

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

**L'AFFAIRE  
DU TIGRE  
DE NACRE**

Scénario amateur  
pour le jeu de rôle

# 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

À paraître aux éditions Antre Monde

## PAGE DU FINANCEMENT DU JEU

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

## CREDITS DE CE SCENARIO

Scénario gratuit, amateur et non-officiel écrit par Vivien “Graou” Prigent et mis en pages par David “Mystery Man From Outerspace” Bercovici

Librement téléchargeable sur :

<http://chroniques-etrange-no.fr>

Nous contacter :

[whitedolphin1992AD@gmail.com](mailto:whitedolphin1992AD@gmail.com)

Crédits illustrations : voir p. 60

## PRESENTATION

Vous trouverez dans cet opuscule un scénario pour poursuivre vos aventures entamées avec le *Kit de découverte de Hong Kong – Les Chroniques de l’Étrange*.

Coincés entre l’hostilité de deux triades rivales et la colère d’un Roi-Dragon déchu, vos *fat si* auront bien à faire pour sauver à la fois leur peau et l’équilibre entre monde surnaturel et profane dans la cité de Tin Hau.

## SOMMAIRE

Introduction des pré-tirés et synopsis .....	4
Synopsis du scénario .....	4
L’Histoire jusqu’à maintenant.....	4
Tigre blanc et Macaques verts : entrée en scène.....	6
Début du scénario.....	7
La Requête de Rosy Woo .....	9
Que s’est-il passé ? .....	10
Se lancer sur la piste .....	11
Les Lieux .....	12
L’Appartement de Paul Jr .....	13
La Morgue de Kowloon .....	13
Le Van de Paul Jr .....	14
La Boutique et l’appartement de Chris Yip ...	15
L’Aberdeen Boat Club .....	16
Tuen Mun et l’appartement de David Fan .....	17
La Yeung Outer Cupboard .....	18
Le Temple de Tin Hau sur Sha Chau.....	19
Les Fonds sous-marins et les épaves .....	20
Le <i>Tigre de Nacre</i> .....	20
Le <i>Kasasagi</i> .....	23
Les Acteurs .....	24
La Police .....	24
L’Affaire Minoru .....	24
L’Affaire du <i>Cormoran au Bec d’Or</i> .....	25
La Triade de la Lune en Fleurs .....	27
La Triade de la Conque des Sept Sapèques ...	29
La Cavale de David Fan .....	32
Un requin dans la ville .....	36
Personnages Sans Joueurs.....	37
Le Dénouement ?.....	48
Chronologie indicative .....	48
L’Affaire du Tigre de Nacre, arbre de résolution ...	50
Personnages Sans Joueurs (récapitulatif) .....	52

# 奇聞 異事

## SCENARIO : L'AFFAIRE DU TIGRE DE NACRE

Ecrit par Vivien "Graou" Prigent

Mis en pages par David "Mystery Man From Outerspace" Bercovici



Les PJ vont être impliqués dans deux lignes narratives parallèles qui vont finir par se rejoindre.

Les *fat si* sont d'abord témoins de la manifestation du fantôme d'une fillette traquée à la fois par un fantôme de tigre et les membres d'un gang.

Ils sont ensuite chargés par la sœur d'un de leur collègue exorciste d'innocenter ce dernier, retrouvé sur les lieux d'un meurtre l'arme du crime à la main...

## INTRODUCTION DES PRE-TIRES ET SYNOPSIS

En attendant la finalisation du jeu, vous pouvez jouer ce scénario avec les pré-tirés du *Kit de découverte*. Suivez ces liens pour [le télécharger](#) ainsi que [les fiches de pré-tirés](#). Pour mieux impliquer vos *fat si*, vous pouvez alors considérer que Rosy et Paul Jr Woo (voir plus loin, p. 7 et suivantes) sont les cousins germains de la pré-tirée Penny Woo.

Bien qu'il puisse être joué de façon autonome, ce scénario aura une suite (*Quand passent les voyageurs célestes*). Celle-ci doit être située, pour être jouée, en 2013. Si vous souhaitez le jouer en lien avec ce second scénario, placez ce scénario-ci en 2012 (ou laissez l'année dans le vague).

Dans le jeu de rôle *Hong Kong - Les Chroniques de l'Étrange*, 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.

### SYNOPSIS DU SCENARIO

Un vol d'objets anciens dans une épave provoque le « réveil » d'une jonque militaire coulée pendant les Guerres de l'Opium. Ce vaisseau fantôme menace à terme de s'en prendre aux ferries emplis de « diables étrangers » ou de « traîtres à la Chine ».

Les PJ vont être impliqués dans deux lignes narratives parallèles qui *a priori* se rejoindront en cours de jeu.

Les *fat si* sont tout d'abord témoins de la manifestation du fantôme d'une fillette traquée à la fois par un fantôme de tigre et les membres d'un gang. Leur intervention les plonge dans

les ennuis car la triade dont dépend ce gang va se persuader que les PJ détiennent la fillette en question, ignorant qu'il s'agit d'un fantôme. Or l'enfant est la fille défunte du chef d'une triade adverse, mort en même temps qu'elle.

Parallèlement, les *fat si* sont chargés par la sœur d'un de leur collègue exorciste d'innocenter ce dernier, retrouvé sur les lieux d'un meurtre l'arme du crime à la main. L'enquête va les amener à découvrir un vol commis au détriment du Roi-Dragon de l'estuaire de la Rivière des Perles, le fleuve reliant Canton à la baie de Hong Kong.

Ce vol a entraîné des représailles qui ont coûté la vie à la fillette initialement rencontrée et à son père, ce qui connecte les deux affaires.

En définitive, les PJ devront trouver le moyen d'apaiser la colère du Roi-Dragon. Cela leur offre l'opportunité de récupérer l'âme du père de la fillette et d'y gagner la reconnaissance de la triade qu'il commandait. Cette alliance devrait en retour leur permettre *in fine* d'innocenter leur collègue *fat si* et de régler leurs ennuis avec la première triade.

### L'HISTOIRE JUSQU'A MAINTENANT

Au lendemain de la Première Guerre de l'Opium (1842), le gouvernement chinois fut contraint de verser une énorme indemnité. Bien dépourvu, il obtint de pouvoir repousser en partie le paiement en donnant en gage des collections d'objets précieux. La ville de Canton étant tenue par certains pour responsable du désastre, son élite fut durement frappée et se vit contrainte à offrir ses propres biens en gage. Une jonque de guerre, le *Tigre de Nacre* (*Zhēnzhū hǔ zhī mǔ*), descendit la Rivière des Perles pour Hong Kong, lourdement chargée. Surpris par un brouillard épais, le *Tigre de Nacre* heurta des récifs et coula. Telle fut la version officielle mais la réalité fut quelque peu différente puisque Mangeur de Perles (Zanzhu Sikzi Ze), le Roi-Dragon de la Baie de Hong Kong, furieux de la capitulation du Fils du Ciel, coula le navire... Depuis le *Tigre de Nacre* repose au fond de la baie, non loin de l'île de Sha Chau (Sand Island).

Le temps a passé. Le Roi-Dragon de la Baie



n'est plus que l'ombre de lui-même. Il survit apathique, privé de l'essentiel de son pouvoir, déserté de sa cour, lové dans la coque du *Tigre de Nacre*, au milieu des trésors amassés. Il ne quitte plus cette étrange retraite que pour aller rendre hommage chaque année à Ngou Gwong, Roi-Dragon de la Mer Orientale, le plus puissant de ces êtres merveilleux.

Il y a peu, David Fan, un jeune technicien du contrôle aérien travaillant à l'*Approach Surveillance Radar* de l'île de Sha Chau perd son grand-père, centenaire. Celui-ci laisse des mémoires dont un chapitre passionne le jeune homme : la participation de son grand-père à la défense de Hong Kong durant la Seconde Guerre Mondiale. Un passage retient son attention dans lequel le vieil homme relate pour sa descendance, sous le sceau du secret, le miracle auquel il assista lorsque Tin Hau envoya le Roi-Dragon couler un torpilleur japonais, le *Kasasagi*. Bien que le jeune homme ne prête pas foi à sa dimension surnaturelle, le récit lui permet de localiser assez précisément l'endroit où le navire de guerre coula car son grand-père y évoque le petit temple de Tin Hau sur Sha Chau qu'il connaît bien. Plongeur amateur, il décide d'aller inspecter l'épave bien que la zone, parc naturel, soit interdite à cette activité. Il retrouve en effet l'épave du torpilleur, en remonte divers objets et prend contact avec un antiquaire nommé Chris Yip pour les vendre.

Toutefois, lors de sa troisième plongée, David Fan découvre aussi à peu de distance beaucoup mieux : l'épave du *Tigre de Nacre*. Mangeur de Perles étant absent, l'épave est en effet accessible. Une première exploration permet à David Fan de mettre la main sur des objets d'arts anciens d'une grande valeur. Il décide d'en revendre discrètement certains pour faire fortune et regagner les faveurs de la « femme de sa vie », Lucy Bai, une amie d'enfance. Devenue une starlette plus ou moins en vogue, celle-ci l'a récemment quitté pour un « gros bonnet ». Pour lui prouver son amour et sa richesse prochaine, David Fan lui remet une perle splendide. Peine perdue, la jeune fille prend le cadeau mais l'éconduit sous prétexte de « prendre le temps de réfléchir ». En fait, elle part quelques jours à Los Angeles avec son amant en titre.

Lorsque Mangeur de Perles revient de la cour de Ngou Gwong, il réalise qu'il a été volé, humiliation suprême pour cet ancien souverain de la baie. Sa colère lui rend une partie de son ancienne

puissance magique et il appelle à lui ses anciennes victimes, l'équipage du *Tigre de Nacre*. Traîtres à l'empire chinois, il les a emprisonnés dans son « Palais de Cristal », cette dimension de poche que les Rois-Dragons créent autour d'eux. Il propose à son capitaine, Meng Kun, de gagner son pardon en se faisant l'instrument de sa vengeance.

Le *Tigre de Nacre* revient dans le présent, vaisseau fantôme toujours environné de la brume dans laquelle il se perdit. Soudain, Mangeur de Perles sent la présence de l'un de ses trésors perdus, une splendide perle qui ornait naguère sa statue dans son temple à Canton. Le *Tigre de Nacre* part en guerre et intercepte le yacht d'un businessman atterri peu avant à l'aéroport international de Hong Kong. Cet homme est l'amant de Lucy Bai qui a dans ses affaires la perle offerte par David Fan. Ayant abordé le yacht, les fantômes de soldats chinois découvrent des « traîtres » occidentalisés. Tous les occupants sont massacrés. La perle est découverte et rapportée au Roi-Dragon, de même que les âmes des traîtres.

Le problème est que « l'honorable businessman » était Daniel Pak, la Tête de Dragon (*San Chu*) de la Triade de la Lune en Fleurs.

Les garde-côtes finissent par repérer et inspecter le yacht, qui dérive. Les autorités tentent de garder le contrôle de l'information pour éviter que des rumeurs de piraterie n'enflent. En outre, les corps découverts ayant été tués à l'arme blanche, la police en conclut rapidement à un règlement de comptes du milieu. L'héritier de Daniel Pak arrive aux mêmes conclusions et doit réagir pour assurer qu'il récupérera l'héritage paternel sans problème : faire preuve de faiblesse, manquer de venger le père, c'est appeler à un coup d'État interne. La rumeur commence à enfler du déclenchement imminent d'une guerre des gangs.

Parallèlement, Ngou Gwong, comprenant ce qui se passe, s'inquiète des conséquences possibles pour Mangeur de Perles. En effet, une attaque comme celle du *Tigre de Nacre* ne restera pas impunie et les *fat si* de Hong Kong risquent de décider d'éliminer le vieux souverain déchu. Ngou Gwong envoie alors son chambellan, Shānhú yíng lái (l'Huissier de Corail) auprès de Mangeur de Perles. Le dignitaire le supplie de retenir sa colère en échange de quoi il punira les profanateurs en son nom et s'assurera que ses trésors lui soient rendus. Chao Ku (Mord-Vague), un saajyuzing (esprit-requin), sort des eaux près de Hong Kong et se lance sur les traces de David Fan...

# TIGRE BLANC ET MACAQUES VERTS : ENTREE EN SCENE DES FAT SI





## DEBUT DU SCENARIO

Le scénario débute lorsque les *fat si* trouvent sur leur répondeur un message de Rosy Woo, fille de Paul Woo, l'un de leurs anciens mentors. Piégé par un ennemi, ce dernier est en prison pour ses liens présumés avec les triades et le trafic d'antiquités. La voix de Rosy est clairement angoissée et elle requiert leur aide. Elle leur donne rendez-vous pour le soir même, 20 h 00, au restaurant le *Nid de la Courge*, dans la gare de Hung Hom, proche du *Hong Kong Coliseum* et de l'entrée du tunnel pour l'île de Hong Kong, dans le quartier de Yau Tsim Mong, Kowloon.

Les PJ sont installés dans le *Nid de la Courge*. Il est 20 h 00 passé mais Rosy vient d'envoyer un message indiquant qu'elle aurait 30 mn de retard environ, s'excusant patement et prévenant que « le dîner sera pour elle ! ». Une bande de jeunes voyous entrent alors dans l'établissement. Aux yeux des gens habitués à la pègre, comme sans doute nos *fat si*, il s'agit à l'évidence de membres d'un des innombrables gangs de la ville, venus prélever « l'impôt de protection » pour le compte d'une triade quelconque.

Tout à coup, l'un d'entre eux décroche son téléphone, écoute, puis répond : « Quoi ? Tu es sûre que c'est elle ? Rosy ? Chope-la, on arrive ! ». Puis, il ordonne aux autres de le suivre et sort

en courant du restaurant. Le propriétaire arrive avec son « enveloppe rouge » pour découvrir les exacteurs partis...

Gageons que les PJ suivront les voyous. Dans le cas contraire, ils devront reprendre le train de l'aventure en marche ultérieurement mais ce n'est pas catastrophique. S'ils appellent Rosy, elle ne répond pas : de fait, elle est encore dans le métro.

Les gangsters courent, jouant des coudes dans la foule. Il faudra en faire autant pour les suivre mais ils ne se préoccupent pas de vérifier s'ils sont suivis et de toute façon les exclamations de colère des passants couvrent le bruit de la course des PJ.

Les voyous descendent dans les sous-sols tentaculaires de la gare, s'éloignant des zones publiques pour entrer dans le secteur technique, largement désert à cette heure et éclairé par de simples veilleuses de sécurité. Outre cet éclairage minime, les couloirs offrent diverses opportunités pour se cacher : portes en renforcement, armoires techniques, caisses, fenwick à l'arrêt, etc.

Au fond d'un couloir, les gangsters rejoignent un autre homme, visiblement très agité. La discussion tourne rapidement à la dispute. Si les PJ parviennent à s'approcher assez, il devient clair que l'homme a poursuivi une « fille » jusqu'à ce couloir et l'y a perdue. Son chef lui passe un

savon copieux, le couloir étant un cul-de-sac comment a-t-il pu se faire avoir à ce point ! Ils ordonnent à ses hommes de se disperser pour « la » trouver. Les voyous commencent à tester les portes qui s'alignent dans ce couloir, les forçant pour aller explorer des zones d'entrepôts et des locaux techniques.

À cet instant, un *fat si* aligné yin peut faire un jet de *Bois+Exorcisme* (pour rendre sa sensibilité au yin ; désignez celui qui a le plus de chance de réussir). Si le jet obtient 1 succès, son regard est attiré vers un autre couloir. Il voit alors fugitivement un énorme tigre au pelage blanc légèrement brillant traverser une intersection...

Si les PJ s'infiltrèrent également dans les entrepôts, notamment du côté de la vision du tigre, ils peuvent y trouver la proie des voyous qui se révèle être le fantôme d'une fillette d'environ 12 ans en pyjama. Ceci étant, l'entrepôt est immense et il ne sera pas facile de l'approcher : dès qu'elle repère un poursuivant, elle passe à travers les caisses et locomotives en réparation, déjouant les poursuites... C'est évidemment ainsi, en traversant le mur extérieur, qu'elle a échappé au piège du cul-de-sac.

Les voyous rivalisent également avec les PJ pour lui mettre la main dessus. Évidemment, ils n'ont en fait aucune chance d'appréhender un fantôme immatériel mais ils n'en ont pas conscience et sont surtout une menace pour les PJ. En outre, de loin en loin, les PJ repèrent la présence menaçante du fauve, l'entrevoquant ou l'entendant feuler dans l'obscurité...

À terme, les PJ mettront certainement la main sur la jeune fille, tout spécialement s'il y a parmi eux un exorciste capable de suivre son énergie yin ou un géomancien capable de mettre à profit les flux d'énergie du lieu. Elle semble terrorisée et a au flanc une terrible blessure, infligée manifestement par une grande épée. Son pyjama de soie est à l'évidence un objet de prix. Elle serre convulsivement un cormoran mort dont le bec luit d'un éclat métallique doré.

Le tigre apparaîtra peu après, clairement soucieux de dévorer la petite fille. Son pelage se révèle plus nacré que blanc, fulgurant de reflets splendides. Un combat s'ensuivra certainement mais lorsque le tigre, vaincu, se dissout dans le néant, il en est de même avec la jeune fille. À sa place, une magnifique rose blanche tombe au sol puis s'estompe lentement.

De fait, le tigre et la fillette forment un *Shuāng guǐ*, des « fantômes jumeaux » qui n'existent que

par le passé traumatique qui les lie. Lorsque son persécuteur est vaincu, le second fantôme, apaisé, disparaît aussi. En l'occurrence, la fillette est la fille de Daniel Pak, la Tête de Dragon de la Triade de la Lune en Fleurs. Son nom, Rosy Pak, explique sa dernière manifestation, « Pak » signifiant blanc. Comme son père, elle a été victime de l'équipage du *Tigre de Nacre* dont le tigre fantôme est la métaphore.

Leurs corps ont été ramenés à terre par les hommes de la *Marine Region*, la police navale de Hong Kong et chargés dans des ambulances devant *Dyer Avenue Police Operational Facility*. Le trauma de sa mort a empêché Rosy de partir pour l'au-delà et sa peur a perpétué la menace du *Tigre de Nacre*. Errant dans les rues, elle est arrivée dans la gare où elle a été repérée par un voyou qui a reconnu avec stupeur la fille du parrain de la Triade de la Lune en Fleurs. Flairant « le gros coup », il a appelé son chef qui était alors occupé à prélever « l'impôt de protection » sur le *Nid de la Courge*. Les reste est la scène que vous venez juste de jouer.

Il est probable que la scène se conclura par un interrogatoire plus ou moins musclé des voyous. Il révélera les éléments suivants :

- Ils appartiennent au gang du Macaque Vert. Il faudrait vraiment les malmener pour leur faire avouer que leur gang travaille pour la Triade de la Conque des Sept Sapèques mais des contacts dans la pègre ou dans la police pourraient le révéler.
- L'oiseau que tenait le fantôme peut évoquer une légende chinoise, le Cormoran au Bec d'Or étant l'oiseau familier d'un Immortel qui l'avait dressé à aller pêcher les trésors du Roi-Dragon de la Mer Occidentale, Aorum. C'est en réalité plus prosaïquement le nom du yacht de Daniel Pak, le *Jīn huì Lú cí*.
- La fillette est apparemment l'enfant d'un gros bonnet. Seul le voyou qui reconnut initialement Rosy et son chef savent exactement qui elle est. Le premier parce qu'il est un transfuge de la Triade de la Lune en Fleurs et qu'il travailla un jour à protéger la famille du boss ; le second parce que le premier le lui a dit. *N'hésitez pas à lâcher cette information aux joueurs, cela aidera la sauce scénaristique à prendre.*



---

LA REQUETE DE ROSY WOO

---



À moins que les PJ ne soient tous hors d'état de continuer l'aventure dès maintenant, il est probable qu'ils reviennent au restaurant (il est d'ailleurs également possible qu'ils n'en soient jamais sortis !). La jolie jeune femme finit par arriver, s'excusant à profusion de son retard, dû à l'interrogatoire de police qui s'est prolongé.

Elle leur annonce en effet que son frère Paul Jr a été arrêté. Ce dernier est également un *fat si*, digne héritier de son père, l'un des mentors des PJ. La police l'a arrêté sur les lieux du crime, couvert de sang, l'arme du crime à la main. Rosy est néanmoins persuadée, sans autre preuve que l'amour fraternel, de son innocence et demande l'aide des PJ pour le faire libérer.

