

COMME NEUF !

SÉBASTIEN MÈGE



Scénario 100 % enquête et déduction
pour Hong Kong — Les Chroniques de l'Étrange

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	3	ANNEXES.....	18
SYNOPSIS	3	TAAMPUI	18
APERÇU GLOBAL	3	AUTRE JINGNAAI	18
SCÉNARIO :		FEUILLE DE ROUTE DU 04/10	19
COMME NEUF !	4	ENTREPRISES : DIFFICULTÉ I	20
BUT DE L'AVENTURE	4	ENTREPRISES : 1 ^{ER} DÉ-FASTE	21
NOTIONS ABORDÉES	4	ENTREPRISES : 2 ^E DÉ-FASTE	21
ESPRIT SOENGSAN	4	CONTACTS : DIFFICULTÉ I	22
LE JEU DE PISTE DE TAAMPUI	5	CONTACTS : 1 ^{ER} DÉ-FASTE	22
LE MATIN, LOKSHU DE DÉPART	5	MJ : LES CONLISSSES DE LA CRÉATION	23
CHEZ LAN, LOKSHU RITUEL	6	PJ : LE FESTIVAL DU DOUBLE NEUF	23
MISSION DES PJ	6		
SE RENDRE À LA SOURCE	6		
ARRÊT LEIGHTON HILL	9		
LE JEU DE PISTE	10		
INTERROGER LES CONTACTS	11		
FIN DE LA PARTIE	16		

Auteur : Sébastien Mège
sebnariste@yahoo.fr

Relecteur : Nans Naudier

INTRODUCTION

SYNOPSIS

Taampui est la protagoniste principale de l'aventure. C'est une soengsan, un esprit qui possède à la fois un côté mauvais et un côté bon. Au coucher du soleil du Festival du Double Yang, Taampui deviendra un démon ou un esprit bienveillant. Pour l'heure, le côté mauvais de Taampui prend le pas sur son côté bon. Pour décider quel côté l'emportera, la nature joueuse de Taampui l'a poussée à créer un immense jeu de pistes à travers le cœur de Hong Kong. Associé au Feu, son côté mauvais a volé des marchandises rattachées spirituellement à l'Eau, juste pour se rassurer sur sa capacité à dominer ses faiblesses. De plus, parce que son côté mauvais veut dominer les autres, Taampui fait porter le chapeau pour son vol à d'innocentes jjugwaai, choisies à l'avance et dont l'Aspect principal est le Métal. Ainsi, Taampui domine son dominant (l'Eau) et assoit son emprise sur ses dominées (le Métal). Enfin, si les PJ confondent Taampui avec preuve à l'appui, la soengsan deviendra un esprit bienveillant, sinon elle se transformera en démon.

Mais le côté bon de Taampui a placé ici et là quelques incohérences dans le plan concocté par son côté mauvais.

Grâce à ces anomalies, les PJ s'engagent dans une enquête pour récolter les indices et confondre la véritable coupable. Ils doivent gérer leur temps, car ils n'ont que 5 h 30 pour déjouer les pièges tendus par Taampui.

Les fat si de Hong Kong résoudre-t-ils à temps les énigmes de Taampui ?

APERÇU GLOBAL

Difficulté	● ● ○
Durée	7 h

Combat	○ ○ ○
Enquête	● ● ●
Magie	● ● ●
Social	● ○ ○
Ville	● ○ ○

Compétences usuelles	Enquête, Mondanités, Ressources
----------------------	---------------------------------

Compétences magiques	Géomancie (Divination, Neutralisation), Exorcisme (Traque, Invocation)
----------------------	--

Prétirés conseillés	Penny Woo, Billy Lau
---------------------	----------------------

Prétiré déconseillé	Freddie Tan
---------------------	-------------

SCÉNARIO : COMME NEUF !

BUT DE L'AVENTURE

Au coucher du soleil du Festival du Double yang, les PJ décident de l'avenir d'une jiuwaaï. Soit celle-ci deviendra un démon (Mo), soit un esprit bienveillant.

NOTIONS ABORDÉES

🕒 **Temps limité et topologie.** Le scénario est en temps limité, de 12 h 39 à 18 h 09, un 04/10 lors du Festival du Double Yang. Munissez-vous de la carte de Hong Kong présente à la [page 24](#) en Annexes. Les PJ sont susceptibles de visiter chacun des lieux indiqués sur cette carte. Les distances et durées des trajets correspondent aux données exactes de Hong Kong en 2020. Certaines scènes prennent du temps, elles sont signalées par le symbole horloge : 🕒. Ces scènes chronométrées précisent également la manière de raccourcir les durées, généralement en dépensant des dés-fastes.

À compter de 12 h 39, le MJ doit secrètement comptabiliser le temps des déplacements et des scènes jouées. À 18 h 09, l'avenir de la jiuwaaï Taampui sera scellé.

Au début, il n'est pas clairement dit aux PJ qu'ils font un contre la montre. Le MJ a interdiction de le leur dire. Des indices ou des PNJ peuvent le leur révéler au cours de l'aventure. Il est donc primordial que le MJ tienne compte du temps, car c'est un aspect scénaristique important. À une minute près, les PJ peuvent échouer et Taampui deviendra définitivement un démon. 18 h 10 n'est pas 18 h 09. Aux PJ d'optimiser leur temps.

Scénario d'enquête. Il n'y a rien de plus frustrant dans un scénario d'enquête que de manquer une information à cause d'un jet de dé raté. Aussi, nous partirons du principe qu'un jet de dé raté pour obtenir une information est en réalité réussi, **MAIS** que le PJ n'acquiert que l'information de la Difficulté de base **ET** que la durée écoulée est rallongée de 2 min. Cette aventure étant en temps limité, il se peut que les PJ obtiennent trop tard une information à cause d'un jet de dé raté.

Aspects énergétiques. Le scénario utilise la symbolique des Aspects. Le Feu et le Métal sont principalement mis en scène, l'Eau dans une moindre mesure, et rien sur le Bois ou la Terre. Voir Annexes, [page 21](#).

Ville. Les PJ vont enquêter dans des lieux différents. C'est l'occasion de découvrir les ambiances et les districts de Hong Kong.

ESPRIT SOENGSAN

Un soengsan est un esprit errant au gré des flux de yin et de yang. Il absorbe une partie de la signature énergétique de son environnement. Entouré de yin, il jouera de vilains tours, et à l'inverse, baigné dans du yang, il aura une attitude bienveillante. Pour autant, il ne s'agit que d'une tendance observée durant la jeunesse d'un soengsan. Pendant ce cycle, dont la durée est indéterminée, le soengsan a une puissance faible. Il est souvent victime des moqueries ou manipulations des esprits mauvais, faisant du soengsan un esprit un peu mauvais bien malgré lui.

Quand arrive la fin du cycle, il est l'heure pour le soengsan de devenir un esprit adulte et puissant. Sa nature joueuse, reflet de la prédominance de son Aspect Feu, pousse le soengsan à créer un immense jeu de piste pour déterminer s'il sera définitivement un esprit adulte mauvais ou bon.

Chaque soengsan fixe les règles de son jeu qui répondent toutes aux trois points suivants. Le premier est qu'il a toujours lieu lors du Festival du Double Yang, date de la fin du cycle. Le jeu se termine au coucher du soleil du Festival du Double Yang. Le deuxième est que la cruauté ou la bonté du jeu renvoie aux énergies respectivement yin ou yang, absorbées par la soengsan durant sa jeunesse. Enfin, le troisième est que le défi est ouvert à tous. Quiconque y participe peut agir sur la nature définitive du soengsan. C'est là, un amusement fort apprécié des démons.

En effet, certains démons maltraitent volontairement les soengsan afin qu'ils sombrent dans le yin, et qu'ils deviennent des démons adultes à la fin du jeu. Il existerait même des paris entre démons à ce sujet.

LE JEU DE PISTE DE TAAMPUI

Taampui est une soengsan et la PNJ principale de l'aventure. Elle deviendra adulte à 18 h 09, heure du coucher de soleil du Festival du Double Yang dans cette aventure. Elle a créé un jeu de piste pour que les joueurs, les fat si interprétés par les PJ, essaient de la trouver avant l'heure fatidique. S'ils la trouvent, avec arguments à l'appui, Taampui deviendra un esprit adulte bienveillant (yang). Dans le cas contraire, elle se transformera en démon malveillant (yin).

