



**PAPA MING
DOIT
MOURIR**

明爸爸必须死



PAPA MING DOIT MOURIR

明爸爸必须死

Par Fred boot
sur une idée de Rappar
développée par MugMax
pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB
Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Version 1 - Novembre 2023

Graphisme et illustrations
de Fred Boot

à partir de photos CC BY-SA-NC
de Gary Todd, Joe Mabel, Rod Waddington, Ank Kumar, Franz 357

Merci à Djac Baweur pour son œil de lynx et ses conseils avisés
et à la Fine Équipe du Donjon qui ne me mérite pas et qui m'en cause bien du souci.

Papa Ming doit mourir met en scène des espionnes chinoises interrogées par leur hiérarchie sur une récente mission à Bruxelles. Au fil des souvenirs qui refont surface, réussiront-elles à démêler le vrai du faux et à cacher leurs lourds secrets ?

■ AVERTISSEMENT ■

Papa Ming doit mourir simule des souffrances psychologiques et des méthodes de persécution. Mettez en place tout outil de sécurité émotionnelle qui vous semblera nécessaire. Prévoyez un mot de sécurité qui, lorsqu'il est prononcé, permet à l'ensemble des participants de quitter leur rôle et de faire une pause, voire de clore la partie.

CE QU'IL FAUT POUR JOUER

2 à 4 personnes ;
Un dé à 6 faces par personne ;
Les fiches de personnages prêtirées ;
Une lampe de bureau et une caméra (optionnelles).

QUE JOUE-T-ON ?

Papa Ming doit mourir se déroule en huis clos sous la forme d'un interrogatoire d'espionnes chinoises mené par leur hiérarchie qui veut évaluer leur dévouement.

Un joueur ou une joueuse prend le rôle de l'**Officier** qui mène l'interrogatoire, tandis que les autres jouent les **Espionnes**. L'**Officier** est général au sein du Service d'espionnage intérieur et extérieur de la République Populaire de Chine (le **Service**).

Le **Service** dispose de ressources illimitées en personnel, moyens financiers et électroniques. Il pratique l'espionnage (industriel, électronique etc), la surveillance (diaspora chinoise, dissidents, etc), et l'influence (financement de partis eurosceptiques, propagande, etc).

Il est possible de n'avoir qu'une seule **Espionne**.
Dans ce livret, nous utiliserons le pluriel par commodité de rédaction.

Le joueur / la joueuse qui prend le rôle de l'**Officier** a trois fonctions :

En tant que joueur / joueuse : préparer la partie et le scénario, expliquer les règles du jeu et les appliquer avec un maximum de fair play ;

En tant qu'**Officier** « narrateur » : faire avancer le récit, décrire les situations, amener les **Espionnes** à raconter ce qu'elles ont fait ;

En tant qu'**Officier** « investigateur » : pousser les **Espionnes** dans leurs retranchements et vérifier leur fidélité au **Service** et à la Nation.

L'**Officier** est un rôle âpre qui demande beaucoup de concentration et de ténacité.

Les **Espionnes** travaillent pour le **Service** et reviennent d'une mission à Bruxelles. Elles ont cependant subi là-bas une amnésie presque totale. Au fur et à mesure de leur mission, elles ont retrouvé en partie la mémoire. Encore convalescentes, elles se trouvent maintenant face à l'**Officier** pour raconter ce qu'elles ont vécu.

**TOUTE LA SUITE DE CE LIVRET EST RÉSERVÉE
À LA PERSONNE QUI JOUE LE RÔLE DE L'OFFICIER.**



PRÉPARATION DE LA PARTIE

LECTURE DU SCÉNARIO

Avant la partie, l'**Officier** doit lire le scénario qui contient tous les tenants et aboutissants de l'histoire qui sera vécue durant la partie.

LES FICHES DE RENSEIGNEMENTS

L'**Officier** distribue aux **Espionnes** leurs feuilles de personnage, appelées **Fiches de Renseignements (FR)**.

Elles regroupent les noms, les **Spécificités** et les **Souvenirs** des **Espionnes**. En début de partie, elles sont quasiment vides. Elles seront remplies au fur et à mesure que les **Espionnes** retrouvent la mémoire. L'**Officier** possède les versions complètes de ces fiches,

Pour en savoir plus sur les **Spécificités** et les **Souvenirs** et compléter la **FR**, rendez-vous au chapitre *Retrouver la mémoire* page suivante.