## QUE S'EST-IL PASSE ?

David Fan a apporté à un antiquaire nommé Chris Yip des objets trouvés dans l'épave du *Kasasagi*. Parmi ceux-ci un beau sabre sur la *tsuba* (garde) duquel figure un *mon* (blason japonais) qui permet à l'antiquaire de le rattacher au capitaine du torpilleur, Shimazu Narishige.



Chris Yip prend contact avec l'arrière-petit-fils de ce dernier : Ito Minoru. Bien qu'issu d'une branche cadette du fameux clan, l'homme est très riche, ayant fait fortune dans la gestion d'un site de rencontres nommé *Saku Sakaki*<sup>1</sup>. Il est très fier de ses origines qu'il ne manque jamais d'évoquer lors de ses diverses interviews. Les photographies envoyées par Chris Yip décident Ito Minoru à faire un saut à Hong Kong. Il atterrit le lendemain du retour de Daniel Pak et se rend au *Red Camelia Hotel* à Wan Chai.

Dans la soirée, il rend visite à Chris Yip et achète le sabre. Il se voit présenter d'autres pièces dont certaines antiquités provenant du *Tigre de Nacre*. Pour son malheur, il achète un magnifique sceau de jade ayant appartenu à un gouverneur Ming de Canton.

1. Saku « blooming », sakaki, l'arbre sacré dont les branches servent lors des cérémonies de mariage traditionnelles, la *Cleyera japonica* ou cléyère. Ne parlant pas japonais, c'est une traduction non-certifiée mais cela suffira à mettre de la « couleur locale ».

Il s'en retourne ensuite à son hôtel. Son avion est pour le lendemain soir. Dans la journée, il compte passer au consulat japonais où travaille un ami proche qui fera usage de la valise diplomatique pour transférer les deux objets.

Plus tard dans la même soirée, Chao Ku « rend visite » à Chris Yip, attiré par l'un des objets volés dans le *Tigre de Nacre*, une statuette de corail de Ngou Gwong. Le *saajyuzing* oblige le profanateur à lui livrer l'objet volé et exige les noms et adresses de ses complices, David Fan et Ito Minoru. Heureusement pour ce dernier, l'antiquaire ignore le nom réel et l'adresse de son vendeur. Pour châtiement de son avidité, Chao Ku condamne Chris Yip à errer éternellement, dévoré par son avidité : il le transforme en *goengsi* (*jiangshi/zombi*).

Chao Ku part ensuite sur les traces d'Ito Minoru. Il craint en effet que le Japonais ne reprenne l'avion très vite, rendant problématique son châtiement. Chao Ku le rattrape à son hôtel et lui fait subir le même sort que Chris Yip. Laisant le vieux sabre, il récupère le sceau de jade. Puis il part sur les traces de David Fan.

Pendant que l'esprit-requin (*saajyuzing*) traque Ito Minoru, le *goengsi* de Chris Yip erre dans les rues et agresse un jeune couple. Mais Ti Hau veille sur les habitants de sa cité ; le *goengsi* trouve sur son chemin un *fat si* : Paul Jr Woo. Le jeune homme élimine la créature et inspecte son portable, débloqué par ses empreintes digitales. Il trouve dans les derniers mails deux éléments clefs (voir l'aide de jeu p. 59) :

- Un mail d'ito.minoru@sakusakaki.jp envoyé à 15 h 30 le Jour 8 : « Bien arrivé, je confirme pour ce soir. Suis au *Red Camelia Hotel*, chambre 708. Ou préférez-vous que je vienne à votre boutique ? ». (Pas de réponse, Chris Yip ayant téléphoné).
- Un mail de Chris Yip à whitedolphin1992AD@gmail.com (l'adresse de David Fan) envoyé à 22 h 30 le Jour 8 : « Affaire conclue, sabre et sceau ! votre part vous attend. Même lieu, même heure ? Suis preneur du reste. »

Paul Jr embarque dans son van le corps de l'antiquaire, souhaitant effectuer ultérieurement les rites funéraires. Un rapide passage à la boutique lui confirme que c'est là que Chris Yip a été zombifié. Il inspecte brièvement le coffre, se promettant de revenir plus tard, mais passe en revanche



à côté de la caméra (voir *La Boutique et l'appartement de Chris Yip*, p. 13). Il s'empare de l'argent d'Ito Minoru, puis décide d'aller au *Red Camelia Hotel*. Il entre discrètement dans la chambre d'Ito mais se retrouve nez à nez avec le second *goengsi* et le combat se passe mal. Il vainc le monstre, mais s'effondre, blessé. Au matin, il est découvert

par une femme de chambre. Il est arrêté par la police, une hachette à la main, le client japonais gisant au sol la tête éclatée par ladite hachette. Les choses se présentent mal pour lui...

Voilà donc la dynamique que les *fat si* vont devoir reconstituer pour comprendre ce qui s'est passé et éventuellement sauver Paul Jr.

## SE LANCER SUR LA PISTE

*A priori* trois grandes options s'offrent initialement aux joueurs :

**Contacteur les autorités :** la première chose à faire est sans doute de comprendre les circonstances de l'arrestation et du crime. Tenter de pénétrer dans la chambre de Minoru se heurte aux scellés et à un factionnaire. En outre, cela ne sert à rien après le passage des experts de la police. Accéder au corps de Minoru demande d'infiltrer la *Victoria public mortuary*. Le corps présente des traces d'acupuncture et une forte énergie yin résiduelle. Enfin, sauf miracle, les PJ ne peuvent pas accéder au prisonnier. Paul Jr n'est pas à l'hôpital, les attaques qui l'ont plongé dans l'inconscience visaient son *hei* et il n'a pas de blessures apparentes suffisantes pour que le médecin de la police l'ait exempté de cellule.

La source d'information directe est donc l'avocat de Paul Jr, en l'occurrence un défenseur commis d'office nommé Jimmy Tsang. Malheureusement, celui-ci est un profane et Paul Jr n'a pas pu lui confier tous les « détails » de la dynamique qui a amené à son arrestation. L'avocat répugne également à servir d'intermédiaire entre son client et des individus dont il ne comprend pas bien le lien avec celui-ci. En outre, tant que Paul Jr n'est pas formellement inculpé, Jimmy Tsang n'a pas accès au dossier. Néanmoins le cas semblant clair au *Detective Inspector Chan*, chargé de l'affaire, la garde à vue ne durera que le minimum de 24 h et Paul Jr sera inculpé le lendemain matin de la rencontre avec Rosy, vers 10 h. À partir de ce moment-là, les PJ, appuyés par Rosy, pourraient obtenir des informations de l'avocat. Mais rappelez-vous que la police sait en fait bien peu de choses.

**Le van de Paul Jr :** la meilleure stratégie d'enquête est de partir du véhicule de Paul Jr. Si les PJ demandent à Rosy s'il en possédait un, elle peut le confirmer et leur en donner la descrip-

tion. En revanche, elle n'a pas d'immatriculation car Paul Jr changeait les plaques régulièrement. Elle n'a pas donné cette information à la police, sachant que son frère se servait du van exclusivement dans le cadre de son travail d'exorciste.

Si les joueurs n'y pensent pas, tournent en rond et que vous souhaitez leur donner un coup de pouce, Rosy peut d'ailleurs leur proposer cette approche « spontanément ». Si les PJ cherchent autour du *Red Camelia Hotel*, leur magie associée ou non à la description donnée par Rosy leur permettra de repérer les effluves magiques rémanentes liées au corps de Chris en utilisant leur sensibilité mystique.

**Le réseau *fat si* :** il est également possible de faire jouer des contacts parmi les *fat si*. En cas de succès, l'un d'entre eux, Stuart Lau, indiquera avoir dîné avec Paul Jr à *La Source parfumée*, restaurant qui se trouve à proximité de la boutique de Chris. Alternativement, Stuart Lau aura entendu parler de l'étrange agression du jeune couple sauvé par Paul Jr. Le plus simple est ensuite d'utiliser la géomancie et/ou la magie d'un exorciste pour repérer le nœud néfaste toujours actif dans l'appartement de Yip.

Attention, cette méthode amène à l'appartement mais ne livre pas les informations contenues dans le van. Il vaut mieux que vous fassiez un peu traîner les contacts de façon à ce que les joueurs tentent de retrouver le véhicule en attendant les réponses. S'ils n'y pensent vraiment pas et que vous ne souhaitez pas utiliser Rosy pour leur en donner l'idée, les contacts et la magie suffiront certainement à retrouver l'appartement de Yip.

Ces premiers pas amèneront les PJ à l'appartement de Chris Yip. Au-delà, les choses sont plus ouvertes et selon leurs actions vous aurez à utiliser les descriptions des lieux et des acteurs pour improviser.

## LES LIEUX

Vous trouverez ici des éléments sur les principaux lieux que les PJ sont susceptibles de visiter durant leur enquête avec ce qu'ils peuvent *a priori* y apprendre.



## L'APPARTEMENT DE PAUL JR

Les *fat si* peuvent apprendre de Rosy où habite son frère, mais s'y rendre est inutile. Non seulement la police l'a mis sous scellés, en a emporté tous les éléments liés à l'occulte (voir *La Police*

p. 24) et le fait garder mais il n'y a évidemment rien à trouver dans son appartement puisque Paul Jr est tombé par hasard sur Chris Yip et n'est pas passé chez lui avant d'aller au *Red Camelia Hotel*.

## LA MORGUE DE KOWLOON

S'ils enquêtent sur la petite fille et apprennent à un moment donné la tragédie du *Cormoran au Bec d'Or*, les PJ pourraient vouloir visiter la morgue pour inspecter les corps ou voir s'il est possible d'interroger des fantômes. Les corps ont été déposés à la morgue de Kowloon. L'enquête étant en cours ils n'ont pas été rendus à la famille. Trois groupes de PSJ peuvent être ici mis en scène pour faire avancer le scénario.

**A. Les membres de l'institut médico-légal.** Plusieurs médecins travaillent sur l'affaire sous la supervision du chef de service, le Dr Edward Sze. On peut obtenir de lui, ou de son ordinateur, les informations détaillées dans le dossier de police (voir *La Police* dans *Les Acteurs* p. 24).

**B. Les membres des triades.** Une demi-douzaine de gros bras occupant trois 4 x 4 sont stationnés devant la morgue, soucieux que personne ne vienne porter atteinte aux corps. Si les PJ arrivent à la morgue très tôt dans le scénario, ils peuvent assister à une altercation entre le Dr Edward Sze, appuyé par le chef de la sécurité de la morgue, et les gangsters trop zélés qui exigent la restitution immédiate des corps. Si vous aimez les films de gangsters et les situations tendues, n'hésitez pas à mettre en scène des membres de la Triade de la Conque des Sept Sapèques venus pour tenter de comprendre ce qui

se passe et vérifier que le chef rival est mort.

**C. Jason Tsong, le Maître de l'Encens (*Heung Chu*) de la Triade de la Lune en Fleurs.** Ancien *fat si* à présent au service exclusif de la triade, il est venu pour accomplir les rites funéraires traditionnels, dénouer les éventuels nœuds yin (voir *Kit de découverte*, p. 55) qui pourraient piéger ici-bas l'esprit des morts et veiller les corps jusqu'aux funérailles qui les mettront à l'abri des menaces surnaturelles. Jason Tsong est extrêmement inquiet : il n'a pu communiquer avec aucun esprit et a constaté que les corps sont étrangement gorgés de yin. Il s'agit d'une conséquence du fait d'avoir été tués par des fantômes. De fait, Meng Kun, a capturé les âmes des traîtres. Seule celle de la fillette, que son âge innocentait, a été laissée dans le yacht. Elle a toutefois « quitté le navire » au propre comme au figuré lorsque les garde-côtes ont accosté et transféré les corps dans les ambulances. Les PJ l'ont rencontrée deux jours plus tard. Jason Tsong a éliminé les influences néfastes mais souhaite comprendre ce qui est arrivé aux esprits des morts et notamment à celui de Daniel Pak. Si les *fat si* entrent contact avec lui, il pourrait éventuellement les charger de cette mission délicate contre une généreuse rémunération. Dans ce cas, il leur confie que la Triade de la Lune en Fleurs soupçonne une attaque de sa rivale, la Conque des Sept Sapèques.





## LE VAN DE PAUL JR

Ce véhicule quelque peu défoncé est garé non loin du *Red Camelia Hotel*. Il contient le corps de Chris Yip que Paul Jr avait embarqué pour procéder plus tard aux rites funéraires. Cinq éléments sont utiles aux *fat si* :

1. L'homme dont le corps est dans le van a été tué à la hachette.
2. Ses méridiens ont été bloqués par acupuncture dans un rituel qui a figé les flux vitaux, provoquant la mort puis la zombification.
3. Des billets de banque flambant neufs ont été enfoncés très loin dans son gosier... Il y en a pour environ 20 000 dollars US en coupure de 100 \$...
4. Un petit attaché-case contient près de 50 000 \$ en coupures neuves. L'agencement indique que 20 000 \$ environ manquent. Les cercles liant les liasses portent le logo de la

Senshu Bank dont une agence existe à Hong Kong. Il s'agit évidemment de l'argent payé par Ito Minoru. *A priori*, cet argent devrait aller à Rosy, mais bon, les PJ n'ont pas à être « chevaleresques » ! Le loot, c'est l'loot !

5. Le téléphone de Chris Yip auquel on peut accéder avec les empreintes du cadavre. Il contient tout ce qu'il faut pour identifier l'antiquaire et l'adresse de sa boutique, l'ensemble apparaissant dans la signature de ses mails professionnels. Par ailleurs, un numéro caché a appelé plus de dix fois entre 23 h 10, Jour 8, et 11 h 07, Jour 9. Il s'agit évidemment de David. Enfin, on trouve les deux mails évoqués p. 10, envoyés par :  
[ito.minoru@sakusakaki.jp](mailto:ito.minoru@sakusakaki.jp)  
et [whitedolphin1992AD@gmail.com](mailto:whitedolphin1992AD@gmail.com)

Les PJ ont *a priori* ici de l'avance sur la police mais s'ils ne sécurisent pas le van, la police finira pas découvrir les indices ci-dessus.



## LA BOUTIQUE ET L'APPARTEMENT DE CHRIS YIP

Installé sur Kimberley Road, au nord-est de Tsim Sha Tsui, le magasin de Chris Yip s'appelle *L'Antre de Caishen* (dieu chinois de la richesse). Il s'agit d'un classique magasin d'antiquités dont les vitrines présentent une certaine prédilection pour les objets liés à la Seconde Guerre Mondiale et à l'occupation japonaise. Plus intéressant est l'appartement, situé juste au-dessus. Une visite peut révéler les éléments suivants :

**A. La table basse** porte deux verres et une bouteille de whisky de grand prix ouverte pour l'occasion.

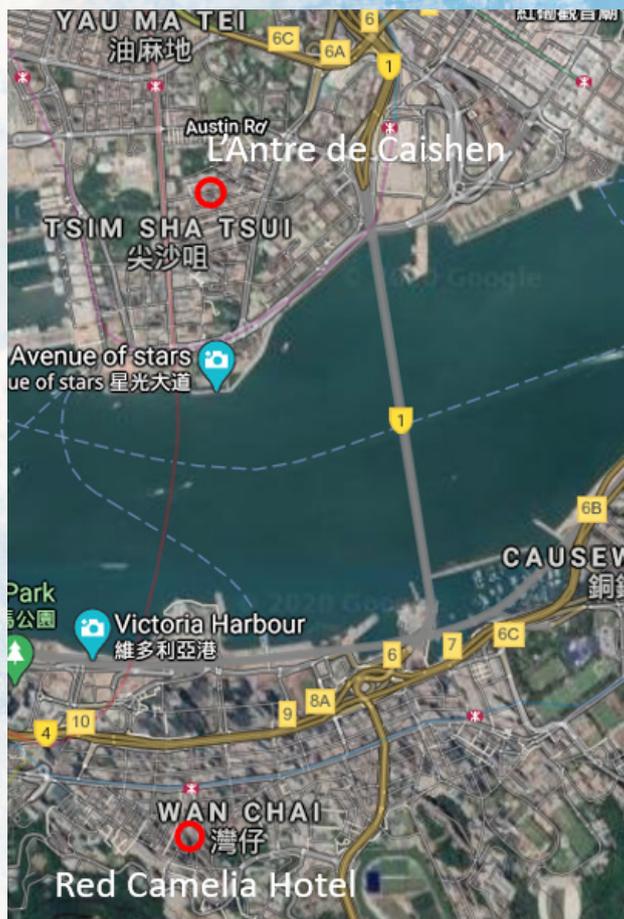
**B. Dans les franges du tapis**, une aiguille d'argent avec une tête de corail rouge ; elle a été utilisée dans le rituel de zombification et révèle donc une forte aura yin.

**C. Un grand coffre-fort** est ouvert dans la chambre à coucher. S'y trouvent rangés la comptabilité de l'antiquaire, un peu de liquide, son passeport, de même que des dossiers concernant les achats et ventes d'antiquités.

L'un d'entre eux mentionne Ito Minoru et contient des versions imprimées d'échanges de mails entre les deux hommes, l'antiquaire effaçant les versions télématiques de sa boîte mail. Le même dossier contient également des échanges de mails entre l'antiquaire et un certain David dont l'adresse mail est whitedolphin1992AD@gmail.com. Les mails évoquent des objets « avec photos en pièces jointes » que le correspondant de Chris Yip souhaite manifestement vendre discrètement.

Diverses photos d'antiquités sont bien présentes dans le dossier. Il y en a clairement de deux sortes :

1. Des objets militaires très corrodés que l'on peut attribuer à l'armée impériale japonaise de la Seconde Guerre Mondiale. Certains objets ne sont pas strictement militaires et portent le motif stylisé d'une pie. Il s'agit d'objets du mobilier des cabines des officiers du *Kasasagi*, le nom du navire signifiant « la pie » en japonais.



2. Une demi-douzaine de splendides antiquités datant entre le XII<sup>e</sup> et le XVII<sup>e</sup> siècle.

Les premières sont dans un sous-dossier contenant de la documentation sur le *Kasasagi* (torpilleur du 15<sup>e</sup> escadron de la marine impériale japonaise basé à Guangzhou). Pour les secondes, il s'agit de pièces de petite taille : une statuette de corail de Ngou Gwong d'époque Ming ; un petit brûle-parfum de malachite d'époque Yuan ; un bracelet d'or ouvragé d'époque Song ; deux sceaux de jade d'époque Ming.

Il s'agit bien évidemment des pièces ramenées par David Fan du *Tigre de Nacre*. Il avait remis deux pièces à l'antiquaire pour tester sa capacité à trouver des acheteurs : la statuette et l'un des sceaux. Chao Ku a récupéré la première chez Chris Yip et le second chez Ito Minoru.

Les pièces archéologiques peuvent être identifiées par un archéologue, tandis qu'un historien, après un certain temps de recherche en bibliothèque, pourrait dénicher dans un recueil de documents intéressant la fondation de Hong Kong et la Première Guerre de l'Opium, l'édition d'un inventaire du milieu du XIX<sup>e</sup> siècle mentionnant

une série de pièces identiques, parmi des centaines d'autres. La liste est présentée comme une annexe d'une lettre du gouverneur impérial de Canton au fondateur de Hong Kong, Charles Elliott, détaillant des objets proposés en gage dans l'attente du paiement de l'indemnité de guerre. À partir de là, l'histoire de l'envoi et de la disparition en mer du *Tigre de Nacre* peut également être retracée en bibliothèque.

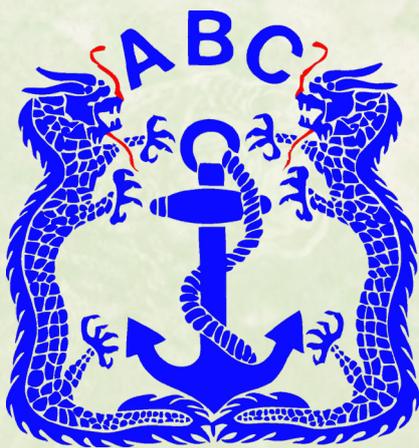
Toutes les pièces photographiées apparaissent en deux versions : couvertes de concrétions marines et après nettoyage. Les objets sont posés sur des serviettes. La lumière arrive par une fenêtre ouverte qui donne sur une marina. Un examen attentif révèle dans le carreau le reflet d'un emblème présentant deux dragons chinois affrontés autour d'une ancre et des lettres ABC (voir image ci-dessous au paragraphe suivant).

