

ANTRE
MONDE

LES
CHRONIQUES
DE L'**ÉTRANGE**
HONG KONG

KIT DE DÉCOUVERTE

CRÉDITS

Sur une idée originale de
Romain d'Huissier

Conception et rédaction
Romain d'Huissier
et Cédric Lameire

Mise en page et graphisme
Julien Dejaeger

Illustrations
Xavier « Coliandre » Colette,
Lionel Prats,
Prospass,
David Suárez

Direction éditoriale
Simon Gabillaud,
Guillaume Herlin
et Coline Pignat

Édité par
Antre Monde Éditions

ANTRE
MONDE

PRÉSENTATION

Appartenant au genre *urban fantasy* (ou fantastique contemporain), *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange* est un jeu de rôle prenant place dans cette cité asiatique, à notre époque.

Il est l'adaptation de la trilogie des *Chroniques de l'Étrange* de Romain d'Huissier, comportant trois tomes (*Les 81 Frères*, *La Résurrection du dragon* et *Les Gardiens célestes*) publiés aux éditions Critic puis réédités en format poche chez Folio SF.

Ce kit de découverte présente en quelques pages les principaux concepts développés dans *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange* et une version simplifiée du système de jeu. Un scénario et des prêtirés permettent de se plonger dans l'ambiance de Hong Kong et d'incarner des *fat si*.

SOMMAIRE

LES MYSTÈRES DE HONG KONG	4
Introduction	6
Le Port parfumé	7
Contrastes et paradoxes	10
La religion populaire	12
La communauté des <i>fat si</i>	15
La communauté surnaturelle	18
RÈGLES DU JEU	20
Les personnages	21
Le système <i>Ng Hang</i>	24
Les Trois Trésors	29
Gérer les ressources	31
Combattre	33
Utiliser la magie	37
Les règles du MJ	40
PERSONNAGES PRÉTIRÉS	43
Freddie Tan	44
Brenda Kang	48
Penny Woo	52
Sam Song	56
Billy Lau	60
EXEMPLE	64
SCÉNARIO 8 JUSQU'À CE QUE LA MORT NOUS SÉPARE	66
Introduction des prêtirés dans l'aventure	68
L'affaire du fantôme adultère	69
Lieu hanté	71
Enquête de proximité	75
Complications, triades et démons	78
Résolution et conclusion	80
Profil des principaux PNJ	81
LEXIQUE	92

新聞專

LES MYSTÈRES
DE HONG KONG





Hong Kong.

Une métropole de près de dix millions d'habitants, ultramoderne et frénétique. Une cité dont les rues sont toujours hantées par des esprits anciens et des démons chinois, où des fantômes éthérés errent le long des quais, au sein de laquelle se nichent de vastes domaines spirituels gouvernés par des rois-dragons.

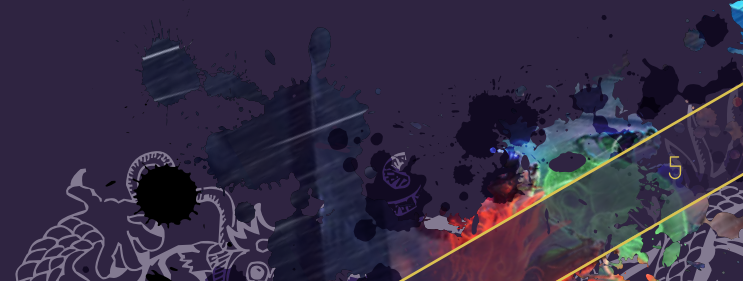
Hong Kong.

Une ville enracinée dans le passé et tournée vers l'avenir, où la technologie la plus avant-gardiste côtoie les antiques traditions, dont les hauts gratte-ciel en verre surplombent temples confucéens et monastères bouddhistes, au sein de laquelle l'argent est vénéré à l'égal des dieux célestes.

Hong Kong.

Un royaume défendu par les fat si : des pratiquants des arts mystiques chinois qui défendent l'ordre céleste en assurant l'équilibre entre le monde profane et la société surnaturelle. Devins, exorcistes, géomanciens ou alchimistes, ils utilisent leurs techniques ancestrales pour combattre les monstres affamés, aider les fantômes perdus à se réincarner et négocier avec les anciens esprits-animaux – selon la volonté des dieux.

Et vous êtes l'un de ces fat si.



INTRODUCTION

MONSTRES ET ESPRITS DES LÉGENDES CHINOISES

Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange pose comme paradigme que les esprits, fantômes et créatures diverses du folklore chinois existent toujours – ils sont peut-être plus discrets, se faufilant dans les ombres ou s'intégrant à la société, mais ils sont bien présents. C'est l'ensemble de cette mythologie (légendes, magie, objets mystiques...) qui est réel et encore d'actualité à notre époque. Ainsi, dans cette métropole ultramoderne, des démons servent d'hommes de main aux triades, des femmes-renardes chantent de la cantopop dans les karaokés, des rois-dragons règnent sur des cours secrètes d'esprits, des sorciers pratiquent les arts sombres, des sectes œuvrent au retour d'anciennes entités...

DÉTECTIVES SPÉCIALISTES DU SURNATUREL

Les joueurs sont invités à incarner des *fat si* : des magiciens maîtrisant une ou plusieurs des antiques voies de la tradition ésotérique chinoise. Ils sont les intermédiaires entre la société mortelle et le monde surnaturel. Si la plupart des créatures souhaitent juste vivre en paix et s'intégrer à Hong Kong, certaines sont malintentionnées et représentent un danger mortel – qu'il revient aux *fat si* de neutraliser.

UN GROUPE SOUDÉ, LIÉ PAR LE DESTIN, MANDATÉ PAR LES CIEUX

Les PJ sont liés par le *Loksyu*, un principe ésotérique symbolisé par une des mécaniques du jeu. Ils partagent une vision commune de l'occulte et sont protégés chacun par un Gardien céleste.

Ils portent tous un *sanhei*, un objet magique unique qui représente l'autorité qui leur a été confiée dans ce domaine.

DES ARTS MARTIAUX ET DE LA MAGIE

Dans *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange*, les *fat si* pratiquent les arts occultes traditionnels chinois qu'ils combinent avec efficacité à la technologie la plus moderne – incluant notamment leur propre réseau d'échange virtuel, le Taonet. La plupart d'entre eux sont également versés dans la pratique des arts martiaux et le jeu s'inspire largement des divers films d'action du cinéma de Hong Kong.

DES HÉROS AU CŒUR DE L'INTRIGUE

Les PJ sont des héros pleins de ressources, dont les enquêtes les amènent à découvrir les intrigues et secrets du monde occulte de *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange*. Parfois, le destin d'un quartier se trouve entre leurs mains et, à d'autres moments, c'est la ville entière qui s'avère menacée. Ils doivent faire preuve de courage, mais aussi compter sur leurs contacts et alliés pour affronter leurs plus dangereux adversaires.

UN SYSTÈME DE JEU ORIGINAL

Le système de *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange* est spécifiquement conçu pour cet univers. Il s'inspire largement de la numérologie et des concepts taoïstes traditionnels afin de refléter aux mieux l'ambiance unique des romans ainsi que les capacités des *fat si*, de leurs alliés et de leurs ennemis. Les cinq éléments sont au cœur de la fiche des personnages et le *Loksyu* leur permet de puiser dans une réserve mystique et de s'entraider – tandis que le MJ dispose de la *Tin Ji* (une provision de points symbolisant la « volonté du Ciel ») afin d'influer sur la partie.

UNE VILLE AU CENTRE DU COSMOS

La ville de Hong Kong elle-même joue un rôle central dans le jeu, qui ne se limite pas à un simple décor exotique et palpitant. La cité est vivante et l'animation de ses différents quartiers influence directement les enquêtes et les combats des *fat si*. Elle est surtout un des piliers du monde, régulièrement mis en danger, que les PJ devront défendre.





LE PORT PARFUMÉ

Région située au sud de la Chine, Hong Kong constitue une métropole moderne et surpeuplée, mais émaillée ici et là de rappels à ses origines antiques. D'immenses gratte-ciel de verre et d'acier surplombent de modestes temples taoïstes, les avenues éclairées par d'agressifs néons comportent divers autels dédiés à telle ou telle divinité, les grandes enseignes de luxe côtoient les petites échoppes traditionnelles...

HONG KONG EN QUELQUES DONNÉES

Signification du nom : le Port parfumé
Population : 7 500 000 habitants
Superficie : 1 105 km²
Densité moyenne : 6 800 habitants / km²
PIB : 335 milliards de USD
PIB / habitant : 61 000 USD / habitant
Langues : cantonais, anglais
Monnaie : dollar de Hong Kong (HKD)

Hong Kong est la troisième place financière du monde et abrite le cinquième plus grand port de la planète.

HISTOIRE

Intégrée à la Chine dès l'an 214 avant notre ère, la région de Hong Kong resta longtemps à l'écart des grands événements qui bouleversaient l'Empire du Milieu. Dès le seizième siècle, des marchands occidentaux y implantèrent des comptoirs commerciaux tandis que des pirates utilisaient les nombreuses îles de l'archipel comme repaires.

À la suite de la Guerre de l'Opium au dix-neuvième siècle, la Chine céda la région à l'Empire britannique pour une durée de quarante-neuf ans – ce qui fit de Hong Kong l'avant-poste des colonies européennes en Asie. Dès lors, la cité portuaire se développa sous cette double influence chinoise et anglaise.

C'est en 1997 que le Royaume-Uni finit par rétrocéder Hong Kong à la République populaire de Chine, respectant ainsi les traités conclus près d'un siècle plus tôt. Le Port parfumé conserva ses prérogatives économiques en tant que région administrative spéciale (RAS) – inaugurant le fameux « un pays, deux systèmes » qui consacre les spécificités économiques et politiques de Hong Kong.



LES TRIADES

Jadis organisations secrètes chargées de protéger les Chinois des exactions de l'occupant mandchou, les triades ont peu à peu évolué pour devenir des organisations criminelles disposant d'une influence non négligeable à Hong Kong. Les triades s'implantèrent ainsi dans le Port parfumé afin de profiter de la prospérité économique apportée par l'Empire britannique.

Organisées à la manière d'entreprises hiérarchisées et étendues, elles mènent leurs activités illégales dans les sphères politiques, économiques, culturelles et bien sûr surnaturelles. Elles exercent une grande influence dans les rues par l'intermédiaire des gangs qu'elles contrôlent à la manière de succursales. Leurs membres utilisent des titres aux résonances traditionnelles comme « la Tête du Dragon » (le parrain) ou « le Bâton rouge » (le responsable de la sécurité).

Malgré l'image romantique qu'en donnent certaines œuvres, les triades restent des organisations mafieuses uniquement préoccupées par l'argent et le pouvoir. La violence leur est inhérente et bien qu'elles cherchent à faire profil bas afin de mener leurs affaires sans attirer l'attention des forces de l'ordre, les explosions de violence ne sont pas rares – guerres de territoire, règlements de compte, conflits internes...

Quelques triades fameuses : la 14K, Vertu nouvelle et Paix, la Fédération Wo.



ORGANISATION ADMINISTRATIVE

Hong Kong est découpée en dix-huit districts, regroupés au sein de trois régions.

L'ÎLE DE HONG KONG

Il s'agit du cœur historique du territoire, lieu d'implantation des marchands occidentaux et de peuplement par les colons anglais. Territoire montagneux (le Pic Victoria culmine à plus de cinq cent mètres), la population s'y concentre essentiellement du côté nord – offrant le fameux panorama de la skyline de Hong Kong.

Le district de Central & Western abrite le quartier d'affaires et les instances gouvernementales : il s'avère ainsi le centre économique et politique du Port parfumé, à l'horizon découpé par ses nombreux gratte-ciel de verre et d'acier.

En son sein, le quartier des Mid-Levels accueille des zones résidentielles fort prisées par les Hongkongais les plus privilégiés mais aussi les riches expatriés que sa situation à proximité du cœur du pouvoir de la cité attire naturellement. De luxueux immeubles d'habitation séparés par de magnifiques espaces verts côtoient l'université de Hong Kong et le Hong Kong Park.

Peu peuplé comparé aux quartiers nord, le district de Southern est néanmoins fameux pour la péninsule de Shek O – parsemée des demeures luxueuses des millionnaires locaux mais aussi de quelques villages de pêcheurs. Des plages sublimes permettent aux enfants de bonne famille de se détendre le week-end, entre deux semaines de travail acharné dans les meilleures écoles de Hong Kong.

KOWLOON

Kowloon (« les Neuf Dragons ») occupe le sud de la péninsule qui fait face à l'île de Hong Kong. Ce territoire fut rapidement urbanisé suite

GÉOGRAPHIE

La région administrative spéciale de Hong Kong couvre un petit territoire, constitué d'un archipel (au sein duquel se trouve l'île de Hong Kong elle-même) et d'une partie continentale. Ouverte sur la mer de Chine méridionale, elle se révèle un port de grande importance.

Le relief est très prononcé au sein du territoire, ce qui eut un impact majeur sur l'urbanisation de Hong Kong. De nombreuses collines boisées parsèment la région et constituent des parcs naturels fort peu construits. Quant aux zones citadines, elles se concentrent sur les littoraux.

Le climat de Hong Kong est de type subtropical, avec des étés chauds (de 25 à 30°C) et pluvieux et des hivers doux et secs.

TRANSPORTS PUBLICS

Hong Kong dispose de nombreuses infrastructures de transport qui en relient tous les districts de manière fonctionnelle.

Le métro dessert ainsi tout le territoire, du cœur de l'île de Hong Kong jusqu'à la frontière avec Shenzhen, grâce à ses deux cents kilomètres de voies et ses cent soixante stations.

De grande qualité, l'infrastructure routière accueille de nombreuses lignes de bus et d'innombrables taxis proposent d'acheminer leurs clients en tout point de la ville. Particularité de l'île de Hong Kong, un réseau de tramways relie ses quartiers d'est en ouest.

Enfin, des services de ferries assurent la liaison entre les diverses îles de l'archipel et les territoires continentaux.





à l'occupation de l'île et la grande variété de ses quartiers en fait la région la plus bigarrée du Port parfumé mais aussi la plus peuplée.

L'image d'Épinal de Hong Kong est en réalité un portrait de Kowloon : de longues rues commerçantes éclairées de néons criards, des immeubles aux façades couvertes de climatiseurs, des ruelles tortueuses abritant de petites échoppes, des avenues encombrées de circulation...

Le district de Kwun Tong est le poumon industriel de la région. Accueillant d'innombrables usines depuis les années 1950, il est ainsi la plus grande zone de production de Hong Kong grâce à une foule d'ouvriers venant travailler dans une atmosphère particulièrement polluée.

C'est au nord du district de Yau Tsim Mong que se trouve le quartier de Mong Kok, réputé pour être la zone urbaine la plus densément habitée du monde. Il s'agit d'un lieu fortement animé de par la présence de nombreuses boutiques, galeries d'art, restaurants et boîtes de nuit – attirant ainsi une population jeune et branchée. D'immenses centres commerciaux rassemblent en permanence une foule pressée de profiter des meilleures affaires, dans le cadre d'un consumérisme typiquement hongkongais.

Frappé par une grande pauvreté, le district de Sham Shui Po abrite des retraités précaires, des étudiants sans le sou, des immigrés en quête d'une vie meilleure et des ouvriers sous-payés. Certains quartiers y sont fameux pour leurs « maisons-cages » : des immeubles constitués d'appartements de deux mètres carrés où s'entasse une population de désœuvrés – les oubliés du miracle économique hongkongais. Gangs et triades prospèrent sur ce terreau fertile.

SE NOURRIR

C'est à Hong Kong que le nombre de restaurants par habitant est le plus élevé au monde, avec près de quinze mille enseignes ! On en trouve à chaque coin de rue – de l'établissement coté où la tenue correcte est exigée à la petite baraque vendant des brochettes de poisson grillé en passant par le restaurant familial du quartier, il n'est pas difficile de se remplir le ventre dans le Port parfumé.

Le Hongkongais mange peu chez lui, profitant de cet immense choix. Il y en a pour toutes les bourses et les restaurants constituent également des lieux de socialisation : on y joue au mahjong, on y regarde les courses hippiques à la télévision, on y parle affaires...

Quelques plats typiques : cuisses de grenouilles à la vapeur avec feuilles de lotus, soupe aux haricots rouges, travers de porc à la vapeur avec haricots noirs fermentés et piments, bouchées à la vapeur (*dimsum*), nid d'amour aux fruits de mer, nouilles sautées aux trois viandes, poulet croustillant...

LES NOUVEAUX TERRITOIRES

Regroupant les nombreuses autres îles de l'archipel et les terres comprises entre Kowloon et la frontière chinoise, les Nouveaux Territoires représentent plus de quatre-vingts pour cent de la surface de Hong Kong. On y trouve les nombreuses villes nouvelles qui furent bâties à partir des années 1970 afin d'endiguer le problème de peuplement de la région. Cependant, la majeure partie des Nouveaux Territoires s'avère occupée par des parcs et des réserves naturelles, offrant un paysage qui contraste fortement avec les quartiers très urbanisés de Kowloon.

Le district d'Islands comprend notamment Lantau – la plus grande de toutes ces îles. Elle accueille l'aéroport international et le quartier de Discovery Bay, habité par une importante communauté d'expatriés, ainsi que le monastère de Po Lin, célèbre pour son bouddha géant qui surplombe le paysage du haut de la colline de Ngong Ping, et de nombreux villages traditionnels dont la communauté de pêcheurs de Tai O.

Si le district de Yuen Long semble paisible, la ville éponyme accueillerait les sièges de plusieurs triades... Une réputation qui tranche avec la joyeuse animation du reste du territoire, qui comporte de nombreux marchés et restaurants ainsi que divers sites touristiques très fréquentés (parcs, fortins, villages pittoresques...).

Dans le district de Sai Kung se trouve la petite ville de Tseung-Kwan-O. Il s'agit d'un endroit ancien et tranquille, à l'écart de l'effervescence de Hong Kong malgré la proximité du cœur de la métropole. De hauts et modernes buildings modernes offrent une vue magnifique sur Junk Bay tandis que toute une partie de la ville se révèle parsemée de maisons au sein de quartiers ordonnés séparés par d'agréables squares.





CONTRASTES ET PARADOXES

Hong Kong cumule de nombreuses singularités. Port chinois jadis contrôlé par une puissance européenne, ce double héritage lui permet de nos jours d'assurer la jonction entre l'Orient et l'Occident. Enclave libérale aux portes d'un empire communiste, elle se situe entre deux idéologies politiques opposées. Le regard tourné vers l'avenir tout en gardant les pieds bien ancrés dans d'antiques traditions, elle synthétise le moderne et l'ancien. Abritant une importante communauté surnaturelle exilée de Chine mais peuplée majoritairement de mortels, elle symbolise la nécessaire coexistence du Yin et du Yang.

LE CENTRE DU COSMOS

Ce sont toutes ces contradictions et complémentarités qui font de Hong Kong la ville sur laquelle repose désormais l'équilibre de tout l'univers.

Le principe taoïste « Le Tout est dans l'Un et l'Un est dans le Tout » a permis à l'Empereur de Jade – maître du panthéon céleste chinois – de faire de Hong Kong le centre du cosmos : en proclamant par un édit céleste que la ville contenait en elle toute l'essence de l'univers et en fournissait ainsi une représentation à échelle moindre, il la transforma en pilier de la création, capable de la soutenir malgré les multiples cataclysmes engendrés par le vingtième siècle et qui menacent la cohésion de la réalité.

De par ses nombreuses caractéristiques bien souvent paradoxales, Hong Kong opère une synthèse de suffisamment d'aspects de l'existence pour revendiquer cette position de centre cosmique. Et c'est en effet au sein de ses quartiers et dans ses rues que se joue à présent le destin de l'univers.

PLUS QU'UNE VILLE

Le Port parfumé n'est pas une simple ville : aux yeux de ses habitants, elle est une entité immanente qu'ils assimilent à Tin Hau : la déesse des marins et des pêcheurs, considérée comme la sainte patronne de Hong Kong.

Hong Kong assume ses contradictions de façon harmonieuse. Comme dans la religion populaire chinoise, ses différents aspects se fondent en un tout qui forme son identité et son âme. La cité dépasse donc les contrastes qui l'animent, elle les sublime et les transforme en caractéristiques qui forgent sa singularité. Hong Kong se révèle à l'image du cosmos : ses paradoxes deviennent des complémentarités, à la façon du Yin et du Yang qui s'assemblent afin de symboliser l'univers tout entier.



MODERNITÉ ET TRADITION

Le regard de Hong Kong se tourne sereinement vers l'avenir parce que la ville respecte ses anciennes traditions – s'assurant une assise solide dans le passé, un véritable respect de son identité qui lui permet d'aller de l'avant avec confiance.

Par exemple, sur l'île de Lantau (district d'Islands) se situent certaines des infrastructures les plus modernes de la région, ouvertes sur le monde : un aéroport international considéré comme le meilleur de la planète et un quartier abritant une large population d'expatriés. Mais s'y trouvent également un monastère au mode de vie ascétique et une myriade de villages de pêcheurs, dont les maisons construites sur pilotis offrent un témoignage d'un mode de vie ancien.

Passer d'une ruelle bordée d'échoppes étroites à une large avenue à la dense circulation en plein Mong Kok, promener le regard des sommets montagneux que tutoient les gratte-ciel à la toiture évasée d'un temple taoïste en plein quartier de Yau Ma Tei ou aller acheter herbes et simples après une visite au sein d'un hôpital équipé du nec plus ultra sont également choses fréquentes à Hong Kong. En tout lieu de la ville, la coexistence du moderne et du traditionnel s'affirme au point que plus personne ne s'en étonne.

DIEU-ARGENT ET PANTHÉON CÉLESTE

Ville enrichie par l'une des économies les plus libérales du monde, Hong Kong garde un profond respect à l'égard de sa religion populaire et sa cohorte de divinités. Bien que l'argent y soit une valeur cardinale, les habitants du Port parfumé n'oublient jamais à qui ils doivent leur bonne fortune et ils rendent scrupuleusement hommage aux dieux et aux ancêtres bénis.

Ainsi, au sein du **district de Central & Western** se dressent les sièges de certaines des entreprises les plus riches du monde, dont les activités impliquent des milliers de personnes – secrétaires, hommes et femmes d'affaires, traders, banquiers, conseillers financiers, actionnaires, présidentes... Les immeubles aux façades vitrées abritent une foule d'employés et de cadres ayant pour but d'enrichir les entreprises qui les emploient – dans l'espoir d'en profiter au passage. Mais même au sein de ces quartiers dédiés au dieu-argent, on peut trouver des autels bordant discrètement les trottoirs ou des temples taoïstes. Malgré la frénésie de leur vie, les occupants du district n'oublient jamais de déposer une offrande ou de brûler un bâton d'encens au sein de ces lieux de culte – après tout, se concilier les faveurs des dieux ne peut jamais faire de mal quand on veut réussir dans les affaires...

À dix minutes en métro de ces quartiers dédiés à l'argent se trouve le **district de Wong Tai Sin**, véritable centre religieux de Hong Kong. On y trouve le temple du Grand Immortel Wong : un véritable complexe composé de nombreux bâtiments et jardins où une foule de croyants vient chercher conseil auprès des devins et géomanciens qui y officient. Les trottoirs des rues qui entourent la structure accueillent des pharmaciens itinérants qui vendent des élixirs d'immortalité. Derrière des étals sommaires, de prétendus exorcistes font commerce de talismans censés repousser les démons. À l'ombre d'un auvent, des pratiquants de *heigung* se livrent à des démonstrations de leur art séculaire dans le but de monnayer des manuels imprimés sur du papier bon marché. Ainsi, en ces lieux également se rencontrent les antiques divinités et l'argent-roi, dont les intérêts semblent toujours converger à Hong Kong...

VILLE ET NATURE

Dans la région de Hong Kong, les parcs et réserves naturelles représentent quarante pour cent du territoire. Ces zones préservées de l'urbanisation offrent une respiration bienvenue, par contraste avec la vie citadine.

Le **district de Sai Kung** est fameux pour ses parcs sillonnés de sentiers offrant une vue imprenable sur les orgues volcaniques du réservoir d'High Island ainsi que sur des plages de sable fin. Les paysages de cette partie de Hong Kong font les délices des habitants et des touristes, qui y découvrent une image bien éloignée des clichés du Port parfumé. Après une longue promenade, la ville de Sai Kung permet de se restaurer dans des établissements situés face au front de mer et servant poissons et crustacés de première fraîcheur.

Même au sein de Hong Kong se trouve de vastes espaces verts. Le plus fameux est le **Hong Kong Park**, au sein du **district de Chan Wai**. Îlot de nature perdu au milieu d'un quartier bouillonnant d'activité, il s'avère composé de zones arborées entretenues avec soin et de plans d'eau où s'ébattent poissons et tortues. Des chemins serpentent au milieu d'une faune et d'une flore variées. Des ponts enjambent des ruisseaux qui relient une cascade cristalline à divers points d'eau. Divers jardins comportent de magnifiques parterres de fleurs dont les fragrances embaument l'atmosphère, tandis que des enfants s'amusent sur une aire de jeux. Le Hong Kong Park démontre avec brio la faculté qu'ont les Hongkongais à concilier paysage naturel et design moderne, en une véritable synthèse du caractère schizophrénique de la ville.

LA RELIGION POPULAIRE

Synchrétisme ancien devenu une forme de croyance informelle, la religion populaire est une spécificité de Hong Kong. Système de pensée au concept simple mais aux implications aussi diverses que complexes, elle propose un cadre flexible à la foi des Hongkongais.

Cette religion populaire opère ainsi une forme de synthèse entre les nombreux courants religieux que la Chine a su accueillir tout au long de son histoire. Elle amalgame notamment ce que l'on désigne sous le nom des Trois Enseignements (*Saam Gaau*) – constitués par le taoïsme, le confucianisme et le bouddhisme.

À Hong Kong, la religion populaire est omniprésente. L'athéisme n'y a ainsi pas de sens : tous les habitants sont croyants à différents niveaux. La structure même de cette religion explique cela : loin d'être un dogme unique et figé, elle se présente comme un système religieux « à la carte » au sein duquel chacun puise selon ses convictions et penchants personnels – sans s'interdire d'en changer en fonction des événements de sa vie personnelle. Il n'existe donc pas un seul foyer dans la ville – même entre les murs des plus étroites maisons-cages – qui n'ait pas son petit autel. Consacré aux ancêtres familiaux, il sert également à prier diverses divinités au besoin. On trouve en permanence devant lui trois bâtons d'encens, dont la fumée porte les hommages des habitants du logement vers le Ciel ou les Enfers.



LES TROIS ENSEIGNEMENTS

Le taoïsme constitue la première religion indigène de la Chine. Issu des croyances animistes datant de l'époque où l'Empire du Milieu n'était qu'un territoire peuplé d'éparses tribus, il se trouva accolé à une pensée philosophique par le grand sage Lou Zi dans son célèbre ouvrage le *Dou Dak Ging* (*Livre de la Voie et de la Vertu*). C'est en réaction à l'arrivée du bouddhisme que le taoïsme finit par se structurer en une religion organisée – afin de préserver son influence spirituelle et disposer d'une réelle influence politique.

Le taoïsme définit l'origine et les lois de l'univers, et peut se résumer ainsi : le Tao est à l'origine de tout, créateur sans volonté ni conscience d'où émanent les dix mille êtres et choses. Il comporte deux principes opposés et complémentaires : le Yin et le Yang, dont l'interaction engendre le *hei* et les cinq éléments – autant de « briques » qui constituent l'ensemble du cosmos.

Au départ, le confucianisme constituait moins une religion qu'une philosophie. Pensée promulguée par le lettré Hung Zi, elle se popularisa après la chute de la dynastie Qin en devenant une doctrine d'État autour de laquelle la Chine bâtit son administration dans le but de maintenir sa stabilité sociale. De nos jours, les principes du confucianisme irriguent toujours la société chinoise contemporaine.

Le confucianisme prétend que l'équilibre d'une société ne peut exister que si les hommes qui y vivent bénéficient d'une instruction, observent scrupuleusement les rites sociaux et acceptent de se soumettre à une autorité juste. Il met en avant l'importance de la hiérarchie sociale et en fonde la base dans le rapport qu'entretiennent parents et enfants. Ainsi, l'obligation par les enfants de respecter leurs parents et de leur obéir – la piété filiale (*haau*) – doit s'étendre à tous les niveaux de la société : le disciple doit respecter son maître, l'administré doit respecter le fonctionnaire et le sujet doit respecter le souverain.

Religion tirant son origine du prince indien Siddhârta Gautama – le fameux Bouddha –, le bouddhisme n'est pas une religion originaire de Chine. S'adaptant à la culture locale, notamment en s'imprégnant de nombreux concepts taoïstes, il connut un véritable succès auprès du peuple





de l'Empire du Milieu au point de devenir une composante essentielle de l'identité religieuse chinoise. L'histoire du bouddhisme en Chine est indissociable de celle des arts martiaux, la légende voulant que le moine indien Daat Mo ait enseigné aux bonzes les exercices physiques qui devaient donner naissance au kung-fu.

Le bouddhisme est une religion monastique qui prône le détachement des choses matérielles afin d'échapper à la vacuité du monde qui emprisonne les âmes et de ne plus subir la souffrance en quittant enfin le cycle des réincarnations. Devenir un bouddha – un éveillé – implique ainsi d'observer une vie ascétique et de respecter de nombreux interdits. Un courant bouddhique très présent en Chine promet à ses adeptes que répéter dix mille fois le nom du Bouddha Oneitofat leur permettra de renaître au paradis que gouverne celui-ci.

DIEUX ET BOUDDHAS

Le panthéon de la religion populaire – sur lequel règne l'Empereur de Jade – se compose d'innombrables entités aux pouvoirs divins, issus de différentes religions et dont la nature se révèle fort diverse. Mais pour les Hongkongais, tous ces êtres sont considérés comme appartenant à un plan supérieur et capables d'influencer leur vie – aussi les vénèrent-ils peu ou prou de la même façon.

DIVINITÉS CÉLESTES

Parmi les plus importantes du panthéon, ces divinités vivent dans le royaume céleste sous le règne bienveillant de l'Empereur de Jade. Si elles ne se rendent jamais physiquement dans le monde des mortels, elles n'hésitent pas à envoyer des signes et augures aux *fat si* par l'intermédiaire de rêves ou de coïncidences. Les exorcistes les plus puissants sont même capables d'invoquer leurs attributs pour mener à bien leurs missions.

Gwaan Dai est le dieu le plus populaire de Chine. Durant sa vie de mortel, il se nommait Gwaan Jyu et participa à la grande épopée des Trois Royaumes – une période de guerre civile et de hauts faits. Il s'y illustra et devint le dieu de la guerre mais aussi du commerce sous l'apparence d'un général au visage écarlate orné d'une longue barbe et brandissant son massif *gwaandou* nommé Dragon ascendant. Il incarne les qualités primordiales de la culture chinoise : loyauté, bravoure, maîtrise de soi et esprit chevaleresque.

Man Coeng tient une place privilégiée dans le panthéon céleste en tant que dieu des lettrés. De nos jours, il préside à la destinée de ceux qui souhaitent réussir dans la vie grâce au savoir et aux études. Portant le titre de Saint Lettré, il est ainsi vénéré par les diverses professions intellectuelles et bien entendu les étudiants anxieux de décrocher un diplôme qui leur permettra de s'intégrer à l'industrielle société hongkongaise.

À l'origine déité mineure, Tin Hau s'est depuis hissée au rang de sainte patronne de Hong Kong – au point d'en être la divinité la plus importante. Indissociable de la ville, Tin Hau en est une véritable personnalisation : elle incarne Hong Kong, comme en témoignent les innombrables temples et autels qui parsèment la cité. La célébration de son anniversaire (au vingtième jour du troisième mois lunaire) donne lieu à l'un des festivals les plus importants du Port parfumé.

Neveu de l'Empereur de Jade, Jilong est le grand défenseur du monde céleste. Il affronta ainsi de terribles menaces démoniaques qui ébranlèrent jusqu'aux fondements du cosmos. Considéré comme le patron des exorcistes mais aussi l'incarnation de la piété filiale, il se distingue par un talent martial hors-norme mais aussi une profonde sagesse – symbolisée par son troisième œil – qui lui permet de toujours prendre la bonne décision.

DIVINITÉS TERRESTRES

Héritage d'un animisme antique intégré au taoïsme, les divinités terrestres forment une foule d'esprits locaux dont les prérogatives restent limitées à un endroit et une fonction spécifiques. En général, il s'agit de mortels ayant accompli des actes notables qui leur ont permis de se muer en divinités protectrices après leur décès.

De nos jours, dans une ville aussi grande et peuplée que Hong Kong, ces divinités terrestres se sont adaptées. Elles gèrent à présent une rue, un bâtiment, un parc, un quartier... Elles continuent à veiller sur les humains vivant au sein de leur domaine. Les Hongkongais leur consacrent donc de petits autels et gardent chez eux des figurines à leur effigie afin de rester sous leur protection. Bien qu'ils semblent moins importants que les divinités célestes, ces dieux reçoivent plus d'offrandes et d'hommages du fait de leur proximité.

Les rois-dragons constituent l'échelon le plus élevé de la hiérarchie des déités terrestres, faisant office d'intermédiaires entre notre monde et celui des dieux.



IMMORTELS

Les Immortels sont des humains ayant obtenu une longévité de dix mille ans et plus ainsi que des pouvoirs surnaturels en approfondissant leur connaissance du Tao. Bien souvent, les Immortels parcourent le monde en quête de connaissances afin de parfaire leur compréhension du cosmos et de gagner en sagesse et en puissance.

Les **Huit Immortels** composent un groupe informel qui tient une place privilégiée dans la mythologie chinoise – grâce à des romans mettant en scène leurs exploits, comme *Le Voyage vers l'Orient*. Ils doivent leur popularité à leur comportement fantasque, bien éloigné du sérieux qu'affichent les dieux.

BOUDDHAS

Même si les différents personnages saints du bouddhisme ne sont pas des dieux au sens strict, la religion populaire les traite plus ou moins comme tels et, de fait, ils occupent des fonctions similaires et disposent de pouvoirs tout aussi étendus. Qu'elle les intègre tels qu'ils sont ou les transforme afin de mieux se les approprier, elle permet à ce panthéon de coexister en parfaite harmonie avec les divinités célestes sans guère les différencier d'un point de vue pratique.

Bouddha était à l'origine le prince indien Siddhârta Gautama. Cloîtré dans son palais sur ordre de son père le roi, il ne connaissait rien du monde extérieur. Un jour, sa curiosité le poussa à sortir en ville afin de rencontrer ses sujets et il découvrit alors la vieillesse et la mort. Choqué, il entama une longue réflexion sur la condition humaine et chercha un sens à la vie. Méditant durant des années sous un saule, il finit par atteindre l'éveil spirituel et devint un bouddha.

Bouddha de la Terre pure, **Oneitofat** règne sur le Paradis de l'Ouest : un lieu parfait dépourvu de mal et de souffrance. Dans ces conditions

idéales, y atteindre l'éveil spirituel se révèle aisé. La croyance populaire veut que répéter dix mille fois l'incantation « *Naa Mou Oneitofat* » au cours de sa vie assure de renaître dans la Terre pure – dernière étape avant le Nirvana.

BODDHISATTVAS

Un bodhisattva est un mortel qui suit son chemin vers l'éveil spirituel tout en aidant ses semblables à l'atteindre également. Il s'agit en quelque sorte d'un stade de « pré-bouddha » qui valorise tant la compassion que celui qui s'en réclame refuse d'accéder au Nirvana tant que tous les autres êtres n'y seront pas parvenus.

En Inde, **Gunjam** est le bodhisattva associé à la compassion. Lors de son incorporation dans la religion populaire chinoise, il changea de sexe pour devenir la déesse de la compassion et de la miséricorde, parfois considérée comme une Immortelle par les taoïstes. Les profanes la vénèrent car elle est la déesse qui résout les problèmes et guide ses fidèles vers la Terre pure d'Oneitofat.

LES DIX ENFERS

Le *Deijuk* est le monde souterrain vers lequel se dirigent presque toutes les âmes des défunts. Jugées par le dieu de la mort **Ymlo**, elles sont alors torturées pendant une durée qui dépend de la gravité de leurs péchés – afin d'en être purifiées. Dès lors, elles plongent dans le cycle des réincarnations et renaissent sans mémoire dans le monde des vivants afin d'y mener une nouvelle existence.

