

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

xav'

Iron Man

Le Seigneur de Jade



Iron Man

Le Seigneur de Jade

Vous êtes Tony Stark alias le super-héros Iron Man. Vos exploits sont connus de tous. Récemment, vous avez sauvé la ville de New York d'une invasion extra-terrestre avec l'équipe des Vengeurs. Puis, vous avez déjoué les plans de l'organisation A.I.M menée par Aldrich Killian. Cela a permis l'arrestation d'un escroc appelé Trevor Slattery, surnommé le Mandarin. Mais Trevor qui purgeait sa peine dans une prison de haute sécurité s'est fait kidnapper ! Décidé à découvrir la vérité, vous vous lancez sur la piste du véritable Mandarin.

Dans cette aventure dont vous êtes le héros, vous allez incarner le super-héros Marvel Iron Man. Aussi, vous allez vous mesurer à l'un des plus dangereux adversaires du vengeur doré. Tony Stark devra alors faire appel à toutes ses capacités pour triompher des épreuves qui l'attendent. Ces capacités sont au nombre de trois dans cette aventure et sont déjà prédéterminées et chiffrées. Il en est de même pour son armure. Vous trouverez un peu plus loin toutes ces valeurs sur la Feuille d'Aventure prête à jouer.



Les règles du jeu

L'homme

Voyons d'abord les capacités de Tony Stark alias Iron Man :

- **ENDURANCE** : elle représente votre dynamisme, votre vitalité et votre état de santé. Vous pourrez perdre des points d'Endurance suite à des blessures ou tout ce qui peut porter atteinte à votre intégrité physique (maladie, poisons, etc...). Aussi, vous pourrez en récupérer en bénéficiant de soins ou de repos.
- **CHARISME** : il reflète l'élan de votre héroïsme, votre détermination et votre faculté de persuasion lorsque vous interagissez avec les êtres que vous rencontrez. Il pourra varier en fonction de votre attitude, de vos choix et de leurs conséquences.
- **GENIE** : vous avez parfois des coups de génie ! C'est votre inventivité et votre savoir technologique. Il évoluera dans une moindre mesure selon vos découvertes scientifiques. Plus il est élevé, plus vous saurez tirer parti des capacités de votre armure.

L'armure

Votre armure, parlons-en. Elle est contrôlée par vous-même bien sûr, et une intelligence artificielle de votre création prénommée Jarvis. L'armure est ainsi gérée par plusieurs protocoles informatiques. Ceux qui nous intéressent pour cette aventure sont au nombre de trois :

- *Protocole de Combat* : il reflète la puissance octroyée à vos répulseurs, des rayons d'énergie répulsifs qui jaillissent de vos gantelets. Ce protocole vous donne ainsi un bonus de Combat lors des affrontements que vous aurez à livrer dans cette aventure. Il peut varier de 0 à 3.
- *Protocole de Vol* : il reflète la vitesse octroyée à vos jet-boots qui vous permettent de voler tel un avion supersonique. Ce protocole vous octroie un bonus de Défense lors des affrontements que vous aurez à livrer dans cette aventure. Il peut varier de 0 à 3.
- *Protocole de Protection* : vous pouvez polariser votre armure, c'est-à-dire l'entourer d'un véritable champ de force qui annule en partie les dommages infligés à votre personne lors d'un affrontement (voir les règles de combat un peu plus loin). Ce protocole peut varier de 0 à 2.

Avant chaque combat que vous aurez à livrer, vous allez paramétrer votre armure. Pour cela, vous distribuerez vos points de GENIE parmi les trois protocoles : *Combat*, *Vol* et *Protection*.

- Octroyer 1 point de GENIE au *Protocole de Combat* vous permet d'ajouter 1 point à votre jet d'Attaque. 2 points de GENIE octroyés au *Protocole de Combat* ajoutent 2 points à votre jet d'Attaque, etc...
- Octroyer 1 point de GENIE au *Protocole de Défense* vous permet d'ajouter 1 point à votre total de Défense. 2 points de GENIE octroyés au *Protocole de Défense* ajoutent 2 points à votre total de Défense, etc...
- Octroyer 1 point de GENIE au *Protocole de Protection* vous permet d'annuler 1 point de dégât sur toute blessure infligée au combat. 2 points de GENIE octroyés au *Protocole de Protection* annulent 2 points de dégâts.

Ensuite, après chaque combat, vous récupérerez tous vos points de GENIE. Vous pourrez alors redistribuer ces points dans les trois protocoles de l'armure avant le combat suivant. En effet, un super-héros digne de ce nom doit savoir s'adapter à n'importe quelle situation. C'est l'un des atouts de Tony : évoluer et adapter ses créations technologiques pour vaincre l'adversité !

Systèmes avancés

L'armure d'Iron Man abrite toutes sortes d'armes, d'outils et de capteurs. Toutes les armures de Tony sont déjà dotées à la base d'un système de visée intégré au *Protocole de Combat*, ou de leurres anti-missiles couplés au *Protocole de Défense*. Mais certains modèles possèdent un système amélioré. Aussi, avant de débiter votre périple, vous allez choisir un système avancé parmi les suivants et l'inscrire sur votre Feuille d'Aventure :

Recyclage d'énergie

Votre armure peut absorber plusieurs sources d'énergie, comme l'électricité, pour assurer son auto-alimentation. Elle peut ainsi vous éviter d'être blessé lors de fortes déflagrations d'énergie.

Uni-rayon

C'est un rayon d'énergie pure qui jaillit du réacteur niché au centre de votre plastron d'armure. Vous ne connaissez pas encore ses limites mais ce rayon peut détruire presque n'importe quoi. Cependant, il est difficile à contrôler et risque de vider en grande partie les réserves d'énergie de votre armure. De plus, il peut mettre du temps à se mettre en marche.

Régulateur thermique

Si vous êtes confronté à des températures hors normes, qu'elles soient hautes ou basses, ce système avancé vous permet de réguler automatiquement celle de votre armure. Le régulateur assure ainsi votre sécurité et le bon fonctionnement de votre armure dans des conditions extrêmes.

Micro-missiles

Des micro-missiles guidés, hautement explosifs, peuvent être logés au niveau des épaulières de votre armure. Ils peuvent être lancés sur plusieurs adversaires à la fois. Les dommages causés sont très élevés mais peuvent varier selon la situation. Attention toutefois à ne pas se retrouver dans leur aire d'effet !

Combattre le Mandarin et ses sbires

Pour chaque combat à mener, suivez les étapes suivantes :

1. Sauf indication contraire dans le paragraphe concerné, répartissez vos points de GENIE entre votre Protocole de Combat, votre Protocole de Défense et votre Protocole de Protection.
2. Sauf indication contraire dans le paragraphe concerné, vous attaquez le premier. Lancez deux dés à six faces, additionnez les scores en ajoutant votre Bonus de Combat, et comparez le résultat à la Défense de votre adversaire qui vous sera précisée.
Si le résultat est égal ou supérieur à sa Défense, vous le touchez ! Vous pouvez alors lui retirer 3 points d'Endurance. Mais si vous avez obtenu un double 4, il perd 4 points d'Endurance ; si c'est un double 5, il perd 5 points d'Endurance ; si c'est un double 6, il perd 6 points d'Endurance ! Cette règle s'applique aussi pour votre adversaire.
Si le résultat de votre jet est inférieur à la Défense de votre adversaire, vous le ratez !
3. Faites la même chose pour votre adversaire : lancez deux dés en ajoutant son Bonus de Combat, etc...
Vous ajouterez votre Bonus de Défense à votre Défense naturelle de 8. Puis, vous comparerez les résultats du jet d'Attaque au total de Défense obtenu pour savoir si vous êtes touché par votre adversaire.
Aussi, si vous êtes touché, vous pourrez soustraire vos points de Protection des points d'Endurance que vous deviez normalement perdre. Vos points de Protection agissent pour chaque perte d'Endurance infligée durant tout le combat.
4. Recommencez à partir de l'étape 2 jusqu'à ce que l'Endurance de l'adversaire ou la vôtre atteigne 0, sauf indication contraire dans le paragraphe concerné.

FEUILLE D'AVENTURE

TONY STARK

ENDURANCE (*Total de départ 15*) =

CHARISME (*Total de départ 3*) =

GENIE (*Total de départ 3*) =

Attaque = 2D Défense = 8

Equipement =

Notes =

L'ARMURE D'IRON MAN

Protocole de Combat (Bonus de Combat) =

Protocole de Vol (Bonus de Défense) =

Protocole de Protection (dégâts annulés) =

Système avancé =

Parvenir jusqu'au Seigneur de Jade

Vous allez vite vous rendre compte que votre principal adversaire surnommé le Seigneur de Jade est un être difficile à saisir. Certains chemins permettent de l'atteindre, tandis que d'autres recèlent des pièges mortels ou une victoire illusoire. Plus vous vous approcherez du Mandarin, plus les risques seront élevés.

Bien sûr, les êtres ou les entités que vous croiserez ne seront pas tous malveillants. Il va sans dire que vous pourrez être épaulé par des personnes que vous rencontrerez dans votre aventure, mais aussi par Jarvis, l'intelligence artificielle que vous avez créée. Jarvis est relié à tous les réseaux informatiques imaginables et à un réseau mondial de satellites plus sophistiqués les uns que les autres. Il vous sera parfois proposé de recourir à votre fidèle I.A. pour obtenir un coup de pouce.

Enfin, cette aventure dont vous êtes le héros a été faite avant tout dans une optique de divertissement simple. Il n'y a pas d'énigme alambiquée à résoudre, ni pléthore d'objets à trouver pour gagner, ni d'adversaire surpuissant qui nécessite des capacités surélevées.

Je vous souhaite donc un agréable moment ludique, et bienvenu dans la peau, que dis-je, dans l'armure d'Iron Man !



Vous êtes Iron Man

— Monsieur, vous arrivez à Hong Kong dans quinze minutes.

C'est par ses mots que Jarvis vous réveille alors que vous entamiez une petite sieste à mille mètres au-dessus de l'océan Pacifique. En effet, pendant les longs trajets aériens, il vous arrive de vous assoupir. Mais vous n'êtes pas en avion, vous avez revêtu votre dernier modèle d'armure, la Mark quarante-sept, et vous volez à bonne vitesse en direction du port de Hong Kong. Plus exactement à cinq-milles kilomètres à l'heure. D'ailleurs, cela ne vous empêche pas de somnoler, votre armure est presque une seconde peau pour vous.

Vous consultez votre affichage interne. Il est 19h48 heure locale. Au loin apparaissent les gratte-ciels illuminés de la ville de Hong Kong, perçant le crépuscule.

- J'arrive juste pour l'heure du dîner, lancez-vous. Jarvis, tu veux bien me trouver un restaurant où on mange des dimsums ?
- Monsieur, je dois vous rappeler que vous avez rendez-vous avec l'émissaire du gouvernement Hongkongais, au dernier étage du *Finance Center* dans douze minutes.
- Okay, mais ça n'empêche pas les dimsums.

Vous êtes partis un peu précipitamment de Los Angeles et vous n'avez pas eu le temps de vous faire un sandwich. En effet, ce matin, vous avez appris par les médias l'incroyable évasion de Trevor Slattery alias le Mandarin. Un Mandarin de pacotille d'ailleurs, qui couvrait les agissements du défunt Aldrich Killian, le dirigeant de l'A.I.M.

Un commando lourdement armé a pénétré dans la prison haute sécurité où Trevor était détenu, et s'est enfuit avec lui. C'est alors qu'en début d'après-midi, vous avez reçu un coup de téléphone inattendu.

- Allo, c'est Trevor Slattery avait dit une voix tremblante d'un homme. Il y a un type qui pointe un flingue sur ma tempe en ce moment. Il me dit que *le Mandarin existe vraiment !* Il veut que vous le retrouviez à Hong Kong dans vingt-quatre heures. Je veux pas mourir, monsieur Stark !