Cette dualité mauvais/bon s'exprime dans le jeu suivant.

CÔTÉ MAUVAIS

Le côté mauvais de Taampui a surveillé pendant un temps (semaines à mois) sept jugwaai féminins de Hong Kong. Taampui veut leur faire endosser la responsabilité d'un vol de marchandises. Elle a choisi ces victimes, car :

- Elles ont un lien fort avec le Métal. Voir Annexes : Entreprises 2^e dé-faste. Comme Taampui est un esprit d'Aspect Feu et que celui-ci domine le Métal, son côté mauvais cherche à dominer les êtres de Métal.
- Elles ont soi-disant volé des marchandises d'Aspect Eau. Or, l'Eau domine le Feu, donc Taampui. Mais son côté mauvais refuse de reconnaître sa faiblesse. Il a donc volontairement choisi des marchandises à faible valeur d'Eau pour soumettre son dominant.
- Elles sont éparpillées dans tout Hong Kong. Un rire narquois et silencieux parcourt Taampui qui s'amuse déjà à l'idée de voir les fat si courir à travers tout Hong Kong en contre la montre.
- Elles sont des jugwaai féminins aux pouvoirs semblables aux siens.
- Elles ont fait de bonnes actions qui déplaisent au côté mauvais de Taampui. Voir Annexes : l'énerve-ment de Taampui.

CÔTÉ BON

Le côté bon de Taampui a cependant semé des incohérences et des indices dans le plan. Les voici :

- Les victimes n'ont pas l'intégralité des pouvoirs de Taampui. Par déduction, recherches ou interrogatoire, il est possible de dresser le profil de chacune.
- Le mobile du vol est le même pour chacune. L'entreprise des jugwaai piégées a des problèmes financiers avec un fournisseur. L'employée jugwaai aurait pris l'initiative de rembourser des acomptes en escroquant son fournisseur.
- Taampui est sur la feuille de route de livraison des marchandises volées. Elle deviendra aux yeux des fat si, une suspecte au même titre que les jugwaai piégées. Jusqu'au moment où les PJ feront sa connaissance, son côté mauvais n'a pas conscience d'être sur la liste des suspects.

LE MATIN, LOKSYU DE DÉPART

Grâce à leur mentor, journaux, calendrier spirituel, fil d'informations sur les réseaux sociaux ou autre, les PJ savent que cette aventure commence le jour du Festival du Double Yang, arbitrairement un 04/10. Donnez-leur « Le Festival du Double Yang » proposé en Annexes.

Le matin est libre, laissé à l'appréciation de chacun. Le scénario commence réellement à 12 h 39, mais ne le dites surtout pas aux joueurs ! À eux de vous décrire comment ils occupent leur matinée et gèrent le temps de préparation de certaines magies, notamment l'Alchimie. Les PJ ont juste prévu de se réunir Chez Lau, pour leur rituel, à l'heure du déjeuner comme à leur habitude.

En tant que MJ, il est important que vous notiez les heures de début des préparations des magies pour déterminer les heures de fin. Car si les PJ n'ont pas fini leur rituel à 12 h 39, un dilemme se posera : devront-ils abandonner leur préparation et être précipités dans les événements en cours, ou préféreront-ils poursuivre au risque d'être déconnectés de la réalité ?

Du fait du Festival du Double Yang, les flux énergétiques sont perturbés et les règles changent pour déterminer le Loksyu de départ. Au lieu que les joueurs lancent les dés, les résultats de ces derniers sont déjà déterminés, quel que soit le nombre de PJ.

Annoncez les chiffres suivants les uns après les autres, pendant que les PJ les placent sur le Loksyu : « 1, 2, 3 et 9 ».

CHEZ LAU, LOKSYU RITUEL

Le restaurant Chez Lau est situé sur l'île de Hong Kong dans le district Wan Chai. Les PJ sont dans son arrière-salle, un peu après 12 h 30. C'est l'heure de leur rituel de groupe.

Mais du fait du Festival du Double Yang, les flux énergétiques sont perturbés et les règles changent. Au lieu que les joueurs lancent une deuxième fois les dés, les résultats des dés sont déjà déterminés quel que soit le nombre de PJ.

Annoncez les chiffres suivants les uns après les autres, pendant que les PJ les placent sur le Loksyu : « **1, 8, 0 et 9** ».

Les chiffres du matin et ceux du déjeuner forment un présage caché. 12 h 39, début de la partie. 18 h 09, fin de la partie. Il reste donc 5 h 30 pour agir... mais par rapport à quoi/qui ?

Si, une fois les dés placés, vos PJ vous demandent de répéter l'ordre des chiffres, ne le faites pas. À eux de lire les signes du destin quand ils se manifestent. Après l'heure, ce n'est plus l'heure.

MISSION DES PJ

Le rituel fini, Josie sert le repas aux PJ. À peine ont-ils avalé la dernière bouchée que des cris de panique retentissent dans la rue. Les aiguilles de l'horloge affichent 12 h 39. Les PJ demanderont-ils l'heure exacte ? Idem pour l'heure du coucher du soleil ?

LES PJ SORTENT DU RESTAURANT

Dehors, une vague de panique s'est emparée de la rue. Les passants courent sans se retourner et les automobilistes klaxonnent frénétiquement pour ne pas écraser les piétons. Bientôt, des milliers de personnes envahissent la chaussée, forçant les conducteurs à sortir de leur voiture pour fuir un danger non identifié.

ENQUÊTE/1

De base : en étudiant le mouvement de foule, tu comprends que tous les passants fuient un même point plus en amont dans la rue, et hors de vue. Personne ne crie au feu, aux règlements par balles ou à l'effondrement soudain d'un gratte-ciel. Ils hurlent des expressions comme « J'ai peur ! », « C'est affreux ! », « C'est horrible ! », « Au secours ! ». En remontant le courant des piétons, il te serait possible de te rappro-

cher de la source de cette panique. Mais tu dois agir rapidement, de peur de voir ce flux de personnes disparaître, et avec, la localisation du danger.

+1 dé-faste : les visages des passants sont frappés d'une peur panique, mais éphémère, typique de celle provoquée par un jiu'gwai un peu puissant. Ces derniers sont trop nombreux à posséder ce genre de pouvoir pour que tu saches précisément lequel.

LES PJ RESTENT DANS LE RESTAURANT

🕒 1 h plus tard, à 13 h 39, l'inspecteur Anthony Gam s'entretient avec les PJ Chez Lau. Il leur montre l'enregistrement d'une caméra de surveillance. La vue est à l'angle de la rue et montre l'arrière d'une fourgonnette du transporteur « China Express ». Inspirez-vous de la section « Que s'est-il passé ? » pour décrire la scène à vos PJ.

À cause de la faible résolution, il est impossible d'obtenir des détails précis (logo sur l'uniforme bleu ou la robe crème, forme des pupilles, ergots aux mains...).

À la fin du visionnage, Anthony dit aux PJ : « Vu la panique ambiante, je pressens qu'un jiu'gwai est à l'œuvre. Il va nous falloir la journée pour désencombrer le carrefour et faire regagner leur véhicule aux conducteurs. Certaines polices d'assurance vont sauter, plusieurs voitures se sont encastrées. Il n'y a pas eu de blessés ou de pertes humaines.

En attendant, trouvez-moi ce jiu'gwai pour éviter un nouveau vent de panique. Ah, tenez ! Voici la feuille de route de livraison de la journée. Peut-être que les destinataires sauront quelque chose ».

Donnez aux PJ la « Feuille de route du 04/10 », en Annexes.

SE RENDRE À LA SOURCE

Aller à contre-courant d'une foule paniquée est extrêmement compliqué. Voici deux exemples sur la manière de procéder.

- 🕒 **Sur la chaussée.** À pied et en jouant des coudes, le PJ doit réussir un jet en **PROUESSE** ou **KUNG-FU/3**. Jet réussi/raté : 1 min et perte 1 Zing/3 min et perte 2 Zing. Du fait d'aller à contre courant de la foule, le PJ perd du Zing et n'a pas la possibilité de réduire le temps.
- 🕒 **Parkour.** Le PJ saute d'enseignes en enseignes ou de voitures en voitures qui abondent dans la

rue, **PROUESSE** ou **KUNG-FU/1**. Jet réussi/raté : 1 min/3 min et perte 1 Zing. Du fait d'aller à contre courant de la foule, le PJ perd du Zing quand il chute et n'a pas de possibilité de réduire le temps.

