

LES
CHRONIQUES
DE L'ÉTRANGE
HONG KONG



DAVID BERCOVICI

RECUEIL DE

SCÉNARIOS
ACTEURS

奇聞 異事



CREDITS DU JEU

Un jeu de rôle...

Sur une idée originale de :
Romain d'Huissier

Conception et rédaction :
Romain d'Huissier
et Cédric Lameire

Paru aux éditions Antre Monde

PAGE DU FINANCEMENT DU JEU

<http://www.gameontabletop.com/cf428/hong-kong-les-chroniques-de-l-etrange.html>

CREDITS DE CE FASCICULE

Mise en page : David "Mystery Man From Outerspace" Bercovici

Version Lulu.com, impression à la demande (POD) à prix coûtant : à venir ?

PRESENTATION

Ce fascicule propose trois scénarios amateurs destinés à faire vivre des parties de *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange* à un groupe de *fat si* de niveau apprenti à initié.

SCENARIOS PROPOSES

Vengeance pour un dragon..... 2

Ce premier scénario est une adaptation de la nouvelle ayant initié la trilogie de Romain d'Huissier et qui est reproduite à la fin du tome des *81 frères*. Pour des raisons de droits, seuls de petits extraits de la nouvelle y ont été incorporés et ce avec l'accord de l'auteur ; le MJ est invité à combler les trous (volontaires) du scénarios en s'appuyant sur la nouvelle ; du très gros travail en perspective pour le MJ (qui ne peut donc pas être débutant), mais un scénario destiné à des joueuses et PJ débutants. Toutes les étapes d'une enquêtes de *fat si* sont évoquées, mais simplement évoquées en fait... (elles sont développées en termes d'histoire dans la nouvelle, au MJ de chiffrer lui-même tout cela en s'appuyant sur le Livre de Base: ce scénario ayant été écrit bien avant sa sortie).

Écailles d'argent..... 16

Ce second scénario est encore issu des œuvres de Romain; ici, du 1^e chapitre des *81 frères*. Prévu pour paraître dans un des volumes des *40 ans du JdR* de la Cour d'Obéron, il a subi des contraintes de format (nombre de caractères imposé et restreint). Il se démarque plus du texte de l'œuvre écrite que le scénario précédent (qui suivait pas à pas le déroulé de la nouvelle) ; il s'agit plus d'indications de déroulés de scènes que de scènes scriptées et cela demandera là encore un certain travail au MJ. Ce scénario est plus subtil que le premier, puisqu'il n'y aura pas forcément de confrontation si les joueuses ne le souhaitent pas. Un scénario pour joueuses plus expérimentées mais pour des PJ débutants.

Miroir, mon beau miroir 34

Ce dernier scénario est tout récent. Écrit pour le groupe de *fat si* créé par l'ami Altrast, il demandera une adaptation simple par le MJ afin d'être joué par un autre groupe (avec pour leitmotiv: en fait ils ont été engagés aussi pour enquêter sur ce qui se passe autour des migrants, c'est de leur domaine puisqu'il y a aussi parmi les migrants des *jiugwaai*). Ici, le scénario est plus scripté et il y a quelques propositions de déroulé éventuel de l'intrigue. Cela devrait convenir à un MJ débutant, même si là non plus, comme dans les deux autres scénarios, je ne détaille pas les compétences à employer pour obtenir les infos (le MJ devra donc avoir lu le Livre de Base). Il y est question de l'introduction prochaine d'un apprenti d'un des *fat si* dans le groupe; de ce fait, je considère que le groupe de PJ (et donc de joueuses) est d'un niveau un brin plus costaud et le niveau de l'opposition est chiffré en conséquence, même si elle reste réduite en nombre.

奇聞 異事





VENGEANCE POUR UN DRAGON

奇聞 異事



CREDITS DE CE SCENARIO

Voici *Vengeance pour un dragon* un scénario gratuit, amateur et non-officiel écrit et illustré par David “Mystery Man From Outer-space” Bercovici d’après une nouvelle de Romain d’Huissier.

Caractéristiques des PNJ :
Romain d’Huissier

Librement téléchargeable sur :
<https://chroniques-etrange-no.fr>

Crédits illustrations : voir p. 15

PRESENTATION

Ce scénario permettra à vos *fat si* de poursuivre leurs aventures entamées avec le Kit de découverte de *Hong Kong – Les Chroniques de l’Étrange*. Il s’agit-là d’un scénario simple, court et basique abordable par un MJ et des joueurs débutants.

SOMMAIRE

<i>Vengeance pour un dragon</i> : présentation.....	5
Sommaire	5
Synopsis.....	7
Pré-tirés.....	8
Avertissement	8
Introduction.....	8
Scène 1 - À l’hôpital.....	8
Scène 2 - Les Investigations	9
Scène 3 - La <i>Private kitchen</i>	9
Scène 4 - Les Bureaux de la Triade du Dragon florissant.....	10
Scène 5 - Et ensuite?	10
Scène 6 - Les Cendres.....	11
Scène 7 - La Divination.....	11
Scène 8 - L’Affrontement.....	11
Profil des principaux PNJ	12
Profil de la <i>mambabarang</i>	12
Profil du <i>wak wak</i>	12
Profil du sorcier malaisien.....	13
Profil du <i>kertau</i>	13
Le Plan du repaire du sorcier malaisien	14
Conclusion.....	14
Récompenses des <i>fat si</i>	14
Vos notes	14



奇聞 異事

SCENARIO :
VENGEANCE POUR UN DRAGON

ECRITURE & MISE EN PAGE :

DAVID "MYSTERY MAN FROM OUTERSPACE" BERCOVICI
A PARTIR DE LA NOUVELLE DE... ROMAIN D'HUISSIER



SYNOPSIS

Vos *fat si* travaillent sur deux affaires distinctes...

Tout d'abord, Ils doivent trouver un antidote pour leur ami Paul Junior Woo, empoisonné par un fantôme venimeux, étranger à la Chine.

Parallèlement à cela, on les charge de venger l'assassinat du dragon protecteur de la *Triade du Dragon florissant*.

Et si ces deux enquêtes étaient liées, en définitive ?

奇聞
異事

PRE-TIRES

Pour jouer correctement ce scénario, votre équipe de *fat si* doit comporter un·e devin·eresse ou un·e géomancien·ne (ou en connaître un·e) ainsi qu'un·e alchimiste (ou en connaître un·e).

Vous pouvez jouer ce scénario avec les pré-tirés du Livre de base de *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange* ou ceux du Kit de découverte. Pour mieux impliquer vos *fat si*, vous pouvez alors considérer que Rosy et Paul Jr Woo (voir plus loin) sont les cousins germains de la pré-tirée Penny Woo.

Suivez ce lien pour télécharger librement le kit ainsi que les fiches de pré-tirés :

- <https://antre-monde.com/les-chroniques-de-letrengae/>

Dans l'univers de ce jeu de rôle d'*Urban Fantasy*, les PJ (personnages-joueurs) 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 réunis 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.

AVERTISSEMENT

Ce scénario est une adaptation de la nouvelle «Vengeance pour un dragon» que vous pouvez découvrir à la fin du tome 1 des aventures de Johnny Kwan : *Les 81 frères*. Il paraphrase pas mal la nouvelle (surtout en ce qui concerne le

speech de M. Wong), mais toutes les infos n'étant pas reprises, il vous faudra posséder cette nouvelle afin de le faire jouer ; il est en effet de votre ressort de combler les trous, volontaires, du scénario.

Attention, il divulgue tout de même la nouvelle... lisez-la donc au moins une fois avant de lire ce scénario ! Bien évidemment, vos joueurs ne devront pas l'avoir lue afin de pouvoir jouer pleinement et sereinement ce scénario.

J'ai ajouté une seconde intrigue avec deux personnages qui n'apparaissent pas dans la nouvelle : Rosy et Paul Junior, deux des enfants de Paul Woo, l'un des anciens mentors de vos *fat si*.

Tous ces nouveaux personnages sont à l'origine une création de Vivien "Graou" Prigent qui les a introduits dans le scénario «L'Affaire du Tigre de Nacre». Le présent scénario pouvant être joué indifféremment avant ou après celui de «L'Affaire du Tigre de Nacre»...

INTRODUCTION

Ce scénario débute lorsque les *fat si* trouvent sur leur répondeur un message de Rosy Woo, comédienne (et fille de Paul Woo, un de leurs anciens mentors). Rosy se trouve à l'hôpital (Haven of Hope Hospital, Tseung Kwan O Hospital ou United Christian Hospital – choisir le plus proche de Wong Tai Sin) où sont frère, Paul Jr, lui aussi *fat si* de son état, a été admis. Ce dernier est grièvement blessé ; ses blessures, de toute évidence et comme les *fat si* pourront le confirmer, sont d'origine surnaturelle.

SCENE I - A L'HOPITAL

Les *fat si* se rendront très certainement à l'hôpital où Rosy Woo les attend. Cette dernière leur fait un résumé de la situation : son frère, brièvement revenu à la conscience mais tout de même un peu délirant sous l'effet de la fièvre, lui a décrit son dernier combat. C'est mot pour mot le récit de la nouvelle (cf. Chapitre 1. de la nouvelle).

Mais Johnny Kwan, le héros original, s'en sort avec une épaule froissée et une belle plaie, alors que Paul Jr est plus atteint que cela. En effet, le fantôme lui a non seulement asséné de sérieuses blessures, mais sa langue tubulaire l'a aussi atteint au cou avant qu'il finisse de se débarrasser du monstre qui lui a ainsi inoculé un puissant venin; Paul Jr a eu tout de même assez de temps pour réussir à procéder aux rites de purification en incinérant le corps, puis il s'est évanoui. Un passant l'a découvert inanimé, au matin dans cette impasse de Wong Tai Sin, puis une équipe de secours l'a conduit à l'hôpital le plus proche.

Le temps que les *fat si* arrivent à l'hôpital, tout juste après son récit livré à sa sœur, Paul Jr est retombé dans le coma, car il est bel et bien victime d'un empoisonnement; il s'agit donc pour les *fat si* de trouver un antidote à même de ranimer Paul Jr, ce qui pourra se révéler une tâche ardue pour eux, car le fantôme rencontré par celui-ci n'est pas un démon chinois (son récit détaillé, recueilli par sa sœur sur son portable, le prouve et les *fat si* pourront trouver dans l'impasse de Wong Tai Sin les pièces de monnaie qu'il a jetées à terre pour le confirmer: le fantôme ne s'est en effet pas précipité pour les compter). Leurs connaissances ne s'appliquent donc pas à ce type de monstre.

SCENE 2 - LES INVESTIGATIONS

(cf. Chapitre 2. de la nouvelle)

Les *fat si* et Rosy commenceront donc leurs recherches: selon leurs premières conclusions, Paul Jr a eu affaire sans aucun doute à une entité faisant partie des *jiugwaai* étrangers. Puis, d'après un bête-à-carré ancien, il semblerait qu'il a éliminé une créature originaire du Sud-Est asiatique. Elle porte des noms différents selon son origine — *leyak* en Indonésie, *penanggalan* en Malaisie, *manananggal* aux Philippines ou *krasue* en Thaïlande — et ses caractéristiques peuvent varier.

Et tandis que l'un des *fat si* (mais peut-être ne voudrez-vous pas séparer les

joueurs) part raccompagner Rosy chez elle, le *fat si* en question et Miss Woo sont "invités" à monter dans une grosse berline aux vitres teintées (cf. Chapitre 3. de la nouvelle). À son bord, en plus du conducteur et des deux gorilles à la mine patibulaire qui coincent les deux jeunes gens sur la banquette arrière, se trouve Tommy Wong, fils et héritier d'Eddie Wong, le parrain de la *Triade du Dragon florissant*, qui leur assène d'un ton respectueux: «je suis désolé de vous déranger ainsi mais M. Wong requiert votre présence pour une affaire de la plus haute importance.»

SCENE 3 - LA PRIVATE KITCHEN

(cf. Chapitre 3. de la nouvelle)

La berline traverse les rues encombrées de l'île de Hong Kong puis rejoint le continent en empruntant le Cross Harbour Tunnel. Mais au lieu de les amener à Yuen Long, tout au nord-ouest des Nouveaux Territoires, là où la *Triade du Dragon florissant* a ses quartiers, elle les conduit à l'est. Si le *fat si* fait mine de s'en étonner, Tommy Wong leur annonce: «Ne vous impatientez pas, [Nom du *fat si*] sifu, M. Wong souhaite juste que nous vous montrions quelque chose avant que vous ne vous entreteniez avec lui.»

La voiture finit par se garer à Lei Yue Mun, du côté Kowloon, dans une petite ruelle où restaurants de fruits de mer sont légion. Tommy leur fait signe de le suivre dans un petit immeuble. Il s'agit d'une *private kitchen*, un de ces restaurants très sélectifs où chefs de triades, politiciens, hommes d'affaires et policiers hauts gradés discutent de la politique de Hong Kong à poursuivre. Les murs sont criblés d'impacts de balles.