Puis, la communication avait été coupée. Vous étiez sûr d'avoir reconnu la voix de Trevor. Dans quel guêpier ce pauvre bougre s'était-il fourré ? De toute façon, il fallait le retrouver et le ramener en prison. Il avait été traduit en justice grâce à Iron Man après tout !

Sans perdre de temps, vous aviez donc enfilé votre armure, et après avoir laissé un message à votre fiancée Pepper Pots partie en voyage d'affaires, vous avez pris votre envol pour Hong Kong. Bien sûr, vous avez contacté dans la foulée les autorités de la province pour les prévenir de votre arrivée.

Maintenant, c'est là que les choses sérieuses vont commencer. Rendez-vous au **1**.

1

Tandis que se dessinent des jonques colorées et des navires marchands plus modernes à la surface de la mer, vous suivez les indications de votre guidage satellite. Vous finissez par distinguer parmi les gratte-ciels de la ville celui qu'on nomme le *Finance Center*. C'est sur son toit que vous attendent les autorités. Vous orientez votre trajectoire vers cet immense bâtiment qui est l'un des plus hauts de Hong Kong quand Jarvis vous envoie un message d'alerte :

- Monsieur, je détecte un missile de croisière à tête chercheuse venant de surgir de la mer de Chine à mille deux cent mètres derrière vous ; il vous percutera dans huit secondes.

Pas le temps de tergiverser ! Qu'allez-vous faire ? Vous faites volte-face et vous tirez sur le missile avec toute la puissance de vos répulseurs, rendez-vous au [25](#). Ou vous montez le plus haut possible vers la stratosphère en mettant vos jet-boots à puissance maximale, rendez-vous au [33](#).

2

Trevor et Li-Li se ruent sur le Seigneur de Jade. Vous pourrez ajouter un bonus de +2 en Attaque et 6 points à votre ENDURANCE pour le rude combat qui va suivre. Rendez-vous au [79](#).

3

Le MANDARIN est distrait pendant une poignée de secondes par les pétards explosant dans le brasero. Vous en profitez pour reconnecter les protocoles de votre armure. Lancez deux dés et ajoutez votre total de GENIE au résultat. Si vous obtenez 10 ou plus, rendez-vous au [82](#). Si vous obtenez 9 ou moins, vous devrez vous battre sans les protocoles d'armure, rendez-vous au [79](#).

4

Les autres habitants de l'immeuble se sont réfugiés à leurs fenêtres pour échapper à l'asphyxie. Certains, pris de panique, sautent de leurs balcons, se blessant gravement. Vous tentez de secourir ces pauvres gens, en les aidant à regagner la terre ferme. Des habitants du quartier vous prêtent main forte. Puis l'un des voisins de Jimmy Cho parlant anglais vous dit que ce dernier manque à l'appel. Allez-vous d'abord retourner dans l'immeuble pour affronter le pyromane ? Rendez-vous au [89](#). Ou allez-vous vous rendre à l'appartement de Cho ? Rendez-vous au [15](#). Enfin, si vous avez exploré tous ces choix, rendez-vous au [61](#).

5

Malheureusement, l'Uni-rayon met beaucoup trop de temps à se charger pour être utilisé, et les missiles du sous-marin arrivent sur vous. Votre aventure s'achève dans une formidable explosion.

6

Mauvaise pioche. Si le MANDARIN qui disait vrai ne peut pas s'enfuir sous votre garde, vous ne pouvez empêcher que l'enfer se déchaîne sur l'île de *Dadong Bay* et ses habitants sous la forme d'une pluie de missiles balistiques. Votre aventure se termine ici, tout près du but.

7

Vous préférez rester dissimulé aux yeux de l'intrus en laissant Jarvis pénétrer dans le système informatique à distance. De plus, votre contact anonyme vous a communiqué des codes d'accès qui vont vous faciliter la tâche pour trouver la liste des partenaires de l'entreprise *Mai Long*. Cependant, Jarvis vous informe que l'intrus dans les bureaux tente la même chose que vous en tentant d'effacer la liste ! Allez-vous charger l'intrus sans tarder en brisant une baie vitrée au passage ? Rendez-vous au [91](#). Ou allez-vous aider Jarvis à prendre de vitesse l'intrus dans sa tentative de hacking ? Rendez-vous au [35](#).

8

Vous mettez la puce dans votre portable et vous l'activez. Aussitôt, un message apparaît : ne buvez pas la soupe si vous voulez rester en bonne santé, et rejoignez tout de suite la rue derrière l'hôtel. Voilà qui devient très intéressant. Allez-vous d'abord boire la soupe et faire analyser la puce par Jarvis ? Rendez-vous au [66](#). Ou allez-vous vous rendre illico dans la rue derrière l'hôtel ? Rendez-vous au [21](#).

9

Le missile explose dans une énorme boule de feu à quelques dizaines de mètres devant vous. L'onde de choc phénoménale vous fait quand même perdre 4 points d'ENDURANCE (sauf si vous possédez le Recyclage d'énergie sur votre armure). Cependant, vous avez réussi à vous en débarrasser, et fort heureusement il n'y avait pas de bateau à proximité. Apparemment, quelqu'un doté de grandes ressources cherche à vous impressionner. Il serait très difficile d'essayer de retrouver le sous-marin lanceur de missiles qui vous a attaqué. Ce dernier se trouve sûrement loin de votre position, à des kilomètres dans les profondeurs de l'océan. Le

mieux est de rejoindre le *Finance Center* pour alerter les autorités de Hong Kong. Rendez-vous au [41](#).

10

Vous croisez le regard de l'homme que vous suspectez être le Mandarin. Il ne peut voir votre visage caché sous votre casque, mais il comprend intuitivement que vous l'avez démasqué. Soudain, celui-ci se lève, saisit promptement la jeune femme et la dresse devant lui pour s'en servir comme bouclier ! Rendez-vous au [51](#).

11

Vous vous délestez de votre armure, lui commandez de se cacher derrière des bacs de poubelle, et vous adressant à elle, vous lui dites :

- Restes bien sage, je reviens dans pas longtemps.

L'asiatique lève les yeux au ciel, puis il vous emmène à l'intérieur de l'hôtel. Comme armure, il ne vous reste plus que votre t-shirt estampillé « Bruce Lee », songez-vous. L'homme vous guide à travers les cuisines de l'établissement, grouillante de cuistots et de serveurs qui s'affairent pour une sorte de réception en cours. Vous ne pouvez pas vous empêcher de chiper un petit four au passage. Un cuistot vous a vu, mais comme vous êtes accompagné du malabar, il reste muet. L'asiatique passe une porte donnant dans les escaliers de service. Vous le suivez.

- Il y a une fête ce soir ? Faites-vous innocemment. Pourquoi on y va pas ?

- Il ne faut pas qu'on vous voit avec mon employeur, répond le malabar.

Vous suivez votre guide qui grimpe les escaliers jusqu'au premier étage, à pas pressés. Vous débouchez ensuite sur une sorte de corridor qui surplombe une grande salle de réception. Celle-ci est remplie de gens en tenue de soirée, porteurs de masques de style vénitien. Les convives se sont lancés dans de grandes conversations et ne semblent pas vous remarquer. Puis, le malabar vous fait parvenir dans un couloir décoré de vert et d'or, donnant sur des chambres de l'hôtel.

- Ché encore loin ? Demandez-vous en mangeant le petit four.

- Non, la suite de Madame Masque est à cet étage, fait votre guide, imperturbable.

Parvenu à un croisement, vous voyez venir en contresens un asiatique âgé, aux longs cheveux poivre et sel, et vêtu d'une tenue chinoise traditionnelle. Vous êtes frappé par sa prestance. Celui-ci s'incline respectueusement devant vous.

- Monsieur Stark, vous dit le vieil homme. Permettez-moi de me présenter. Je me nomme Zhang Tong. Je suis haut-magistrat de Hong Kong. J'ai beaucoup entendu parler de vous. Si

vous avez besoin de quoi que ce soit qui concerne mes attributions, je me ferai une joie de vous aider.

- Heu d'accord, merci mon vieux, lui répondez-vous. Mais là, j'ai rencard, salut.

- Au revoir, monsieur Stark.

Puis, le vieil homme continue son chemin. Vous faites de même. Le malabar s'arrête enfin devant la porte d'une chambre portant le numéro 16.

- C'est là, vous dit-il.

Poussez donc la porte pour vous rendre au [16](#).

12

Les entrepôts *Mai Long* couvrent une zone du port de cinq cent mètres carrés d'après Jarvis. Après un vol rapide qui vous fait traverser la ville, vous atterrissez devant l'entrée de la zone. Celle-ci est entourée de hautes clôtures et quadrillée de caméras de surveillance nichées sur les toits des entrepôts. Autour de vous, tout est relativement calme à cette heure de la nuit. L'activité du port de Hong Kong ne cesse jamais, mais dans le secteur où vous trouvez, il n'y a que d'énormes containers délaissés sur cent mètres à la ronde. Votre portable vous signale un appel de l'inconnue :

- Hé, laissez-moi en placer une avant de raccrocher cette fois ! Répondez-vous. Qui êtes-vous et à quoi rime ce petit jeu ?

- Vous aurez bientôt vos réponses, monsieur Stark. Si vous voulez venir à bout du Seigneur de Jade, il vous faut me faire confiance. D'abord, dirigez-vous vers l'entrepôt 29. Et ne vous inquiétez pas, le système de surveillance de la zone a été neutralisé. Oh, j'oubliais, vous ne tarderez pas à subir une attaque de la part de quelques connaissances. Cela permettra d'éviter les soupçons du Mandarin à mon encontre. Je vous expliquerai la raison de tout cela à mon prochain appel.

Puis, la communication s'interrompt. Pour connaître le fin mot de cette histoire, vous n'avez d'autre choix que de vous rendre au [29](#).

13

Cette fois, vous croyez votre dernière heure arriver. Vous perdez 1 point de CHARISME. Rendez-vous au [53](#).

14

Vous mettez trop de temps à agir. Notez que le premier coup de poing ou coup de pied que vous portera le MANDARIN au prochain paragraphe vous fera perdre automatiquement 3 points d'ENDURANCE. Maintenant, rendez-vous au [84](#).

15

Parvenu au premier étage, vous donnez un coup d'épaule dans la porte de l'appartement de Cho. Malgré la fumée qui envahit le logement, vous distinguez un asiatique d'une trentaine d'années, étendu sur le sol, qui rampe laborieusement vers la fenêtre de son salon. Vous agrippez l'homme et d'une poussée de vos jet-boots vous sautez par la fenêtre pour atterrir en douceur dans la rue. L'homme a perdu connaissance. Vous l'allongez sur un trottoir, à distance de l'incendie. Il vous faudra l'interroger plus tard. Si vous ne l'avez pas encore fait, Vous pouvez retourner dans l'immeuble en flammes affronter le pyromane au [89](#). Mais vous pouvez aussi venir en aide aux voisins de Jimmy Cho au [4](#). Enfin, si vous avez exploré tous ces choix, rendez-vous au [61](#).

16

Vous pénétrez dans un grand salon luxueux. En face de vous, une femme aux cheveux noirs mi-longs, vous tournant le dos, semble scruter la nuit à travers une fenêtre. Sa robe de soirée laisse entrevoir un corps athlétique parcouru de cicatrices. La femme se tourne vers vous. Vous découvrez qu'un masque d'or stylisé reproduisant un faciès féminin recouvre son propre visage. Cependant, ce sont ses yeux remplis de haine qui vous interpellent derrière ce masque.

- Monsieur Stark, lance-t-elle.