Comme bien d'autres notions de la religion populaire chinoise, le *Deijuk* agrège des éléments bouddhistes (voire hindouistes) à des croyances typiquement taoïstes en gommant au passage les éventuelles incohérences entre ces différents systèmes de pensée.



LA COMMUNAUTÉ DES *FAT SI*

Officieux, le pouvoir des *fat si* sur Hong Kong n'en est pas moins particulièrement important – voire même crucial. En effet, l'harmonie qu'ils défendent est garante de la prospérité de la ville. En équilibrant le Yin et le Yang, le monde occulte et la société profane, les *fat si* assurent que les souffles bénéfiques baignent le Port parfumé et en protègent les habitants. La cohésion ainsi maintenue représente un pilier soutenant la création dans son ensemble – c'est pourquoi les dieux veillent sur les *fat si* et les guident dans leur mission.

Superstitieux et respectant de nombreuses traditions, le grand public ne réalise cependant pas à quel point le surnaturel est présent à Hong Kong, à quel point il est concret et peut affecter la vie de ses habitants. Seuls quelques-uns en ont conscience : les personnes riches et influentes, les individus qui se sont déjà retrouvés impliqués dans des événements occultes, certains membres du gouvernement et des forces de l'ordre, quelques cadres de triades...

LE TAONET

Construit au cours des vingt dernières années, le Taonet est un entrelacs de divers sites, forums et blogs tenus par des *fat si*. Ceux-ci l'utilisent pour effectuer des recherches, s'informer sur l'actualité de la communauté surnaturelle ou partager leurs expériences.

Le Taonet est une partie d'internet que les profanes prennent pour du folklore (au mieux) ou l'espace d'expression d'un ramassis d'illuminés (au pire) mais qui fournit de très nombreux logiciels en ligne ainsi que des bases de données fort complètes sur tous les sujets qui évoquent le surnaturel.

MISSION

À Hong Kong, les *fat si* jouent le rôle d'intermédiaires entre la société profane et le monde surnaturel. Ces deux pôles Yang et Yin existent dans la ville et aucun ne doit prendre trop fortement l'ascendant sur l'autre. Une forme d'équilibre doit s'établir, mais sa précarité et son instabilité nécessitent l'intervention des *fat si* pour redresser la situation quand cela s'avère nécessaire.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les *fat si* ne sont pas des « exterminateurs de monstres ». Certes, diverses créatures

surnaturelles se révèlent néfastes et il est alors nécessaire de s'en débarrasser, mais une grosse majorité de *jiugwaai* ne cherche qu'à vivre tranquillement à Hong Kong sans nuire aux mortels. Malgré cette bonne volonté, leur nature et leurs usages ancestraux les poussent parfois à des comportements dangereux et c'est alors que les *fat si* interviennent – non pas forcément pour châtier, mais plutôt pour étudier la situation, l'analyser et corriger si possible le déséquilibre causé.

Bien sûr, la mission des *fat si* implique à l'occasion une certaine dose de violence. Bien qu'elle ne soit jamais la première réponse envisagée, il est parfois nécessaire d'y recourir. Par exemple, lorsqu'un monstre sans capacité de raisonnement erre à Hong Kong et représente un danger pour ses habitants, il n'est pas toujours possible de régler le problème de façon pacifique – il faut alors abattre la créature.

En somme, le rôle des *fat si* à Hong Kong revient à réguler les rapports entre le profane et le surnaturel de façon à ce qu'aucun ne prenne le pas sur l'autre au risque de provoquer un déséquilibre. Et cette mission doit être remplie en cultivant des vertus d'humanité et de compassion dans le but de policer les rapports entre le monde des mortels et la communauté des *jiugwaai*.

JURIDICTION

La mission qui échoit aux *fat si* s'exerce dans un périmètre bien précis.

Les *fat si* peuvent intervenir sur toute affaire qui comporte un élément surnaturel. Que leur attention ait été attirée sur elle par leurs informateurs, que la police leur ait remis le dossier correspondant ou qu'une triade les ait engagés pour la résoudre, ils sont pleinement habilités – par décret divin – à enquêter et prendre les décisions nécessaires. Ils agissent en toute indépendance mais peuvent parfois bénéficier de l'assistance d'une instance officielle, comme les forces de l'ordre.

Souvent, de telles affaires se révèlent à double sens. On pense en premier lieu aux cas où des *jiugwaai* nuisent aux mortels : les spectres affamés qui se gorgent de *hei Yang*, les démons qui dirigent des organisations mafieuses, les monstres qui se repaissent de chair humaine...

Mais il n'est pas rare que des mortels portent préjudice à des êtres surnaturels : un proxénète qui tient sous sa coupe des esprits-animaux, un sorcier qui prélève des organes démoniaques en disséquant ses victimes, un chef de triade qui réduit d'innocents fantômes en esclavage...

La mission des *fat si* est cruciale pour l'équilibre de l'univers. Une telle responsabilité ne peut donc se satisfaire de réponses simples face à l'immense variété de situations décrite. La politique du moindre mal doit souvent s'envisager quand aucun choix ne semble bon. Le jugement d'un *fat si* fait pleinement partie des qualités indispensables à son rôle.

LE SANHEI

Puissant objet magique, le *sanhei* sert en premier lieu à indiquer que son porteur dispose d'une réelle autorité spirituelle octroyée par le Ciel. Les *jiugwaai* les plus intégrés à Hong Kong reconnaissent d'instinct un tel objet et savent que son détenteur doit être respecté et qu'il est possible de lui demander aide et assistance en cas de problème. Les divinités terrestres, Immortels ou messagers célestes reconnaissent également le *fat si* pour ce qu'il est et se montrent favorablement inclinés à son égard, tant qu'il respecte les rites et les règles de bienséance.

Outre ce rôle de symbole, le *sanhei* offre à son porteur des pouvoirs non négligeables. De natures diverses, ces dons améliorent la maîtrise magique du *fat si*, lui offrent une réserve de *hei*, lui permettent de guérir plus vite, le rendent meilleur dans certains domaines, infligent des dommages même aux *jiugwaai* les plus évanescents...

LA MAGIE CHINOISE

Réalité essentielle à la mission des *fat si*, la magie qu'ils pratiquent s'ancre dans une tradition plurimillénaire mais n'a pas pour autant oublié d'évoluer avec son époque. Issues des principes fondamentaux de la religion populaire, ces pratiques se sont perfectionnées avec le temps grâce aux recherches de nombreux mystiques et aux progrès de la technologie.

La magie chinoise possède de nombreuses facettes et se révèle des plus malléables entre les mains de ses meilleurs pratiquants. Elle se compose de cinq voies, chacune associée à un élément de la cosmologie taoïste.

LE CINABRE INTERNE (MÉTAL)

Le cinabre interne se base sur une forme de méditation dont le but est de manipuler les Trois Trésors (*Saam Bou*) que sont l'essence (*zing*),

l'esprit (*san*) et le souffle (*hei*). Le corps est considéré par le pratiquant comme un laboratoire dont les instruments sont les méridiens d'énergie, les points vitaux et le champ du cinabre qui se trouve au centre de l'organisme.

À travers des exercices respiratoires, le pratiquant parvient à se renforcer à tous les niveaux : capacités physiques (force, rapidité, résistance...) comme mentales (concentration, mémoire, intelligence...) et charisme. Possédant une connaissance profonde de ses schémas énergétiques, il sait se purger des poisons et maladies – même d'origine surnaturelle – et peut également consolider ses capacités d'ascèse. Enfin, il parvient à exprimer son *hei* hors de son corps pour influencer sur son environnement direct.

L'ALCHIMIE (EAU)

L'alchimie externe se rapproche grandement de sciences comme la chimie, la pharmacologie et l'herboristerie. Le pratiquant possède un véritable laboratoire plein d'instruments avec lesquels il travaille sur une grande variété de composants.

Un alchimiste disposant des bonnes formules peut créer des élixirs qui agissent directement sur les Trois Trésors, que ce soit pour les régénérer ou les dégrader. En extrayant l'essence même des cinq éléments, il sait concocter des philtres qui en exacerbent la puissance dans l'organisme jusqu'à octroyer des capacités comme cracher du feu ou rendre sa chair aussi dure que de la pierre. D'autres recettes permettent de mettre au point un véritable petit arsenal d'armes alchimiques : bombes incendiaires, concentrés de foudre, potion glaçante... Enfin, l'acupuncture est aussi une forme de cette magie dans laquelle le pratiquant considère le corps du patient comme un laboratoire et ses aiguilles comme des instruments.

LA MAÎTRISE DE LA VOIE (TERRE)

Plus encore que les autres, cette magie tire sa puissance de la compréhension poussée que possède le pratiquant des lois fondamentales de l'univers. Le principe en est l'altération du cosmos (aussi bien de façon restreinte qu'à grande échelle) grâce à la volonté de l'individu.

Un maître de la Voie sait provoquer des changements de son essence aussi bien que de celle du monde qui l'entoure. Sur un plan personnel, il devient capable de modeler son corps à sa guise – lui octroyant de nouvelles formes, dont celles d'animaux. Quant à son âme, il peut la détacher et parcourir le monde sous une forme spirituelle jusqu'à parvenir à visiter les rêves



d'autrui. Par prolongement, il peut également altérer l'essence d'autres personnes par le biais de malédictions redoutables. Ses capacités lui permettent même d'explorer l'au-delà et d'interroger les morts, de relever des corps sans vie soumis à sa volonté et de prolonger l'existence d'autres mortels. Enfin, son contrôle sur l'environnement lui octroie un pouvoir réel sur le climat.

L'EXORCISME (FEU)

Beaucoup de profanes pensent que l'exorcisme se limite au combat contre les forces maléfiques et que le pratiquant est un guerrier avant tout. Rien ne saurait être plus faux : un exorciste est en réalité un intermédiaire, assurant le lien entre le monde occulte et la société mortelle plus encore que ses confrères *fat si*.

Les exorcistes se révèlent capables d'identifier les *jiugwaai* auxquels ils ont affaire en devinant leur réelle nature. Ils savent les démasquer derrière les illusions et les métamorphoses, les pister en remontant des traces qu'ils sont les seuls à percevoir. Leur aura leur permet d'obtenir un ascendant sur les créatures surnaturelles, voire d'en contrôler certaines. Leurs rituels peuvent créer des zones protégées contre les *jiugwaai*. Et quand il convient de combattre, les exorcistes utilisent leur *hei* pour imprégner des armes, invoquer les attributs des dieux ou pratiquer les rites de punition céleste.

LA GÉOMANCIE (BOIS)

La géomancie reste la magie la plus populaire à Hong Kong. Science de l'étude des souffles énergétiques, elle possède des applications dont l'intérêt pratique la rend très séduisante aux yeux des profanes. En relation avec les dieux, les forces de la nature et les mystères de l'avenir, elle place le pratiquant au centre de nombreuses préoccupations vivaces au sein de la population.

En premier lieu, les géomanciens maîtrisent la science du *fungseoi* : l'art d'harmoniser ou désorganiser les flux de *hei* afin d'obtenir des effets aussi bien bénéfiques que maléfiques. Ils savent identifier un nœud d'énergies néfastes, en tirer des informations et le dissiper. Interagir avec les divinités aussi bien terrestres que célestes appartient aussi à leur domaine : ils transmettent les prières et reçoivent en échange signes, augures et bénédictions. Enfin, leur connaissance des souffles leur ouvre les portes du futur et, grâce à la divination, ils parviennent à récolter des bribes de savoir sur ce qui pourrait arriver.



LA COMMUNAUTÉ SURNATURELLE

Hong Kong est une métropole grouillante d'activité, dont les quartiers semblent ne jamais s'endormir. Et c'est d'ailleurs souvent à la nuit tombée que les multiples créatures qui y habitent sortent des ombres pour participer à cette frénétique vie urbaine à leur étrange façon.

Hong Kong abrite toute une communauté de *jiugwaai* qui évolue dans ses rues aux côtés de mortels parfaitement ignorants de leur existence. Esprits-animaux industriels, démons cruels, fantômes affligés et rois-dragons autoritaires ont bâti au fil des siècles toute une société parallèle qui possède ses propres lois. Dangers ou opportunités, ces êtres côtoient l'humanité pour le pire comme pour le meilleur.

UN PEU DE VOCABULAIRE

En cantonnais, le mot *jiugwaai* signifie littéralement « créature bizarre ». Il englobe tout ce que le folklore chinois compte de démons, monstres, esprits et spectres : il s'agit d'un terme fourre-tout bien pratique, qui peut même désigner de simples phénomènes étranges.

Il exclut par contre les divinités ou êtres célestes, même si un profane ne fera pas forcément la différence.

INTÉGRATION À HONG KONG

Bien que les *jiugwaai* soient fort divers, il reste possible d'établir quelques généralités à leur propos afin d'obtenir une approche préliminaire. Cela tient à ce que représente la ville à leurs yeux : un nouveau départ, un foyer d'où leurs membres pourront construire leur vie loin des persécutions.

Une écrasante majorité des *jiugwaai* de Hong Kong s'avère composée de citoyens comme les autres au sein de la ville. Celle-ci représente à leurs yeux un refuge précieux : un havre qui les a accueillis lorsqu'il a fallu fuir une Chine décidée à éradiquer sa propre culture, dont son riche folklore et ses représentants. Ici, ils espèrent se construire une nouvelle vie et prospérer parmi les leurs. Les opportunités présentées par Hong Kong sont autant de promesses d'un nouveau départ et d'une existence meilleure. Les créatures n'ont guère le choix : elles doivent s'adapter à leur nouvel environnement ou disparaître, entraînant avec elles tout ce qu'elles ont pu représenter...

La façon dont les *jiugwaai* participent à la vie hongkongaise passe par divers aspects. Ils s'efforcent de se créer une vie sociale : ils se font des amis parmi l'humanité, sortent dans les restaurants ou les bars, invitent des voisins... Grande est pourtant la tentation de céder au communautarisme – et bien des créatures préfèrent ne vivre qu'entre elles – mais se tisser un réseau de connaissances diverses accroît le sentiment des *jiugwaai* d'appartenir à la société mortelle. La culture du travail promue par Hong Kong pousse les créatures surnaturelles à s'intégrer professionnellement – et il leur est bien nécessaire de gagner leur vie ! Les *jiugwaai* privilégient le statut d'indépendants afin de ne pas être démasqués sur leur lieu de travail. Mettant à profit leurs connaissances, un grand nombre ouvre des commerces traditionnels mais ceux qui se targuent de modernité adoptent des approches plus dans le coup : webdesigner, infographiste ou fondateur de start-up.

DIFFÉRENTS TYPES DE JIUGWAAI

Il n'existe pas une structure unique qui permettrait de modéliser la communauté surnaturelle, au lieu de quoi, il y en a de nombreuses qui se superposent et se mêlent pour en dessiner une carte forcément mouvante.

Il reste toutefois possible de classer les *jiugwaai* en fonction de leur nature mystique – sans pour autant perdre de vue que d'autres facteurs comme l'ancienneté, les intérêts personnels ou la nécessité de coexister jouent un rôle dans leur comportement.

SAUZING OU ESPRITS-ANIMAUX

À l'origine simples animaux, les *sauzing* sont parvenus à accumuler puissance et intelligence pour transcender leur nature. Immortels et nantis de divers pouvoirs, ils prennent forme humaine afin de vivre parmi les mortels dont la société les fascine et sur lesquels il leur est nécessaire de prélever de l'énergie Yang pour conserver leurs capacités.

Les esprits-animaux espèrent pour la plupart atteindre le stade suivant de leur évolution en devenant des êtres humains à part entière.

Certains poursuivent cet objectif en vivant à Hong Kong tandis que d'autres pensent qu'ils atteindront cette ultime transformation en rassemblement de plus en plus de *hei Yang*, quitte à le voler aux mortels.

Il existe de nombreuses espèces de *sauzing* : les plus courants sont les renards et les serpents, mais il en existe issus de tigres, araignées, buffles, rats...

Relations avec les *fat si* : la grande majorité des esprits-animaux coexiste en bonne entente avec les humains, sans même que ceux-ci aient conscience de leur présence parmi eux. D'une certaine façon, les *sauzing* ont leur place dans l'ordre céleste. Aussi les *fat si* ne s'en prennent-ils pas à eux tant qu'ils ne posent aucun problème et il arrive même qu'ils s'appuient sur eux dans leur mission. Les deux communautés entretiennent donc des relations complexes mais généralement cordiales.

GWAI OU REVENANTS

Les *gwei* sont des âmes humaines ne parvenant pas à rejoindre l'au-delà pour plusieurs raisons qui les transforment ainsi en fantômes : une mort cruelle, un désir puissant de terminer une tâche, le refus de quitter ce monde. Dans certains cas, il s'agit d'une punition divine destinée à sanctionner une vie de péchés – c'est notamment le cas pour les spectres affamés.

N'ayant plus leur place parmi les humains, les revenants cherchent soit à atteindre leur destination d'après-vie afin de se réincarner, soit à subsister comme ils le peuvent à Hong Kong dans cet état d'existence précaire. Leur besoin d'absorber du *hei Yang* pour ne pas disparaître à jamais les rend souvent dangereux et, comme ils craignent la lumière du soleil, ils ne peuvent que difficilement fréquenter la société humaine.

Relations avec les *fat si* : les fantômes sont coincés dans notre monde et le devoir des *fat si* est de les guider vers leur destination finale afin de rétablir l'harmonie. Cela se fait le plus souvent de façon pacifique : en aidant le *gwei* à comprendre pourquoi il ne parvient pas à accepter son décès. Mais il arrive que des spectres déments doivent être exorcisés de façon plus musclée...

MO OU DÉMONS

Originaires des Dix Enfers, les démons sont des intrus dans notre monde : leur présence parmi les mortels constitue une anomalie. Mais pour eux, Hong Kong se révèle une opportunité rare de commencer une nouvelle existence plus

plaisante que celle qu'ils ont connue sous le joug des Rois des Enfers. Aussi ne comptent-ils pas se laisser chasser si facilement...

Animés par une haine atavique des humains, les *mo* ne trouvent que difficilement leur place dans la société, mais certains parviennent à dépasser leur condition pour se donner des objectifs personnels rarement bienveillants, comme prendre la tête d'une organisation criminelle. Ils représentent un danger pour la population, que ce soit de par leur cruauté ou leur soif de pouvoir.

Relations avec les *fat si* : la présence de démons parmi les mortels perturbant gravement l'équilibre, ils s'avèrent une cible prioritaire pour les *fat si* – d'autant que leur malveillance innée les pousse à commettre divers actes criminels. Bien que certains *mo* aient réussi à obtenir une position influente qui oblige à les ménager, dans la majorité des cas il convient de les renvoyer promptement d'où ils viennent. Cependant, quand un démon garde profil bas et s'avère prêt à collaborer avec des *fat si* – en servant d'indocile, par exemple –, il peut mener ses affaires tranquillement.



LES DOMAINES SPIRITUELS

De par leur simple présence, les *jiugwaai* réellement puissants changent la nature du monde autour d'eux. Leur *hei* transforme la réalité à leur image sur un périmètre plus ou moins important. Il se crée alors une sorte de bulle dimensionnelle imprégnée de leur essence mystique qui ne se situe plus tout à fait sur Terre sans pour autant se trouver ailleurs.

Les *fat si* nomment « domaine spirituel » ce phénomène qui donne naissance à une sorte d'univers de poche reflétant la nature de la créature qui en est à l'origine. Un domaine spirituel devient une extension de l'âme de celui qui y règne, ce qui signifie que sa volonté y fait loi d'une façon absolue que les humains peinent à comprendre. Par exemple, le temps ne s'y écoule pas forcément de la même manière qu'à Hong Kong : une heure passée dans un domaine spirituel peut aussi bien équivaloir à une journée ou à cinq minutes dans la réalité.

街頭霸王

RÈGLES DU JEU





Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange utilise des principes communs à de nombreux jeux de rôle, toutefois il propose aussi quelques mécanismes de jeu originaux et des principes généraux permettant d'assurer une ambiance proche des romans. Ce chapitre vous présente une version simplifiée des règles de base. Le système complet avec création de personnages, évolution et davantage de possibilités sera présent dans le livre de base.

LES PERSONNAGES

L'un des joueurs occupe la fonction de meneur de jeu (MJ) : parmi les joueurs, il est celui qui incarne l'univers du jeu, interprète les personnages non-joueurs (PNJ), prépare le scénario, anime la partie et arbitre le recours aux règles. Malgré ces responsabilités, il reste un joueur et doit s'amuser autant que les autres.

Chacun des autres joueurs incarne un *fat si*, un personnage joueur (PJ), qui sera son alter-ego dans l'univers de *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange* : c'est lui qui mènera les enquêtes et vivra les aventures pleines de mystères et de magie de cet univers – sans oublier de participer à l'ambiance et d'apporter ses propres idées.

Les personnages sont représentés par des valeurs chiffrées qui représentent à la fois leur savoir-faire (Compétences, Spécialités), mais aussi leur nature profonde et leurs affinités mystiques (Aspects, Gardien céleste, Yin et Yang) ainsi que leurs fréquentations et leurs possessions (Ressources, Domaines) ou encore leur état de santé physique et mentale (Trésors).

LES ASPECTS

Un PJ est composé des cinq éléments du taoïsme, nommés *Ng Hang*. Dans *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange*, ils sont appelés **Aspects** et ils jouent un rôle prépondérant dans la résolution des actions.

Les Aspects ne sont pas seulement des caractéristiques physiques ou mentales : ils reflètent surtout un caractère, une façon particulière d'aborder une situation ou de résoudre un problème. Un Aspect indique la relation que le PJ entretient avec la force élémentaire qu'il incarne et la manière dont cela modèle sa personnalité.

De plus, le *Ng Hang* préside au cycle de génération et de domination des éléments. Chacun en domine et en engendre un autre. Ceci apparaît sur le diagramme *Ng Hang* de la fiche de personnage : les flèches noires montrent quel élément engendre quel autre et les flèches colorées indiquent quel élément domine quel autre. Ce cycle et son interprétation interviennent dans la résolution des actions (cf p. 24).

Les valeurs des Aspects s'échelonnent de 1 à 5.

LES CINQ ASPECTS

Le **Métal** révèle une nature pugnace et combative, pleine de passion et de vivacité. Il est le reflet d'un caractère entier et passionné pouvant être sujet à l'emportement.

L'**Eau** symbolise une nature adaptable, disciplinée et avide de connaissance. Elle peut également se traduire par une certaine rigidité mentale et une froideur apparente.

La **Terre** rend compte d'une nature solide et stable, capable de patience pour atteindre ses objectifs. Parfois, elle marque une prudence trop marquée qui pousse à attendre au lieu de réagir au bon moment.

Le **Feu** correspond à une nature sociable et empathique ainsi qu'à un caractère créatif, trouvant sa source dans l'inspiration. Il correspond également à un caractère exubérant, avide de capter l'attention.

Le **Bois** représente une nature perceptive, ouverte avant tout sur son environnement et à l'écoute de son instinct. Il révèle aussi une personnalité obsédée par les détails et la signification à leur donner.



LE GARDIEN CÉLESTE

Chaque PJ dispose d'un Gardien céleste sous la protection duquel il se trouve. Ces créatures représentent les protecteurs du cosmos, qui gardent chacun l'un des points cardinaux ainsi que le centre et sont associés aux éléments. Il s'agit de la Tortue noire du Nord (Eau), de l'Oiseau écarlate du Sud (Feu), du Dragon azur de l'Est (Bois), du Tigre blanc de l'Ouest (Métal) et de la Keileon (licorne) du Centre (Terre).

Ce Gardien céleste détermine l'Aspect privilégié du PJ et l'équilibre initial (Yin / Yang) de son souffle énergétique – que l'on appelle le *Hei*.



	Métal	Eau	Terre	Feu	Bois
Génère	Eau	Bois	Métal	Terre	Feu
Domine	Bois	Feu	Eau	Métal	Terre

LES COMPÉTENCES ET LES RESSOURCES

Les **Compétences** représentent tout ce que le PJ a appris, en exerçant son métier ou en suivant ses passions. Les Compétences comportent des **Spécialités** qui reflètent de façon plus fine le savoir-faire du PJ. Il n'est pas obligatoire de posséder la Spécialité adéquate pour réaliser une action, disposer de la Compétence suffit. Cependant, ceux qui disposent d'une Spécialité applicable s'avèrent plus efficaces.

Les **Ressources** représentent le niveau de vie, les richesses, les contacts et les réseaux auxquels le PJ a accès – soit par son métier, soit par ses relations. Les Ressources comprennent des **Domaines**, indiquant plus précisément l'influence dont dispose le PJ. Il est nécessaire de disposer d'un Domaine applicable pour pouvoir utiliser une Ressource donnée dans une situation donnée. Mais il est souvent possible d'obtenir une aide comparable ou du matériel similaire par plusieurs biais différents. Charge à chaque PJ d'utiliser un Domaine pertinent qu'il possède pour parvenir à ses fins.

Les valeurs des Compétences et des Ressources sont échelonnées de 0 à 5.

LES TROIS TRÉSORS (SAAM BOU)

Les Trois Trésors (*Saam Bou*) de la tradition taoïste sont les trois énergies qui parcourent le corps du PJ. Ils permettent de mesurer son état tant physique que spirituel et revêtent donc une grande importance.

怪 Le **Zing** est son essence, il représente sa santé physique, sa constitution, son intégrité corporelle.

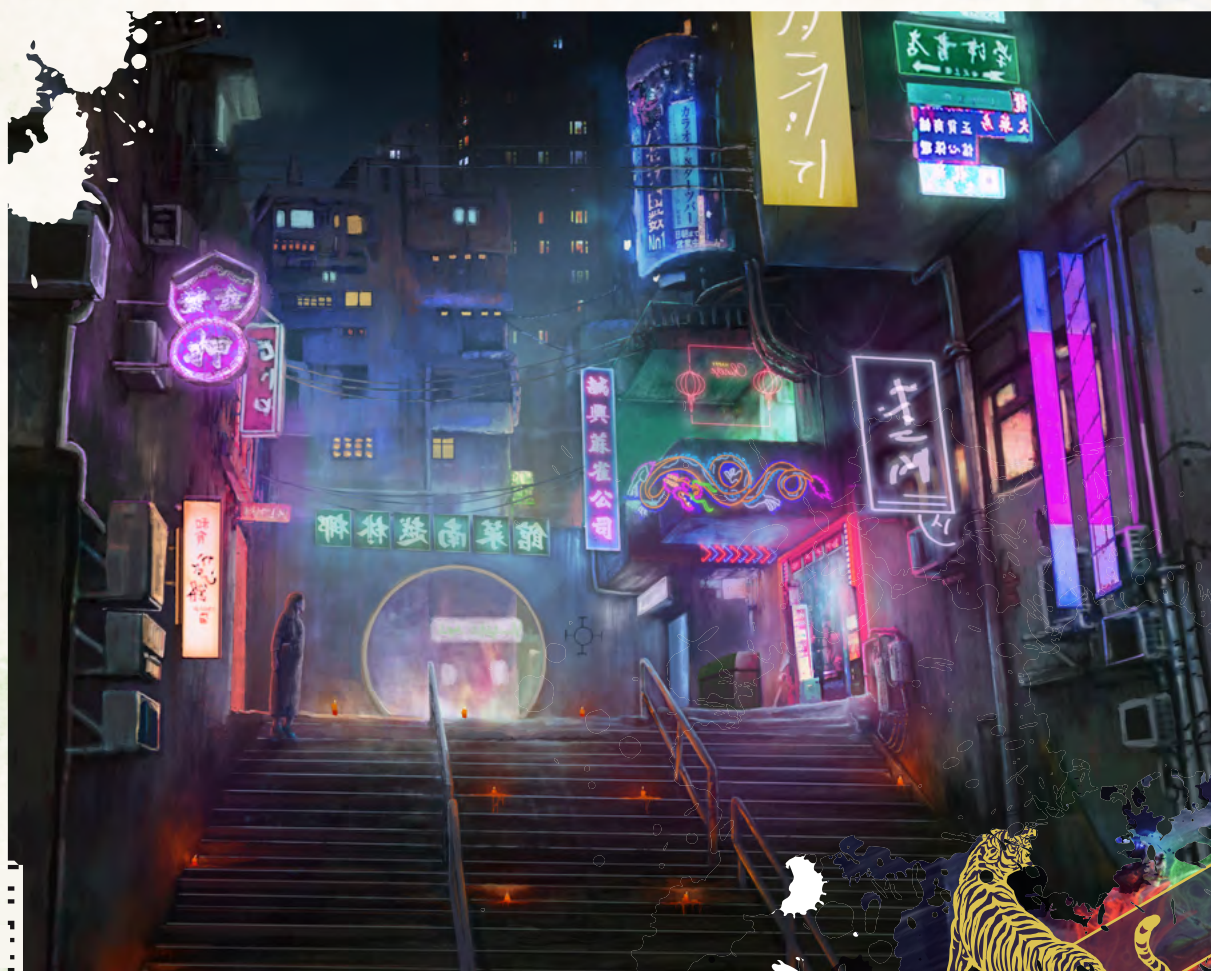
怪 Le **San** est son âme, il représente sa santé spirituelle, la pureté de sa conscience, la solidité de son esprit.

怪 Le **Hei** est l'énergie qui circule en lui – le souffle qui l'anime et se scinde en un Hei Yin et un Hei Yang.

L'utilisation des Trois Trésors est détaillée dans le paragraphe « Résoudre une action simple » (cf p. 24) ainsi que dans les parties « Combattre » (cf p. 33) et « Utiliser la magie » (cf p. 37).

LE SANHEI

Comme précisé p. 16, le *sanhei* – objet magique détenu par chaque *fat si* – est la matérialisation de son mandat céleste. Chaque *sanhei* dispose de plusieurs Propriétés – des pouvoirs mystiques – qui sont décrites sur la fiche du personnage prêté à qui il appartient.



LE SYSTÈME NG HANG

À présent que les diverses caractéristiques qui émaillent les fiches des PJ ont été présentées, il est temps d'expliquer de quelle manière elles vont servir concrètement.

Les paragraphes qui suivent détaillent la majorité du système de résolution – dit système *Ng Hang*. Le livre de base de *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange* proposera une version plus détaillée de ces mécaniques et l'ouvrage sera agrémenté de nombreux exemples.

RÉSOUTRE UNE ACTION SIMPLE

Lorsqu'un PJ tente une action dont la réussite ou l'échec ont une incidence réelle sur l'histoire, le MJ en fixe la difficulté puis demande au joueur d'effectuer un jet de dés pour en déterminer les conséquences.

À la suite d'une action, un PJ peut avoir atteint son objectif ou juste progressé vers celui-ci. Il peut y avoir des conséquences diverses, collatérales et imprévues – ou bien des coups de pouce occasionnels issus de la volonté du Ciel. Dans *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange*, ces éléments sont représentés par les différents résultats des dés et la façon dont les joueurs les utilisent.



FIXER LA DIFFICULTÉ

Quand un PJ souhaite accomplir une action, le MJ détermine la difficulté de celle-ci – c'est-à-dire le nombre de succès minimum à obtenir sur le jet de dés pour atteindre l'objectif énoncé par le joueur.

Les actions faciles, courantes ou sans réel enjeu ne nécessitent pas de jet de dés. MJ et joueurs peuvent déterminer le résultat le plus logique en tenant compte des Aspects, Compétences et Ressources des PJ.

On utilise le système *Ng Hang* uniquement si l'action envisagée peut avoir des conséquences intéressantes sur l'histoire, tant en cas de réussite que d'échec. Dans ce cas, le tableau ci-dessous est utilisé pour déterminer le niveau de difficulté.

Difficulté	Nombre de succès à obtenir
Une action moyenne	1
Une action complexe	2
Une action difficile	3
Une action héroïque	4
Une action légendaire	5

CHOISIR L'ATTITUDE

Une fois la difficulté fixée, le joueur décide de l'attitude qu'envisage son PJ vis-à-vis de l'action à accomplir et détermine ainsi l'Aspect à utiliser pour cette action – qui traduit l'approche du PJ face à une tâche à accomplir, une façon de résoudre un problème ou même sa réaction face à une situation.

Il n'y a pas de mauvais choix et une même action peut être envisagée par de nombreuses approches différentes. Les MJ sont invités à laisser les joueurs user de créativité et justifier leur choix par la description détaillée de leur action. Cependant, des approches différentes face à une même problématique vont produire des résultats différents.

Exemple : pour ouvrir une porte, on peut aussi bien utiliser Eau pour la crocheter que Métal pour la défoncer. Cependant, il est impossible ensuite de refermer une porte qui a été démolie. Le résultat d'une action peut donc directement être influencé (à la discrétion du MJ) par le choix de l'Aspect utilisé.



De manière exceptionnelle, il se peut que l'approche proposée par un PJ paraisse particulièrement pertinente ou incongrue aux yeux du MJ mais qu'il ne puisse pas le refléter par de simples changements de conséquences en cas de réussite ou d'échec. Il peut alors augmenter ou diminuer la difficulté de 1 au maximum (minimum 1) s'il le souhaite.

Afin de guider le MJ et les joueurs dans leur choix, voici quelques exemples d'attitudes :

- 怪 **Métal** : agressif, passionné, combatif, enthousiaste...
- 怪 **Eau** : souple, appliqué, adaptable, discipliné...
- 怪 **Terre** : obstiné, résilient, endurant, patient...
- 怪 **Feu** : chaleureux, créatif, empathique, inspiré...
- 怪 **Bois** : intuitif, observateur, ouvert, instinctif...

CONSTITUER LA RÉSERVE DE DÉS

Le système *Ng Hang* utilise des dés à dix faces. Dans l'idéal, chaque joueur devrait en avoir une dizaine.

Le joueur doit déterminer le nombre de dés à lancer. Il additionne la valeur de l'Aspect (correspondant à l'attitude choisie) à celle de la Compétence ou de la Ressource la plus adaptée. Si le PJ dispose d'une Spécialité, il ajoute 1 dé et obtient le total de sa réserve de dés (si plusieurs Spécialités peuvent s'appliquer, le joueur n'en utilise qu'une seule). Dans le cas d'un jet de Ressource, comme le PJ utilise obligatoirement un Domaine adéquat, il ajoute toujours 1 dé.

怪 Réserve de dés = Aspect + Compétence (+ 1 si une Spécialité pertinente entre en compte)

怪 Réserve de dés = Aspect + Ressource + 1

Il faut également tenir compte des malus de blessures ou de traumatismes éventuels qui peuvent soustraire des dés à cette réserve (cf p. 29).

On définit un jet de dés ainsi :

怪 Compétence (Spécialité) / difficulté

怪 Ressource (Domaine) / difficulté

Lorsqu'ils sont précisés, les Spécialités ou Domaines proposés sont des suggestions. Il est tout à fait possible de réaliser les actions avec un simple jet de Compétence sans appliquer de Spécialité si l'on ne dispose pas de la Spécialité adéquate ou d'une Spécialité de remplacement jugée plausible par le MJ. Il est également possible de réaliser des actions impliquant un jet de Ressource utilisant un Domaine différent que celui spécifié si le PJ parvient à le justifier et que le MJ l'accepte.



ENTRAIDE

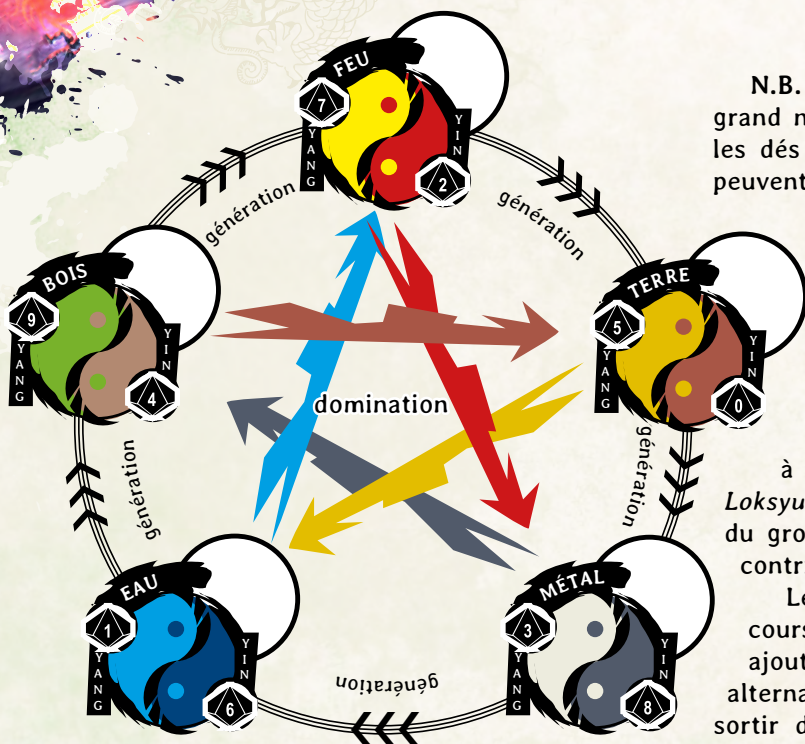
Lorsqu'un PJ réalise une action, il peut être aidé par un ou plusieurs autres personnages, à condition que ces derniers disposent de la Compétence ou de la Ressource adéquate.