L'**Officier** garde pour lui les **Jauges de Trahison** de chacune des **Espionnes**.

MISE EN CONDITION

Papa Ming doit mourir est un jeu d'ambiance, il est préférable de jouer dans un maximum d'obscurité, avec des sources d'éclairages dirigées vers les **Espionnes**. On peut utiliser des lampes de bureau, et installer des caméras pour enregistrer les protagonistes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'INTERROGATOIRE

PRINCIPES

La totalité de la partie se déroule sous la forme d'un interrogatoire en huis clos où l'on rapporte ce qui s'est passé lors d'une récente mission à Bruxelles. L'**Officier** introduit les événements et les **Espionnes** racontent comment elles ont agi.

Exemple

Officier : « Vous vous êtes réveillées dans une chambre d'hôtel, avec un terrible mal de crâne. Vous ne vous souveniez absolument de rien, pas même de vos noms. Mais vous aviez en tête une voix lancinante qui répétait sans cesse : "Papa Ming doit mourir... Papa Ming doit mourir..." Ce nom ne vous disait rien du tout. Sur le lit se trouvaient des bagages fermés et des passeports. Qu'avez-vous fait à partir de là ? »

Espionne 1 : « J'ai tenté de calmer ma migraine. Puis je me suis approchée des passeports et je les ai ouverts un par un. »

Espionne 2 : « Je me suis assise pour retrouver mes esprits. »

Officier : « Les passeports étaient chinois. Il y en avait un pour chacune d'entre vous. Voici les noms inscrits dessus. »

L'**Officier** dit aux **Espionnes** d'ajouter leurs noms sur leurs **Fiches de Renseignements (FR)**. L'**Espionne 1** se prénomme Mei, l'**Espionne 2** Huan.

Toutes les péripéties racontées par l'**Officier** et les **Espionnes** se sont vraiment déroulées. On ne peut mentir sur les faits.

Que leur mission ait réussi ou non, et même si elles ont été capturées par des organisations rivales, les **Espionnes** ont pu être rapatriées par le **Service**.

Si une **Espionne** a reçu une blessure grave ou mortelle, elle a été sauvée et exfiltrée in extremis par le **Service**.

RETROUVER LA MÉMOIRE

Au début de la partie, les **Espionnes** n'ont aucune mémoire de qui elles sont ni même de ce qu'elles sont capables de faire. L'**Officier** possède tous les éléments de leurs **Fiches de Renseignements** et les donne au fur et à mesure qu'elles retrouvent leurs **Souvenirs** et **Spécificités**.

Il existe deux catégories de mémoire :

Les **Spécificités** : ce sont les acquis et les réflexes tels que savoir compter, marcher, parler sa langue maternelle, faire du vélo, parler des langues étrangères, maîtriser des techniques de combat, etc.

Les **Souvenirs** : ce sont toutes les expériences sociales et émotionnelles telles que les noms et les statuts des personnes, la nature de leurs relations, le contenu d'une mission, etc.

Chaque **Spécificité** et **Souvenir** ont un niveau qui va de 1 à 3. Plus le niveau est élevé, plus il a une importance pour l'**Espionne**.

1 / Les **Spécificités** remontent en mémoire dès qu'on les utilise.

Exemple 1

Officier : « Tandis que Mei examinait les passeports, que faisiez-vous, Huan ? »

Huan : « Je me suis approchée de la fenêtre pour tenter de savoir où nous étions. »

Officier : « La ville grise sous la pluie ne vous rappelait rien. Par contre, vous étiez capable de lire les affiches publicitaires géantes en français. (L'**Officier** demande à Huan d'ajouter la **Spécificité Langue française niveau 2** à sa **FR**). Qu'avez-vous fait ensuite ? »

Exemple 2

Officier : « Mei, la porte s'est ouverte en fracas et un Occidental vous a regardé l'air menaçant. »

Mei : « J'ai foncé sur lui pour tenter de le neutraliser. »

L'**Officier** dit à Mei d'ajouter la **Spécificité Combat à main nue niveau 3** sur sa **FR**. À ce moment de la mission, Mei comprend qu'elle a été formée à des techniques de combat professionnelles.

2 / Un **Souvenir** peut réapparaître quand on croise un personnage, un objet ou un lieu qui est en rapport avec. À la demande de l'**Officier**, l'**Espionne** fait un test pour voir si ce **Souvenir** remonte à sa mémoire. Elle lance un dé auquel elle ajoute le niveau du **Souvenir**. Un total de 6 ou plus indique qu'elle se souvient. Sinon, elle ne ressent qu'un vague malaise.