- Madame Masque, faites-vous un peu interloqué.

- Nous avons très peu de temps devant nous. Le Mandarin sait que vous vous rapprochez de lui. Il a des espions partout.

- Mais quels sont vos rapports avec le Mandarin ? Comment pourrai-je vous faire confiance après que vos « connaissances » aient tenté de me supprimer au lance-grenade ?

- Je vous ai expliqué que cette... mascarade était nécessaire. Car je suis en affaire avec le Mandarin via la société de transport maritime *Mai Long*. Vous n'avez pas trop le choix : Jimmy Cho et moi sommes les seuls ayant osé nous dresser contre le Mandarin.

- Pourquoi ce revirement ? Pourquoi trahir le Mandarin ?

- Disons que je ne partage pas sa vision de la gente féminine qu'il considère comme inférieure. Cho a une sœur nommée Li-Li, prisonnière du Mandarin. La beauté de cette fille a attiré l'attention du Seigneur de Jade. En effet, il retient cette jeune femme contre son gré pour en faire sa concubine. Mais j'ignore l'endroit où elle se trouve. Il se murmure que le Mandarin tient un repaire secret où elle est retenue captive.

- Je vois. Et si je trouve ce repaire secret, je trouve aussi le Mandarin avec Trevor Slattery.

- Exactement. Inutile de vous dire que le Mandarin est un adversaire à ne pas sous-estimer. Il est particulièrement sournois. Mais il a des points faibles comme tous les hommes : son orgueil, et sa trop grande assurance.

Madame Masque se tut un instant, puis reprend :

- Si vous avez besoin de soins, vous pouvez prendre le nécessaire à pharmacie dans la salle de bain. Après cela, quittez les lieux et trouvez le Mandarin avant qu'il ne fasse disparaître les preuves de son existence.

Puis, Madame Masque se tourne vers la fenêtre pour scruter la nuit, silencieuse. Elle ne vous dira rien de plus. Vous pouvez vous munir du nécessaire à pharmacie. Ce dernier vous permettra de récupérer une fois 4 points d'ENDURANCE à la fin du paragraphe de votre choix. Vous quittez l'hôtel et vous retrouvez votre armure cachée dans la rue. Il ne vous reste plus qu'à la revêtir pour prendre une autre destination au [55](#).

17

Soudain, un éclair aveuglant jaillit de la corne de votre adversaire et frappe votre plastron. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE (sauf si vous possédez le Recyclage d'Energie). Maintenant, paramétrez votre armure avant de riposter.

LICORNE ENDURANCE 9 DEFENSE 7 Attaque 2D+2 Dommages 3

La LICORNE génère un champ de force qui annule 1 point de Dommages à chaque coup porté. Si vous réduisez son ENDURANCE à 3 ou moins, rendez-vous au [22](#).

18

Votre système avancé vous permet de faire fondre le givre en quelques secondes. Il ne vous reste plus qu'à redescendre tranquillement vers les lumières de la ville. Apparemment,

quelqu'un doté de grandes ressources cherche à vous impressionner. Il serait très difficile d'essayer de retrouver le sous-marin lanceur de missiles qui vous a attaqué. Ce dernier se trouve sûrement loin de votre position, à des kilomètres dans les profondeurs de l'océan. Le mieux est de rejoindre le *Finance Center* pour alerter les autorités de Hong Kong. Rendez-vous au [41](#).

19

Shawn Ping vous invite à prendre place dans un spacieux ascenseur qui vous mène dans les sous-sols du *Finance Center*. Puis ses gorilles, muets et imperturbables, établissent un périmètre de sécurité autour de vous et de l'émissaire tandis que vous parvenez jusqu'à un trio de berlines noires aux vitres teintées. Vous prenez place à l'intérieur de l'une des voitures avec l'émissaire. Sagement, votre armure s'assit à côté de vous dans la berline. Les trois véhicules démarrent, puis sortent du parking souterrain et vous font traverser le pôle économique de la ville. Celui-ci est principalement constitué de hauts immeubles de verre dont les sommets se perdent dans la nuit. L'émissaire reste muet pendant le trajet, lorgnant votre armure d'un œil méfiant. Vous vous demandez si le t-shirt estampillé « Bruce Lee » que vous portez sur vous ne fait pas tendancieux pour un habitant de Hong Kong. Cette réflexion est interrompue par l'arrivée des berlines devant un autre immeuble visiblement très luxueux. C'est bien sûr l'hôtel. Celui-ci se nomme le *Seigneur d'Orient*. Shawn Ping vous conduit ensuite à votre chambre qui se trouve être la plus chère de l'hôtel. Vous avez eu à peine le temps d'admirer les décorations traditionnelles vert et or de l'établissement que vous voilà rendu dans votre suite. Un garde du corps de l'émissaire vous tend le passe de votre porte et Shawn Ping vous salue avec une courbette.

- Profitez-en pour vous reposer monsieur Stark. Nous reparlerons de tous ces problèmes demain matin à la première heure.

- Vous partez déjà ? Faites-vous innocemment. Bon, très bien, au revoir monsieur Ping. Je suppose que nous parlerons aussi du kidnapping de Trevor Slattery demain.

Après une dernière courbette et sans un mot de plus, Shawn Ping s'éloigne avec ses gardes du corps tandis que votre armure autonome referme la porte de votre chambre. Il va falloir prendre votre mal en patience car vous êtes l'invité du gouvernement Hongkongais. Il est donc temps de décider du déroulement de votre soirée. Allez-vous chercher un restaurant qui propose de déguster des dimsums ? Rendez-vous au [68](#). Ou préférez-vous rester dans votre chambre et commander la meilleure soupe de nouilles de la ville ? Rendez-vous au [36](#).

20

Vous croisez le regard de l'homme que vous suspectez être le Mandarin. Il ne peut voir votre visage caché sous votre casque et vous toise, incrédule.

- Vous êtes le vrai Mandarin ! Déclarez-vous.

Soudain, Zhang Tong éclate de rire. Il se lève alors, saisit promptement la jeune femme et la dresse devant lui pour s'en servir comme bouclier ! Vous connaissez maintenant l'identité du véritable Mandarin : Zhang Tong. Néanmoins, votre erreur vous fait perdre 1 point de CHARISME. Rendez-vous au [51](#).

21

Votre armure sur vos talons, vous quittez l'hôtel et vous rejoignez la rue sombre qui longe l'arrière de l'immeuble. Des chariots de poubelle jonchent les lieux ; à part ça, rien de notable. Soudain, votre téléphone portable se met à sonner. Vous le saisissez et vous prenez la communication, n'ayant rien à y perdre.

- Bonsoir, monsieur Stark, vous déclare la voix veloutée d'une femme d'âge mûre. Il était préférable de vous contacter dans la rue car l'hôtel st truffé de micros. Vous êtes en danger permanent sur le fief du Mandarin. Ce dernier dirige un puissant empire criminel lié à tous les trafics imaginables. Je ne saurais trop vous conseiller de retrouver un jeune homme nommé Jimmy Cho au [54](#) Pu Yi Street, Appartement 15. Il vous fournira des informations vitales sur celui qu'on appelle dans la région le Seigneur de Jade.

Puis, la communication s'interrompt. Tout ceci est bien intrigant. Allez-vous retrouver Jimmy Cho ? Rendez-vous au [54](#). Ou allez-vous retourner à votre hôtel et boire votre soupe en faisant analyser la puce par Jarvis ? Rendez-vous au [66](#).

22

D'un dernier coup de répulseur, vous assommez la LICORNE qui s'effondre parmi les bureaux fracassés. Puis, vous récupérez les données qui vous intéressent dans le système informatique. Il en ressort trois noms : Shawn Ping, l'émissaire du gouvernement ; Whitney Frost, principale actionnaire de l'entreprise *Mai Long* ; et enfin Zhang Tong, un haut-magistrat de Hong Kong. Ajoutez 1 point à votre total de CHARISME. Vous songez alors que le système de sécurité du bâtiment a dû alerter les autorités. Celles-ci ne devraient pas tarder à arriver sur place. Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez demander à Jarvis de scanner et d'analyser la combinaison de votre adversaire déchu au [94](#). Ou vous pouvez partir tout de suite pour être sûr d'éviter les autorités afin de rester libre de vos mouvements au [71](#).

Vous vous élancez dans les airs, laissant l'entrepôt 29 loin au-dessous de vous. Vous vous demandez ce que vous allez faire par la suite quand vous recevez un autre appel de l'inconnue sur votre portable.

- Toutes mes excuses, monsieur Stark, vous dit votre interlocutrice. Comme je vous l'ai dit, cette embuscade était nécessaire pour ne pas éveiller les soupçons du Mandarin à mon égard. Car cet entrepôt m'appartient. En gage de ma bonne foi, je peux vous dire que des preuves sur les personnes susceptibles d'être le Mandarin se trouvent dans les bureaux de Jimmy Cho, au *Finance Center*. Plus exactement dans ses bases de données qui renferment les noms des partenaires financiers de l'entreprise *Mai Long*. Et l'un de ces partenaires est le Mandarin ! Celui-ci se sert de cette entreprise pour le transport de marchandises illicites. Je le sais car je suis associée à certaines de ces affaires. Mais j'ignore moi-même l'identité du Mandarin. Je vous transmets à l'instant les codes d'accès de *Mai Long* sur votre portable.

- Au fait, quel est votre petit nom ? Demandez-vous.

- Pour vous, ce sera Madame Masque. Si vous souhaitez me rencontrer, vous pouvez vous rendre à la soirée de gala qui se tient actuellement au *Seigneur d'Orient*. Mais vous serez peut-être plus intéressé par les données que Jimmy Cho a cachées dans le parc de *Victoria Peak* ? Cho est mon associé. Lui et moi regrettons aujourd'hui notre alliance avec le Mandarin. Cho m'a confié avoir dissimulé une clé USB compromettante dans l'autel situé au milieu de ce parc. Une dernière chose, ne vous fiez pas aux autorités, le Mandarin a corrompu une bonne partie de ses dirigeants. Maintenant, vous en savez assez pour continuer votre séjour à Hong Kong.

La communication s'interrompt soudainement. Rendez-vous au [55](#).

Vous décollez d'une poussée de vos jet-boots et vous prenez la direction de l'île en sillonnant la nuit. Quelques minutes plus tard, l'île paradisiaque de *Dadong Bay* est en vue. Après avoir localisé la résidence secondaire de Shawn Ping, une luxueuse et imposante villa blanche située en bord de mer, vous réfléchissez à la manière de pénétrer dans sa propriété qui reste somme toute privée. Vous recevez alors un appel sur votre système de télécommunication.

- L'appel provient de la villa, monsieur. Vous informe Jarvis.

Curieux, vous prenez l'appel.

- Ici Trevor Slattery ! dit la voix tremblante de l'acteur. Le Mandarin vous attend à l'intérieur !

Sur ces mots, la communication s'arrête. Vous atterrissez alors à l'entrée de la villa brillamment éclairée dont le devant est bordé par une plage menant à la mer. Bizarrement, vos senseurs ne détectent aucune menace potentielle. Il n'y a aucun garde en vue, pas d'assassin qui vous tire dessus au lance-grenade, ni de super-vilain qui vous bombarde d'éclairs. Mais le plus surprenant vous attend à l'intérieur de la villa. Rendez-vous au [90](#).

25

Vous pivotez sur vous-même et vous braquez vos gantelets sur la tâche noire qui fonce sur vous. Votre bonus de Combat est de 3, votre Défense est de 8 et votre protection est de 0 pour ce combat.

MISSILE ENDURANCE 3 DEFENSE 7

Vous attaquez en premier. Si vous parvenez à toucher le missile du premier coup, rendez-vous au [9](#). Sinon, rendez-vous au [44](#).