怪 1 dé à lancer supplémentaire pour chaque PNJ compétent qui réalise une action d'Aide (le MJ décide qui est compétent ou non parmi les PNJ en fonction de leur valeur dans l'Aptitude adaptée (cf p. 41) et de la présence d'une éventuelle Spécialité).

怪 2 dés à lancer supplémentaires par PJ qui utilise une action d'Aide.

怪 1 dé à lancer supplémentaire pour 1 dé-faste dépensé par un autre PJ lors de l'une de ses actions précédentes dans le but de l'aider indirectement.

Les PJ et PNJ qui utilisent l'action d'Aide doivent tous modifier leur initiative en conséquence sur la roue d'initiative (cf p. 33).



LANCER LES DÉS

Le joueur lance les dés et les répartit alors sur le diagramme *Ng Hang* présent sur sa fiche de personnage, en fonction de leurs résultats (chaque Aspect étant associé à deux chiffres).

Ainsi, tous les dés qui font 9 ou 4 sont placés sur le Bois, tous les dés qui donnent 7 ou 2 sont placés sur le Feu...

- 怪 Dés placés sur l'Aspect utilisé pour constituer la réserve de dés à lancer : ce sont des succès, ils déterminent la réussite ou l'échec de l'action selon la difficulté fixée.
- 怪 Dés placés sur l'Aspect généré par l'Aspect du jet : ce sont des dés-fastes, qui octroient des effets narratifs et techniques positifs à choisir par le joueur.
- 怪 Dés placés sur l'Aspect générant l'Aspect du jet : ce sont des dés-néfastes, qui imposent des effets narratifs ou techniques négatifs à choisir par le joueur ou le MJ.
- 怪 De manière optionnelle, une fois cette première répartition effectuée, le joueur peut puiser dans le *Loksyu* autant de dés qu'il le souhaite affichant un résultat correspondant à l'un de ceux de l'Aspect du jet (succès) ou de l'Aspect générant l'Aspect du jet (dé-faste) sans les lancer. Il les ajoute à ceux déjà obtenus.
- 怪 Dés placés sur l'Aspect dominé par l'Aspect du jet : ces dés sont transférés sur le *Loksyu*, sur les emplacements correspondant aux résultats obtenus.
- 怪 Dés placés sur l'Aspect qui domine celui de l'Aspect du jet : ces dés rejoignent la *Tin Ji* (ou réserve d'action) du MJ.

N.B. : si vous ne disposez pas de D10 en très grand nombre ou si telle est votre préférence, les dés situés sur le *Loksyu* et dans la *Tin Ji* peuvent être remplacés par des jetons ou tout autre marqueur, vu qu'ils ne sont pas lancés – ils comptent comme des succès, des dé-fastes ou des points de *Tin Ji* quand ils sont utilisés.

LE LOKSYU

Réserve commune de dés se trouvant à disposition des PJ durant la partie, le *Loksyu* symbolise le lien qui les unit au sein du groupe. En conséquence, chacun des PJ y contribue et en profite.

Le *Loksyu* change continuellement en cours de jeu. Au fil de la partie, des dés sont ajoutés ou retirés de ses cases – les joueurs alternant entre pioche et remplissage pour se sortir d'un mauvais pas, pour thésauriser en prévision d'un final musclé, pour puiser dans le *Hei* ambiant... Chaque dé qui se trouve sur le *Loksyu* durant la partie est lié à un élément et à un type de *Hei* Yin ou Yang (cf p. 30) représenté par la case sur laquelle il est posé.

Au début de la partie, chaque joueur lance 1 dé puis le pose sur le *Loksyu*, sur la case correspondant au résultat obtenu. Ainsi, le groupe dispose déjà d'une réserve dès le début d'une aventure. Dans le scénario proposé, les PJ disposent d'un rituel de groupe qui leur permet d'y placer 1 dé de plus chacun en début de partie.

Durant la partie, chaque dé placé sur l'Aspect dominé par l'Aspect du jet rejoint directement le *Loksyu* – sur la case correspondant au résultat obtenu.

Après un jet, le joueur peut puiser autant de dés du *Loksyu* qu'il le souhaite – en gardant le résultat qu'ils affichent. Il les répartit alors sur le diagramme *Ng Hang* comme ceux qu'il a lancés.



INTERPRÉTER LES RÉSULTATS

Une fois ces étapes accomplies, MJ et joueur interprètent le résultat du jet.

- 怪 Nombre de succès obtenus égal ou supérieur à la difficulté fixée par le MJ : l'action est réussie.
- 怪 Nombre de succès obtenus inférieur à la difficulté fixée par le MJ : l'action est un échec.
- 怪 Le joueur décide en priorité de la façon d'utiliser les dés-fastes et dés-néfastes obtenus.
- 怪 Les dés-fastes inutilisés sont perdus.
- 怪 Le MJ décide de la façon d'utiliser les dés-néfastes inutilisés par le joueur, s'il en reste.

UTILISER LES
DÉS-FASTES

Le joueur peut dépenser 1 ou plusieurs dés-fastes pour activer une ou plusieurs des possibilités suivantes :

NOMBRE DE DÉS-FASTES UTILISÉS	EFFETS
1 dé-fastes et plus	Obtenir un avantage : que ce soit par talent, par chance, grâce à un élément du décor ou des circonstances favorables, l'action prend un tournant favorable lié à ou indépendant de sa réussite ou de son échec. Plus le nombre de dés-fastes consacré à cet effet est élevé et plus l'avantage obtenu se révèle important.
	Aide fortuite : chaque dé-fastes consacré à cet effet ajoute 1 dé à lancer à la prochaine action d'un autre PJ que celui ayant effectué le jet.
	Faire mal : chaque dé-fastes consacré à cet effet permet à une attaque réussie d'infliger 1 point de dégât supplémentaire.
	Guérir : chaque dé-fastes consacré à cet effet permet à un soin réussi de faire récupérer 1 point de Zing ou de San supplémentaire.
	Renforcer la magie : chaque dé-fastes consacré à cet effet ajoute 1 point de Puissance à un sort (après la multiplication permettant de déterminer la Puissance initiale du sort).
2 dés-fastes et plus	Annuler des dés-néfastes : chaque dé-fastes consacré à cet effet annule 1 dé-néfastes.
	Récupération : pour chaque tranche de 2 dés-fastes consacrée à cet effet, le PJ récupère 1 point dans l'un des Trois Trésors au choix (Zing, San ou Hei).
	Préparation : chaque tranche de 2 dés-fastes consacrée à cet effet ajoute 1 dé à lancer à la prochaine action du PJ ayant effectué le jet.
	Agir sur la fiction : le joueur peut ajouter à la fiction un élément de décor mineur, la présence d'un objet courant, l'utilisation de la configuration des lieux... Le MJ détermine combien de dés-fastes il faut dépenser afin d'obtenir l'élément narratif souhaité et surtout si cela est possible ou non – compte tenu du scénario. Cet élément doit être un détail descriptif qui peut avoir un enjeu dans la scène concernée. <i>Exemples</i> : présence d'un escalier de secours dans une ruelle permettant de s'échapper, d'une bouteille vide pouvant servir d'arme improvisée dans un bar, le fait qu'un gardien ait pu oublier de fermer une porte de service à clé, par chance il restait une table dans ce restaurant qui est d'habitude toujours complet car quelqu'un vient de se désister...

Certaines Techniques martiales demandent également la dépense de dés-fastes pour en activer ou en renforcer certains effets. Dans de tels cas, le nombre de dés-fastes à dépenser pour déclencher ledit effet est précisé dans la description de la capacité concernée.

UTILISER LES DÉS-NÉFASTES

Le joueur peut dépenser ses dés-néfastes pour choisir lui-même des complications que va subir son PJ, avec l'accord du MJ. S'il n'a pas d'idée ou préfère la surprise, le MJ peut le faire à sa place. Il dépense 1 ou plusieurs dés-néfastes pour activer une ou plusieurs des possibilités suivantes :

NOMBRE DE DÉS-NÉFASTES UTILISÉS

EFFETS

1 dé-néfastes et plus

Accepter un désavantage : en réalisant son action, le PJ a été contraint d'accepter qu'un autre aspect de la situation se dégrade. Qu'il s'agisse d'un choix difficile ou d'une maladresse, l'action a une conséquence inattendue liée à ou indépendante de sa réussite ou son échec. Plus le nombre de dés-néfastes consacré à cet effet est élevé et plus le désavantage se révèle important.

Dissiper la magie : chaque dé-néfastes consacré à cet effet soustrait 1 point de Puissance à un sort (après la multiplication permettant de déterminer la Puissance initiale du sort).

Maladresse : chaque dé-néfastes consacré à cet effet retire 1 dé à lancer à la prochaine action du PJ ayant effectué le jet.

Ralentir une action : chaque dé-néfastes consacré à cet effet durant un combat fait perdre 1 cran sur la roue d'initiative au PJ (il est à court de munitions et doit recharger, laisse tomber son arme et doit la ramasser, perd l'équilibre et doit se rétablir...).

Annuler des dés-fastes : chaque dé-néfastes consacré à cet effet annule 1 dé-faste.

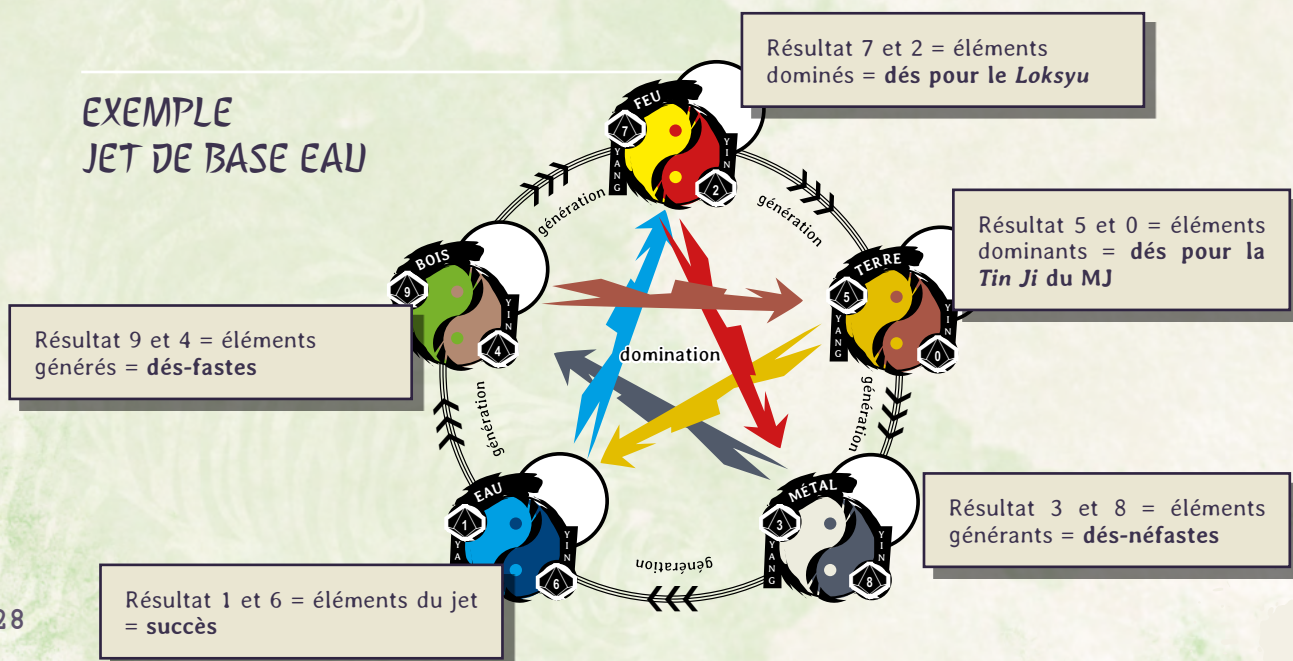
2 dés-néfastes et plus

Affaiblissement : pour chaque tranche de 2 dés-néfastes consacrée à cet effet, le PJ perd 1 point dans l'un des Trois Trésors au choix (Zing, San ou Hei).

Gêne fortuite : chaque tranche de 2 dés-néfastes consacrée à cet effet retire 1 dé à lancer à la prochaine action d'un autre PJ que celui ayant effectué le jet.

Agir sur la fiction : le PJ peut ajouter à la fiction un élément de décor mineur, la présence d'un objet courant, l'utilisation de la configuration des lieux... Le MJ détermine combien de dés-néfastes il permet d'utiliser pour correspondre à l'élément narratif souhaité et surtout si cela est possible ou non – compte tenu du scénario. L'élément ajouté doit gêner les PJ mais pas leurs adversaires éventuels. Cet élément doit être un détail descriptif et peut avoir un enjeu dans la scène concernée. *Exemples* : changement brutal de conditions météo qui avantage les adversaires, absence ou mauvais état d'un élément tel que porte de secours ou bouche d'égout...

EXEMPLE JET DE BASE EAU



RÉSOUTRE UNE ACTION EN OPPOSITION

Une action est dite en opposition si un personnage essaie activement de gêner ou d'empêcher le PJ de parvenir à ses fins. L'obstacle ici n'est pas la difficulté inhérente à l'action mais les efforts consentis par l'opposant pour remporter l'affrontement.

FACE À UN PNJ

Les Aptitudes d'un PNJ (cf p. 41) se traduisent par une difficulté que le joueur doit égaler ou surpasser pour remporter l'opposition. Si l'Aptitude dispose d'une Spécialité pertinente dans le cadre de cette opposition, la difficulté est augmentée de 1.

Il s'agit donc d'un jet simple qui traduit de façon rapide une opposition.

FACE À UN AUTRE PJ

Chacun effectue son jet et celui qui obtient le plus grand nombre de succès remporte l'opposition.

S'il y a égalité en nombre de succès, on compare la valeur des Compétences utilisées et celui qui possède la plus élevée l'emporte.

S'il y a à nouveau égalité, on compare la valeur des Aspects utilisés et celui qui possède la plus élevée l'emporte.

S'il y a toujours égalité, l'initiateur éventuel de l'action l'emporte au détriment de celui qui tentait de s'y opposer. S'il n'y a pas réellement d'initiateur, comme pour une course par exemple, le résultat de l'opposition est incertain et il peut y avoir nécessité de renouveler le jet – à moins que les deux PJ ne s'accordent sur cet équilibre.

LES TROIS TRÉSORS

Les Trois Trésors correspondent à trois jauges : la santé physique, la santé spirituelle et l'énergie intrinsèque (cf p. 23).

Les valeurs déterminées sur la fiche de personnage correspondent à des valeurs maximales, quand ces jauges sont pleines. Au cours du jeu, des points seront perdus, dépensés ou récupérés – amenant ces valeurs à varier. Il est toutefois impossible de dépasser les valeurs maximales de départ du PJ.

LE ZING ET LE SAN

Le Zing correspond à la vitalité et la santé du PJ. Des points de Zing sont perdus lorsqu'il encaisse des dégâts physiques.

Le San correspond à la volonté et force d'âme du PJ. Des points de San sont perdus lorsqu'il encaisse des traumatismes spirituels ou mentaux.

Sur la feuille de personnage, le Zing / le San sont répartis chacun en trois paliers. Lorsqu'un personnage perd des points de Zing / de San, il perd d'abord ceux du premier palier puis, une fois qu'il n'en reste plus, entame les points du palier suivant.

En fonction du palier qui a été entamé par la perte de points, le personnage subit un malus lors de ses prochaines actions :

怪 **Premier palier** : aucun malus.

怪 **Deuxième palier** : le PJ lance 1 dé de moins sur ses jets.

怪 **Troisième palier** : le PJ lance 2 dés de moins sur ses jets.

Les malus imposés par des pertes de Zing et de San sont cumulatifs.

Lorsqu'il perd tous ses points de Zing / de San, un PJ se retrouve inconscient et ne peut plus agir. Arrivé à ce stade, si personne ne lui prodigue les soins nécessaires afin de le stabiliser, un PJ mourra / sombrera dans un coma irréversible au bout d'un nombre d'heures égal à la valeur de son Aspect privilégié. Si dans cet état il devait perdre encore 1 point de Zing / de San, il décéderait / verrait son esprit disparaître immédiatement.

Pour les dégâts infligés durant un combat, cf p. 36.

Quand un PJ fait face à une source de dégâts physiques (feu, froid, vapeurs toxiques, asphyxie...) / spirituels (peur, scène atroce, énergie maléfique...) récurrente, le MJ en fixe la valeur en fonction de l'intensité du danger : de 1 (bénin) à 5 (mortel). Celle-ci est tout à la fois la difficulté du jet de son Aspect privilégié que le PJ doit effectuer et, en cas d'échec, les dégâts qui se retranchent à son Zing / San. Il doit effectuer ce jet à une fréquence déterminée par le MJ (qui dépend de la source de dégâts récurrents) tant qu'il y est exposé – sachant que la valeur de celle-ci peut varier d'un tour à l'autre.

LE HEI

Le Hei constitue l'énergie qui parcourt les points vitaux du PJ. C'est grâce au Hei que l'on peut pratiquer la magie ou les arts martiaux à un niveau élevé.

Un PJ dispose de deux types de Hei : Yin et Yang (cf p. 23). Cette distinction est importante car certaines magies et Techniques martiales ne peuvent être alimentées que par un Hei de type précis.

Tomber à court de Hei n'a comme effet que d'empêcher le PJ d'utiliser magies et Techniques martiales, sans autre malus.

LA RÉCUPÉRATION NATURELLE

Dès lors qu'un PJ peut s'octroyer une bonne nuit de repos, le joueur effectue un **jet de récupération** : un jet utilisant la valeur de l'Aspect privilégié du PJ en tant que réserve de dés. Une fois les dés lancés, le joueur peut puiser autant de dés qu'il le souhaite dans le *Loksyu*. Puis un tri est opéré en fonction des résultats pairs et impairs des dés.

怪 **Jet de récupération** : Aspect privilégié

怪 **Pour chaque résultat pair obtenu** : le PJ récupère 1 point de San et 1 point de Hei Yang.

怪 **Pour chaque résultat impair obtenu** : le PJ récupère 1 point de Zing et 1 point de Hei Yin.

Grâce à la bienveillance de leur Gardien céleste, les *fat si* disposent de facultés de récupération supérieures à celles des individus ordinaires – qui ne récupèrent que 1 point de Zing, 1 point de San et 1 point de Hei par nuit de repos.



LES SOINS

Pour soigner ses blessures physiques et traumatismes mentaux, un PJ peut bénéficier de soins médicaux et psychologiques.

Le personnage (qui peut être le PJ lui-même) qui le soigne effectue un jet de la Compétence Sciences (des Spécialités comme Médecine ou Premiers secours peuvent s'appliquer) ou Érudition (des Spécialités comme Psychologie ou Théologie peuvent s'appliquer) contre une difficulté dépendant du palier de Zing ou de San auquel se trouve le PJ. En cas de réussite, le PJ récupère 1 point de Zing ou de San + 1 par dé-faste utilisé par le soigneur à cet effet. Un tel jet ne peut être tenté qu'une seule fois par jour – qu'il soit réussi ou pas. Selon la nature des blessures ou traumatismes et des soins à apporter, le MJ est libre de fixer une durée plus longue entre deux jets ou la nécessité de consulter un vrai médecin ou d'aller dans une institution psychiatrique...

DIFFICULTÉ EN FONCTION DU PALIER DE ZING OU DE SAN

Premier palier	1
Deuxième palier	2
Troisième palier	4

LA MÉDITATION

Outre le repos, le Hei se récupère également par la méditation. Méditer est une action volontaire au cours de laquelle le PJ se plonge dans une forme de transe.

Chaque séance de méditation d'une heure permet de récupérer 1 point de Hei. C'est toujours la jauge la plus éloignée de son maximum qui se remplit en premier. Ainsi, si un PJ dispose d'une valeur de 7 en Hei Yang et de 3 en Hei Yin et qu'il n'a plus aucun point de Hei en réserve : c'est le Hei Yang qui se régénère d'abord, jusqu'à ce qu'il soit suffisamment élevé pour que le Hei Yin puisse à son tour se remplir. En cas d'égalité, le PJ choisit la réserve qui se remplit en premier.

Lorsqu'un PJ le souhaite, il peut puiser dans le Hei de son environnement immédiat pour alimenter ses capacités. Dans un tel cas, il lui suffit de prendre un dé dans le *Loksyu*, qui doit être un dé de type Yin ou Yang correspondant au type de Hei qu'il désire obtenir. Il est autorisé à puiser ainsi plusieurs dés du *Loksyu* si nécessaire.





GÉRER LES RESSOURCES

D'une manière générale, les Ressources sont traitées comme des Compétences qui permettent d'obtenir du matériel, des biens et des services dans l'univers de *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange*. Chaque fois qu'un personnage souhaite acheter quelque chose, mais également chaque fois qu'il désire obtenir une information ou un service de la part de ses contacts ou amis, il peut faire appel à ses Ressources.

PRINCIPES GÉNÉRAUX

À chaque Ressource sont associés des Domaines. Un Domaine précise la manière dont une Ressource met à la disposition d'un PJ des biens, renseignements ou services et ce qu'il peut espérer obtenir de façon privilégiée. Les Domaines sont attachés aux Ressources de la même manière que les Spécialités appartiennent à des Compétences.

Il existe trois Ressources :

- 怪 **Matériel** : la capacité du *fat si* à se procurer de l'équipement tel que des armes ou des ingrédients mais aussi un logement ou une planque, ainsi que d'autres biens ou les moyens financiers nécessaires pour payer un pot-de-vin.
- 怪 **Renseignement** : la capacité du *fat si* à obtenir des informations, la taille et la pertinence de son réseau d'indics ainsi que son aptitude à se tenir informé sur différents sujets. C'est grâce à cette Ressource qu'un

PJ peut obtenir le droit de consulter des documents confidentiels tels qu'un rapport de police, des documents administratifs secrets ou un dossier médical par exemple.

- 怪 **Influence** : la capacité du *fat si* à obtenir des services ou l'intervention de personnages alliés (PNJ) – que ce soit sous forme de renforts ponctuels lors d'une confrontation face à une créature, pour qu'un journaliste étouffe une affaire, que la police mette en place un barrage routier ou encore qu'un riche collectionneur accepte de prêter au groupe une antiquité le temps d'un scénario.

Avoir de l'influence sur la police n'est pas la même chose qu'avoir de l'influence sur les médias ou sur le gotha mondain. Un *fat si* peut avoir accès à un équipement important. Le fait qu'il le fasse grâce à sa fortune personnelle, par le biais de troc ou en ayant recours à un éventuel sponsor correspondra aux Domaines qu'il aura choisi dans la Ressource Matériel.

Pour trouver un logement, il peut tout autant puiser dans ses économies pour louer une chambre d'hôtel que demander à un ami de loger chez lui, mais cela fait appel à une Ressource Matériel avec un Domaine différent. De même, un PJ peut obtenir des renseignements auprès de ses amis ou anciens collègues. Il peut aussi ponctuellement engager des personnes pour réaliser un travail, payer des pots-de-vin et récompenser des informateurs. Dans les deux cas, il s'agit de l'utilisation de la Ressource Renseignement.



OBTENIR DU MATÉRIEL, UN RENSEIGNEMENT OU UN SERVICE

Lorsqu'un PJ souhaite obtenir un renseignement, une information, un service, du matériel ou tout autre avantage issu de l'une de ses Ressources, le MJ fixe la valeur de Ressource minimale nécessaire pour l'obtenir.

En comparant cette valeur et celle du PJ dans la Ressource concernée :

- 怪 Si la Ressource est supérieure ou égale : le PJ obtient ce qu'il souhaite.
- 怪 Si la Ressource est inférieure : le PJ fait un jet de la Ressource face à la valeur fixée par le MJ.
 - Si le jet est une réussite, le PJ obtient ce qu'il souhaite.
 - S'il s'agit d'un échec, il doit choisir entre :
 - Renoncer.
 - Obtenir ce qu'il souhaite en cochant la case Dette de sa Ressource si celle-ci n'est pas déjà cochée. Si c'est le cas, il n'a pas le choix et doit renoncer.

S'ENDETTER

Lorsqu'un PJ a coché sa case Dette sur une Ressource, cela signifie qu'il a employé pour obtenir un bien ou un service tout l'argent ou toute l'influence dont il disposait.

La dette se solde par un service d'importance que le PJ devra rendre à son créancier. Il est possible de contracter ainsi des dettes dans tous les Domaines. Il ne s'agit pas toujours d'argent : cela peut impliquer de savoir renvoyer l'ascenseur.

Les MJ sont invités à utiliser ce mécanisme comme un ressort scénaristique. Il arrive par exemple que pour effacer une dette, un *fat si* soit obligé d'accepter une mission particulière – ce qui peut donner lieu à un nouveau scénario.



COMBATTRE

Le combat est un élément important de *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange*. Les *fat si* sont en effet bien souvent obligés de se battre – que ce soit contre un démon particulièrement dangereux ou contre les hommes de main d'une triade contrariée.

Cette partie détaille donc les diverses règles des scènes d'action.

LA ROUE D'INITIATIVE

Un combat consiste en une suite ininterrompue d'actions effectuées par les différents protagonistes. Structurant de façon fluide cette succession d'actions martiales, *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange* utilise une roue d'initiative – représentée physiquement sur la table de jeu – grâce à laquelle chaque joueur dispose d'une vision de qui agit et quand grâce aux crans (les petits cercles) qui en font le tour.

La roue d'initiative bouclant sur elle-même, un combat dans *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange* ne se gère pas au tour par tour mais de façon continue jusqu'à prendre fin.

Au début du combat, on utilise comme référence le cran initial (représenté par un fond plus sombre que les crans).

Chaque personnage impliqué dans la scène doit se positionner sur son propre cran en fonction de la détermination de son initiative – en plaçant un jeton ou une figurine le représentant sur le cran correspondant dans le sens anti-horaire. Une fois que tous les personnages sont placés, chacun peut effectuer son action en commençant par celui qui se trouve le plus loin dans le sens anti-horaire.

Si plusieurs personnages se trouvent sur un même cran :

怪 Les PJ agissent toujours avant les PNJ.

怪 Entre plusieurs PJ, les joueurs décident entre eux de l'ordre d'action.

怪 Entre plusieurs PJ qui s'affrontent, on compare leur niveau dans la Compétence utilisée et l'ordre d'action se fait de façon décroissante en fonction de celui-ci. S'il y a toujours égalité, les actions sont considérées comme simultanées.

怪 Entre plusieurs PNJ, le MJ décide de l'ordre d'action.

Une action coûte un certain nombre de crans à réaliser : le personnage doit donc repositionner son jeton en le déplaçant de ce nombre de crans dans le sens horaire pour indiquer quand il pourra de nouveau agir. Puis c'est celui qui se trouve à présent placé le plus loin dans le sens anti-horaire qui effectue son action.

N.B. : Les couleurs des cinq éléments se répètent sur la roue, associées à une sixième – ainsi, si un effet de jeu est censé durer 6 crans d'initiative, il suffit de regarder la couleur sur laquelle se trouve le jeton au moment où l'effet débute. Cet effet durera jusqu'à la prochaine fois qu'il se retrouvera sur une case de même couleur.



DÉTERMINER L'INITIATIVE

Le joueur détermine le premier cran d'initiative de son PJ en additionnant son niveau dans la Compétence Prouesses et son niveau dans la Compétence correspondant à la première action qu'il compte effectuer (qui peut être Prouesses, au cas où le PJ se déplace).

Cette seconde Compétence peut être une Compétence martiale (Kung-fu ou Combat à distance), mais si l'action envisagée ne participe pas au combat (comme crocheter une porte, télécharger des données, lancer un sort...), alors le joueur doit proposer la Compétence adaptée à celle-ci et la faire valider par le MJ.

☞ Initiative = Compétence Prouesses + Compétence correspondant à la première action prévue du combat.

Lorsqu'un personnage est pris de court au début d'un combat (agression inattendue, attaque dans le dos, embuscade...), il se positionne sur le cran d'initiative initial – sans prendre en compte les Compétences qui lui auraient permis d'agir avant.

LES DISTANCES EN COMBAT

Dans *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange*, la notion de distance se simule sous une forme abstraite qui tient compte des trois dimensions : un personnage peut se situer à portée médiane d'un autre mais ne pas pouvoir le rejoindre aisément parce qu'il se trouve sur un balcon en hauteur.

Il existe cinq unités de distance :

- ☞ Au contact** : indique que les personnages sont suffisamment proches pour se toucher – et donc s'affronter au corps à corps, à mains nues ou au moyen d'armes blanches (1 mètre).
- ☞ Distance courte** : les personnages sont suffisamment éloignés pour ne pas pouvoir se toucher – il leur faut se rapprocher pour engager un combat au corps à corps (2 à 5 mètres).
- ☞ Distance médiane** : comprend la portée effective de la plupart des armes de jet (dague, javeline...) (5 à 20 mètres).
- ☞ Distance longue** : comprend la portée effective de nombreuses armes à feu (pistolets, fusils...) ainsi que des armes de tir comme l'arc et l'arbalète (25 à 100 mètres).
- ☞ Distance extrême** : seules des armes exceptionnelles ou conçues spécifiquement à cet effet – fusil de sniper, par exemple – permettent encore d'atteindre une cible (plus de 100 mètres).

Durant un combat, passer d'une unité de distance à celle qui la précède ou la suit directement demande une action de déplacement. La portée des armes s'exprime en tenant compte de ces distances : si une arme est indiquée comme ayant une portée « distance médiane », cela signifie qu'elle ne peut s'utiliser si la cible se trouve à distance longue.

LES ACTIONS EN COMBAT

De nombreuses actions peuvent être réalisées au cours d'un combat mais elles n'ont pas la même rapidité d'exécution, que l'on symbolise par un coût en crans d'initiative. Ce coût doit être répercuté sur la roue d'initiative – **que l'action soit réussie ou non.**

Comme lorsqu'il accomplit une action classique, le PJ doit choisir l'Aspect à utiliser pour les actions de combat – qu'il s'agisse de Kung-fu ou de Combat à distance. Cela traduit la façon dont il envisage son attaque ou sa défense. Toutefois, utiliser un **Style d'art martial** (cf p. 36) impose l'Aspect à utiliser pour chaque action.

Pour la Compétence Kung-fu :

- ☞ Métal** : se jeter sur l'adversaire, effectuer un blocage agressif, porter une violente série de coups...
- ☞ Eau** : effectuer un coup bien réfléchi, se placer stratégiquement, tenter une esquivé souple...
- ☞ Terre** : assurer sa posture, frapper en utilisant tous ses appuis, opposer une parade solide...
- ☞ Feu** : privilégier le côté spectaculaire des mouvements, frapper pour humilier, utiliser une défense ridiculisant l'attaque...
- ☞ Bois** : viser les points vitaux, éviter les attaques à l'instinct, se déplacer après avoir observé le champ de bataille...

Pour la Compétence Combat à distance :

- ☞ Métal** : tirer sans se préoccuper des dommages collatéraux, utiliser des munitions explosives, arroser le décor de plomb...
- ☞ Eau** : prendre le temps de viser, se placer stratégiquement, faire feu après avoir pris en compte tous les paramètres...
- ☞ Terre** : utiliser un trépied, compenser le recul du pistolet, effectuer un tir de couverture...
- ☞ Feu** : tenir son pistolet de manière latérale, bondir en tirant à deux flingues, tirer en l'air pour impressionner...
- ☞ Bois** : viser les points vitaux, tirer au jugé, se positionner après avoir identifié les couverts...



ATTAQUER

Coût : 3 crans

Attaquer un adversaire nécessite un jet de Compétence martiale (Kung-fu ou Combat à distance). Si l'adversaire ne se défend pas, il s'agit d'un jet contre une difficulté de 1 – que le MJ peut augmenter à l'aide de sa *Tin Ji* s'il le souhaite.

SE DÉFENDRE

Coût : 1 cran

Il est possible de déjouer une attaque par une défense, grâce à un jet de Kung-fu (pour une parade ou une esquive) ou de Prouesses (pour se jeter hors d'une ligne de tir).

Une défense s'effectue avant le cran d'initiative auquel le personnage est censé agir, puisqu'elle doit être réalisée au moment de l'attaque. Le personnage répercute quand même le coût en cran de sa défense – ce qui retarde sa prochaine action.

- 怪 Si l'attaquant est un PJ, le jet s'effectue en opposition. Si l'attaquant la remporte, il réussit son attaque. Si le défenseur la remporte, il évite l'attaque.
- 怪 Si l'attaquant est un PNJ, le jet de défense s'effectue contre une difficulté égale à son Aptitude martiale.

SE DÉPLACER

Coût : 2 crans

Un déplacement permet à un personnage de passer d'une unité de distance à la précédente ou à la suivante (passer de distance courte à distance médiane ou au contact, par exemple).

Un jet de la Compétence Prouesses (Course) de difficulté 2 permet de doubler la distance parcourue. Dans ce cas, le déplacement coûte 3 crans – que le jet soit réussi ou non.

Il est possible de continuer à se déplacer lors des actions suivantes, au moment où le personnage doit à nouveau agir – mais il faut attendre son prochain cran d'initiative.

AIDER

Coût : 2 crans

Effectuer une action visant à aider un allié nécessite de disposer de la Compétence adéquate en fonction de ce que le PJ compte tenter (Social pour interpellier un adversaire et le distraire, Kung-fu pour ceinturer un ennemi, Combat à distance pour effectuer un tir de couverture...), mais aucun jet n'est nécessaire.

L'action d'Aide s'effectue avant le cran d'initiative auquel le personnage est censé agir : l'action doit être déclarée au moment où le personnage ainsi aidé agit. Toutefois, le personnage répercute immédiatement le coût en crans de son aide – ce qui retarde donc sa prochaine action.

Le résultat consiste à octroyer 2 dés supplémentaires au jet du personnage aidé.

AUTRES ACTIONS

Il est possible d'effectuer un grand nombre d'actions durant un combat – même si elles ne sont pas martiales. Elles se caractérisent elles aussi par un coût en crans (déterminé par le MJ) à répercuter sur la roue d'initiative. La plupart de ces actions hors combat prennent 3 crans. Les plus complexes en prennent 6 ou plus.

Cela permet aux personnages qui ne participent pas directement à l'affrontement de rester impliqués dans la dynamique de jeu. Un PJ force une serrure afin que le groupe puisse s'échapper (3 crans) pendant que ses camarades livrent bataille à des poursuivants. Un PNJ efface des données sensibles (6 crans) alors que les PJ cherchent à les récupérer en le rejoignant pour l'en empêcher, ralentis par plusieurs hommes de main. Un géomancien dissipe un nœud d'influences néfastes (nombre de crans indiqué dans la description du sort) tandis que ses alliés *fat si* affrontent des spectres vengeurs. Un exorciste prépare un rituel de bannissement (nombre de crans indiqué dans la description du sort), ses amis combattant bravement un puissant démon afin de gagner le temps nécessaire...

Lorsque des Techniques martiales ou magiques possèdent un coût en crans d'initiative, cela est indiqué dans leur description.

LES DÉGÂTS

Une attaque réussie retire à la cible un nombre de points de Zing ou de Vitalité (dans le cas d'un PNJ) égal aux dégâts correspondant à l'arme utilisée. L'attaquant peut dépenser des dés-fastes afin d'augmenter ces dégâts (à raison de 1 pour 1) et il faut ensuite déduire l'éventuelle protection portée par la cible.