En cas de succès, l'**Espionne** fait un second test identique **en cachant le résultat aux autres**. Un total de 6 ou plus indique que ce souvenir fait vaciller sa détermination à servir aveuglément le **Service**. Elle devra prendre cela en compte dans la suite de la mission.

Exemple

Officier : « En entrant dans le bureau des dissidents, vous avez vu une jeune Asiatique en train de consulter des documents. Elle s'est levée d'un bond et a crié votre prénom. »

L'**Officier** sait que Mei vient de rencontrer Jin, sa sœur cadette qu'elle n'a pas vue depuis des années. C'est un **Souvenir de niveau 3**.

Officier : « Lance un dé s'il te plaît. »

Mei fait un total de 7 (4 au dé + 3 de niveau). Elle reconnaît donc la personne en face d'elle. L'**Officier** lui dit d'ajouter sur sa **Fiche de Renseignements** : *Jin, sœur et dissidente politique. N'avait plus donné de nouvelles depuis des années.*

Mei lance de nouveau un dé, mais cette fois en ne gardant le résultat que pour elle. Elle obtient un total de 9. Cela veut dire que son attachement pour sa sœur est plus fort que son dévouement au **Service**. Une chose qu'il ne vaut mieux pas dévoiler à sa hiérarchie...

ERREURS ET FAUTES

Une **Erreur** est considérée comme un manque d'appréciation de la situation par l'**Espionne**. Ce peut être dû à un problème de formation, à l'amnésie, ou à une situation inédite.

Une **Faute** est un acte volontairement commis à l'encontre des intérêts du **Service** et donc de la Nation.

Quand une **Espionne** a commis une **Erreur**, l'**Officier** ajoute 2 points à sa **Jauge de Trahison** si c'est elle qui l'a dite, et 4 points si c'est une autre **Espionne** qui en parle. Cette dernière se voit ôter 2 points dans sa **Jauge de Trahison**.

Quand une **Espionne** a commis une **Faute**, l'**Officier** ajoute 3 points à sa **Jauge de Trahison** si c'est elle qui l'a dite, et 6 points si c'est une autre **Espionne** qui en parle. Cette dernière se voit ôter 3 points dans sa **Jauge de Trahison**.

Moralité : débîner les autres est parfois utile pour avoir de l'avancement...

MENTIR À L'OFFICIER

On ne peut mentir sur les faits, mais on peut tromper le monde concernant les motivations qui ont poussé à faire certains choix. Le **Service** cherche à tester la capacité de ses agents à répondre aux ordres sans faillir. Pour cela, il les pousse à admettre leurs fautes et à opérer une autocritique.

Ainsi, les **Espionnes** doivent parfois masquer les véritables raisons de leurs actions pour éviter de trop en dire et de mettre en danger leurs proches voire elles-mêmes.

QUAND LE DOUTE S'INSTALLE...

Lorsque l'**Officier** doute de la parole d'une **Espionne** (qu'elle ait menti sur ses intentions ou non), il la questionne au maximum pour juger de ses hésitations et de tout indice qui pourrait démontrer un mensonge. À l'issue de cet échange, l'**Officier** ajoutera dans la **Jauge de Trahison** de l'**Espionne** un certain nombre de points :

Comportement de l' Espionne	Points de JT
Ne semble pas avoir menti	0
Semble avoir menti mais aucune preuve	+1
Avoue une Erreur	+2
Avoue une Faute	+3
N'avoue pas une Erreur qui est prouvée ensuite	+4
N'avoue pas une Faute qui est prouvée ensuite	+6

Lorsqu'une **Espionne** raconte et prouve l'**Erreur** d'une autre **Espionne**, elle perd 1 point sur sa **JT**. Lorsque c'est une **Faute**, elle perd 3 points. C'est une manière pour le **Service** de la remercier.

Exemple

Mei a reconnu sa sœur Jin qui est la leader d'une organisation de dissidents.

Officier : « Vous êtes donc tombée nez à nez avec Jin. Qu'avez-vous fait ? »

Mei : « J'ai voulu la neutraliser mais elle a été plus rapide que moi et en a profité pour s'enfuir. »

L'**Officier** doute de cette explication.