- 🕒 **Attendre** que la foule soit moins dense prend 30 min.

UN CARREFOUR SANS VIE

À la source du mouvement de panique se trouve un carrefour vide de vie. Les automobiles présentent des portières ouvertes. Elles n'ont ni conducteur ni passagers mais elles contiennent des attachés-cases sur la plage arrière, ordinateurs portables derrière les sièges, bagages sur le siège avant et autres affaires (bouteille d'eau, journaux, papier, bonbons...). Quelques voitures se sont encastrées dans le décor en entre elles, déclenchant des airbags devenus mous à présent. Les clignotants continuent d'indiquer une direction bloquée par l'embouteillage.

Les commerçants ont tiré leur rideau de fer, y compris les restaurants à l'heure du déjeuner. Personne n'épie la rue derrière les fenêtres des gratte-ciel alentour. Des appartements ont même fermé leurs volets. Dans ce paysage urbain où tout semble figé et sans vie, seul le changement des feux tricolores témoigne encore du passage du temps.

Une fois les premières impressions passées, les PJ ressentent la réminiscence d'un puissant flux de yin en provenance d'une fourgonnette.

QUE S'EST-IL PASSÉ ?

À 12 h 39, une jeune femme chinoise d'environ 25 ans marche parmi la foule (c'est la jiuqwaai Taampui). Elle porte de longs cheveux noirs et un uniforme municipal bleu clair. À l'approche de l'intersection entre Percival Street et Lockhart Road, la foule s'éloigne subitement d'elle (Taampui utilise son pouvoir de Peur 3). Des cris de panique envahissent les rues, et des marées humaines s'enfuient en courant du carrefour et de la jeune chinoise. Plusieurs voitures se rentrent dedans, bloquant complètement la circulation. Aucun conducteur n'a la présence d'esprit de faire un constat et ils abandonnent leur véhicule et leurs affaires. Les rideaux de fer des magasins sont tirés précipitamment depuis l'intérieur des boutiques. En quelques instants, les lieux sont vides de monde.

Seule l'inconnue s'avance calmement vers une fourgonnette estampillée sur ses flancs du logo « China Express ». Elle arrache avec facilité le sys-

tème de fermeture des portes arrière, dont des bouts de métal volent en éclat. Elle monte dans le camion, rempli de diverses marchandises (celles des fournisseurs d'Aspect Eau, voir Annexes « Entreprises, Difficulté 1, fournisseurs »), passe sa tête entre les deux livreurs, et leur demande de garder le silence en barrant verticalement sa bouche avec son doigt. Du fait de la proximité avec la jiuqwaai, les deux livreurs sont terrorisés. Ils ne peuvent ni bouger, ni parler et à peine respirer. Ils sont assis sur les sièges avant et ceinturés normalement.

À l'arrière de la fourgonnette, Taampui s'avance jusqu'au seuil. Elle salue de la main la caméra de surveillance avec un large sourire amusé. Puis, les marchandises flottent dans l'air, et d'un seul grand coup de vent, elles disparaissent en même temps que la jeune fille (Taampui utilise son pouvoir de Lévitiation, puis de Rapidité et enfin d'Invisibilité). Les livreurs sentent les amortisseurs se redresser légèrement, comme si un poids énorme avait été déchargé (Taampui utilise son pouvoir de Télékinésie pour transporter les marchandises dans sa fourgonnette). Pour les livreurs, s'en est trop. Ils perdent connaissance, mais restent vivants.

LA FOURGONNETTE

LES PJ APPROCHENT

La fourgonnette est engagée dans la rue Lockhart Road en provenance du sud de Percival Street. Les PJ sont au carrefour de ces deux rues et arrivent par l'arrière du véhicule.

À l'avant, les PJ découvrent le conducteur et le passager. Ils sont livides, la tête en arrière sur l'appui-tête. La ceinture de sécurité leur barre la poitrine qui se soulève et s'abaisse légèrement. Les deux salariés sont en vie. Les portes avant sont fermées par le système de centralisation.

La feuille de route de la livraison du jour est posée sur la plage avant de la fourgonnette (voir « Feuille de route »).

LES LIVREURS SE RÉVEILLEN

Quand les PJ approchent, les deux livreurs sont en train de se remettre. Ils ont subi de plein fouet l'effet de Peur de Taampui. Encore sous le choc, ils peuvent néanmoins tenir une conversation. Leurs vies ne sont pas en danger.

Le réveil ne prend pas de temps.

Les deux hommes sont de simples humains mortels, inconscients des dangers du surnaturel, ayant

une vie normale et travaillant honnêtement. Ils se demandent comment ils vont bien pouvoir justifier la perte de la marchandise à leur patron, preuve de leur sérieux et de leur professionnalisme. Ils ne mentent pas. Le transporteur China Express n'est qu'un intermédiaire, n'ayant rien à voir avec les litiges à propos des acomptes (voir Annexes « Entreprises, Difficulté 1, Clients »).

🕒 INTERROGER LES LIVREURS

Interroger les deux hommes : **MONDANITÉS OU SCIENCES (MÉDECINE)/1.**

- Jet réussi/raté : 20 min/22 min.
- Dé-faste : -5 min par dé-faste, max 3 dés-fastes.

ALCHIMIE (ELIXIRS) : Il est possible de remplacer le Jet en faisant boire une potion de base de soin psychique par PNJ : 10 min, aucun moyen de gagner du temps, mais le Jet est réussi. Le PNJ qui a bu la potion raconte les paragraphes « histoire commune » et « paroles supplémentaires » correspondantes.

Histoire commune. Inspirez-vous de la partie « Que s'est-il passé ? », sachant que comme les deux livreurs n'ont pas bougé de leur siège, leur champ de vision n'a peut-être pas tout vu (laissé à votre appréciation).

Paroles supplémentaires du conducteur Syun. « Ses yeux étaient bizarres, et elle ne portait pas de lentilles ».

Paroles supplémentaires du passager Bashilao. « Elle avait une boursouffure sur une main (l'ergot) ».

Les PJ feraient bien de laisser leur carte de visite aux deux livreurs si jamais un détail leur revenait en mémoire.

L'appel 2 h plus tard. Notez l'heure à laquelle les PJ rencontrent les livreurs. Si l'échange fut amical, ces derniers les appelleront 2 h plus tard pour leur dire « la forme des pupilles était horizontale ». Ils communiqueront également les informations dans « paroles supplémentaires ».

La couleur bleue est très largement employée pour les vêtements municipaux de Hong Kong. Elle ne permet donc pas d'identifier le travail de l'inconnue.

🕒 LA CAMÉRA DE SURVEILLANCE

Il est également possible de voir la scène de panique et la disparition des marchandises à travers une des caméras de surveillance. C'est celle-ci que Taampui a saluée de la main avec un grand sourire. C'est aussi l'enregistrement de celle-ci qu'Anthony Gam a montré aux PJ, dans l'éventualité où ces derniers n'auraient pas quitté le restaurant Chez Lau.

Le Jet, la Difficulté et le temps écoulé dépendent de la manière dont les PJ veulent avoir accès à l'enregistrement. Ex. :

- **Convaincre un commerçant apeuré de parler derrière son rideau de fer, MONDANITÉS/2.** Jet réussi/raté : 5 min/7 min. Dé-faste : -1 min par dé-faste, max 1 dé-faste.
- **Pirater la caméra municipale, TECHNOLOGIES/2.** Jet réussi/raté : 5 min/7 min. Dé-faste : -1 min par dé-faste, max 3 dés-fastes.
- **Obtenir l'enregistrement par voie officielle, via Anthony Gam, RESSOURCE APPROPRIÉE/1.** Jet réussi/raté : 13 min/15 min. Dé-faste : -3 min par dé-faste, max 4 dés-fastes.

FOUILLER L'ENDROIT

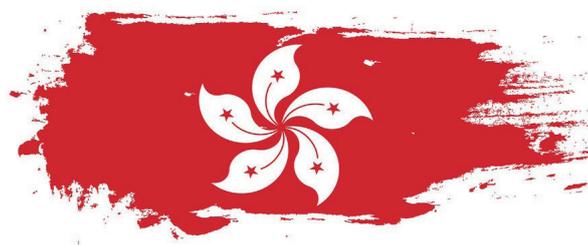
Vous trouverez sur cette page de quoi répondre aux PJ s'ils utilisent leurs compétences ou leur magie pour trouver des indices.