26

Il vous reste un peu de temps avant de vous rendre aux entrepôts *Mai Long*. Allez-vous en profiter pour scanner et étudier l'équipement du BRANDON en vous rendant au [95](#) ? Ou allez-vous soigner vos blessures en vous rendant au [47](#) ? Mais vous pouvez aussi chercher des renseignements avec l'aide de Jarvis sur l'entreprise *Mai Long* au [74](#). Une fois que vous aurez fait deux choix parmi les trois proposés, vous vous envolez pour les entrepôts du port au [12](#).

27

Vous réalisez que votre armure ne vous a pas totalement protégé du puissant coup de pied du MANDARIN. Celui-ci se met à marcher crânement autour de vous. Le choc a failli vous assommer, vous en êtes tout étourdi.

- Oui, Stark, je peux vous tenir tête malgré mon âge, et sans cette technologie que vous chérissez tant, déclare fièrement le MANDARIN.

Là-dessus, il se campe à côté d'un petit brasero en bronze orné de dragons serpentiformes, et dans lequel brûlent des charbons ardents.

- La différence entre vous et moi, continue-t-il, c'est que vous, vous êtes une coquille vide qui compte sur ses gadgets. Moi, je compte sur ma Force Intérieure.

Vous commencez à retrouver les idées claires. Il est temps de montrer au MANDARIN de quel bois vous vous chauffez. Vous vous demandez si vous auriez le temps de pouvoir réactiver les protocoles de votre armure. C'est alors que Trevor, tenant par la main Li-Li, surgit sur la terrasse. Poussant un cri étranglé, il lance le revolver à la tête du MANDARIN, ce qui n'est pas forcément très intelligent. Surpris, le Seigneur de Jade esquivé l'arme de justesse en pivotant sur lui-même ! Allez-vous jeter les pétards chinois dans le brasero pour ajouter à la confusion (si vous les possédez) au [3](#) ? Ou allez-vous affronter le MANDARIN au corps à corps en vous rendant au [45](#) ?



Le Mandarin prêt à en découdre.

28

Maintenant, Trevor et Li-Li vont-ils avoir le courage de vous prêter main forte ? Lancez deux dés et ajoutez votre total de CHARISME au résultat. Si vous obtenez 10 ou plus, rendez-vous au [75](#). Si vous obtenez 9 ou moins, Trevor et Li-Li restent indécis devant le rude combat qui va suivre, rendez-vous au [56](#).

29

Jarvis vous confirme que le système de surveillance de la zone a été neutralisé par un hacker qui fait passer les enregistrements vidéo de la nuit dernière en boucle. Après un saut de vos jet-boots par-dessus le grillage, vous parvenez jusqu'à l'entrepôt 29, haut de deux étages.

Aucune activité ne semble émaner de celui-ci, à l'instar des autres entrepôts. Vous saisissez les battants coulissants de l'entrée et vous les écarterez pour vous faire une ouverture dans un grincement. L'entrepôt est plongé dans le noir. Vous faites quelques pas à l'intérieur, choisissant de passer en mode visuel infra-rouge. Au premier abord, vous ne distinguez que les silhouettes d'énormes containers de fret empilées les unes sur les autres.

- Monsieur, je détecte la présence de six individus dans l'entrepôt, vous informe Jarvis.

Soudain, à l'autre bout de l'entrepôt, la silhouette d'un homme armé d'un fusil d'assaut se profile à l'angle d'un container. Il vous met en joue et tire une grenade propulsée par roquette ! Mais vous avez été prévenu par Jarvis de sa présence, ce qui vous permet de réagir promptement. Lancez deux dés pour tester votre Défense avec un bonus de 3 points (donc pour un total de 11). Si vous obtenez 10 ou moins, rendez-vous au [52](#). Si vous obtenez 11 ou 12, rendez-vous au [83](#).

30

Vous croisez le regard de l'homme que vous suspectez être le Mandarin. Il ne peut voir votre visage caché sous votre casque et vous toise, incrédule.

- Vous êtes le vrai Mandarin ! Déclarez-vous.

Soudain, Zhang Tong éclate de rire. Il se lève alors, saisit promptement la jeune femme et la dresse devant lui pour s'en servir comme bouclier ! Vous connaissez maintenant l'identité du véritable Mandarin : Zhang Tong. Néanmoins, votre erreur vous fait perdre 1 point de CHARISME. Rendez-vous au [51](#).

31

Vous êtes venu à bout de BLIZZARD, et celui-ci ne vous aura pas empêché de connaître la position du repaire du Mandarin : l'île de *Dadong Bay* ! Ajoutez 1 point à votre total de CHARISME. Vous interrogez Jarvis sur cet endroit, et celui-ci vous apprend que c'est avant tout un site touristique très fréquenté. Cependant, des personnalités importantes de Hong Kong possèdent des résidences secondaires sur l'île, dont Shawn Ping, l'émissaire du gouvernement. C'est là que seraient retenus prisonniers Li-Li Cho et Trevor Slattery d'après Jimmy Cho. Vous percevez alors des sirènes de police se rapprocher rapidement de la clairière. Que faites-vous ? Vous vous élancez dans les airs pour gagner l'île de *Dadong Bay* sans tarder au [24](#). Ou vous prenez le risque d'inspecter l'équipement de BLIZZARD, en espérant que les autorités ne parviennent jusqu'à vous entretemps au [73](#). Enfin, vous pouvez retourner au [55](#) pour continuer votre recherche d'informations dans la ville de Hong Kong. Dans tous les cas, notez le numéro du paragraphe 24 sur votre Feuille d'Aventure. Rendez-

vous à ce paragraphe pour vous rendre au repaire du Mandarin quand vous aurez fini d'explorer Hong Kong.

32

Malheureusement, les Micro-missiles fusent trop tardivement sur les missiles adverses qui arrivent sur vous, à bout portant. Votre aventure s'achève dans une formidable explosion.

33

Vous foncez vers le firmament constellé d'étoiles. Le missile à tête chercheuse bifurque pour vous poursuivre sans relâche. Vous arrivez tout juste à le tenir à distance. Après quelques minutes qui semblent une éternité, vous atteignez la partie supérieure de l'atmosphère. La température commence à baisser en flèche. Vous entendez alors une terrible explosion au-dessous de vous. Le missile vient de s'autodétruire car il n'a pas supporté la baisse extrême de température. Cependant, vous n'avez pas le temps de crier victoire car une couche de givre commence à se former sur les plaques de votre armure. Si vous possédez un Régulateur de température, rendez-vous au [18](#). Sinon, rendez-vous au [72](#).

34

Vous savez que le Mandarin inspire la peur. Vous observez un instant l'attitude de Li-Li. De façon presque imperceptible, elle s'est raidie en approchant Zhang Tong. Rendez-vous au [40](#).

35

Jetez deux dés et ajoutez votre total de GENIE. Si vous obtenez 7 ou plus, rendez-vous au [78](#). Si vous obtenez 6 ou moins, vous réalisez que l'intrus est plus rapide que vous dans son hacking. Vous n'avez d'autre choix que la confrontation ! Rendez-vous au [91](#).

36

Vous passez un coup de fil à la réception pour commander votre soupe et vous vous affalez sur le canapé en allumant l'écran mural de votre téléviseur. Vous vous demandez si vous allez trouver une chaîne sportive qui retransmet le dernier match des Lakers de Los Angeles, mais à part une émission culinaire qui propose de cuisiner des dimsums, vous ne trouvez rien d'intéressant. Soudain, l'écran du téléviseur devient noir, et des lettres d'un vert lumineux commencent à apparaître tour à tour :

- BIENVENUE EN MON ROYAUME, STARK.

Interloqué, vous scrutez l'écran.

- VOUS AVEZ CHOISI DE ME DEFIER. QU'IL EN SOIT AINSI. TENTEZ DE MOURIR DIGNEMENT ET JE ME SOUVIENDRAI DE VOUS COMME D'UN ADVERSAIRE DE VALEUR.

Puis, l'écran redevient normal, revenant à l'émission culinaire. Evidemment, c'est le Mandarin qui vous a envoyé ce message. Quelqu'un cogne alors à votre porte. Vous dites à votre armure d'en ouvrir le battant en restant sur ses gardes. Une jeune fille intimidée, vêtue d'une tenue traditionnelle, vous tend un plateau sur lequel repose un bol de soupe au parfum alléchant. Vous prenez le plateau et vous congédiez la jeune fille après l'avoir remercié. Affamé, vous saisissez le bol de soupe, ce qui révèle une puce électronique de téléphone mobile qui était cachée en-dessous. Est-ce un piège du Mandarin ? Vous pouvez siroter tranquillement votre soupe et faire analyser la puce par Jarvis en vous rendant au [66](#). Ou vous pouvez mettre tout de suite la puce dans votre téléphone portable pour voir ce qu'elle contient en vous rendant au [8](#).

37

On vous a tendu une embuscade dans cet entrepôt ! Trois hommes qui étaient cachés derrière les containers à vingt mètres de vous surgissent de l'ombre à votre droite, et deux autres font de même à votre gauche. Ils vous ont pris en tenaille et braquent sur vous leurs fusils d'assaut. Sans attendre, ils ouvrent le feu ! Si vous avez des Micro-missiles, vous pouvez les lancer sur vos assaillants au [49](#). Sinon, vous pouvez les affronter à coups de répulseurs au [80](#). Ou vous pouvez prendre la fuite au [23](#).

38

Vous vous propulsez vers le BRANDON à toute vitesse. Celui-ci, surpris, ne peut éviter votre assaut. Vous l'agrippez fermement et vous percutez tous deux la porte d'entrée qui est défoncée par votre élan. Ce faisant, vous terminez votre charge dans la rue en roulant sur vous-même, puis vous vous rétablissez sans mal sur vos pieds. Le BRANDON, un homme de corpulence moyenne qui porte une cagoule rouge et une combinaison ignifugée jaune, a lui aussi roulé sur le sol. Mais il se remet difficilement debout car vous l'avez bien amoché. De plus, il perd l'avantage du terrain, hors du site en feu. Il est donc temps de paramétrer votre armure pour finir le boulot !

BRANDON ENDURANCE 8 DEFENSE 6 Attaque 2D Dommages 3

Le BRANDON attaque avec deux dés et inflige une perte de 3 points d'ENDURANCE à chaque attaque réussie. Si vous réduisez son ENDURANCE à 3 ou moins, rendez-vous au [77](#).

39

Ce ne sera pas facile d'atteindre votre adversaire avec ces bourrasques de neige. Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat égal ou supérieur à 9, vous parvenez à toucher BLIZZARD et vous pouvez lui ôter avant le combat qui va suivre 3 points d'ENDURANCE. Si vous obtenez 8 ou moins, vous le ratez. Dans tous les cas, paramétrez votre armure et affrontez-le !

BLIZZARD ENDURANCE 11 DEFENSE 8 Attaque 2D Dommages 3

Si vous réussissez à réduire son ENDURANCE à 3 ou moins, vous lui faites perdre connaissance. Rendez-vous alors au [31](#).

40

Vous vous préparez à intervenir à tout instant. Encore faut-il savoir qui est le véritable Mandarin ! Si vous pensez que c'est Zhang Tong, rendez-vous au [10](#). Si vous pensez que c'est Shawn Ping, rendez-vous au [20](#). Si vous pensez que c'est Trevor Slattery, rendez-vous au [30](#).

