prix de sa vie...

LE TEMPLE DES MARAIS DE L'OMBRE

Quelque soit leur choix, les joueurs apprendront tôt ou tard l'emplacement du passage vers leur jonction. Il s'agit d'un vieux temple bouddhiste délabré, perdu dans des marécages où règne une obscurité inquiétante. Leur rapide voyage jusqu'au temple peut être parsemé de rencontres plus ou moins agréables avec des habitants de l'Entremonde qui tenteront de les aider ou de se servir d'eux.

Une fois arrivée au temple, leur progression sera limitée par leur manque de visibilité. Un ultime affrontement avec **Rokko** et les survivants de sa section pourra avoir lieu au moment où les joueurs ont localisé le passage et se croient tirés d'affaire. Il leur faudra alors à tout pris éliminer leur opposant ou détruire le passage, sous peine d'être poursuivis dans leur jonction, provoquant un grabuge encore plus important.

HOME SWEET HOME

Les joueurs ainsi que les survivants émergeront non loin du *Mont de Lumière* dans une décharge publique, parmi les détritiques et les déchets urbains. Ils seront rapidement repérés par les autorités / secours puis chacun sera vite pris en charge par sa faction respective. Vu la situation de chaos dans Hong Kong, une trêve a été jugée de rigueur par les responsables concernés.

Par le relais de la presse, les joueurs apprendront le fin mot de l'histoire. Le site où se tenait auparavant le *Mont de Lumière* est totalement ravagé. Les autorités parlent d'un attentat terroriste et les personnes retrouvées dans la décharge sont considérées comme des miraculés ayant survécu à un vol de plus de cinquante mètres dans des détritiques. Beaucoup furent placés en soins psychiatriques, leur récit présentant les caractéristiques d'une hystérie collective. Toute cette affaire est bien sûr contrôlée par les agents du **Pinnacle** et de la **Main du Guide** qui ne veulent bien évidemment aucune mauvaise publicité.

MAIS QUE SONT-ILS DEVENUS (s'ils ont survécu...) ?

Kwai Gon regrettera rapidement les possibilités créatrices de l'Entremonde et se mettra au service du Pinnacle pour fonder des bases avancées dans le Monde Inférieur.

Reynart a été débauché par **Lusignan le Fol** et s'occupe des feux d'artifices de ses petites sauteries, très appréciés malgré la crainte que tout ne saute.

Me Xoxu s'est définitivement retiré de la guerre secrète et a mis son art aux services d'une société suédoise spécialisée dans l'aménagement d'intérieur.

Lo Ping a décidé de se faire oublier en s'exilant dans la jonction 1870 où il conseillera les syndicats chinois avec sa finesse habituelle.

Quant à **Miria**, elle a réussi sa reconversion en créant son entreprise de dératisation, qu'importe la taille des nuisibles...

LES PERSONNAGES

Maître XOXU, 65 ans, Géomancien

Ce vénérable sage n'a rien d'un combattant, mais il connaît bien la guerre secrète et a plusieurs fois visité l'Entremonde. Sa sensibilité au Chi est exceptionnelle et il est capable de repérer des sites Feng Shui ou des passages inter-jonction à des centaines de mètres à la ronde.

DETECTIVE # 15 *INFO / GEOMANCIE # 18*
MEDECINE # 12 *INFO / GO # 12*

MIRIA STANDFIELD, 25 ans, Chasseuse de monstre

Ancien membre des URES, Miria ne voulait plus risquer sa peau pour les Buros en affrontant des créatures monstrueuses. Sa désertion lui a valu de se retrouver avec un bataillon d'abominations à sa suite. Mais elle sait rester zen et poursuivre sa fuite en espérant trouver un jour, le repos. Elle aidera quiconque lui permettra de se débarrasser de Rokko et ses monstres. Par ailleurs elle connaît très bien le Monde Inférieur et les passages inter-jonction.

ARTS MARTIAUX # 10 *ARMES A FEU # 15*
ARCANOTECHNOLOGIE # 15 *INFO / PHILO ZEN # 12*

REYNART, 35 ans, Chef des Fusibles Furieux

Habillé d'un costume vert et d'un t-shirt POP, il est l'instigateur de la mission de destruction. C'est lui qui localisera les points faibles du bâtiment, qui installera les charges et qui actionnera le détonateur.