🕒 RESSOURCES

Le PJ utilise **RESSOURCES (RENSEIGNEMENTS OU INFLUENCE) /1** pour contacter l'un de ses indicis. Celui-ci raconte ce qu'il sait au sujet de l'incident.

- Jet réussi/raté : 30 min/32 min.
- Dé-faste : -5 min par dé-faste, max 4 dés-fastes.

De base : le nœud néfaste de yin, dû à la panique ambiante créée par une jjugwaai, va s'évanouir de lui-même d'ici 1 h. La jjugwaai possède un pouvoir de Peur.



🕒 EXORCISME – TRAQUE

Les informations suivantes sont cumulatives.
Dé-faste : -1 min par dé-faste, max 4 dés-fastes.

INFORMATION, 2 points : jjugwaai féminin avec les pouvoirs de peur (Peur 3) et de rapidité, dans un rayon de 10 km. Possède un ergot aux scaphoïdes.

+2 points (4) : la jjugwaai s’amuse à contrecœur bien qu’elle soit satisfaite du spectacle (le côté bon de Taampui ne veut pas de ce jeu de pistes et le côté mauvais s’en délecte).

+2 points (6) : la jjugwaai possède un pouvoir d’invisibilité, capable de changer complètement son apparence, vêtements inclus.

PISTAGE, 3 points : la jjugwaai s’est déplacée vers le sud, à 1 km. Si les PJ poursuivent la traque, allez à « Arrêt Leighton Hill ».

🕒 GÉOMANCIE – DIVINATION

Les informations suivantes sont cumulatives.
Dé-faste : -5 min par dé-faste, max 4 dés-fastes.

2 points : ta vision montre un dé et un jeu de cartes qui tournent autour d’un axe imaginaire au-dessus d’une carte du cœur de Hong Kong. (Pour refléter la nature joueuse de Taampui et son jeu de piste).

+1 point (3) : ta vision montre en accéléré, une chrysalide, une chenille et un papillon. (Pour refléter le pouvoir d’invisibilité et un lien indirect avec les oiseaux).

+1 point (4) : ta vision montre deux couchers de soleil, l’un affiche un visage en colère, l’autre sourit avec bienveillance. (Pour refléter le destin dual de Taampui au coucher de soleil, démon ou bon esprit).

GÉOMANCIE – NEUTRALISATION

Les informations suivantes ne sont pas cumulatives. Activer cette magie ne prend aucun temps. Il faut donc dépenser 5 points de Puissance (2 + 3) pour obtenir les deux effets ci-dessous.

2 points : le nœud néfaste de yin, dû à la panique ambiante créée par la jjugwaai, va s’évanouir de lui-même d’ici 1 h.

3 points : dissipation instantanée du nœud néfaste. Aussitôt, un restaurateur rouvre son rideau de fer et des piétons réinvestissent les trottoirs.

ARRÊT LEIGHTON HILL

Le fat si traque la signature énergétique de la jjugwaai jusqu’à un coin de verdure encastré entre des blocs de gratte-ciel, juste à côté de l’arrêt de tramway Leighton Hill. La piste magique s’interrompt devant le cadavre encore frais d’un écureuil. L’hippodrome de Hong Kong longe la rue, de l’autre côté.

🕒 SE RENDRE À L’ARRÊT

PROUESSE (PARKOUR)/1.

- Jet réussi/raté : 1 min/3 min.
- Dé-faste : -2 min par dé-faste, max 1 dé-faste.

DEUXIÈME DÉPLACEMENT

À force de méchanceté, Taampui a déjà eu des rappels auparavant à l’ordre par d’autres fat si (ceux-là mêmes qui ont rempli la base de données sur le Taonet). Elle sait que des fat si peuvent la traquer correctement. Pour effacer sa trace, elle s’est rendue dans le jardin public de Leighton Hill. Arrivée dans le parc, elle a tué un écureuil pour camoufler sa signature énergétique avec celle de l’animal. Elle a ainsi interrompu toute possibilité de traque (ex. : Géomancie – Traque). L’effet du subterfuge a duré quelques minutes, temps suffisant pour que Taampui regagne son appartement avec les marchandises volées à 200 m du parc.

🕒 DEUX TÉMOINS

Deux vieux chinois jouent au zeong kei (échecs chinois) sur un muret de pierre du jardin public, en train de refaire le monde. Ils prennent du bon temps et sont heureux de dialoguer avec d’autres personnes.

MONDANITÉS/1.

- Jet réussi/raté : 10 min/12 min.
- Dé-faste : -3 min par dé-faste, max 1 dé-faste.

Les deux amis diront qu’un grand vent s’est soulevé derrière eux (fin du premier déplacement de Taampui, de la fourgonnette à Leighton Hill). Se retournant, ils ont a priori aperçu des bonbonnes d’eau sur palettes à travers les feuillages. Sans doute une livraison puisqu’après une autre rafale (Taampui modifie son apparence et se rend chez elle avec la marchandise), les bonbonnes ont disparu. Pour les vieux amis, la livraison était terminée.

LE JEU DE PISTE

Que les PJ aient visionné l'enregistrement de la caméra de surveillance, fouillé les environs de la fourgonnette ou remonté la signature énergétique jusqu'à Leighton Hill, ils perdent en fin de compte la trace de la jjugwaai et des marchandises. Il ne reste plus qu'à interroger les contacts et les entreprises notés sur la feuille de route.

LA FEUILLE DE ROUTE

La feuille de route de la livraison du jour est posée sur la plage avant de la fourgonnette. Au besoin, les livreurs acceptent qu'un PJ photographie le document avec son smartphone. Donnez aux PJ « Feuille de route du 04/10 » en Annexes. Il suffit de tendre le bras pour récupérer ce document, ce qui ne prend aucun temps.

Quand les PJ en prennent possession, leur capacité de fat si identifie aussitôt que tous les contacts sont des jjugwaai féminins.

LA LISTE DES PORTRAITS

SE RENSEIGNER

La pertinence et la difficulté d'accès aux données personnelles des contacts sont variables. Certains sont sur des réseaux sociaux, d'autres pas. Certains ont été recensés par des fat si, mais pas tous. Enfin, certains gardent un contrôle sur leur vie privée, sont sans histoires ou se fondent dans la masse des 7,5 millions de Hongkongais. Bien que les PJ puissent obtenir de premières informations, rien ne vaut une rencontre avec les jjugwaai. C'est aussi l'occasion de confondre les renseignements.

Ex. : **TECHNOLOGIES** (Taonet, Réseaux sociaux)/2

- Jet réussi/raté : 16 min/18 min.
- Dé-faste : -2 min/dé-faste, max 3 dés-fastes.

TÉLÉPHONER EN AMONT

Les numéros de téléphone des destinataires et leur contact pour la livraison sont notés sur la feuille de route. Avant ou pendant le déplacement vers un lieu,

les PJ peuvent appeler. 📞 Téléphoner prend 2 min par appel.

Excepté pour le zoo, la scène sera toujours la même. Le PJ parle d'abord avec une standardiste qui transfère ensuite l'appel au contact. Celle-ci répond qu'elle n'a jamais commandé les marchandises, mais qu'il arrive parfois que son patron ou une secrétaire donne son nom pour plus de facilité. La situation la surprend car elle n'en a pas été informée au préalable, sans être pour autant vraiment gênée. Le PJ reconnaît à chaque fois une voix féminine.

Pour le zoo, les PJ obtiennent directement Taampui, pas un standard. Taampui joue les étonnées comme les autres, et attend sa livraison.

LES ENTREPRISES

Les entreprises commercent depuis plusieurs années à Hong Kong. Les PJ obtiennent facilement des informations sur elles (dans les revues de presse spécialisées, les bilans financiers, les communiqués officiels, les sites Internet, etc.).

Ex. : **ÉRUDITION** (Commerce, Comptabilité), **RESOURCES** (Influence ou Renseignements).

- Jet réussi/raté : 16 min/18 min.
- Dé-faste : -2 min par dé-faste, max 3 dés-fastes.

DIFFICULTÉ/1

De base : découpez le paragraphe « Entreprises, Difficulté 1 » prévu page 20 en Annexes pour la donner à vos PJ.

Par dé-faste (2 max), découpez le paragraphe « Entreprises » prévues à cet effet et présentes page 19 en Annexes pour les donner à vos PJ.