41

Vous parvenez jusqu'aux abords de la ville et vous atteignez le *Finance Center* quelques minutes plus tard. Sur le toit du gigantesque gratte-ciel vous attend, stoïque, un homme rondet, en costume-cravate gris anthracite. Sa fiche d'identité apparaît sur l'écran de votre visière. Il s'agit de Shawn Ping, l'émissaire du gouvernement Hongkongais. Il est entouré d'hommes tout en muscles et costume-cravate noirs. Ce sont de toute évidence ses gardes du corps. En vérité, vous vous attendiez à un comité d'accueil plus festif avec des journalistes, des caméras et pourquoi pas des cheerleaders. Mais il n'y a rien de tout cela, et Shawn Ping semble plutôt renfrogné. Vous vous posez en douceur, à quelques mètres de lui, prenant le temps de vous réhabituer à la terre ferme. Puis vous le rejoignez pour le saluer. Ce faisant, vous sortez de votre armure alors que ses plaques s'ouvrent en anticipant vos mouvements. Cette dernière vous suit alors comme votre ombre en cliquetant. En effet, la Mark quarante-sept peut se mouvoir de façon autonome.

- Bonjour monsieur Stark, s'efforce d'articuler Shawn Ping avec un sourire. Le gouvernement de Hong Kong est surpris d'une visite si impromptue.

- Bonjour monsieur Ping. Je vous remercie d'avoir répondu à ma requête si rapidement.

- Suite aux nombreux partenariats économiques que nous avons réalisés avec Stark Industries, il était possible de faire une exception au protocole diplomatique en acceptant de vous recevoir ainsi sur notre sol. Mais je dois dire que mon gouvernement est sceptique quant à la cause de votre venue.

- Vous voulez parler du Mandarin ? Rétorquez-vous du tac au tac.

Shawn Ping se rembrunit, quelque peu gêné.

- Ce n'est qu'une légende colportée par des pauvres gens victimes de leur imagination, monsieur Stark.

- Tiens donc, le missile qu'on m'a envoyé en mer était pourtant bien réel.

Shawn Ping se tord nerveusement les mains.

- Nous allons faire la lumière sur toute cette affaire qui est d'une gravité sans précédent, et mobiliser l'élite de nos services secrets sur le champ.

- Je n'en doute pas une seule seconde, dites-vous tout en baillant.

Mais vous savez pertinemment que Shawn Ping cache quelque chose. Néanmoins, si vous avez été blessé, les gardes du corps de l'émissaire vous prodiguent immédiatement les premiers soins, vous faisant récupérer 2 points d'ENDURANCE.

- Bien, vous avez sans doute besoin de repos, continue l'émissaire. Permettez-moi de vous accompagner à la suite que nous vous avons réservée dans le meilleur hôtel de Hong Kong.

Rendez-vous au [19](#).

42

Votre ténacité a payé, vous avez réussi à briser la résistance du MANDARIN ! Celui-ci s'écroule à genoux sous votre dernier coup.

- Alors, qui est la coquille vide, maintenant ? Lui lancez-vous en vous dressant devant lui.

Le MANDARIN peine à reprendre son souffle car vous l'avez bien amoché. Mais tout à coup il lâche un rire sans joie. Puis il s'adresse à vous :

- Ne fanfaronnez pas trop, Stark. J'avais prévu cette éventualité. Le sous-marin qui vous a attaqué à votre arrivée nage dans les eaux de *Dadong Bay*. Je l'ai baptisé Fing Fang Foom.

C'est un submersible automatisé nouvelle génération, créé par votre ancien rival Justin Hammer, et que j'ai racheté au marché noir. Si je ne lui envoie pas un message dans les prochaines minutes, il lâchera ses missiles sur l'île ! Et comptez sur moi pour ne pas lui envoyer le message. Personnellement, je préfère la mort à une honteuse défaite, mais cette île abrite de nombreux touristes, pensez-y.

- Vous bluffez ! Faîtes-vous à la cantonade.

- Vous prendriez le risque ? vous demande le Seigneur de Jade.

C'est effectivement une bonne question à laquelle il va falloir répondre promptement. Allez-vous ignorer la mise en garde du MANDARIN et contacter les autorités en le gardant personnellement à l'œil au [6](#) ? Ou confiez-vous le revolver à Li-Li pour cette tâche avant de vous envoler et d'intercepter le sous-marin au [99](#) ?

43

- Voyez-vous Stark, dit le MANDARIN, cette mallette contient un dispositif de diffusion d'ondes électromagnétiques. Je l'ai acheté aux *Industries Hammer*, vos anciens concurrents.

Vous tentez de vous relever péniblement, mais votre armure pèse près de cent kilos, et sans ses servomoteurs, c'est un poids mort ! Le MANDARIN attrape une seconde mallette identique à la première.

- Et savez-vous ce qu'il y a dans celle-ci, Stark ? Elle est plus lourde car plombée par mes soins.

Le Seigneur de Jade l'ouvre et en sort un revolver de gros calibre.

- Les balles à l'intérieur sont irradiées au plutonium, déclare-t-il. Oh, votre armure vous protégera de l'impact de la balle qui se fichera dedans, mais pas des radiations mortelles.

Serrant un peu plus la jeune femme apeurée contre lui, il fait glisser le revolver sur la table, jusqu'à Trevor. L'ex faux Mandarin regarde l'arme à feu avec effroi.

- Je trouverai cela très ironique si Slattery serait votre bourreau, Stark. N'est-ce pas, monsieur Slattery ? Tirez sur Stark et vous retrouverez votre liberté ! ordonne-t-il au pauvre Trevor.

Celui-ci hésite un instant, puis saisit l'arme et se dirige vers vous comme s'il était dans un état second. Rendez-vous au [70](#).

44

Votre tir passe à côté du missile qui explose à quelques mètres de vous ! Etes-vous équipé du Recyclage d'Energie ? Si oui, rendez-vous au [58](#). Sinon, rendez-vous au [93](#).

45

Trevor et Li-Li vont-ils avoir le courage de vous prêter main forte ? Lancez deux dés et ajoutez votre total de CHARISME au résultat. Si vous obtenez 10 ou plus, rendez-vous au [2](#). Si vous obtenez 9 ou moins, Trevor et Li-Li restent indécis devant le rude combat qui s'ensuit, rendez-vous au [79](#).

46

Vous survolez le centre-ville de Hong Kong, puis vous décidez d'atterrir dans la rue qui longe l'arrière de l'hôtel pour éviter l'attention des autorités. Vous vous demandez comment vous allez procéder pour retrouver Madame Masque quand la porte de derrière s'ouvre sur un imposant asiatique en costume-cravate.

- Madame Masque est prête à vous rencontrer, vous déclare le malabar imperturbable. Mais vous devez laisser votre armure ici. C'est une condition non négociable.

Allez-vous accepter cette condition pour entrer dans l'hôtel ? Si oui, rendez-vous au [11](#). Sinon, vous pouvez repartir au [55](#) pour faire un autre choix.

47

Vous consultez un médecin dans un hôpital de la ville, ce qui vous permet de récupérer 4 points d'ENDURANCE. Retournez maintenant au [26](#).

48

Vous vous mettez à zigzaguer entre les missiles qui arrivent sur vous. Une seconde d'inattention et c'est la mort assurée. Vous virevoltez dans tous les sens en formant une sorte de balais fou avec ces engins de mort tout en leur assénant les tirs de répulseurs les plus précis possibles. Jetez deux dés et ajoutez votre total de GENIE au résultat. Si vous obtenez 10 ou plus, vous parvenez à abattre tous les missiles dans un concert de déflagrations et d'acrobaties en plein vol ! Rendez-vous au [96](#). Si vous obtenez 9 ou moins, plusieurs missiles adverses vous atteignent. Votre aventure s'achève alors dans une formidable explosion.

49

Les lanceurs amovibles de vos épaulières s'activent, révélant les micro-missiles. Ces derniers jaillissent vers chaque position occupée par une cible ennemie. C'est un carnage ; tous vos assaillants meurent déchiquetés par les projectiles. Rendez-vous au [97](#).

50

BLIZZARD tend ses bras vers le ciel nocturne, et en quelques secondes, un vent glacial se lève, cernant la clairière de toute part. Des rafales de neige commencent à troubler votre vision. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE à cause du froid extrême qui règne maintenant en ce lieu (sauf si vous possédez le Régulateur de température). Il va falloir neutraliser ce sbire du Mandarin avant de mourir gelé ! Quelle tactique allez-vous adopter ? Vous pouvez vous propulser à l'aide de vos jet-boots pour charger BLIZZARD au [62](#). Ou vous pouvez tirer une rafale de répulseurs sur votre adversaire au [39](#). Mais vous pouvez aussi lancer vos Micro-missiles, si vous en avez, au [86](#). Enfin, vous pouvez tirer sur BLIZZARD à l'Uni-rayon si vous le possédez, mais uniquement si vous ne l'avez pas déjà utilisé, au [98](#).

51

Le MANDARIN vous toise de ses prunelles noires remplies de haine.

- Bravo, Stark, fulmine le Seigneur de Jade. Je vous ai sous-estimé. Cela faisait longtemps que je cherchais un adversaire de votre poids et vous m'avez bien diverti. De plus, votre venue m'aura permis de distinguer les fidèles des traîtres. Madame Masque vous a bien guidé, mais elle va payer pour sa trahison ! Personne n'échappe à mes espions ! Quant à vous, votre voyage en Asie va s'arrêter là ! Ne faites pas un geste ou je brise la nuque de cette adorable jeune femme, ce serait dommage.

Sur ces mots, il s'adresse à Shawn Ping :

- Montrez notre petite surprise à notre invité, Shawn Ping.

Ce dernier se saisit d'une mallette de métal argenté restée derrière sa chaise et qu'il pose sur la table. Puis il appuie sur l'un de ses boutons de commande, déclenchant un mécanisme. Soudainement, tous les systèmes de votre armure s'éteignent, et vous tombez par terre sous son propre poids ! Rendez-vous au [43](#).

En vous élançant grâce à vos jet-boots, vous esquiviez la grenade qui explose à l'extérieur de l'entrepôt. Rendez-vous au [37](#).

Soudain, Trevor dresse le revolver vers la mallette au dispositif électromagnétique, et tire ! La mallette est transpercée par l'impact, ainsi que la poitrine de Shawn Ping qui se trouvait derrière ! Ce dernier s'affaisse sur le sol, raide mort.

- Oh je suis désolé ! crie Trevor tout penaud en agitant les bras. Je visais la mallette, je m'excuse, vraiment.

- Sombre idiot, fulmine le MANDARIN. Pourquoi ne suis-je pas surpris.

Les systèmes de votre armure se rallument alors les uns après les autres, mais avec difficulté. Vous tentez de réactiver les systèmes via vos commandes manuelles situés dans un compartiment au niveau de votre taille. Mais le MANDARIN a vu votre geste. Vous n'avez qu'une poignée de secondes pour réussir ! Lancez deux dés et ajoutez votre total de GENIE au résultat. Si vous obtenez 7 ou plus, rendez-vous au [84](#). Si vous obtenez 6 ou moins, rendez-vous au [14](#).

Il est temps que Tony Stark redevienne Iron Man. Vous vous laissez envelopper par votre armure et vous prenez votre envol vers l'adresse qui vous a été indiquée. Vous filez si vite dans les airs que les Hongkongais qui lèvent la tête vers le ciel nocturne ne voient qu'un trait de feu à votre passage. En quelques minutes, vous arrivez à votre destination. Jimmy Cho loge dans un quartier modeste de la ville, au premier étage d'un bâtiment de deux étages manifestement ancien. Vous décidez d'atterrir sur le toit de l'immeuble. Aussitôt fait, vous vous apprêtez à gagner la porte de la cage d'escalier quand vous apercevez de la fumée s'échapper de ses interstices.

- Monsieur, il semble qu'un feu d'incendie se propage à grande vitesse à l'intérieur, vous avertit Jarvis.

- Appelles les services de secours et trouves-moi son origine, lui dites-vous.