Il y a également des traces de sang un peu partout. Il y a eu du grabuge ici! Tommy continue à les guider et il leur indique un escalier discret, qui descend à un étage inférieur.

Il les laisse passer devant lui et reste quelques pas en retrait. La pièce est un niveau plus intime du restaurant, on n'y trouve que quelques tables entourant un

large bassin où gît le cadavre du protecteur de la triade, un *fukconglung*, dragon protecteur de trésor, censé assurer la prospérité de ceux qui s'attirent sa bénédiction. Il a de larges entailles sur le corps; des morsures et griffures qu'aucun homme n'aurait pu faire, des plaies d'où s'écoule un ichor écarlate. À cette triste vision, le *fat si* et Rosy ne pourront retenir un haut-le-cœur. Tommy s'excuse alors: «Je suis désolé. Mon père tenait à ce que vous voyiez cela de vos yeux, plutôt que d'avoir à vous le rapporter.»

Tommy tient également à leur montrer les hommes qui ont été tués en même temps que le *fukconglung*. Le massacre a eu lieu deux nuits auparavant, selon lui. Leurs corps, conservés dans la chambre froide, sont tous affreusement mutilés et présentent les mêmes blessures que le dragon. Une expression d'horreur déforme les traits de certains de ces hommes, alors qu'il s'agissait pourtant de membres émérites de la triade — l'élite à qui la garde du trésor du clan avait été confiée.

SCENE 4 - LES BUREAUX DE LA TRIADE DU DRAGON FLORISSANT

(cf. Chapitre 4. de la nouvelle)

La berline les amènent ensuite à Yuen Long, tout au nord-ouest des Nouveaux Territoires, où sont situés les bureaux de la *Triade du Dragon florissant*. Assis aux côtés de Tommy Wong, qui se tient les bras croisés, assumant ainsi son rôle de successeur, le *fat si* y rencontre M. Wong, le parrain qui leur explique: «Il y a peu, il y a eu une véritable guerre des gangs entre la pègre malaisienne et un cartel indonésien avec lequel je suis en relation. Ça a dégénéré et la police n'a pas apprécié — les autorités ne nous laissent mener nos affaires que tant que nous restons discrets. J'ai donc décidé de procéder à un grand nettoyage. Mon clan a décimé les Malaisiens et durant l'assaut, le fils d'un ponte resté au pays a été tué. Comme vous vous en doutez, ce qui s'est passé il y a deux jours est un acte de vengeance.

«Les gens comme vous le savent bien: chacun des anciens clans a pu asseoir sa puissance et son influence grâce à un trésor particulier. Un sutra antique, une arme légendaire, une relique sainte... Ma triade possède — possédait — un dragon gardien de richesses. Cela faisait des siècles que sa présence nous permettait de prospérer — et sa mort est un coup dur pour nous, un coup mortel peut-être même... Aucun Chinois n'aurait osé faire ce que vous avez vu. Tuer un dragon! C'est un tel blasphème... C'est pour cela que le *fukconglung* n'était pas assez bien protégé — aucun de mes rivaux n'aurait brisé le code d'honneur pour s'en prendre à un être céleste. Et j'ai sous-estimé la haine des Malaisiens... leur puissance aussi.»

Des Malaisiens ont donc fait le coup! Rosy doit l'apprendre, pour sauver son frère: c'est donc bien un *penanggalan* qui l'a empoisonné! (elle accompagne le *fat si* chez Wong, non?).

Mais... le dragon est mort, il est trop tard pour ériger des protections autour de lui. Le *fat si* et ses acolytes peuvent bien sûr purifier le restaurant, accomplir les rites... Mais que peuvent-ils faire d'autre? Pourquoi l'a-t-on amené ici, lui?

M. Wong répond: «[Nom du *fat si*]. Les porte-flingues, mes hommes peuvent s'en charger. Nous savons déjà où sont planqués les Malaisiens. Mais celui qui a tué notre dragon... c'est autre chose. C'est un de vos semblables, un sorcier venu de ces foutues îles. Quelqu'un qui empiète sur vos plates-bandes...»

Même si les *fat si* n'ont pas à intervenir dans une guerre entre triades, ils se doivent de venger la mort du dragon, pour rétablir l'équilibre sous le Ciel.

SCENE 5 - ET ENSUITE ?

Les *fat si* vont être amenés à savoir comment procéder à la divination qui les conduira au sorcier malaisien coupable de la mort du dragon. En effet, Rosy a appris (via le Taonet) comment contacter un alchimiste d'origine malaisienne résidant à Hong Kong: selon lui, un élément

du corps du fantôme est nécessaire pour concocter le philtre contre-poison (antidote) pour son frère. Ses cendres, bien sûr, feront très bien l'affaire! (cette information peut être sans doute obtenue aussi autrement, sans l'intervention de Rosy et/ou de l'alchimiste malaisien). Or, ces cendres peuvent aussi servir à effectuer une divination pour localiser le sorcier malaisien... puisque les deux affaires sont liées, semble-t-il.

SCENE 6 - LES CENDRES

(cf. Chapitre 5. de la nouvelle)

Les *fat si* iront sans doute ramasser dans la ruelle de Wong Tai Sin, où a été découvert inanimé le *fat si* Paul Jr, les poussières de la fine cendre résultant de l'incinération du monstre par ce dernier. Heureusement, il n'a pas plu depuis l'affrontement avec Paul Jr.

Laissez vos joueurs improviser la manière de procéder: film adhésif, film électrostatique, pinceau et fiole, aspirateur portatif, aspiration avec une paille et un collant nylon, etc., Il va leur falloir partager les cendres en deux portions équitables: une pour le rituel de localisation et une pour le philtre antidote.

SCENE 7 - LA DIVINATION

(cf. Chapitre 6. de la nouvelle)

Ils procéderont sans doute ensuite à la divination après s'être éventuellement fournis en matériel chez le vieux Cheng dans Wong Tai Sin; ils vont ainsi localiser le sorcier malaisien (leurs sorts et/ou la *Triade du Dragon florissant* les aideront à affiner cette localisation).

Laissez vos joueurs improviser la manière de procéder ainsi que de sélectionner leur demande d'assistance.

SCENE 8 - L'AFFRONTEMENT

(cf. Chapitres 7. et 8. de la nouvelle)

Les *fat si* affronteront le sorcier et ses monstres (cf. Profils pp. 12 et 13) dans l'île de Cheung Chau (surnommée «l'île de la mort» ou «l'île des suicidés» de par le nombre élevé de suicides qui y est répertorié depuis une dizaine d'années. L'acte de mettre fin à sa propre vie a une résonance très forte sur le plan spirituel, ce qui fait de Cheung Chau un endroit hanté — gorgé de *hei Yin* du fait de la présence de toute cette souffrance, de tous ces regrets). L'aura de l'homme se fond aisément dans la masse de *hei négatif* que dégage l'endroit — le rendant presque indétectable. Il a établi son repaire dans un appartement insalubre (cf. Plan du repaire p. 14).

奇聞 異事

PROFIL DES PRINCIPAUX PNJ



== LA MAMBABARANG (JIUGWAARI ETRANGERS) ==

Une sorcière dont le corps renferme d'innombrables insectes venimeux.

Niveau de menace : Apprenti Capacité de nuisance : Sbire Aptitude physique : 2 Aptitude martiale : 1 Aptitude mentale : 2 Aptitude sociale : 1 Aptitude spirituelle : 2 (Domination) Vitalité : 8 Hei : 8

Capacités surnaturelles : Arme (nuée d'insectes / distance moyenne) infligeant 3 dégâts; Peur : pour 1 cran d'initiative, oblige les PJ à effectuer un jeu de leur Aspect privilégié / 1, un échec leur fait perdre 1 point de *San*; Protection (nuée d'insectes) diminue les dégâts subis de 2

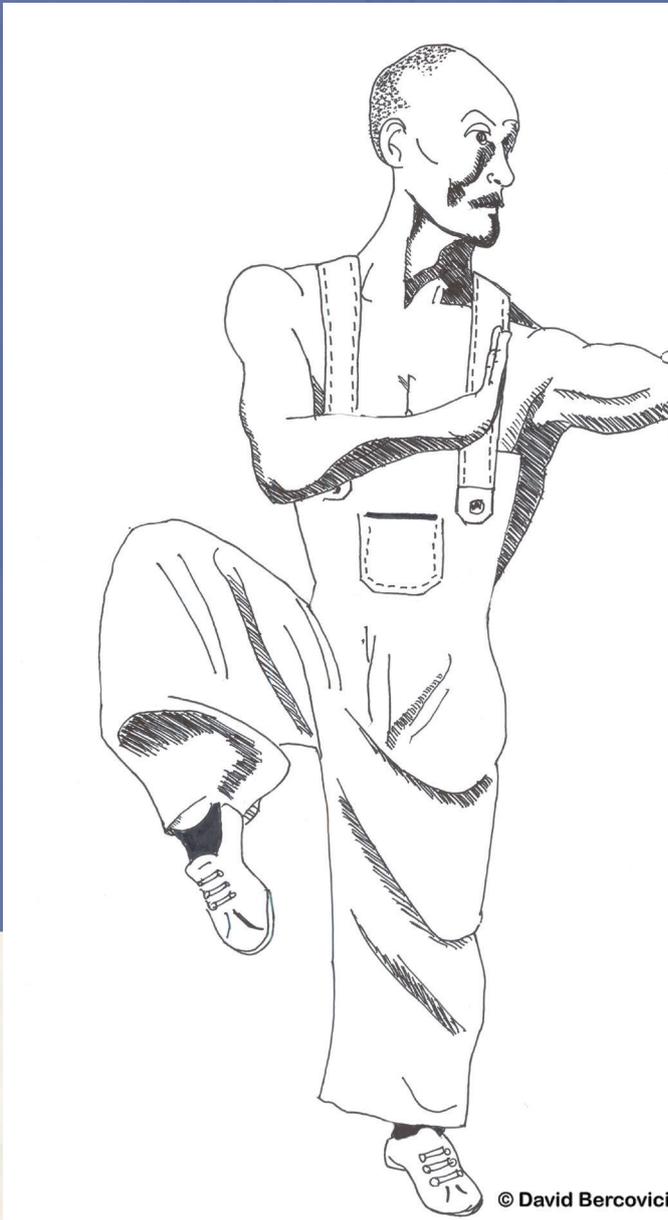
=== LE WAK WAK (JIUGWAARI ETRANGERS) ===

Une créature humanoïde, dont les bras semblables à des ailes de rapace se terminent par des serres aiguës.

Niveau de menace : Apprenti Capacité de nuisance : Sbire Aptitude physique : 2 Aptitude martiale : 2 Aptitude mentale : 1 Aptitude sociale : 1 Aptitude spirituelle : 2 Vitalité : 8 Hei : 8

Capacités surnaturelles : Arme (bec et serres) infligeant 2 dégâts; Peur : pour 1 cran d'initiative, oblige les PJ à effectuer un jeu de leur Aspect privilégié / 1, un échec leur fait perdre 1 point de *San*; Vol





===== KAZIN, LE SORCIER MALAISIEEN =====

Un homme entre deux âges, à la peau sombre et vêtu d'une vieille salopette rapiécée.