LA CARTE DE HONG KONG

Le jeu Les Chroniques de l'étrange — Hong Kong se déroule à notre époque moderne. Internet, smartphones, réseaux sociaux, satellites et autres moyens de communication des années 2020 existent dans le jeu. Les fat si peuvent donc utiliser leur téléphone mobile ou tablette pour localiser les destinations des livraisons, mesurer le temps et les distances entre chacune. Cette recherche ne prend aucun temps.

Donnez aux PJ la carte de Hong Kong, page 28 en Annexes.

INTERROGER LES CONTACTS

ACHETER LES SUCRERIES

Acheter le bonne sucrerie et la proposer à la jiu-gwaai adéquate octroie les bonus ci-dessous. Le bonus est en fonction du lieu d'achat.

Ex. pour le jet d'achat : **RESSOURCES** (Influence ou Renseignements), **ÉRUDITION** (Commerce, Hong Kong, Mythologie, Théologie). Quartiers :

Wan Chai, Wong Tai Sin. Jet réussi/raté : 3 min/5 min. Dé-faste : -1 min/dé-faste, max 2 dés-fastes.

Eastern, Central and Western, Yau Tsim Mong, Kowloon City, Kwun Tong, Sai Kung. Jet réussi/raté : 5 min/7 min. Dé-faste : -2 min/dé-faste, max 2 dés-fastes.

Sham Shui Pau. Jet réussi/raté : 15 min/17 min. Dé-faste : -1 min/dé-faste, max 2 dés-fastes.

PERSONNALITÉ DES JIUGWAAI

IDENTIFIER LES JIUGWAAI

Pendant qu'un PJ parle avec une jiu-gwaai, un autre peut essayer de déterminer la véritable nature de l'esprit (pouvoirs, apparence, comportement général, etc.) en faisant appel à sa magie.

Mais certaines jiu-gwaai sont plus ou moins réticentes à passer ainsi « au scan ». La ligne **Identification par la magie** dans le profil de chaque jiu-gwaai indique si la jiu-gwaai se laisse identifier. Si les PJ la forcent, celle-ci se révolte : elle crie à l'aide, prend la fuite, ou combat pour les plus vindicatives. Le choix revient au MJ.

Voici un guide pour transmettre les informations aux PJ. Prenez en compte les temps de préparation des magies utilisées.

- 🕒 **EXORCISME (TRAQUE). 2 points** : le fat si obtient les trois adjectifs de la jiu-gwaai, notés sous sa présentation et le type de cet esprit; **4 points** : le fat si discerne la véritable apparence de la jiu-gwaai; **6 points** : le fat si identifie un premier pouvoir au choix; **8 points** : le fat si identifie un deuxième pouvoir au choix; **10 points** : le fat si identifie un troisième pouvoir au choix ; **12 points** : le fat si identifie un quatrième pouvoir au choix.

Dé-faste : -1 min par dé-faste, max 4 dés-fastes.

🕒 **GÉOMANCIE (PRIÈRE TERRESTRE).** Pour chaque 2 points, la divinité terrestre révèle les effets d'un pouvoir de la jiu-gwaai. Ex. : elle change souvent d'apparence (invisibilité), des objets flottent autour d'elle (télékinésie), on la craint (peur) et aucun humain ne peut courir à côté d'elle (rapide).

Dé-faste : -1 min par dé-faste, max 4 dés-fastes.

ENQUÊTE

De base : remarque la véritable forme des pupilles ou les ergots aux scaphoïdes s'ils ne sont pas dissimulés magiquement. Si la jiu-gwaai porte des lentilles, les pupilles sont rondes, mais grâce à un Jet d'Enquête réussi, le fat si repère la véritable forme de la pupille.

🕒 MONDANITÉS

S'entretenir avec une jiu-gwaai demande un jet de **MONDANITÉS** (négociations). Des spécialisations comme **Mythologie** ou **Théologie** apportent +1 dé au lancer.

- **Jet réussi/raté** : 14 min/16 min.
- **Dé-faste** : -1 min/dé-faste, max 4 dés-fastes.

Chaque jiu-gwaai a sa vision et son rapport personnel avec la communauté des fat si, ce qui occasionne plus ou moins de réticences de leur part, d'où une Difficulté propre à chaque jiu-gwaai pour le jet Mondanités. Les réponses sont décrites succinctement. Le MJ est invité à paraphraser les informations pour les transmettre aux PJ lors de leur dialogue.

En cas d'échec, seule l'information de la Difficulté 1 est dévoilée **ET** occasionne 2 min de malus, car le PJ n'a pas su trouver immédiatement les bonnes formulations.

RELATION AVEC LES FAT SI

Une petite indication pour montrer comment la jiu-gwaai réagit face au fat si. Le temps de l'entretien avec la jiu-gwaai est inclus dans le jet de Mondanités.

IMAGE

Ce que les PJ apprennent en interrogeant les collègues ou en se renseignant sur les réseaux sociaux.

« QUEL ESPRIT ES-TU ? »

Les PJ savent peut-être qu'une soengsan est à l'œuvre. Dès lors, ils chercheront sans doute à connaître la nature précise de chaque jiu-gwaai qu'ils rencontreront pour trouver la coupable. Malheureusement, la mythologie chinoise est constituée d'une infinité d'esprits aléatoires et hautement personnalisables, ce qui rend impossible, à ce stade de la partie, l'identification de la jiu-gwaai recherchée.

Même la base de données du Taonet ne recense pas tout.

ZHEN, ACUPUNCTRICE

Craintive, parieuse et consciencieuse

La rencontre a lieu au salon d'acupuncture dans le quartier Yau Tsim Mong. Un agent de sécurité surveille l'entrée du salon. Zhen porte une blouse blanche d'acupunctrice. Elle s'entretient avec les PJ dans une cabine privée, au calme.

PERSONNALITÉ

Zhen est un esprit gentil mais craintif. Elle n'a jamais rien fait de criminel, ni aux yeux des humains, ni à ceux des fat si. Elle a du mal à comprendre la société humaine. C'est la raison pour laquelle elle pratique l'acupuncture, afin que les clients humains lui parlent, sans avoir besoin de dévoiler sa vraie nature. Zhen a pris goût aux paris sur les courses hippiques de Happy Valley. Elle connaît extrêmement bien les entraîneurs, les chevaux, les jockeys et les concours. Turfiste chevronnée, les gains quadruplent son salaire. Si elle a bien compris une chose chez les humains, c'est que l'argent est roi... surtout à Hong Kong, troisième place financière mondiale.

- Identification par la magie : oui.
- **ENQUÊTE/1** : pupilles verticales, lentilles.
- **MONDANITÉS/1** : les activités des fournisseurs sont liées à l'Eau. Zhen révèle ses pouvoirs de peur, rapidité et invisibilité. **+1 dé-faste** : pupilles verticales.
- Relation avec les fat si : parce que les fat si représentent l'autorité spirituelle, Zhen a toujours l'impression d'être en tort quand ces derniers l'interrogent. Elle est donc un peu réticente et n'accepte pas facilement d'être scrutée. Si les PJ la forcent, elle quitte immédiatement la cabine en appelant la sécurité. L'agent de sécurité demande aux PJ de partir. Aux yeux du commun des mortels, leur mandat de fat si doit rester caché. Les PJ ne peuvent donc pas procéder à un interrogatoire aussi facilement que le pourrait la police.

IMAGE

« C'est notre meilleure praticienne. Elle est toujours présente lors de notre journée où nous offrons gratuitement nos services. Une fois, je l'ai vu manger des pétales de tulipe. Zhen m'a dit qu'elle avait perdu un pari, sûrement lors d'une course hippique. »

DAAIING, ARMATRICE

Voyageuse, charismatique et réservée

La rencontre a lieu à Taikoo (quartier Eastern sur l'île de Hong Kong) dans les locaux de la compagnie d'assurance Azur'ances Group, installés dans un gratte-ciel. Daaing et les PJ s'entretiennent dans un bureau. Daaing porte un costume et chemise ouverte avec une fine montre en or à son poignet. La vue extérieure donne, au pied du bâtiment, sur un chantier naval assuré par la compagnie, et au loin, sur le bras de mer entre l'île et le continent.