怪 Dégâts = dégâts correspondants à l'arme + dés-fastes utilisés à cet effet – protection de la cible

Les dégâts qu'inflige une arme dépendent de l'affinité élémentaire qu'entretient son utilisateur avec elle. Ils sont ainsi égaux à l'Aspect du PJ qui y est lié, selon la liste suivante :

- 怪 Mains nues** (pieds, poings, tête...) : 1
- 怪 Armes tranchantes et perforantes** (épée, poignard, lance...) : Métal
- 怪 Armes de jet** (dard, shuriken, bille en plomb...) : Eau

- 怪 Armes à distance** (arc, arbalète...) : Terre
- 怪 Armes à feu et explosifs** (pistolet, fusil, grenade...) : Feu
- 怪 Armes contondantes** (bâton, épée de saule, massue...) : Bois

Concernant les personnages prêtirés, les dégâts de leurs armes sont directement indiqués sur leur fiche.

Concernant les dégâts infligés par les PNJ, ils sont fournis p. 42.

LES ARTS MARTIAUX

Les arts martiaux sont composés d'un Style (un bonus simulant le principe général de l'art martial) et de Techniques martiales (des arcanes déployant toute la complexité de l'art martial).

怪 Utiliser un art martial nécessite de dépenser 1 point de Hei d'un type déterminé. Le PJ dispose alors du bonus du Style pour toute la durée du combat (ou jusqu'à ce qu'il décide de ne plus l'utiliser) et doit utiliser pour tous ses jets de combat l'Aspect et la Compétence (Spécialité) imposés par l'art martial.

怪 Utiliser une Technique martiale nécessite de dépenser 1 point de Hei du type déterminé – et ce chaque fois que le PJ désire l'utiliser.

La description de chaque art martial est fournie sur la fiche du personnage prêtiré ou le profil du PNJ qui le maîtrise. Chaque art martial y est lié à une Compétence et une Spécialité, il indique également le type de Hei (Yin ou Yang) nécessaire pour en activer le Style et les Techniques.





UTILISER LA MAGIE

La magie que maîtrisent les *fat si* est l'un des aspects essentiels de *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange* – dont l'univers baigne dans l'occulte et le surnaturel.

Cette partie détaille les règles qui gouvernent l'usage des diverses magies dont peuvent disposer les PJ.

LES COMPÉTENCES MAGIQUES

Il existe cinq Compétences magiques, elles-mêmes subdivisées en cinq Spécialités qui représentent le large éventail de ce qu'un *fat si* peut maîtriser. Dans ce kit de découverte, seuls les effets des sorts dont disposent les PJ et PNJ sont décrits respectivement sur les fiches des personnages prêtirés et dans les profils des PNJ correspondants.

Chaque Compétence est liée à un élément, dont l'Aspect est utilisé pour le jet de magie et qui détermine le type de Hei à dépenser pour lancer un sort.

Chaque Spécialité est liée à un élément, qui permet de déterminer la Puissance des sorts lancés.

怪 **Cinabre interne** (Métal, Yin) : Essence (Métal), Esprit (Eau), Purification (Terre), Manipulation (Feu), Aura (Bois)

怪 **Alchimie** (Eau, Yin) : Acupuncture (Métal), Élixirs (Eau), Poisons (Terre), Arsenal (Feu), Philtres (Bois)

怪 **Maîtrise de la Voie** (Terre, Yin ou Yang) : Malédiction (Métal), Transfiguration (Eau), Nécromancie (Terre), Maîtrise climatique (Feu), Magie d'or (Bois)

怪 **Exorcisme** (Feu, Yang) : Invocation (Métal), Traque (Eau), Protection (Terre), Punition (Feu), Domination (Bois)

怪 **Géomancie** (Bois, Yang) : Neutralisation (Métal), Divination (Eau), Prière terrestre (Terre), Prière céleste (Feu), *Fungseoi* (Bois)

LES COMPOSANTES

Les divers rituels ou objets qui entourent l'utilisation de la magie sont nommés Composantes et peuvent s'avérer très variés : une incantation à un général céleste, une offrande à une divinité locale, l'emploi d'une arme bénie, l'utilisation d'outils en matériau noble... Toutefois, on les classifie en cinq types : **objets** (l'épée de saule de l'exorciste, les aiguilles d'acupuncture du spécialiste des points vitaux, le sceptre taoïste de celui qui commande aux éléments...), **mots** (réciter un sutra, prier une divinité, incanter une formule...), **consommables** (ginseng, poudre de jade, alcool...), **état d'esprit** (vide, colère, compassion...) et **gestes** (danse rituelle, enchaînement de kung-fu, posture spécifique...).

Sur les fiches des personnages prêtirés, les composantes sont présentées sous la forme d'une « sacoche à ingrédients ». Il peut en effet arriver qu'un PJ soit contraint d'improviser un sort à l'aide d'éléments qu'il a sous la main.

Dans ce cas, le joueur lance 1D10 pour déterminer quel ingrédient est ainsi puisé au hasard dans la sacoche.

Le joueur décrit les Composantes qu'il utilise lorsqu'il lance un sort avant de faire le jet de magie. Le MJ lui octroie alors des bonus selon le tableau suivant :

Le PJ utilise des Composantes usuelles qui ne réclament que peu de temps ou de moyens particuliers, qui peuvent être utilisées ou effectuées en amont. C'est souvent le cas quand un <i>fat si</i> doit agir en situation d'urgence et se sert de ce qu'il a sous la main.	Bonus de 1 dé-rapide ou 1 dé supplémentaire à lancer au jet de magie (au choix du joueur)	Exemples : offrande à un dieu plusieurs heures avant le jet de magie, rapide prière au moment de lancer le sort (coûte 1 cran d'initiative), utilisation d'outils ou ingrédients banals...
Le PJ utilise des Composantes plus restrictives qui demandent un certain temps ou l'usage de moyens significatifs. La plupart des <i>fat si</i> expérimentés ont en général sous la main de quoi obtenir ce genre de bonus.	Bonus de 2 dés-rapides ou 2 dés supplémentaires à lancer au jet de magie (au choix du joueur)	Exemples : récitation d'une incantation (coûte 3 crans d'initiative), doublement du temps de réalisation d'un sort, utilisation d'armes en bois sacré (saule ou pêcher), emploi de plantes rares et périssables...
Le PJ utilise des Composantes parmi les plus limitatives ou coûteuses, nécessitant argent et temps en quantité. Il s'agit là du bonus que gagne un <i>fat si</i> qui lance un sort dans des conditions idéales, avec du temps devant lui et un matériel rare et coûteux.	Bonus de 3 dés-rapides ou 3 dés supplémentaires à lancer au jet de magie (au choix du joueur)	Exemples : psalmodie d'un long sutra (coûte 6 crans d'initiative), triplement du temps de réalisation d'un sort, utilisation d'outils en matériau noble (or ou jade), consommation d'ingrédients chers à usage unique...

Les objets technologiques (tablette informatique, matériel de laboratoire moderne, logiciel de décryptage...) peuvent constituer l'un des types de Composantes utilisables pour améliorer un jet de magie – au même titre que des objets plus classiques en général associés à la magie traditionnelle chinoise. Ce mariage de la magie et de la science est naturel aux yeux des *fat si* – qui ne voient aucune contradiction dans l'alliance de la tradition et de la modernité, même lorsque cela concerne les arts mystiques.

LE JET DE MAGIE

Un jet de magie ne diffère pas d'un jet de Compétence normal, si ce n'est qu'il coûte un certain nombre de points de Hei.

Pour déterminer la réserve de dés, il suffit d'additionner les valeurs de la Compétence magique et de l'Aspect qui lui est lié. Comme le PJ utilise la Spécialité correspondant à la magie dont dépend le sort qu'il prépare, il ajoute toujours 1 dé.

怪 Réserve de dés = Aspect lié à la Compétence + Compétence magique + 1

La Puissance d'un sort est égale à la valeur de l'Aspect lié à la Spécialité utilisée multipliée par la difficulté. Le coût en Hei (du type dépendant de la Spécialité choisie) est quant à lui égal à la difficulté choisie. Plus la Puissance est grande, plus la difficulté se révèle élevée et le coût en points de Hei (Yin ou Yang en fonction de la magie utilisée) augmente lui aussi en proportion.

PUISSANCE À INVOQUER	DIFFICULTÉ DU JET DE MAGIE	COÛT EN POINTS DE HEI
Aspect lié à la Spécialité	1	1
Aspect lié à la Spécialité x 2	2	2
Aspect lié à la Spécialité x 3	3	3
Aspect lié à la Spécialité x 4	4	4
Aspect lié à la Spécialité x 5	5	5

Pour chaque dé-faste dépensé à cet effet, le joueur peut augmenter la Puissance de 1 – ce qui lui permet d'améliorer un Effet ou d'en acheter un autre. Ces modifications ont lieu après la multiplication par la difficulté permettant de déterminer la Puissance initiale du sort.

Si le jet est réussi, le PJ dispose de la Puissance déterminée afin de lancer son sort.

Si le jet est un échec, le sort ne produit pas ses effets mais le PJ dépense tout de même son Hei.

LA PUISSANCE ET LES EFFETS

Avant de lancer un sort, le joueur doit déjà déclarer ce qu'il compte obtenir comme résultat en indiquant sommairement les Effets souhaités. Puis, dès lors que le jet de magie est réussi, le sort se lance et peut être modelé grâce à l'usage de la Puissance.

Le joueur distribue la Puissance obtenue entre différents Effets – qui dépendent de la Spécialité utilisée – dans le respect de sa déclaration d'intention initiale.

Dans ce kit de découverte, les Effets utilisables en fonction des Spécialités magiques sont décrits sur la fiche du personnage prêtiré qui maîtrise les magies concernées.

LA PRÉSENTATION DES MAGIES

- 怪 **Compétence magique** (Aspect à utiliser pour effectuer le jet de magie)
- 怪 **Nom, description de la Spécialité, élément associé et type de Hei** : la description de ce que permet la magie est destinée à donner une idée de ses applications concrètes. L'élément dont la valeur définit la Puissance de base du sort est précisé, ainsi que le type de Hei (Yin ou Yang) à dépenser.
- 怪 **Composantes** : on y trouve divers exemples (non exhaustifs) de Composantes, classés par catégorie.
- 怪 **Temps de réalisation** : c'est le temps nécessaire minimum au PJ pour lancer le sort, qui peut être rallongé par l'utilisation de certaines Composantes.
- 怪 **Effets** : ici sont indiqués les différents Effets les plus courants ainsi que la Puissance que cela coûte pour les utiliser.

Les magies dont dispose chaque personnage prêtiré sont développées sur sa fiche.



LES RÈGLES DU MJ

Cette partie décrit les règles et les accessoires dont le MJ dispose pour lui simplifier la tâche tout au long des parties.

LA TIN JI

Dans *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange*, on nomme *Tin Ji* (« Volonté du Ciel ») la réserve dont dispose le MJ et dont il peut utiliser les points pour agir directement dans la partie.

CONSTITUTION

En début de partie, la *Tin Ji* contient autant de points que de joueurs autour de la table – MJ inclus. **Durant la partie**, la *Tin Ji* reçoit des points chaque fois que, lors d'un jet pour réussir une action, un joueur place des dés sur l'Aspect dominé par l'Aspect choisi pour ledit jet (1 dé équivalent à 1 point de *Tin Ji*). Cette réserve se vide et se remplit alors continuellement au cours de la séance, selon l'utilisation qu'en fait le MJ et les points que les joueurs y injectent.

GESTION

En dépensant des points de sa *Tin Ji*, le MJ peut intervenir à la fois sur les PJ et sur les PNJ – lui offrant un moyen d'agir sur la fiction sans avoir à tricher ou faire preuve d'illusionnisme. Il peut s'en servir pour aider les PJ ou pour leur rendre la tâche plus difficile. Dans tous les cas où il ne se sert pas de cette réserve, les règles s'appliquent normalement.

Le MJ peut utiliser autant de points de *Tin Ji* qu'il le souhaite et activer plusieurs fois le même effet sur le même PJ ou PNJ de manière cumulative au besoin. Il est conseillé de dépenser ouvertement, à la vue de tous, ces points – de manière à faire sentir aux PJ l'importance de l'influence de l'environnement sur leurs actions, et réciproquement.

LES PNJ

Le MJ doit pouvoir créer les PNJ selon ses besoins, sans avoir à y consacrer trop de temps. Des règles de création et de gestion simplifiées lui permettent donc de leur donner vie rapidement.

NOMBRE DE POINTS DE TIN JI UTILISÉS	EFFETS
1 point	Octroyer 1 dé-faste à un PJ ou un PNJ.
	Imposer 1 dé-néfaste à un PJ ou un PNJ.
	Augmenter ou diminuer de 1 la difficulté d'une action.
	Ajouter ou soustraire 1 point de Puissance à un sort lancé par un PJ ou un PNJ.
2 points	Donner 1 dé supplémentaire ou retirer 1 dé à lancer à un PJ.
	Augmenter ou diminuer de 1 la valeur d'une Aptitude d'un PNJ.
	Rendre ou retirer 1 point de Trésor au choix à un PJ.
	Rendre ou retirer 1 point de Vitalité ou 1 point de Hei à un PNJ.
3 points et plus	Rendre un bien, un renseignement ou un service indisponible. Bien que le PJ ait les Ressources nécessaires pour l'obtenir, il n'y parvient pas. Plus ce bien, ce renseignement ou ce service s'avère important pour l'intrigue, plus le coût pour le rendre indisponible est élevé – 3 points étant le minimum.
	Lever l'immunité scénaristique d'un Allié ou d'un Contact majeur d'un PJ – le MJ peut lui faire subir divers aléas (kidnappé, blessé, en planque...) mais jamais le tuer ou le rendre définitivement indisponible (en exil, en prison...). Plus ce PNJ s'avère important dans l'intrigue, plus le coût pour l'atteindre est élevé – 3 points étant le minimum.



DÉFINITION

Un PNJ est en premier lieu défini par des **Aptitudes** :

- 怪 **Aptitude physique** : représente les capacités physiques brutes du PNJ (force, résistance, agilité...) mais aussi la façon dont il sait en faire usage (nager, escalader, courir...).
- 怪 **Aptitude martiale** : représente la combativité du PNJ (sa rage de vaincre, sa hargne durant un conflit physique) et se traduit en général par la maîtrise de talents comme le corps-à-corps, les armes blanches, les armes à feu...
- 怪 **Aptitude mentale** : représente l'intelligence du PNJ au sens large (mémoire, perception, concentration...) ainsi que sa capacité à la mobiliser efficacement (culture générale, connaissances diverses ou spécialisées, vigilance...).
- 怪 **Aptitude sociale** : représente l'aura de charme que dégage le PNJ (apparence physique, prestance, magnétisme naturel...) et la manière dont il sait en faire usage (charmer, négocier, tromper...).
- 怪 **Aptitude spirituelle** : représente l'appréhension du Tao par le PNJ (sixième sens, sagesse, ouverture d'esprit...) et sa compréhension de la cosmologie chinoise à travers divers talents (connaissance de la théologie, pratique de la méditation, maîtrise du Hei, utilisation de la magie...).

Ces Aptitudes ont une valeur comprise entre 1 et 5 :

- 怪 1 : valeur faible.
- 怪 2 : valeur moyenne.
- 怪 3 : valeur élevée.
- 怪 4 : valeur puissante.
- 怪 5 : valeur légendaire.

Lorsqu'un PJ entre en confrontation avec un PNJ, il considère l'Aptitude adaptée de celui-ci comme la difficulté de son jet – bien qu'il s'agisse d'un jet en opposition, il se résout comme un jet simple. En conséquence, le MJ n'a jamais besoin de jeter les dés pour gérer un PNJ. S'il doit faire fluctuer les capacités d'un PNJ, il utilise la *Tin Ji*.

Lorsqu'une Aptitude tombe à une valeur de 0 (suite à des malus imposés, par exemple), le PNJ ne peut plus l'utiliser.

Si un effet en jeu (Technique martiale, magie...) implique de gagner ou perdre des dés à lancer sur un prochain jet, à la place le PNJ augmente ou diminue respectivement la valeur de l'Aptitude concernée du même nombre.

Tout comme les PJ, les PNJ peuvent disposer de **Spécialités** :

- 怪 **Aptitude physique** : travail de force, course, escalade, natation, conduite, pilotage...
- 怪 **Aptitude martiale** : mains nues, épée, poignard, bâton, pistolet, fusil, arc, armes de jet...
- 怪 **Aptitude mentale** : sciences physiques, médecine, culture générale, histoire, stratégie, politique, sociologie...
- 怪 **Aptitude sociale** : séduction, manipulation, baratin, chant, comédie, étiquette...
- 怪 **Aptitude spirituelle** : les mêmes Spécialités que celles englobées par les Compétences magiques, magie rituelle, théologie, mythologie...

Lorsqu'un PJ entre en confrontation avec un PNJ disposant d'une Spécialité pertinente, il considère la valeur de l'Aptitude associée de celui-ci + 1 comme la difficulté de son jet. Si l'Aptitude est tombée à une valeur de 0, ce bonus de + 1 ne s'applique plus.

La **Vitalité** est une jauge qui mesure la santé du PNJ. Elle regroupe en une seule notion le Zing et le San. Cela signifie que tout ce qui peut affecter ces deux éléments touche dans le cas d'un PNJ uniquement sa Vitalité.

- 怪 **Vitalité** : Aptitude physique x 4

Lorsque la Vitalité d'un PNJ tombe à 0, cela signifie qu'il se trouve hors d'état d'agir.

Un PNJ ne possède qu'une seule valeur de **Hei** qui comprend indistinctement le Hei Yin et le Hei Yang. Lorsqu'il doit dépenser du Hei pour alimenter une magie, une Technique martiale ou une Capacité, le PNJ puise dans cette jauge unique.

- 怪 **Hei** : Aptitude spirituelle x 4

Si le PNJ possède les Spécialités correspondant à diverses magies dans son Aptitude spirituelle, cela signifie qu'il est capable d'utiliser ces magies.

Voilà comment déterminer la Puissance d'un sort (cf p. 38) et la dépense de points de Hei correspondante :

PUISSANCE DU SORT COÛT EN POINTS DE HEI

Aptitude spirituelle	1
Aptitude spirituelle x 2	2
Aptitude spirituelle x 3	3
Aptitude spirituelle x 4	4
Aptitude spirituelle x 5	5

Un PNJ ne peut dépenser plus de points de Hei pour lancer un sort que sa valeur dans son Aptitude spirituelle.

Un PNJ peut disposer de diverses caractéristiques (comme des Capacités de créature surnaturelle ou la maîtrise d'un art martial) qui sont alors spécifiées dans sa description. Il peut également posséder divers équipements comme des armes, des protections... Si le PNJ est un *fat si*, il aura à coup sûr un *sanhei*.

ACTION

Lorsqu'un PNJ souhaite accomplir une action (soigner un PJ, par exemple), le MJ doit comparer l'Aptitude adéquate et la difficulté de l'action :

- 怪 Si la valeur de l'Aptitude est égale ou supérieure à la difficulté, l'action est réussie.
- 怪 Si la valeur de l'Aptitude est inférieure à la difficulté, l'action est un échec.

Si l'Aptitude dispose d'une Spécialité pertinente pour la réalisation de l'action (médecine pour soigner, par exemple), sa valeur est considérée comme disposant d'un + 1.

Grâce à la *Tin Ji*, le MJ peut augmenter ou abaisser la valeur d'une Aptitude d'un PNJ. Il peut également octroyer des dés-fastes ou des dés-néfastes au PNJ lors de la réalisation d'une action. Ceux-ci se dépensent de la même façon que pour les PJ – aux aménagements suivants près :

- 怪 Si l'effet implique de gagner ou perdre des dés à lancer sur un prochain jet, à la place le PNJ augmente ou diminue respectivement la valeur de l'Aptitude concernée du même nombre.
- 怪 Si l'effet a un impact sur le Zing ou le San, à la place il affecte la Vitalité du PNJ.
- 怪 Si l'effet implique de dépenser du Hei Yin ou Yang, il dépense tout simplement du Hei.

COMBAT

Lorsque survient un affrontement, il existe certains aménagements techniques permettant de simplifier la gestion des PNJ et de faciliter ainsi le travail du MJ.

Initiative

L'initiative d'un PNJ est égale à la valeur de son Aptitude physique à laquelle s'ajoute celle de l'Aptitude correspondant à sa première action du combat. Cette somme indique à quel cran il se place sur la roue d'initiative dans le sens anti-horaire.

- 怪 Initiative = Aptitude physique + Aptitude correspondant à la première action prévue du combat

Attaque et défense

Pour porter un coup à un PNJ qui ne se défend pas, le PJ doit réussir son jet d'attaque contre une difficulté de 1. Si le PNJ se défend, le jet d'attaque s'effectue contre une difficulté égale à sa valeur d'Aptitude martiale.

De même, si le PJ souhaite se protéger d'une attaque d'un PNJ, le jet de défense s'effectue contre une difficulté égale à la valeur de son Aptitude martiale. Si le PJ ne se défend pas, le PNJ le touche si son Aptitude martiale est égale ou supérieure à 1.

Dégâts

Une attaque réussie d'un PNJ inflige les dégâts suivants (qui peuvent être augmentés par l'utilisation de dés-fastes) :

- 怪 À mains nues (pieds, poings, tête...) : 1 point.
- 怪 Avec une arme blanche utilisée au corps à corps (bâton, épée, lance...) : [Aptitude physique] point(s).
- 怪 Avec une arme à distance (arme de jet, arc, arme à feu...) : [Aptitude mentale] point(s).

Groupement de PNJ

Plusieurs PNJ peuvent s'allier pour combattre. Un tel groupement est alors considéré comme un seul et unique PNJ et le PJ n'a besoin de faire qu'un seul jet d'attaque et de défense face à lui.

- 怪 **Attaque du PJ** : si le groupement choisit de se défendre, le PNJ ayant la valeur d'Aptitude martiale la plus faible fixe la difficulté des jets d'attaque du PJ (afin de refléter le fait que s'en prendre à un groupe est plus simple). Si le groupement ne se défend pas, la difficulté du jet d'attaque est de 1.
- 怪 **Défense du PJ** : le PNJ ayant la valeur d'Aptitude martiale la plus élevée fixe la difficulté du jet de défense du PJ, à qui il impose autant de dés-néfastes que le nombre d'alliés de ce PNJ (jusqu'à un maximum de 4). Si le PJ ne se défend pas, il est automatiquement touché.

Les valeurs de Vitalité des PNJ ainsi regroupés s'ajoutent entre elles pour déterminer une Vitalité globale. Lorsqu'un PJ attaque un tel groupement de PNJ, ses dégâts s'appliquent alors sur cette Vitalité globale. Si celle-ci se trouve diminuée de moitié, cela signifie que la moitié des PNJ constituant le groupement est hors de combat : selon leur nature, les survivants peuvent alors vouloir s'enfuir ou se rendre (les humains combattent rarement jusqu'à la mort de tous, par contre certains êtres surnaturels n'hésitent pas à se battre jusqu'à être exterminés en totalité).



PERSONNAGES
PRÉTIRÉS



Feuille de personnage complète p. 83

FREDDIE TAN

LE SPÉCIALISTE DU HEI

BACKGROUND

Issu d'une famille modeste, rien ne prédisposait Freddie à devenir *fat si*. Enfant à la santé fragile et bon élève discipliné, il avait tout du gamin appelé à se faire malmené par les brutes de son école. Raison pour laquelle ses parents le poussèrent à suivre des cours d'arts martiaux dans une école traditionnelle.

En grandissant, Freddie s'épanouit grâce à la pratique des arts martiaux – la pratique intense du kung-fu le transformant physiquement et spirituellement. Pour autant, cette passion ne le détourna pas de ses études de comptabilité.

S'il dispose désormais d'un physique impressionnant, Freddie est loin d'être la brute que pourrait imaginer une personne s'arrêtant aux apparences. S'il ne rechigne pas à se battre quand il le faut, il apprécie avant tout l'épreuve et le défi représentés par le combat.

Il découvrit le Hong Kong occulte suite à sa propre enquête sur la mort suspecte de son *sifu* – David Cheng. Une *fat si* nommée Josie Song sut déceler son potentiel à cette occasion et accepta alors de lui enseigner la magie afin qu'il puisse à son tour rejoindre les rangs des exorcistes.

Le chapelet qu'il porte sur le bras constitue son *sanhei* : un talisman de protection de la couleur du sang et qui contient une pierre dont la phosphorescence ne s'éteint jamais. Josie le lui a légué au moment de prendre sa retraite.

Maîtrisant la magie du cinabre interne, Freddie utilise son *hei* pour augmenter ses capacités de persuasion et de charme lorsqu'il pratique son métier de conseiller financier indépendant. Cette utilisation un peu trop terre à terre lui vaut d'ailleurs certains reproches de la part de son ancienne mentor... Bien sûr, ses talents martiaux bénéficient grandement de sa grande connaissance de l'énergie interne – notamment quand il pratique le kung-fu de l'Invulnérabilité.

En tant que *fat si*, Freddie apprécie de venir en aide. Grâce à son métier, il dispose de revenus solides ainsi que de contacts dans diverses banques et entreprises de Hong Kong. Lorsqu'il accomplit sa tâche d'exorciste, l'argent n'est en conséquence jamais sa motivation. Il peut ainsi accepter les missions qui correspondent à ses valeurs et il s'implique d'ailleurs toujours personnellement dans ses enquêtes.

C'est cette vision commune du surnaturel et l'amour qu'il porte à Hong Kong et à ses habitants qui l'a amené à rejoindre un groupe de *fat si* rencontrés au fil de précédentes enquêtes. Cette fine équipe se retrouve régulièrement au restaurant *Chez Lau* tenu par Josie et l'un de ses vieux amis, Eddy Lau.

EQUIPEMENT

SANHEI – Le Chapelet de l'Infini (chapelet bouddhiste) :

- 怪 Chaque fois qu'il récupère des points de Zing ou de San, il en récupère 1 de plus.
- 怪 Contre la dépense de 1 point de Hei (Yin) supplémentaire, il obtient autant de dés-fastes que sa valeur de Feu (soit 3 dés-fastes) sur un jet de sort impliquant la spécialité Essence du Cinabre interne.

SACOCHE À INGRÉDIENTS

1/ Éclat de jade, 2/ Barre protéinée, 3/ Pilule de cinabre, 4/ Granules d'homéopathie, 5/ Bougie, 6/ Fiole de sel, 7/ Mélange d'herbes, 8/ Bâton d'encens, 9/ Bâton d'encens, 10/ Fiole d'alcool

AUTRES ÉQUIPEMENTS

- 怪 Lunettes de vue et costume sur mesure réhaussés d'or et de jade (ajoute 1 dé-faste à tous les jets de Mondanités)
- 怪 Petit flacon de parfum à la mode
- 怪 Voiture de type SUV
- 怪 Appartement modeste dans un quartier commerçant
- 怪 Smartphone dernière génération
- 怪 Ordinateur portable avec logiciels de comptabilité et accès au Taonet

ART MARTIAL

KUNG-FU DE L'INVULNÉRABILITÉ (TERRE, YANG OU YIN)

Compétence : Kung-fu

Spécialité : Mains nues

Dépense de 1 point de Hei (Yang ou Yin) en début de combat pour obtenir le bonus de Style, + 1 point de Hei (Yang ou Yin) à chaque utilisation d'une Technique.

Bonus de Style : Le pratiquant résiste à des coups qui laisseraient d'autres sur le carreau. Le personnage obtient une protection de 2.

Technique #1 – La chemise de fer (activation : gratuite)

Le corps gainé et la position immuable du pratiquant le rendent difficile à blesser. Si le personnage choisit de ne pas utiliser d'action de défense contre une attaque, il utilise sa valeur de Métal pour fixer la difficulté pour le toucher (au lieu de la difficulté normale de 1).

Technique #2 – La main de fer (activation : action d'attaque)

Le pratiquant ancre son centre de gravité afin d'assaillir des coups puissants à même de faire reculer ses adversaires. Si cette attaque réussit, la cible est projetée à distance courte en plus des dégâts subis. Si le personnage dépense 2 dés-fastes à cet effet, la cible est projetée à distance médiane. Les dégâts à mains nues du personnage sont égaux à sa valeur de Bois au lieu de 1 pour cette attaque.

Technique #3 – La volonté de fer (activation : action d'attaque ou de défense)

Concentré et résistant, le pratiquant contrôle la douleur. Quelle que soit son action, lorsque le personnage fait son jet, il ignore 1 dé de malus dû à la perte de Zing et/ou de San. S'il dépense 2 dés-fastes à cet effet, il ignore alors 2 dés de malus dus à la perte de Zing et/ou de San.

MAGIE

CINABRE INTERNE (MÉTAL)

Le Cinabre interne est une magie à usage personnel uniquement. Le *fat si* influe sur la circulation du *hei* dans son corps et, en modulant l'intensité de sa propre énergie, il renforce ses capacités.

Essence (Métal, Yin)

Le PJ canalise son *hei* à travers son corps afin de renforcer ses muscles et tendons. Il devient ainsi plus leste, plus endurant, plus fort.

Exemples de composantes :

- 怪 Les **mots** du sutra de diamant ou d'une prière,
- 怪 Des **gestes** issus de mouvements martiaux ou en utilisant une respiration profonde,
- 怪 Son **état d'esprit** peut refléter des pensées de puissance,
- 怪 Des **consommables** tels que de l'encens ou une barre protéinée,
- 怪 Des **objets** comme un morceau de jade ou une amulette.

Temps de réalisation : 3 crans d'initiative

Coût en Puissance / exemples d'Effets possibles :

- 怪 1 point = Diminuer de 1 le malus dû à la perte de Zing sur un jet
- 怪 2 points = Ajouter + 1 à sa valeur de protection (physique) pour la scène de combat
- 怪 2 points = S'octroyer 1 dé-faste sur un jet en lien avec ses capacités physiques
- 怪 3 points = Ajouter 1 dé supplémentaire à lancer lors d'un prochain jet en lien avec ses capacités physiques
- 怪 4 points = Ajouter 1 dé supplémentaire à lancer à tous ses jets en lien avec ses capacités physiques pour la scène

Esprit (Eau, Yin)

Le PJ canalise son énergie afin de fortifier son esprit et le rend ainsi plus acéré et perceptif. Sa mémoire et sa concentration augmentent, ses cinq sens deviennent plus affûtés, il se détache de ses émotions et garde son sang-froid en toutes circonstances.

Temps de réalisation : 3 crans d'initiative

Exemples de composantes :

- 怪 Les **mots** du sutra du cœur ou la syllabe « ohm »,
- 怪 Des **gestes** méditatifs tels que la posture du lotus,
- 怪 Un **état d'esprit** propice aux pensées profondes,
- 怪 Des **consommables** tels que de l'encens ou de simples vitamines,
- 怪 Des **objets** comme un talisman, une liseuse numérique ou un ouvrage ancien.

Coût en Puissance / exemples d'Effets possibles :

- 怪 1 point = Diminuer de 1 le malus dû à la perte de San sur un jet
- 怪 2 points = S'octroyer 1 dé-faste sur un jet en lien avec ses capacités mentales
- 怪 2 points = Ajouter + 1 à sa valeur de protection (mentale) pour la scène de combat
- 怪 3 points = Ajouter 1 dé supplémentaire à lancer lors d'un prochain jet en lien avec ses capacités mentales
- 怪 4 points = Ajouter 1 dé supplémentaire à lancer à tous ses jets en lien avec ses capacités mentales pour la scène

Aura (Bois, Yang)

Le PJ utilise son énergie interne pour renforcer son charisme naturel. Cette expression de son *hei* le fait paraître plus grand ou plus fort, plus affable ou plus beau. Il est mieux écouté, plus respecté et souvent obéi.

Temps de réalisation : 5 minutes

Exemples de composantes :

- 怪 Les **mots** peuvent être ceux d'une chanson, surtout s'il s'agit de séduction,
- 怪 Des **gestes** peuvent employer la danse ou un simple sourire,
- 怪 La volonté de plaire peut se refléter dans son **état d'esprit**,
- 怪 Des **consommables** tels que du maquillage, du parfum,
- 怪 Des **objets** comme des vêtements chics ou une amulette.

Coût en Puissance / exemples d'Effets possibles :

- 怪 2 points = S'octroyer 1 dé-faste sur un jet en lien avec ses capacités sociales
- 怪 3 points = Ajouter 1 dé lors d'un prochain jet en lien avec ses capacités sociales
- 怪 4 points = Ajouter 1 dé supplémentaire à lancer à tous ses jets en lien avec ses capacités sociales pour la scène ; il est possible de prolonger l'effet au-delà d'une scène pour qu'il dure plusieurs heures en dépensant 1 point de Puissance supplémentaire.



Feuille de personnage complète p. 84



BRENDA KANG

L'ALCHIMISTE AUTODIDACTE

BACKGROUND

Brenda compte au faible nombre des *fat si* autodidactes. Très discrète sur sa vie passée et les raisons qui l'ont poussée vers cette vocation, elle fit ses premiers pas en proposant ses services de géomancienne auprès du gotha hongkongais. Elle proposait notamment son expertise dans le domaine de la décoration d'intérieur avec une touche de *fungseoi* qui faisait la différence. Grâce à ses activités, elle put s'offrir un loft spacieux mais surtout un véritable laboratoire pour y mener ses recherches alchimiques – sa véritable passion.

Cette fréquentation du gratin de Hong Kong lui permit également de se construire un vaste réseau de contacts. Et c'est à travers ce dernier qu'elle découvrit la part occulte de la ville qui ne dort jamais. Brenda sait mieux que personne que ce microcosme regorge de danger qu'il faut prendre garde à ne pas réveiller, mais sa curiosité naturelle la pousse à se mêler de ce qui ne la regarde pas plus souvent qu'à son tour !

Intelligente et débrouillarde, Brenda adore allier à la magie traditionnelle la modernité de la science, à l'image de son pistolet LDB à cartouches alchimiques de fabrication artisanale. Son laboratoire se révèle à cette image – entre écrans plats sur lesquels défilent des algorithmes complexes et jarres en terre cuite contenant des herbes séchées et des poudres aux couleurs variées.

Son *sanhei* est un traditionnel talisman de prospérité en forme de petit crapaud tenant une pièce dans sa bouche. L'objet s'est mué en un symbole de son mandat céleste de *fat si* après qu'elle a rendu service à d'autres exorcistes réputés en présence de l'Immortel Wong Tai Sin qui leur avait accordé sa bénédiction. C'est à cette occasion qu'elle rencontra le groupe avec qui elle exerce encore aujourd'hui.

Elle fréquente avec ses compagnons le restaurant *Chez Lau* où ils aiment discuter de leurs prochaines missions, mais aussi se détendre ensemble. C'est Brenda qui a proposé aux autres de travailler ensemble sur une base régulière – devenant en quelque sorte l'âme de cette équipe.

EQUIPEMENT

SANHEI – Serendipité (amulette porte-bonheur) :

- 怪 Réserve de 3 points de Hei Yang ; chaque fois que le *fat si* récupère 1 point de Hei Yang, le *sanhei* en récupère également 1 de son côté.
- 怪 Lors d'un jet de *Mondanités (Négociation)* ou de *Matériel (Fortune)* pour acheter des ingrédients ou des objets occultes, lance 1 dé supplémentaire.

SACOCHE À INGRÉDIENTS

1/ Huiles essentielles, 2/ Ginseng, 3/ Radis noir, 4/ Cinabre, 5/ Cigüe, 6/ Soufre, 7/ Mélange d'herbes, 8/ Bâton d'encens, 9/ Bâton d'encens, 10/ Fiole d'alcool très fort

AUTRES ÉQUIPEMENTS

- 怪 Instruments modernes d'alchimie de moxibustion (fioles, tubes, balance, mortier)
- 怪 Pistolet LDB à cartouches alchimiques (et 3 fioles adaptées pour utiliser la Spécialité Arsenal ; dégâts 2 + effets des cartouches selon le sort lancé)
- 怪 Sacoche de transport de fioles
- 怪 Nombreux bijoux et colifichets (dont une lanterne blanche miniature et une amulette faisant référence à Wong Tai Sin)
- 怪 Hangar spacieux dans un quartier modeste, mi-labo, mi-appartement
- 怪 Scooter haut de gamme
- 怪 Smartphone dernière génération avec accès au Taonet

MAGIE

GÉOMANCIE (BOIS)

La Géomancie recouvre la compréhension des flux d'énergie qui circulent à travers le cosmos, ainsi que sa capacité à le manipuler dans une certaine mesure.