Officier : « Vous mentez ! Vous l'avez laissée partir ! »

Mei : « Je vous jure que non, Général. Je n'étais même pas certaine que c'était ma sœur ! »

Officier : « Vous me prenez pour un idiot. Bien entendu que vous avez voulu la protéger ! Avouez ! »

Mei : « Très bien. Je vais tout vous dire : j'avais mal entretenu mon arme à feu et elle m'a fait faux bond. »

L'**Officier** n'est pas totalement convaincu mais l'**Espionne** a avoué une **Erreur**. Il ajoute 2 points dans sa **Jauge de Trahison**. Il est à noter que Mei a effectivement menti car elle a en fait refusé de tirer, mais elle a réussi à garder cela secret en donnant le change.

RÉSOUTRE UNE ACTION SPÉCIALE

Pour les actions qui sortent du commun (séduction, course-poursuite en voiture, combat, escalade, etc) les **Espionnes** doivent faire un test en lançant un dé. Avoir une **Spécificité** sur la **Fiche de Renseignements** apporte un bonus à l'action égale au niveau de cette **Spécificité**.

Un total de 6 ou plus signifie un succès.

Exemple

Mei et Juan volent des motos et entament une course-poursuite contre des motards de la police. Mei a la **Spécificité Moto niveau 2**, Juan ne l'a pas. Elles jettent toutes les deux un dé.

Mei fait un 4 auquel elle ajoute son bonus de 2. Ce total de 6 est une réussite, elle sème ses poursuivants. Juan fait un 3. Elle n'a aucune **Spécificité** en bonus et le total est inférieur à 6 : les policiers réussissent à la rattraper.

Il est possible de mettre des malus pour simuler une difficulté particulière. On pourra par exemple retirer un point au résultat d'escalade si la paroi est humide, etc.

LES COMBATS

Les combats suivent le même principe. L'**Espionne** jette un dé pour elle, ajoute son niveau de **Spécificité** le cas échéant puis applique le résultat du test. L'**Officier** lance ensuite un dé pour l'adversaire s'il est toujours debout, ajoute son niveau de **Spécificité** si elle existe, et détermine les blessures. Si elle est encore en état de se battre, l'**Espionne** jette de nouveau le dé pour elle et ainsi de suite.

Un bonus supplémentaire est accordé au résultat si on utilise une arme :

Type d'arme	Bonus
Contondante	+1
Tranchante	+2
À feu	+4

Vous pouvez appliquer des malus en cas de situation particulière (tableau non exhaustif) :

Situation	Malus
Pénombre	-2
Obscurité	-4
Être groggy	-2



Ce tableau vous indique le résultat de l'attaque :

Total du jet avec bonus	Résultat
5 ou -	L'attaque est ratée.
6	Coup déstabilisant. La victime n'aura aucun bonus de Spécificité pour son prochain jet.
7	Blessure légère. La victime ne pourra plus utiliser de bonus de Spécificité jusqu'à la fin du combat.
8	Blessure moyenne. La victime s'évanouit et ne peut plus utiliser de bonus de Spécificité jusqu'à ce qu'elle soit soignée.
9	Blessure grave. La victime est à l'article de la mort. Sans soin rapide, elle passera l'arme à gauche.
10 ou +	La victime meurt.

Les blessures s'accumulent comme indiqué sur ce tableau :

Blessure reçue	Blessure supplémentaire	Blessure effective
Légère	Légère	Moyenne
Légère	Moyenne	Grave
Légère	Grave	Mortelle
Moyenne	Légère	Grave
Moyenne	Moyenne / Grave	Mortelle
Toute blessure reçue en plus d'une blessure Grave devient Mortelle .		

Rappel : si une **Espionne** reçoit une blessure **Grave** ou **Mortelle**, elle est sauvée et exfiltrée in extremis par le **Service**. Pour elle, la mission est terminée.

LA SÉANCE DE LUTTE

Lorsque le récit de la mission est terminé, l'**Officier** annonce la **Séance de lutte**, c'est-à-dire la séance d'autocritique. Chaque **Espionne** est questionnée individuellement, face caméra, en présence des autres qui sont invitées à apporter des points de détails voire des accusations (fondées) contre elle. On commence par celle qui a la **Jauge de Trahison** la plus élevée.

L'**Officier** reprend chaque **Erreur** et **Faute** qu'elle a commises.