PERSONNALITÉ

Daaing est un vieil esprit qui regarde avec curiosité l'évolution technologique des humains. Elle trouve agréable de prendre le bateau, quoique moins rapide que l'avion. Elle a réussi son permis bateau, contrairement au permis voiture, car elle n'a jamais réussi à comprendre le Code de la route et à assimiler les principes de la conduite.

Sa connaissance du monde surnaturel est très large. Elle devine qu'en ce moment une soengsan s'amuse avec elle pour son passage à l'âge adulte.

Mais elle n'a pas identifié la soengsan et n'en a cure. Daaing sait qu'elle n'a rien à craindre, et qu'au coucher de soleil, le jeu de piste prendra fin.

Elle est la patronne de Mohaai.

- Identification par la magie : oui.
- **ENQUÊTE/1** : pupilles rondes, lentilles.
- **MONDANITÉS/3** : peur, invisibilité. Je me sens observée ces derniers jours et j'en suis écrasée. Les activités des fournisseurs sont liées à l'Eau. Une soengsan se joue de moi en attendant le coucher de soleil. En revanche, je ne sais pas de qui il s'agit.
- Relation avec les fat si : Daaing ne veut pas interférer avec l'autorité des fat si et le cours du destin. Elle garde donc ses connaissances par peur d'influencer les fat si dans leur choix, ce qui pourrait déséquilibrer les flux d'énergies. Un fat si peut apprendre beaucoup de Daaing à condition de se montrer amical et de respecter la confidentialité des informations (représentée par le jet de Mondanités/3).

IMAGE

« C'est une patronne dotée d'une immense culture générale et amoureuse de Hong Kong. On ne la voit pas souvent car elle voyage beaucoup. Elle a l'habitude de réserver des croisières en bateaux pendant ses vacances ».

MOHAAI, PEINTRE POUR NAVIRE

Agressive, vigilante et indépendante

La rencontre a lieu à Taikoo (quartier Eastern sur l'île de Hong Kong) sur un chantier naval. Mohaai est assise sur un échafaudage et tient dans ses mains un gros pistolet à peinture. Elle porte un bleu de travail, couvert de taches de peinture avec un chiffon sale dépassant d'une poche. Elle arrose d'un liquide jaune la coque du bateau. Pour lui parler, les PJ devront soit crier, à cause du bruit ambiant, soit monter sur l'échafaudage. Mohaai ne fera preuve d'aucune politesse avec eux.

PERSONNALITÉ

Mohaai est un esprit libre, refusant l'autorité. Les lois sont faites pour être contournées et Mohaai les transgresse avec délice. Elle ment ou trahit autant qu'elle respire, mais elle ne commet pas d'acte criminel radical, comme tuer ou faire tuer. Son organisme a un énorme besoin de yang qu'elle puise allègrement sur les humains. Quand le yang absorbé provient d'une victime, son goût n'en est que meilleur.

Bizarrement, elle respecte Daaing, sûrement parce que cette dernière est l'une des rares à savoir lui parler. Mohaai met beaucoup de cœur dans son travail de peintre, mais ne l'avouera jamais, par pudeur.

Sa nature rebelle l'entraîne facilement vers les marginaux, comme les triades ou les tagueurs. Elle les aide tant qu'elle reçoit sa part en yang, et que la mission n'inclut rien de mortel.

Comme tous les employés, elle a perdu au zeong kei. De toute façon, elle n'avait pas envie de se conformer aux règles de ce jeu.

- Identification par la magie : non.
- **ENQUÊTE/1** : pupilles rondes, sans lentilles.
- **MONDANITÉS/2** : peur, rapidité, lévitation, invisibilité, ergots dissimulés par l'invisibilité. Je me sens observée ces derniers jours et j'en suis écrasée. Les activités des fournisseurs sont liées à l'Eau.
- Relation avec les fat si : moins Mohaai voit les fat si, mieux elle se porte. Ces inspecteurs du surnaturel représentent tout ce qu'elle exècre : la loi et l'ordre. Si un fat si lui révèle qu'il possède un réel côté marginal ou se laisse absorber au moins 3 points de yang, Mohaai sera plus encline à l'écouter.

IMAGE

« Mohaai est toujours de mauvaise humeur et elle ne s'en cache pas ».

DAO, CONTELIÈRE

Filoute, vigoureuse et pédagogue

La rencontre a lieu au Dao Cutlery Store dans une galerie commerciale du quartier Yau Tsim Mong. Dao porte des chaussures non cirées, un jean et une chemise grise usée. Elle s'entretient avec les PJ dans l'arrière-boutique entre deux clients.

PERSONNALITÉ

Dao est un esprit qui aime les affaires faciles. « Pas de risque, tout dans la poche » pourrait être sa devise. Préférant travailler de l'après-midi jusqu'après le dîner, elle renifle les clients d'un peu trop près à cause de sa nature de rat. Elle s'en excuse ensuite tout en présentant le couteau recherché.

Les énergies pendant le Festival du Double Yang obligent Dao à se transformer en rat durant l'heure éponyme (entre 23 h et 1 h du matin). Elle devient également plus sensible à la lumière pendant cette journée, aussi son échoppe n'est-elle que très peu éclairée.

- Identification par la magie : non.
- **ENQUÊTE/1** : pupilles horizontales, lentilles, ergots sous ses manches.
- **MONDANITÉS/1** : peur, rapidité, invisibilité. **+1 dé-faste** : je me sens observée ces derniers jours et j'en suis écrasée. Invisibilité.
- Relation avec les fat si : fait du mieux qu'elle peut pour leur répondre en évitant de parler de ses activités louches avec les triades. Un fat si peut amadouer Dao (ex. : avec une sucrerie, pot-de-vin ou commander un couteau personnalisé), pour gagner ses faveurs d'indic dans le monde de la pègre hongkongaise.

IMAGE

« La clientèle de Dao laisse parfois à désirer. Je suis sûr que c'est d'elle que Dao tire sa santé financière. Une fois, je crois même l'avoir surprise à soudoyer le vigile pour conserver les clés du rez-de-chaussée du gratte-ciel après la fermeture des magasins... »

TIC TAC TIC TAC

Assurez-vous que les PJ obtiennent bien la feuille de route et la liste des portraits, car ils en auront besoin pour suivre le jeu de piste imaginé par Taampui. Pour rappel, le défi prend fin au coucher du soleil, à 18 h 09.

PINGYEON, GARAGISTE

Herbivore, sale et curieuse

La rencontre a lieu au Garage de la grimace dans le quartier de Kowloon City. Pingyeon porte un bleu de travail, couvert de taches d'huile avec un chiffon sale dépassant d'une poche. Elle s'entretient avec les PJ entre deux voitures démontées, vapeurs d'essence et d'huile de moteur.

PERSONNALITÉ

Pingyeon est un esprit travailleur et honnête. Très manuelle, elle apprécie démonter les choses pour voir comment elles fonctionnent. La mécanique d'une voiture la passionne. Même après plusieurs décennies à changer les plaquettes de frein ou effectuer la vidange, elle s'épanouit encore dans son métier. Elle trouve cette invention humaine merveilleuse.

D'après l'intérieur d'un véhicule et de son entretien, elle cerne avec justesse la vie des clients. Elle se sert de ce don pour leur proposer quelques arrangements esthétiques, voire les orienter vers l'achat d'une voiture.

Elle a déjà rencontré plusieurs esprits (mais aucun de cette aventure) avec lesquels elle partage sa passion. Elle s'est totalement mêlée au tumulte de Hong Kong et vit pleinement sa vie.

- Identification par la magie : oui.
- **ENQUÊTE/1** : pupilles rondes, sans lentilles.
- **MONDANITÉS/1** : peur et lévitation. Je me sens observée ces derniers jours et j'en suis écrasée.
- Relation avec les fat si : elle est un peu surprise d'être à nouveau contrôlée, mais se plie de bonnes grâces aux requêtes des PJ. Comme il y a deux semaines, le PJ ressent une angoisse chez Pingyeon à cause du festival. Pingyeon préfère l'énergie yin, sans pour autant être mauvaise. Noter l'heure à laquelle les PJ rencontrent Pingyeon. Si l'échange avec les PJ est amical, Pingyeon les appellera 1 h plus tard (voir Appels téléphoniques).

IMAGE

« C'est notre meilleure garagiste ! Sa connaissance des voitures et son sens de l'esthétique l'aident à mieux vendre nos prestations. C'est bon pour les affaires ! Je crois qu'elle s'occupe également de retaper des voitures de luxe ».