Fungseoi (Bois, Yang)

Cet art ancestral permet de manipuler les lignes d'énergie dans le but de les harmoniser ou de les perturber, afin de changer du tout au tout l'influence exercée par un lieu sur ses occupants. Ce faisant, il peut favoriser ou handicaper des comportements au sein de l'aire d'effet, apportant bonus ou malus à des compétences choisies. Cela implique que le PJ passe un certain temps à organiser l'agencement et la décoration du lieu.

Temps de réalisation : 1 heure

Exemples de Composantes :

- 怪 Les mots d'une citation d'un sage,
- 怪 Les gestes consistant à organiser l'espace et déplacer les objets,

- 怪 Un état d'esprit concentré,
- 怪 Des consommables comme de l'encens, des bougies ou du sel,
- 怪 Des objets tels que des miroirs ou figurines en matériaux précieux.

Coût en Puissance / exemples d'Effets possibles :

- 怪 3 points = octroyer 1 dé-faste ou imposer 1 dé-néfaste aux jets des actions souhaitées durant la scène suivante, dans un lieu de la taille d'une pièce
- 怪 4 points = octroyer 1 dé supplémentaire ou imposer 1 dé de moins aux jets des actions souhaitées durant la scène suivante, dans un lieu de la taille d'une pièce
- 怪 + 1 point = pour prolonger la bénédiction à une scène ultérieure
- 怪 + 1 point = pour affecter une aire d'effet plus grande qu'une simple pièce (comme un appartement) et encore + 1 point pour affecter tout un bâtiment

ALCHIMIE (EAU)

L'Alchimie est l'art de concocter des potions et préparations aux effets variés. Le temps de préparation est long. En revanche, une fois la préparation terminée, l'ingérer, se l'appliquer ou la projeter sur quelqu'un ne prend qu'une seule action qui coûte 3 crans d'initiative.

Brenda commence la partie avec 3 potions (Élixirs ou Philtres) et 3 cartouches d'armes alchimiques utilisables avec son pistolet (Arsenal) au choix parmi toutes celles proposées. Ces potions ont toujours l'effet de base décrit (comme si la Puissance indiquée avait été dépensée une seule fois). Elle peut en fabriquer d'autres, éventuellement plus puissantes, au cours du scénario en dépensant plus de Hei et en réalisant le jet associé.

Élixirs (Eau, Yin)

Le PJ sait préparer des potions dont les propriétés curatives sont exceptionnelles et permettent de soigner le corps aussi bien que l'âme. Celui qui les ingère guérit ainsi de façon immédiate et spectaculaire, regagnant santé et sérénité.

Temps de réalisation : 4 heures

Exemples de Composantes :

- 怪 Les mots d'une prière ou d'une citation d'un sage,
- 怪 Les gestes rituels de concoction des élixirs,
- 怪 Un état d'esprit concentré,
- 怪 Des consommables tels que des plantes, des minéraux, de l'eau pure, de l'alcool,
- 怪 Des objets comme des livres de recettes, des instruments d'alchimie anciens ou modernes.

Type d'élisir / coût en Puissance / Effets :

Utiliser une et une seule des recettes ci-dessous à la fois.



- 怪 **Potion de vigueur** = élimine les effets des malus dus aux pertes de Zing pour la scène
- 怪 **Potion de détermination** = élimine les effets des malus dus aux pertes de San pour la scène
- 怪 **Potion de soin physique** = récupère immédiatement 1 point de Zing (par 3 points de Puissance investis dans la création de la potion)
- 怪 **Potion de soin psychique** = récupère immédiatement 1 point de San (par 3 points de Puissance investis dans la création de la potion)

Arsenal (Feu, Yang)

Les armes alchimiques sont des préparations destinées à attaquer un adversaire. L'utilisation de ces armes alchimiques implique de les projeter sur la cible afin qu'elles libèrent leur potentiel destructeur.

Temps de réalisation : 4 heures

Exemples de Composantes :

- 怪 Les mots d'une prière ou d'une citation d'un sage,
- 怪 Les gestes rituels de concoction des préparations magiques,
- 怪 Un état d'esprit concentré,
- 怪 Des consommables tels que des plantes, des minéraux, des produits toxiques,
- 怪 Des objets comme des livres de recettes, des instruments d'alchimie anciens ou modernes.

Type de grenade alchimique / coût en Puissance / Effets :

Utiliser une et une seule des recettes ci-dessous à la fois ; les effets n'affectent qu'une cible à la fois (il faut dépenser 1 point de Puissance supplémentaire par cible affectée pour créer des grenades à aire d'effet).

- 怪 **Grenade aveuglante** = inflige 1 dé-néfaste à l'ennemi sur tout jet où il a besoin de voir (par 4 points de Puissance investis dans la création de la potion) pour la scène
- 怪 **Grenade paralysante** = inflige 1 dé de moins à lancer à l'ennemi sur tout jet qui nécessite de faire des mouvements (par 4 points de Puissance investis dans la création de la potion) pour la scène
- 怪 **Grenade de feu purificateur** = inflige 1 dégât (par 2 points de Puissance investis dans la création de la potion) et affecte même les créatures immatérielles
- 怪 **Grenade de potion collante** = inflige 1 dé-néfaste à l'ennemi sur tout jet qui nécessite de faire des mouvements (par 2 points de Puissance investis dans la création de la potion) tant qu'il n'utilise pas une action pour se débarrasser de la substance
- 怪 **Grenade de poison** = impose une source de dégâts récurrents infligeant la perte de 1 point de Vitalité toutes les heures (par 8 points de Puissance investis dans la création de la potion)

Philtres (Bois, Yang)

Les potions que prépare le PJ octroient des capacités clairement surhumaines à ceux qui les ingèrent. Les effets de ces préparations sont toujours en lien avec les cinq éléments de la tradition taoïste.

Cracher du feu, transformer sa peau en pierre, couvrir ses poings de fer, devenir translucide, se contorsionner comme des branches flexibles...

Temps de réalisation : 6 heures

Exemples de Composantes :

- 怪 Les mots d'une prière ou d'une citation d'un sage,
- 怪 Les gestes rituels de concoction des philtres,
- 怪 Un état d'esprit concentré,
- 怪 Des consommables tels que pierres, plantes, soufre, eau, métaux,
- 怪 Des objets comme des livres de recettes, des instruments d'alchimie anciens ou modernes.

Type de philtre / coût en Puissance / Effets :

Utiliser une et une seule des recettes ci-dessous à la fois.

- 怪 **Philtre de regard brûlant** = permet de voir l'invisible et d'ajouter 1 dé-faste à tous ses jets en rapport avec la vigilance et la perception visuelle (par 3 points de Puissance investis dans la création de la potion), pour la scène
- 怪 **Philtre de peau de pierre** = permet d'obtenir 1 point de protection physique (par 3 points de Puissance investis dans la création de la potion), pour la scène
- 怪 **Philtre de poings d'acier** = permet de faire 1 point de dégât supplémentaire à mains nues (par 3 points de Puissance investis dans la création de la potion), pour la scène
- 怪 **Philtre d'invisibilité relative** = permet de devenir légèrement translucide et d'obtenir 1 dé-faste à tous ses jets en rapport avec la discrétion (par 3 points de Puissance investis dans la création de la potion), pour la scène
- 怪 **Philtre de flexibilité absolue** = permet de se contorsionner comme des branches flexibles et d'obtenir 1 dé-faste à tous ses jets en rapport avec l'agilité (par 3 points de Puissance investis dans la création de la potion), pour la scène
- 怪 **Philtre d'enivrant parfum** = permet d'obtenir 1 dé-faste à tous ses jets en rapport avec des interactions sociales (par 3 points de Puissance investis dans la création de la potion), pour la scène ; s'il s'agit d'un jet de Mondanités (Séduction), le bonus est de 1 dé supplémentaire à la place

Il est possible de créer toutes sortes de potions avec l'Alchimie. À la discrétion du MJ, il est possible de s'inspirer des effets décrits ci-dessus pour fabriquer des potions originales, à improviser durant le scénario en fonction des besoins.



PENNY WOO

L'EXORCISTE ERRANTE

BACKGROUND

Penelope Woo est l'héritière d'une lignée de *fat si* renommée dont elle est aujourd'hui l'une des dernières descendantes. Toute son enfance était tournée vers l'apprentissage des techniques familiales, des principes qui régissent la magie et de la connaissance du monde céleste.

Le jour de sa majorité venue, Penny refusa cependant cet héritage – trop lourd pour elle, pensait-elle. Elle fuit sa famille et se retrouva à vivre dans les bas-fonds de Hong Kong, auprès des marginaux et des sans-abri – ce qui lui permit de nouer de nombreux contacts dans la rue.

Puis un jour, elle eut affaire au gang des Cornes du Deijuk et perçut rapidement l'influence d'un démon derrière celui-ci. Ce jour-là, elle comprit finalement la mission d'un *fat si*, mais aussi ses propres limites en tant que tel : il lui apparut impossible de lutter seule contre cette engeance maléfique. Elle qui avait tourné le dos à son destin devait à présent revendiquer son legs afin de défendre ses amis.

Elle réapparut lors des funérailles de son oncle et ancien mentor, Paul Woo. C'est à cette occasion qu'elle rencontra les *fat si* avec lesquels elle travaille encore aujourd'hui – eux aussi venus rendre hommage au vieil exorciste. Penny partage avec eux une vision commune du surnaturel ainsi que l'envie de protéger Hong Kong des démons. Le groupe se retrouve régulièrement au restaurant *Chez Lau* tenu par Josie et Eddy, des *fat si* à la retraite et vieux amis de ses parents.

Penny reste proche des populations les plus précaires et des petits commerces de rue. Elle rend service à la police de Hong Kong, à l'occasion. La nuit, elle arpente les toits de la ville, son arc à la main, pour protéger les quartiers pauvres – comme Sham Shui Po – souvent délaissés par ses collègues plus renommés. Elle use alors de sa magie pour traquer et purifier les créatures démoniaques.

Hérité de sa mère, son *sanhei* est sa boucle de ceinture représentant un soleil à l'image des neufs astres surnuméraires qui brûlèrent le monde et que l'antique héros Jik l'Archer dut jadis abattre.

EQUIPEMENT

SANHEI – La Morsure du Soleil (boucle de ceinture) :

- 怪 Ajoute 1 niveau de Puissance gratuit à tous les jets de magie d'Exorcisme (Punition) ou de Géomancie (Neutralisation). C'est à dire que lorsque le PJ choisit la difficulté de son sort, la Puissance du sort est égale à (Aspect de la Spécialité + 1) multiplié par la difficulté choisie. Le coût en points de Hei n'est, quant à lui, pas augmenté.
- 怪 En dépensant 1 point de Hei Yang, ajoute autant de dés-fastes que son Feu (soit 3 dés-fastes) à un jet d'attaque utilisant Combat à distance (Arc).

SACOCHE À INGRÉDIENTS

1/ Feuille de saule, 2/ Fiole de sel, 3/ Poudre de jade, 4/ Œuf de poule, 5/ Plume de bergeronnette, 6/ Plume de passereau, 7/ Fiole vide, 8/ Bâton d'encens, 9/ Bâton d'encens, 10/ Pièce de monnaie

AUTRES ÉQUIPEMENTS

- 怪 Lunettes à filtres mystiques (en dépensant 1 point de Hei Yin, permet de voir les émanations de Yang en surbrillance ; les filtres rouges de la paire de lunettes imposent 1 dé-néfaste à tous les jets de perception si la luminosité des lieux est faible)
- 怪 Pilon et mortier
- 怪 Amulette *Taijitu* (une fois par jour, donne 1 point de Hei du type de son choix contre un peu de sang, c'est-à-dire la dépense de 1 point de Zing)
- 怪 Arc composite de très bonne qualité et 20 flèches artisanales (dégâts 3, portée longue)
- 怪 Squat dans un ancien gymnase désaffecté avec d'autres punks et SDF qui font partie de son réseau d'informateurs

ART MARTIAL

LES ÉCLAIRS DE LEOI GUNG (BOIS, YANG)

Compétence : Combat à distance

Spécialité : Arc

Dépense de 1 point de Hei Yang en début de combat pour obtenir le bonus de Style, + 1 point de Hei Yang à chaque utilisation d'une Technique.

Bonus de Style : Le pratiquant sait enchaîner les tirs avec célérité, en gardant plusieurs flèches à

la main. Le personnage peut tirer autant de fois que sa valeur de Métal avant d'avoir à recharger. De plus, ses dégâts à l'arc sont toujours augmentés de 1.

Technique #1 – La flèche est la cible (Activation : action d'attaque)

Lorsqu'il décoche sa flèche, le pratiquant est certain de frapper sa cible. Le personnage ajoute au résultat de son jet d'attaque (qu'il soit réussi ou non) autant de dés-fastes que sa valeur de Feu.

Technique #2 – La pluie d'éclairs (Activation : action d'attaque)

Crachant la foudre sur ses cibles, le pratiquant décoche ses flèches avec une grande célérité. Cette action d'attaque du personnage lui coûte 2 crans d'initiative (au lieu de 3 crans).

MAGIE

EXORCISME (FEU)

L'Exorcisme est la magie qui permet de lutter efficacement contre les esprits, démons, fantômes... Un exorciste est capable de pister ces êtres et de les affronter.

Traque (Eau, Yin)

Le *fat si* s'octroie une clairvoyance accrue pour tout ce qui concerne les créatures d'essence Yin et devient capable de percevoir à jour leurs tours. Il parvient à reconnaître la nature d'une créature surnaturelle, même lorsqu'elle se dissimule sous une apparence différente. Il sait déterminer sa nature et peut la pister.

Temps de réalisation : 5 minutes

Exemples de Composantes :

- 怪 Les mots d'une prière,
- 怪 Garder les yeux fermés ou les gestes rituels d'une prière,
- 怪 Un état d'esprit concentré,
- 怪 Des consommables tels que feuilles de saule, sel et poudre de jade,
- 怪 Des objets comme une boussole, un GPS, des lunettes ou un miroir.

Coût en Puissance / exemples d'Effets possibles :

- 怪 2, 4 ou 6 points = Pour chaque information obtenue sur la nature de la créature, selon l'importance de l'information à obtenir (à la discrétion du MJ)
- 怪 2 points = Pour pister la créature jusqu'à 500 mètres
- 怪 3 points = Pour pister la créature jusqu'à 1 kilomètre
- 怪 6 points = Pour pister la créature jusqu'à 10 kilomètres

怪 3 points = Ajouter 1 dé-faste à tout jet visant à repérer ou identifier la créature, pour la scène

怪 4 points = Ajouter 1 dé à tout jet visant à repérer ou identifier la créature, pour la scène

Punition (Feu, Yang)

Cette discipline représente l'exorcisme au sens occidental : le PJ appelle le châtiment céleste afin de neutraliser une créature d'essence Yin. Les dommages subis ne sont pas réduits par son éventuelle protection. Si celle-ci perd tous ses points de Vitalité en subissant cette punition, elle est détruite ou bannie définitivement.

Pour pratiquer ce rituel, le *fat si* doit « connaître » sa cible :

怪 Soit il a déjà interagi avec (il l'a vue, lui a parlé, l'a combattue...),

怪 Soit il possède quelque chose qui lui appartient intimement (une mèche de cheveux, un objet auquel elle tient vraiment, un peu de sang ou autre fluide corporel...),

怪 Soit il connaît son nom véritable et sa nature réelle.

Temps de réalisation : 12 crans d'initiative

Exemples de Composantes :

怪 Le nom véritable de la cible ou les mots du sutra de diamant ou d'une prière,

怪 Des gestes martiaux ou rituels,

怪 Un état d'esprit courroucé ou combatif,

怪 Des consommables tels que du riz, un œuf, du sang ou de l'alcool, éventuellement mélangés grâce au mortier et pilon à quelque chose qui appartient à la cible,

怪 Des objets comme un petit autel ou des amulettes.

Coût en Puissance / exemples d'Effets possibles :

怪 2 points = Perte de 1 point de Vitalité pour la cible au contact

怪 3 points = Perte de 1 point de Vitalité pour la cible à portée de vue

怪 Par tranche de + 2 points = Perte de 1 point de Vitalité supplémentaire

GÉOMANCIE (BOIS)

Le Géomancie recouvre la compréhension qu'a le *fat si* des flux d'énergie qui circulent à travers le cosmos, ainsi que sa capacité à les manipuler dans une certaine mesure.

Neutralisation (Métal, Yin)

Grâce à son art de la Géomancie, le PJ est capable d'analyser un nœud de flux néfastes, d'en bloquer les effets et même de le détruire. Face à un tel confluent d'énergies négatives, le PJ doit d'abord se livrer à une analyse pour découvrir la nature du nœud néfaste. Il peut ensuite se prémunir – lui-même et/ou d'autres personnes – de ses effets délétères. Il peut aussi tenter de le détruire.

Temps de réalisation : 6 crans d'initiative

Exemples de Composantes :

怪 Les mots d'une prière ou d'une citation d'un sage,

怪 Des gestes rituels de purification,

怪 Un état d'esprit apaisé et serein,

怪 Des consommables tels que du riz, un œuf, du sang ou de l'alcool,

怪 Des objets comme un plumeau taoïste, un collier de pièces ou une amulette de purification.

Coût en Puissance / exemples d'Effets possibles :

怪 2 à 4 points = Pour chaque information obtenue sur la nature du nœud, selon l'importance de l'information à obtenir (à la discrétion du MJ)

怪 3 points = Pour diminuer la valeur du nœud de 1 de manière permanente, ce qui le détruit s'il atteint la valeur 0.

怪 2 points = Ajouter + 1 à sa valeur de protection contre les pertes de San provoquées par l'exposition au nœud de flux néfastes, pour la scène.

怪 3 points = Ajouter 1 dé-faste à tout jet visant à résister aux effets du nœud néfaste, pour la scène.

怪 4 points = Ajouter 1 dé à tout jet visant à résister aux effets du nœud néfaste, pour la scène.





Feuille de personnage complète p. 86

SAM SONG

LA MAGE TAOÏSTE

BACKGROUND

N.B. : Vous pouvez changer le sexe de ce personnage si vous le désirez – Sam pouvant être le diminutif de Samantha ou Samuel – ou laisser planer l'ambiguïté. Ici, nous la genrons au féminin mais il est possible d'en faire un homme.

Sans doute la plus religieuse de son groupe, Sam est une *fat si* traditionnelle issue d'une famille ayant déjà compté de nombreux exorcistes.

Formée au sein d'un temple taoïste, elle fréquente cependant toutes les communautés religieuses de la ville – à qui elle vient en aide gratuitement, dans le respect de la religion populaire chinoise. En conséquence, elle est la bienvenue un peu partout dans les temples de la ville et ne manque jamais de rien, bien qu'elle mène une vie d'ascète.

Sam est versée en histoire (tout spécialement en théologie) ainsi qu'en médecine chinoise classique – incluant la connaissance des méridiens, de l'énergétique et de l'acupuncture. Elle pratique régulièrement le *heigung* et maîtrise une forme ancestrale de *Taigik Kyun*. Elle procure de nombreux conseils à ses alliés et possède la réputation d'être sage et avisée pour son jeune âge.

Sa spécialité principale repose sur le contrôle climatique et la magie d'or. Son sceptre taoïste en jade constitue son *sanhei* et lui permet de conjurer encore plus efficacement les éléments – et peut servir d'arme à l'occasion.

C'est le doyen du temple où elle grandit qui le lui confia au terme d'une longue série de tests et d'épreuves. L'objet se nomme poétiquement « Vent du Crépuscule ».

D'apparence austère, sa tenue traditionnelle contraste avec son comportement chaleureux et sa très grande empathie. Elle préfère la négociation à l'affrontement direct et se montre profondément attachée à l'ordre naturel des choses – n'hésitant pas à faire appel aux dieux si nécessaire pour l'aider à le rétablir.

Ancienne *fat si*, Josie est la tante de Sam. À la retraite, elle tient à présent avec son ami Eddy Lau un restaurant simplement baptisé *Chez Lau* où Sam a l'habitude de retrouver les membres de son groupe entre deux missions. Elle n'y paye jamais la note, contrairement à ses collègues qui aiment la taquiner pour ce favoritisme familial.

C'est aux funérailles de Paul Woo, un ancien partenaire occasionnel de sa tante, qu'elle rencontra ses frères et sœurs d'armes. Elle partage avec eux une vision commune du surnaturel et la volonté de protéger Hong Kong des démons.

Sam déteste que la magie soit utilisée afin d'en tirer un profit personnel. Bien sûr, il lui arrive à l'occasion d'utiliser ses techniques mystiques pour accomplir des actes n'ayant rien à voir avec ses attributions de *fat si* (comme sauver un temple d'un incendie grâce à la pluie), mais jamais dans un but égoïste.

EQUIPEMENT

SANHEI – Vent du Crépuscule (*jyujī* de jade et de bois précieux) :

- 怪 Lorsqu'il sert d'arme, ses dégâts sont de 3 et il peut affecter les créatures surnaturelles, même si elles disposent de la capacité Intangibilité.
- 怪 Contre la dépense de 1 point de Hei Yin, ajout de 2 dés à lancer à tous les jets de Géomancie (Prière céleste). Il faut également utiliser le *sanhei* comme Composante de celui-ci.
- 怪 La difficulté de tous les jets de magie impliquant la Maîtrise de la Voie (Contrôle climatique) est diminuée de 1 concernant la réussite du jet, mais garde sa valeur initiale pour calculer la Puissance du sort.

SACOCHE À INGRÉDIENTS

1/ Feuille de saule, 2/ Fiole de sel, 3/ Pétard traditionnel, 4/ Pétard traditionnel, 5/ Baguettes en bambou, 6/ Morceau de bougie 7/ Morceau de bougie, 8/ Bâton d'encens, 9/ Bâton d'encens, 10/ Talisman taoïste

AUTRES ÉQUIPEMENTS

- 怪 Ne possède que ses vêtements, sa sacoche d'ingrédients et son *sanhei*, ainsi que des aiguilles d'acupuncture, et vit dans les temples qui l'accueillent gratuitement en échange de ses services

ART MARTIAL

LA BOXE DU FAÎTE SUPRÊME (EAU, YIN)

Compétence : Kung-fu

Spécialité : Mains nues

Dépense de 1 point de Hei Yin en début de combat pour obtenir le bonus de Style, + 1 point de Hei Yin à chaque utilisation d'une Technique.

Bonus de Style : Le *Taaigik Kyun* est un art martial qui privilégie les parades et les esquives. Le personnage gagne 1 dé supplémentaire sur chacun de ses jets de défense et inflige 1 dégât supplémentaire à mains nues.

Technique #1 – La souplesse face à la force (activation : gratuite)

Le pratiquant se dérobe aux attaques de son adversaire avec la fluidité d'une rivière. S'il choisit de ne pas utiliser d'action de défense

contre une attaque, le personnage utilise sa valeur d'Eau pour fixer la difficulté pour le toucher (au lieu de la difficulté normale de 1).

MAGIE

ALCHIMIE (EAU)

La technique ancestrale de l'acupuncture fait partie de ce qu'on appelle l'« alchimie externe », par opposition au Cinabre interne – le corps du patient devenant le terrain d'expérimentation du *fat si*.

Acupuncture (Métal, Yin)

Connaissant parfaitement les points vitaux et les méridiens d'énergie, le PJ peut bloquer chez autrui les effets de maladies et de poisons (physiques ou spirituels) et lui permettre de guérir plus vite, que ce soit par des techniques d'acupuncture pure, des massages ou de la moxibustion.

Temps de réalisation : 1 heure

Exemples de Composantes :

- 怪 Les mots du sutra de diamant ou d'une prière,
- 怪 L'utilisation d'aiguilles ou de gestes faisant pression sur les points vitaux,
- 怪 Un état d'esprit concentré ou apaisé,
- 怪 Des consommables tels que de l'encens, des huiles essentielles, un moxa ou des bougies,
- 怪 Des objets comme un schéma des points vitaux et des méridiens d'énergie.

Coût en Puissance / exemples d'Effets possibles :

- 怪 2 points = Pour établir un diagnostic médical, physique ou spirituel
- 怪 3 points = Pour diminuer la valeur d'une source de dégâts récurrents (maladie ou poison par exemple) de 1 de manière permanente, ce qui l'annule si cette valeur atteint 0
- 怪 3 points = Pour ajouter 1 dé sur un prochain jet de récupération

MAÎTRISE DE LA VOIE (TERRE)

La Maîtrise de la Voie englobe diverses magies rituelles, dont certaines représentent l'essence même du taoïsme.

Contrôle climatique (Feu, Yang)

Le PJ peut contrôler dans une certaine mesure le climat et les phénomènes météorologiques. Il est capable de faire pleuvoir ou neiger, d'abaisser ou d'élever la température, de faire se lever un vent violent, d'invoquer une brume épaisse, de faire tomber la foudre...



Contrôler ainsi les éléments permet d'imposer des malus dans la zone couverte (le brouillard étouffe les sons, le vent empêche de se mouvoir correctement...) – malus qui concerneront tous les personnages présents. Faire tomber la foudre peut également provoquer des dégâts.

Temps de réalisation : 15 minutes

Exemples de Composantes :

- 怪 Les mots d'une prière,
- 怪 Les gestes d'une danse rituelle,
- 怪 Un état d'esprit concentré,
- 怪 Des consommables tels que des pétards, des feux d'artifice ou des talismans,
- 怪 Des objets comme un sceptre taoïste *juuji*, un baromètre ou encore des cymbales.

Coût en Puissance / exemples d'Effets possibles :
Il faut additionner les coûts en fonction de l'ampleur, l'aire d'effet et la durée souhaitée :

- 怪 2 à 6 points = En fonction de l'ampleur du phénomène (à la discrétion du MJ)
 - 2 points si l'effet octroie 1 dé-faste dans certaines circonstances
 - 2 points si l'effet provoque 1 point de dégât (cumulatif pour faire plus de dégâts)
 - 3 points si l'effet octroie 1 dé à certains types de jets
- 怪 Selon l'aire d'effet affectée
 - 1 point pour affecter une pièce
 - 3 points pour affecter un bâtiment
 - 5 points pour affecter tout un quartier
- 怪 Selon la durée souhaitée
 - 1 point pour une durée d'une scène
 - 2 points pour une durée de 2 heures
 - 3 points pour une durée de 6 heures

Magie d'or (Bois, Yang)

La Magie d'or est un accomplissement pour un taoïste, désormais capable de dissocier son âme de son corps. Sa pure essence spirituelle peut alors voyager librement, sous une forme invisible et intangible.

L'âme libérée de sa chair voyage à la vitesse de la pensée et perçoit avec presque les mêmes sens que le corps : elle peut voir, entendre, sentir, mais pas toucher – elle reste immatérielle et incapable d'interaction physique avec son environnement. Gare toutefois à ne pas laisser son corps à l'abandon trop longtemps !

Temps de réalisation : 1 heure

Exemples de Composantes :

- 怪 La syllabe « ohm » en guise de mot,
- 怪 La position du lotus ou allongée en guise de gestes,
- 怪 Un état d'esprit concentré et/ou serein,
- 怪 Des consommables tels que de l'encens ou des bougies,
- 怪 Des objets comme un talisman ou une amulette.

Coût en Puissance / exemples d'Effets possibles :

- 怪 1 point par scène (ou heure) de durée
- 怪 3 points pour 1 kilomètre parcouru, 5 points pour 5 kilomètres parcourus, 6 points pour 10 km parcourus
- 怪 S'il s'agit de s'introduire dans les rêves ou pensées d'un individu, 2 à 6 points en fonction de la complexité et de l'ampleur des informations recueillies (à la discrétion du MJ)

GÉOMANCIE (BOIS)

Le Géomancie recouvre la compréhension qu'a le *fat si* des flux d'énergie qui circulent à travers le cosmos, ainsi que sa capacité à les manipuler dans une certaine mesure.

Prière céleste (Feu, Yang)

Le PJ connaît les rituels et paroles permettant d'appeler la bénédiction d'une divinité céleste. La divinité implorée doit bien sûr être en relation avec le service ou l'aide attendu au travers de sa bénédiction. En général, un *fat si* implore une divinité de lui accorder sa force temporairement lors d'une action planifiée.

Temps de réalisation : 2 heures

Exemples de Composantes :

- 怪 Les mots d'une prière adaptée à la divinité implorée,
- 怪 Les gestes d'une danse rituelle,
- 怪 Un état d'esprit concentré,
- 怪 Des consommables correspondant à des offrandes à la divinité,
- 怪 Des objets représentant la divinité comme une statuette ou un petit autel.

Coût en Puissance / exemples d'Effets possibles :

- 怪 2 points = Diminuer le malus de Zing ou de San de 1 pour la scène suivante
- 怪 3 points = Octroyer 1 dé-faste aux jets des actions souhaitées durant la scène suivante, + 2 points par dé-faste supplémentaire au-delà du premier (maximum = nombre de points de Hei dépensé)
- 怪 4 points = Octroyer 1 dé aux jets des actions souhaitées durant la scène suivante, + 2 points par dé supplémentaire au-delà du premier (maximum = nombre de points de Hei dépensé)
- 怪 1 point par personne supplémentaire incluse dans la bénédiction
- 怪 1 point pour prolonger la bénédiction à une scène ultérieure



Feuille de personnage complète p. 87



BILLY LAU

L'ENQUÊTEUR DE L'ÉTRANGE

BACKGROUND

Durant sa jeunesse, Eddy Lau – le père de Billy – connut une brève carrière de *fat si*, raison pour laquelle il refusa fermement que son fils emprunte cette voie à son tour. En effet, il avait alors reçu une grave blessure lors d'un combat contre un démon et n'avait dû son salut qu'à ses compagnons de l'époque. Prématurément forcé de trouver une autre activité en raison du trauma qui affecta son *hei* de manière permanente, il fit tout pour oublier le monde occulte.

Eddy se maria, mais sa femme mourut en couche lors de la naissance de Billy. Tentant de l'élever seul malgré sa profonde dépression, l'ancien exorciste dut travailler dur en enchaînant de petits boulots précaires et physiquement usants. Billy grandit ainsi dans un quartier difficile de Sham Shui Po. De son point de vue, son père se montrait trop souvent absent et, livré à lui-même, il passa son adolescence en compagnie de petites frappes et autres voyous de bas étage. Gravissant les échelons d'un gang à l'insu de son père, il se fit finalement repérer par un occultiste de la pègre nommé Jim Chiu.

C'est donc Jim qui enseigna les ficelles du métier de *fat si* à Billy en lieu et place d'Eddy. En tant que géomancien, le gangster apprit au jeune homme à communiquer avec les divinités terrestres et à pratiquer l'art de la divination, ainsi que les diverses méthodes permettant de dissiper les nœuds d'énergies néfastes. Billy devint également un enquêteur réputé pour son esprit de déduction, aussi perspicace qu'observateur, et pouvant s'appuyer sur ses nombreux contacts.

Billy brûle d'une passion : les belles voitures. Dans ses moments perdus, il retape un coupé

sport de 1990 – une beauté qui lui a coûté de nombreuses heures de sommeil et la totalité de ses maigres économies. Cependant, il entretient encore des relations avec son ancien gang et ne manque jamais de rien grâce à la fraternité de la rue. De plus, comme son maître avant lui, il vend ses services aux triades qui se retrouvent face à des problèmes de nature occulte – ce qui lui assure des revenus réguliers.

Sous une attitude un peu macho, Billy cache un cœur généreux et nostalgique. Son ex-petite amie, Clara, elle aussi passionnée de bolides, a trouvé la mort dans un violent accident à l'occasion d'une course de voitures urbaine illégale. Même si elle connaissait les risques liés à ce sport extrême, cette disparition affecta durement Billy – qui en garde une grande sensibilité lorsqu'il s'agit d'interagir avec des fantômes ou autres créatures en proie à des peines de cœur.

Son *sanhei* est dénommé « Regard abyssal ». Il s'agit d'une boussole *lopun* que lui a légué son mentor à sa mort. La scène est encore gravée dans la mémoire de Billy puisqu'il se trouvait auprès de son maître lorsque celui-ci fut assassiné non par une créature surnaturelle, mais par un assassin lors d'un règlement de compte entre triades.

Récemment, son père Eddy – qui tient aujourd'hui le restaurant *Chez Lau* – a renoué avec Billy. Le temps aidant, les absences de l'un et les frasques de l'autre se virent pardonnées. Depuis, le jeune homme fréquente le restaurant avec des collègues *fat si* dont il vient de rejoindre le groupe après les avoir croisés au cours de plusieurs affaires successives.

EQUIPEMENT

SANHEI – Regard abyssal (boussole *lopun*) :

- 怪 Chaque fois qu'il doit récupérer 1 (ou plusieurs) point(s) de San, il en récupère 1 de plus.
- 怪 Contre 1 point de Hei Yang, ajoute un nombre de dés-fastes égal à son Bois aux jets d'Enquête (Dédution) pour « assembler des preuves » ou « reconstituer une scène de crime ».
- 怪 Contre 1 point de Hei Yang, ajoute 2 dés à tout jet de sort impliquant Géomancie (Divination).

SACOCHE À INGRÉDIENTS

1/ Poignée de grains de riz, 2/ Fiole de sel, 3/ Fiole de sang, 4/ Écaille ventrale de tortue, 5/ Fiole d'eau pure, 6/ Fiole d'alcool de riz, 7/ Papier à origami, 8/ Bâton d'encens, 9/ Bâton d'encens, 10/ Bâton d'encens

AUTRES ÉQUIPEMENTS

- 怪 Grand imperméable dont la doublure est constellée de talismans divers (protection spirituelle 1, après avoir été utilisé lors d'une scène, il faut utiliser Exorcisme (Invocation) pour en fabriquer d'autres)
- 怪 Revolver Glock 17 et 1 chargeur de munition à têtes en bois de saule (dégâts 3, distance longue) – il possède cette arme à feu du fait de ses contacts avec des criminels
- 怪 Cartouche de cigarettes de contrebande
- 怪 Scooter
- 怪 Appartement modeste dans un quartier sous protection des triades
- 怪 Smartphone d'entrée de gamme, accès au Taonet
- 怪 Dispose d'une voiture de luxe, dans un garage, en panne / à remettre en état (son hobby)

ART MARTIAL

GUN-FU (EAU, YIN)

Compétence : Combat à distance

Spécialité : Armes à feu

Dépense de 1 point de Hei Yin en début de combat pour obtenir le bonus de Style.

Bonus de Style : Sa célérité et ses angles de tir improbables permettent au pratiquant de toucher des cibles qui semblent hors d'atteinte. La portée des attaques du personnage passe de distance longue à distance extrême et les dégâts des armes à feu sont augmentés de 1 à portée courte.

MAGIE

EXORCISME (FEU)

L'Exorcisme est la magie qui permet de lutter efficacement contre les esprits, démons, fantômes... Les sorts d'Exorcisme ne sont en général d'aucune utilité face à des mortels ou des créatures d'essence céleste.

Invocation (Métal, Yin)

Le PJ est capable de canaliser son énergie Yang afin de se créer un redoutable arsenal. Lorsqu'il la transfère dans un objet, celui-ci devient capable de blesser ou perturber tout type de créature, même immatérielle. L'exorciste peut également se protéger des attaques portées par des créatures surnaturelles, grâce à des talismans formant une armure spirituelle.

Temps de réalisation : 3 crans d'initiative

Exemples de Composantes :

- 怪 Les mots du sutra du diamant ou d'une prière,
- 怪 Lever les mains vers le ciel en un geste pour implorer l'aide divine,
- 怪 Un état d'esprit courroucé ou combatif,
- 怪 Des consommables tels que de la poudre de jade, de l'eau pure, de l'alcool de riz, de l'encens,
- 怪 Des objets comme des munitions en bois de saule.

Coût en Puissance / exemples d'Effets possibles :

- 怪 2 points = + 1 aux dégâts d'une arme pour la prochaine attaque (cumulatif)
- 怪 2 points = + 1 à sa valeur de protection (mentale) pour la scène de combat
- 怪 2 points = + 1 à sa valeur de protection (physique) pour la scène de combat
- 怪 3 points = L'arme invoquée octroie 1 dé-faste à ses jets d'attaque (ou de défense au choix) pour la scène
- 怪 4 points = L'arme invoquée octroie 1 dé à ses jets d'attaque (ou de défense au choix) pour la scène

GÉOMANCIE (BOIS)

La Géomancie recouvre la compréhension qu'a le *fat si* des flux d'énergie qui circulent à travers le cosmos, ainsi que sa capacité à les manipuler dans une certaine mesure.