Niveau de menace: Apprenti Capacité de nuisance: Adversaire Aptitude physique: 2 Aptitude martiale: 2 (Silat) Aptitude mentale: 2 Aptitude sociale: 1 Aptitude spirituelle: 3 (Domination, Malédiction) Vitalité: 8 Hei: 12



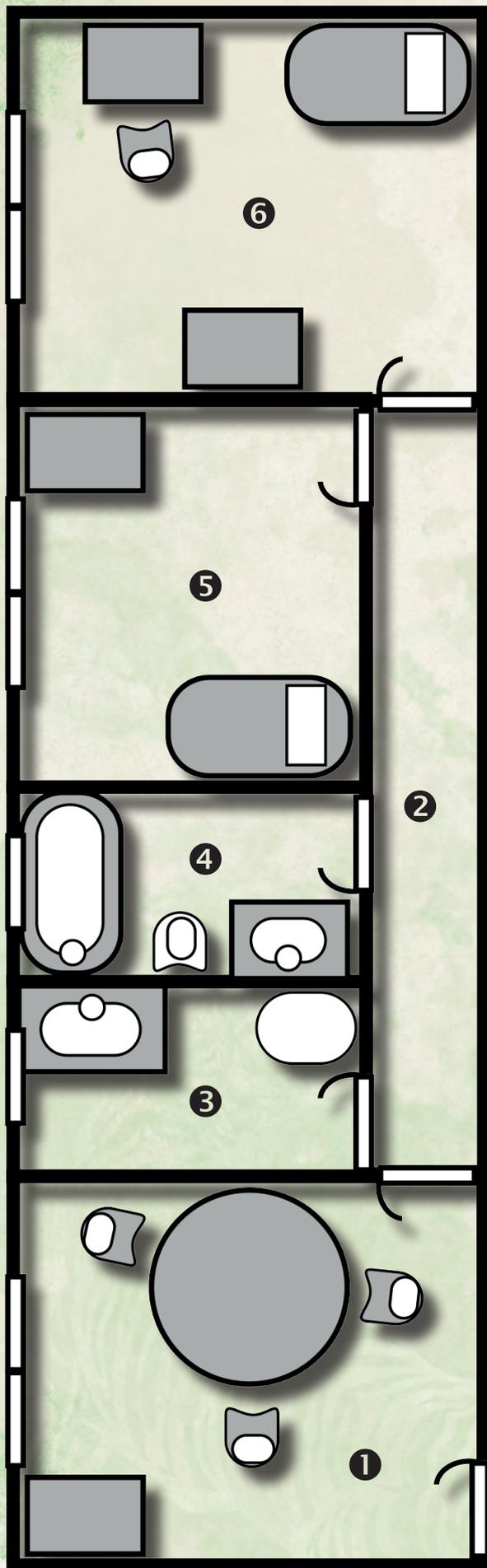
===== LE KERTAU (JIUGWARI ETRANGERS) =====

Une créature humanoïde à la carrure de colosse, arborant une tête de sanglier.

Niveau de menace: Apprenti Capacité de nuisance: Sbire Aptitude physique: 3 Aptitude martiale: 2 Aptitude mentale: 1 Aptitude sociale: 1 Aptitude spirituelle: 1 Vitalité: 12 Hei: 4

Capacités surnaturelles: Arme (défenses) infligeant 2 dégâts; Peur: pour 1 cran d'initiative, oblige les PJ à effectuer un jeu de leur Aspect privilégié / 1, un échec leur fait perdre 1 point de *San*; Protection (muscles puissants) diminue les dégâts subis de 1

REPAIRE DU SORCIER MALAISIE



- ❶ SÉJOUR
- ❷ COULOIR
- ❸ CUISINE
- ❹ SALLE DE BAIN
- ❺ CHAMBRE 1
- ❻ CHAMBRE 2

CONCLUSION

(cf. Chapitre 9. de la nouvelle)

Les *fat si* ont défait le sorcier et ainsi vengé le *fukconglung* (le dragon).

Ils ont aussi trouvé un antidote pour Paul Jr (ils ont rapporté la partie restante des cendres du fantôme à l'alchimiste malaisien qui a pu concocter le philtre ou alors l'ont fabriqué eux-mêmes) et le lui administrent.

[Fin de l'épisode]

RECOMPENSES DES FAT SI

En plus de la grande satisfaction d'avoir restauré l'harmonie sous le Ciel et peut-être sauvé une vie, les PJ reçoivent des points de Tao (PTao) comme indiqué page 220 des règles.

VOS NOTES

CREDIT ILLUSTRATIONS

Photo couverture, pages 2-3 : Alex Azabache, Pexel.com

Photo d'en-tête, page 4 : Josch13, Pixabay.com

Logo, page 6 : GDJ, Pixabay.com

Illustrations pages 12, 13 et 14 : David "Mystery Man From Outerspace" Bercovici

Logo du jeu : Julien Dejaeger

Fond de page : Julien Dejaeger

Blurb :

Vos *fat si* travaillent sur deux affaires distinctes...

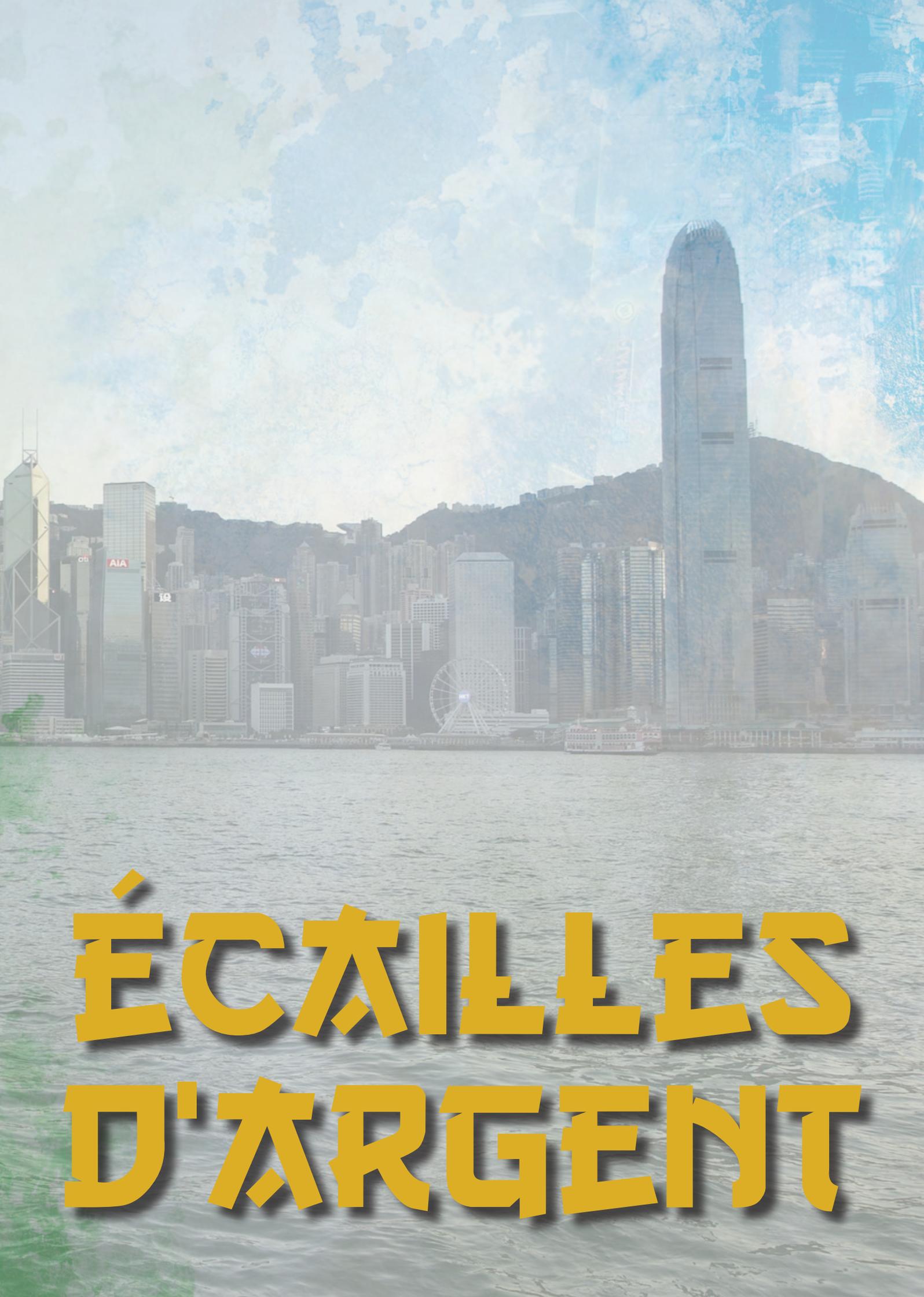
La première concerne leur ami Paul Junior Woo, entre la vie et la mort.

La seconde implique la *Triade du Dragon florissant* et son gardien protecteur.

Et si ces deux enquêtes étaient liées, en définitive ?

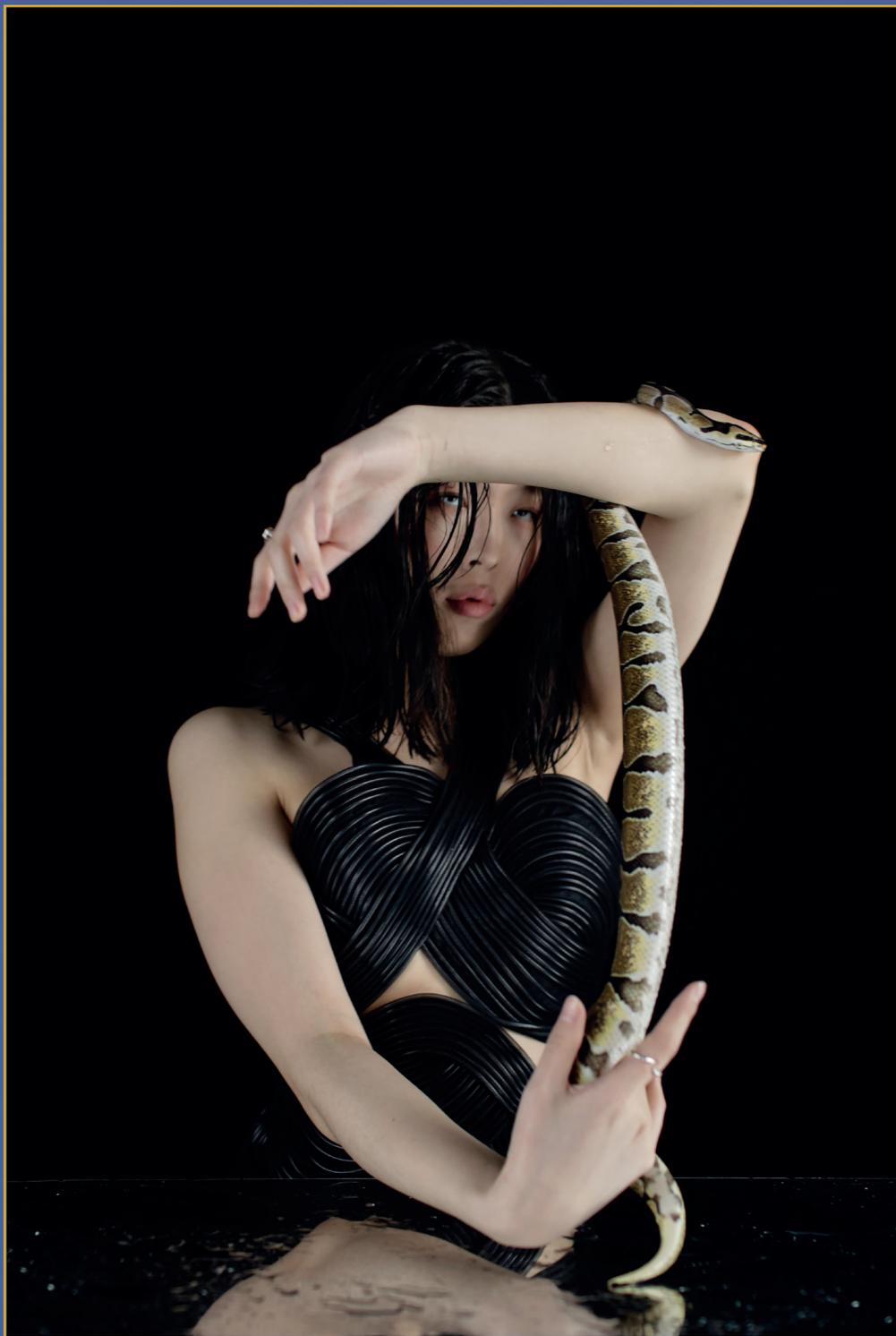
奇聞 異事





ÉCailles D'Argent

奇聞 異事



CREDITS DE CE SCENARIO

Voici *Écailles d'argent* un scénario gratuit, amateur et non-officiel écrit par David "Mystery Man From Outerspace" Bercovici d'après le premier chapitre du premier tome des *Chroniques de l'étrange: les 81 frères* avec l'aimable autorisation de l'auteur, Romain d'Huissier, et l'aide de son co-auteur sur le jdr, Cédric Lameire.

Librement téléchargeable sur :
<https://chroniques-etrange-no.fr>

Crédits illustrations : voir p. 33

PRESENTATION

Ce scénario consiste en une enquête de proximité, tout à fait banale... qui conduira cependant les *fat si* à se confronter à une légende et à devoir intervenir pour restaurer l'harmonie sous le Ciel!