Un jet en *Investigation (Fouille) / 1 ou Technologie (Système de sécurité) / 1* en fouillant le coffre peut également permettre de repérer que l'ouverture de la porte déclenche une discrète caméra placée dans le fond du coffre dont les photographies sont transmises au serveur du fabricant. Dans les papiers de Chris Yip, on peut trouver le dossier technique du coffre et le contrat. Comme beaucoup de gens, l'antiquaire n'a pas pris la peine de changer le code initial,

contenu dans une enveloppe, ce qui permettra aux PJ d'avoir accès aux photos par le serveur du fabricant, *SterlingSafe*. Datées de la soirée du Jour 8, 22 h 48, elles montrent Chris Yip ouvrant le coffre, très pâle ; une seconde montre qu'il s'est écarté et un visage étrange penché dans le coffre. L'homme est grand et massif, le visage patibulaire, dépourvu de pilosité et les sourcils peints, le nez camus, les lèvres presque inexistantes ourlées sur une impressionnante rangée de petites dents pointues... Il s'agit de Chao Ku. On entrevoit à l'arrière-plan trois silhouettes plus fluettes, les esprits-squilles qui le servent. Tous sont vêtus avec des costumes traditionnels sous des imperméables, une mise quelque peu incongrue. D'excellents contacts parmi les *fat si* pourraient éventuellement offrir l'identité du tueur, de façon générique (esprit-requin), voire même nominale, Chao Ku ayant déjà été envoyé en mission à Hong Kong par Ngou Gwong. Gérez bien le timing de cette révélation pour aiguillonner les joueurs.

Enfin, la magie des *fat si* pourrait également leur permettre de percevoir la puissante aura yin de Chao Ku et celle plus subtile et douce de l'énergie rémanente du rituel de zombification dont il a fait usage ici.

## L'ABERDEEN BOAT CLUB



Ce club sélect qui propose bars, salles de restaurant et espaces de réception à louer se trouve au sud de l'île Hong Kong, 20 Shum Wan Road. Il fait pratiquement face à un immense restaurant flottant, le fameux *Jumbo Kingdom* (cf p. 34). Les locaux abritent également le *South China Sea Diving Club*, auquel appartient David Fan. Armé de son prénom et du « pseudo » qu'il utilise pour son mail, « WhiteDolphin », il ne sera guère dif-

ficile de l'identifier en discutant avec le personnel ou les habitués même si cela demandera un peu de doigté. Le *White Dolphin* est en effet le nom de son bateau à moteur avec lequel il circule notamment entre le club, Tuen Mun et le centre radar de Sha Chau où il travaille.

Au-delà des informations sur David Fan, le casier qu'il possède au *South China Sea Diving Club* recèle trois indices matériels :

1. La photo de David et d'une très belle jeune fille. Si un PJ s'y connaît en show-biz, il peut reconnaître la jeune starlette, Lucy Bai. L'accès au dossier de la police permet de réaliser qu'elle est morte aux côtés de Daniel Pak. Ils pourraient également contacter son agent Alex Lai et apprendront alors le décès de la jeune fille mais pas ses circonstances. Hors de question que l'agent reconnaisse que sa protégée est morte aux côtés d'un chef des

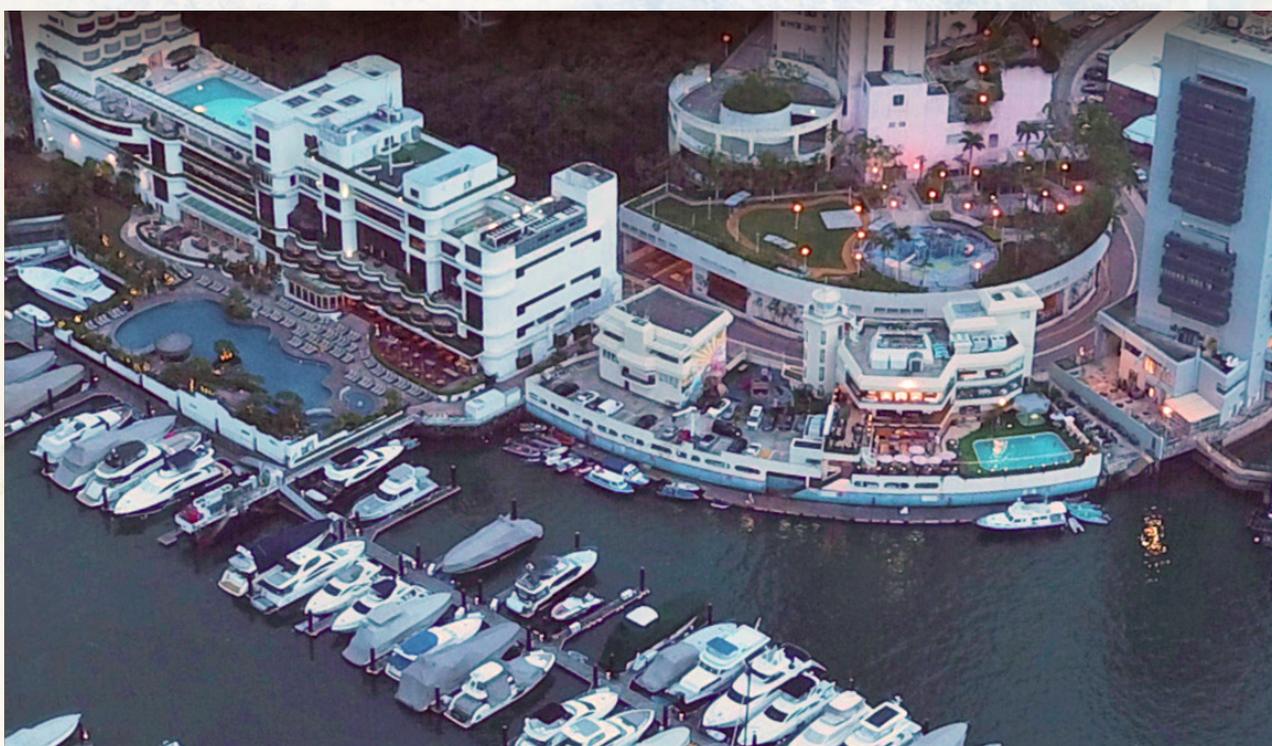


triades ! En revanche, si on fait trop pression sur lui, il préviendra la police. Dommage pour les PJ s'ils ont utilisé un téléphone sans précautions.

2. Des cartes marines avec mentions des lieux de plongée de David. Plusieurs endroits sont autour de Shen Sha Chau, zone pourtant interdite à la plongée en raison de la présence du *Sha Chau and Lung Kwu Chau Marine Park*, sanctuaire dédié au dauphin blanc chinois. L'une des zones est entourée d'un soleil au crayon rouge, reflet de la joie de David lorsqu'il découvrit enfin le *Kasasagi*.
3. Glissée sous la porte du casier, une enveloppe contenant un formulaire de renouvellement d'inscription « à signer et déposer à l'accueil au plus vite ». Pré-rempli, il comporte l'adresse de David Fan.

N.B. : Attention, il est essentiel que les joueurs apprennent l'identité de Lucy Bai qui établit un lien entre l'affaire de Chris Yip et le massacre sur le Cormoran au Bec d'Or. Si les PJ ratent ces indices, vous pouvez les déplacer dans l'appartement de David à Tuen Mun, voire dans la petite cabine de pilotage du *White Dolphin*.

N.B. : Idéalement, les PJ devraient arriver ici en soirée (voir La Cavale de David Fan p. 32). N'hésitez pas à jouer sur la chronologie des étapes précédentes de leur enquête pour calibrer la chose. Ils peuvent par exemple être retardés par un rendez-vous avec l'avocat Jimmy Tsang, Rosy ou l'un des contacts qu'ils auront pressentis.



## TUEN MUN ET L'APPARTEMENT DE DAVID FAN

David Fan habite un petit studio au 4<sup>e</sup> étage d'un immeuble du quartier populaire de Tuen Mun, ayant tout sacrifié à son *White Dolphin*. A priori, les PJ ne devraient pas pouvoir y arriver avant d'être passés à l'*Aberdeen Boat Club* mais on ne sait jamais. Ils pourraient par exemple utiliser la magie ou deviner que le *White Dolphin* est le nom d'un bateau et passer par des contacts

au sein des services d'immatriculation nautique. Rien d'impossible même à ce qu'ils aient accès au dossier de police. Dans ce cas, ils pourraient décider d'enquêter sur Lucy Bai et rencontrer une amie à elle, Vicky Hau, laquelle leur parlerait de la relation de Lucy avec David Fan. Cette dernière possibilité est évidemment des plus ténues, mais qui sait ?

Rappelez-vous deux choses :

- Si les PJ enquêtent à la marina de Tuen Mun, ils constateront que le gérant a un bel œil au beurre noir et est peu enclin à se faire à nouveau malmener... (voir *Un requin dans la ville*, p. 36).
- Très tôt dans l'histoire, l'un des esprits-squilles de Chao Ku occupe l'appartement, attendant le retour éventuel de David.

L'appartement recèle comme éléments pertinents :

- Des photos de David et Lucy Bai.
- Des photos révélant la passion de David pour la plongée, avec notamment des clichés pris à l'*Aberdeen Boat Club*, identifiable à la silhouette du *Jumbo Kingdom* (cf p. 34), visible sur certaines photos en arrière-plan.
- Une enveloppe contenant le résultat des recherches de David sur le *Kasanagi*. Les PJ parlant japonais pourraient alors éventuellement faire le lien avec les pies stylisées sur les objets en photo chez Chris Yip. L'enveloppe contient même quelques clichés sous-marins du *Kasanagi*. Sur l'un de ces clichés, on peut voir également un dauphin blanc, l'espèce protégée de la réserve

marine des îles Chau ; un autre révèle en arrière-plan l'épave en bois d'une grande jonque, le *Tigre de Nacre*.

- Des documents révélant que David Fan travaille au centre radar de l'aéroport. Rien n'indique toutefois clairement qu'il est en poste sur le site de Sha Chau.
- Les papiers d'immatriculation, assurance, entretien du *White Dolphin*.



## LA YEUNG OUTER CUPBOARD

Cette société de stockage assez pouilleuse est sise à Lam Tei dans l'ancien parking souterrain d'une galerie commerciale fermée pour rénovation. On paye en liquide à la semaine et le patron, Jimmy Yeung, ne pose pas de question. Chaque client a le code d'accès à l'entrepôt et celui de son box individuel. C'est ici que tous les trésors de David sont cachés. Le patron vit dans un petit appartement aménagé dans l'entrepôt. Très vite Chao Ku y prend ses quartiers pour tendre une souricière à David.

*A priori*, il est difficile pour les PJ de trouver cet endroit mais s'ils ont la capacité d'utiliser les clichés trouvés dans l'appartement de Chris Yip pour localiser magiquement les objets pris en photo ou s'ils filent l'un des séides de Chao Ku qui rentre y

faire son rapport, cela n'a rien d'impossible.

Rappelez-vous que si les PJ remontent à l'entrepôt et neutralisent l'esprit-squille qui surveille les lieux, ils mettront la main sur les objets que l'esprit-requin évidemment ne transporte pas avec lui. Cela comprend la statuette de corail de Ngou Gwong récupérée chez Chris Yip. Et dans ce cas, deux choses deviennent importantes :

- Les PJ deviennent vulnérables au rituel de localisation de Chao Ku quand ils sont sur la terre ferme.
- Si les PJ approchent Sa Chau en bateau, le *Tigre de Nacre* tentera de les intercepter.



Si la partie sud de l'île de Sha Chau abrite le dispositif radar de l'aéroport, la section nord, reliée à la précédente par un étroit bras de sable (voir p. 18), abrite un petit temple dédié à Tin Hau, déesse de Hong Kong. Initialement édifié en 1846 alors que l'île servait essentiellement de cache pour les trafiquants d'opium, le temple brûla dans les années 1970 avant d'être reconstruit au lendemain du retour de Hong Kong à la Chine. Dépourvu de prêtre résident, il attire aujourd'hui de rares touristes et de plus rares encore pèlerins.

David Fan découvrit dans le journal de son grand-père que le petit édicule à gauche de la façade dissimule une trappe vers une cave creusée au XIX<sup>e</sup> siècle par les trafiquants. Elle fut encore utilisée lors de l'occupation japonaise par la cellule de résistants à laquelle appartenait le grand-père de David. C'est donc ici que le jeune homme a décidé de venir se cacher. Bien entendu, il ne passe pas ses journées terré mais du sommet de la petite colline, il lui est facile de surveiller l'approche par la mer ou le tombolo sableux. En cas de visite, il se replie dans sa cachette.

Il est probable que les PJ finissent par y trouver David. Deux grandes opportunités se présentent *a priori* :

- La carte des plongées incite à venir enquêter dans l'île ; une fois sur place, la géomancie permettra de percevoir l'énergie yin de l'antique brûle-parfum qui a reposé plus d'un siècle et demi dans le Palais de Cristal de Mangeur de Perles. Le nombre de succès requis dépendra du lieu où les PJ effectueront leur rituel : de 3 s'ils sont tout au sud vers l'installation radar, à 1 s'ils opèrent dans le temple de Tin Hau.
- Il est également possible que les PJ filent Chao Ku et ses sbires après que leur rituel de localisation aura fonctionné. Si les choses tournent mal, l'un des esprits-squilles partira toutefois prévenir l'Huissier de Corail, alors hôte de Mangeur de Perles. Cela provoquerait évidemment l'intervention du *Tigre de Nacre*.

*Le Tigre de Nacre embarquait 80 hommes et 6 canons*



### LE TIGRE DE NACRE

La jonque fantôme invoquée par Mangeur de Perles est évidemment mobile mais son périmètre d'action est assez réduit pour qu'on la place parmi les « lieux ».

En 1842, cette jonque de guerre rattachée au gouvernement Qing de Canton devait transporter des trésors jusqu'à l'île de Hong Kong pour servir de gage en attendant le paiement par la Chine de l'indemnité de guerre due au titre de la défaite lors de la « Première Guerre de l'Opium ». Elle fut coulée en chemin par Zanzu Sikzi Ze (Mangeur de Perles), le Roi-Dragon de la Baie de Hong Kong, furieux de la capitulation chinoise.

Depuis le *Tigre de Nacre* repose au fond de la baie, non loin de l'île de Sha Chau. L'épave sert de portail livrant accès au « Palais de Cristal » de Mangeur de Perles, le domaine spirituel édifié par le dragon. En l'absence du Roi-Dragon, l'épave avait repris ponctuellement son apparence normale, ce qui permit à David Fan d'y pénétrer en toute impunité.

Même lorsque Mangeur de Perles est présent, le domaine spirituel est à l'image de son maître, totalement décrépi. En effet, le Roi-Dragon n'est plus que l'ombre de lui-même sous l'effet cumulé

de trois agressions : celle lente de l'occidentalisation de la région, celle sournoise de la pollution des eaux et celle brutale d'un groupe d'exorcistes japonais durant la Seconde Guerre Mondiale. Le Roi-Dragon se laissa en effet impliquer dans le conflit, coulant le *Kasasagi*, ce qui provoqua l'intervention des mystiques nippons qui le laissèrent mourant. Le Palais de Cristal a peu à peu été déserté par la cour de Mangeur de Perles, laquelle se replia chez Ngou Gwong. Seuls demeurèrent fidèles au Roi-Dragon les dauphins blancs, à présent symboles de la baie et objets de la protection du *Sha Chau and Lung Kwu Chau Marine Park*.

Le sacrilège de David Fan a réveillé les pouvoirs du vieux souverain de la baie et sa magie a convoqué pour le servir les esprits des soldats chinois qu'il entraîna sous les eaux au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle. Dorénavant, il peut intervenir dans le monde physique par l'intermédiaire de la jonque fantôme dont la cale livre toujours accès à son « Palais de Cristal ».

Si les PJ naviguent dans les eaux des îles de Sha Chau et Sheung Sha Chau en ayant à bord l'un des objets du trésor de Mangeur de Perles, le Roi-Dragon en sentira la présence. *A priori*, cela peut advenir de deux façons :

- Les PJ sont remontés jusqu'à la *Yeung Outer Cupboard* et sont en possession des objets qui y étaient stockés.
- Les PJ reviennent de Sha Chau et ont récupéré le brûle-parfum qu'avait avec lui David Fan.

Il n'existe a priori qu'une seule façon d'échapper à cette surveillance : passer à l'Heure du Chien (19h00-21h00). En effet, celle-ci s'oppose à l'Heure du Dragon et marque le nadir des pouvoirs de Mangeur de Perles.

*Le Roi-Dragon étant très affaibli, la force de ses pouvoirs varie tout au long du jour. Elle est à son zénith à l'heure du Dragon et à son nadir à l'heure opposée, celle du Chien. Vous avez ici la difficulté pour échapper à sa surveillance selon les heures :*

Heure du Rat :	23h00-1h00	3
Heure du Bœuf :	1h00-3h00	4
Heure du Tigre :	3h00-5h00	4
Heure du Lièvre :	5h00-7h00	4
Heure du Dragon :	7h00-9h00	5
Heure du Serpent :	9h00-11h00	4
Heure du Cheval :	11h00-13h00	4
Heure du Mouton :	13h00-15h00	4
Heure du Singe :	15h00-17h00	3
Heure du Coq :	17h00-19h00	2
Heure du Chien :	19h00-21h00	1
Heure du Sanglier :	21h00-23h00	2

Si les *fat si* sont repérés, leur bateau sera pris en chasse par la jonque fantôme. Les choses se passent alors comme suit. Soudain se lève un épais brouillard, extension magique du Palais de Cristal du Roi-Dragon. Les équipements technologiques, y compris donc les moteurs, cessent de fonctionner et leur bateau commence à dériver. Des dauphins blancs commencent à tourner autour d'eux. Puis le *Tigre de Nacre*, imposante jonque de guerre, commence à surgir du brouillard. Toute la structure est couverte d'algues et incrustée de coquilles aux formes fantastiques. La proue est ornée de chaque côté par la pein-

ture d'un grand tigre nacré qui rappellera la bête fantôme combattue sous la gare de Hung Hom. L'un des flancs est ouvert d'un orifice béant à fleur d'eau. À bord, tout un équipage spectral de soldats de l'armée impériale Qing agite ses armes en direction des PJ.

La seule façon de faire perdre sa trace serait a priori de jeter l'objet qui attire la jonque par-dessus bord puis de pouvoir naviguer à la voile. La difficulté dépend alors de l'Heure : la chose est impossible à l'Heure du Dragon, de plus en plus facile aux abords de l'Heure du Chien.

Mettez en scène l'abordage par les soldats fantômes menés par leur capitaine, Meng Kun, le « Grand Amiral du Roi-Dragon ». A priori, les PJ n'auront guère les moyens de résister longtemps, sauf si l'attaque a lieu durant l'Heure du Singe (15h00-17h00). Il s'agit de l'heure opposée à celle du Tigre et Mangeur de Perles a alors du mal à maintenir son invocation de la jonque fantôme. La coque est alors presque transparente, les soldats légèrement léthargiques et des jets de perception yin pourraient laisser entrapercevoir la salle du trône dans la cale...

Si les PJ sont capturés, ils seront menés dans la cale. L'écoutille est entièrement prise dans une cangue de corail polychrome. En bas, l'espace est beaucoup plus grand que ne devrait le permettre la taille de la cale de la jonque. Une vaste salle à colonnes rouges s'étend devant les *fat si*, le sol jonché de tapis précieux tressés d'algues multicolores. D'énormes crustacés glissent le long des parois, derniers fidèles de Mangeur de Perles. Tout un mur est inexistant, la salle donnant directement sur l'océan dans lequel tournoient des dauphins blancs. En revanche, les *fat si* n'ont aucun mal à respirer, les lois physiques ne s'appliquant pas. Ils survivent de leur *hei* propre.

Au fond, sur une estrade, est posé un étrange trône, semblable à une gigantesque coquille d'huître nacrée, longue d'une dizaine de mètres sous un dais de soie jaune. S'y vautre un long reptile aux écailles mouvantes comme du mercure, le Roi-Dragon Mangeur de Perles.