LUOSIDAO, USINEUSE

Très discrète, alerte et ambiguë

Si rencontre il y a, celle-ci a lieu au Nuages HK Company Limited dans le quartier de Sai Kung. Sitôt les fat si repérés, Luosidao s'enfuit immédiatement, coupant en urgence sa fraiseuse au-dessus d'une plaque d'aluminium à usiner. Elle court dans les rues urbaines vers le sud, pour gagner la forêt à moins d'un kilomètre.

🕒 COURSE-POURSUITE

Les PJ courent après Luosidao dans les rues.

Voici quelques règles simples pour une mise en place rapide de la course poursuite. Chaque PJ doit réussir 4 jets de dés en **PROUESSE (PARKOUR) DIFFICULTÉ 3**, avant d'obtenir 3 échecs. Au quatrième échec, Luosidao s'enfonce sous les frondaisons au sud. Une fois dans la nature, les PJ perdront définitivement sa trace (même avec leurs capacités magiques). Si Luosidao est attrapée ou acculée, elle combat pour s'enfuir.

- Par jet en **PROUESSE (PARKOUR)** : 3 min (ce qui correspond à la vitesse de course moyenne d'un adulte pas trop sportif, soit 5 km/h).
- **Interroger Luosidao** : les PJ ont probablement ficelé Luosidao. Comment vont-ils l'obliger à parler ? Pour rappel, un fat si devrait réguler les énergies et les esprits, pas les torturer. Plus les PJ retiennent prisonnière Luosidao, plus les minutes s'égrènent et la rancune de l'oppressée s'accroît.
- **Tour complet de la roue d'Initiative** : 1 min.

À la fin, ils se rendent compte qu'ils ont perdu du temps sans obtenir de réelles informations.

PERSONNALITÉ

Luosidao trempe dans des activités louches. Elle fuit donc les autorités humaines ou surnaturelles. Pour autant, elle n'a rien fait de répréhensible depuis trois semaines et est une victime du coup monté par Taampui.

- Identification par la magie : non.
- **ENQUÊTE/1** : pupilles verticales, sans lentilles.
- **MONDANITÉS/2** : peur, rapidité, invisibilité, ergots dissimulés par l'invisibilité. Je me sens observée ces derniers jours et j'en suis écrasée.
- Relation avec les fat si : s'enfuit dès qu'elle les voit.

IMAGE

« Employée stable et sans problème ».

TAAMPUI, SOIGNEUSE ANIMALIÈRE

Joueuse, protectrice et dominatrice

La rencontre a lieu au Parc zoologique Central HK Green dans le quartier Central. Taampui porte l'uniforme bleu réglementaire du zoo. Elle tient dans sa main, un sceau compartimenté avec plusieurs types de graines dedans. Elle donne à manger aux oiseaux pendant qu'elle s'entretient avec les PJ dans la volière.

PERSONNALITÉ

Taampui est l'antagoniste de l'aventure, dont le devenir (démon ou esprit bienveillant) dépend du bon vouloir et de la sagacité des PJ.

- **APTITUDE SOCIALE** : 4 (Baratin).
- Identification par la magie : non.
- **ENQUÊTE/1** : pupilles horizontales, lentilles, ergots sous ses manches.
- **MONDANITÉS/1** : peur, rapidité. **+1 dé-faste** : invisibilité.
- **Taampui ment** : je me sens observée ces derniers jours et j'en suis écrasée.
- Relation avec les fat si : la gardienne de la volière du zoo joue les innocentes. Elle se montre aimable pour endormir la vigilance des PJ et ne mentira que si nécessaire. Si démasqué, son côté mauvais combat les PJ (voir combat final).

IMAGE

« Taampui s'est impliqué pour que le parc adhère enfin au WWF ».

INTERPRÉTER TAAMPUI

Quand vous interprétez Taampui, tous les mots correspondant à la nature et aux ambitions de Taampui sont à éviter. Exemples : « oiseau », « feu », « Gardien Céleste » ou « oiseau écarlate ». Taampui préfère nommer les oiseaux par leur prénom ou type d'espèces (perroquets, ibis rouges, ibis falcinelles, le guira cantara, harfang des neiges...). Les Aspects sont des notions humaines ou de fat si. En tant que jugwaai, Taampui a du mal à les comprendre. Enfin, dire « volière » ou « cage en fer », à la place de « cage à oiseaux » orientera vos PJ sur le Métal, éclipsant le Feu (oiseau).

YEONGAA, PROFESSEUR DE KUNG-FU

Sportive, conciliante et déterminée

La rencontre a lieu à l'École de kung-fu dans le quartier Central. Yeongaa porte un t-shirt blanc en dessous de son kimono noué à la ceinture. Elle s'entretient avec les PJ sur les tatamis et leur sert du thé.

PERSONNALITÉ

Yeongaa est un esprit honnête et travailleur. Elle habite Hong Kong depuis cent ans. Elle a vu la ville s'agrandir, devenir une jungle urbaine et cosmopolite. Elle se sent très à l'aise dans cet environnement où les personnes sont très différentes. Comme elle, en fin de compte. Elle parle le cantonais, le mandarin, l'anglais, le japonais et le français. Elle entreprend ce qui lui tient à cœur avec une grande détermination. Quand la panique s'est déclarée au carrefour (en réponse à l'effet de Peur de Taampui), elle s'est sentie affaiblie (Taampui est une créature du Feu qui domine naturellement Yeongaa, un être de Métal). Yeongaa met ce malaise temporaire sur le Festival du Double Yang, sans en connaître l'origine exacte.

- Identification par la magie : oui.
- **ENQUÊTE/1** : pupilles verticales, lentilles.
- **MONDANITÉS/1** : rapide. Les activités des fournisseurs sont liées à l'Eau. **+1 dé-faste** : invisibilité.
- Relation avec les fat si : elle a été contrôlée par un fat si il y a trois mois. Elle est donc un peu surprise par ce nouveau contrôle aussi proche, mais elle se plie de bonne grâce aux exigences des PJ. Notez l'heure laquelle les PJ rencontrent Yeongaa. Si l'échange avec les PJ est amical, Yeongaa les appellera 1 h plus tard (voir Appels téléphoniques).

IMAGE

« C'est une bonne professeur ! Je suis ceinture jaune ! Et moi bleue ! Moi, je vais bientôt participer à ma première compétition avec les couleurs du kwoon (dojo chinois). C'est grâce à Yeongaa que je sais faire un coup de pied sauté. Yaaaaah ! ».

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie dépend de l'heure et des indices en possession des PJ.

APPELS TÉLÉPHONIQUES

Pour rappel, si le contact fut amical avec les livreurs, Pingyeon ou Yeongaa, et que les PJ eurent la bonne idée de leur laisser leur carte de visite, ces derniers reçoivent un appel téléphonique de ces PNJ. Les appels ne prennent aucun temps.

- **Les livreurs.** L'appel a lieu 2 h après que les PJ ont laissé les livreurs. Les deux hommes sont remis de leurs émotions et un souvenir leur est revenu. Transmettez aux PJ les informations des deux paragraphes « paroles supplémentaires » (p.8) et ajoutez ceci : « La forme des pupilles était horizontale ».
- **Pingyeon et Yeongaa.** L'appel a lieu 1 h après que les PJ se sont entretenus avec elles. Les deux jiu-gwaai ont réfléchi à leurs malaises récents. Elles disent aux PJ : « Seule une entité spirituellement attachée à l'Oiseau Écarlate a pu me causer de tels troubles ». (Taampui est une créature du Feu, par définition liée à l'Oiseau Écarlate).

QUI EST-CE ?

🕒 DÉDUIRE LA COUPABLE

Le jeu de pistes de Taampui touche à sa fin. Autant au début de la partie, les PJ n'avaient aucune information à saisir dans le moteur de recherche du Taonet, autant maintenant, ils savent quels critères ils doivent sélectionner pour affiner la requête et trouver la coupable.

La recherche sur le Taonet aboutit à Taampui au bout de 30 min. Mais si les PJ précisent à voix haute des critères de recherche pertinents, appliquez les réductions de temps comme suit : en renseignant sans erreur et sans aide extérieure toutes les spécificités, les PJ obtiennent une réduction de 30 min, c'est-à-dire qu'ils identifient instantanément Taampui.