SOMMAIRE

<i>Écailles d'argent</i> : présentation	19
Sommaire	19
Pré-tirés	22
Public	22
Tenant et aboutissants	22
Protagonistes impliqués	22
Sam Kuen	22
Eva Wai	22
Emma Wai	22
Michael Syu	23
Introduction - Beaucoup de questions mais peu de pistes	23
Implications	23
L'Enquête va bientôt commencer	23
Chapitre 1 - Enquête sur Sam Kuen	23
Internet	23
<i>Fat si</i> alchimistes et autres clients de l'échoppe	24
Voisinage	24
Restaurant « La Pagode d'azur »	24
Chapitre 2 - Sur la piste des sœurs Wai	24
Association « L'Étoile scintillante »	24
Pharmacie traditionnelle « Les 50 écailles d'argent du Dragon »	25
Chapitre 3 - L'Herboristerie	25
Michael Syu, esprit-rat et SDF	25
Sus aux <i>sezing</i> ?	26
La Légende se perpétue	26
Conclusion	26
Sauver Sam Kuen	26
Récompenses des <i>fat si</i>	26
Profil des principaux PNJ	27
Eva (Baak Souzing) & Emma (Siu Cing) Way	27
Portrait des principaux PNJ	28
Extrait de Wikipédia	30
Quelques références	32
Notes de Romain d'Huissier	32
Vos notes	33

奇聞 異事

SCENARIO : ECALLES D'ARGENT

ECRITURE & MISE EN PAGE :

DAVID "MYSTERY MAN FROM OUTERSPACE" BERCOVICI
A PARTIR DU PREMIER CHAPITRE DU PREMIER TOME
DES CHRONIQUES DE L'ETRANGE : LES 81 FRERES



SYNOPSIS

Sam Kuen, herboriste traditionnel de son état, installé dans Nelson Street à l'enseigne À la racine de Tang Kuei, est un commerçant chinois typique – ouvert 6 jours/7, 18 heures/24 et présent derrière son comptoir même avec une fièvre de cheval –, mais il est pourtant absent de sa boutique depuis plus de dix jours, d'après une informatrice de vos *fat si*.

Selon d'autres témoins interrogés, il a recueilli, voici un mois, deux migrantes venues de Chine continentale. Originaire de Guangzhou, arrivé lui-même à Hong Kong trente ans auparavant, il est membre d'une association d'aide aux nouveaux arrivants. Fort étrangement, une semaine après avoir accueilli les deux sœurs, il a épousé l'aînée; une autre semaine plus tard, le voilà qui disparaît de la circulation...

Une affaire du ressort de la police me direz-vous? Peut-être pas: si on en croit certaines anciennes légendes de l'Empire du Milieu, les herboristeries sont fréquemment imprégnées d'une puissante énergie Yang dont les esprits sont friands – que ce soit pour s'en nourrir ou se dissimuler aux yeux des *fat si* et de leurs semblables.

Le tenancier de cette échoppe serait-il tombé sous la coupe de telles créatures?

奇聞
異事

PRE-TIRES

Ce scénario a été écrit pour le recueil des 50 ans du JdR du site de La Cour d'Obéron [25000 caractères (+/-10%) + faire référence à "50"].

Contrairement à ce qui est édicté dans le cahier des charges de ce cinquième recueil, ce scénario ne fournit pas de pré-tirés à vos joueurs·euses. En effet, vous trouverez dix pré-tirés dans le livre de base du jeu *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange*, mais si vous ne disposez pas de ces règles, vous pouvez toujours jouer ce scénario avec les cinq pré-tirés du Kit de découverte, qui en sont extraits; ce qui est très largement suffisant.

Suivez ce lien pour télécharger librement le kit ainsi que les fiches de pré-tirés :

- <https://antre-monde.com/les-chroniques-de-letrengae/>

Dans l'univers de ce jeu de rôle d'*Urban Fantasy*, les PJ (personnages-joueurs) 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 réunis 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.

PUBLIC

Niveau de maîtrise du meneur : débutant
Niveau des personnages : débutant
Nombre de joueurs : 3 à 4

TENANTS ET ABOUTISSANTS

Le scénario consiste en une enquête de proximité : Sam Kuen semble avoir disparu; certains le disent simplement souffrant, d'autres également sous l'emprise de deux femmes à l'allure étrange. Rien que de très banal... qui sera cependant pour les *fat si* l'occasion de se confronter à une légende chinoise et d'intervenir pour restaurer l'harmonie sous le Ciel!

En effet, Eva et Emma Wai ne sont pas ce qu'elles prétendent; Eva est Baak Souzing (Bai Suzhen, en mandarin) – ou Baak Noengzi (Bai Niangzi), Madame Blanche; quant à Emma, c'est Siu Cing (Xiaoqing) la compagne des aventures de Baak Souzing; Sam Kuen, en ce qui le concerne, est en fait la dernière réincarnation de Heoi Sin (Xu Xian). Et la légende, celle du serpent blanc (cf. l'extrait de Wikipédia, pp. 30-31).

PROTAGONISTES IMPLIQUES

SAM KUEN

Herboriste de son état. La bonne cinquantaine. Lunettes. Rondouillard. Chauve. Voix chevrotante.

Il reste invisible durant la majeure partie de ce scénario, étant alité, au seuil de la mort.

EVA WAI

Sezing de son état (serpent blanc constricteur). Aînée des deux sœurs (32 ans apparentes). Cheveux longs. Pupilles verticales. Voix forte. Marche en ondulant. Perd à son insu des écailles (même sous forme humanoïde). Elle reste invisible durant la majeure partie de ce scénario car elle « soigne/veille » son époux « souffrant » (en réalité, elle absorbe son Yang, sans en avoir véritablement conscience).

EMMA WAI

Sezing de son état (serpent vert venimeux). Cadette des deux sœurs (26 ans

apparents). Cheveux courts. Pupilles verticales. Voix sifflante. Marche en ondulant. Perd à son insu des écailles (même sous forme humanoïde).

Elle sert seule au comptoir de l'herboristerie depuis près de 10 jours, mais ses compétences dans cette science restent très sommaires en matière de philtres végétaux antipoisons et/ou bien trop développées pour tout ce qui concerne – justement – les poisons. Tout comme sa sœur aînée, afin d'arrondir ses fins de mois, elle fournit ses propres écailles corporelles – prélevées lors de ses mues – à une pharmacie traditionnelle.

Tout cela peut trahir son état de *sezing*, même auprès de non-initié·e·s.

MICHAEL SYU

Syuzing de son état. SDF. Cheveux blancs longs et sales. Barbichette. Yeux rouges. Incisives de rongeur. Voix aiguë.

Il traîne du côté de l'herboristerie et en sait peut-être plus qu'il ne le croit... ou qu'il ne veut bien le dire! Maintenant sans emploi et à la rue, il a longtemps travaillé au *Hong Kong Disneyland Resort* sur Lantau Island, dans le costume de la célèbre souris américaine.

- DONNER PLUS D'IMPORTANCE À MICHAEL SYU -

Si ce PNJ vous inspire, n'hésitez pas à lui donner plus d'importance dans ce scénario.

- LAU -

Lieu de réunion privilégié des pré-tirés fournis dans le kit de découverte, Chez Lau peut être remplacé par un autre endroit au gré du MJ (meneur de jeu). Ce qui importe ici étant qu'ils aient un endroit chaleureux et tranquille où se retrouver.

INTRODUCTION

BEAUCOUP DE QUESTIONS

MAIS PEU DE PISTES...

IMPLICATIONS

Les PJ peuvent connaître l'herboristerie de Sam Kuen (et même son ténancier en personne), surtout s'il y a des alchimistes parmi eux. Vos *fat si* savent de toute façon pertinemment que selon certaines anciennes légendes de l'Empire du Milieu, les herboristeries sont fréquemment imprégnées d'une puissante énergie Yang dont les esprits sont friands – que ce soit pour s'en nourrir ou se dissimuler aux yeux des *fat si* et de leurs semblables.

Leur informatrice (Mme Wang) peut être quelqu'un de proche de Sam Kuen ainsi que du cercle des *fat si*. Un *fat si* de leur connaissance peut leur demander d'enquêter car il est dans l'incapacité de le faire lui-même (maladie invalidante, déplacement urgent et impromptu...) Bref, je vous fais confiance; vous trouverez un moyen plausible de les impliquer dans l'affaire.

L'ENQUETE VA BIENTOT COMMENCER

Les *fat si* disposent de peu d'éléments de départ. Mais leur enquête de proximité, quoique en apparence routinière, va les conduire sur la piste de redoutables *sezing* (femmes-serpents).

CHAPITRE I

ENQUETE SUR SAM KUEN

INTERNET

Voici ce que les *fat si* trouveront sur la toile mondiale profane

La boutique de Sam Kuen ne dispose pas d'un site dédié sur la toile mondiale, uniquement d'une petite page Facebook; elle est très bien tenue (c'est Sam qui s'en

occupe lui-même et il a bien l'air de savoir s'y prendre).

Il dispose aussi d'une page personnelle sur le réseau social WeChat (le Facebook chinois) où il communique avec ses cousins, toujours résidents de Chine continentale.

On y apprend sans trop d'efforts :

- que l'association d'aide aux nouveaux arrivants à laquelle il a adhéré à HK s'appelle *L'Étoile scintillante* (sise à un pas de la Tour Choi Hung – littéralement Arc-en-ciel – dans l'un des plus vieux quartiers de la ville situé dans le district de Wong Tai Sin de Kowloon);
- qu'il a pris pour habitude de déjeuner à *La Pagode d'azur*, restaurant sans prétention de Portland Street dans Yau Ma Tei (à deux pas de son échoppe);
- et que sa pharmacie favorite est *Les 50 écailles d'argent du dragon*.

FAT SI ALCHEMISTES ET

AUTRES CLIENTS DE L'ÉCHOPPE

Voici ce que les *fat si* trouveront sur la toile mondiale ésotérique et ce qu'ils retiendront des cancans des clients habituels

Si la boutique n'a pas vraiment de site internet pour asseoir sa réputation, le Taonet, par contre, est une excellente vitrine pour l'herboriste; il regorge de références en tous genres. Si vos PJ sont passés à côté d'une information lors de leur enquête de proximité, n'hésitez pas à la leur fournir lors de leur consultation du Taonet. Même les cancans sur la vie privée de Sam Kuen peuvent circuler sur ses forums (si jamais ça vous arrange).

Quant aux dires des clients moins ésotériques de l'échoppe, reportez-vous au paragraphe suivant.

VOISINAGE

Voici ce qu'entendront les *fat si* de la bouche des voisins de Sam Kuen

Sam Kuen, la cinquantaine, est un commerçant chinois typique – ouvert 6 jours/7, 18 heures/24. Il loge depuis peu deux étranges sœurs – elles ne clignent jamais des yeux, elles «frétilent» de la langue, elles donnent froid dans le dos, etc. –, les Wai, qu'il emploie dans sa boutique.

«Toujours fidèle au poste d'habitude... mais on ne l'a pas vu depuis une dizaine de jours. Une de ses deux employées le remplace à son comptoir. Y paraît qu'il a épousé l'autre récemment! Pas croyable, le vieux grigou...».

RESTAURANT LA PAGODE D'AZUR

Restaurant sans prétention situé à Portland Street dans Yau Ma Tei à deux pas de l'herboristerie

Sam Kuen y a humblement fêté son mariage il y a moins de trois semaines en compagnie de son épouse Eva, de sa belle-sœur Emma (témoin de sa propre sœur) ainsi que de Chuck, un membre actif de l'association *L'Étoile scintillante* (son témoin à lui). C'était vraiment chiche et cela n'a pas enrichi le tenancier de l'estaminet, apprendront les *fat si* s'ils interrogent celui-ci.

«M. Kuen avait le teint si pâle!», les employé·e·s du restaurant l'appellent dorénavant «Mr. Goengsi» en référence à la comédie d'horreur hongkongaise, connue en Occident sous le titre de *Mr. Vampire*, qui met en fait en scène une sorte de zombi; «Peut-être était-il tout simplement très fatigué – il travaille tellement dur!...»

CHAPITRE 2

SUR LA PISTE DES SOEURS WAI

ASSOCIATION L'ÉTOILE SCINTILLANTE

Située à un pas de la Tour Choi Hung – littéralement Arc-en-ciel – dans l'un des plus vieux quartiers de la ville dans le district de Wong Tai Sin de Kowloon Les *fat si* y apprennent que les sœurs Wai sont originaires d'Hangzhou. C'est Sam Kuen, lui-même émigrant, il y a de cela trente ans, depuis Guangzhou (Canton) et membre actif de l'association, qui les a recueillies; tous les trois se plaisent à faire remarquer que le nom de leurs villes d'origine est fort ressemblant (faites-le bien remarquer à vos PJ). Elles travaillent pour lui dans son herbo-

risterie, après avoir œuvré quelques semaines à la pharmacie traditionnelle *Les 50 écailles d'argent du Dragon*.