Neutralisation (Métal, Yin)

Grâce à son art de la Géomancie, le PJ est capable d'analyser un nœud de flux néfastes, d'en bloquer les effets et même de le détruire. Face à un tel confluent d'énergies négatives, le PJ doit d'abord se livrer à une analyse pour découvrir la nature du nœud néfaste. Il peut ensuite se



prémunir – lui-même et/ou d'autres personnes – de ses effets délétères. Il peut également tenter de le détruire.

Temps de réalisation : 6 crans d'initiative

Exemples de Composantes :

- 怪 Les **mots** d'une prière ou de la citation d'un sage,
- 怪 Des **gestes** rituels de purification,
- 怪 Un **état d'esprit** apaisé et serein,
- 怪 Des **consommables** tels que du riz, un œuf, du sang ou de l'alcool,
- 怪 Des **objets** comme un plumeau taoïste, un collier de pièces ou une amulette de purification.

Coût en Puissance / exemples d'Effets possibles :

- 怪 2 à 4 points = Pour chaque information obtenue sur la nature du nœud, selon l'importance de l'information à obtenir (à la discrétion du MJ)
- 怪 3 points = Pour diminuer la valeur du nœud de 1 de manière permanente, ce qui le détruit s'il atteint la valeur 0
- 怪 2 points = Ajouter + 1 à sa valeur de protection contre les pertes de San provoquées par l'exposition au nœud de flux néfastes, pour la scène.
- 怪 3 points = Ajouter 1 dé-faste à tout jet visant à résister aux effets du nœud néfaste, pour la scène.
- 怪 4 points = Ajouter 1 dé à tout jet visant à résister aux effets du nœud néfaste, pour la scène.

Prière terrestre (Terre, Yin ou Yang)

Le PJ connaît les rituels et paroles permettant d'appeler la bénédiction d'une divinité terrestre. Ces dernières sont nombreuses et disposent de pouvoirs limités, généralement circonscrits à un lieu spécifique. Ces dieux font souvent le lien entre la Terre et le Ciel. Le PJ est capable de prier un tel dieu afin de se voir octroyer une ou plusieurs faveur(s) en lien avec sa juridiction.

Temps de réalisation : 5 minutes

Exemples de Composantes :

- 怪 Les **mots** d'une prière adaptée à la divinité invoquée,
- 怪 Les **gestes** d'une danse rituelle,
- 怪 Un **état d'esprit** concentré,
- 怪 Des **consommables** correspondant à des offrandes à la divinité,
- 怪 Des **objets** représentant la divinité comme une statuette ou un petit autel.

Coût en Puissance / exemples d'Effets possibles :
Elle dépend directement de la puissance du dieu terrestre invoqué et l'étendue de son domaine

- 怪 2 points = Répondre à plusieurs questions, ouvrir une porte verrouillée (ou verrouiller un accès), prévenir si quelqu'un arrive sur son territoire

- 怪 4 points = Fournir des informations sur un événement ayant eu lieu sur son territoire, couper le courant dans un bâtiment, donner le nom de plusieurs personnes vivant dans sa zone d'influence

- 怪 6 points = Provoquer un phénomène naturel sur son territoire (pluie, brouillard, obscurité...), changer temporairement la configuration des lieux

Divination (Eau, Yin)

La Divination chinoise prend bien des formes, mais Billy utilise des tiges d'achillée. Cela lui permet de deviner l'avenir, d'entrevoir le destin et de recevoir divers signes qu'il aura à charge d'interpréter au mieux. Il est aussi possible d'obtenir des informations générales permettant au groupe de bien se préparer pour une prochaine mission.

Temps de réalisation : 30 minutes

Exemples de Composantes :

- 怪 Jeter les baguettes d'achillée en tant qu'**objet** et **geste**,
- 怪 Les **mots** d'une prière ou d'une citation adaptée à la vision que l'on recherche,
- 怪 Un **état d'esprit** concentré,
- 怪 Des **consommables** peuvent aussi être utilisés pour renforcer la prédiction tels qu'une écaille ventrale de tortue, de l'encens

Coût en Puissance / exemples d'Effets possibles :

- 怪 2 à 6 points = En fonction de l'ampleur et de la précision de l'information souhaitée (note : elle est toujours obtenue de manière cryptique)
- 怪 2 points = Lancer 1 dé et l'ajouter au *Loksyu* conformément à son résultat
- 怪 4 points = Ajouter 1 dé au *Loksyu* sur la case de son choix

EXEMPLE

Billy Lau (le personnage de Cédric) et Penny Woo (le personnage de Coline) enquêtent depuis quelque temps sur une sombre histoire de trafic de marchandises occultes.

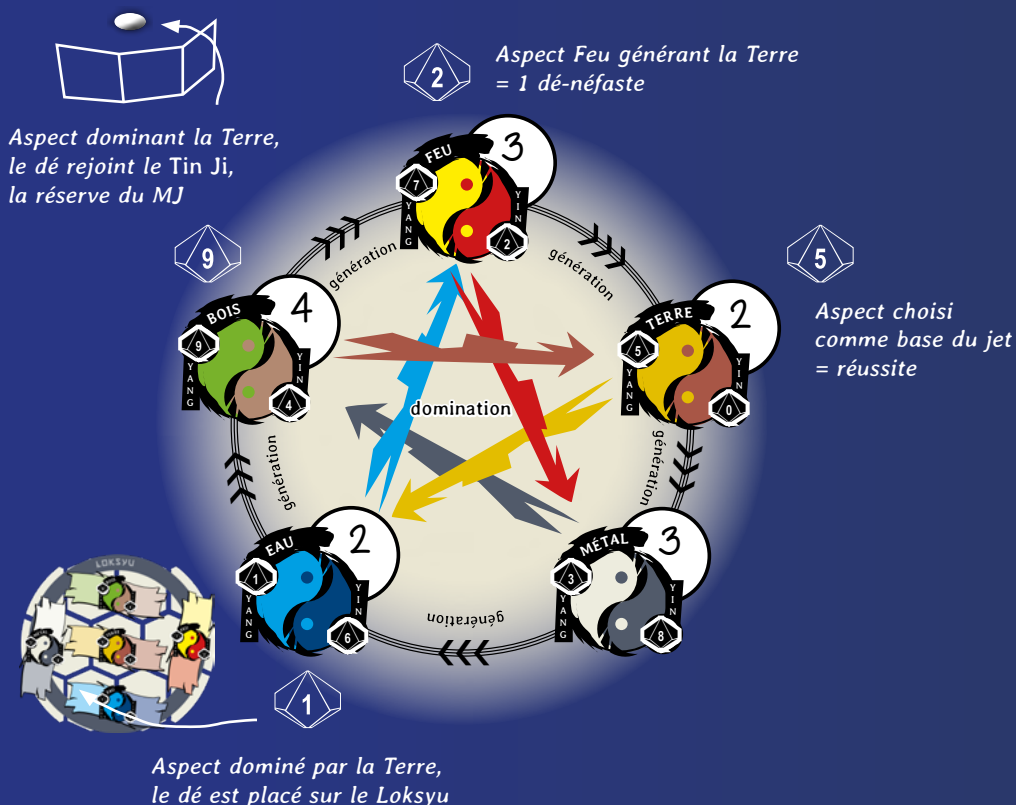
Après avoir suivi un second couteau du gang des Huit Tentacules, ils se trouvent devant un entrepôt du district de Kwun Tong. Ils doivent désormais réussir à y pénétrer discrètement pour voir ce qui s'y trame.

Billy avance prudemment vers une porte à l'arrière de la bâtisse. Cette dernière est verrouillée et le détective n'a d'autre choix que de tenter d'en crocheter la serrure le plus discrètement possible.

Les précautions prises par Billy correspondent à l'Aspect Terre, qu'il possède à une valeur de 2. Le crochetage est en lien avec la Compétence Filouterie, que Billy possède également à une valeur de 2. Cédric lance donc 4 dés à 10 faces pour déterminer le résultat de son action. Romain, le meneur de jeu, décide que la difficulté pour forcer la porte de l'entrepôt est moyenne et qu'elle ne nécessite donc qu'un seul succès pour être réussie. Les dés lancés affichent le résultat suivant :



La répartition donne donc :



- L'Aspect Terre – sous lequel s'effectue le jet – étant lié aux valeurs 5 et 0, le dé qui affiche 5 donne donc un succès à Cédric.
- Le 2 correspond au Feu, élément générant la Terre : ce dé devient un dé-néfaste, qui peut être utilisé pour infliger un désavantage narratif ou technique à Billy. Le choix est laissé à Cédric de proposer une utilisation, mais c'est ensuite le MJ qui valide ou est libre d'en faire usage si Cédric n'a pas d'idée.
- Le 1 est associé à l'Eau, élément dominé par la Terre : ce dé est placé sur le Loksyu et pourra être utilisé plus tard par Cédric ou un autre PJ. Il y est placé en gardant trace du résultat exact obtenu (ici : 1 est à la fois Eau et Yang).
- Enfin, le 9 est associé au Bois, élément qui domine la Terre : ce dé rejoint la Tin Ji, la réserve d'action du MJ. Le MJ peut conserver le compte de ces points sous forme de simples jetons, par exemple.

Billy et Penny réussissent à s'infiltrer discrètement dans l'entrepôt, toutefois le crochetage a pris plus de temps que prévu et la transaction entre gangs est déjà bien avancée quand ils entrent (le dé-néfaste a été utilisé par Romain pour ralentir une action).

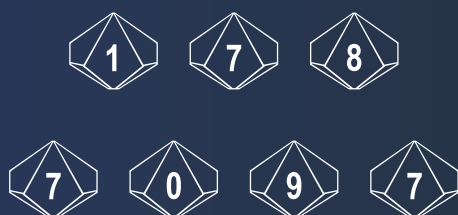
Alors qu'ils viennent de pénétrer dans l'entrepôt, Romain décrit que Billy et Penny ressentent un flux d'énergie Yin. Grâce à ses connaissances en Géomancie, notre exorciste va tenter d'obtenir des informations sur ce souffle néfaste. Pour ce faire, elle se concentre sur le symbole qu'elle porte à la ceinture – son *sanhei*, « la Morsure du Soleil » – et va lancer un sort de Neutralisation.



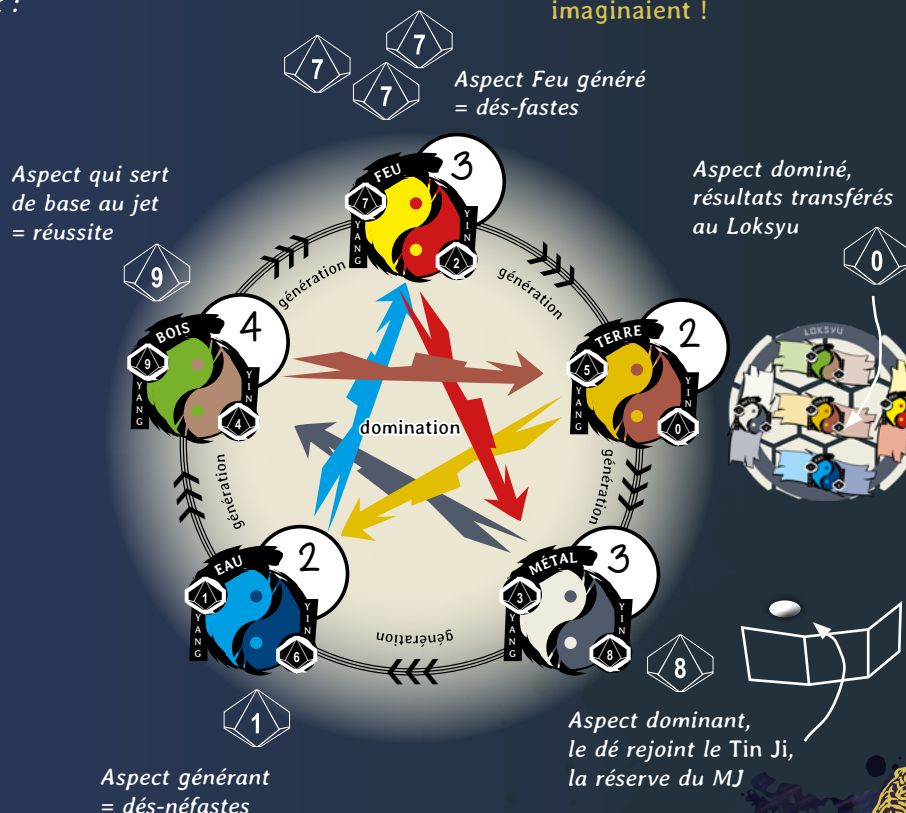
Coline regarde sa fiche de personnage et voit que Penny dispose d'une valeur de 2 en Géomancie (Neutralisation) et de 4 en Bois – qui est l'Aspect associé à la Géomancie. Avec son niveau de 2 en Métal (l'élément lié à la spécialité Neutralisation), Coline sait qu'elle peut générer une Puissance de 2 pour son sort en réussissant son jet de magie contre une difficulté de 1 et en dépensant 1 point de Hei Yin. Grâce à son sanhei, cette Puissance passe même à 3 (sans changer la difficulté du jet ni la dépense en Hei). Coline souhaite s'économiser au cas où un affrontement éclate : elle décide donc que cette Puissance de 3 lui suffit pour analyser le nœud d'énergies néfastes. Elle dépense donc 1 point de Hei Yin et effectue son jet de magie contre une difficulté de 1. Elle précise à Romain qu'elle déclame une courte prière à voix basse et s'entaille la paume pour faire couler un peu de sang – utilisant donc des Composantes, dont le MJ estime qu'elles donnent 1 dé supplémentaire à lancer ou 1 dé-faste gratuit à ajouter au résultat du jet. Coline opte pour cette dernière possibilité.

Elle rassemble 7 dés (4 pour l'Aspect Bois + 2 pour la Géomancie + 1 pour la Spécialité Neutralisation) et les lance.

Les dés lancés affichent le résultat suivant :



Soit :



- L'Aspect Bois – sous lequel s'effectue le jet – étant lié aux valeurs 9 et 4, le dé qui affiche 9 donne donc un succès à Coline. - Le 7 correspond au Feu, élément généré par le Bois : ces 3 dés deviennent 3 dés-fastes, qui peuvent être utilisés pour accorder un avantage narratif ou technique à Penny. - Le 1 est lié à l'Eau, élément qui génère le Bois : ce dé devient un dé-néfaste, qui peut être utilisé pour infliger un désavantage narratif ou technique à Penny. - Le 0 est associé à la Terre, élément dominé par le bois : le dé est placé sur le Loksyu et pourra être utilisé plus tard par Coline ou un autre PJ. Il y est placé en gardant trace du résultat exact obtenu (ici : 0 est à la fois Terre et Yin). - Le 8 est associé au Métal, élément qui domine le Bois : ce dé rejoint la Tin Ji, la réserve d'action du MJ. Le MJ peut conserver le compte de ces points sous forme de simples jetons, par exemple. Coline décide d'annuler le dé-néfaste avec un dé-faste, ce qui lui en laisse 3 à utiliser (2 issus du jet + 1 octroyé par l'utilisation de Composantes pour lancer le sort). Elle accroît la Puissance de son sort avec 1 dé-faste et utilise les 2 derniers pour l'effet Préparation : elle s'octroie 1 dé supplémentaire à lancer sur son prochain jet – au cas où les choses tournent mal.

Penny lance son sort de Neutralisation et souhaite sonder le nœud d'énergies néfastes pour obtenir diverses informations à son sujet – origine, force, évolution probable... Comme elle a investi 4 points de Puissance, Romain lui apprend plusieurs choses : ce nœud est encore faible, mais il pourrait se développer rapidement. Il est issu de l'énergie Yin émise par les divers objets entreposés dans le bâtiment – il semble donc que certains de ces artefacts soient bien plus dangereux que ce que Billy et Penny imaginaient !

新聞異事

JUSQU'À CE QUE LA
MORT NOUS SÉPARE

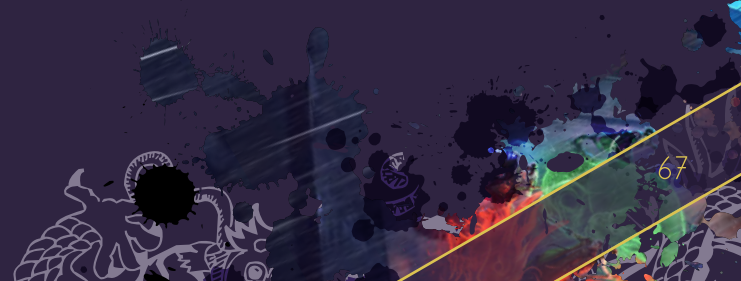
SCÉNARIO



Au début de ce scénario, les *fat si* offrent leurs services à une femme du gotha de Hong Kong que son mari trompe... avec le fantôme de sa précédente épouse ! Cette affaire les amène à s'intéresser à une famille de riches industriels au passé trouble. Tandis qu'ils doivent négocier le départ du fantôme en découvrant la vérité sur son décès, ils devront gérer divers *jiugwaai* impliqués dans l'affaire.

MARIAGE ET NOM DES FAMILLES

Bien qu'à Hong Kong le nom d'usage soit le nom marital, tous ceux des personnages féminins – mariés ou non – sont leur nom de jeune fille afin de faciliter la compréhension du scénario compte-tenu du fait que trois familles sont impliquées dans l'intrigue – avec des mariages et remariages entre les protagonistes.



INTRODUCTION DES PRÉTIRÉS DANS L'AVENTURE

Dans *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange*, les PJ forment un groupe soudé dont les membres opèrent ensemble. Ils ont un passé commun, un but collectif et une motivation partagée.

Certains des PJ se connaissent au travers d'un parent, d'un proche ou d'un mentor qui formaient un groupe travaillant ensemble auparavant (cf les historiques des PJ). Ils forment la deuxième génération qui a repris le flambeau après que leurs aînés sont morts ou ont pris leur retraite.

Les circonstances qui les ont réunies semblent dues au hasard pour des yeux profanes, mais les *fat si* y voient l'expression de la volonté du Ciel. Ils ont su trouver, les uns auprès des autres, réconfort et soutien. Ils partagent désormais une vision commune du surnaturel et du rôle d'exorciste.

LE RITUEL DE GROUPE

Le scénario commence au restaurant *Chez Lau*. Les PJ y déjeunent souvent ensemble, une habitude qui est devenue un rituel très important à leurs yeux car cimentant leur groupe.

LE RESTAURANT CHEZ LAU (LIEU)

Chaleureux, confortable, calme

Ce rituel n'est pas une pratique anodine : comme son nom l'indique, il revêt une portée religieuse.

Chaque joueur lance 2 dés (un car il s'agit du début de la partie et un second car les PJ exécutent leur rituel) puis les pose sur la case correspondant au résultat obtenu sur le *Loksyu* qui figure ce qui unit le groupe sur le plan spirituel.

EDDY LAU & JOSIE SONG (RENCONTRE)

Empathiques, bienveillants, discrets

Eddy et Josie sont deux personnes qui apparaissent dans l'historique des PJ. Ces *fat si* à la retraite se montrent discrets dès qu'on parle des enquêtes occultes que traitent les PJ. À moins que ceux-ci ne viennent directement leur demander de l'aide, ils ne se mêlent pas de leurs affaires et se contentent d'être des hôtes charmants. Cependant, ils peuvent offrir des conseils,

suggérer une idée ou éventuellement prodiguer des soins – si cela s'avérait nécessaire. Ils sont un moyen discret et pratique pour le MJ de venir en aide aux PJ s'ils se retrouvaient bloqués dans le scénario.

LE RAPPORT AU SURNATUREL

Les PJ partagent le même rapport au surnaturel. Ce choix permet de définir le style narratif et l'approche qu'ils souhaitent privilégier pour ce scénario. Le MJ laisse les joueurs choisir entre les possibilités suivantes :

怪 **Conciliation** : les PJ cherchent à obtenir un équilibre entre le monde profane et la communauté surnaturelle de Hong Kong – œuvrant à une cohabitation harmonieuse. Ils essaient dans la mesure du possible de résoudre les problèmes par la diplomatie et la compréhension, ne recourant à la violence qu'en dernier recours et toujours à regret.

怪 **Connaissance** : les PJ veulent rassembler le plus d'informations possible sur le monde surnaturel. Ils souhaitent ainsi en apprendre un maximum sur les esprits, les démons ou les monstres par pure curiosité ou fascination. Leur but est de mieux comprendre ces êtres et la magie en général – et ils sont prêts à user de tous les moyens pour cela.

怪 **Destruction** : les PJ voient le surnaturel comme un danger pour les mortels. Ils considèrent que les esprits et fantômes n'ont pas leur place au sein de la société mortelle, que leur présence est une menace. Ils s'efforcent donc de les traquer impitoyablement pour les éradiquer – afin de maintenir l'équilibre spirituel, quel qu'en soit le prix.

L'AFFAIRE DU FANTÔME ADULTÈRE

Après le repas, Josie leur fait apporter du thé dans un petit salon privé situé dans l'arrière-salle du restaurant – à laquelle ils sont les seuls à pouvoir accéder. Les PJ sont en activité depuis quelques années et ont une réputation solide. Leur clientèle est très diverse : de la pègre au gotha en passant par de simples commerçants de rue. Il leur arrive de recevoir des clients potentiels au restaurant, afin de discuter en toute discrétion. Aujourd'hui, c'est le cas de Rose Wan – qu'Eddy mène à eux.

Les PJ ont sans doute de nombreuses questions à poser. Avant de leur raconter quoi que ce soit de plus, Rose essaie de leur faire promettre de l'aider. Elle est en mesure de les payer généreusement (tant que le tarif demandé reste raisonnable pour ce type de service). Il n'y a aucune raison pour les PJ d'être réticents, car le métier de *fat si* correspond parfaitement à la demande de Rose. Un jet en opposition de *Mondanités (Négociation)* / *son Aptitude sociale* (2) reste cependant nécessaire pour lui faire dire quoi que ce soit avant de s'engager.

ÉPOUSE EN DÉTRESSE

Fille de bonne famille d'industriels, cette trentenaire respectable vient les voir pour obtenir de l'aide. Habillée très sobrement d'un chemisier et d'un tailleur, elle leur raconte – presque en larmes – qu'elle a besoin des services d'un exorciste. **En effet, son mari la trompe avec le fantôme de sa défunte épouse.** La pauvre femme est morte dans un accident et Rose est persuadée que son fantôme hante désormais son mari.

ENQUÊTER : LIEUX, INDICES, RENCONTRES

Ce scénario est ouvert dans son déroulement. Dès le départ, les PJ mènent l'enquête comme bon leur semble. Les différents chapitres qui suivent ne correspondent donc pas à l'ordre dans lequel ils décideront de les aborder.

Afin de vous faciliter la tâche, l'ensemble des PNJ impliqués dans cette affaire est regroupé sous forme de *rencontres* et les différents endroits où se déroule l'action sous forme de *lieux*. Certaines rencontres ne peuvent se faire que dans un lieu donné.

Les différents éléments qui permettent de résoudre l'enquête sont regroupés sous forme d'*indices*, mis en avant en gras avec les différents moyens de les obtenir. Certains lieux ou certaines rencontres offrent également des fausses pistes, mais celles-ci ne sont pas en gras afin de vous permettre de facilement les distinguer.

Lorsqu'il existe une temporalité particulière, celle-ci est indiquée dans la rencontre ou le lieu correspondant. Ainsi, certains PNJ se trouvent dans des lieux différents à divers moments du scénario. De même, les PNJ les plus importants ont leur propre agenda et peuvent réagir aux actions des PJ. Dans ce cas, différents encarts vous proposent des péripéties supplémentaires ou vous donnent des précisions sur les réactions probables des différents protagonistes de l'affaire.

ROSE WAN (RENCONTRE)

Sincère, triste, jalouse

Une fois que les PJ ont accepté l'affaire, Rose répond aux questions :

- 怪 Son époux, Matt Shao, a inventé une application informatique très prometteuse.
- 怪 C'est un homme qui n'avait jamais eu de relation extra-conjugale auparavant – du moins le pense-t-elle. Elle le présente comme un époux exemplaire.
- 怪 Quand elle a constaté que Matt n'arrivait pas à se séparer de la maison qu'il partageait avec son ex-femme, elle a mené sa propre enquête en retrouvant les plaintes des locataires qui ont fini par quitter précipitamment les lieux (cf p. 71). Elle a de surcroît découvert que Matt retourne très souvent dans cette maison et, quand il rentre, il a l'air extrêmement fatigué. Elle est persuadée que le lieu est hanté, même si elle n'a pas encore vu le fantôme de ses propres yeux.

Grâce à un jet d'*Enquête (Déduction)* / 2, des PJ observateurs peuvent comprendre que :

- 怪 Rose est sincèrement émue et bouleversée par la situation. C'est la première fois qu'elle fait appel aux services d'exorcistes et elle ne le fait pas à la légère. C'est une femme qui a reçu une éducation traditionnelle.
- 怪 Rose est aussi sincèrement amoureuse de Matt. Les PJ peuvent remarquer qu'elle parle de son mari comme d'un homme brillant, qu'elle admire. Cependant, elle n'évoque jamais le fait qu'il travaille pour ses propres parents – sauf si la question qu'on lui pose l'exige. Elle ne le cache pas délibérément, c'est juste qu'à ses yeux cela n'a aucune importance, donc elle ne pense pas à le mentionner d'elle-même.

怪 Chaque fois qu'elle parle de Leslie, l'ex-femme de son mari, une certaine pointe de jalousie et de rancœur l'habite. « *J'ai déjà eu des rivales amoureuses dans ma vie, mais que voulez-vous faire contre une femme qui est morte ? On ne parle pas des défauts des morts. On les idéalise. C'est une compétition injuste.* » explique-t-elle en larmes si on la pousse dans cette direction via un jet d'Enquête ou de Mondanités / son Aptitude sociale (2).

Il est possible qu'à un moment donné du scénario, les PJ soupçonnent Rose d'être malintentionnée. Il est donc important durant cette première rencontre qu'elle leur paraisse tout à fait honnête – afin de préserver le doute jusqu'au bout.

LA VÉRITÉ

Rose ne le sait pas, mais elle est manipulée par ses parents depuis des années. Il y a dans ce scénario deux affaires distinctes et pourtant entremêlées à bien des niveaux :

怪 La première est l'assassinat de Leslie par des sbires à la solde de Jun, la mère de Rose. Celle-ci relève plutôt des sordides affaires des mortels.

怪 La seconde est l'influence néfaste du fantôme de Leslie sur son ex-mari Matt, qui relève directement de la juridiction des *fat si*.

En apprenant l'existence du fantôme, la mère de Rose – plutôt que de faire appel à des *fat si* – a utilisé ses connexions avec la pègre (cf p. 77) pour demander l'aide d'une petite triade nommée les Tigres de l'ombre, frayant avec des sorciers et des créatures. Mais il s'avère que des démons sont également impliqués et l'un d'entre eux exerce depuis peu son emprise sur Leslie.

Voici une chronologie complète des événements :

怪 Durant leurs études, il y a dix ans : Leslie et Matt deviennent amis.

怪 À la fin des études, il y a cinq ans : Leslie et Matt se marient.

怪 Il y a deux ans et demi : Leslie et Matt font par hasard la connaissance de Rose.

怪 Il y a deux ans : Leslie meurt dans un « tragique accident » d'un choc anaphylactique. Les parents de Rose utilisent leur influence pour accélérer la procédure afin que l'enquête soit classée au plus vite. Rose soutient Matt et ils finissent par tomber amoureux.

怪 Il y a un an : Matt et Rose se marient. De son côté, le fantôme de Leslie se lie à Gwei (cf p. 79) par un pacte démoniaque.

怪 Il y a six mois : Matt devient un employé du consortium Wan. L'application sur laquelle il travaille depuis deux ans est commercialisée.

怪 Il y a trois mois : Matt revient dans la maison où il vivait avec Leslie pour la vendre. Il rencontre le fantôme de la jeune femme et une étrange liaison commence.

怪 Il y a un quinze jours : Rose comprend que son mari la trompe avec le fantôme de son ancienne femme. Elle en parle à ses parents.

怪 Aujourd'hui : Rose décide de faire appel à des exorcistes, tandis que sa mère contacte une triade occulte, les Tigres de l'ombre.

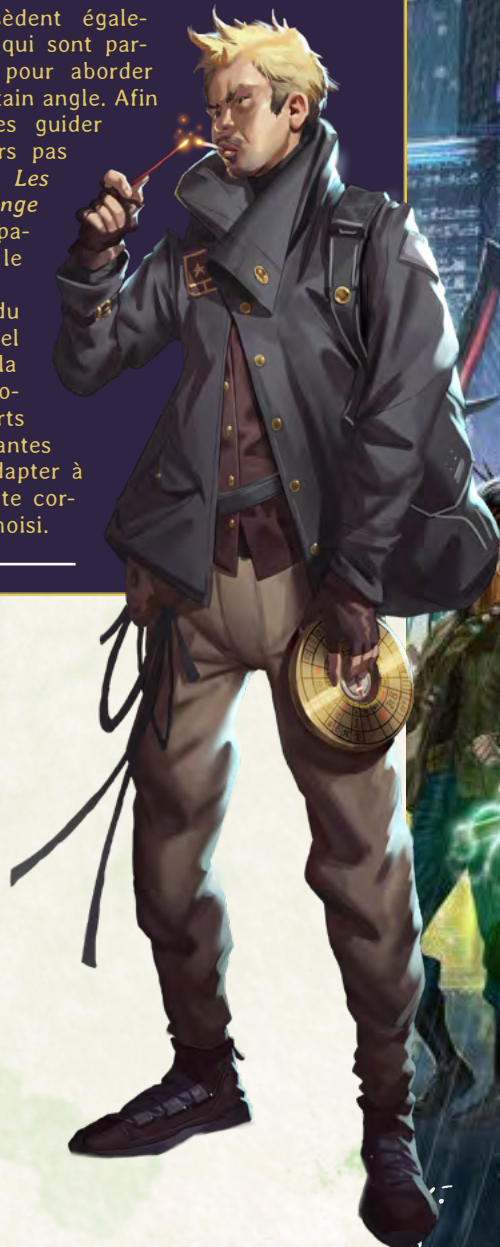
Attention : tous les PNJ n'ont pas forcément une vision exacte de ce qui s'est réellement passé – à moins de l'avoir vécu eux-mêmes. Et certains ne diront pas toujours la vérité.

DES HÉROS PLEINS DE RESSOURCES !

Les PJ ont dans leur historique des liens avec certains des PNJ présentés dans ce scénario. Ces éléments sont toujours précisés lors des rencontres correspondantes, sous forme d'encarts.

Certains PJ possèdent également des ressources qui sont parfaitement adéquates pour aborder l'enquête sous un certain angle. Afin que vous puissiez les guider lors de leurs premiers pas dans *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange* mais aussi vous y préparer, certains encarts le précisent.

Enfin, le choix du rapport au surnaturel fait au début de la partie n'est pas anodin. Quelques encarts proposent des variantes du scénario pour s'adapter à l'ambiance sous-jacente correspondant au style choisi.





LIEU HANTÉ

Lorsque les PJ décident de visiter l'ancienne maison de Matt et Leslie, la rencontre avec le fantôme peut se dérouler de diverses façons. Cela dépend essentiellement de la temporalité et de la quantité d'informations qu'ils ont déjà pu récolter.

Les éventuelles péripéties qu'ils pourraient croiser en chemin – à l'aller comme au retour – dépendent de leurs actions précédentes : en particulier s'ils ont attiré ou non l'attention des Wan, des Tigres de l'ombre ou du démon Gwei (cf p. 76). Il est bien entendu possible qu'ils s'y rendent à plusieurs reprises.

TSEUNG-KWAN-O

La maison de Matt et Leslie se trouve dans le village de Tseung-Kwan-O (cf p. 9).

MAISON DE MATT ET LESLIE (LIEU)

Sinistre, ancien, tranquille

Il s'agit d'une belle maison qui appartenait à la grand-mère de Matt et où le couple a vécu pendant trois ans. Le drame a eu lieu ici même... L'ambiance dans la maison est particulièrement irréelle. La présence du fantôme a donné à la bâtisse un air sinistre au fil du temps. Toute lumière y semble blafarde. Une brume légère et l'ombre de la maison semblent s'étirer anormalement durant la journée, tandis que la nuit, les ténèbres y paraissent plus profondes. Un sentiment de nostalgie difficile à réprimer s'empare de quiconque passe la porte.

Les regrets puis la rancœur de Leslie ont chargé la maison d'une forte énergie négative. Si les PJ ne font rien, la situation continuera d'empirer et l'énergie négative de s'accumuler. D'autant plus que d'autres créatures aux alentours et Leslie ont déjà succombé à de sombres influences (cf p. 79). **C'est dans cet endroit hors du temps que Matt et Leslie se retrouvent plusieurs fois par semaine.** Si les PJ suivent le jeune homme, ils ont l'occasion de le constater de leurs propres yeux. Leslie n'a pas du tout le même comportement selon qu'on la surprend avec Matt ou qu'elle se trouve seule.

LA VÉRITÉ

Après la mort de Leslie, la maison a été louée, mais les locataires se sont plaints à plusieurs reprises de phénomènes étranges. Il y a trois mois, après leur départ précipité, Matt est venu dans la maison pour un état des lieux avant mise en vente. Il y a alors rencontré pour la première fois le fantôme.

LE COUPLE MATT ET LESLIE (RENCONTRE)

Perdus, complices, nostalgiques

Si les PJ se contentent de frapper à la porte alors que Matt et Leslie sont ensemble, c'est lui qui viendra leur ouvrir seul. Elle se cachera, si bien que la rencontre se déroulera comme si les PJ avaient abordé Matt dans l'appartement qu'il partage avec Rose (cf p. 75).

Si les PJ entrent par effraction et les surprennent ou s'ils les surveillent et se font prendre, alors le couple s'adresse à eux conjointement. **Matt avoue qu'il vient pour retrouver Leslie.** Il parle beaucoup plus facilement qu'elle. Un jet d'*Enquête* / *l'Aptitude sociale de Matt ou Leslie* (2) sera cependant nécessaire pour obtenir toutes les informations suivantes :

怪 Au début, Matt et Leslie ne faisaient que discuter, mais désormais, leur relation a pris un tournant à la fois plus romantique et plus tragique.

怪 Matt a conscience que Leslie est morte et qu'il fréquente un fantôme.

怪 Leslie ne se rend pas compte qu'elle se nourrit du Yang de Matt ou, en tout cas, elle ne se l'avoue pas à elle-même.

怪 Ils sont tous les deux dans la nostalgie et le déni. La présence de l'un agit tellement sur l'émotionnel de l'autre qu'ils ne sont pas réellement en état de tout raconter librement. Les PJ se rendent vite compte qu'ils obtiendront plus d'informations en les interrogeant séparément.

Attention cependant, si les *fat si* évoquent le fait que Leslie absorbe le Yang de Matt devant ce dernier, Leslie niera et la faire avouer peut provoquer une incompréhension de la part de Matt – voire les conduire à une dispute.



LESLIE LIU SEULE (RENCONTRE)

Perdue, malheureuse, apeurée

Si les PJ frappent à la porte alors que Leslie est seule, personne ne vient leur répondre. S'ils entrent par effraction, Leslie se cachera autant que possible. Les PJ doivent utiliser leur magie pour être capables de la retrouver avec un jet d'*Exorcisme (Traque)* et le sort adéquat. Quand elle se rend volontairement matérielle et visible, son apparence est semblable à celle de son vivant, mais elle reste diaphane et pâle comme la mort. Même sa longue robe blanche semble évanescence dans la pénombre.

Leslie refusera de répondre aux questions des PJ à moins qu'ils ne gagnent sa confiance avec un jet de *Mondanités / son Aptitude sociale* (2). En cas de réussite, les PJ peuvent obtenir les informations suivantes :

- 怪 Leslie n'a pas encore osé avouer à Matt qu'elle n'est pas morte d'un accident. Elle ne veut pas lui causer du tort. Elle sait que Rose et ses parents disposent d'une influence importante et pourraient lui faire du mal s'ils découvraient la vérité.
- 怪 Elle décrira la scène suivante : comme d'habitude, elle a commandé leur dîner dans un de leurs restaurants préférés, le HK-Daily. Le livreur habituel était cependant accompagné de deux hommes qui le menaçaient. Ils sont entrés et le livreur s'est enfui. Elle a cherché à gagner du temps en espérant qu'il soit parti chercher des secours et a donc obéi aux malfaiteurs sans faire d'histoire.