SABOTAGE # 15 *ARMES A FEU # 14*
TROMPERIE # 15 *INTRUSION # 12*

LES FUSIBLES FURIEUX, groupe de Disjoncteurs

Vêtus d'une combinaison verte, cette dizaine d'hommes et femmes sont tous déguisés en animateur de la boisson POP dont le slogan est "Avec POP c'est l'explosion dans ta bouche!"... Leurs sacs à dos contiennent les explosifs arcanotechnologiques planqués sous des prospectus et des lots de démonstration.

ARME A FEU # 8 *TROMPERIE # 8*
ARTS MARTIAUX # 6

LO PING, 30 ans, gérant de la Fast Loaded Ltd.

Agent de la Société de la Chandelle Dorée, il est le gérant d'une compagnie de livraison express, dont la plupart des employés sont dévoués à la cause de la Main du Guide. Loin d'être un intrigant, Lo Ping préfère agir que réfléchir et c'est bien lui qui est à l'origine de cet imbroglio.

ARTS MARTIAUX # 16 *COMMANDER # 12*
ATTAQUE DU FEU *GARDE DE FEU*
POINGS DE FEU *CHI # 8*

LES FAST LOADERS, employés de la Fast Loaded Ltd

Dévoué à Lo Ping, ils se battront essentiellement à mains nues ou à coup de sacoches de livraison et de casques. Certains utiliseront même leurs patinettes à moteur et des filets (plan initial pour capturer les Disjoncteurs...). Tous sont habillés en livreur aux couleurs de la compagnie : t-shirt blanc avec une salopette bleue coiffé d'une casquette rouge. Vu que la société n'est pas loin, ils arriveront par vagues de dix ou pourront être croisés dans les couloirs par section de cinq.

ARTS MARTIAUX # 8 *CONDUITE / 2 ROUES # 8*

ROKKO, intemporel, Abomination en chef

Violent et sanguinaire, c'est une des rares abominations qui a reçu un titre et peut diriger une section d'abominations autonomes.

INTIMIDATION # 15 *ARCANOTECHNOLOGIE # 12*
POUVOIR DE CREATURE # 15 *BAGARRE # 18*
VOMI / FLAQUE GLISSANTE *IMMUNITE / MAINS NUES*
BOUCLIER SPIRITUEL *GRENADE DE SOUFFRANCE*

LA SECTION ZETA, abominations en chasse

Ils sont huit, bêtes et vilains. Mélanges d'ogres et de grizzli, ses abominations sont des modèles peu aboutis et dévolus aux basses tâches. Quatre possèdent un bras cyber et les quatre autres une Buro Epée de Vérité greffée à la place de la main. La lenteur et le manque de discrétion sont leurs principales faiblesses, en plus de leur stupidité naturelle...

BAGARRE # 10 *ARMES A FEU # 10*
POUVOIR DE CREATURE # 10 *ARMURE 4 PTS*

KWAI GON, 45 ans, Maître architecte

Cet architecte de renom disparaît mystérieusement quelques mois après l'achèvement du *Mont de Lumière*. Enlevé par Lusignan, il est contraint de créer et de maintenir une réplique de son oeuvre dans l'Entremonde. C'est certainement ce qui a permis la transposition de l'immeuble et de ses occupants dans l'Entremonde suite à l'explosion. Il reste partagé entre sa fascination pour les possibilités du Monde Inférieur et son désir de retrouver les siens.

LUSIGNAN LE FOL, intemporel, électron libre

Figure énigmatique de l'Entremonde, le bouffon est tombé en admiration devant l'oeuvre de l'architecte Kwain Gon. C'est lui qui l'a kidnappé et emmené dans l'Entremonde pour qu'il réalise un double du *Mont de Lumière*. L'explosion et la jonction ayant jeté des centaines de réfugiés aux portes de sa tour l'ont beaucoup amusé, mais n'ayant jamais fait dans l'humanitaire, il faudra bien négocier pour le convaincre d'aider ces pauvres rebus du temps.

LES MINUS, nains karateka

Des dizaines de nains bondissants déguisés en clowns grimaçants. Ce n'est pas le dernier cauchemar de Clive Baker, mais la section spéciale de Lusignan Le Fol. Ils défendront leur maître au péril de leur petite vie en attaquant quiconque s'approcherait de trop près de la Tour.

ARTS MARTIAUX # 8 *BOND PRODIGIEUX*