S'il leur vient à l'idée d'enquêter sur les statuts de l'association, les *fat si* découvriront rapidement des accointances avec la *Triade de la Conque des Sept Sapèques* à laquelle ils ont déjà eu affaire s'ils ont joué le long scénario «L'Affaire du Tigre de Nacre» de Vivien "Graou" Prigent. Plusieurs membres influents de cette triade font en effet partie du bureau de l'association. Sam Kuen aurait-il trempé dans les malversations de *La Conque des Sept Sapèques* et la Tête de Dragon de la triade l'aurait-il fait disparaître parce qu'il en savait trop? C'est bien entendu une fausse piste qui occupera(it) sans doute un bon moment vos *fat si*; si vous le souhaitez, faites réapparaître Ed Ngai la Sandale de Paille, s'il veulent en savoir plus et que l'on leur accorde, ou bien Dan Mok le Bâton Rouge, s'ils se montrent trop curieux et que Pikachu est chargé de les informer plus ou moins poliment qu'ils doivent rester à leur place.

Ce scénario est librement téléchargeable ici: <https://chroniques-etrange-no.fr/downloads.html#step3>

PHARMACIE TRADITIONNELLE

LES 50 ECAILLES D'ARGENT DU DRAGON

Située à Argyle Street dans Yau Ma Tei à trois pas de l'herboristerie

À leur arrivée à Hong Kong, les sœurs Wai ont été recommandées à la pharmacie traditionnelle *Les 50 écailles d'argent du Dragon* par un employé de l'association qui se trouve être le cousin germain de la patronne de cet établissement; cette dernière leur a fourni du travail, mais elles ne se sont pas bien adaptées à la tâche demandée et leur collaboration s'est terminée rapidement. Cependant, si on interroge la patronne ou une de ses employé·e·s, on apprend très vite que les deux sœurs les fournissent régulièrement en ingrédients: des écailles géantes de serpent (ou bien des écailles de serpent géant, allez savoir!), d'excellente qualité, dont ils-elles se demandent bien d'où les Wai peuvent les tenir.

CHAPITRE 3

L'HERBORISTERIE

Enseigne À la racine de Tang Kuei dans Nelson Street

Yau Ma Tei, comme d'habitude, grouille de monde. Les PJ se frayent un passage parmi les nombreuses boutiques et restaurants qui débordent sur les trottoirs et empiètent sur les rues à la grande contrariété des automobilistes qui n'avancent qu'avec peine. Les piétons cheminent à leur rythme; ils jettent un œil curieux aux étals qui s'offrent à eux ou accélèrent le pas quand un vendeur essaye de les alpaguer.

Objectif des *fat si*: l'herboristerie traditionnelle de Sam Kuen, dans Nelson Street – une ruelle encombrée d'enseignes défraîchies et de linge accroché aux balcons.

MICHAEL SYU, ESPRIT-RAT ET SDF

La rencontre avec Michael est proprement «percutante»

En effet, il bouscule violemment dans sa course folle un des membres de l'équipe des *fat si* lorsque ceux-ci enquêtent à proximité de l'échoppe de Sam Kuen. Il a l'air plus qu'apeuré et s'excuse précipitamment avant de vouloir prendre promptement la poudre d'escampette. Si on l'arrête et qu'on l'interroge, on peut apprendre qu'il a été effrayé par une silhouette à la fenêtre du premier étage de l'immeuble où se situe l'herboristerie: une femme l'a regardé fixement avec des yeux «concupiscents». «Elle me veut... mais c'est pas pour la bagatelle; c'est pour me bouffer, c'est sûr! Faut que je file d'ici...» s'écrie-t-il avant de prendre ses jambes à son cou et de disparaître à tout jamais du quartier, sans même emporter tout son barda.

SUS AUX SEIZING ?

Rendus sur place, les *fat si* devront certainement affronter Emma à son comp-toir, à moins qu'ils n'usent de diplomatie et tentent de convaincre la *seizing* de révéler où Eva a kidnappé Sam Kuen. Quoi qu'ils fassent, cela restera vain. Emma n'est pas dans la confiance. Elle lâchera uniquement, dans un soupir: «Oh! Ma chère Baak Souzing...».

C'est à ce moment précis que le MJ doit fournir l'aide de jeu «Extrait de Wikipédia...» (cf. pp. 30-31) à ses PJ.

LA LEGENDE SE PERPETUE

Eva Wai est bien Baak Souzing (ou Baak Noengzi, Madame Blanche) et Sam Kuen, la dernière réincarnation de Heoi Sin. Les deux sœurs – qui n'en sont pas, en réalité – vivaient toujours, depuis la fin de la dynastie Ming, à Hangzhou jusqu'à ce que Eva/Baak Souzing ne souhaite partir en compagnie de son amie le serpent vert (Emma/Siu Cing) pour Hong Kong afin de rejoindre son bien-aimé. Elle l'a retrouvé grâce à l'intuition que lui ont conférée cinq siècles de méditation. Ne voulant pas être à nouveau séparée de ce dernier, Baak Souzing a tenté de le ramené avec elle à Hangzhou.

Cependant, n'ayant pas suffisamment d'argent pour aller jusque là-bas, chemin faisant ils se sont donc rabattus sur la ville de Guangzhou (Canton) dont la sonorité du nom est plutôt proche – mais est-ce vraiment un hasard? C'est aussi la ville d'origine de Sam et Eva pense que l'air de sa terre natale pourra peut-être guérir son cher et tendre.

Il faudra donc aux *fat si* rejoindre Canton afin de retrouver les deux amants. Eva croit y soigner et veiller son époux

souffrant, mais en réalité, elle absorbe goulûment son Yang, sans en avoir véritablement conscience.

Peut-être les PJ feront-ils le rapprochement entre les noms des deux villes? Et surtout, faites-leur part de *la légende du serpent blanc*; tout Chinois la connaît dans ses moindres détails et variations!

Restera aux *fat si* à convaincre Eva que seuls sa présence et son contact nuisent à Sam et ce de manière fatale si elle persiste; qu'elle doit donc le laisser et le quitter à tout jamais... ou bien seulement jusqu'à sa prochaine réincarnation?

CONCLUSION

SAUVER SAM KUEN

Regardez votre montre *made in HK* – ou bien PRC (People's Republic of China). À la toute fin du combat (s'il a eu lieu) contre l'aînée des *seizing* – ou lorsque vos *fat si* entrerons dans la chambre conjugale sans coup férir –, si l'aiguille des minutes oscille entre 0 et 55 minutes, Sam Kuen est encore vivant et pourra sans doutes être sauvé; si elle oscille entre 55 et 60 minutes, il est malheureusement déjà mort. Pendant quelques jours suivant son décès, privé de son énergie Yang, le défunt restera un *gwai* (fantôme) mais son esprit pourra être apaisé par les rituels des *fat si*, destinés à rééquilibrer la balance; puis son âme ira rejoindre sans encombres les *Dix Enfers*.

RECOMPENSES DES FAT SI

En plus de la grande satisfaction d'avoir restauré l'harmonie sous le Ciel et peut-être sauvé une vie, les PJ reçoivent des points de Tao (PTao) comme indiqué page 220 des règles.

PROFIL DES PRINCIPAUX PNJ

===== EVA (BAAK SOUZING) & EMMA (STU GING) WAI =====

Niveau de Menace : Initié (Eva) / Apprenti (Emma)

Capacité de Nuisance : Adversaire (Eva) / Sbire (Emma)

Aptitude physique : 3 (ramper) (Eva) / 1 (ramper) (Emma)

Aptitude martiale : 2 (constriction) (Eva) / 1 (crochets venimeux) (Emma)

Aptitude mentale : 2 (comptabilité) (Eva) / 2 (connaissance des poisons) (Emma)

Aptitude sociale : 2 (séduction) (Eva) / 1 (commerce) (Emma)

Aptitude spirituelle : 4 (méditation) (Eva) / 1 (Emma)

Vitalité : 12 (Eva) / 4 (Emma)

Hei : 16 (Eva) / 4 (Emma)

Capacités surnaturelles :

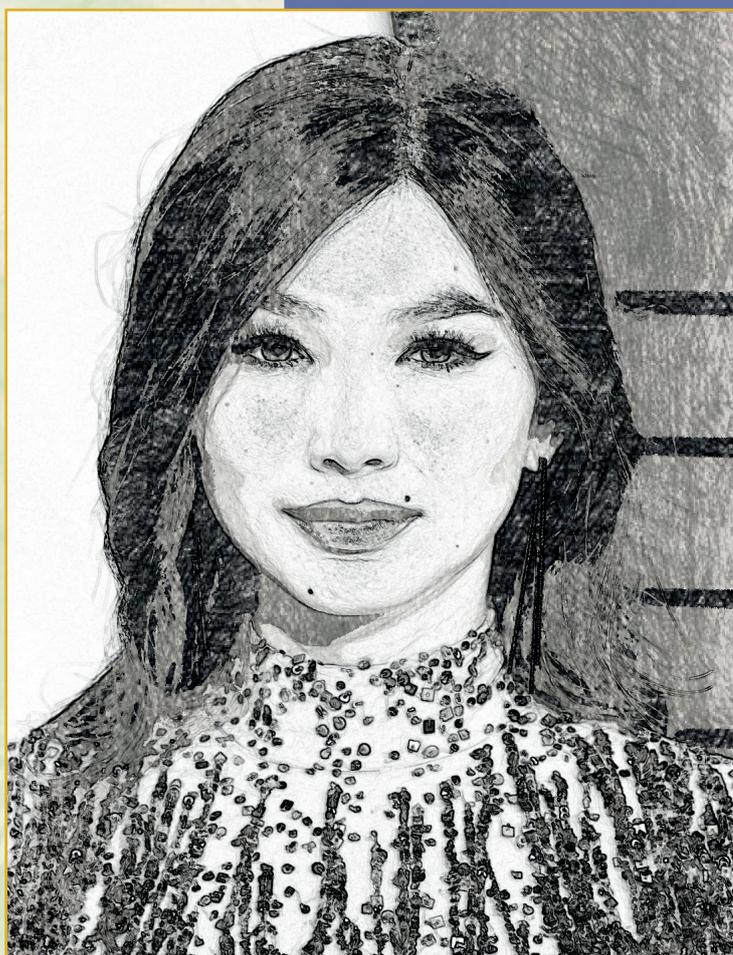
- Protection +1 (écailles).
- Métamorphe 2 (change-forme) : dispose de deux formes fixes (humanoïde / serpent géant) et peut passer de l'une à l'autre en utilisant une action coûtant 2 crans d'initiative.
- Absorption de Yang 2 : en utilisant une action coûtant 3 crans d'initiative, peut attaquer à distance courte une cible qui doit réussir un jet d'Aspect privilégié / 2 ou perdre 2 points de Hei.
- Constriction 2 : les victimes de cette attaque physique (corps-à-corps, dégâts 2, puis 1 automatique par cran d'initiative suivant) sont enserrées puis écrasées dans les anneaux de la *sezing*. Cependant, au début de chaque cran d'initiative après le premier, elles peuvent essayer de se dégager (seule action physique praticable pour elles), en réussissant un jet de Prouesse. Si la *sezing* reçoit des dégâts, l'étreinte cesse de facto.
- Crochets venimeux 1 : les victimes de cette attaque physique (corps-à-corps, dégâts 1) ayant perdu au moins 1 point de *Zing* ou de Vitalité sont empoisonnées (source récurrente de dégâts physiques de valeur 3).

奇聞 異事



SAM KUEN 57 ans
Heoi Sin (cantonais) /
Xu Xian (mandarin)

EVA WAI 15+ siècles
(32 ans apparents)
Baak Souzing (cantonais) /
Bai Suzhen (mandarin)





MICHAEL SYU
« Mickey Mouse »
60 ans

EMMA WAI 15+ siècles
(26 ans apparents)
Siu Cing (cantonais) /
Xiaoqing (mandarin)



EXTRAIT DE WIKIPÉDIA L'ENCYCLOPÉDIE EN LIGNE

Contenu soumis à la licence CC-BY-SA 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/fr/>)

Source : Article *Légende du serpent blanc* de Wikipédia en français (https://fr.wikipedia.org/wiki/L%C3%A9gende_du_serpent_blanc).

La Légende du serpent blanc (chinois simplifié : 白蛇传 ; chinois traditionnel : 白蛇傳 ; pinyin : bái shé zhuàn) est l'une des légendes chinoises les plus populaires, également connue au Japon. Depuis la fin de la dynastie Ming où elle a été couchée par écrit en 1627, elle a connu toutes sortes d'interprétations : musicales, poétiques, théâtrales, littéraires (y compris bande dessinée et littérature enfantine), peintures murales, cinématographiques et télévisuelles.

RESUME

L'histoire a dû puiser à plusieurs sources et se transmet tout d'abord oralement. La forme primitive, assez courte, semble être la rencontre sous la dynastie Song d'un pauvre herboriste et d'une belle et riche jeune femme accompagnée de sa servante. Il l'épouse et elle l'aide à faire prospérer son commerce, mais un religieux l'avertit que sa femme est un génie serpent. Malgré la réticence du mari, il la démasque et l'emprisonne définitivement sous les fondations de la pagode de Leifeng pour l'empêcher de nuire. Le nom du serpent n'est pas mentionné.