Une **Espionne** doit-elle nier ou pas ? Doit-elle se révolter contre le **Service** ou servir la Nation ? Cela dépend des événements qu'elle a vécus, de ses souvenirs et de sa personnalité. C'est au joueur / à la joueuse seule de décider du comportement du personnage qu'il / elle incarne. Il n'y a ni succès ni échec. On ne fait qu'accompagner une **Espionne** vers son inexorable destin.

En fonction de chacune des réponses de l'**Espionne**, l'**Officier** modifie sa **Jauge de Trahison** comme indiqué ci-dessous :

Comportement de l' Espionne	Points de JT
Regrette	-1
Regrette avec pleurs et surjeu	-3
Nie l' Erreur	+2
Nie la Faute	+4

Rappel : lorsqu'une **Espionne** raconte et prouve l'**Erreur** d'une autre **Espionne**, l'**Officier** ôte 1 point sur sa **JT**. Pour une **Faute**, il retire 3 points.

À la fin de la **Séance de lutte**, l'**Officier** annonce le verdict pour chaque **Espionne** en commençant par celle qui a la **JT** la moins élevée.

Niveau de la JT	Verdict pour l' Espionne
3 ou -	Félicitations. Une promotion est envisagée.
4 à 6	Retour sur le terrain, mais avec une surveillance accrue du Service .
7 à 10	Retour sur le terrain après un nouveau lavage de cerveau.
11 à 15	Emprisonnement et « rééducation » aux valeurs de la République..
16 ou +	Condamnation à mort.

LE SCÉNARIO

BIENVENUE À BRUXELLES

Les **Espionnes** se réveillent dans une petite chambre d'hôtel du Chinatown de Bruxelles. Elles sont amnésiques et ont toutes en tête une phrase lancinante : « Papa Ming doit mourir ». Cette phrase est en mandarin, langue que les **Espionnes** utilisent instinctivement en reprenant leurs esprits. Sur un des lits se trouvent des bagages ouverts et au-dessus leur passeport chinois. Le passeport de Lun Fang repose sur un masque funéraire vieux de 300 ans. Celui de Xi Huan est sur une boîte de maquillage de théâtre. Celui de Hong Mei contient sa carte d'étudiante à l'Université Libre de Bruxelles.



QUI EST PAPA MING ?

Papa Ming est le surnom que s'est donné Chen ZhìYīng, un ancien membre du **Service** qui fut le mentor des **Espionnes**. C'est un entrepreneur à succès dans la vente en ligne, et il est devenu très critique envers le pouvoir chinois. Une rumeur dit qu'il a demandé une nouvelle nationalité. Pour le **Service**, le risque de le voir passer à l'Occident est trop important : il faut l'éliminer.

OPÉRATION MENG PO

Meng Po est une divinité chinoise qui sert la Boisson de l'oubli à celles et ceux qui vont se réincarner. Sous ce nom de code, le **Service** expérimente secrètement une technique de déprogrammation mentale sur ses agents afin d'effacer de leur mémoire toute faiblesse qui pourrait les rendre faillibles. La mission des **Espionnes** à Bruxelles est un test pour évaluer la nature des souvenirs qui échappent à ce traitement. Tout ceci leur sera expliqué par l'**Officier** lors de la **Séance de lutte**.

LES FICHES DE RENSEIGNEMENTS

Voici les **Fiches de Renseignements** complètes des **Espionnes**. En caractère gras sont indiqués les **Souvenirs** et **Spécificités** ainsi que leur niveau.

XIA HUAN

Souvenirs : Huan est née homme mais se fait passer pour femme depuis qu'elle a démarré sa carrière de **chanteuse à l'Opéra de Pékin (3)**. Il y a un an, **à la demande du Service, elle a entamé une relation sentimentale avec Patrick Busatier (2), un eurodéputé (2)**. Au moment de la mission, **elle se produit le soir au Théâtre Royal (2) pour le gotha mondain (1)** et doit utiliser les réseaux de Busatier pour identifier et retrouver Papa Ming.

Spécificités : **Français (2), Anglais (1), Chant (3), Séduction (3), Combat à mains nues (1), Armes tranchantes (1)**

Note : les organes génitaux de Xia Huan sont masculins.

HONG MEI

Souvenirs : Mei a été **formée par Chen Zhi Ying à l'école militaire de Changsha (2)**. **Le Service l'a envoyée à Bruxelles suivre un cursus scientifique à l'Université Libre (2)**. **Son vrai nom de famille est San Yin Mei (3)**, Hong est un nom de couverture. Elle est la **sœur aînée de la dissidente San Yin Jin (3) qui dirige l'association de réfugiés politiques BruxRefugees (1) très active sur les campus (1)** et qui pourrait être liée à Papa Ming.