D'un coup de pied, vous faites voler en éclat la porte en bois qui donne dans les escaliers du bâtiment. Il vous faut retrouver Jimmy Cho au plus vite ! Vous commencez à descendre les marches au fur et à mesure que la fumée s'épaissit autour de vous. Bien entendu, votre armure

contient une réserve d'oxygène qui vous préserve de l'asphyxie. Vous entendez les habitants de l'immeuble se mettre à hurler de terreur, prisonniers de l'épaisse fumée dans leurs appartements. Tout le monde semble pris de court par la propagation fulgurante de l'incendie. Des flammes viennent ainsi s'élever dans les communs, léchant la charpente en bois et les rambardes des escaliers.

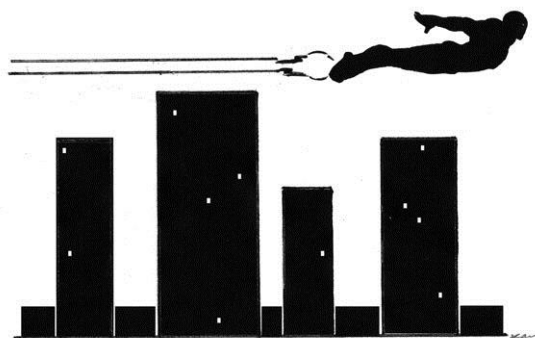
- Monsieur, reprend Jarvis, d'après mes analyses, un individu non identifié projette sur les parois de l'immeuble un dérivé de phosphore qui embrase tout ce qu'il recouvre. Il se trouve actuellement au rez-de-chaussée. D'après mes calculs, l'immeuble s'écroulera dans...

- Merci Jarvis, l'interrompez-vous. Raison de plus pour agir.

Allez-vous descendre directement au rez-de-chaussée pour vous confronter au pyromane ? Rendez-vous au [89](#). Ou préférez-vous vous rendre à l'appartement de Jimmy Cho pour le sauver des flammes ? Rendez-vous au [15](#). Ou bien allez-vous tenter d'évacuer un maximum de gens quels qu'ils soient ? Rendez-vous au [4](#).

55

Ces dernières révélations ont poussées votre curiosité. Allez-vous vous rendre au *Finance Center* pour trouver cette liste des suspects dans laquelle figurerait le Mandarin ? Rendez-vous au [69](#). Ou préférez-vous vous diriger vers l'hôtel du *Seigneur d'Orient* pour rencontrer la mystérieuse Madame Masque ? Rendez-vous au [46](#). Enfin, vous pouvez inspecter l'autel qui se trouve dans le parc de *Victoria Peak*. Rendez-vous au [88](#). Notez que vous pouvez vous rendre à chaque endroit une seule fois. Aussi, quand vous aurez fini d'explorer les lieux de Hong Kong, vous pourrez vous rendre directement au paragraphe qu'on vous aura indiqué suite à votre recherche pour rejoindre le repaire du Mandarin.



Iron Man survolant la ville.

56

Paramétrez votre armure pour affronter le plus dangereux de tous vos adversaires : le MANDARIN !

MANDARIN ENDURANCE 15 DEFENSE 9 Attaque 2D+3 Dommages 3

Si vous parvenez à réduire l'ENDURANCE du MANDARIN à 3 ou moins, rendez-vous au [42](#). Si le MANDARIN réduit votre ENDURANCE à 3 ou moins, rendez-vous au [76](#).

57

Paramétrez votre armure. Si vous ne possédez pas le Régulateur de température, vous perdez 3 points d'ENDURANCE à cause de la fournaise qui vous entoure. Puis, engagez le combat contre le BRANDON dans le hall en flammes.

BRANDON ENDURANCE 11 DEFENSE 7 Attaque 2D+1 Dommages 3

Comme indiqué, le BRANDON attaque avec deux dés et 1 point en Bonus de Combat. Il inflige une perte de 3 points d'ENDURANCE à chaque attaque réussie. Si vous réduisez son ENDURANCE à 3 ou moins, rendez-vous au [77](#).

58

La terrible explosion qui s'ensuit vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Heureusement, votre armure a absorbé la majeure partie de la déflagration. Apparemment, quelqu'un doté de grandes ressources cherche à vous impressionner. Il serait très difficile d'essayer de retrouver le sous-marin lanceur de missiles qui vous a attaqué. Ce dernier se trouve sûrement loin de votre position, à des kilomètres dans les profondeurs de l'océan. Le mieux est de rejoindre le *Finance Center* pour alerter les autorités de Hong Kong. Rendez-vous au [41](#).

59

Ignorer les missiles adverses pour attaquer le sous-marin n'est vraiment pas la bonne solution. Les dix missiles ont tôt fait de vous rattraper. Votre aventure s'achève ici dans une formidable explosion.

60

Le réacteur au centre de votre plastron s'illumine et l'Uni-rayon jaillit en un gigantesque faisceau aveuglant. En réaction, la LICORNE projette à partir de sa corne un champ d'énergie

qui absorbe une partie de l'Uni-rayon, mais vous parvenez tout de même à l'affaiblir. Au prochain paragraphe, vous allez prendre connaissance du score d'ENDURANCE de votre adversaire. Vous pourrez alors ôter 2 points à son ENDURANCE avant de débiter le combat qui va suivre. La moitié de l'étage a été dévastée par la déflagration, laissant place à un champ de ruines fumantes. Votre armure va se régénérer et retrouvera bientôt son plein potentiel, vous informe Jarvis. Pour continuer le combat contre la LICORNE, rendez-vous au [17](#).

61

Quelques instants plus tard, les pompiers et la police arrivent sur les lieux à grands renforts de sirènes. Après un rapide débriefing avec les autorités, vous retrouvez Jimmy Cho allongé sur un brancard, près d'une ambulance. Celui-ci vient à peine de reprendre connaissance et murmure, délirant :

- La clé... L'autel... Li-Li ...

Puis il sombre à nouveau dans l'inconscience. Que voulait donc dire Jimmy Cho à propos d'une clé ? Et qui est Li-Li ? Votre portable se met soudain à sonner. Vous prenez l'appel via les systèmes de communication de votre armure.

- Rendez-vous dans une heure aux entrepôts *Mai Long*, dit la voix veloutée de la femme d'âge mûr.

Puis, vous n'entendez plus que le signal de fin d'appel. Il semble que ce jeu de pistes ne soit pas terminé. En attendant, Si vous avez tenté de sauver les habitants de l'immeuble et Jimmy Cho avant d'affronter le BRANDON, ceux-ci louent votre altruisme auprès des autorités et vous pouvez ajouter 1 point à votre total de CHARISME. Rendez-vous au [26](#).

62

Vous foncez sur BLIZZARD, mais les rafales de neige vous empêchent de garder correctement votre adversaire en vue. Aussi, celui-ci anticipe votre charge et vous évite au dernier moment en plongeant de côté. Vous percutez violemment un arbre situé derrière lui.

- Alors, tête de fer, on perd la boule ! Raille votre adversaire.

Le choc vous a fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Paramétrez votre armure pour affronter ce crâneur.

BLIZZARD ENDURANCE 11 DEFENSE 8 Attaque 2D Dommages 3

Si vous parvenez à réduire son ENDURANCE à 3 ou moins, Vous lui faites perdre connaissance. Rendez-vous alors au [31](#).

63

Vous vous êtes déjà retrouvé dans cette situation et la démarche à effectuer vous revient en mémoire. Les systèmes de l'armure se rallument enfin ! Vous réussissez un freinage d'urgence avec vos jet-boots en soulevant des vagues d'écume car il ne restait que quelques mètres entre vous et la mer ! Vous voilà hors de danger. Apparemment, quelqu'un doté de grandes ressources cherche à vous impressionner. Il serait très difficile d'essayer de retrouver le sous-marin lanceur de missiles qui vous a attaqué. Ce dernier se trouve sûrement loin de votre position, à des kilomètres dans les profondeurs de l'océan. Le mieux est de rejoindre le *Finance Center* pour alerter les autorités de Hong Kong. Rendez-vous au [41](#).

64

En fouillant les corps, vous trouvez une trousse de soins qui vous permettra de récupérer 4 points d'ENDURANCE (utilisable une seule fois, et ce à la fin de n'importe quel paragraphe). Vous découvrez également des pétards chinois. Sur une intuition, vous décidez de les ranger également dans un compartiment de votre armure. Il ne vous reste plus qu'à quitter les lieux. Rendez-vous au [23](#).

65

Vous observez un instant Shawn Ping. Celui-ci demeure impassible. Rendez-vous au [40](#).

66

Vous venez d'avaler du polonium à dose mortelle. Par conséquent, votre aventure s'achève ici, dans une lente agonie.

67

Soudain, des petits points s'illuminent sur l'écran virtuel à l'intérieur de votre casque.

- Dix missiles balistiques viennent de surgir des flots au sud-ouest, monsieur, déclare Jarvis. Ils se dirigent vers vous à très grande vitesse.

Vous distinguez alors dix tâches noires en train de foncer sur vous, tels les dix anneaux du MANDARIN. Tout va se jouer dans les secondes qui viennent. Allez-vous vous arrêter en

l'évitation et emmagasiner l'énergie nécessaire à l'Uni-rayon (si vous le possédez) pour détruire ces missiles au [5](#) ? Ou allez-vous lancer vos Micro-missiles (si vous en possédez) sur les missiles adverses au [32](#) ? Mais les missiles du sous-marin doivent faire à peu près votre taille et peuvent peut-être se gêner les uns les autres si vous zigzaguez entre eux. Vous pourriez alors tenter de les détruire un par un avec vos répulseurs au [48](#). Enfin, vous pouvez tenter de vous rapprocher du sous-marin pour l'attaquer directement au [59](#).

68

Jarvis vous trouve l'adresse d'un restaurant renommé dans le centre-ville, puis vous commandez un taxi. Une demi-heure plus tard, le taxi vous dépose avec votre armure devant le restaurant. Dans la rue, les passants vous regardent bouche bée entrer dans l'établissement. Vous demandez une table à un serveur aux yeux ronds, et, tout en saluant les autres clients ébahis et passablement tendus, vous prenez place à la dite table pour déguster de succulents dimsums. Quant à votre armure, elle s'assit bien sagement en face de vous. Devant votre amabilité et votre décontraction, les clients se trouvent rassurés et l'atmosphère se détend. Il y a même des parents qui vous demandent de vous prendre en photo avec leurs enfants. Après tout, vous êtes l'un des Vengeurs qui a repoussé une invasion extra-terrestre ! Cet agréable moment devant un public conquis vous fait gagner 1 point de CHARISME si et seulement si vous avez déjà perdu 1 point. Vous finissez par commander votre dessert, et un serveur vous apporte un plateau doré couvert d'une coupole également dorée.

- Offert par la maison, monsieur, vous déclare le serveur tout sourire.

Puis, ce dernier s'éclipse. Vous soulevez la coupole, vous attendant à trouver votre dessert, mais à la place vous découvrez une puce électronique de téléphone portable. Piqué par la curiosité, vous la saisissez et, n'ayant rien à y perdre, vous l'activez dans votre mobile. Votre téléphone se met alors à sonner et vous répondez.

- Bonsoir, monsieur Stark, vous déclare la voix veloutée d'une femme d'âge mûre. Il était préférable de vous contacter en dehors de votre hôtel qui est truffé de micros. Vous êtes en danger permanent sur le fief du Mandarin. Ce dernier dirige un puissant empire criminel lié à tous les trafics imaginables. Je ne saurais trop vous conseiller de retrouver un jeune homme nommé Jimmy Cho au [44](#) Pu Yi Street, Appartement 15. Il vous fournira des informations vitales sur celui qu'on appelle dans la région le Seigneur de Jade.

Puis, la communication s'interrompt. Tout ceci est bien intrigant et cela pourrait même être un piège, mais c'est votre seule piste sur le Mandarin pour le moment. Vous quittez le restaurant, déterminé à trouver Jimmy Cho. Rendez-vous au [54](#).