Plusieurs variantes écrites, de plus en plus développées, sont apparues sous les Qing. Elles accordent une grande importance à l'héroïne, dont le portrait devient sympathique et émouvant. Certains auteurs donnent un dénouement heureux à l'histoire.

RESUME D'UNE VERSION LONGUE

Un serpent doué d'esprit (selon certains, un cheveu de la déesse Guanyin métamorphosé) est sauvé par un homme et fait vœu de lui rendre son bienfait dans une existence ultérieure. Avec un serpent vert plus petit devenu son compagnon, il médite durant un millier d'années. Les deux serpents acquièrent des pouvoirs magiques et prennent la forme de deux jeunes femmes. Le serpent blanc se met à la recherche de la réincarnation de son bienfaiteur, et apprend grâce à l'intuition que lui a conférée la méditation qu'il se nomme Xu Xian (許仙), est peu fortuné, et tient près de Hangzhou une petite officine d'apothicaire. Les deux femmes s'en vont flâner autour du lac de l'Ouest (西湖), lieu de promenade favori des habitants du crû, et finissent par le rencontrer. Pour engager la conversation, voyant que le jeune homme tient en main un parapluie, elles usent de leur pouvoirs pour faire pleuvoir ; il offre de les raccompagner. Le serpent blanc se présente comme Bai (blanc) Suzhen (白素贞 / 白素貞, bái sù zhēn), fille d'une famille riche, et introduit le serpent vert comme Xiaoqing (Verdurette) (小青, xiǎo qīng), sa servante.

Xu Xian et Bai Suzhen finissent par convoler, et la pharmacie prospère grâce à la magie du serpent ; un héritier s'annonce. Tout semble donc aller pour le mieux, mais un jour, Xu Xian croise un moine bouddhiste nommé Fahai (法海, fǎ hǎi) (parfois un moine taoïste) qui détecte au premier regard une aura excessivement yin, signe qu'il côtoie un esprit. Il le prévient du danger pour sa santé, mais Xu Xian ne veut rien savoir. La fête des bateaux dragons approchant, le moine lui donne alors

pour sa femme enceinte une flasque de vin soufré, bu traditionnellement ce jour-là pour prévenir les maladies. Xu Xian réussit à faire boire à Bai Suzhen un peu de vin malgré ses tentatives de refus. Vaincue par la force de la potion, elle se montre sous sa vraie forme. Choqué, son mari tombe raide mort.

Bai Suzhen s'en va au péril de sa vie sur le mont Kunlun où résident les divinités taoïstes pour quérir auprès du dieu du Pic austral une potion magique. Elle ressuscite ainsi Xu Xian, mais le moine est décidé à débarrasser la ville du serpent. Il enlève l'apothicaire lors de l'une de ses expéditions d'herboriste et l'enferme dans le temple de la Montagne d'or (金山寺). Usant de leur magie, Bai Suzhen et Xiaoqing essaient de faire sortir le kidnappeur et sa victime en inondant le temple, mais l'accouchement se déclenche, diminuant les pouvoirs de Bai Suzhen. L'inondation devient incontrôlable, entraîne la rupture d'un pont et fait des victimes, attirant sur le serpent une punition divine (ou un mauvais karma dans la version bouddhiste). Affaiblie, elle est capturée par le moine dans son bol à aumônes. Il fait surgir sur elle la pagode du Pic du tonnerre (雷峰塔), l'emprisonnant dans les fondations.

Heureusement, plusieurs années plus tard, son fils, que Xiaoqing a ramené à son père, passe avec succès les examens impériaux et délivre sa mère grâce à un rituel religieux.

L'héroïne est aussi appelée Bai Niangzi (白娘子), Madame Blanche. Dans l'une des nombreuses variantes, son fils naît alors qu'elle est déjà emprisonnée sous la pagode, qui se fend pour le laisser sortir.

INSPIRATION

On reconnaît dans l'histoire plusieurs sources d'inspiration :

- légendes indiennes et bouddhistes, avec les thèmes des Nagas et des pagodes qui emprisonnent les mauvais génies sous leurs fondations, ou au contraire renferment des objets précieux qui ne peuvent être délivrés que par un sage (comme le Maha Vairochana Sutra fut délivré par Nagarjuna) ;
- mythes relatant l'union d'un humain et d'un animal doué de pouvoirs spéciaux, en l'occurrence un serpent ; le thème, fréquent en Asie du Sud-Est, se retrouve aussi dans d'autres endroits du monde, comme en témoigne la légende française de Mélusine ;
- folklore lié à la fête des bateaux dragons, jour où l'on exorcise les mauvaises influences pour affronter l'été et son cortège de maladies infectieuses.

奇聞 異事

QUELQUES REFERENCES

- légende du serpent blanc (page de forum donnant des liens) : <https://chroniques-etrange-no.fr/phpBB3/viewtopic.php?f=27&t=194>
- film : White Snake, film d'animation : [https://fr.wikipedia.org/wiki/White_Snake_\(film\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/White_Snake_(film))
- film : Green Snake, film d'animation : <https://www.netflix.com/fr/title/81504698>
- film : Green Snake : https://fr.wikipedia.org/wiki/Green_Snake
- roman : introduction du premier tome des romans CdE : Les 81 frères : <https://editions.critic.fr/les-81-freres.html>

NOTE DE ROMAIN D'HUISSIER

- **David :** Romain, penses-tu que tout un groupe de *fat si* (des Hongkongais du coup) puisse se rendre facilement à Guangzhou (Canton) et en revenir (à l'époque où est censé se situer le jeu) sans que cela ne pose problème auprès des autorités chinoises continentales ?
- **Romain :** Oh, ça ne pose aucun souci. Depuis 1997, c'est le même pays. De nombreux Hongkongais s'installent d'ailleurs à Shenzhen – où l'immobilier est moins cher – tout en continuant à travailler à HK. Train et avion permettent d'aller dans quasi toutes les villes du delta de la Rivière des Perles (certains urbanistes pensent d'ailleurs que d'ici 2100, toutes ces cités vont constituer une énorme conurbation).

奇聞 異事

CREDIT ILLUSTRATIONS

Photo couverture, pages 16-17 : Mainathlet, Pexel.com

Photo d'en-tête, page 18 : Cotton Bro Studio, Pexel.com

Logo, page 20 : David “Mystery Man From Outerspace” Bercovici

Images, pages 28 et 29 : d'après photos

Logo du jeu : Julien Dejaeger

Logos et fonds de page : Julien Dejaeger

VOS NOTES

Blurb :

Sam Kuen, herboriste traditionnel de son état,
installé dans Nelson Street
à l'enseigne « À la racine de Tang Kuei »,
est un commerçant chinois typique
– ouvert 6 jours/7, 18 heures/24 et présent
derrière son comptoir même avec une fièvre de cheval –,
mais il est pourtant absent de sa boutique depuis
plus de dix jours, d'après une informatrice des *fat si*.
Une simple enquête de routine ou bien
encore une fois l'occasion pour eux de se confronter
à une légende chinoise
et d'intervenir pour restaurer l'harmonie sous le Ciel ?

奇聞 異事





**MIROIR, MON
BEAU MIROIR**

奇聞 異事



CREDITS DE CE SCENARIO

Voici *Miroir, mon beau miroir*; il s'agit d'un scénario original gratuit, amateur et non-officiel écrit par David “Mystery Man From Outerspace” Bercovici.

Librement téléchargeable sur : <https://chroniques-etrange-no.fr>

Crédits illustrations : voir p. 48

PRESENTATION

Ce scénario est destiné à faire vivre une partie de *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange* à un groupe de *fat si* de niveau initié. Il est prévu à l'origine pour être joué avec le groupe de *fat si* d'Altrast (voir lien *infra*).

SOMMAIRE

<i>Miroir, mon beau miroir</i> , présentation.....	37
Sommaire	37
Synopsis.....	39
Pré-tirés	40
<i>La Hong Kong Tremendous Realtor Agency</i>	40
Introduction.....	40
La Légende de(s) Wang Ye	40
PNJ importants.....	40
Des migrants humains (nombreux).....	40
Des migrants <i>jiugwaai</i> parmi eux (beaucoup moins nombreux cependant)	40
<i>La Triade de la Fleur de Lotus</i>	40
Solomon « Judgement » Wu	40
Ronnie « MacDo » Wang.....	41
Monsieur Li.....	41
Huang Zhiming	41
Wang Ye	41
蠅,地獄的禍害.....	41
Objet important.....	41
<i>Le Miroir de Wang Ye</i>	41
Lieux/événements importants	41
<i>China Guardian (HK) Auctions Co., Ltd.</i>	41
Le Gymnase	42
Ce qui s'est passé avant	42
À transmettre tel quel aux PJ	42
Jour 1.....	42
1ère scène : Les <i>fat si</i> tentent de régler les différends entre les habitants du quartier et les migrants	42
2ème scène : Les <i>fat si</i> enquêtent sur l'artefact ..	42
3ème scène : La Vente aux enchères.....	43
4ème scène : L'Incendie du refuge des migrants ..	44
Jour 2.....	44
1ère scène : L'Artefact a disparu !	44
2ème scène : Migrants transités, <i>fat si</i> rassurés.....	44
3ème scène : Migrants en danger, <i>fat si</i> réveillés.....	45
4ème scène : Invoquer Wang Ye	45
Scène finale.....	45
Au gymnase (ça va être du sport!)	45
Conclusion.....	46
Un apprenti pour le <i>fat si</i>	46
Récompenses des <i>fat si</i>	46
Profil des principaux PNJ	47

奇聞 異事

SCENARIO : MIROIR, MON BEAU MIROIR
ECRITURE & MISE EN PAGE : DAVID "MYSTERY"
MAN FROM OUTERSPACE" BERGOVICI



SYNOPSIS

Huang Shuzhen, jeune femme originaire de Taïwan, était une antiquaire qui s'était installée, il y a de cela bien des années, à Hong Kong. Parfaitement intégrée, sûre d'elle, elle vivait enfin du modeste commerce qu'elle avait ouvert sur ~~~~ Street. Elle refusa un jour, tout simplement par fierté, de céder au racket exercé sur les commerçants du quartier par les hommes de main de la triade locale. Et elle en est morte. Elle a été froidement assassinée, juste pour faire d'elle aux yeux des autres matière d'exemple à ne pas suivre. Fou de chagrin, son frère resté au pays décida que tous ceux qui étaient impliqués dans sa mort – exécuteurs, racketteurs, dirigeants de la triade, mais aussi ceux qu'elle avait appelés au secours et qui n'avaient pas réagi – devraient payer chèrement pour ce crime... qu'importe les dommages collatéraux.

奇聞
異事

Destiné à faire vivre une partie de *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange* à un groupe de *fat si* de niveau initié, ce scénario est l'occasion pour les PJ de découvrir une légende taïwanaise, au cours d'une enquête visant à empêcher un démon ancestral d'être libéré par un sorcier aux sombres desseins. Il permet aussi d'introduire en douceur un personnage (PJ, ne participant pas au scénario) appelé à devenir l'apprenti d'un des *fat si* du groupe, ainsi que son *sanhei*.

PRE-TIRES

LA HONG KONG TREMENDOUS REALTOR AGENCY, LES FAT SI CREEES PAR ALTRAST

Une association de 5 *fat si* visant à aider les *jiugwaai* à s'intégrer au mieux dans la ville et à minimiser les frictions entre les communautés. Ce sont les PJ (personnages-joueurs) de ce scénario ; ils lutteront contre le notable détestable et seront ravis, dans un premier temps, de l'aide du mafieux. Ce scénario a été pensé et écrit spécialement pour ce groupe de *fat si*. Malgré tout, il pourra tout à fait aisément être adapté pour être joué avec n'importe quel autre groupe de PJ.

- https://chroniques-etrange-no.fr/download/perso_altrast.zip

INTRODUCTION

Où le MJ (meneur de jeu) prend connaissance des tenants et aboutissants du scénario.

LA LEGENDE DE(S) WANG YE

En ces temps-là, toutes sortes de fléaux frappaient les Hommes de cette Terre. Parmi ceux-là, un fléau en particulier était responsable d'une hécatombe parmi ceux-ci : des démons pourvoyeurs de maladies harrassaient inlassablement l'Humanité. Mais en son sein monta une sourde prière adressée à l'empereur céleste. Et ce dernier entendit la prière des Hommes. Surgit alors Wang Ye, l'envoyé

de l'empereur céleste, qui combattit et captura les démons des maladies contagieuses, ainsi que beaucoup d'autres esprits maléfiques. À Taïwan, un culte lui fût voué – et un temple dédié. Ce culte est diffusé dans toute l'île, mais aussi dans la province chinoise continentale du Fujian ; et il a toujours cours de nos jours.