Tout autour du trône des objets précieux sont amoncelés, pour l'essentiel le fameux trésor du *Tigre de Nacre*. Devant l'estrade sont agenouillés neuf fantômes, le cou et les poignets pris dans des cangues de corail : une belle jeune fille et huit hommes. Sur la droite du trône, du côté de la tête de Mangeur de Perles, se tient un être bizarre : une longue robe chinoise traditionnelle laisse échapper aux poignets et au col des gerbes de fins

tentacules luminescents semblables à ceux d'une anémone de mer.



Les PJ pourraient réaliser plus ou moins rapidement les points suivants, selon les jets réussis :

- Une fois passée la première impression de magnificence, le mauvais état des lieux se révèle à peu : surfaces écaillées, déchirures dans le tapis, corail mort et terne... absence de courtisans. Réaliser ce déclin est d'autant plus facile que l'on pénètre le domaine à une heure éloignée de celle du Dragon, la magie du maître des lieux s'amenuisant.

- Le Roi-Dragon lui-même semble efflanqué et son aura magique apparaît bien faible pour un tel être (même si, bien évidemment, les *fat si* ne jouent quand même pas dans sa classe !). Sa puissante énergie yang est comme enkystée de caillots yin. Le souverain est clairement très malade, semblable à un homme souffrant d'un cancer.
- Les visages des fantômes portant des canques sont ceux des victimes de l'attaque du *Cormoran au Bec d'Or*. De fait, leurs âmes ont été asservies par le Roi-Dragon. Seule manque évidemment Rosy Pak, considérée innocente en raison de son jeune âge.
- La robe de cérémonie de l'étrange esprit-anémone porte les marques de Ngou Gwong, Souverain de la Mer Orientale, le plus puissant des Rois-Dragons. Ces symboles sont clairement distincts de ceux qui ornent la salle du trône.

C'est le moment pour vous de mettre en scène le Roi-Dragon furieux que l'on ait osé profaner son trésor. Pensez à Smaug en prenant en compte également que le souverain, qui souffre en permanence, est en passe de devenir dément.

Le vieux souverain de la baie dénonce avec fureur les crimes dont il a été victime au fil des années, les humiliations de la Chine, la pollution, le viol récent des fonds marins lorsque deux de ses épouses, Lam Chau et Chek Lap Kok, furent enterrées vivantes (le Roi-Dragon évoque ici le nivellement de ces deux petites îles pour la construction de l'immense polder qui accueille à présent l'aéroport international). Et que dire des cuves de poison creusées au cœur de son domaine (les immenses réserves de kérosène de Sheung Sha Chau qui desservent l'aéroport via un pipeline de 6 km) ? « Mais il suffit ! Le monde va connaître la force de ma fureur ! ».

Laissez les joueurs suer un peu pour se justifier des crimes dont les accuse Mangeur de Perles, pas de raison de les priver de cela...

Vous disposez pour les aider d'un allié en la personne de l'esprit-anémone qui n'est autre que Shānhú yíng lái, l'Huissier de Corail, l'envoyé de Ngou Gwong. Rappelez-vous qu'il est ici pour tenter d'éviter que les choses ne dégénèrent et que l'aveuglement de Mangeur de Perles ne déclenche une attaque des plus puissants *fat si* de Hong Kong contre le « frère cadet » de Ngou Gwong. Sans prendre trop ouvertement le parti



des « profanateurs », il incitera le vieux souverain à la patience, louant sa sagesse qui lui permet de « faire de ses ennemis les instruments de son triomphe ». Bref, il tente de le pousser à négocier.

Mais négocier quoi ? Quelques idées sont présentées en fin de scénario dans *Le Dénouement* ? p. 48-49. Laissez aux *fat si* le temps de réfléchir, une cangue au cou au pied du trône de Mangeurs de Perles. Si vous avez besoin de les stimuler, l'Huissier de Corail viendra les voir durant une sieste du Roi-Dragon. Il leur révélera que Mangeur de Perles entend lancer le *Tigre de Nacre* à l'assaut des ferries passagers qui traversent la baie pour faire un massacre. Il veut absolument éviter cela tant pour les passagers que pour le très ancien

souverain de la baie qui ne survivrait pas longtemps à une telle agression contre les humains. L'Huissier de Corail est soucieux de convaincre les *fat si* de l'aider à sauver le Roi-Dragon de lui-même mais avoue ne pas savoir comment s'y prendre. Il peut tout au plus amadouer Mangeur de Perles pour repousser autant que faire se peut l'attaque. À eux de jouer !

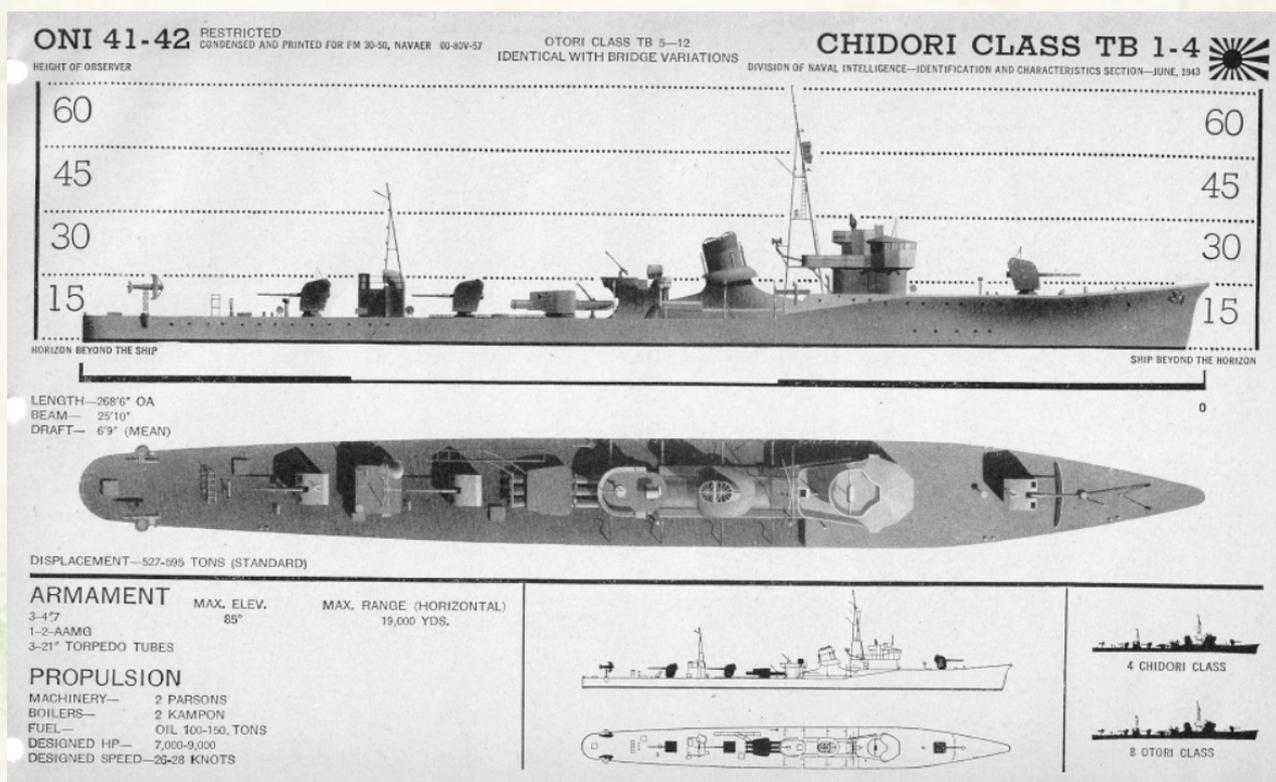
Si vous souhaitez jouer ce scénario dans une version épique, n'hésitez pas à faire évoquer par l'Huissier de Corail que le Roi-Dragon pourrait invoquer le *Kasasagi* comme il l'a fait avec le *Tigre de Nacre*. La perspective de voir un torpilleur japonais attaquer les ferries de Hong Kong devrait motiver les *fat si*.

## LE KASASAGI

Au nord-est de Sha Chau, à environ 600 m de l'île, repose l'épave du navire japonais *Kasasagi* (La Pie) torpilleur de classe Chidori du 15<sup>e</sup> escadron naval, alors basé à Guangzhou. Vous avez ses caractéristiques essentielles sur la fiche ci-dessous que vous pouvez d'ailleurs donner en aide de jeu aux PJ s'ils enquêtent sur le navire en partant de la généalogie d'Ito Minoru et du motif de pie sur les objets en photo dans le coffre de Chris Yip.

Bien entendu, rien n'interdit que les joueurs décident d'aller faire de la plongée sous-marine

pour visiter l'épave. Ce sera illégalement bien entendu puisqu'elle repose dans les eaux du *Sha Chau and Lung Kwu Chau Marine Park*. Si tel est le cas, ils apercevront également l'épave du *Tigre de Nacre*. Qu'ils aient ou non sur eux un objet du trésor de Mangeur de Perles ne vous privez pas d'animer l'épave de la jonque qui se portera vers eux. S'ils se réfugient dans l'épave du torpilleur, faites-les poursuivre dans les couloirs ennoyés par les spectres de soldats chinois tandis que le Roi-Dragon tourne autour de l'épave avec ses dauphins blancs. *A priori*, vous embrayerez rapidement sur la scène de négociation dans la salle du trône de Mangeur de Perles décrite ci-dessus !



## LES ACTEURS

### LA POLICE

La police de Hong Kong est organisée en six « régions » largement autonomes : Hong Kong Island, Kowloon West, Kowloon East, New Territories South, New Territories North, Marine Region. Ces régions sont divisées en 23 districts dont un très particulier, le Railway District, dont le ressort s'étend tout au long de la ligne reliant Kowloon à la Chine populaire. Utilisez la hiérarchie suivante : Constable, Senior Constable, Sergeant, Station Sergeant, Probationary Inspector, Inspector, Senior Inspector, Chief Inspector, Superintendent, Senior Superintendent, Chief Superintendent. Au-dessus se trouve le Commissioner of Police et ses deux Deputy Commissioners, respectivement en charge des opérations et des questions administratives. Les affaires liées aux triades sont gérées par l'OCTB (Organized Crime and Triad Bureau) qui dispose d'une antenne dans chaque région. Les policiers assurant des contacts avec les *fat si* ne sont évidemment pas regroupés au sein d'un service spécial mais ils appartiennent de façon privilégiée au Criminal Intelligence Bureau, le service centralisant et analysant les informations relatives à la criminalité pour seconder les services d'investigation de terrain. C'est au sein du CIB qu'a été constitué le Department F. Inconnu du grand-public, il s'occupe des relations avec le surnaturel et les *fat si* auxquels il transfère les affaires requérant leurs compétences particulières.

N'oubliez pas également que les forces anti-émeutes sont extrêmement performantes. Les formations d'intervention de type SWAT sont nées à Shanghai dans les années 1920 et la police anti-émeute de Hong Kong est l'une des plus performantes au monde depuis la tentative de « révolution » orchestrée par le PCC en 1967. Elles se sont encore renforcées depuis la rétrocession à la Chine.

Il faut ici distinguer les deux affaires, celle de la mort d'Ito Minoru et celle du massacre du *Cor-moran au Bec d'Or*.

#### L'AFFAIRE MINORU

L'affaire est délicate car elle implique un ressortissant étranger. Elle relève du *Hong Kong Island Police District* et a été confiée au *Detective Inspector* Michael Chan, enquêteur diplomate et consciencieux qui se trouve parler japonais. Pour Chan, les choses semblent claires, un seul point demeurant étrange. Le rapport médico-légal peine en effet à établir l'heure de la mort d'Ito Minoru. De fait, la zombification a bloqué l'essentiel du processus de décomposition mais le sang n'a pas figé dans les veines puisque le corps d'Ito a continué à bouger. Cela embarrasse évidemment les conclusions du légiste qui se perd en périphrases gênées.

Michael Chan travaille surtout à établir le mobile de Paul Jr. Sa théorie, d'ailleurs en partie juste, est que le crime a pour mobile le vieux sabre découvert dans une boîte moderne parmi les affaires d'Ito. L'antiquité n'ayant pas été déclarée à la douane à l'arrivée d'Ito, il semble certain que le Japonais l'a acquise à Hong Kong. La police envisage donc une rivalité autour de sa possession, surtout que le lien sera vite établi avec Paul Senior, tombé pour ses liens présumés avec les triades et le trafic d'antiquités. Lorsque Michael Chan fouille l'appartement de Paul Jr, il y découvre suffisamment de « stupidités superstitieuses » pour le renforcer dans sa théorie. Tous ses objets sont à présent dans la *evidence room*. Cela évitera d'ailleurs que les *fat si* se lancent sur toutes les fausses pistes inimaginables puisque les affaires de Paul Jr n'ont rien à leur apprendre.

Michael Chan tente par ailleurs de retracer les mouvements d'Ito mais la chose n'est guère aisée car le Japonais, conscient de tremper dans



une vente à la légalité douteuse, a pris un taxi jusqu'au sud de Tsim Sha Tsui puis effectué une bonne partie du trajet vers la boutique de Chris Yip à pied, portable éteint. Le portable de Paul Jr n'aide pas davantage car l'exorciste le laisse généralement éteint pour éviter le bornage, ne l'allumant qu'une fois par heure pour vérifier d'éventuels messages. Par ailleurs, le corps de Chris Yip étant dans le van de Paul Jr, personne ne va signaler sa disparition avant plusieurs jours. Le véhicule finira par être trouvé par la police en raison de l'odeur du corps de Yip. Bien que le van ne soit pas enregistré au nom de Paul, le fait qu'il soit garé non loin du *Red Camelia Hotel* et qu'il contienne un cadavre tué à la hachette rapprochera évidemment les deux « crimes ». Bien évidemment, si les PJ n'évitent pas la chose, ce sera très mauvais pour Paul Jr !

### L'AFFAIRE DU CORMORAN AU BEC D'OR

Il s'agit là d'une affaire autrement plus compliquée du fait des circonstances des meurtres et du profil des victimes. L'enquête est suivie par les plus hautes autorités de la police. Elle a été confiée au *Detective Chief Inspector Paul Hung*, une « star » du *CID (Criminal Investigation Division)* placé à la tête d'une « *task force* » impliquant son service, le *CIB*, l'*OCTB* et la *Marine Region*.

Le caractère surnaturel des tueurs assure que la police patauge complètement.

Je postule ici que les *fat si*, débutant, n'ont pas encore de contacts avec le réseau informel de policiers s'occupant des relations avec les *fat si*, mais n'hésitez pas en profiter du scénario pour mettre en scène la première rencontre entre les PJ et ces alliés inestimables. Si les joueurs ont utilisé le réseau *fat si* pour trouver l'appartement de Chris Yip, ils peuvent par exemple se voir présenter l'un de ces policiers par Stuart Lau. Cela rend évidemment le scénario beaucoup plus facile puisque l'accès aux dossiers de police pose moins de problème. Prenez donc en compte que les *fat si* devront faire leurs preuves aux yeux de ces policiers qui agissent de fait illégalement pour que ces derniers se mouillent pour eux.

Notez que l'enquête de routine sur chaque victime va établir la relation récente de Lucy Bai avec David Fan. Toutefois, la police ne suivra pas cette piste. Elle considère Lucy Bai comme un « dommage collatéral » de l'attaque contre Daniel Pak et David Fan n'a en outre pas du tout le profil d'un coupable potentiel au vu des moyens déployés pour attaquer le *Cormoran au Bec d'Or*.

Les *fat si* auront sans doute éventuellement accès aux informations du dossier de police. Quatre grandes possibilités *a priori* :



1. Pirater le réseau de la police, ce qui est extrêmement difficile.
  2. Faire jouer des contacts dans la police, ce qui constituerait une faveur insigne : vu l'importance de l'affaire, le contact joue gros.
  3. L'obtenir via les taupes de la triade au sein de la police s'ils ont passé une alliance avec l'une des organisations criminelles impliquées dans l'affaire.
  4. Passer un deal avec le DCI Paul Hung. Les joueurs ont tellement d'imagination que rien n'est impossible. Si vous êtes vraiment gentil ou disposez de peu de temps, Paul Hung peut appartenir au groupe de la police en lien avec les *fat si* de Hong Kong.
- Un premier examen de la coque du yacht indique qu'il ne semble pas avoir été abordé, ou en tout cas sans choc violent. Le yacht est aux mains de la *Forensic Science Division* de la police. Selon le moment où les PJ ont accès au dossier les techniciens ont rendu ou non leurs « conclusions » : le système radar anticollision ne s'est pas activé ou en tout cas son système n'a rien enregistré. Il semble pourtant en bon état et ne semble pas avoir été déconnecté. *De fait, le bateau fantôme étant immatériel, il n'a pas de signature radar et n'a pas laissé d'impact.*

Voici en résumé la teneur du dossier :

- Dix corps ont été retrouvés à bord du *Cormoran au Bec d'Or* : Daniel Pak ; Rosy Pak ; la starlette Lucy Bai (sa maîtresse du moment) ; trois gardes du corps ; quatre membres d'équipage.
- Les liens des victimes avec la Triade de la Lune en Fleurs sont soulignés. Daniel Pak est présenté comme la « Tête de Dragon » présumée. Noms et photo des principaux lieutenants sont également donnés (voir *La Triade de la Lune en Fleurs* p. 28).
- Tous ont été tués à l'arme blanche avec une grande sauvagerie et, à l'exception de la fillette, ont été décapités et l'idéogramme « traître » entaillé sur leur front. La piste du règlement de compte interne est donc privilégiée.
- Les gardes du corps ont fait usage de leurs armes mais aucun agresseur n'a été retrouvé, les corps ayant été apparemment emmenés ou jetés à l'eau. Des plongeurs ont été envoyés dans la zone mais les chances de retrouver quelque chose sont des plus minces.
- Le yacht devait se rendre de l'aéroport au *penthouse* qu'habitait Lucy Bai dans le complexe de la *Hong Kong Gold Coast* qui dispose de sa propre marina. Le personnel de la marina a attendu en vain avec du « personnel de la *Gam Saan Kaifong Welfare Association* » (le dossier évite évidemment de parler de triade) puis appelé les garde-côtes qui ont trouvé rapidement le yacht grâce à sa signature GPS. Le GPS du navire a également permis de suivre sa course depuis l'aéroport ; elle dévie soudainement de la course prévue, ce qui semble permettre de localiser l'attaque, intervenue vers 3 h 30 du matin (*Heure traditionnelle du Tigre, 3 h 00-5 h 00*).
- La police est en train de réquisitionner les relevés radars d'autres navires croisant dans la zone. *Évidemment cela ne donnera rien.*
- L'épais brouillard qui couvrait les eaux à ce moment-là n'a pas permis le recours aux images satellites. De l'imagerie satellite infra-rouge militaire a été demandée mais la procédure est longue. Lorsque les résultats arrivent ils sont également négatifs. Le *Cormoran au Bec d'Or* peut être repéré mais aucun navire ne semble l'approcher. Paul Hung misera alors sur une attaque par des plongeurs. La chose semblant impossible sans que quelqu'un ait stoppé le yacht, il envisage une complicité dans l'équipage et enquête en ce sens. *C'est évidemment un cul-de-sac.*



Le cercle dirigeant des triades est traditionnellement constitué de quatre individus : un chef officiel, la Tête du Dragon (San Chu, chiffre 489), et trois lieutenants aux fonctions spécifiques. Tout d'abord, un porte-parole (Fu San Chu, 438), puis l'Avant-garde (Sin Fung, 438), le responsable de la mise en œuvre des décisions du cercle dirigeant, et enfin le Maître de l'Encens (Heung Chu, 438). Ce dernier est en charge des initiations et donc du recrutement, et par extension bien souvent de la « sécurité interne ». Les décisions de ces quatre hommes sont appliquées par trois chefs opérationnels. La Sandale de Paille (Cho Hai, 432) gère les contacts avec l'extérieur, des triades rivales à la police. Son rôle s'est accru avec le développement des affaires de la triade au-delà de la petite criminalité. Le Bâton Rouge (Hung Kwan, 426) commande à la force de frappe de l'organisation. Enfin, l'Éventail de Papier Blanc (Pak Tsz Sin, 415) supervise les questions financières. En-dessous commence la fourmière des soldats (49). Les affiliés non-initiés sont désignés du terme de Lanterne Bleue. Parmi eux, l'essentiel des membres des gangs de rue.