Propulsé par vos jet-boots, vous traversez la nuit qui surplombe Hong Kong. Vous atteignez rapidement le *Finance Center*. Jarvis vous informe que vous n'avez pas besoin de pénétrer à l'intérieur du bâtiment. En effet, il vous suffit de vous maintenir au niveau du quarante-cinquième étage accueillant l'entreprise *Mai Long*. De là, Jarvis pourra hacker à distance les terminaux d'ordinateur situés au sein des bureaux plongés dans l'obscurité. Ceux-ci sont bien sûr vides à cette heure. Vous vous exécutez et votre fidèle I.A. commence son travail. C'est alors qu'un ascenseur adjacent aux terminaux s'ouvre sur un homme vêtu d'une combinaison bizarre. Le plus étrange, c'est son masque surplombé d'une sorte de corne. Celui-ci ne semble pas vous avoir encore remarqué. Que faites-vous ? Vous vous dissimulez derrière une paroi en lévitant toujours à l'extérieur de l'immeuble pour continuer le hacking avec Jarvis. Rendez-vous au [7](#). Ou vous foncez sur l'intrus en brisant une baie vitrée au passage. Rendez-vous au [91](#).

Trevor s'arrête devant vous et pointe le revolver dans votre direction, l'air toujours perdu. Vous voudriez tellement faire quelque chose, mais vous pouvez à peine tenir à quatre pattes sur le sol avec cette armure qui semble peser une tonne !

- Attendez, Trevor ! Criez-vous sous votre casque... le MANDARIN se sert de vous !... Ne vous laissez pas faire !...

- Regardez-vous, Stark, fait le MANDARIN. Vous êtes ridicule.

Lancez deux dés et ajoutez votre total de CHARISME. Si vous obtenez 7 ou plus, rendez-vous au [53](#). Sinon, rendez-vous au [13](#).



Iron Man en mauvaise posture.

71

Vous vous élancez dans les airs par la baie vitrée que vous avez brisée. Inutile de perdre du temps avec les autorités, du moins pour l'instant. Car vous sentez que vous n'êtes pas loin de trouver le Mandarin. Retournez au [55](#) pour explorer un autre endroit.

72

Vous réalisez avec effroi que les systèmes de votre armure s'éteignent les uns après les autres. « Oups, boulette » pensez-vous, alors que vos jet-boots cessent de fonctionner à leur tour. Votre propulsion totalement interrompue, vous commencez alors à chuter vers l'océan plongé dans la nuit ! Vous appelez Jarvis mais il ne répond pas. Les nerfs à vif, vous tentez d'activer manuellement les systèmes auxiliaires de l'armure placés au niveau de vos hanches. Lancez deux dés et ajoutez votre total de GENIE. Si vous obtenez 7 ou plus, rendez-vous au [63](#). Si vous obtenez 6 ou moins, rendez-vous au [85](#).

73

Malheureusement, le parc de *Victoria Peak* est rapidement envahi par des véhicules de police. Un officier de police muni d'un haut-parleur vous demande instamment de quitter la province de Hong Kong suite aux multiples dégâts que vous avez causés. Pour ne pas créer d'incident diplomatique, vous êtes obligé de capituler et de retourner bredouille aux Etats-Unis. Votre aventure s'achève ici.

74

L'entreprise *Mai Long* est dirigée par Jimmy Cho, mais pour le compte de la principale actionnaire nommée Whitney Frost. Cette dernière est la riche héritière d'un homme d'affaires américain, décédé il y a vingt ans dans un accident avec son épouse. *Mai long* est une entreprise de transport maritime. Son ancien directeur est mort noyé accidentellement dans la baie de Hong Kong il y a six mois. Jimmy Cho, un jeune loup aux dents longues jusqu'alors inconnu lui a succédé. Toute cette histoire semble louche, et vous soupçonnez Jimmy Cho d'avoir bénéficié de coups du destin bien étranges. Retournez au [26](#).

75

Trevor et Li-Li se ruent sur le Seigneur de Jade. Vous pourrez ajouter un bonus de +2 en Attaque et 6 points à votre ENDURANCE pour le combat qui vous attend. Rendez-vous au [56](#).

76

Le MANDARIN s'est hélas montré plus fort que vous. Ses coups pleuvent, et grâce à sa Force Intérieure, il parvient à vous faire perdre connaissance. Votre ennemi juré n'a plus qu'à saisir le revolver aux balles irradiées pour vous achever. Votre aventure se termine ici. Pas cool !

77

Le BRANDON assommé par un bon coup dans la mâchoire, vous faites appeler les services de police par Jarvis pour qu'on procède à son arrestation. Maintenant, qu'allez-vous faire ? Vous vous rendez à l'appartement de Jimmy Cho pour le sauver des flammes au [15](#). Ou vous venez en aide à un maximum de gens quels qu'ils soient au [4](#). Enfin, si vous avez exploré tous ces choix, rendez-vous au [61](#).

78

Vous vous montrez finalement plus rapide et plus malin que l'intrus. Après tout, vous êtes Tony Stark, et le hacking n'a pas de secret pour vous. Vous récupérez les données qui vous intéressent dans le système informatique. Il en ressort trois noms : Shawn Ping, l'émissaire du gouvernement ; Whitney Frost, principale actionnaire de l'entreprise *Mai Long* ; et enfin Zhang Tong, un haut-magistrat de Hong Kong. Vous gagnez 1 point de CHARISME pour avoir agi avec finesse et progressé dans votre lutte contre le Mandarin. Il est maintenant temps de vous envoler vers une autre destination au [55](#).

79

Vous allez vous battre à mains nues contre le MANDARIN. Comme les protocoles de votre armure ont été neutralisés par les ondes électromagnétiques, vous ne pourrez pas les paramétrer et donc les utiliser pour ce combat. Bonne chance !

MANDARIN ENDURANCE 15 DEFENSE 9 Attaque 2D+3 Dommages 3

Si vous parvenez à réduire l'ENDURANCE du MANDARIN à 3 ou moins, rendez-vous au [42](#). Si le MANDARIN réduit votre ENDURANCE à 3 ou moins, rendez-vous au [76](#).

80

Paramétrez votre armure pour affronter ce GROUPE D'ASSASSINS dans l'entrepôt.

GROUPE D'ASSASSINS ENDURANCE 18 DEFENSE 7 Attaque 2D Dommages 3

Si vous réussissez à retirer 18 points d'ENDURANCE au groupe, vous finissez par assommer tous vos assaillants. Rendez-vous alors au [97](#).

81

Pour avoir sauvé Li-Li, Trevor et les habitants de l'île, ajoutez 2 points à votre total de CHARISME. Aussi, en votre absence, Li-Li et Trevor ont-ils fait preuve de suffisamment de vigilance et de combativité pour ne pas se laisser manipuler par le MANDARIN ? Cela va dépendre de leur confiance à votre égard et de la combativité que vous leur avez inspirée. Si votre CHARISME actuel atteint 7 ou plus, rendez-vous au [100](#). Sinon, poursuivez la lecture de ce paragraphe. Lorsque vous arrivez à la villa de Shawn Ping, vous trouvez les corps sans vie de Li-Li et de Trevor. Le MANDARIN a réussi à les duper et les a assassinés. Vous avez sauvé les habitants de l'île, mais pas les prisonniers du MANDARIN qui s'est enfui et reste introuvable. Votre aventure s'achève sur cette amère victoire.

82

Tous les systèmes repartent ! Vous allez pouvoir utiliser les protocoles de votre armure dans le combat qui va suivre.

- Heureux de vous retrouver, monsieur. vous déclare Jarvis. Tout est en ordre.
- Que le show commence ! Lancez-vous.

Rendez-vous au [28](#).

83

Vous ne parvenez pas à esquiver la grenade qui percute votre plastron. La déflagration vous projette à terre. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Encore sonné, vous vous remettez debout tant bien que mal. Rendez-vous au [37](#).

Eurêka ! Les servomoteurs de votre armure se remettent en marche ! Le MANDARIN projette alors Li-Li sur le sol et se rue sur vous ! Malgré son âge, il saute souplement sur la longue table et vous charge en projetant son pied en avant ! Vous avez à peine eu le temps de vous remettre debout que son coup de pied, d'une force formidable, vous projette en dehors de la salle ! Vous vous retrouvez sur la terrasse où vous aviez atterri auparavant ! « Il faudrait que je me mette au Tai Chi » songez-vous en voyant la forme olympique du vieil homme. Rendez-vous au [27](#).

Vous n'arrivez pas à activer les systèmes auxiliaires, il n'y a rien à faire ! Vous voyez les flots du Pacifique se rapprocher de vous inexorablement. Tout à coup, vous entendez la voix mesurée de Jarvis dans votre casque :

- Je suis là, monsieur.

Les systèmes de l'armure se rallument enfin ! Vous réussissez un freinage d'urgence avec vos jet-boots en soulevant des vagues d'écume car il ne restait que quelques mètres entre vous et la mer ! Vous voilà hors de danger. Mais frôler ainsi la mort vous a ébranlé et réduit votre CHARISME de 1 point. Apparemment, quelqu'un doté de grandes ressources cherche à vous impressionner. Il serait très difficile d'essayer de retrouver le sous-marin lanceur de missiles qui vous a attaqué. Ce dernier se trouve sûrement loin de votre position, à des kilomètres dans les profondeurs de l'océan. Le mieux est de rejoindre le *Finance Center* pour alerter les autorités de Hong Kong. Rendez-vous au [41](#).

Vous lâchez vos missiles sur BLIZZARD, mais à mi-parcours, ils se dispersent soudainement dans toutes les directions, explosant aux abords de la clairière ! Votre adversaire les a déviés grâce à son contrôle des vents. Un missile a néanmoins explosé suffisamment près de lui en le blessant à l'épaule. Il est maintenant temps de paramétrer votre armure pour le combat qui va suivre.

BLIZZARD ENDURANCE 8 DEFENSE 8 Attaque 2D Dommages 3

Quand vous serez parvenu à réduire son ENDURANCE à 3 ou moins, BLIZZARD perdra connaissance. Rendez-vous alors au [31](#).

Vous observez un instant Zhang Tong. Celui-ci demeure impassible. Rendez-vous au [40](#).

Vous trouvez rapidement le parc de *Victoria Peak*. Au beau milieu de la nuit, l'endroit est désert et silencieux. Vous localisez son unique autel, construit au cœur d'une grande clairière. C'est un vieux monument de pierre rectangulaire, de la taille d'un homme. Des fidèles viennent régulièrement y déposer des petits papiers blancs sur lesquels ils ont écrit un vœu. Ces prières silencieuses sont pressées dans l'un des multiples orifices prévus à cet effet. Vous atterrissez à quelques pas de l'autel tandis qu'un vent léger se met à souffler, caressant les branches des arbres qui ceignent la clairière. Vous demandez à Jarvis de scanner le monument. Sa réponse ne se fait pas attendre.

- Monsieur, je détecte un support de données, dans la deuxième rangée, devant vous.

Suivant les indications de Jarvis, vous fouillez les cavités et vous finissez par trouver une clé USB blanche. Vous la fichez dans un port de données de votre armure pour le faire analyser par votre fidèle I.A. Puis, vous remettez respectueusement les petits papiers blancs que vous avez déplacés à leur place.

- Chargement d'un fichier vidéo, vous prévient Jarvis. Du coin de l'œil, vous remarquez que votre afficheur interne indique une baisse de température conséquente dans toute la clairière. Il fait deux degrés Celsius alors que vous étiez à dix degrés il y a quelques secondes.

- Monsieur, la température... commence Jarvis.

Mais vous l'interrompez.

- Je sais, le coupez-vous. Passes-moi la vidéo.