怪 Ils lui ont demandé d'ingérer le repas de Matt sous la menace d'une arme. Elle savait qu'elle était mortellement allergique à l'un de ses ingrédients, l'arachide. Elle s'est légèrement débattue à ce moment-là, assez pour renverser son plat mais pas suffisamment pour que la police puisse en déduire une altercation.

怪 Elle a fini par céder et accepter d'ingérer l'allergène parce qu'elle espérait secrètement avoir le temps d'atteindre son antihistaminique qu'elle conserve dans l'armoire à pharmacie de la salle de bain une fois les malfaiteurs partis. Mais elle n'y est pas parvenue et s'est écroulée à mi-chemin.

怪 Elle ne connaissait pas les malfaiteurs, mais eux semblaient savoir pour son allergie. Ils suivaient un plan qu'elle ne les imagine pas avoir inventé eux-mêmes. C'est pourquoi elle soupçonne qu'ils ont été embauchés par quelqu'un. Elle ne sait pas qui avec certitude, mais elle s' imagine qu'il s'agit de Rose.

怪 Elle décrit ses agresseurs comme des malfaiteurs tatoués, dont l'accoutrement évoque à quiconque réussit un jet de *Filouterie (Triades)* / 2 un gang nommé les Crabes écarlates qui sévit au port de Kwun Tong (cf p. 78) et appartient à la triade des Tigres de l'ombre.

Leslie supplie alors les PJ de faire la lumière sur sa mort. S'ils essaient de la convaincre de quitter le monde des vivants et de se rendre aux Enfers pour poursuivre son cycle d'existence de son plein gré, elle refuse à moins qu'ils n'acceptent de faire la lumière sur son meurtre. Elle promet qu'ensuite, elle s'en ira.



Mais elle ment. En effet, elle ne peut pas partir car elle est liée à un démon (cf p. 79). Mais elle cherche à gagner du temps et à obtenir le nom de son assassin pour se venger.

Même si les PJ parviennent par la suite à la libérer de son pacte, elle ne veut pas quitter l'homme qu'elle aime. Cependant, elle refuse que Matt en souffre. Il devient alors possible – seulement si le meurtre est élucidé et le pacte levé – de la convaincre d'être exorcisée.

RAPPORT AU SURNATUREL :

Destruction : si les PJ décident d'attaquer Leslie, cette dernière fuit pour aller rejoindre le démon censé la protéger (cf p. 79) et ce même si elle doit abandonner Matt. Dans une telle éventualité, elle s'évanouit tout simplement dans l'air. Les PJ peuvent même croire qu'ils l'ont vaincue car elle joue très bien la comédie. Cependant, un jet d'*Érudition* ou même d'une de leurs Compétences magiques adéquate utilisée de manière théorique – comme *Exorcisme* ou *Géomancie* / 2 – révèle qu'elle s'est en réalité servie de son intangibilité et de son invisibilité pour se cacher. Il est également possible d'utiliser un jet de *Géomancie* / 2 pour vérifier si elle a bien quitté la maison et constater au passage que l'endroit est en passe de devenir un nœud d'influences néfastes si rien n'est fait. Des PJ consciencieux voudront régler cela à l'aide d'un sort de *Géomancie* afin d'éviter que cela ne dégénère. Utiliser un sort pour traquer Leslie mène chez le démon Gwai.

Connaissance ou conciliation : si les PJ ont interrogé Leslie avant d'agir, que ce soit pour comprendre ce qui la retient ici ou pour la convaincre de laisser Matt vivre en paix, elle en profite avant tout pour les orienter sur la piste de quiconque a orchestré son meurtre. Or ce crime n'a rien de surnaturel à première vue, ce qui le place hors de leur juridiction de *fat si*. Cependant, ils peuvent décider d'enquêter dans l'espoir de convaincre le fantôme d'accepter sa transition vers l'au-delà. Ils peuvent aussi utiliser leurs connaissances théoriques et pratiques de la magie – voire lancer quelques sorts – pour en savoir plus sur l'état de la maison ou la nature de Leslie. Ils peuvent également chercher à soigner Matt de sa déficience en Yang.

LE MEURTRE DE LESLIE

Lok Zi-Jyun est l'inspectrice qui s'est chargée d'enquêter sur les circonstances de la mort de Leslie, ce que les PJ peuvent apprendre grâce à un jet de *Renseignement (Police)* / 1. Elle officie depuis le poste de police de Tseung-Kwan-O où il est possible de la rencontrer.

Le meurtre de Leslie est une affaire classée. Les *fat si* ne peuvent donc pas se rendre au poste de police pour poser des questions sans raison particulière. Il leur faut mentir de manière très habile avec un jet de *Filouterie* / 3 ou bien faire jouer des relations haut placées grâce à un jet d'*Influence (Politiciens)* / 1 pour obtenir une entrevue avec l'inspectrice.

POSTE DE POLICE (LIEU)

Moderne, urbain, bruyant

Le commissariat situé sur Lam Road est un grand bâtiment vitré sur quatre étages et entouré d'un petit parc en plein cœur de la ville moderne. Qu'il s'agisse du quartier ou du bâtiment en lui-même, une activité intense et bruyante bat son plein. Cela contraste de façon saisissante avec le silence que le triple vitrage du bureau de l'inspectrice fait tomber comme une chape de plomb au début de leur entretien.

LOK ZI-JYUN (RENCONTRE)

Pressée, énergique, observatrice

L'inspectrice ne porte pas l'uniforme mais montre tous les atouts d'une *working girl* hyperactive. Zi-Jyun défendra l'analyse et la conclusion de l'enquête : l'accident. Elle n'accepte de parler aux PJ que si les relations de ces derniers lui ont forcé la main et leur livre la conclusion à laquelle la police a abouti : **Leslie est morte d'un choc anaphylactique par suite d'une allergie aux arachides. Elle venait de consommer un produit qui en contenait.**

Leslie – à laquelle l'inspectrice fait référence en parlant de « la victime » d'un ton résolument professionnel – se faisait régulièrement livrer des repas tout prêts. Du fait de son allergie, elle usait toujours des services des mêmes restaurants, comme le HK-Daily. Selon le rapport, ce n'est même pas une regrettable erreur d'étiquetage : le livreur qui lui a apporté son repas n'a pas commis de faute, c'est bien Leslie qui a mangé le mauvais repas (celui destiné à Matt) en se trompant de paquet. **Elle se trouvait seule à ce moment-là, Matt était en retard. C'est lui qui l'a trouvée morte son arrivée.**

Le rapport de police précise que le corps de Leslie a été retrouvé au sol, car elle est morte tandis qu'elle rampait vers la salle de bain. Comme l'armoire à pharmacie contenait un antihistaminique et que l'allergie de Leslie était connue, le rapport en conclut qu'elle a tenté d'aller chercher le médicament, hélas sans succès, sans invalider la thèse de l'accident pour autant. Le rapport fait également mention d'un peu de vaisselle renversée, rendant compliquée l'identification exacte du contenu de chaque plat.

Zi-Jyun s'en tient à sa version à moins qu'on ne vienne la confronter avec de sérieuses preuves. En dernier recours, si on la met dos au mur grâce à un jet d'*Enquête* / son *Aptitude mentale* (3), elle avoue que la famille Wan a insisté pour que l'affaire soit classée le plus rapidement possible « pour ne pas accabler encore plus ce pauvre Matt ». Mais elle se sent insultée et

s'énervé – invitant les PJ à sortir de son bureau et ne plus jamais y revenir – si on ose parler de corruption. Zi-Jyun n'a pas été payée : elle a simplement subi une **pression psychologique habile de la part de Jun Wan**. Elle ne reconnaîtra jamais avoir bâclé l'affaire.

RESTAURANT HK-DAILY (LIEU)

Modeste, familial, tranquille

Situé dans une petite rue à la limite entre la zone moderne et l'ancien village, ce restaurant familial ne paye pas de mine mais la cuisine y est délicieuse et les habitués nombreux. La propriétaire, Jessica Chan, est une quinquagénaire très sympathique, portant un grand tablier par-dessus une simple robe.

Bien qu'il soit aisé d'avoir une conversation avec elle – en se présentant dans son restaurant pour consommer par exemple – elle se méfie de quiconque lui pose des questions sur la mort de Leslie ou sur son fils Davy qui a effectué la livraison ce jour-là. Un jet de *Mondanités (Négociation)* / *Aptitude sociale* (2) s'avère nécessaire pour la convaincre de laisser les PJ rencontrer Davy lorsqu'il reviendra de sa livraison en cours. En cas d'échec, elle se renferme et ne veut plus que les PJ lui adressent la parole.

Les PJ peuvent aussi observer les allers et venues du livreur à vélo tandis qu'il travaille et l'aborder dans la rue. Dans ce cas, un jet de *Enquête (Surveillance)* / 1 suffit à établir une filature efficace et à l'approcher sans qu'il se méfie. Un échec signifie qu'il s'enfuit et qu'il faut le poursuivre, grâce à un jet de *Prouesses (Course)* / *son Aptitude physique* (2), à travers les rues de Tseung-Kwan-O pour pouvoir l'interroger.

DAVY CHAN (RENCONTRE)

Lâche, opportuniste, habile

Davy Chan est un jeune homme d'une vingtaine d'années, habillé d'un t-shirt et d'un baggy. Il a de mauvaises fréquentations et des dettes de jeu. Il joue régulièrement avec des membres des Crabes écarlates, qui travaillent presque tous au port de Kwun Tong. Si on le suit suffisamment longtemps avec un jet de *Enquête (Surveillance)* ou de *Filouterie (Discrétion)* / 1 ou encore en utilisant un jet de *Renseignement (Rue)* / 1 pour connaître ses habitudes, il conduit les PJ sans le savoir vers un tripot de jeu clandestin contrôlé par le gang (cf p. 78). Il n'en connaît cependant pas les patrons ou les activités. Il ne sait pas que c'est parce qu'il fréquente cet établissement que Jun a obtenu son nom.

Davy n'est pas très courageux : si on l'interroge de façon musclée – avec un jet de *Enquête / son Aptitude sociale* (2) – il avoue avoir rendu service contre l'effacement d'une partie de ses dettes de jeu. Il décrit alors Ken et Mark, deux **gangsters à qui il devait de l'argent**. Ils voulaient juste l'accompagner chez Leslie et qu'il soit présent pour qu'elle ouvre la porte. Ken portait une arme à feu et Davy s'est enfui en laissant les deux criminels avec Leslie. Il a des remords mais n'a rien dit à la police de peur d'être accusé de complicité et surtout que le gang ne finisse par le faire taire définitivement. Il nie avoir participé à un meurtre, même s'il est pleinement conscient de la gravité de ce qu'il a fait. Il n'est pas très courageux et pourra essayer de fuir si les PJ se montrent trop menaçants envers lui. Un jet de *Mondanités* / 3 le convainc d'aller parler à la police s'il lui est promis d'être protégé et de bénéficier de la clémence de la justice.

LA VÉRITÉ

Jun Wan a payé Ken et Mark pour qu'ils forcent Leslie à ingérer le repas de Matt. Elle connaissait l'allergie de Leslie pour en avoir parlé avec Rose. Leslie n'a pas réellement lutté, espérant atteindre son médicament une fois les malfrats partis, que Davy appelle la police à temps ou que Matt rentre plus tôt. En clair : n'importe quelle option plutôt qu'une blessure mortelle par balle. La scène de crime présentait une victime au sol, rampant vers son médicament, et des plats renversés dans la panique : la thèse de l'accident semblait crédible de prime abord. L'empressement pour clore l'affaire de l'inspectrice a fait le reste. L'analyse de la scène de crime laisse à désirer dans le rapport de police, mais il y a peu de chance que les PJ parviennent à y avoir accès.





ENQUÊTE DE PROXIMITÉ

Il est possible que les PJ souhaitent interroger les proches de Rose, de Leslie ou de Matt. Voici les différents lieux où ils pourront les rencontrer et s'entretenir avec eux.

LA FAMILLE SHAO

Âgé de vingt-sept ans, Matt Shao est un homme d'une intelligence exceptionnelle. Véritable génie créatif dans le domaine des applications informatiques – en particulier sur les nouveaux médias tels que les téléphones mobiles ou tablettes –, il vient de lancer une application de bourse de fret, utile dans le domaine de la logistique et du transport, qui fait fureur auprès des industriels de Hong Kong.

Les PJ peuvent décider de lui rendre visite, mais il est assez délicat de l'interroger sans raison sur une hypothétique relation avec un fantôme (à moins de le prendre sur le fait – cf p. 71). Une solution plus facile à mettre en place consiste à établir une filature, par exemple avec un jet d'*Enquête (Surveillance)* / 1 (Matt ne se méfiant pas).

Si les PJ décident malgré tout de visiter son appartement ou d'aborder Matt directement, il faut qu'ils soient convaincants pour qu'il accepte de discuter avec eux – ce qui nécessite un jet de *Mondanités / son Aptitude sociale* (2) car c'est aussi un homme très occupé et son état de fatigue actuel a érodé sa patience. Il est aussi possible que les PJ demandent à Rose de convaincre Matt de les recevoir ensemble avec là encore un jet de *Mondanités (Négociation) / Aptitude sociale* (2), mais, s'ils y parviennent, elle n'aura aucun mal à convaincre son mari de les recevoir. Il est bien sûr possible d'entrer en cachette et par effraction avec un jet de *Filouterie* / 1, mais attention à bien choisir le moment et à ne pas se faire prendre. De plus, aucun indice utile ne peut être obtenu en fouillant les affaires personnelles de Matt.

APPARTEMENT DE MATT ET ROSE (LIEU)

Harmonieux, cosy, ordonné

L'appartement des Shao est un petit nid douillet situé dans les Mid-Levels (cf p. 8). Dans un bâtiment moderne, leur lieu de vie est décoré de manière sobre et traditionnelle, respectant de nombreuses règles du *fungseoi*. Complimentée sur son logis, Rose indique volontiers qu'elle a décoré l'endroit avec l'aide de sa mère, qui s'est inspirée de l'appartement d'une de ses amies.

LE HASARD FAIT PARFOIS BIEN LES CHOSES

Il s'avère que l'amie en question est **Julia Hong**, une cliente de Brenda Kang (PJ – cf son historique) – ce qui lui donnera peut-être l'idée d'utiliser cet intérêt pour la décoration traditionnelle à son avantage si les PJ voulaient rencontrer les Wan par la suite. Le monde est petit, à moins que ce ne soit la volonté du Ciel !

MATT SHAO (RENCONTRE)

Génial, enthousiaste, chaleureux

Lorsque les PJ rencontrent Matt, il est fatigué et pâle – presque maladif. Ces signes sont pour un *fat si* une indication d'un probable déficit de Yang. En effet, **Matt voit son énergie lentement absorbée par Leslie**, qui n'a pas conscience de vampiriser son ancien mari (cf p. 71). Matt est amoureux de Rose bien qu'il garde un immense amour pour Leslie. Il est tiraillé, mais Rose ou les PJ peuvent le convaincre de les laisser agir pour amener Leslie à accepter son destin ou, en dernier recours, la bannir (cf encart).

Matt est grand et mince. Il est vêtu de

THÉRAPIE DE COUPLE

Si les PJ s'arrangent pour que Matt et Rose parlent ouvertement ensemble de l'existence du fantôme de Leslie, ils sont témoins d'une scène poignante. Matt avoue qu'il aime sincèrement Rose mais qu'il s'accroche au souvenir de Leslie, malgré lui. Sous les yeux des PJ, la jeune femme parvient à convaincre Matt qu'il faut laisser agir les *fat si* pour le bien de tous, y compris celui du fantôme de sa rivale. Le couple paraît alors uni dans sa volonté de trouver une conclusion rapide et acceptable à tout ceci, à un petit détail près : Matt cherche à ce que Leslie s'en aille en trouvant la paix, Rose souhaite que les *fat si* congédient le fantôme par tous les moyens. Elle le fait comprendre de la façon la plus subtile possible, mais des PJ observateurs ne pourront pas s'y tromper. Selon que les PJ ont choisi un rapport **conciliation** ou **destruction**, ils ont leur propre avis sur la question...

manière élégante mais sobre : pantalon de toile et polo de laine par-dessus une chemise de soie. Son esprit vif fait qu'il n'est pas facile de le tromper. Les jets d'*Enquête*, de *Mondanités* ou de *Filouterie* visant à le faire parler se font en opposition avec son *Aptitude sociale* (2).

Si on lui pose des questions sur son métier, il indique simplement qu'il fournit des outils aux entrepôts et docks de Hong Kong pour leur permettre de se concerter entre eux, afin d'optimiser les chargements des véhicules et d'éviter que certains ne fassent des trajets à vide. Il précise que c'est un peu comme du covoiturage, mais au lieu de passagers, ce sont des colis et du matériel. Son idée est simple, brillante cependant, et elle vaut des millions. Il indique naturellement que, grâce à sa femme Rose et la famille Wan, il n'a eu aucun souci pour la mettre sur le marché. Il est en effet employé dans le consortium industriel Wan en tant que responsable R&D depuis quelques mois.

LA FAMILLE LIU

Henry Liu est le père de Leslie. Sexagénaire et veuf, Henry n'avait plus que Leslie et il sombre doucement dans la dépression depuis sa mort. Les PJ peuvent facilement le retrouver mais, comme pour Matt, il leur faut être prudent lorsqu'ils s'adressent à lui s'ils désirent l'interroger sur les circonstances de l'accident de Leslie. Les jets d'*Enquête*, de *Mondanités* ou de *Filouterie* visant à le faire parler se font en opposition avec son *Aptitude sociale* (2).

HENRY LIU (RENCONTRE)

Calme, sage, dépressif

Fleuriste à Mong Kok (cf p. 9), le calme d'Henry contraste avec l'effervescence qui entoure la boutique qu'il tient dans un grand centre commercial. Il est toujours très affecté par la disparition de sa fille mais n'en veut à personne. Le vieil homme est persuadé qu'il s'agit réellement d'un coup du sort, d'un accident malheureux.

Même s'il n' imagine pas que la famille Wan puisse avoir causé du tort à sa fille, il voit Rose comme une opportuniste et pense que la famille Wan a profité de la relation entre son fils et leur fille pour mettre la main sur l'application de Matt.

LA FAMILLE WAN

Jun et Wen Wan forment un couple de quinquagénaires dont Rose est la fille unique. Leur famille a fait fortune dans l'industrie de l'équipement – en particulier l'équipement lié à la logistique et au transport – dans les années 1990. En apparence, ce sont des gens respectables et un exemple de réussite à la hongkongaise. La réalité est un peu plus sombre puisque Jun Wan a provoqué « l'accident » de Leslie Liu afin d'assurer l'avenir de l'entreprise familiale – qui est impliquée dans divers trafics d'objets occultes avec la triade des Tigres de l'ombre (cf p. 78).

VILLA DES WAN (LIEU)

Somptueuse, respectable, ordonnée

Les Wan habitent une très jolie villa à Shek O (cf p. 8) tandis que les bureaux de leur société se trouvent à Central (cf p. 8). Les PJ peuvent visiter ou surveiller l'un ou l'autre des lieux. Cependant, ils peuvent aussi saisir une occasion unique de rencontrer les Wan chez eux s'ils exploitent le fait que Jun Wan s'intéresse depuis quelque temps au *fungseoi* – après que l'une de ses amies, Julia Hong (cliente de Brenda Kang (PJ – cf son historique), a fait appel aux services de la *fat si*.

En fonction du moment où les PJ usent de leurs relations (via un jet d'*Influence* ou de *Renseignement*) pour approcher les Wan, leur réaction peut s'avérer tout à fait différente. Jun et Wen ne se méfient pas tant qu'ils ne comprennent pas qui sont réellement les PJ, sur quoi ils enquêtent ou qui les a engagés. Mais Jun est brillante : elle ne met pas longtemps à identifier les PJ s'ils ont déjà commencé à fouiller partout et à poser des questions – par exemple aux familles Liu et Shao ou encore à Davy Chan – ou s'ils ont eu une altercation avec des membres des Crabes écarlates.

REPRÉSAILLES

Que le lien entre la famille Wan et la triade ait été établi ou non, lorsque les *fat si* commencent à s'intéresser de trop près à l'accident, des hommes de main vont les agresser – afin de les effrayer dans un premier temps, jusqu'à chercher à les éliminer si nécessaire. Ces brutes issues des Crabes écarlates travaillent pour Jun.

Attention : il est important de rappeler que les PJ n'ont pas le droit de tuer des mortels. Ils devront donc se défendre sans causer trop de dégâts – ou tout simplement fuir.

Ces bandits apparaissent également si les PJ s'en prennent à Jun : ils la protègent où qu'elle aille dès qu'elle commence à nourrir des soupçons. Reggie et ses sbires peuvent aussi s'allier à ce gang si les *fat si* se sont montrés agressifs et ont par exemple eu le dessus lors d'une première altercation.



WEN WAN (RENCONTRE)

Retors, travailleur, obnubilé

Wen est un homme grand et fort, toujours habillé d'un costume sur mesure qui parvient à le rendre encore plus impressionnant. Tout le monde l'appelle « patron » dans le consortium Wan. Il jouit d'une aura d'autorité et d'une respectabilité exemplaire. Pourtant, si les *fat si* ont l'occasion d'observer le couple, ils s'aperçoivent que c'est Jun qui semble aux commandes grâce à un jet d'*Enquête (Déduction)* / 1.

Ils pourraient alors choisir d'interroger Wen en le croyant plus facile à percer à jour, mais ce n'est pas tout à fait le cas. Le couple Wan forme un tout : ils se complètent à la perfection. Tout ce qu'ils disent ou laissent paraître se voit répété par l'autre.

Wen est un homme très occupé et très travailleur. Il gère ses affaires et le consortium avec talent. Il sait que sa femme a des accointances avec les milieux criminels depuis longtemps. En revanche, il ne la croit pas capable d'organiser un meurtre (car, malgré leur entente, Jun a préféré ne pas le tenir au courant de l'assassinat de Leslie). En dehors de ce point particulier, aucune des révélations que peuvent éventuellement lui faire les PJ n'entame la fidélité et l'amour qu'il porte à son épouse.

Wen n'a pas grand-chose à apprendre aux PJ sur la situation actuelle, si ce n'est :

怪 Qu'il ne tarit pas d'éloges concernant Matt. Sans lui, il ne serait pas à la page sur les nouvelles technologies. La concurrence est rude dans le domaine par les temps qui courent...

怪 Il se prétend attristé par la disparition de Leslie, tout en avouant à demi-mot que c'est une chance pour sa fille.

JUN WAN (RENCONTRE)

Calculatrice, manipulatrice, élégante

Jun est le véritable cerveau derrière la réussite de son mari et de sa famille. Elle a une énorme influence sur Wen, mais aussi sur Rose.

Il y a deux ans, lorsque Jun s'est aperçue que Rose s'intéressait à un homme marié, elle a mené sa petite enquête. Au départ, elle l'a fait uniquement pour éviter à la famille un éventuel scandale. Mais, quand elle a découvert qui était Matt et sur quoi il travaillait, elle a souhaité éviter qu'il ne monte une société concurrente. Leslie l'y encourageait et, avec ses relations dans la finance, elle aurait facilement pu trouver les fonds nécessaires. Jun l'a découvert en enquêtant sur le couple, ce qui l'a poussée à souhaiter éliminer la rivale de sa fille.

Jun a alors encouragé sa fille à fréquenter Matt et ses amis – sans jamais lui suggérer une relation amoureuse, simplement en amis. Mais elle espérait que si quelque chose arrivait à Leslie, Rose saurait consoler Matt en toute sincérité – ce qui arriva. Si la famille de l'actuelle épouse est responsable de la tragédie, Rose n'en a pas conscience et elle est sincèrement amoureuse. C'est sa mère qui, après avoir découvert l'allergie de Leslie, a organisé l'empoisonnement grâce à ses hommes de main (cf p. 74).

Quand les PJ la rencontrent, elle ne laisse rien paraître et – tout en prétendant répondre de manière honnête à quelques questions – essaie d'écourter l'entrevue. Elle enquête ensuite sur les *fat si* et, après avoir découvert la nature de leur relation avec Rose, cherche à les intimider ou nuire à leur réputation. En dernier recours, elle ordonne leur élimination.

Jun est une femme froide et hautaine mais toujours séduisante. Elle est très souvent habillée dans de longues robes tissées dans des matières modernes mais inspirées de coupes traditionnelles. Les couleurs rouges et noires sont ses préférées. Il est quasiment impossible de lui faire avouer quoi que ce soit et chacune de ses paroles a pour but de manipuler les PJ. Elle peut même tenter de les mettre subtilement sur la piste de Gwei quand les tensions entre le démon et les Tigres de l'ombre commenceront.

DRAME CONJUGAL

Si la vérité éclate, c'est le drame conjugal assuré ! Rose peut apprendre qu'elle s'est fait manipuler une fois de plus dans sa vie et que sa mère est à l'origine de la mort de Leslie. De son côté, Matt peut apprendre que ses beaux-parents ont tué Leslie. Même s'il aime Rose, leur couple aura du mal à survivre à de telles révélations.

COMPLICATIONS, TRIADES ET DÉMONS

Les PJ vont se rendre progressivement compte que cette affaire dépasse le cadre d'une simple hantise ou de frasques amoureuses. Non seulement Leslie a été assassinée, mais afin de survivre tout ce temps dans la communauté occulte de la ville, la fantôme est devenue l'esclave d'un démon afin de bénéficier de sa protection. De plus, la famille qui l'a faite assassiner est également en contact avec des sorciers auxquels elle fait appel pour se débarrasser de Leslie. Si les *fat si* n'y prennent pas garde, ils risquent de se retrouver pris en tenaille au beau milieu d'un affrontement entre deux factions.

RAPPORT AU SURNATUREL :

Destruction : si les PJ décident de traquer et de détruire Leslie, ils seront des alliés des Tigres de l'ombre.

Connaissance : si les PJ sont curieux et cherchent à comprendre la nature du lien entre la triade et l'occulte ou encore fouillent dans les affaires du démon, ils risquent de se faire deux ennemis distincts.

Conciliation : si les PJ cherchent à négocier avec le démon et Leslie, alors la triade devient naturellement leur ennemie – et la famille Wan également.

LES TIGRES DE L'OMBRE

La famille Wan est liée à une triade influente sur le marché des transports et de la contrebande, qui s'intéresse de près à ce que peuvent apporter les nouvelles technologies. Le consortium est en particulier chargé du transport de marchandises occultes pour le compte de cette organisation. Des PJ curieux peuvent en entendre parler en se renseignant via le Taonet ou grâce à un jet de *Renseignement* (Taoïstes ou Triades) / 2. Il est également possible en suivant Davy Chan de découvrir un tripot clandestin fréquenté par le gang des Crabes écarlates qui travaille pour le compte des Tigres de l'ombre dans le cadre du trafic d'objets occultes au sein du port.

En apprenant l'existence du fantôme, et vu que cela dépasse les compétences d'un simple homme de main de la pègre, les Tigres de l'ombre ont utilisé leurs contacts au sein de la société surnaturelle afin d'embaucher un sorcier pour exorciser Leslie – ce qui risque de contrarier Gwei. Les PJ seront pris dans un conflit pouvant occasionner des dommages collatéraux importants à Hong Kong.

REGGIE WONG ET SES SBİRES (RENCONTRE)

Déterminé, implacable, hautain

Reginald Wong est accompagné de plusieurs esprits-araignées qui apparaissent sous les traits de membres de gang tandis que Reggie porte un long manteau et un *daulap* (chapeau chinois traditionnel) auquel sont suspendus de nombreux talismans.

Ce petit groupe accepte de discuter avec les *fat si* sans cacher leur volonté de traquer Leslie. Ils se montrent même d'accord pour coopérer si les PJ souhaitent mettre fin aux agissements du fantôme de manière musclée. Mais, s'ils cherchent à la protéger, Reggie et ses hommes passent à l'attaque sans hésitation.

MAÎTRE DÉMONIAQUE

Gwei Lo Gwai est un démon qui gère un karaoké à Sham Shui Po (cf p. 79) : *Les Cornes du Deijuk* – qui constitue la façade légale de son organisation. Il se livre en réalité à des activités classiques de gang telles que le racket ou le trafic de drogue. Il a récupéré Leslie tandis qu'elle errait en ville à la suite de sa mort brusque. Comprenant qui elle était, il se sert depuis de ses compétences en finance pour qu'elle blanchisse son argent sale. Désireuse d'obtenir une protection, Leslie, encore confuse, a accepté de nouer un pacte avec Gwei et, en pratique, elle est devenue son esclave.

Souvenirs : Auparavant, dans sa jeunesse, Penny Woo a eu des altercations avec des membres de gang qui travaillaient pour Gwei Lo Gwai. Elle le connaît donc de réputation.

Triades et gangs : Billy Lau connaît bien le milieu criminel et grâce à un jet de *Renseignement* (Gangs ou Triades) / 3, il peut obtenir des informations sur les Tigres de l'ombre, la nature de l'organisation de Gwei et le gang qui travaille avec les Wan.

Comptabilité : Si Freddie Tan parvient à discuter avec Leslie des services qu'elle rend à Gwei, ses compétences et ses relations lui permettent de trouver un remplaçant grâce à un jet d'*Influence* / 3 ou de remplacer Leslie lui-même en prenant Gwei comme client.

Mandat céleste : un démon qui réduit en esclavage des fantômes, ce n'est pas « illégal » du point de vue des *fat si* et de leur juridiction. Si un démon s'en prend à des humains, c'est leur rôle d'intervenir, de même, si un sorcier réduit des fantômes en esclavage. Mais, quand ce genre de chose ne concerne que des créatures surnaturelles, que faut-il faire ? Seule la morale des PJ leur dictera la conduite à tenir. Attention à ne pas se faire trop d'ennemis !

GWEI LO GWAI (RENCONTRE)

Théâtral, souverain, retors

Vêtu d'un costume et fumant le cigare, ce démon est un individu svelte et élégant mais l'assurance qu'il irradie ne laisse aucun doute sur le danger qu'il représente – sans parler de sa peau rouge, de ses crocs proéminents et des cornes qui saillent de son front. Respectueux des traditions, qu'il s'agisse de celles du monde occulte ou de celles qui correspondent à sa vision de la pègre « à l'ancienne », il est plus facile de négocier avec lui que de l'affronter. D'ailleurs, pour obtenir une entrevue, il suffit de demander. Le démon entretient des relations avec quelques *fat si* qui le laissent en paix en échange d'informations.

Cependant, si les PJ font mine d'user de violence à son égard, Gwei Lo Gwai leur explique d'abord qu'il n'a rien commis d'interdit au sujet de Leslie – rappelant les *fat si* à leur devoir. S'ils ne veulent rien entendre, il affronte les exorcistes avec ses nombreux sbires qui surgissent alors de partout dans l'établissement.

Le démon apprécie les talents de comptable de Leslie et refuse de se séparer d'une esclave aussi utile – à moins que les PJ ne lui proposent un arrangement acceptable (comme trouver un remplaçant aussi doué que le fantôme). Si les PJ lui font une offre intéressante et réussissent un jet de *Mondanités (Négociation)* / *son Aptitude sociale* (2), il peut céder. Dans ce cas, il fixe un rendez-vous deux jours plus tard en promettant de leur remettre Leslie après qu'ils ont eux-mêmes fourni une preuve qu'ils vont bien respecter leur parole (qui dépend du marché conclu).

KARAOKE À SHAM SHUI
PO, LES CORNES DU DEIJUK
(LIEU)

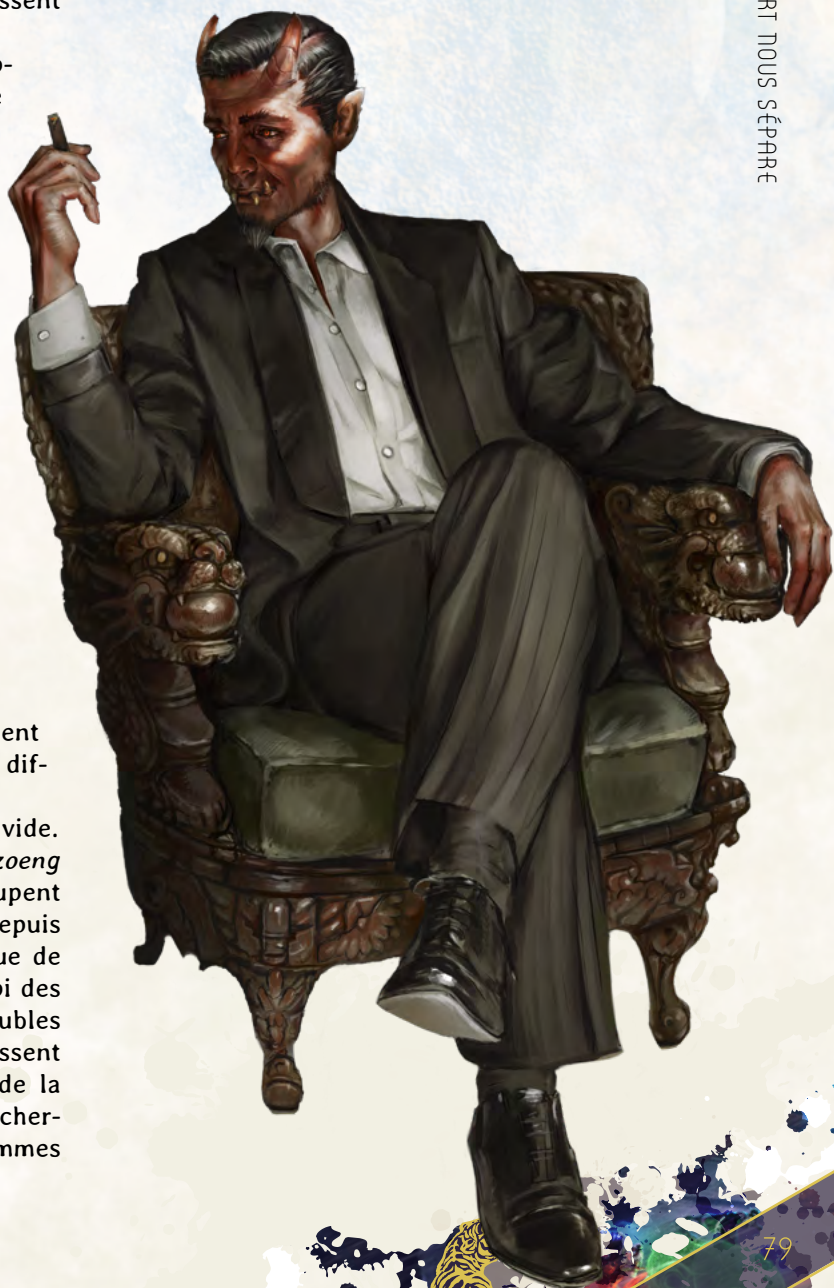
Populeux, exubérant, dangereux

Selon l'heure à laquelle les PJ se rendent au karaoké de Gwei Lo Gwai, l'ambiance diffère grandement.

En journée, l'établissement est quasi vide. Quelques hommes de main jouent au *maazoeng* à une table, une ou deux serveuses s'occupent du ménage et le démon gère ses affaires depuis son vaste bureau à l'étage. La lumière crue de l'extérieur met l'accent sur l'aspect décrépi des lieux – taches d'humidité sur les murs, meubles usés, sol bosselé... L'énergie Yin se ressent fortement pour des *fat si*. Dès le début de la soirée, l'endroit est rempli de personnes cherchant un peu de distraction. Hommes et femmes

se succèdent sur la scène et chantent (mal en général) des chansons populaires dont clip et paroles sont projetés sur l'écran géant. Les serveuses – en majorité des esprits-renards chargées d'inciter le client à boire – font la navette entre les tables et le bar d'une démarche gracieuse. Les sbires de Gwei Lo Gwai se relaient au poste de portier ou veillent discrètement dans la salle (les altercations nécessitant leur intervention restent cependant assez rares). À l'étage se trouvent quelques salles privées, pour les groupes désirant un peu d'intimité.