## LA TRIADE DE LA LUNE EN FLEURS

Lorsqu'ils auront identifié le fantôme rencontré lors de la scène introductive, les PJ pourraient vouloir prendre contact avec l'organisation criminelle de son père. S'ils ont des contacts dans la pègre ou la police, il n'y a rien d'impossible à cela puisque ces grandes organisations criminelles ont quasiment pignon sur rue. La Triade de la Lune en Fleurs remonte à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle ayant bâti son empire sur le trafic de main d'œuvre à destination des États-Unis. Son nom complet est Triade de la Lune en Fleurs au-dessus de la Montagne d'Or, la Montagne d'Or étant le nom donné à San Francisco par les exportateurs de main d'œuvre de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Elle n'en partage pas moins le mythe de fondation commun à toutes les triades qui se réclame d'une société secrète fondée pour renverser les Qing et restaurer les Ming. Pour cela, elle a pris pour symbole le « gâteau de lune » dans la pâte duquel la légende veut que les opposants au joug étranger aient dissimulé leurs messages secrets. Ces gâteaux, leur nombre, leurs motifs, leur garniture constituent le code secret interne à la triade.

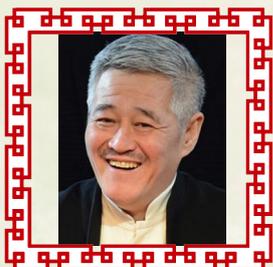
La triade n'a pas bien pris le tournant de la modernité et n'est plus aujourd'hui qu'une organisation de second rang, essentiellement implantée à Kowloon. Le gros de ses actifs sont à présent en Californie. Elle est réputée conserver des liens avec la CIA. De fait, Daniel Pak revenait de Los Angeles lorsqu'il fut tué par le Tigre de Nacre.

La façade sociale de la Triade de la Lune en Fleurs est la *Gam Saan* (Montagne d'Or) *Kaifong Welfare Association*, les *Kaifong WA* étant des associations caritatives fondées après la Seconde Guerre Mondiale. La GSKWA aidait les immigrants arrivant à Hong Kong à faire étape avant de poursuivre leur parcours jusqu'aux USA.

Si les PJ se rendent au siège de l'association, ils verront un petit groupe d'hommes en costume sombre et brassard blanc, signes de deuil. D'autres individus arrivent peu à peu, puis tous embarquent dans des limousines et partent en direction du nord, rejoignant un petit temple bouddhiste (l'Est-trade de Guanyin) dans les montagnes des Nouveaux Territoires, près du parc de Ma On Shan. C'est là que se tient une cérémonie du souvenir en l'absence des corps encore détenus par la police.

Tous les dignitaires sont là, entourant Louis Pak. L'atmosphère est particulièrement tendue et il est peu probable que les PJ parviennent à obtenir une entrevue avec la Tête de Dragon, mais la Sandale de Paille, l'avocat Harry Fong pourrait les rencontrer brièvement. Malheureusement d'un rationalisme borné, il dissimulera avec difficulté son impatience face à une histoire de fantômes. Une approche plus efficace serait d'en passer par les moines locaux, susceptibles de servir d'intermédiaires pour des *fat si*. Notez qu'*a priori*, Jason Tsong est absent, veillant les corps à la morgue (voir *La Morgue de Kowloon* p. 13).

# LA TRIADE DE LA LUNE EN FLEURS



Daniel Pak  
Tête de Dragon  
(décédé)



Louis Pak  
Tête de Dragon



Sen Shikai  
Avant-garde

盛  
開  
的  
月  
亮



Benedict Ma  
Vice-Tête de Dragon

盛  
開  
的  
月  
亮



Jason Tsong  
Maître de l'Encens



Tong Shaoqi  
Bâton Rouge



Harry Fong  
Sandale de Paille



Philip Chu  
Éventail de Papier Blanc

Les PJ peuvent également disposer d'une source alternative de renseignements. L'endroit est en effet surveillé par un paparazzi et journaliste free-lance particulièrement audacieux, Tim Chau. Ils pourraient donc éventuellement repérer son téléobjectif reflétant le soleil et aller le questionner. Il se retranche évidemment derrière la liberté de la presse et fait le bravache mais pourrait malgré tout lâcher que la « rumeur » veut que la Tête de Dragon de la Lune en Fleurs ait été tuée

par les hommes d'une triade rivale. Rien d'officiel pour l'instant... De fait, Tim Chau ne leur révèle la chose que pour sonder leurs réactions et est extrêmement curieux de leur identité et de leur présence. Lui-même est ici pour le compte de la Conque des Sept Sapèques. Si on le suit, on pourra le voir rencontrer la Sandale de Paille de cette organisation, Ed Ngui. Il rend compte de la cérémonie et livre les photos prises. Évidemment, il mentionne les *fat si* s'il a été en contact avec eux.

# 奇聞 異事



## LA TRIADE DE LA CONQUE DES SEPT SAPEQUES

Bien qu'elle revendique évidemment des racines très anciennes, cette triade s'est organisée au lendemain de la Seconde Guerre Mondiale. À l'origine, il s'agissait d'une association de vétérans de l'armée de Tchiang Kai-shek œuvrant pour faciliter le repli d'anciens combattants nationalistes vers Taïwan. Elle a longtemps eu une grande influence dans la Kowloon Walled City avant de perdre une guerre contre le Grand Cercle, cette triade majeure fondée par des Gardes rouges maoïstes en rupture de ban. Elle demeure néanmoins très influente dans le domaine de la contrebande avec Taïwan et dans le domaine des paris sportifs et le show-biz. Et qui dit paris sportif, dit tournois d'arts martiaux clandestins, donc ils ne manquent pas de personnel pour faire des misères à leurs ennemis... Si

vous souhaitez ajouter de la couleur locale et éventuellement orienter les joueurs sur une fausse piste, la rumeur veut que l'essentiel des efforts de la triade soient actuellement dirigés vers la prise de contrôle en sous-main du futur *Kai Tak Sports Park*, censé être édifié sur le site de l'ancien aéroport international.

Le territoire principal de cette triade (son « boisseau de riz ») s'étend entre la gare de Hung Hom, le *Hung Hom Kwun Yam Temple* et la gare de Whampoa. Leur quartier général est le *Bipping Garden*, une immense salle d'arcade installée dans l'étrange centre commercial qui occupe un édifice en forme de bateau, *The Whampoa*. Le nom lui-même est d'ailleurs une référence à l'Académie militaire de Canton où se forma l'armée nationaliste et Tchiang Kai-shek lui-même dans les années 1920.

# LA TRIADE DE LA CONQUE DES SEPT SAPÈQUES



Tso Rongling  
Tête de Dragon

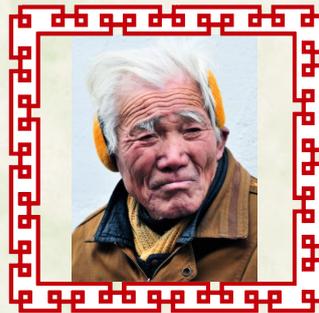


七  
個  
硬  
幣  
海  
螺

七  
個  
硬  
幣  
海  
螺



Samuel Tso  
Avant-garde



Brian Tso  
Vice-Tête de Dragon



Mark Wai  
Maître de l'Encens



Dan Mok  
Bâton Rouge



Ed Ngai  
Sandale de Paille



Philip Hui  
Éventail de Papier Blanc

La Tête de Dragon de la Triade de la Conque des Sept Sapèques est Tso Rongting, plus communément appelé le « Colonel Tso », un géronte centenaire désigné par le grade qu'il avait atteint en 1949... Le véritable homme fort est en réalité son petit-fils Samuel Tso, qui occupe les fonctions d'Avant-garde. Il est célèbre dans le milieu pour sa Ferrari blanche ornée de fines bandes de calligraphies taoïstes rouges. De fait, lors des rituels d'initiation des triades, un rôle essentiel est joué par l'Avant-garde symboliquement monté sur un cheval blanc. C'est donc dans sa Ferrari que Samuel Tso va chercher les impétrants et les amène sur les lieux du rituel où les attend le Maître de l'Encens, Mark Wai.



À moins que les *fat si* n'aient tué tout le monde dans l'entrepôt lors de la scène initiale, Samuel Tso est rapidement prévenu que le fille de Daniel Pak a été vue dans la gare de Hung Hom, apparemment perdue, et qu'elle est sans doute à présent aux mains d'un groupe d'inconnus (nos *fat si*). Samuel Tso postule initialement qu'ils appartiennent à la Triade de la Lune en Fleurs, sauf si les PJ ont donné à penser aux Macaques verts qu'il en est autrement. Il change d'opinion après que Tim Chau a fait son rapport. La petite fille n'était pas à la cérémonie pour son père. Par ailleurs, ses contacts dans la police indiquent qu'elle est comptée parmi les morts du *Cormoran du Bec d'Or*. Puisque l'hypothèse fantôme lui est étrangère, il veut comprendre ce qui se passe. Un groupe de gros bras est envoyé « discuter » avec les garde-côtes qui ont découvert le yacht ; une autre équipe est mise sur les traces

des inconnus (nos *fat si*) qui, dans l'esprit de Samuel Tso, détiennent *a priori* Rosy. Il veut mettre la main sur elle et leur arracher ce qu'ils savent sur l'attentat du *Cormoran au Bec d'Or*.

Cette équipe est menée par le Bâton Rouge (c'est-à-dire le chef des soldats d'élite) Dan Mok, dit Pikachu. D'apparence débonnaire et excellent dans le déguisement, il aime s'approcher discrètement de sa cible pour faire usage de son *taser* (d'où son nom). Il va enquêter dans le quartier où a lieu la scène initiale, territoire de la Conque des Sept Sapèques. La gare étant largement « sous protection » de la Conque des Sept Sapèques, Pikachu a facilement accès aux caméras de surveillance des divers commerces qu'il passe en revue avec un survivant des Macaques verts. Il ne tarde pas à disposer d'images des PJ, prises par la caméra de sécurité du *Nid de Courge*, et dès lors il ne leur faudra guère de temps pour les identifier. La triade dispose d'un réseau d'informateurs très dense et le portrait des *fat si* sera largement diffusé parmi ses affiliés, tout simplement par sms. Faites faire un jet d'*Eau+Filouterie* par le PJ ayant le nombre de dés à lancer le plus faible. Ce jet représente la discipline avec laquelle les *fat si* maintiennent quotidiennement un profil bas. Le meneur a juste à payer un nombre de points de *Tin Ji* égal au nombre de succès obtenus pour que Pikachu trouve leurs traces. Si les PJ sont entrés en contact avec Tim Chau, le coût est diminué de 1.

À terme, les sbires de la triade vont les retrouver avec pour but de se faire livrer Rosy. Cette menace est à utiliser pour mettre la pression sur les joueurs... Bien évidemment, ils ne peuvent pas espérer s'en tirer en disant la vérité... Samuel Tso n'est pas homme à croire aux fantômes.

N'hésitez pas à utiliser la *Tin Ji* pour déclencher l'intervention des sbires de la triade : de 1 point pour un simple repérage suivi d'une rapide vérification de ce qu'ils faisaient, à 3 points pour une « intervention musclée » (voir page suivante *La Cavale de David Fan*). La chose a un intérêt à la fois scénaristique et technique : les joueurs vont sans doute mettre assez longtemps à réunir toutes les pièces du puzzle, il faut donc que la *Tin Ji* ait une chance de diminuer avant les probables conflits physiques et sociaux qui marquent la fin du scénario, sous peine de quoi les PJ seront aisément surclassés par leurs adversaires.

Si vous aimez les atmosphères tendues, nourrissez la partie de rumeurs, flash info et communiqués de l'OCTB relatant la montée des tensions en arrière-plan dans le monde des triades : clubs dévastés, incendies volontaires, bagarres, passages à tabac de 49, voire même assassinat d'une Lanterne Bleue.

Dès réception du mail triomphal de Chris Yip, l'antiquaire, David est passé récupérer le brûle-parfum d'époque Yuan à la *Yeung Outer Cupboard*. Il souhaite en effet rendre visite à Yip le lendemain pour prendre son argent et lui remettre un nouvel objet à vendre. Il sait en effet que Lucy Bai est revenue et veut pouvoir lui montrer « qu'il a réussi » pour la reconquérir.

Tout au long du Jour 9 ses appels restent sans réponse. David commence à craindre que l'antiquaire ne l'ait doublé. Le soir, il apprend sur un site de nouvelles en ligne la mort d'Ito Minoru. Il panique, persuadé que l'antiquaire l'a entraîné dans une sale affaire impliquant des trafiquants peu scrupuleux. Par précaution, il enlève la batterie de son téléphone dès qu'il ne s'en sert pas.

Il veut malgré tout en avoir le cœur net, se rend à la marina de Tsim Sha Tsui, dort dans le *White Dolphin* pour être à pied d'œuvre au matin et passe l'essentiel de la Journée du 10 à planquer au café devant la boutique de Chris Yip. Constatant que la boutique n'ouvre pas et qu'il n'y a aucun signe de vie derrière les fenêtres de l'appartement, il postule que quelque chose est arrivé à son complice. Il rentre « nettoyer » son appartement mais, arrivé sur place, il voit de la lumière aux fenêtres (il s'agit de Chao Ku). Il fuit, décidé à aller se « mettre au vert » dans le petit temple de Tin Hau à Sha Chau. Il débranche le GPS du *White Dolphin* au cas où quelqu'un tenterait de le localiser de cette façon.

David est confiant dans l'anonymat du box de la *Yeung Outer Cupboard* où il a déposé ses trésors mais pense que la police ne va tarder à remonter à l'antiquaire et que les échanges de mails amèneront alors à lui via son adresse IP. Il doit donc impérativement passer « nettoyer » son casier au *South China Sea Diving Club*. David Fan a alors avec lui dans son sac à dos le journal de son grand-père, le brûle-parfum et son ordinateur portable.

Lorsque les PJ auront identifié David Fan, il sera sans doute temps d'introduire une petite séance d'arcade. Pour cela, idéalement, les PJ devraient visiter l'*Aberdeen Boat Club* en soirée et y croiser David Fan. N'hésitez donc pas à jouer sur la chronologie des étapes précédentes de leur enquête pour calibrer la chose. Ils peuvent par

exemple être retardés par un rendez-vous avec l'avocat Jimmy Tsang, Rosy ou n'importe lequel de leurs contacts. À l'inverse, rien n'interdit que David planque deux jours devant le magasin de Chris Yip avant de décider de disparaître.

Lorsque vous décidez de lancer l'action à l'*Aberdeen Boat Club*, les PJ repéreront sur l'un des pontons de la marina l'une des personnes auprès desquelles ils se sont préalablement renseignés au sujet de David. Elle parle avec un grand jeune homme en les désignant discrètement à ce dernier. David fait immédiatement demi-tour vers le *White Dolphin*. Il se met à courir si on le poursuit. *A priori*, il a une avance conséquente sur les *fat si*.

Alors que les PJ se dirigent vers lui, faites intervenir les hommes de la Triade de la Conque des Sept Sapèques, prévenus par un affilié au sein du personnel du club. Ça n'est évidemment pas de chance pour les *fat si* et le meneur paiera donc la chose de 3 points de *Tin Ji*. S'il ne les a pas, qu'il n'hésite pas à se faire crédit, la scène d'action va remplir sa tirelire ! Profitant du fait que la marina n'est guère fréquentée à cette heure, Pikachu choisit ce moment pour intercepter les *fat si*, bien décidé à les embarquer. Ses hommes coupent la route aux PJ, tandis que lui-même arrive *taser* en main par derrière. S'il constate que les PJ poursuivent David, Pikachu envoie également deux hommes tenter de mettre la main sur lui. Ne lésinez pas sur le personnel, les triades c'est une entreprise qui consomme de la main d'œuvre. La scène est posée. Si les PJ ne veulent pas que David leur échappe, ils vont devoir se débarrasser rapidement des gangsters ou au moins les éviter. David parvenant rapidement au *White Dolphin*, il faudra aux PJ voler un autre canot à moteur (oh ! justement quelqu'un est en train de garer le sien, quelle chance !) pour le poursuivre. Et bien évidemment, Pikachu et ses hommes en feront autant...

Vous voilà donc avec une belle poursuite en hors-bord dans la rade d'Aberdeen à mettre en scène. N'oubliez pas qu'elle est sillonnée par de multiples esquifs, ainsi que par les petits ferries qui desservent l'énorme *Jumbo Kingdom* dont les lumières multicolores éclaireront la scène. Éventuellement, une vedette de la police maritime peut venir se joindre aux réjouissances...





Le *White Dolphin* voguant à vive allure.

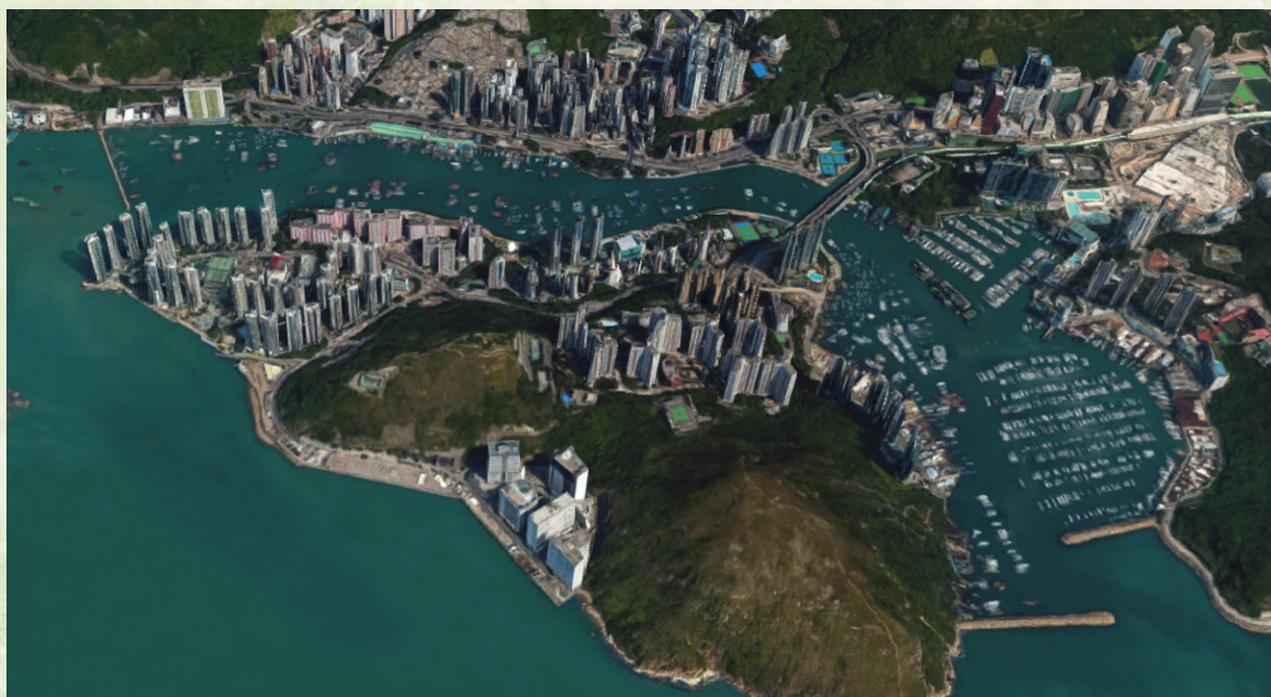
Une des navettes gratuites qui desservent de jour comme de nuit le *Jumbo Kingdom*.





De même, s'il est toujours actif et que vous souhaitez complexifier encore la scène, Chao Ku pourrait aussi venir se mêler à la danse, soucieux de mettre la main sur David. C'est notamment une bonne solution de rechange si les PJ n'ont pas du tout été impliqués dans la scène initiale *Tigre blanc et Macaques verts*, (p.7-8) et ne sont pas donc du tout en lien avec la Triade de la Conque des Sept Sapèques.

Voir aussi : [ce lien](#)



*A priori*, David étant un excellent pilote et n'ayant pas à se préoccuper des triades, il devrait échapper aux PJ. Ce serait dommage qu'ils l'attrapent d'emblée donc n'hésitez pas à faire une orgie de *Tin Ji*. Mais ne forcez pas nécessairement les choses, négociez avec le Roi-Dragon demeurera de toute façon une rude épreuve !