Jarvis s'exécute. Dans la vidéo, Jimmy Cho, visiblement très tendu, apparaît assis derrière un bureau.

- Mon nom est Jimmy Cho, déclare-t-il. Et je sais où trouver le Mandarin. Vous êtes pendu aux lèvres de Jimmy Cho tandis que votre afficheur interne indique une température ambiante de moins six degrés Celsius.

- Je me suis associé à celui qu'on nomme le Seigneur de Jade dans la région, croyant en tirer de grands bénéfices. Mais j'ai vite déchanté, car c'est l'homme le plus machiavélique qu'il m'a été donné de rencontrer.

De petits flocons de neige se mettent à tomber lentement sur la clairière.

- Quand le Mandarin a appris l'existence de Li-Li, ma sœur, il a voulu se l'accaparer comme un vulgaire objet, déclare Cho. Il n'a pas cessé de la harceler pour qu'elle devienne l'une de ses concubines. Mais voyant qu'elle s'y refusait, il l'a enlevé. Je n'ai pas pu la protéger à ce moment-là, mais je me suis juré de la secourir quoiqu'il m'en coûte ! Li-Li m'a contacté par téléphone avec la permission de son geôlier il y a quelques heures. Elle devait me convaincre au départ de ne pas chercher à la retrouver. Mais elle en a profité pour me révéler qu'elle était retenue avec un occidental dans la villa de Shawn Ping. Cette villa se trouve sur l'île de *Dadong Bay*. J'ai défié ouvertement le Mandarin qui a envoyé des tueurs à ma poursuite. J'ai dû me cacher pour leur échapper. Le Seigneur de Jade a des espions partout et... Soudain, une boule de glace de la taille d'un ballon percute le port de données saillant de votre plastron d'armure ! La clé USB s'en trouve alors brisée ! Vous vous retournez pour apercevoir un homme vêtu d'une combinaison polaire, blanche et bleu-marine. Son visage est dissimulé par un masque également bleu-marine et doté de lentilles polarisées.

- Hé, tête de fer ! vous lance l'inconnu. Mon nom est BLIZZARD, et tu as le bonjour du Mandarin.

Rendez-vous au [50](#).

89

Vous sautez dans le vide au centre de la cage d'escalier, et vous atterrissez pesamment sur le sol au rez-de-chaussée, non sans avoir arraché quelques rambardes au passage. Autour de vous, tout est en feu. Vous passez en mode visuel ultra-violet et vous distinguez à une dizaine de mètres devant vous une silhouette solitaire. Celle-ci arpente le hall d'entrée en projetant des gerbes de flammes par les poignets. Puis, la silhouette se tourne vers vous dans une attitude de défi.

- Voici donc le célèbre Iron Man, déclare le pyromane d'une voix rauque. Bienvenue dans l'enfer du BRANDON !

Votre affichage interne vous indique que la température de l'armure commence à grimper dangereusement. Quelle tactique allez-vous adopter ? Vous pouvez activer vos jet-boots pour foncer sur le pyromane afin de le projeter contre la porte d'entrée en vous rendant au [38](#). Ou vous engagez le combat en tirant sur lui avec vos répulseurs. Rendez-vous au [57](#).

Les porte-fenêtres ouvertes au rez-de-chaussée vous dévoilent une spacieuse et luxueuse salle à manger.

- Entrez, monsieur Stark ! lance la voix de Shawn Ping.

Sur vos gardes, vous faites un pas pour pénétrer à l'intérieur. Une longue table de banquet, dont une extrémité se trouve devant vous, occupe une bonne partie de la pièce. Trois hommes se tiennent à l'autre bout de la table : Shawn Ping, Zhang Tong, et Trevor Slattery. Ce dernier, toujours vêtu de sa tenue de détenu, a une sale tête et tremble comme une feuille. Les deux autres vous toisent avec un mélange d'assurance et de mauvaiseté.

- Bienvenue, monsieur Stark, dit Shawn Ping.
- Un peu de thé, monsieur Stark ? fait Zhang Tong.
- Je vous jure que je n'ai rien à voir avec tout ça ! vous déclare Trevor.

Une jeune asiatique en tenue traditionnelle entre silencieusement par une porte latérale. Son beau visage reflète une grande tristesse.

- Je vous présente Li-Li, déclare froidement Zhang Tong.

Tenant un plateau sur lequel est disposé un nécessaire à thé, la jeune femme s'apprête manifestement à servir les hommes assis à la longue table.

- Je vous en prie, monsieur Stark, joignez-vous à nous, dit Shawn Ping.
- Heu, je pourrais avoir une bière à la place ? Demande Trevor.

Vous observez quelques secondes cette scène surréaliste. Allez-vous concentrer votre attention sur Li-Li au [34](#) ? Ou sur Shawn Ping au [65](#) ? Ou sur Zhang Tong au [87](#) ? Ou encore sur Trevor au [92](#) ?

Vous prenez votre élan et vous foncez à travers une baie vitrée. Celle-ci se brise en mille morceaux. Vous avez à peine le temps de distinguer l'intrus (totalement surpris par votre charge) que vous le percutez de plein fouet. L'impact le projette une dizaine de mètres plus loin dans un fracas de cloisons et de bureaux brisés. Néanmoins, sa combinaison a dû le protéger du choc car il se relève, chancelant, des décombres. L'intrus porte une combinaison

moulante de couleur noire, et une sorte de corne métallique pointe de son masque noir au niveau du front.

- Tu vas regretter de te frotter à la LICORNE ! déclare-t-il d'un ton menaçant.

Si vous possédez des Micro-missiles, votre adversaire est trop prêt de vous pour que vous puissiez les utiliser. Si vous êtes doté de l'Uni-rayon, vous avez le temps de l'activer et de viser la LICORNE au [60](#). Si vous ne l'avez pas ou que vous ne voulez pas l'utiliser, rendez-vous au [17](#) pour l'affronter.

92

Vous observez un instant Trevor Slattery. Celui-ci semble totalement paumé, comme à son habitude. Rendez-vous au [40](#).

93

La terrible explosion qui s'ensuit vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Heureusement, votre armure a absorbé une partie de la déflagration. De plus, frôler ainsi la mort vous a ébranlé et réduit votre CHARISME de 1 point. Apparemment, quelqu'un doté de grandes ressources cherche à vous impressionner. Il serait très difficile d'essayer de retrouver le sous-marin lanceur de missiles qui vous a attaqué. Ce dernier se trouve sûrement loin de votre position, à des kilomètres dans les profondeurs de l'océan. Le mieux est de rejoindre le *Finance Center* pour alerter les autorités de Hong Kong. Rendez-vous au [41](#).

94

Vous prenez quelques minutes pour analyser et enregistrer dans la banque de données de Jarvis le système d'alimentation électrique de la LICORNE, ce qui vous fait gagner 1 point de GENIE. Peu après, vous vous apprêtez à quitter les lieux tandis que raisonnent les premières sirènes de police au pied de l'immeuble. Rendez-vous au [71](#).

95

L'étude de la combinaison du pyromane vous permet de gagner 1 point de GENIE. Aussi, selon Jarvis, le dérivé de phosphore devait être utilisé pour des armements brevetés par *Hammer Industries*. Retournez maintenant au [26](#).

96

Vous êtes venu à bout des missiles du sous-marin FING FANG FOOM ! Jarvis vous permet de détecter le submersible rapidement. N'ayant plus de missiles à lancer, il se retrouve sans défense. Vous vous rapprochez suffisamment du sous-marin et vous l'achevez en joignant les rafales de répulseurs de vos gantelets. FING FANG FOOM sombre au fond de la mer, transpercé de part en part. Il ne vous reste plus qu'à rejoindre Trevor et Li-Li sur l'île de *Dadong Bay* au [81](#) !

97

Vous reprenez votre souffle. Vous voilà débarrassé de cette bande d'assassins ! Allez-vous fouiller les corps au [64](#) ? Ou allez-vous quitter les lieux sans tarder au [23](#) ?

98

Vous concentrez l'énergie de votre armure dans le cœur de votre plastron. Se doutant de quelque chose, BLIZZARD renforce l'intensité de ses vents glacés. Vous distinguez à peine la silhouette de votre adversaire parmi les rafales de neige. L'instant d'après, vous êtes transi de froid, ce qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Ayant enfin accumulé assez d'énergie, vous activez l'Uni-rayon. Sa déflagration transperce le torse de votre adversaire de part en part. Votre tir est bien entendu mortel. Rendez-vous au [31](#).

99

- Li-Li, munissez-vous du revolver et surveillez le MANDARIN, ordonnez-vous à la jeune femme.

Celle-ci ne se fait pas prier, trop heureuse d'avoir enfin le dessus sur l'homme qui l'avait réduit en esclavage. Aussi, si le MANDARIN dit vrai, tous les habitants de l'île sont en danger. Il vous faut arrêter ces missiles à tout prix. Vous montez vers les cieux de toute la puissance de vos jet-boots. Devant vous s'étend la mer indigo jusqu'à l'horizon, surmontée par la nuit striée d'étoiles.

- Jarvis ! Appelez-vous. Détectez-moi les missiles et donnez-moi tout le jus possible !

- Bien, monsieur. L'approche satellite détecte un submersible à 5 kilomètres de votre position au sud-ouest. Vous êtes actuellement orienté sud-sud. Je programme la bonne trajectoire.

Vous pivotez vers le sud-ouest, tout en sachant aussi qu'il va falloir vous montrer plus habile que jamais devant cette épreuve. Rendez-vous au [67](#).

100

Vous avez vaincu le Mandarin et ses sbires ! Félicitations ! Vous retournez sur l'île de *Dadong Bay*, auprès de Trevor Slattery et de Li-Li Cho que vous avez libéré du joug du Seigneur de Jade. Li-Li a tenu bon et surveille toujours le Mandarin quand vous vous posez auprès d'elle. Le Seigneur de Jade s'est assis en tailleur, plongé dans une profonde méditation. Il doit sûrement ruminer intérieurement son échec.

La jeune femme, soulagée, va pouvoir retrouver les siens et faire le deuil de son frère.

Quant à Trevor, il semble toujours paumé comme à son habitude, et ne comprend pas ce qu'il fait sur cette île paradisiaque. Sans doute l'effet d'une substance qu'il affectionne tant. Vous allez le raccompagner dans sa prison de haute sécurité aux Etats-Unis, où une cellule l'attend. Les codétenus qui constituent son fan-club doivent trépigner d'impatience. Puis, vous pourrez rejoindre Pepper Potts, votre dulcinée. Celle-ci doit être rentrée de son voyage d'affaires, et elle doit vous attendre à New York, dans la tour des Vengeurs. Vous ne l'avez pas contacté depuis vingt-quatre heures, et son courroux sera peut-être plus terrible que celui du Mandarin, songez-vous avec le sourire.

L'horizon s'embrase doucement avec le lever du soleil. Ses premiers rayons font scintiller votre armure rouge et or. La nuit du Mandarin est terminée. D'autres aventures vous attendent, mais ceci est une autre histoire !



Ce document non-officiel est totalement gratuit et à but non lucratif. Il vise uniquement le plaisir ludique des lecteurs. Rédaction et réalisation : Xav'. Illustrations N & B : J-F et Xav'. Dernière illustration couleur : J-F. Liens hypertextes : vador59. Couverture en première page : Alin V ; dessin original de l'illustration couleur en première page : Salvator Larroca. Cette illustration couleur et les personnages ou références de Tony Stark / Iron Man, Jarvis, Pepper Pots, le Mandarin, le Brandon, Blizzard, la Licorne, Madame Masque, Fing Fang Foom et Trevor Slattery sont les propriétés de Marvel. Ce récit est pure invention mais quelques lieux cités existent réellement.

Xav'