Selon la tradition, il y aurait en fait 360 Wang Ye, tous avec un patronyme différent.

PNJ IMPORTANTS

DES MIGRANTS HUMAINS (NOMBREUX)

Venus de Chine continentale, ils seront victimes de la traite d'êtres humains. Mais bien au-delà de ce qu'on entend par là habituellement. Donnez-leur un nom à chaque fois qu'un *fat si* en croisera un d'un peu près : ils ne doivent pas donner l'impression de constituer une masse informe et anonyme.

DES MIGRANTS JIUGWAAI PARMIS EUX

(beaucoup moins nombreux cependant)

Certains de ces *jiugwaai* s'échapperont des griffes du mafieux et viendront prévenir les *fat si* du véritable destin des migrants humains.

LA TRIADE DE LA FLEUR DE LOTUS

Une triade hongkongaise. Elle délègue des hommes de main au mafieux Monsieur Li, qui est censé travailler pour elle. Mais la triade n'est pas au courant de ses véritables intentions : il travaille secrètement en sous-main pour un sorcier.

SOLOMON "JUDGEMENT" WU

La Tête de dragon de la *Triade de la Fleur de Lotus*. Dans le but de soigner son fils Dave gravement malade, il cherche à entrer en possession d'un artefact ésotérique. Il compte sur l'aide d'un des *fat si* pour apprendre à l'utiliser.

Mais si le fils est tombé malade, c'est parce que le sorcier a lancé une malédic-

tion sur le rejeton afin de punir le paternel, car il le tient pour responsable de la mort de sa propre sœur. Mais ça ne lui suffit pas... le fiston n'est pas contagieux et ne va pas mourir tout de suite ; le sorcier veut donc passer au stade supérieur en infectant promptement tout ce petit monde : dirigeants de la triade et habitants aux alentours.

RONNIE "MACDO" WANG

Un notable détestable de ce quartier sous l'influence de la triade, qui ne veut pas que les nouveaux migrants s'installent à proximité – dans le lieu nouvellement ouvert pour les accueillir.

Il a fondé pour cela un comité de quartier et emploie des hommes de main pour effrayer et tenter de faire partir les migrants.

MONSIEUR LI

Un mafieux éminemment sympathique aux yeux des *fat si* (et parfaitement détestable au final) que les PJ auront envie d'embrasser (de tuer peut-être, plus tard) : c'est lui qui doit fournir le sorcier en migrants.

Il simule, bien entendu, vouloir venir en aide à ces migrants en les relogeant après l'incendie du centre d'accueil (qu'il a lui-même fait déclencher). Mais en fait, il les regroupe en un lieu, avec l'aide bien involontaire des *fat si*, pour qu'ils servent d'ingrédients lors du rituel du sorcier.

HUANG ZHIMING

Le sorcier maléfique taïwanais, qui veut invoquer un démon des maladies contagieuses pour se venger de la triade – qui a fait assassiner sa sœur – et du quartier proche qu'elle a sous sa coupe – et dont aucun habitant n'est venu en aide à sa cadette. Il a besoin de sacrifier des humains pour cela. Les migrants feront l'affaire (personne ne viendra s'inquiéter d'eux ou les réclamer).

S'il est tué, nul ne pourra contrôler le démon, seul le possesseur de l'artefact en sera capable. Les *fat si* devront donc

apprendre à s'en servir, avec l'aide du dieu Wang Ye.

WANG YE

Les *fat si* devront invoquer le dieu Wang Ye :

- https://fr.wikipedia.org/wiki/Wang_Ye

蒼蠅,地獄的禍害

cong¹jing⁴, dei⁶juk⁶ dik¹ wo⁶hoi⁶

Un des démons des maladies contagieuses, qui doit être invoqué par le sorcier maléfique.

Il se «nourrira» d'abord des migrants pour apparaître (c'est-à-dire : être libéré de sa prison) et prendre forme ici-bas ; puis il infectera une partie des habitants de ce quartier d'un district de Hong Kong (à définir par vous), aux abords immédiats des locaux de la triade, ainsi que tous les dirigeants de cette dernière.

OBJET IMPORTANT

LE MIROIR DE WANG YE

Un artefact ésotérique lié à Wang Ye, qui fera plus tard un très bon *sanhei* pour un nouveau *fat si* (un nouveau joueur à accueillir au sein du groupe). L'artefact sera dérobé à Wu, la Tête de dragon de la *Triade de la Fleur de Lotus*, par le sorcier Huang Zhiming. Il lui permettra de contrôler le démon pourvoyeur de maladies contagieuses qu'il enverra afin de punir Wu. Récupéré, cet artefact permettra aux *fat si*, d'abord d'empêcher la venue du démon ou bien de le repousser, puis ensuite de lui faire réintégrer sa prison s'il l'a quittée.

LIEUX/EVENEMENTS IMPORTANTS

CHINA GUARDIAN (HK) AUCTIONS CO., LTD.

5/F, Tower 1 Lippo Center 89 Queensway, Hong Kong Admiralty, Hong Kong

Lieu de vente aux enchères de l'artefact. Le sorcier Huang Zhiming partici-

pera anonymement à la vente, par téléphone/internet. Wu, la Tête de dragon, sera présent et accompagné d'un des *fat si*. Le sorcier et la Tête de dragon de la triade seront aux coudes à coudes, mais c'est la Tête de dragon qui l'emportera à l'arrachée. Le sorcier organisera un vol avant le transfert de la vente aux enchères vers les locaux de la triade/des *fat si*: le sorcier ayant prévu de longue date ce cas de figure.

LE GYMNASE

Gymnase omnisport (pas un *Kwoon*)

CE QUI C'EST PASSE AVANT

A TRANSMETTRE TEL QUEL AUX PJ

Les *fat si* ont été contactés par Solomon «Judgement» Wu, Tête de dragon de la *Triade de la Fleur de Lotus*, qui leur expose la situation: afin de soigner son fils Dave gravement malade (et incurable selon la médecine traditionnelle chinoise et la médecine occidentale), il cherche à entrer en possession d'un artefact ésotérique; celui-ci sera mis aux enchères à Hong Kong dès le lendemain. Il compte sur l'aide d'un des *fat si* pour lui apprendre à l'utiliser une fois acquis, car celui-ci lui doit un service. Il en fera généreusement don au groupe de *fat si*, une fois son fils rétabli.

Parallèlement, les *fat si* continuent à effectuer leurs tâches routinières; un groupe de nouveaux migrants, au sein duquel se trouvent quelques *jiugwaai*, sont sommés de quitter leur refuge en d'en trouver un autre, ailleurs, loin, par un comité de quartier à la tête duquel se trouve Ronnie «MacDo» Wang, un notable du coin qui œuvre expressément pour que le conseil du District les expulse. Des «visites» d'intimidation de la part de «voyous» ont aussi eu lieu. Y aurait-il un lien entre ces deux événements? Ils doivent intervenir avant que cela ne tourne au vinaigre.

JOUR 1

1ERE SCENE

LES FAT SI TENTENT DE REGLER LES DIFFERENDS ENTRE LES HABITANTS DU QUARTIER ET LES MIGRANTS

Les *fat si* se rendent au refuge des migrants pour prendre de leurs nouvelles. Une fois arrivés, ils tombent sur un gang armé de battes de cricket, en train de menacer ostensiblement plusieurs familles. Les PJ peuvent essayer de calmer le jeu, cependant l'affrontement semble quasi inévitable (cf. Profil p. 47). Une fois débarrassés des malfrats, ils peuvent s'efforcer de rassurer les migrants... Évidemment, ils ne souhaitent pas partir (en tout cas, pas avant d'avoir trouvé un emploi et un lieu descent pour vivre); cependant, ils sont extrêmement choqués par ce qui vient de se passer.

Les *fat si* peuvent tenter de rencontrer Ronnie Wang; il tient une épicerie de luxe qui compte, parmi ses produits les plus réputés, des hamburgers au foie-gras. Il a monté une association avec les autres commerçants du quartier qui trouvent que le refuge de migrants fait tache ici («de toutes façons, ils n'auront jamais les moyens d'acheter quelque chose dans nos boutiques!» – par dérision il est surnommé «Ronnie McDo» par les migrants, qui en sont bien conscients) et ils préféreraient les voir (ou plutôt ne plus les voir) rejoindre un district plus populaire. Il niera farouchement avoir engagé des personnes munies de battes de cricket pour aller intimider les migrants (il ment éhontément, bien entendu).

Malgré tous les efforts de conciliation de la part des *fat si*, la situation restera insoluble.

2EME SCENE

LES FAT SI ENQUETENT SUR L'ARTEFACT

Pour l'identifier, les *fat si* disposent uniquement de la photographie du catalogue des ventes: il s'agit d'un jeu de miroirs très anciens montés sur pivots. Une consultation rapide du Taonet leur

apprend qu'il est lié à Wang Ye, envoyé de l'empereur céleste, qui captura les démons des maladies contagieuses ainsi que d'autres esprits maléfiques. Un culte lui est voué – et un temple dédié – à Taïwan. Ce culte est diffusé dans toute l'île, mais aussi dans la province chinoise continentale du Fujian.

– SECRET DU MJ –

Selon la tradition, il y aurait en fait 360 Wang Ye, tous avec un patronyme différent. Disons donc que, pour ce scénario, Wang Ye est un « collectif ».

À ce moment précis, alors que c'est au tour du *fat si* chargé par Solomon Wu de s'occuper de l'artefact d'utiliser ou d'éteindre l'ordinateur, un « bug » informatique se produit : une application distante s'installe de son propre chef, avec tous les droits (elle n'est pas bloquée par l'antivirus) et se lance automatiquement : heureusement, c'est juste une espèce d'économiseur d'écran, fortement typé années 1990, qui s'affiche. Mais alors que tout le monde autour de lui voit des entrelacs très banals (et même kitchissimes), le *fat si* en question reste bouche bée ; pour celui-ci c'est une lumière scintillante, fascinante et hypnotique qui apparaît. Quelqu'un devra toucher son épaule pour qu'il décroche enfin son regard de l'écran et porte à nouveau attention à ce qui se passe dans la pièce tout autour de lui.

– LIGNE DIRECTE –

Une ligne directe entre Wang Ye et le *fat si* vient d'être établie sur cet ordinateur. À chaque fois que Wang Ye souhaitera entrer en contact avec le *fat si*, l'économiseur se déclenchera et ils pourront échanger mentalement une conversation. C'est vrai aussi bien dans l'autre sens, à tout moment de ce scénario, mais seulement au bon vouloir du dieu, qui ne répondra que s'il le souhaite, bien entendu. Le *fat si* a immédiatement acquis conscience de cette possibilité dès lors qu'il a décroché le regard de la lumière scintillante.

Toute tentative pour désinstaller l'application se révélera infructueuse, bien évidemment. D'ailleurs, il est tout à fait impossible de localiser l'emplacement des fichiers qui viennent supposément d'être installés sur la machine ; même pour un expert informatique.

Le *fat si* peut essayer d'invoquer Wang Ye à ce moment précis, pour comprendre le fonctionnement de l'artefact lors d'un échange privé avec le dieu ; mais ils préférera peut-être attendre d'avoir l'objet en mains pour cela.

Intermède

La matinée a été tendue, les nouvelles n'étaient pas très bonnes en ce qui concerne les rapports entre migrants et habitants, le combat fort éprouvant, mais les *fat si* se rendent comme d'habitude Chez Lau, pour discuter de l'artefact que l'un des leurs verra bientôt et aussi manger un morceau, avant de continuer leur journée.

- LAU -

Lieu de réunion privilégié des pré-tirés fournis dans le kit de découverte, Chez Lau peut être remplacé par un autre endroit au gré du MJ. Ce qui importe ici étant que les PJ aient un endroit chaleureux et tranquille où se retrouver.

3EME SCENE

LA VENTE AUX ENCHERES

L'après-midi, un des *fat si* est présent comme conseiller auprès de Solomon Wu ; il peut examiner de visu l'artefact et même le toucher, en enfilant des gants de soie fournis par la salle des ventes. La vente a ensuite enfin lieu : la Tête de dragon et un des membres de la salle, qui représente un acheteur anonyme en liaison téléphonique/internet, sont aux coudes à coudes ; mais c'est la Tête de dragon qui l'emporte, à l'arrachée. Monsieur Wu semble très ému et très fier (malgré sa retenue). La salle des ventes viendra livrer l'artefact aux *fat si* dès que

tous les papiers seront en ordre (soit, le lendemain).

4EME SCENE

L'INCENDIE DU REFUGE DE MIGRANTS

Un appel téléphonique apprend aux *fat si* que le refuge a été incendié. Pas de victimes heureusement, mais les dégâts sont très importants et les migrants se retrouvent à la rue, sans leurs affaires pour certains (elles ont brûlé).