Souvenez-vous que David ignore qui sont ses poursuivants. Il va conclure de ce qu'il a vu que deux groupes de criminels sont sur ses traces puisqu'aucun des individus qui se sont heurtés sur la marina n'a crié « police ». Quoiqu'il en soit, il est clair pour lui que le *White Dolphin* est grillé. Il devient trop dangereux de l'utiliser pour aller se terrer à Sha Chau car le bateau sera aisément repérable. Ayant quitté Aberdeen, David se décide à aller l'abandonner à Mui Wo. Il y passe la nuit chez un ami qui travaille à l'aéroport. Le matin, il prend un ferry pour Peng Chau, passe la journée à faire des achats pour sa planque et engage un pêcheur pour l'emmener à Sha Chau. Les deux hommes quittent Peng Chau vers 20 h 00, heure du Chien, ce qui les sauve (voir *Le Tigre de Nacre* p. 21).

# 奇聞 異事

Dès lors, il se terre dans le petit temple local de Tin Hau. Malheureusement, cette stratégie assure sa perte. Une fois sur terre, le brûle-parfum peut être localisé par Chao Ku. La protection de la déesse contre cet esprit étranger est toutefois acquise au jeune homme et elle va le protéger un temps de la magie de l'esprit-requin. Vous êtes donc maître du temps.



## UN REQUIN DANS LA VILLE

Ngou Gwong a envoyé à Hong Kong l'un de ses plus efficaces serviteurs, Chao Ku. Grand et massif, le visage patibulaire, dépourvu de pilosité, le nez camus, les lèvres ourlées sur une impressionnante rangée de petites dents pointues, il s'agit d'un esprit-requin dont la puissance physique se double de remarquables capacités magiques, notamment dans le domaine de la géomancie dont il se sert pour localiser les objets.

Chao Ku est accompagné dans sa mission de quatre esprits-squilles. Ils disposent de faux papiers, d'un van de location et d'un canot à moteur. Bien entendu, ils sont tous pleinement à l'aise dans l'eau mais ne vont pas se promener trempés après chaque déplacement. Les esprits-squilles gagnent rarement les concours de t-shirts mouillés.

Après avoir éliminé Chris Yip et Ito Minoru, Chao Ku se met en chasse de David Fan. L'esprit-requin se fie pour cela à ses pouvoirs mystiques (voir sa fiche de PSJ p. 41) car il a récupéré dans le coffre de Yip d'excellentes photos des antiquités volées.

Il effectue avec brio son rituel de localisation, ce qui l'amène à la *Yeung Outer Cupboard* à Lam Tei. Tout ce qu'il obtient du patron, c'est que la caméra de sécurité montre David entrant dans l'entrepôt le Jour 8 à 23 h 30.

L'esprit-requin récupère les artefacts, réalise l'absence du brûle-parfum et au cours du Jour 9 s'acharne à effectuer à plusieurs reprises son rituel de localisation. La chose échoue car l'objet est à bord du *White Dolphin*, sans contact direct avec la terre, donc ; ultérieurement, le bateau va en outre bouger régulièrement. Chao Ku installe son quartier-général dans le petit appartement de Jim Yeung, retenu prisonnier. L'un de ses séides y attend que David vienne payer le loyer hebdomadaire (tombant le Jour 12).

Chao Ku comprend finalement la nature du problème auquel se heurte sa magie. Postulant que le box ne doit pas être trop éloigné du domicile de sa cible et faisant le pari qu'un plongeur capable d'aller dans les zones interdites à cette activité dispose d'un bateau, il se rend avec ses séides au débarcadère de Tuen Mun le Jour 10. Questionné avec quelque rudesse sur un certain

David, peut-être surnommé « White Dolphin », le gestionnaire de la marina fait le joint avec le bateau et livre le nom et l'adresse de David Fan, indiqués sur les factures des droits d'appontage.

Chao Ku accède donc à l'appartement et aux informations qu'il recèle le soir du Jour 10. L'un de ses séides demeure sur place, attendant un retour éventuel de David. L'esprit-requin et les deux autres esprits-squilles se rendent à l'*Aberdeen Boat Club*. Peut-être y croiseront-ils les *fat si* ?

Le point essentiel est que cette enquête de Chao Ku avance à un rythme dont vous êtes en fait seul maître. L'intervalle de temps entre ses rituels de localisation dépend de vous, ainsi que le nombre d'échecs avant qu'il comprenne le problème et change de stratégie. Cela vous permet d'étalonner ses progrès sur ceux de vos joueurs afin de permettre une confrontation avec l'esprit-requin lorsque vous le souhaiterez.

Gardez en tête que Chao Ku n'a pratiquement aucune connaissance technologique ce qui entrave considérablement ses progrès. Ainsi, il n'avait par exemple aucune idée de l'intérêt éventuel du téléphone de Chris Yip. Lui et ses hommes ont des portables prépayés mais s'en servent simplement comme téléphones.

En résumé, les *fat si* peuvent *a priori* tomber sur Chao Ku et/ou ses sbires de quatre façons :

- À l'*Aberdeen Boat Club*. La chose fait toutefois un peu double emploi avec Pikachu.
- À l'appartement de David Fan.
- À la *Yeung Outer Cupboard* s'ils suivent l'un des sbires, par exemple celui planquant dans l'appartement de David.
- Sur Sha Chau, avec deux possibilités, soit les PJ y arrivent en filant Chao Ku, soit c'est l'esprit-requin qui passe à l'attaque du petit temple de Tin Hau alors que les PJ y sont déjà (voir *Le Temple de Tin Hau sur Sha Chau* p. 19).

(La suite, intitulée Le Dénouement ?, page 48)



## LES MACAQUES VERTS



Quoi de plus émouvant que des jeunes qui n'en veulent ? Les Macaques verts croient en la libre entreprise et en leur charme. Les *fat si* qui vont leur botter le train sont bien cruels ! Et inutile de dire qu'ils ne feront pas les marauds devant le tigre fantôme.

Le gang du Macaque Vert domine la gare de Hung Hom pour le compte de la Triade de la Conque des Sept Sapèques. Voitures de sports, filles faciles et jeux vidéos sont les trois piliers du Nirvana de ces petites frappes vicieuses. Leur chef est un ancien « champion » de combats clandestins, Luke Chow.

**Aptitude physique :** 1

**Aptitude martiale :** 2

Mains nues pour Luke Chow

**Aptitude mentale :** 1

Se trouver des excuses

**Aptitude sociale :** 1

**Aptitude spirituelle :** 1

**Hei :** 4

**Vitalité :** 4 (16/8)

## ROSY PAK



*Terrifiée — Émouvante — Perdue*

Rosy Pak, fille de Daniel, la Tête de Dragon de la Triade de la Lune en Fleurs, forme un fantôme jumeau avec un tigre blanc, expression du traumatisme de sa mort. Elle recherche réconfort et protection. Si un *fat si* s'y emploie pendant que les autres affrontent le tigre, chaque succès à son jet de *Feu+Mondanités* rapporte un dé-faste aux combattants. Il est bien sûr également possible de tuer le tigre en exorcisant violemment Rosy Pak. Mais dans ce cas, la peur qu'elle éprouve renforce le tigre, accroissant de 1 son Aptitude martiale (voir la fiche de celui-ci page suivante).

**Aptitude physique :** 1

**Aptitude martiale :** 1

**Aptitude mentale :** 1

**Aptitude sociale :** 2

**Aptitude spirituelle :** 2

**Hei :** 8

**Vitalité :** 4

**Pouvoir**

- *Immatérialité* : Rosy Pak est un fantôme et n'éprouve aucune difficulté à traverser la matière.

## LE TIGRE FANTÔME



Le tigre fantôme est le second élément du *Shuāng guǐ*, les « fantômes jumeaux », qu'il constitue avec Rosy Pak. Il n'est en réalité que l'émanation du traumatisme de celle-ci. Il est donc plus facile de le vaincre en apaisant la jeune fille (voir la fiche de celle-ci page précédente).

**Aptitude physique :** 3  
**Aptitude martiale :** 3  
**Aptitude mentale :** 1  
**Aptitude sociale :** 1  
**Aptitude spirituelle :** 2

**Hei :** 8  
**Vitalité :** 12

### Pouvoirs

- *Crocs et griffes spectraux* : en plus des dommages normaux (3), l'attaque détruit 2 points de *San*, l'angoisse et la terreur de la jeune fille se communiquant à la victime. Coût : 1 *hei*.
- *Feulement de l'âme brisée* : lorsque le tigre feule de colère, il canalise la terreur de Rosy et la projette sur ses adversaires. Ceux-ci doivent réussir un jet de *Métal* ou *Feu*, difficulté 2 ou perdre 3 points de *San*. Coût : 3 *hei*.
- *Se nourrir de l'angoisse* : lorsque Rosy voit le tigre blesser l'un de ses protecteurs (les *fat si*), sa terreur s'accroît et avec elle la puissance du tigre. Dès que le fauve blesse un ennemi, il regagne donc 2 points de Vitalité ou autant que le nombre de dés-néfastes sur le jet de défense raté.
- *Mauvais rêve* : le tigre peut assumer une immatérialité complète pour fuir à travers une paroi (ou un objet) ou lancer une attaque surprise. Coût : 2 *hei*.

## ROSY WOO



*Enjouée — Impulsive — Déterminée*  
Fille de *fat si*, Rosy Woo est bien évidemment consciente de l'existence du surnaturel mais a choisi une autre voie, tentant sa chance au théâtre, pour exprimer le potentiel de son naturel enjoué.

**Aptitude physique :** 1  
Danse  
**Aptitude martiale :** 1  
**Aptitude mentale :** 2  
**Aptitude sociale :** 2  
Jouer la comédie  
**Aptitude spirituelle :** 2

**Hei :** 8  
**Vitalité :** 4

## TIM CHAU



Tim Chau est un « indépendant » dont le blog, *Sleek Eye*, dénonce divers scandales. Il travaille en fait pour la Conque des Sept Sapèques. Il aspire à y être initié pour réaliser en secret le reportage qui lui vaudra le Pulitzer. Bref, il ne vivra pas vieux.

**Aptitude physique :** 1

**Aptitude martiale :** 1

**Aptitude mentale :** 2

Photographie, Politique

**Aptitude sociale :** 2

**Aptitude spirituelle :** 1

**Hei :** 4

**Vitalité :** 4

## DAN MOK, DIT PIKACHU



*Patelin — Hypocrite — Impitoyable*

Dan Mok, dit Pikachu, est le Bâton Rouge de la Triade de la Conque des Sept Sapèques. Formé au sein des services secrets de Taiwan, il quitta l'île à l'avènement de la démocratie en 1996 pour entrer au service de Samuel Tso. Jouant de son physique débonnaire pour gagner la confiance des gens, il aime à utiliser son *taser* pour neutraliser ses cibles. Il est par ailleurs un adepte du kung-fu de l'Homme Ivre.

Au fil des années, il a amassé une incroyable quantité d'informations sur les notables de Hong Kong, y compris la police, et n'hésite pas à les faire chanter pour arriver à ses fins.

**Aptitude physique :** 2

**Aptitude martiale :** 3

Mains nues

**Aptitude mentale :** 2

**Aptitude sociale :** 3

Inspirer confiance

**Aptitude spirituelle :** 2

**Hei :** 8

**Vitalité :** 12

**Pouvoirs**

Boxe de l'Ivresse (*Zeoi Kyun*, Yin/Eau) :

- *Bonus de style* : élimination gratuite de 2 dés-néfastes sur les attaques, réussies ou non.
- *Chuter du ciel* : sur une attaque réussie, la cible tombe et, en plus de dégâts, perd 1 cran d'initiative par dé-fastes dépensés en ce sens.
- *La Lame s'envole* : une parade réussie désarme l'adversaire. L'arme tombe à distance courte ou médiane pour 2 dés-fastes.
- *L'Alcool mauvais* : le pratiquant rigidifie son corps et son coup inflige des dégâts égaux à *Feu* (ou 3 pour Pikachu).

*Taser* : dégât 3 étourdissant et jet de *Terre* difficulté 2 pour ne pas s'évanouir. En cas de succès, difficulté des actions accrue de 1 pour 5 rounds.

## HOMMES DE MAIN DE PIKACHU



Les hommes de main de Pikachu sont armés d'armes blanches exotiques, épées, crochets, *sanjiangun*, *nunchaku* et autres... Confiants dans l'influence de leur triade, ils résistent fermement aux interrogatoires.

**Aptitude physique :** 2

**Aptitude martiale :** 2

Armes blanches

**Aptitude mentale :** 1

La fermer

**Aptitude sociale :** 1

Intimider

**Aptitude spirituelle :** 1

**Hei :** 4

**Vitalité :** 8 (16/32 en groupes de 4)

## DAVID FAN



*Impulsif — Romantique — Tête*

Tête de jeune premier et Roi-Dragon aux fesses, David Fan n'aura sans doute pas l'occasion de devenir un PSJ récurrent de votre campagne... Adeptes de la plongée, il le prouve en s'enfonçant toujours davantage dans les emmerdements.

**Aptitude physique :** 1

Plongée, Piloter bateau à moteur

**Aptitude martiale :** 1

**Aptitude mentale :** 2

Appareils radar

**Aptitude sociale :** 2

Pleurer la perte de Lucy

**Aptitude spirituelle :** 1

Faire sa prière avant d'être exécuté

**Hei :** 4

**Vitalité :** 4

## MENG KUN



*Obstiné — Loyal — Hautain*

Quoiqu'il ait commandé des soldats han de l'Étendard Vert, Meng Kun est un fier membre de la Bannière Blanche de l'armée Qing. Cette appartenance se reflète dans son armure argentée. Mort en 1842, Meng Kun a été rappelé à la vie par Mangeur de Perles pour expier la trahison envers la Chine que représente la capitulation lors de la Première Guerre de l'Opium. Il voue une haine inexpiable aux diables d'étrangers et à leurs laquais chinois occidentalises, groupe qui malheureusement représente à présent 7,5 millions d'individus à Hong Kong...

**Aptitude physique :** 3

**Aptitude martiale :** 3

Sabre

**Aptitude mentale :** 1

**Aptitude sociale :** 1

**Aptitude spirituelle :** 2

Résister à la magie

**Hei :** 8

**Vitalité :** 12

### Pouvoirs

- *Aspirer la vie* : lorsqu'un individu vivant est à proximité de Meng Kun, le meneur peut utiliser 2 dés-néfastes sur ses actions pour lui retirer 1 point de *hei* et le transférer à Meng Kun. Coût : 2 pour la durée d'un combat.
- *Sabre de la vengeance* : cette arme enchantée a été donnée au capitaine du *Tigre de Nacre* par Mangeur

de Perles. Ses dommages sont accrus de 1 (total 5) et le coup détruit un point de *hei* yang et un point de *San* de sa cible. Lorsque Meng Kun s'en sert pour décapiter un adversaire, l'âme de ce dernier ne peut entamer sa réincarnation. Elle demeure prisonnière du Roi-Dragon, fantôme au cou et aux poignets pris dans une cangue de corail. C'est ce qui est arrivé aux victimes du *Cormoran au Bec d'Or*.

**Hei** : 4

**Vitalité** : spéciale ; consultez la Diff. de la magie de Mangeurs de Perles (p. 43) et multipliez par 2. Ainsi, les soldats ont entre 2 points de Vitalité à l'Heure du Chien et 10 à l'Heure du Dragon.

**Pouvoir**

- *Chair des abysses* : leur corps aqueux leur assure 1 point d'armure.

## LES SOLDATS QING



## CHAO KU



L'équipage du *Tigre de Nacre* est constitué de 80 soldats Qing de l'Étendard Vert. Leur chair et armure semblent liquides tandis que leur derme dégage une luminescence semblable à celle des méduses. Le profil des soldats peut servir non seulement lors de l'abordage par le *Tigre de Nacre* mais également si Chao Ku appelle des renforts dans l'attaque du temple de Tin Hau, si les *fat si* sont traqués dans l'épave du *Kasasagi*, ou si, pour une raison ou pour une autre, Mangeur de Perles décide de lancer des représailles contre quelqu'un sur la terre ferme.

**Aptitude physique** : 2

**Aptitude martiale** : 2

**Aptitude mentale** : 2

**Aptitude sociale** : 1

**Aptitude spirituelle** : 1

*Impavide — Acharné — Brutal*

Chao Ku est un *saajyuzing*, un esprit-requin. Ayant accédé à la conscience au XVI<sup>e</sup> siècle, il fut un pirate cruel mais aussi un défenseur des communautés côtières agressées par les *wako* japonais. Pour ses exploits en faveur du peuple, Ngou Gwong, le Roi-Dragon de la Mer Orientale, l'invita à sa cour et le plaça au service de l'Huissier de Corail.

Chao Ku associe à un physique impressionnant des capacités magiques acquises auprès de l'Huissier de Corail. Pour retrouver les objets volés, il se sert de son sort de Géomancie puis « affine » avec sa sensibilité au *hei*, les trésors de Mangeur de Perles gardant la trace de l'aura du Roi-Dragon après un siècle et demi passé au pied de son trône.



**Aptitude physique :** 3

Exploits de force

**Aptitude martiale :** 3

**Aptitude mentale :** 2

Traque

**Aptitude sociale :** 2

**Aptitude spirituelle :** 3

Maîtrise de la Voie

Géomancie

**Hei :** 12. Évidemment, lorsqu'il rencontre les *fat si*, il a sans doute déjà dépensé des points et l'on indique ici le maximum ; si vous souhaitez représenter la chose, donnez-lui 4 points de *hei* disponibles par point de *Tin Ji* dépensé (max. 3).

**Vitalité :** 12

**Pouvoirs et limitations**

- *Crocs* : la morsure de Chao Ku inflige +3 aux dommages. Il mord si la cible a 2 dés-néfastes à son jet de défense.
- *Corps massif* : la densité de sa chair et de ses muscles lui assurent 2 points d'armure et Chao Ku est toujours considéré « armé ». Ses dommages de base au corps-à-corps sont donc de 3.
- *Limier sanglant* : Chao Ku a une perception unique du sang. La difficulté pour lui échapper si l'on est blessé est accrue de 1, pour un total de 4.
- *Sentir le hei* : raffinement mystique du pouvoir précédent, Chao Ku peut ressentir le *hei* dans un rayon de 10 m, doublé à chaque point de *hei* dépensé. Il s'en sert pour traquer les créatures surnaturelles, repérer des nœuds d'énergie ou des objets à l'aura magique forte. C'est notamment le cas des objets du trésor de Mangeur de Perle, marquée par l'énergie du roi-dragon.. Coût : 1 *hei* par 10 mn.
- *Suranné* : Pour tout ce qui concerne la technologie moderne, son Aptitude mentale est de 1.
- *Trouver la perle dans le silo* : ce rituel de géomancie permet à Chao Ku de localiser un objet. La précision dépend de la Puissance. 1 : 1 km de diamètre ; 2 : 500 m ; 3 : 100 m ; 4 : 50 m.
- *Mener sur la Cinquième Voie* : ce rituel nécessite d'utiliser l'acupuncture pour bloquer les flux vitaux puis le sorcier utilise sa connaissance de la roue des réincarnations pour conduire sa victime sur la cinquième voie, la voie des esprits affamés, éternellement consumés par leur avidité. La victime devient un *goengsi*. C'est le sort prévu pour David Fan. Coût égal au *hei* de la victime.

Chao Ku est secondé par Zhang, Kuai et Jiè (Long, Rapide et Affamé), trois individus efflanqués, au crâne allongé, la peau d'une rose évoquant un beau coup de soleil et des yeux noirs fortement globuleux, ce sont des esprits-squilles (ou crevettes-mantes). Ils marchent voûtés à petits pas rapides, leurs longs bras repliés sur leur poitrine et associent une grande discrétion à une vue hors du commun qui compense la relative myopie de Chao Ku. Leurs bras ont conservé la détente exceptionnelle de leurs congénères animaux dont les coups approchent l'accélération d'une balle. Si possible, ils cherchent d'ailleurs à entraîner l'adversaire sous l'eau ou le phénomène de cavitation de leur attaque provoque une implosion à même d'assommer l'adversaire.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Stomatopoda>

**Aptitude physique :** 2

Discrétion

**Aptitude martiale :** 2

Frappe 4

**Aptitude mentale :** 1

Voir

**Aptitude sociale :** 1

**Aptitude spirituelle :** 2

**Hei :** 8

**Vitalité :** 8

**Pouvoirs**

- *Carapace* : les esprits-squilles peuvent transformer leur peau en plaques métamérisées leur assurant 2 points d'armure. Coût : 1/round.
- *Détente mortelle* : la frappe éclair de leurs membres antérieurs accroît de 2 leur aptitude martiale en attaque (Coût : 1 *hei* par attaque).
- *Cavitation* : lorsqu'ils attaquent sous l'eau, l'implosion qui résulte de leur attaque oblige l'adversaire à un

test de *Terre*, diff. 2. En cas d'échec, il est sonné et subit pour le combat autant de dés-néfastes que le nombre de succès qui lui manquait pour réussir.