Spécificités : **Français (2), Anglais (2), Combat mains nues (3), Armes à feu (3), Escalade (2), Sciences (2)**

LU FANG

Souvenirs : Fang est **une galeriste renommée (3) qui vit à Hong Kong (3), ancienne militante pro-démocratie opposée au pouvoir chinois (2)**. **Le Service lui a proposé d'abandonner les charges contre elle en échange de sa participation à la mission (3)**. Elle utilise **Asiumedia, le service de ventes en ligne de Chen Zhi Ying (1)**. À Bruxelles, avant son amnésie, elle a contacté **Wilfried Janssens, un négociant d'antiquité (2) qui est secrètement trafiquant d'art (1)**. Elle a **un vieux masque funéraire à son intention (2)**. Le dénommé **Papa Ming, grand amateur de masques (1)**, pourrait être client.

Spécificités : **Spécificités : Français (2), Anglais (3), Cantonais (3), Marchandage (3), Moto (1), Combat mains nues (1)**

Note : le Cantonais est la langue parlée par les personnes nées à Hong Kong..

LA DIASPORA CHINOISE

Le Chinatown de Bruxelles se trouve en centre-ville. Voici les informations que pourront apprendre les **Espionnes** :

- Concernant le masque, un propriétaire de drugstore tentera de l'acheter pour une bouchée de pain. Son but est de le revendre ensuite à Wilfried Janssens ;
- On conseillera aux **Espionnes** d'aller au poste de la police chinoise qui pourra les aider ;
- Dans un restaurant, quelques personnes âgées connaissent Xia Huan et savent qu'elle doit se produire le soir au Théâtre Royal ;
- Les magasins de numérique connaissent l'adresse du siège d'Asiumedia ;
- Il sera très difficile d'avoir des informations sur les dissidents et Bruxrefugees à moins de rencontrer des personnes venues de Hong Kong, et encore avec discrétion ;
- Le nom de Papa Ming ne dit rien à personne.

LE THÉÂTRE ROYAL

Sur les grands boulevards, des affiches annoncent la prestation de Xia Huan alias le Papillon de Pékin. Le spectacle a lieu à 21 heures et se trouveront présents, dans le public puis dans les loges, Patrick Busatier et Petra Dubois, une conseillère au ministère des Télécommunications belge. Ils veulent inviter Xia à prendre un verre ensemble. Dubois connaît Chen ZhiYing et sait qu'il aime se faire appeler Papa Ming lors de soirées privées. Busatier, poussé par son amour pour Huan, veut qu'elle vienne vivre avec lui en France à l'abri du gouvernement chinois.

L'ASSOCIATION BRUXREFUGEEES

Au campus de l'Université Libre, des étudiants distribuent des prospectus de BruxRefugees. Cette association a son siège social dans une petite salle de la Faculté des sciences. On y trouve sa jeune présidente SanYin Jin ainsi que deux militants qui s'occupent de l'accueil et de la paperasse : Ahmed Moussa et Samantha Chan (une Hongkongaise qui a participé aux luttes pro-démocratiques et qui a déjà discuté avec Lun Fang là-bas). Dans leurs répertoires téléphoniques, on peut trouver Papa Ming et un numéro correspond à au siège d'Asiumedia. Seule Jin sait que son vrai nom est Chen ZhiYing car ils sont amants. Elle discute avec lui via une application cryptée type Telegram. Elle fera tout son possible pour que sa sœur Mei rejoigne la cause des dissidents.

LA GALERIE DE WILFRIED JANSSENS

Janssens est un dandy d'âge mûr qui aime se faire détester sauf quand il renifle le pognon. Sur les murs de sa galerie se trouvent des photos des manifestations pro-démocratiques hongkongaises. Il ne connaît Lu Fang que via les emails qu'ils se sont échangés au sujet du masque qu'il prévoit de revendre à Chen ZhiYing. Il compte retrouver ce dernier lors d'une prochaine partouze qu'il organise chez lui. Il possède un répertoire avec écrit dessus « Papa Ming » et un mot de passe : Pas du tigre.

L'AMBASSADE DE CHINE

L'Ambassade se borne à prendre des rendez-vous et n'est pas d'une grande aide.