Rendus sur place, ils font la connaissance de Monsieur Li, un mafieux notoire du quartier, qui se propose de reloger tous les migrants dans un gymnase dont il est propriétaire et de leur fournir vêtements, nourriture et objets de première nécessité. C'est une aubaine que les *fat si* ne peuvent décemment pas refuser.

Mais qui a mis le feu, puisqu'on a bien vu des incendiaires cagoulés? L'enquête des pompiers et de la police devra suivre son cours, mais les soupçons des *fat si* pourront se porter inévitablement sur Ronnie Wang et son comité...

- SECRET DU MJ -

(bien qu'ils ne soient pas à l'origine du sinistre : c'est Monsieur Li qui a commandité les incendiaires ; tout simplement dans le but de pousser les migrants à se jeter dans ses griffes...)

Intermède

Malgré le désastre de l'incendie, les *fat si* se rendent comme d'habitude Chez Lau, pour discuter de la réception future de l'artefact et du devenir des migrants, et manger un morceau avant d'aller prendre un repos bien mérité. Demain, il faudra se lever tôt !

JOUR 2

1ERE SCENE

L'ARTEFACT A DISPARU !

Les *fat si* attendent fébrilement la li-

vraison de l'artefact, mais ils sont bientôt contactés par Solomon Wu qui leur apprend, effondré, qu'il a été dérobé durant la nuit dans la chambre forte de la salle des ventes.

Une enquête de police a été diligentée. Mais, en attendant d'éventuels indices, les PJ devront s'armer de patience ; en effet, de par leur implication (les *fat si* étant identifiés par les forces de l'ordre comme les destinataires de l'objet qui a été dérobé), on ne les laisse en aucune façon mener eux-mêmes des investigations sur place. Cependant, ils peuvent toujours essayer d'obtenir l'identité du mystérieux acheteur anonyme auprès de leurs contacts dans la police (la salle des ventes leur refusant l'accès à cette info).

Il s'agit de Huang Zhiming, antiquaire renommé de Taïwan et célèbre ésotériste. Ils trouveront une photographie de lui sur Internet.

Dave, le fils de Solomon Wu, reconnaîtrait sans hésitations l'homme qui l'a abordé quelques jours avant qu'il ne tombe malade, si jamais les PJ lui montraient cette photographie, mais c'est bien peu probable : il est bien trop souffrant pour cela. Laissez quand même les *fat si* réussir cette action s'ils la tentent malgré les réticences du père.

S'il font des recherches sur ce nom, dans les affaires ayant trait à Hong Kong elle-même, ils trouveront un article de presse faisant état de l'assassinat de Huang Shuzhen, antiquaire établie depuis quelques années à Hong Kong, et qui se trouvait être sa sœur cadette. Ils pourront obtenir plus de détails en s'adressant à leurs contacts dans la police ou dans la presse (voir SYNOPSIS, p. 39).

2EME SCENE

MIGRANTS TRANSITES, FAT SI RASSURES

En fin d'après-midi, la plupart des migrants ont rejoint le gymnase où ils seront logés, en attendant mieux.

Les *fat si*, qui s'y sont rendus, font la rencontre de deux *jiugwaai* parmi les migrants ; ils sympathisent. Ce sont deux *sauzing* du type que vous voudrez,

cela important peu (nommez-les tout de même, les PJ sont appelés à les revoir vraiment très bientôt).

Intermède

Après cette bonne nouvelle, et malgré la mauvaise au sujet du vol de l'artefact, les *fat si* se rendent *Chez Lau* pour discuter de la suite à donner à leur enquête, en mangeant un morceau, avant d'aller prendre un repos bien mérité.

3EME SCENE

MIGRANTS EN DANGER, FAT SI REVEILLES

Les *fat si* sont contactés en pleine nuit pas les deux *jiugwaai*; Monsieur Li n'est pas aussi bien intentionné que ce qu'il paraissait, ses hommes maltraitent les migrants, et quelque chose d'assez louche se prépare selon les *sauzing* : « Un humain très étrange s'est présenté et il concoctent tous les deux un truc bizarre, à base de sorcellerie ; et les migrants vont sûrement servir d'ingrédients pour le sortilège ! ».

Ils reconnaîtront sans hésitations Huang Zhiming, si jamais les PJ leur montrent sa photographie. « Il semblait en vouloir sévèrement à Monsieur Wu et à sa clique », ajouteront-ils.

Aux *fat si* d'agir maintenant : les *sauzing* ne combattront pas aux côtés des PJ, ils sont encore bien trop effrayés pour retourner au gymnase.

4EME SCENE

INVOQUER WANG YE

Le *fat si* peut décider d'invoquer de nouveau le dieu (ou de l'invoquer tout court, s'il ne l'a pas déjà fait), à ce moment-là. Ce n'est pas à proprement parler un dieu étranger au panthéon chinois, puisqu'il est taïwanais (ouch ! je vais me faire taper sur les doigts, moi...), le *fat si* utilise donc ses connaissances comme à l'habitude pour ce faire. Il faudra, surtout, qu'il lui fasse promettre, contre futur service rendu, de les assister lors de leur confrontation avec le sorcier Huang Zhiming.



D.P.

– ASSISTANCE DE WANG YE –

Si le *fat si* n'y pense pas, cela lui sera fortement suggéré par Wang Ye (c'est-à-dire vous, le MJ). Il peut aussi lui expliquer le fonctionnement de l'artefact et lui parler de *cong¹jing⁴*, *dei⁶juk⁶dik¹ wo⁶hoi⁶*, le démon que compte invoquer le sorcier, dès à présent.

SCENE FINALE

AU GYMNASE (ÇA VA ETRE DU SPORT !)

Les *fat si* trouvent Huang Zhiming en pleine incantation, en vue d'invoquer un des démons des maladies contagieuses et de le lancer sur le quartier. Il n'a pas fait de détails et toutes les personnes présentes, migrants comme hommes de mains fournis par la triade (en effet, dès qu'ils ont compris où il voulait en venir, ils lui ont fait promptement défection), lui servent d'ingrédients pour son invocation en vue de libérer – dans un premier temps – le démon de sa prison, avant de l'asservir – dans la foulée – au moyen de l'artefact ; elles ont donc toutes perdu conscience durant le processus (mais ne sont pas mortes, pour l'instant).

Toutes, sauf Monsieur Li qui a passé un pacte avec le sorcier, mais qui n'est quand même pas dans une forme olympique.

Les *fat si* ne trouveront donc aucune résistance face à leur assaut contre Huang Zhiming, hormis celle de Monsieur Li, armé d'un QSZ-92 et qui fait mollement tir de barrage, et bien sûr des pouvoirs et arts martiaux du sorcier lui-même (cf. Profils p. 47).

Le *fat si* qui a fait promettre à Wang Ye de l'assister lors de leur confrontation avec le sorcier Huang Zhiming n'a qu'à allumer son ordinateur et se concentrer sur l'image mentale du dieu : l'artefact sera alors arraché des mains du sorcier et viendra se placer entre les siennes. En effet, cet artefact est propriété de plein droit du dieu, et le dépositaire (temporaire dans le cas de ce *fat si*) de son pouvoir a un lien mystique avec l'objet.

CONCLUSION

UN APPRENTI POUR LE FAT SI

Wang Ye demandera au *fat si* d'apporter l'artefact auprès du lit de douleur de Dave, le fils-héritier de Solomon Wu. Grâce à sa seule présence, celui-là sera totalement guéri en quelques jours. Durant le processus, Dave se retrouvera définitivement investi par Wang Ye. Wang Ye le présentera alors au *fat si* comme son tout nouvel apprenti et annoncera que l'artefact est, de fait et pour de bon, le *sanhei* de Dave Wu, qui fêtera ses 16 ans cette année.

- SECRET DU MJ -

Wang Ye n'est pas un dieu omnipotent ou omniscient, loin de là. En effet, Wang Ye étant un collectif de 360 dieux mineurs, je vous propose de procéder ainsi jusqu'à ce que votre PJ en prenne conscience (et si vous souhaitez continuer à l'utiliser bien sûr) : les Wang Ye se relaient donc chacun leur tour pour communiquer avec le *fat si*, à raison d'un chaque jour de l'année et, comme dans toute organisation collective, il peut y avoir des problèmes de transmission. Ainsi le Wang Ye du mercredi n'est pas forcément au courant de ce qu'a bien pu répondre le Wang Ye du mardi, ou de ce que le *fat si* a bien pu dire au Wang Ye du lundi (après tout, le *fat si* n'est qu'un simple mortel). Et c'est tellement évident pour eux qu'il y a plusieurs Wang Ye, qu'aucun Wang Ye n'abordera ce sujet avant le *fat si*.

Cela peut être une source amusante de quiproquos ; n'en abusez cependant pas, au risque de finir par gravement lasser votre PJ et de nuire au plaisir et au bon déroulement de vos parties !

RECOMPENSES DES FAT SI

En plus de la grande satisfaction d'avoir restauré l'harmonie sous le Ciel et peut-être sauvé des vies, les PJ reçoivent des points de Tao (PTao) comme indiqué page 220 des règles.

奇聞 異事

PROFIL DES PRINCIPAUX PNJ

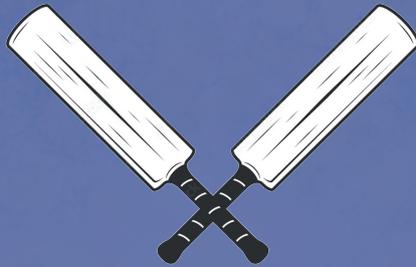
== BANG AUX BATTES DE CRICKET (8) ==

Niveau de menace : initié
Capacité de nuisance : sbire

Aptitude physique : 2 (Courir)
Aptitude martiale : 2 (Batte de cricket)
Aptitude mentale : 1
Aptitude sociale : 1 (Intimidation)
Aptitude spirituelle : 1

Vitalité : 8
Hei : 4

Arme : Batte de cricket (bâton)



===== MONSIEUR LI, MAFIEUX =====

Niveau de menace : initié
Capacité de nuisance : sbire

Aptitude physique : 3
Aptitude martiale : 2 (Pistolet)
Aptitude mentale : 2 (Comptabilité)
Aptitude sociale : 2 (Intimidation, Commandement)
Aptitude spirituelle : 2

Vitalité : 12
Hei : 8

Arme : QSZ-92

===== HUANG ZHIMING, SORCIER =====

Niveau de menace : initié
Capacité de nuisance : adversaire

Aptitude physique : 2
Aptitude martiale : 2 (Triple-bâton)
Aptitude mentale : 2 (Histoire)
Aptitude sociale : 2 (Vente)
Aptitude spirituelle : 3 (Domination, Théologie)

Vitalité : 8
Hei : 12

Art martial : Les Trois Joyaux (le serpent encercle sa proie ; le serpent se joue des griffes)

Objet magique : Le Miroir de Wang Ye (repousser un démon, emprisonner/libérer un démon, asservir un démon)

===== 蒼蠅, 地獄的禍害 =====

cong¹jing⁴, dei⁶juk⁶ dik¹ wo⁶hoi⁶,
démon

Niveau de menace : renommé
Capacité de nuisance : divinité

Capacités surnaturelles : don inné (propager les maladies), immortalité, peur, régénération, vol

Malgré sa puissance, s'il est libéré de sa prison, il se retrouve asservi par le sorcier – une arme redoutable entre les mains d'un individu fort peu recommandable...

CREDIT ILLUSTRATIONS

Photo couverture, pages 34-35 de 大鵬灣國家風景區管理處 sous licence Creative Commons Attribution 4.0 International : <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%E6%9D%B1%E9%9A%86%E5%AE%AE%E7%8E%8B%E8%88%B9%E5%87%BA%E7%89%8C%E6%A8%93.jpg>

Photo d'en-tête, page 36 : D.P.

Logo du jeu : Julien Dejaeger

Fond de page : Julien Dejaeger

VOS NOTES

Blurb :

Huang Shuzhen, jeune femme originaire de Taïwan, était une antiquaire qui s'était installée, il y a de cela bien des années, à Hong Kong.

Parfaitement intégrée, sûre d'elle, elle vivait enfin du modeste commerce qu'elle avait ouvert sur ~~~~ Street.

Elle refusa un jour, tout simplement par fierté, de céder au racket exercé sur les commerçants du quartier par les hommes de main de la triade locale.

Et elle en est morte.

Elle a été froidement assassinée, juste pour faire d'elle aux yeux des autres matière d'exemple à ne pas suivre.



LES
CHRONIQUES
DE L'ÉTRANGE
HONG KONG

Ce fascicule propose trois scénarios amateurs destinés à faire vivre des parties de *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange* à un groupe de *fat si* de niveau apprenti à initié :

- *Vengeance pour un dragon*
- *Écailles d'argent*
- *Miroir, mon beau miroir*