23 h 00-1 h 00

Diff. 3, *hei* : 18

1 h 00-7 h 00

Diff. 4, *hei* : 24

7 h 00-9 h 00 (Heure du Dragon)

Diff. 5, *hei* : 30

9 h 00-15 h 00

Diff. 4, *hei* : 24

15 h 00-17 h 00

Diff. 3, *hei* : 18

17 h 00-19 h 00

Diff. 2, *hei* : 12

19 h 00-21 h 00 (Heure du Chien)

Diff. 1, *hei* : 6

21 h 00-23 h 00

Diff. 2, *hei* : 12

## MANGEUR DE PERLES



## L'HUISSIER DE CORAIL



*Caractériel — Jaloux — Fier*

Mangeur de Perles, Zanzu Sikzi Ze pour les intimes, est l'un des 54 Rois-Dragons mineurs évoqués dans le célèbre traité taoïste *La Formule magique de la grotte du Faîte Suprême* (au cas où vos *fat si* enquêteraient sur lui, utilisez ce titre). Mangeur de Perles est le seigneur de la Rivière des Perles et de la Baie de Hong Kong depuis des temps immémoriaux. Il n'est pourtant aujourd'hui plus que l'ombre de lui-même, avant tout en raison d'une terrible défaite face aux sorciers de la secte japonaise de l'Océan Noir, la *Gen'yōsha*. Le Roi-Dragon est obsédé par sa grandeur passée et ne rêve que de vengeance contre des affronts plus ou moins imaginaires. Il n'en demeure pas moins trop puissant pour que les *fat si* puissent l'affronter directement sans réunir un groupe de confrères.

La faiblesse actuelle du Roi-Dragon explique que la puissance de sa magie varie beaucoup au cours de la journée. Gérez sa magie de façon narrative en puisant dans ses points de *hei* entre 1 et 10 points selon la puissance de l'effet désiré, 10 correspondant au déclenchement d'un petit tsunami. Utilisez la difficulté donnée ici pour résister à sa magie ou à ses attaques. Considérez que lui résiste automatiquement aux attaques des *fat si*, mais si le jet avait atteint la difficulté, payez un point de *Tin Ji a posteriori*.

*Raffiné — Mesuré — Loyal*

L'Huissier de Corail, esprit-anémone, est un haut dignitaire de la cour du Roi-Dragon Ngou Gwong qu'il sert fréquemment en tant qu'ambassadeur. Il est présent à la cour de Mangeur de Perles pour essayer de sauver ce dernier de lui-même et verra dans les *fat si* les instruments parfaits pour accomplir sa mission, allant s'il le faut jusqu'à favoriser leur évasion s'ils ont un plan raisonnable pour régler la situation.

**Aptitude physique :** 2

**Aptitude martiale :** 2

**Aptitude mentale :** 3

Créatures surnaturelles, Politique du monde des esprits

**Aptitude sociale :** 3

Étiquette, Diplomatie, Psychologie

**Aptitude spirituelle :** 4

Hydromancie

Maîtrise de la Voie

**Hei** : 16  
**Vitalité** : 8

### Pouvoirs

- *Général des abysses* : l'Huissier de Corail peut invoquer et contrôler des créatures marines de 1 *hei* pour un requin ou un banc de petits poissons qui désorientent son adversaire à 10 *hei* pour pouvoir crier « *release the Kraken* » !
- *Hydromancie* : l'Huissier de Corail contrôle les eaux et peut exercer des pouvoirs semblables à ceux des géomanciens, mais sous l'eau.
- *Toucher urticant* : le toucher des tentacules de l'Huissier provoque des brûlures urticantes infligeant +1 aux dommages et 1 dé-néfaste durant 3 rounds.

Attention, il faut absolument éviter que ce PSJ ne vole la vedette aux joueurs. Vous pouvez, à travers lui, donner des conseils mais laissez aux joueurs le plaisir de trouver leurs solutions, voire d'échouer ce qui est préférable à être instrumentalisés par le meneur.

## DI MICHAEL CHAN



*Conscientieux — Diplomate — Prudent*

Michael Chan est *Detective Inspector* de la *Hong Kong Island Police Region*. Actuellement en poste au sein de la *Criminal Investigation Division*, il a fait l'essentiel de sa carrière au *Criminal Intelligence Bureau* et est donc avant tout un analyste, guère à l'aise sur le terrain, voire même dans les interactions humaines. Spécialiste des yakuza, il parle couramment japonais, ce qui lui a valu de se voir confier l'affaire Ito Minoru. Il ne croit pas au surnaturel mais est parfait-

tement conscient de la dimension mystique dans les rituels qui gouvernent triades et yakuza et de la possibilité que des criminels agissent en fonction de telles croyances.

**Aptitude physique** : 2  
**Aptitude martiale** : 1  
**Aptitude mentale** : 3  
Analyser dossier, Pègre  
**Aptitude sociale** : 2  
Influencer sa hiérarchie  
**Aptitude spirituelle** : 2

**Hei** : 8  
**Vitalité** : 8

## JIMMY TSANG



*Besogneux — Prudent — Honnête*

Jimmy Tsang est l'avocat commis d'office de Paul Jr. N'ayant aucun doute sur sa culpabilité, il assume sa défense sans enthousiasme mais avec professionnalisme. Il n'a aucune connaissance du monde surnaturel et aucune inclination pour ce genre de billevesées.

**Aptitude physique** : 1  
**Aptitude martiale** : 1  
**Aptitude mentale** : 2  
Droit  
**Aptitude sociale** : 2  
**Aptitude spirituelle** : 1

**Hei** : 4  
**Vitalité** : 4

## DCI PAUL HUNG



*Plein d'esprit — Acharné — Courageux*

Paul Hung est *Detective Chief Inspector* de la *East Kowloon Police Region*, en poste au sein de la *Criminal Investigation Division*. Enquêteur talentueux apprécié de ses chefs, il est célèbre pour son humour noir et son audace physique dans les situations périlleuses. Ce dernier point lui vaut d'excellentes relations avec les hommes de la *Police Tactical Unit (SWAT)*. Il fera aussi bien un adversaire redoutable qu'un allié précieux.

### **Aptitude physique : 2**

Conduite

### **Aptitude martiale : 2**

Tir

### **Aptitude mentale : 3**

Enquête

### **Aptitude sociale : 2**

Détecter le mensonge

**Aptitude spirituelle : 1** (montez à 2 et donc 8 en *hei* si vous en faites un membre du groupe faisant la liaison entre la police et la communauté des *fat si*.)

**Hei : 4**

**Vitalité : 8**

## LOUIS PAK



*Pondéré — Cultivé — Idéaliste*

Louis Pak, fils de Daniel Pak et frère de Rosy par un premier mariage, vient de devenir *de facto* la Tête de Dragon de la Triade de la Lune en Fleurs. Le chagrin ne l'étouffe pas car il n'avait pas de bonnes relations avec son tyranneau de père. Néanmoins, l'inquiétude face à ces responsabilités nouvelles l'angoisse quelque peu. Doté d'une grande culture, Louis Pak est persuadé qu'honorer toutes les traditions anciennes de la « famille Hong » (qui regroupe fictivement toutes les Assemblées de la Terre et du Ciel, c'est-à-dire les triades) est la clef d'une autorité incontestée. Il pourrait rapidement déchanter avec ces idées au romantisme suranné. Sa familiarité avec le patrimoine culturel chinois traditionnel le prédispose à accepter le surnaturel. Surtout qu'il pourrait alors peut-être parler avec sa défunte mère dont l'absence lui pèse tant.

### **Aptitude physique : 2**

### **Aptitude martiale : 2**

### **Aptitude mentale : 2**

Économie, Pègre, Histoire

### **Aptitude sociale : 2**

Séduction

### **Aptitude spirituelle : 2**

**Hei : 8**

**Vitalité : 8**

## JASON TSONG



## HARRY FONG



*Méticuleux — Manipulateur — Formel*

Ancien *fat si*, Jason Tsong s'est laissé entraîner sur la voie du crime, y perdant son *sanhei*. Il est aujourd'hui le Maître de l'Encens de la Triade de la Lune en Fleurs. Fin psychologue, Jason est en outre un adepte du kung-fu de la Mante religieuse. Bien que mis au ban des *fat si*, il pratique toujours la magie, notamment l'exorcisme et, avec moins de talent, la géomancie. En l'attente de la sortie du jeu, gérez sa magie en mode narratif en dépensant son *hei* selon la puissance de l'effet que vous décrivez et en tenant compte que Jason Tsong n'est pas un véritable maître.

**Aptitude physique : 2**

**Aptitude martiale : 2**

Mains nues

**Aptitude mentale : 3**

**Aptitude sociale : 2**

Psychologie

**Aptitude spirituelle : 3**

Exorcisme (Puissance max 4\*)

Géomancie (Puissance max 2\*)

\* sauf utilisation de la *Tin Ji*

**Hei : 12**

**Vitalité : 8**

### Pouvoirs

Kung-fu de la Mante religieuse :

- *Bonus de style* : l'adepte est considéré comme armé. Les dommages à mains nues de Jason sont donc de 3.
- *La Caresse furtive* : attaquer coûte 2 crans d'initiative. Coût : 1 *hei* par attaque.

Harry Fong est un avocat de grand talent et la Sandale de Paille de la Triade de la Lune en Fleurs. Homme de réseau ne croyant qu'aux rapports de force, il est au centre d'une toile de contacts, d'alliés et d'obligations dans laquelle il aime à prendre ses adversaires. L'élimination physique lui répugne mais uniquement parce que c'est généralement gâcher l'opportunité de prendre le contrôle sur ceux que l'on élimine. Étoile montante, il se voit bien remplacer Benedict Ma. Rappelez-vous toutefois que lorsque les *fat si* rentrent en contact avec lui initialement, il est plus nerveux qu'à son habitude en raison de la crise que traverse la triade. Il n'a par ailleurs aucune patience pour les «demeurés superstitieux», ce qui l'amène à éprouver un certain mépris pour Jason Tsong.

**Aptitude physique : 1**

**Aptitude martiale : 1**

**Aptitude mentale : 3**

Droit, Politique

**Aptitude sociale : 3**

Persuasion, Contacts

**Aptitude spirituelle : 1**

**Hei : 4**

**Vitalité : 4**



*Pragmatique — Impitoyable — Énergique*

Le *middle name* de Samuel Tso pourrait être « *no bullshit* » tant le *de facto* chef de la Triade de la Conque des Sept Sapèques est un homme direct et pratique. Bien que la Tête de la Dragon soit toujours son grand-père, il règne d'une main de fer après avoir éliminé dans une orgie de violence très « pédagogique » les membres de la cabale interne qui avait assassiné son père. Pour ce faire, il fit appel à des transfuges des services de sécurité de Taiwan que l'avènement de la démocratie dans cette île (1996) mettait dans une position délicate. En ce qui concerne les fantômes, il considère que s'ils existaient, cela fait belle lurette qu'il aurait succombé à la vengeance de tout ceux qu'il a fait éliminer. *No bullshit.*

**Aptitude physique : 2**

Conduite

**Aptitude martiale : 2**

Kung-fu

**Aptitude mentale : 2**

Pègre, Politique

**Aptitude sociale : 2**

Intimidation

**Aptitude spirituelle : 1**

*Hei* : 4

**Vitalité** : 8

## LE DENOUEMENT ?

(Suite de la page 36)

Tout ce qui précède plonge les *fat si* dans une intrigue assez compliquée dont ils pourraient avoir du mal à se tirer. *A priori*, ils auront trois problèmes à régler :

1. Faire innocenter Paul Jr ;
2. Mettre fin à la menace que représente pour eux la Triade de la Conque des Sept Sapèques ;
3. Calmer la colère de Mangeur de Perles.

C'est précisément dans l'imbrication de ces problèmes que réside *a priori* la solution la plus « aisée » mais bien évidemment les choix des joueurs doivent primer. Il est tout à fait possible qu'ils préfèrent organiser une attaque concertée des *fat si* de Hong Kong pour éliminer le Roi-Dragon. On n'offre ici qu'une porte de sortie par défaut.

Jason Tsong Maître de l'Encens de la Triade de la Lune en Fleurs est extrêmement préoccupé par la disparition des âmes de Daniel Pak et de ses hommes. Or les *fat si* peuvent non seulement lui révéler leur sort mais également proposer leurs services pour obtenir leur libération. Tsong pourrait alors en échange intervenir pour leur obtenir une entrevue avec Louis Pak, la nou-

velle Tête de Dragon de sa triade. Et celui-ci a les moyens de régler l'essentiel des autres problèmes.

Le plus aisé sera le cas de Paul Jr car un homme de la triade ira simplement se dénoncer, affirmant avoir assassiné Ito Minoru, puis piégé Paul Jr pour lui faire porter le chapeau. De même, Harry Fong, la Sandale de Paille de Louis Pak, prendra contact avec Samuel Tso pour l'inviter officiellement à rendre ses hommages à la dépouille de Daniel Pak et de sa fille. Cela mettra le chef de la Triade de la Conque des Sept Sapèques devant la preuve que Rosy ne peut être aux mains des PJ. Les choses se calmeront pour eux, éventuellement au prix d'excuses formelles pour avoir malmené les Macaques verts.

Reste le plus compliqué : comment calmer Mangeur de Perles et obtenir la libération des âmes capturées sur le *Cormoran au Bec d'Or* ?

Bien évidemment, l'ensemble des objets volés doit être restitué mais cela ne suffira pas. Il y a d'ailleurs très fort à parier que les PJ n'auront pas la haute main sur ce point puisque s'il est probable qu'ils aient récupéré le brûle-parfum, l'essentiel des objets sera sans doute encore aux mains de Chao Ku. L'Huissier de Corail n'hésitera toutefois pas à donner l'ordre à l'esprit-requin de les remettre aux *fat si* s'il leur fait confiance. Il sera par ailleurs très difficile de négocier le salut de David Fan s'il a été capturé par le *Tigre de Nacre*. (La suite sur la page suivante)

## CHRONOLOGIE INDICATIVE

Voici un résumé des événements indépendants des actions des PJ. Dans certains cas, j'indique « au plus tôt » et vous pouvez donc sans problèmes les retarder en postulant que la personne concernée a rencontré un problème imprévu. Cela vous permet d'étalonner le rythme sur celui des PJ.

**Jour 1 :** vol des reliques dans le *Tigre de Nacre* par David Fan.

**Jour 3 :** David Fan remet un sceau de jade et une statuette de corail à Chris Yip.

**Jour 5 :** Chris Yip se met d'accord avec Ito Minoru.

**Jour 6 :** retour de Mangeur de Perles du palais de Ngou Gwong, invocation du *Tigre de Nacre*.

**Jour 7 :**

- Heure du Tigre vers 3h00 du matin : le *Tigre de Nacre* aborde le *Cormoran au Bec d'Or*, mort de Daniel Park. Le fantôme de Rosy Park se perd dans la gare de Hung Hom.
- En journée : arrivée de l'Huissier de Corail au palais de Mangeur de Perles, offre des services de Chao Ku.

**Jour 8 :**

- Arrivée à Hong Kong d'Ito Minoru, il passe à la Senshu Bank.
- Soirée : Chao Ku tue et zombifie Chris Yip et Ito Minoru.
- Paul Jr Woo tue leurs *goengsi* mais est blessé.
- David Fan passe à son box prendre le brûle-parfum. (La suite sur la page suivante)



## LE DENOUEMENT ?

En dehors des objets, la ligne de négociations la plus prometteuse est de promettre au Roi-Dragon de travailler à la restauration d'une partie de sa grandeur passée. Cela peut prendre des formes très diverses :

- L'édification d'un temple à sa gloire sur Sha Chau ou Sheung Sha Chau où les membres de la Triade de la Lune en Fleurs viendraient dorénavant régulièrement brûler de l'encens en son honneur.
- Une extension du périmètre du *Sha Chau and Lung Kwu Chau Marine Park*. Difficile mais pas impossible au vu de l'influence de la triade et de la vogue des thèmes environnementaux.
- Obtenir que Sheung Sha Chau cesse de servir de dépôt de kérosène. La chose serait évidemment très difficile mais pas strictement impossible puisque cet arrangement ne devait être initialement que temporaire. Tout dépend *a priori* de la mise en branle des associations écologistes mais rien n'interdit également de simuler une fausse menace d'attentat contre le pipeline pour décider les

autorités à modifier l'approvisionnement de l'aéroport afin de le sécuriser.

Bien évidemment, les PJ n'ont guère la main pour la réalisation de ces engagements (même si cela peut être intéressant à leur faire jouer). L'important pour nous est que ce seront les PJ qui doivent servir d'intermédiaires et qui soient ultérieurement les garants des engagements pris aux yeux du Roi-Dragon. En cas de doute, Mangeur de Perles peut également garder les âmes prisonnières jusqu'à ce que les promesses soient tenues. De l'habileté des joueurs dans la négociation dépend l'importance de la dette que Louis Pak se reconnaîtra envers les *fat si*.

Si un accord est trouvé entre le Roi-Dragon et Louis Pak, les *fat si* apprendront à terme que la Triade de la Lune en Fleurs s'est récemment lancée dans la contrebande et que pour une raison mystérieuse les petits navires dont elle se sert pour traverser la baie échappent avec une chance insolente aux patrouilles de la *Marine Region*...

Une collaboration fructueuse sera née entre le Roi-Dragon et la Lune en Fleurs...

*All hail the Dragon-kingpin!*

## CHRONOLOGIE INDICATIVE

**Jour 9 :** début du scénario.

- Au matin, Paul Jr est arrêté.
- David Fan échoue à contacter Chris Yip. Le soir, il apprend la mort d'Ito Minoru et panique.
- Au matin, Chao Ku visite le box de David. Il perd la journée (adaptable) à tenter de localiser le brûle-parfum.
- Le soir les *fat si* découvrent le fantôme de Rosy Park et rencontrent Rosy Woo.

**Jour 10 :**

- La Triade de la Conque des Sept Sapèques envoie ses hommes aux troussees des *fat si*.
- (Au plus tôt) : au matin, Chao Ku visite la marina de Tuen Mu, puis va surveiller l'appartement de David Fan.

- (Au plus tôt) : la Triade de la Lune en Fleurs célèbre la mémoire de Daniel Park.
- (Au plus tôt) : en soirée, Chao Ku visite l'appartement de David Fan.
- (Au plus tôt) : en soirée, David Fan repasse à son appartement et voit de la lumière ; il décide de se risquer à l'ABC.