LE POSTE DE POLICE CHINOISE

Dans le Chinatown, au second étage d'un vieux bâtiment, se trouve un poste de police chinoise totalement illégal. Elle vise à aider la diaspora chinoise dans ses démarches administratives, mais aussi à surveiller, localiser et menacer les dissidents, voire à forcer leur retour au pays. Personne ici ne sait ce qu'est l'opération Meng Po, par contre on sait que Papa Ming est le surnom de Chen ZhiYin. Huan sera identifiée comme artiste et Mei comme simple étudiante, par contre Fang éveillera les soupçons à cause de son passé militant et sera interrogée individuellement sur sa présence à Bruxelles par le chef de police Chen Yuzé.

Policier chinois : Combat mains nues (2), Armes à feu (2), Français (1)

LE SIÈGE D'ASIUMEDIA

Les bureaux se trouvent dans un joli bâtiment près du Parc du Cinquantième. À l'entrée se trouvent au mur des photos de l'ascension de Chen ZhiYin. Sur l'une d'elles, il pose devant la devanture de sa première agence : Ming Development Incentive.

Yin est absent, Seul son bras droit, Thomas Guo, sera susceptible de recevoir les **Espionnes**. Il connaît l'adresse de la villa de Yin.

LE SEAE

Le Service Européen pour l'Action Extérieure soupçonne Huan, Mei et Fang de travailler pour les services chinois. Il a envoyé les agents Magnus Lindberg et Sofia Rizzo pour les retrouver, les surveiller, voire les enlever et les interroger. Entre eux, les deux agents discutent en anglais, mais ils savent aussi parler français. Ils ne connaissent pas la nature de la mission des **Espionnes**.

Les agents tenteront de capturer et de questionner sur leurs motivations les **Espionnes** quand elles auront découvert la véritable identité de Papa Ming. Ils prendront un malin plaisir à les manipuler dès qu'ils comprendront qu'elles sont amnésiques, en leur faisant croire qu'elles travaillent en fait pour le SEAE et que le Service leur a lavé le cerveau.

Lindberg et Rizzo portent des armes à feu mais n'en font usage qu'en dernier recours.

Lindberg : Combat mains nues (2), Armes à feu (1), Français (2), Anglais (2), Suédois (3)

Rizzo : Combat mains nues (1), Armes à feu (2), Français (2), Anglais (2), Italien (3)

LA SURVEILLANCE DU SERVICE

Le **Service** a des yeux et des oreilles partout, en particulier pour scruter le comportement des **Espionnes**. Il existe notamment un agent chargé de leur sauver la peau ou de les orienter vers un indice si elles sont totalement dans la panade. Il ne le fera cependant pas plus de deux fois, et en gardant un maximum de discrétion Il connaît tout de la mission Meng Po, mais n'en parlera que s'il est à l'article de la mort. Cet excellent agent se fait appeler Bo, c'est un petit Asiatique un peu gros et d'apparence quelconque qui se fait passer pour un pauvre bougre un peu lâche. On le trouvera déguisé en balayeur à l'Université, en agent de sécurité à Asiamedia, en coursier dans le quartier de Jansseens, en serveur cul-nu chez Chen ZhiYin etc.

Bo : Combat mains nues (3), Armes à feu (3), Français (2), Anglais (2)

LE PETIT NID DE PAPA MING

Chen ZhiYin habite une luxueuse villa près des étangs d'Ixelles. Il organise une partie fine avec des notables de la ville. Pour passer la grille qui donne sur le grand jardin anglais menant à la demeure, il faut donner un mot de passe à la sécurité, être sur la liste des invités ou accompagner une personne de cette liste (Wilfried Janssens, Petra Dubois et SanYin Jin en font partie). À l'intérieur tout n'est que stupre, luxure et décadence. Il existe de petites chambres pour celles et ceux qui préfèrent plus de calme. C'est dans cette ambiance à donner le haut-le-cœur à n'importe quel bon camarade du Parti que les **Espionnes** devront sceller le destin de Papa Ming... si elles en ont la détermination...



FICHE DE RENSEIGNEMENTS

Nom et prénom

Souvenirs (niveaux)

	()
	()
	()
	()
	()
	()
	()

Spécificités (niveaux)

	()
	()
	()
	()
	()
	()
	()

JAUGE DE TRAHISON

Nom et prénom

5					10					15					20				