Après la rencontre initiale, le rendez-vous fixé aux PJ par le démon pour leur remettre Leslie se déroule en plein jour au rez-de-chaussée des *Cornes du Deijuk*.



THOMAS GWEI (RENCONTRE)

Irrévérérencieux, impulsif, ambitieux

Le fils du démon – Thomas Gwei – est secrètement tombé amoureux de Leslie et ne souhaite donc pas qu'elle rejoigne l'après-vie. Cet amour n'est bien sûr pas réciproque, mais il s'est persuadé que ce n'est qu'une question de temps avant qu'elle ne se lasse des humains et se tourne vers lui.

Si son père accepte un arrangement avec les PJ, il essaie de les contrecarrer. Tandis que Gwei Lo Gwai et les *fat si* se rencontrent pour la deuxième fois, Thomas se tient aux côtés de Leslie. Censé la leur amener, il n'en fait rien et, au moment où son père lui donne l'ordre de la livrer, il la prend en otage en lui mettant une sombre épée sous la gorge. L'événement est si soudain et inattendu que les PJ n'ont guère le temps de réagir. Gwei Lo Gwai s'avance vers son fils d'un air menaçant mais, plutôt que de frapper son enfant rebelle, il cherche à le ramener à la raison. À la surprise générale, Thomas retourne l'arme qu'il tient en main – une épée traditionnelle chinoise ouvragée, d'une sinistre couleur de jais – et l'enfonce profondément dans le torse de son père. Il s'exclame alors : « *Le marché est rompu !* » De nombreux sbires s'avancent pour

affronter les PJ – suffisamment pour les empêcher de se ruer au secours de Leslie.

Ce coup d'État précipité de Thomas contre son père sème une grande confusion parmi les membres de l'organisation. Les PJ peuvent en profiter pour secourir Leslie et mettre Thomas hors d'état de nuire. Certains hommes de main loyaux à Gwei Lo Gwai se précipitent au chevet du démon agonisant ou affrontent les traîtres. Thomas vocifère des ordres afin que les sbires qui lui sont fidèles attaquent les PJ en priorité et tente de fuir en emmenant Leslie de force avec lui – bien qu'elle résiste de toutes ses forces.

Les PJ n'ont d'autre choix que de venir à bout de Thomas. Cependant, la manière dont ils l'ont mis hors d'état de nuire aura de l'importance puisque Gwei Lo Gwai – grièvement blessé – n'est pas mort. Lorsqu'il se relève :

- 怪 Soit son fils est mort et il ordonne aux PJ d'emmener Leslie avec eux, précisant qu'il ne souhaite plus jamais les revoir.
- 怪 Soit son fils est toujours vivant et il demande aux PJ d'honorer leur part du marché puis de s'en aller avec Leslie. Thomas sera puni durement par son père et il présentera ultérieurement ses excuses aux *fat si* (secrètement, le démon est fier de son fils qui a prouvé par son acte sa nature retorse).

RÉSOLUTION ET CONCLUSION

La manière dont les PJ résolvent toute cette affaire aura de nombreuses conséquences. En particulier, le comportement qu'ils ont adopté vis-à-vis de Gwei Lo Gwai, des Tigres de l'ombre et de l'influente famille Wan peut grandement jouer sur leur réputation, leur avenir et leurs alliances.

Il leur faut comprendre qu'il est quasi impossible de faire condamner les Wan pour la mort de Leslie : ce sont des gens riches et sans histoire et il n'existe aucune preuve contre eux. De plus, si les PJ décident de révéler la vérité sur leur crime, ils risquent de détruire le couple Matt / Rose – interdisant toute chance de bonheur aux deux jeunes gens, qui ont pourtant déjà bien souffert.





PROFIL DES PRINCIPAUX PNJ

JUN WAN

Aptitude physique : 2
Aptitude martiale : 1
Aptitude mentale : 4 (Érudition, Finance)
Aptitude sociale : 3 (Mensonge)
Aptitude spirituelle : 2
Vitalité : 8
Hei : 8
 Ne combat pas, dispose éventuellement d'une protection (Tigres de l'ombre) à un certain moment du scénario.

SBIRS DES TIGRES DE L'OMBRE / MEMBRES DES CRABES ÉCARLATES

Compte comme un groupe de trois PNJ – incluant au besoin Ken et Mark, les deux truands décrits par Davy Chan ; il peut y avoir jusqu'à deux ou trois groupes (soit six à neuf gangsters) dans une même altercation.

Aptitude physique : 3
Aptitude martiale : 3
Aptitude mentale : 2
Aptitude sociale : 2
Aptitude spirituelle : 2
Vitalité : 30 **Hei :** 8
Armes : Pistolet (seulement Ken), poignards, nunchaku, battes, hachettes

ROSE WAN / WEN WAN / MATT SHAO / HENRY LIU / JESSICA CHAN / JULIA HONG

Aptitude physique : 2
Aptitude martiale : 1
Aptitude mentale : 3
Aptitude sociale : 2
Aptitude spirituelle : 1
Vitalité : 8
Hei : 4
 Ne combattent pas.

DAVY CHAN

Aptitude physique : 2 (Cyclisme)
Aptitude martiale : 2
Aptitude mentale : 2
Aptitude sociale : 2
Aptitude spirituelle : 1
Vitalité : 8
Hei : 4

Tente de fuir s'il doit combattre, puis de négocier. En dernier recours, il essaie de se défendre avec ses poings.

INSPECTRICE LOK ZI-JYUN

Aptitude physique : 2
Aptitude martiale : 3
Aptitude mentale : 3 (Enquête)
Aptitude sociale : 2 (Interrogatoire)
Aptitude spirituelle : 1
Vitalité : 8
Hei : 4

Ne combat pas. En cas de problème, fait appel à ses nombreux collègues et procède à l'arrestation des PJ s'ils causent du grabuge.

LESLIE LIU (FANTÔME)

Aptitude physique : 2
Aptitude martiale : 1
Aptitude mentale : 3 (Comptabilité)
Aptitude sociale : 2 (Manipulation)
Aptitude spirituelle : 2
Vitalité : 8
Hei : 8

Capacités surnaturelles :

- 怪 Absorption de Yang 2 : en utilisant une action coûtant 3 crans d'initiative, peut attaquer à distance courte une cible qui doit réussir un jet d'*Aspect privilégié* / 2 ou perdre 2 points de Hei Yang.
- 怪 Intangibilité : dès lors qu'elle utilise cette capacité, elle n'est plus affectée par la matière mais uniquement par certaines formes de magie ; passer de sa forme matérielle à sa forme immatérielle et inversement coûte 2 crans d'initiative.
- 怪 Métamorphe 3 (invisibilité) : devenir invisible ou redevenir visible coûte 1 cran d'initiative ; les jets de dés pour la repérer à l'aide de moyens surnaturels sont de difficulté 3 sous sa forme invisible.
- 怪 Possession 2 : peut s'emparer du corps d'un PNJ humain disposant d'une Aptitude spirituelle inférieure à 2 ; tant qu'il est possédé, le PNJ agit à la guise du fantôme ; cette action coûte 2 crans d'initiative et nécessite d'être au contact de la cible.



GWEI LO GWAI / THOMAS GWEI (DÉMONS)

Aptitude physique : 4

Aptitude martiale : 3 (Mains nues)

Aptitude mentale : 3 (Surveillance)

Aptitude sociale : 2

Aptitude spirituelle : 3 (*Deijuk*)

Vitalité : 16

Hei : 12

Capacités surnaturelles :

怪 Arme 3 (crocs) : dispose de crocs infligeant + 3 dégâts.

怪 Peur 3 : accomplit une action coûtant 3 crans d'initiative pour que tous ses adversaires effectuent un jet d'*Aspect privilégié* / 3 et perdent 3 points de San en cas d'échec.

怪 Régénération 2 : récupère gratuitement 2 points de Vitalité tous les 6 crans d'initiative.

Art martial : Boxe longue (*Coeng Kyun*)

怪 Style : en dépensant 1 Hei, toute attaque portée contre le PNJ se voit imposer 2 dés-néfastes. Cet effet dure tant que le style continue d'être utilisé, sans dépense de Hei supplémentaire.

怪 Le bond du fauve : en dépensant 1 Hei à chaque fois, ajoute à son action d'attaque une action de déplacement gratuite.

怪 L'envol de la grue : en dépensant 1 Hei à chaque fois, ajoute à son action de défense une action de déplacement gratuite.

LES SBIRES DU DÉMON

Compte comme un groupe de trois PNJ. Plusieurs groupes de sbires peuvent être appelés à l'aide par Thomas Gwei au besoin.

Aptitude physique : 3

Aptitude martiale : 3

Aptitude mentale : 2

Aptitude sociale : 2

Aptitude spirituelle : 2

Vitalité : 30

Hei : 8

Capacités surnaturelles : Arme (crocs) 3

Armes : Poignards, hachettes

REGGIE WONG, SORCIER DE LA TRIADÉ

Aptitude physique : 2

Aptitude martiale : 2

Aptitude mentale : 3

Aptitude sociale : 3 (Conciliation)

Aptitude spirituelle : 4 (Exorcisme)

Vitalité : 8

Hei : 16

Arme : Bâton en bois de pêcher

LES CRÉATURES AU SERVICE DE REGGIE

Compte comme un groupe de trois PNJ de type esprit-araignée.

Aptitude physique : 3

Aptitude martiale : 2 (Chélicères)

Aptitude mentale : 2

Aptitude sociale : 2

Aptitude spirituelle : 3

Vitalité : 30

Hei : 12

Capacités surnaturelles :

怪 Absorption de Yang 2 : en utilisant une action coûtant 3 crans d'initiative, peut attaquer à distance courte une cible qui doit réussir un jet d'*Aspect privilégié* / 2 ou perdre 2 points de Hei Yang.

怪 Arme 2 (chélicères) et venin 3 (physique) : dispose de chélicères infligeant + 2 dégâts. Les victimes d'une attaque de chélicères (qui ont perdu au moins 1 point de Zing ou de Vitalité) sont empoisonnées (source de dégâts récurrents de valeur 3).

怪 Arme 2 (toiles) : dispose de toiles qui peuvent être projetées à distance moyenne, la difficulté des jets de *Prouesse* pour s'en défaire est de 2 et nécessite une action coûtant 2 crans d'initiative ; sans quoi la cible est immobilisée pour 6 crans d'initiative.

怪 Don inné (Escalade) : considère la valeur de son Aptitude physique à +1 pour toutes les actions en rapport avec son don.

怪 Peur 1 : accomplit une action coûtant 3 crans d'initiative pour que tous ses adversaires effectuent un jet d'*Aspect privilégié* / 1 et perdent 1 point de San en cas d'échec.

怪 Protection 1 (chitine) : La valeur de la protection se retranche aux dégâts reçus.

JOUEUR

FREDDIE TAN

PERSONNAGE

SPÉCIALISTE DU HEI

CONCEPT

TIGRE BLANC (MÉTAL)

GARDIEN CÉLESTE

DESCRIPTION



COMPÉTENCES

ART

ENQUÊTE

ÉRUDITION

FILOUTERIE

MONDANITÉS

PROUESSE

SCIENCES

TECHNOLOGIES

KUNG-FU

COMBAT À DISTANCE

CINABRE INTERNE (MÉTAL)
Essence, Esprit, Aura

ALCHIMIE (EAU)

MAÎTRISE DE LA VOIE (TERRE)

EXORCISME (FEU)

GÉOMANCIE (BOIS)

Comptabilité

Mains nues

○
②
②
○
②
②
○
②
○
③
○
③
○
○
○

RESSOURCES

Fortune

MATÉRIEL

Finance, Industrie,
Artistes martiaux

RENSEIGNEMENT

Artistes martiaux

INFLUENCE

DETTE

② □
② □
① □

SANHEI

Chapelet de l'infini :

- récupère + 1 Zing ou San
- 1 Hei Yin = ajoute 3
- dés-fastes lors d'un sort
- Cinabre interne (Essence)

ÉQUIPEMENT

- Vêtements chics (+ 1 dé-faste sur Mondanités)
- Petit flacon de parfum à la mode
- Appartement (quartier commerçant)
- Voiture de type SUV
- Smartphone dernière génération
- Ordinateur portable avec logiciels de comptabilité et accès au Taonet

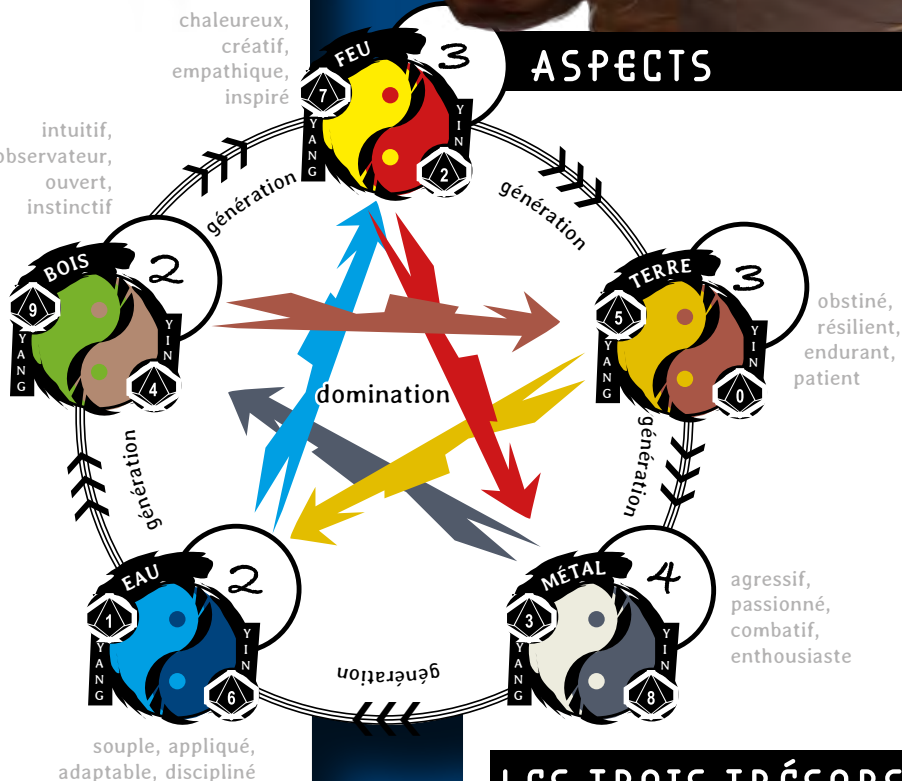
ARTSMARTIAUX

Kung-fu de l'invulnérabilité :

- La chemise de fer
- La main de fer
- La volonté de fer

chaleureux,
créatif,
empathique,
inspiré

intuitif,
observateur,
ouvert,
instinctif



ASPECTS

LES TROIS TRÉSORS

HEI

ESSENCE

YANG

YIN



SAN

ZING

SANTÉ MENTALE

SANTÉ PHYSIQUE

ACTUEL

MAX

ACTUEL

MAX



COMPOSANTS & INGRÉDIENTS

- ① éolot de jade
- ② barre protéinée
- ③ pilule de cinabre
- ④ granules d'homéopathie
- ⑤ bougie

- ⑥ fiole de sel
- ⑦ mélange d'herbes
- ⑧ bâton d'encens
- ⑨ bâton d'encens
- ⑩ fiole d'alcool

JOUEUR

BRENDA KANG

PERSONNAGE

ALCHIMISTE AUTODIDACTE

CONCEPT

TORTUE NOIRE (EAU)

GARDIEN CÉLESTE

DESCRIPTION

COMPÉTENCES

ART

ENQUÊTE

ÉRUDITION

FILOUTERIE

MONDANITÉS

PROUESSE

SCIENCES

TECHNOLOGIES

KUNG-FU

COMBAT À DISTANCE

CINABRE INTERNE (MÉTAL)

ALCHIMIE (EAU) Elixirs, Arsenal, Philtres

MAÎTRISE DE LA VOIE (TERRE)

EXORCISME (FEU)

GÉOMANCIE (BOIS) Fungseoi

RESSOURCES

Fortune, Commerçants

MATÉRIEL

Médias, Politiciens

RENSEIGNEMENT

Politiciens

INFLUENCE

ARTSMARTIAUX

SANHEI

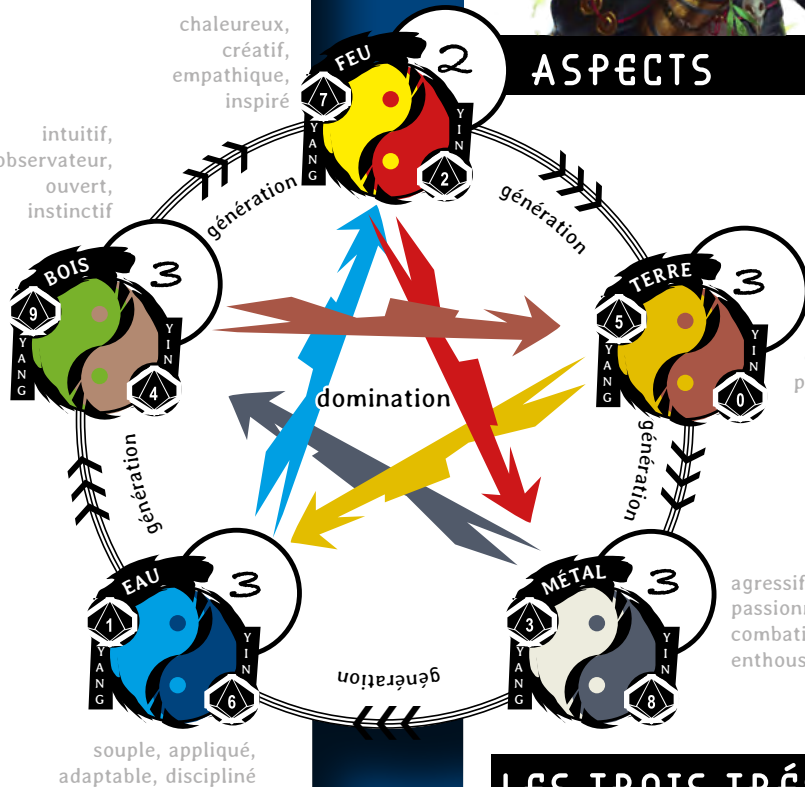
- réserve de 3 Hei Yang
- + 1 dé lors d'un jet de Mondanités (Négociations) ou Matériel (Fortune) pour acheter des ingrédients ou des objets occultes

ÉQUIPEMENT

- Instruments modernes d'alchimie de moxibustion (fioles, tubes, balance, mortier), sacoche de transport
- Pistolet LDB à cartouches alchimiques (et 3 fioles adaptées à Arsenal)
- Bijoux et colifichets, smartphone Taonet
- Hangar spacieux dans quartier modeste
- Scooter haut de gamme

chaleureux,
créatif,
empathique,
inspiré

intuitif,
observateur,
ouvert,
instinctif



ASPECTS

LES TROIS TRÉSORS

HEI

ESSENCE

YANG

YIN



SAN

ZING

SANTÉ MENTALE

SANTÉ PHYSIQUE

ACTUEL

MAX

ACTUEL

MAX



COMPOSANTS & INGRÉDIENTS

1 huiles essentielles

2 ginseng

3 radis noir

4 cinabre

5 cigüe

6 soufre

7 mélange d'herbes

8 bâton d'encens

9 bâton d'encens

0 fiole d'alcool très fort

JOUEUR

PENNY WOO

PERSONNAGE

EXORCISTE ERRANTE

CONCEPT

OISEAU ÉCARLATE (FEU)

GARDIEN CÉLESTE

DESCRIPTION

COMPÉTENCES

ART		☐
ENQUÊTE	Surveillance	☐
ÉRUDITION		☐
FILOUTERIE		☐
MONDANITÉS		☐
PROUESSE	Parkour	☐
SCIENCES		☐
TECHNOLOGIES		☐
KUNG-FU		☐
COMBAT À DISTANCE	Arc	☐
CINABRE INTERNE (MÉTAL)		☐
ALCHIMIE (EAU)		☐
MAÎTRISE DE LA VOIE (TERRE)		☐
EXORCISME (FEU) Traque, Punition		☐
GÉOMANCIE (BOIS) Neutralisation		☐

RESSOURCES

Commerçants	☐	DETTE
MATÉRIEL	☐	
La rue	☐	
RENSEIGNEMENT	☐	
La rue	☐	
INFLUENCE	☐	

ARTSMARTIAUX

Les éclairs de Leoi Gung

- La flèche est la cible
- La pluie d'éclairs

SANHEI

Morsure du Soleil :

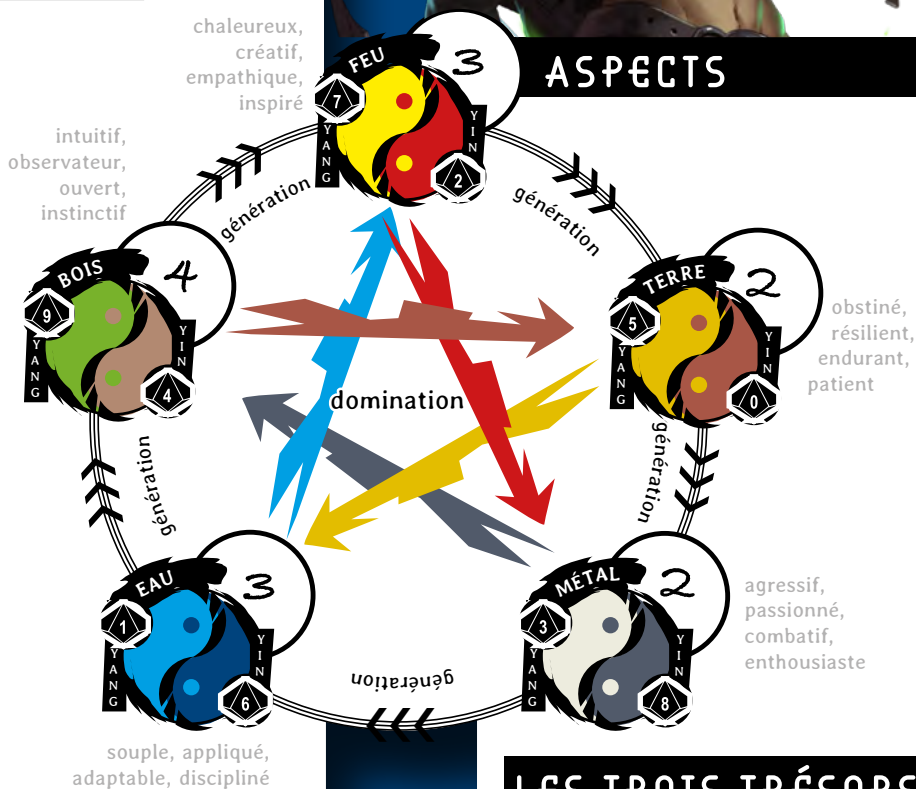
- + 1 Puissance sur Exorcisme (Punition) ou Géomancie (Neutralisation)
- 1 Hei Yang = ajoute 3 dés-fastes sur une attaque Combat à Distance (Arc)

ÉQUIPEMENT

- Lunettes à filtres mystiques (1 Hei Yin = voir émanations de Yang)
- Pilon et mortier
- Amulette Taijitu (échange Zing/Hei 1 fois/jour)
- Arc composite de très bonne qualité et 20 flèches artisanales (dégâts 3, portée longue)
- Squat dans un ancien gymnase



ASPECTS



LES TROIS TRÉSORS

HEI



SAN ZING

SANTÉ MENTALE SANTÉ PHYSIQUE

ACTUEL	MAX	ACTUEL	MAX
☐	7	☐	5
☐	3	☐	2
☐	4	☐	3

COMPOSANTS & INGRÉDIENTS

- ① feuille de saule
- ② fiole de sel
- ③ poudre de jade
- ④ œuf de poule
- ⑤ plume de bergeronnette
- ⑥ plume de passereau
- ⑦ fiole vide
- ⑧ bâton d'encens
- ⑨ bâton d'encens
- ⑩ pièce de monnaie

JOUEUR

BILLY LAU

PERSONNAGE

ENQUÊTEUR DE L'ÉTRANGE

CONCEPT

DRAGON D'AZUR (BOIS)

GARDIEN CÉLESTE

DESCRIPTION



COMPÉTENCES

ART

ENQUÊTE

ÉRUDITION

FILOUTERIE

MONDANITÉS

PROUESSE

SCIENCES

TECHNOLOGIES

KUNG-FU

COMBAT À DISTANCE Armes à feu

CINABRE INTERNE (MÉTAL)

ALCHIMIE (EAU)

MAÎTRISE DE LA VOIE (TERRE)

EXORCISME (FEU)

GÉOMANCIE (BOIS) Prière terrestre,
Divination, Neutralisation

Déduction

Triades

Invocation

Prière terrestre,
Divination, Neutralisation

RESSOURCES

Triades

MATÉRIEL

Triades

RENSEIGNEMENT

Gangs

INFLUENCE

DETTE

SANHEI

Boussole « Regard abyssal » :

- Récupère +1 San
- 1 Hei Yang = ajoute 4 dés-fastes lors d'un jet d'Enquête (Déduction)
- 1 Hei Yang = ajoute 2 dés à un jet de Géomancie (Divination)

ARTSMARTIAUX

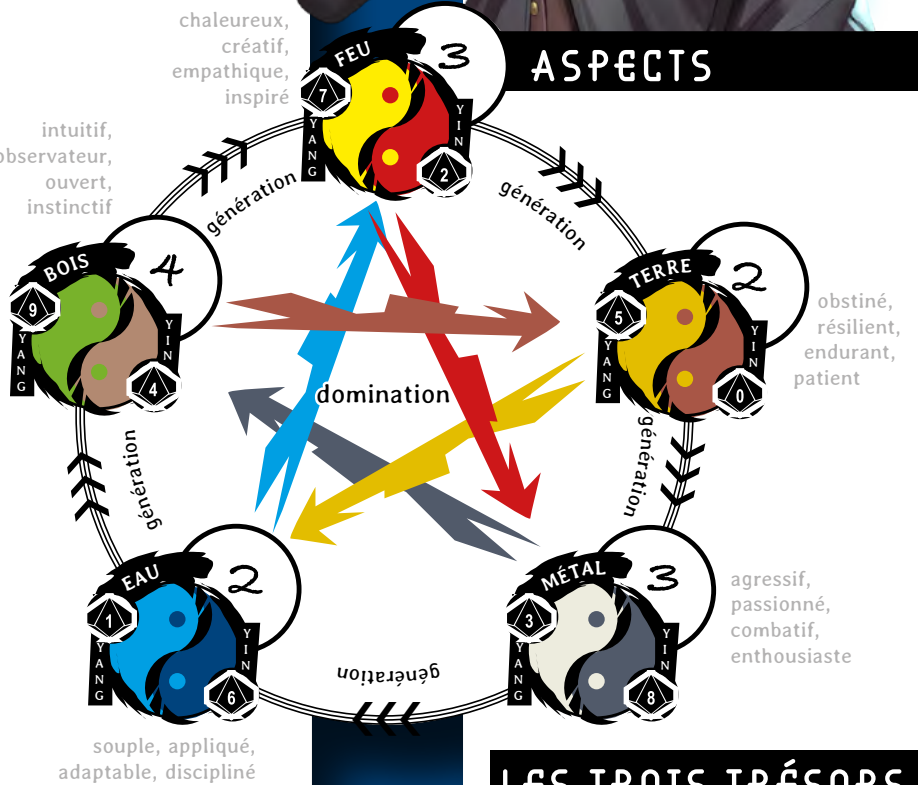
Gun fu

ÉQUIPEMENT

- Grand imperméable à la doublure constellée de talismans (protection spirituelle 1)
- Revolver Glock 17, chargeur de munitions à tête en bois de saule (dégâts 3, distance longue)
- Cigarettes de contrebande
- Scooter, smartphone Taonet
- Appartement modeste dans un quartier sous protection des triades

chaleureux,
créatif,
empathique,
inspiré

intuitif,
observateur,
ouvert,
instinctif



ASPECTS

LES TROIS TRÉSORS

HEI

ESSENCE

YANG

YIN



SAN

ZING

SANTÉ MENTALE

SANTÉ PHYSIQUE

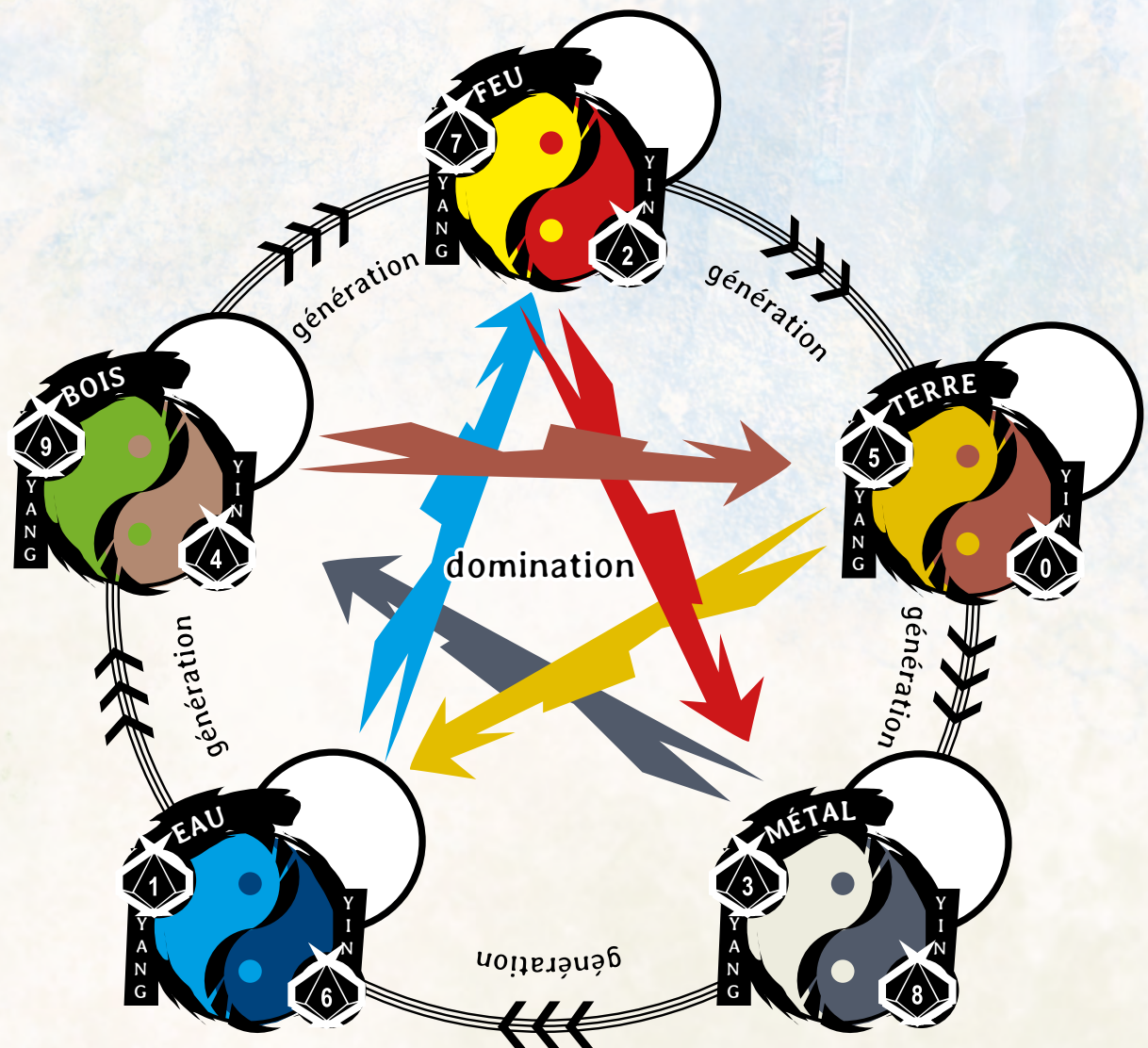
ACTUEL

MAX



COMPOSANTS & INGRÉDIENTS

- | | |
|------------------------------|-------------------------|
| ① poignée de grains de riz | ⑥ fiole d'alcool de riz |
| ② fiole de sel | ⑦ papier à origami |
| ③ fiole de sang | ⑧ bâton d'encens |
| ④ écaille ventrale de tortue | ⑨ bâton d'encens |
| ⑤ fiole d'eau pure | ⑩ bâton d'encens |



LOKSYU



ROUE D'INITIATIVE

奇闻 异事



LEXIQUE

Mot	Prononciation	Traduction	Dans le contexte du jeu
Fat si	Fate si	Exorciste	Individu maîtrisant la magie et disposant d'un mandat céleste afin de protéger l'ordre cosmique
Sanhei	Saneheille	Objet d'immortel	Artefact magique représentant le mandat céleste du fat si
Jyuji	Yuyi	Ruyi	Sceptre taoïste
Lopun	Laopoune	Luopan	Boussole de fengshui
Noidaan	Noilletane	Alchimie interne	L'une des voies magiques
Ngoidaan	Nguoilletane	Alchimie externe	L'une des voies magiques
Nuo	Nouao	Exorcisme	Forme antique de l'exorcisme
Fungseoi	Founguessoille	Fengshui	Art d'orienter les souffles énergétiques dans l'environnement
Tin Ji	Tine Yi	Volonté du Ciel	Expression de l'ordre du cosmos
Saam Bou	Same Poe	Les Trois Trésors	Souffle, santé physique et santé spirituelle
Hei	Heille	Souffle énergétique	Énergie qui parcourt le corps et les points vitaux, permettant de pratiquer les arts martiaux et la magie
Zing	Tsinngue	Essence	Santé physique (points de vie, en quelque sorte)
San	Sane	Esprit	Santé spirituelle (points de santé mentale, en quelque sorte)
Keileon	Queilleleune	Kirin	Chimère chinoise, membre des Cinq Gardiens
Saam Gaau	Same Kao	Les Trois Enseignements	Les trois courants formant la religion populaire chinoise (taoïsme, confucianisme, bouddhisme)
Yuk Wong Daai Dai	Yuk Woungue Taille Taille	Yu Wang Da Di, l'Empereur de Jade	Souverain suprême de l'univers
Tin Hau	Tine Haou	L'Impératrice céleste	Déesse des marins et des pêcheurs, sainte protectrice de Hong Kong



Mot	Prononciation	Traduction	Dans le contexte du jeu
Gwaan Dai	Kwane Taille	Guan Di	Dieu de la guerre et du commerce
Man Coeng	Mane Tcheungue	Wen Chang	Dieu des lettrés
Jilong	Yiloungue	Erlang	Neveu de l'Empereur de Jade, sage et puissant
Lungwong	Lounngwoung	Roi-dragon	Divinité terrestre de plus haut rang
Oneitofat	Aoneilletaofate	Amitufofo	Bouddha maître du Paradis de l'Ouest
Naa Mou Oneitofat	Na Moe Aoneilletaofate	Remémoration du Bouddha	Incantation bouddhique
Gunjam	Kounyame	Guan Yin	Boddhisattva et déesse de la compassion
Deijuk	Teilleyouque	Les Dix Enfers	Les enfers de la religion populaire chinoise
Ymlo	Umelao	Yanluo	Dieu des enfers
Jiugwaai	Yougouaille	Créature surnaturelle	Désigne tous les êtres ou phénomènes étranges
Sauzing	Saoutsinngue	Esprit-animal	Animal parvenu à développer des pouvoirs, dont celui de prendre forme humaine
Louzing	Loetsinng	Esprit-araignée	Considérées comme la lie des <i>sauzing</i> , souvent criminels
Gwai	Kouaille	Revenant	Désigne les différentes catégories d'êtres qui reviennent dans notre monde après leur mort
Waanjing	Wannyinng	Fantôme	Âme d'humain restée dans le monde des vivants
Mo	Mao	Démon	Désigne les différents types de créatures démoniaques
Hung ok gun	Houngue aoque goune	Fonctionnaire infernal	Démon classique à la peau rouge et au front orné de cornes
Taaigik Kyun	Taillequique Kune	Boxe du Faîte suprême	Le fameux taïchi basé sur des formes défensives
Maazoeng	Matseungue	Mah Jong	Jeu chinois traditionnel



ANTRE
MONDE



LES
CHRONIQUES
DE L'**ÉTRANGE**
HONG KONG

HIT DE DÉCOUVERTE