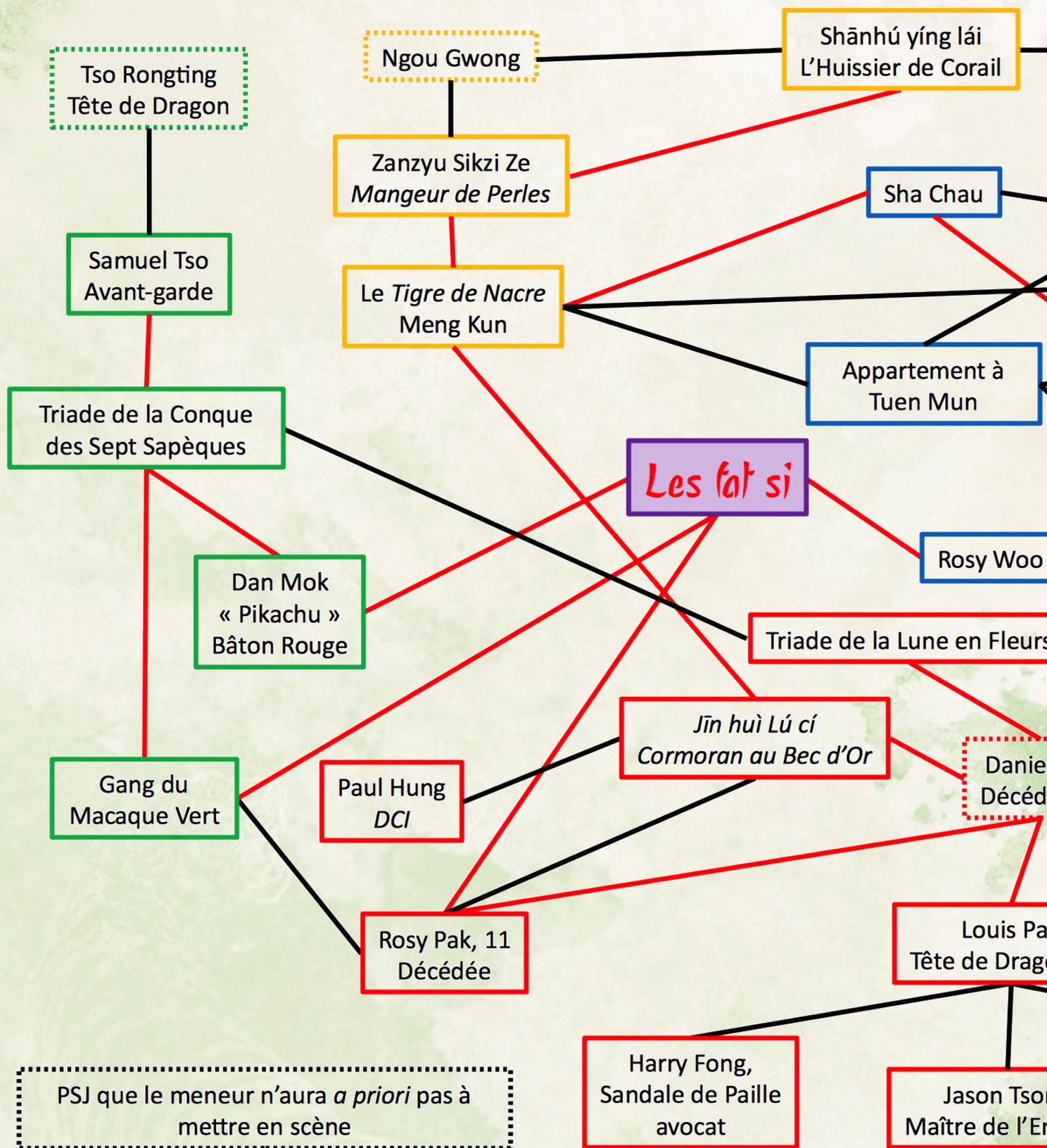
**Jour 11 :**

- Heure du Chien : David Fan part se cacher dans le petit temple de Tin Hau sur Sha Chau.
- (Au plus tôt) : Chao Ku localise le *White Dolphin*.

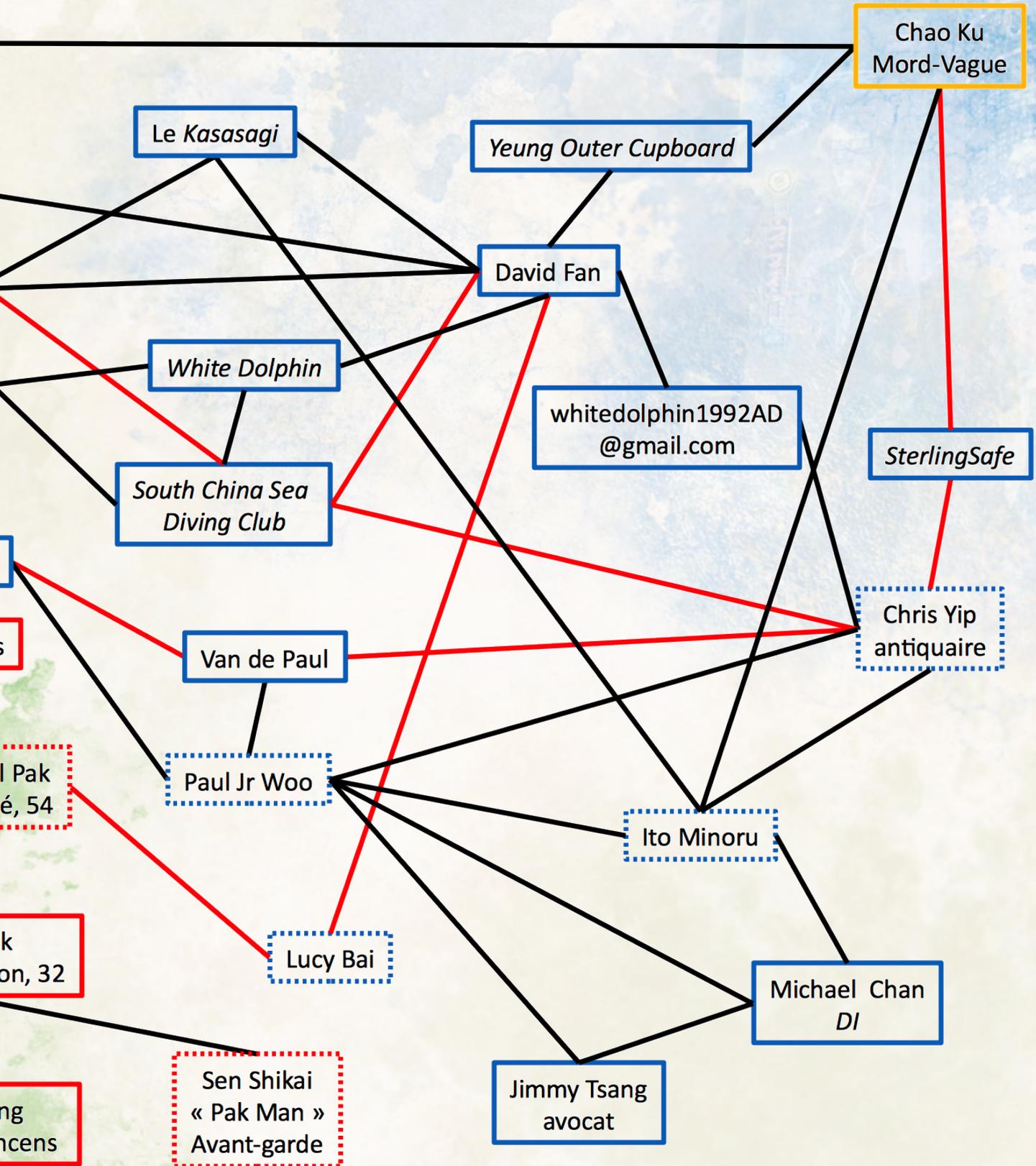
**Jour 12 :**

- (Au plus tôt) : le corps de Chris Yip est trouvé par la police dans le van de Paul Jr.

# L'AFFAIRE DU TIGRE DE NACRE



Vous avez ici les principaux lieux et personnages mentionnés dans le texte avec les liens entre eux. Les traits rouges indiquent les connexions essentielles, soit qui se feront mécaniquement, soit que les joueurs doivent absolument établir pour comprendre et résoudre le scénario.



# 奇聞 異事



Aptitude physique : 1  
 Aptitude martiale : 2  
 Aptitude mentale : 1  
 Aptitude sociale : 1  
 Aptitude spirituelle : 1  
 Hei : 4  
 Vitalité : 4 (16 / 8)

**Macaques verts**

**Spécialités**  
*Se trouver des excuses*  
*Mains nues pour Luke Chow (chef)*

**Hei** 0000  
**Vitalité**  
 0000 0000  
 0000 0000



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

**Rosy Pak**

**Pouvoir**  
*Immatérialité*

**Hei**  
 0000 0000  
**Vitalité**  
 0000

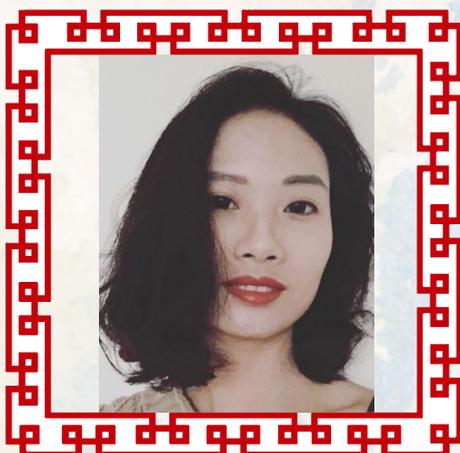


Aptitude physique : 3  
 Aptitude martiale : 3  
 Aptitude mentale : 1  
 Aptitude sociale : 1  
 Aptitude spirituelle : 2  
 Hei : 8  
 Vitalité : 12

**Tigre fantôme**

**Pouvoirs**  
*Crocs et griffes spectraux,*  
*Feulement de l'âme brisée,*  
*Se nourrir de langoisse,*  
*Mauvais rêve*

**Hei** 0000 0000  
**Vitalité**  
 0000 0000  
 0000

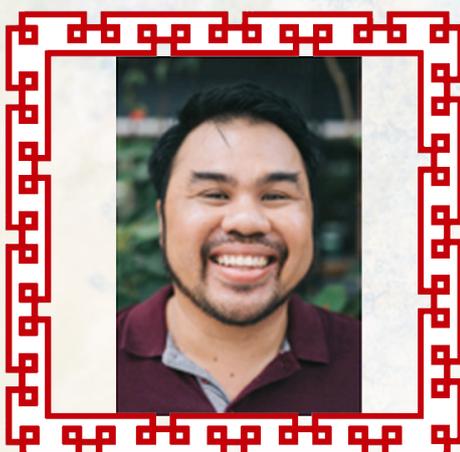


Aptitude physique : 1  
 Aptitude martiale : 1  
 Aptitude mentale : 2  
 Aptitude sociale : 2  
 Aptitude spirituelle : 2  
 Hei : 8  
 Vitalité : 4

**Rosy Woo**

**Spécialités**  
*Danse, Jouer la comédie*

**Hei**  
 0000 0000  
**Vitalité**  
 0000



Aptitude physique : 1  
 Aptitude martiale : 1  
 Aptitude mentale : 2  
 Aptitude sociale : 2  
 Aptitude spirituelle : 1  
 Hei : 4  
 Vitalité : 4

**Tim Chau**

**Spécialités**  
*Photographie, Politique*

**Hei** 0000  
**Vitalité** 0000



Aptitude physique : 2  
 Aptitude martiale : 3  
 Aptitude mentale : 2  
 Aptitude sociale : 3  
 Aptitude spirituelle : 2  
 Hei : 8  
 Vitalité : 8

**Dan Mok**

**Pouvoirs et Spécialités**  
*Boxe de l'Ivresse :  
 Chuter du ciel, La Lame  
 s'envole, L'Alcool mauvais  
 Mains nues, Inspirer confiance*

**Hei** 0000 0000  
**Vitalité**  
 0000 0000



Aptitude physique : 2  
 Aptitude martiale : 2  
 Aptitude mentale : 1  
 Aptitude sociale : 1  
 Aptitude spirituelle : 1  
 Hei : 4  
 Vitalité : 8 (16 / 32 en  
 groupe de 4)

**Hommes de  
 main de Pikachu**

**Spécialités**  
*Armes blanches,  
 La fermer, Intimider*

**Hei** 0000  
**Vitalité**  
 0000 0000  
 0000 0000  
 0000 0000  
 0000 0000



Aptitude physique : 1  
 Aptitude martiale : 1  
 Aptitude mentale : 2  
 Aptitude sociale : 2  
 Aptitude spirituelle : 1  
 Hei : 4  
 Vitalité : 4

**David Fan**

**Spécialités**

*Plongée, Piloter bateau à moteur, Appareils radar, Pleurer la perte de Lucy, prier avant d'être exécuté*

**Hei** 0000  
**Vitalité** 0000



Aptitude physique : 3  
 Aptitude martiale : 3  
 Aptitude mentale : 1  
 Aptitude sociale : 1  
 Aptitude spirituelle : 2  
 Hei : 8  
 Vitalité : 12

**Meng Kun**

**Pouvoirs et Spécialités**

*Aspirer la vie, Sabre de la vengeance Sabre, Résister à la magie*

**Hei** 0000 0000  
**Vitalité** 0000  
 0000 0000



Aptitude physique : 2  
 Aptitude martiale : 2  
 Aptitude mentale : 2  
 Aptitude sociale : 1  
 Aptitude spirituelle : 1  
 Hei : 4  
 Vitalité : voir p. 41

**Soldats Qing**

**Pouvoir**

*Chair des abysses*

**Hei** 0000  
**Vitalité**  
 00  
 0000  
 0000 00  
 0000 0000  
 0000 0000 00



Aptitude physique : 3  
 Aptitude martiale : 3  
 Aptitude mentale : 2  
 Aptitude sociale : 2  
 Aptitude spirituelle : 3  
 Hei : 12  
 Vitalité : 12

**Chao Ku**

**Pouvoirs et Spécialités**

*Crocs, Corps massif, Limier sanglant, Sentir le heï, Suranné, Trouver la perle, Mener sur la Cinquième Voie Exploits de force, Traque, La Voie, Géomancie*

**Hei** 0000  
 0000 0000  
**Vitalité**  
 0000 0000  
 0000



Aptitude physique : 2  
 Aptitude martiale : 2  
 Aptitude mentale : 1  
 Aptitude sociale : 1  
 Aptitude spirituelle : 2  
 Hei : 8  
 Vitalité : 8

**Esprits-squilles**  
**Pouvoirs et Spécialités**  
*Carapace, Détente mortelle, Cavitation*  
*Discrétion, Frappe 4, Voir*  
**Hei**  
 OOOO OOOO  
**Vitalité**  
 OOOO OOOO



**Mangeur de Perles**  
 Ci-contre le cycle des heures qui vous donne la Difficulté pour résister au Roi-Dragon et son nombre de hei disponible.



Aptitude physique : 2  
 Aptitude martiale : 2  
 Aptitude mentale : 3  
 Aptitude sociale : 3  
 Aptitude spirituelle : 4  
 Hei : 16  
 Vitalité : 8

**Huissier de Corail**  
**Pouvoirs et Spécialités**  
*Général des abysses, Hydromancie, Toucher urticant*  
*Créatures surnaturelles, Politique des esprits, Étiquette, Diplomatie, Psychologie, Hydromancie,*  
*La Voie*  
**Hei** OOOO OOOO  
 OOOO OOOO  
**Vitalité** OOOO OOOO



Aptitude physique : 2  
 Aptitude martiale : 1  
 Aptitude mentale : 3  
 Aptitude sociale : 2  
 Aptitude spirituelle : 2  
 Hei : 8  
 Vitalité : 8

**DI Michael Chan**  
**Spécialités**  
*Analyser dossier, Pègre, Influencer sa hiérarchie*  
**Hei** OOOO  
**Vitalité**  
 OOOO OOOO



Aptitude physique : 1  
 Aptitude martiale : 1  
 Aptitude mentale : 2  
 Aptitude sociale : 2  
 Aptitude spirituelle : 1  
 Hei : 4  
 Vitalité : 4

**Jimmy Tsang**

**Spécialités**  
*Droit*

**Hei**  
 OOOO

**Vitalité**  
 OOOO



Aptitude physique : 2  
 Aptitude martiale : 2  
 Aptitude mentale : 3  
 Aptitude sociale : 2  
 Aptitude spirituelle : 1  
 Hei : 4  
 Vitalité : 8

**DCI Paul Hung**

**Spécialités**  
*Conduite*  
*Tir*  
*Enquête*  
*Détecter le mensonge*

**Hei** OOOO

**Vitalité**  
 OOOO OOOO



Aptitude physique : 2  
 Aptitude martiale : 2  
 Aptitude mentale : 2  
 Aptitude sociale : 2  
 Aptitude spirituelle : 2  
 Hei : 8  
 Vitalité : 8

**Louis Pak**

**Spécialités**  
*Économie, Pègre,*  
*Histoire, Séduction*

**Hei**  
 OOOO

**Vitalité**  
 OOOO OOOO



Aptitude physique : 2  
 Aptitude martiale : 2  
 Aptitude mentale : 3  
 Aptitude sociale : 2  
 Aptitude spirituelle : 3  
 Hei : 12  
 Vitalité : 8

**Jason Tsong**

**Pouvoirs et Spécialités**  
*Kung-fu de la Mante*  
*religieuse : La Caresse furtive*  
*Mains nues, Psychologie, Exorcisme, Géomancie*

**Hei** OOOO OOOO

OOOO

**Vitalité** OOOO

OOOO



Aptitude physique : 1  
 Aptitude martiale : 1  
 Aptitude mentale : 3  
 Aptitude sociale : 3  
 Aptitude spirituelle : 1  
 Hei : 4  
 Vitalité : 4

**Harry Fong**

**Spécialités**  
*Droit, Politique,  
 Persuasion, Contacts*

**Hei**  
 0000  
**Vitalité**  
 0000

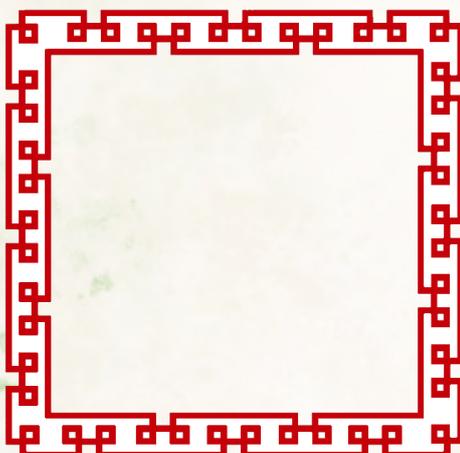


Aptitude physique : 2  
 Aptitude martiale : 2  
 Aptitude mentale : 2  
 Aptitude sociale : 2  
 Aptitude spirituelle : 1  
 Hei : 4  
 Vitalité : 8

**Samuel Tso**

**Spécialités**  
*Conduite, Kung-fu,  
 Père, Politique,  
 Intimidation*

**Hei**  
 0000  
**Vitalité**  
 0000 0000



---

## VOS NOTES SUR LE SCENARIO

---

**Date:** <Jour 2> 8:17 am  
**To:** contact@thedenofcaishen.hk  
**From:** whitedolphin1992AD@gmail.com  
**Subject:** Objets intéressants pour vous  
**Attachments:** 9

Monsieur Yip,  
J'ai des objets de valeur à vous confier en vue de les vendre. J'ai mis des photos en pièces jointes. Contactez-moi.

WhiteDolphin

P.S.: discrétion demandée

**Date:** <Jour 8> 3:32 pm  
**To:** contact@thedenofcaishen.hk  
**From:** ito.minoru@sakusakaki.jp  
**Subject:** Suis bien arrivé  
**Attachments:** -

Bien arrivé, je confirme pour ce soir. Suis au Red Camelia Hotel, chambre 708. Ou préférez-vous que je vienne à votre boutique ?

Ito Minoru

**Date:** <Jour 8> 10:37 pm  
**From:** contact@thedenofcaishen.hk  
**To:** whitedolphin1992AD@gmail.com  
**Subject:** Affaire conclue !  
**Attachments:** -

Affaire conclue, sabre et sceau !  
votre part vous attend. Même lieu, même heure ? Suis preneur du reste.

Yip

La version électronique de ce mail ayant été détruite, il n'existe qu'en version papier dans le coffre de Chris Yip...

## CREDITS ILLUSTRATIONS

Logo du jeu : Julien Dejaeger

Fond de page : Julien Dejaeger

Photo utilisée pour la 1<sup>e</sup> et la 4<sup>e</sup> de couverture :

Aleksandar Pasaric, pexels.com

Tigre : DP – Illustration from a Chinese Medical Book,

Song Dynasty, Shaoxing Period, 1159 AD

Illustration pages 2-3 : Xavier « Coliandre » Collette

Illustration utilisée en frise centrale :

Xavier « Coliandre » Collette

Photo page 6 : montage, “Graou”, photo de fond,

Ethan Brooke, pexels.com

Photo page 9 : Natasha Lois, pexels.com

Photo page 12 : Brayden Law, pexels.com

Image page 13 : publicitaire, passée dans un filtre

Image page 14 : publicitaire, passée dans un filtre

Image page 22 : OpenClipart-Vectors, pixabay.com

Les autres images ont été trouvées sur la toile mondiale  
ou sont des montages de “Graou”

# 奇聞 異事



# 奇聞 異事

## SCENARIO : L'AFFAIRE DU TIGRE DE NACRE

Les PJ vont être impliqués dans deux lignes narratives parallèles qui vont finir par se rejoindre.

Les *fat si* sont d'abord témoins de la manifestation du fantôme d'une fillette traquée à la fois par un fantôme de tigre et les membres d'un gang. Ils sont ensuite chargés par la sœur d'un de leur collègue exorciste d'innocenter ce dernier, retrouvé sur les lieux d'un meurtre l'arme du crime à la main...

Scénario gratuit, amateur et non-officiel publié avec l'accord des auteurs du jeu ainsi que celui des éditions Antre Monde