🕒 RITUEL DE NEUTRALISATION

Dans l'éventualité où les PJ ont compris les intentions du côté mauvais de Taampui et veulent empêcher l'apparition d'un nouveau démon sans blesser Taampui, des pages du Taonet un peu enfouies décrivent un rituel de neutralisation.

TECHNOLOGIES (TAONET)/2. Les spécialisations **Neutralisation (Géomancie)** ou **Invocation (Exorcisme)** octroient +1 dé au lancer. L'effet est cumulable.

- Jet réussi/raté : 8 min/10 min.
- Dé-faste : -2 min/dé-faste, max 3 dés-fastes.

Pour réussir le rituel, il faut :

- Dire le nom du jiu-gwaai.
- Dépenser un nombre de Hei Yang total égal à l'appétit spirituelle du jiu-gwaai multipliée par le nombre de fat si à la table, que ces derniers participent ou non au rituel. (Pour Taampui = 2 x nombre de PJ).
- Un exemplaire des 4 composants suivants et où chacun doit être d'une valeur de luxe (3) : algue séchée (hai dai), amande de prune du Nord (bei xing), amande de prune du Sud (nan xing) et ginseng (ren shen). 3 Hei yang peuvent se substituer à toute composante manquante.
- Temps de réalisation : 2 min pour tracer le cercle.

SPÉCIFICITÉS	TEMPS DE RECHERCHE
De base	30 min
Sexe féminin	-2 min
Type esprit : « bébé » soengsan	-3 min
Pupille horizontale	-5 min
Par pouvoir correct (Peur, rapidité, invisibilité, lévitation)	-4 min
Avoir compris la symbolique des Aspects sans aide	-8 min
Avoir compris la symbolique des Aspects avec aide (Ex. : Yonga, Chon, Daaing)	-4 min
Par information incorrecte	+3 min

FOUILLER LE CASIER

Par dépit ou conviction, les PJ optent pour la méthode forte. Avec ou sans l'accord de Taampui, ils fouillent son casier au zoo.

Contre **ENQUÊTE (FOUILLE)/1**, les PJ trouvent derrière des balais et une veste du zoo, des notes sur les faux coupables, une carte de Hong Kong et les éphémérides d'octobre. Dessus, l'heure du coucher de soleil à 18 h 09 est entourée en rouge pour le 04/10. Les manigances de Taampui sont révélées.

Ces preuves confondent Taampui. La coupable s'incline. Son devenir dépend de l'heure.

- Durée du rituel : 10 min. Chaque Hei yang dépensé en plus allonge la durée de 10 min.
- Effet : Dire le nom de l'entité invoque cette dernière dans une sphère s'il est à moins de 10 km. Les fat si doivent être à l'intérieur de la sphère. Esprit et fat si sont emprisonnés dedans, incapables de faire appel à leurs pouvoirs tant que dure le rituel. Ils ne peuvent qu'utiliser leurs compétences. L'extérieur ne peut pas interférer avec l'intérieur et inversement.
- Spécial : un fat si avec les spécialisations **Neutration (Géomancie)** ou **Invocation (Exorcisme)** dépense 1 Hei yang de moins à chaque fois qu'il dépense du Hei yang dans l'exécution de ce rituel. L'effet des spécialisations est cumulable (min 1 Hei yang).

Taampui refuse d'être emprisonnée. Bien que privée de ses pouvoirs, son côté mauvais combat les PJ dans le cercle jusqu'à 18 h 09, jusqu'à la mort ou que son côté mauvais soit détruit (voir Option : combat).

CONFONDRÉ TAAMPUI

Dire à Taampui qu'elle est la coupable ne suffit pas. Les PJ doivent lui prouver qu'ils se sont investis dans son jeu et ont su y voir clair. Par exemple, énumérer l'exhaustivité des spécificités de la coupable recherchée suffit à Taampui pour s'incliner. Son devenir dépend de l'heure.

AVANT 18 H 09

Confondu avant 18 h 09, le côté mauvais de Taampui s'échappe d'elle en une énorme fumée rouge criante de rage. L'émanation se dissout sans conséquence dans l'atmosphère. Taampui est définitivement un esprit bienveillant. Elle s'excuse pour les désagréments causés et remercie chaleureusement les PJ.

Fin de la partie.

18 H 09 ET APRÈS

À 18 h 09, Taampui se transforme définitivement en démon rouge. Si les PJ sont présents, elle se moque d'eux en les pointant de son doigt griffu. L'instant d'après, elle disparaît dans un grand éclat de rire de joie malsaine. Pour les PJ, il est trop tard pour agir.

Fin de la partie.

CONFONDRÉ UNE AUTRE JIUGWAAI QUE TAAMPUI

Les PJ sont tombés dans le piège tendu par Taampui. La jiuqwaai défend son innocence avec force, mais sans être capable de prouver ou dire autre chose qu'elle a déjà faite ou dite. Désignée à tort, elle se révolte (au choix du MJ), traitant les PJ d'incapables et les fustigeant de noms d'oiseaux.

OPTION : COMBAT

Le scénario n'intègre aucun combat. Voici deux suggestions pour les tables souhaitant du combat.

- **Combat contre Dao.** Après avoir été interrogée une première fois, Dao est sur ses gardes. Elle n'a pas envie que des fat si s'approchent de trop près de ses activités avec les triades. Elle demande à des gros bras de molester les PJ si jamais ces derniers reviennent l'interroger. Avant d'obtenir un second interrogatoire avec Dao, il y aura d'abord un combat. Initiative !
- **Combat contre Taampui.** Qu'elle soit confondue avant 18 h 09, qu'elle se transforme en démon après cette heure ou que les PJ fouillent dans son casier, le côté mauvais de Taampui prend le dessus.

Le combat dure un tour de Roue d'Initiative (1 min), après quoi le côté malveillant s'évanouit dans une grande fumée rouge en criant sa rage s'il n'est pas encore 18 h 09. Le côté bienveillant prend définitivement le relais. Les coups des PJ frappent autant le côté bon que le côté mauvais. Taampui risque donc de mourir malencontreusement. Le MJ peut autoriser que pour 1 dé-faste ou qu'à chaque Hei Yang dépensé, le « pouvoir » suivant s'active : tous les dégâts occasionnés n'atteignent que le côté malveillant de Taampui (sa Vitalité reste identique). La mort d'un des deux camps met également fin au combat (et à la partie ?).

ANNEXES

TAAMPUI

Taampui est une soengsan sur le point de devenir soit un démon, soit un esprit bienveillant.

- **Aptitude martiale** : 2
- **Aptitude mentale** : 3 (Jeux, gardienne de zoo)
- **Aptitude physique** : 2
- **Aptitude sociale** : 4 (Baratin)
- **Aptitude spirituelle** : 2
- **Vitalité** : 8
- **Hei** : 8

CAPACITÉS SURNATURELLES :

- **Arme 3 (cros)** : dispose de cros infligeant +3 dégâts.
- **Invisibilité** : Taampui peut se rendre invisible pendant 1 mi en dépensant 1 Hei et au prix d'une action libre.
- **Peur 3** : pour 3 crans d'initiative, toutes les cibles dans un rayon de 25 m effectuent un jet d'Aspect privilégié/3. En cas d'échec, les cibles perdent 3 points de San.
- **Rapide** : Taampui se déplace à 100 km/h pendant 1 min (distance en 1 min : 1,7 km).

AUTRE JIINGWAAI

Voici le profil des autres jingwaaï de l'aventure.

CAPACITÉS SURNATURELLES :

- **Arme 3 (cros)** : dispose de cros infligeant +3 dégâts.
- **Invisibilité** : peut se rendre invisible pendant 1 mi en dépensant 1 Hei et au prix d'une action libre.
- **Lévitiation** : soulève par télékinésie jusqu'à 300 kg (sans s'inclure).
- **Peur 1** : pour 3 crans d'initiative, toutes les cibles dans un rayon de 10 m effectuent un jet d'Aspect privilégié/1. En cas d'échec, les cibles perdent 1 point de San.
- **Rapide** : se déplace à 100 km/h pendant 1 min (distance en 1 min : 1,7 km).

APTITUDES	PINGYUON	DAO / GROS BRAS	YEONGAA	ZHEN	LUOSIDAO	DAAING	MOHAAI
Martiale	1	2	3 (Mains nues)	1	2	3	2
Mentale	2 (Voiture)	2 / 1	2	2 (Médecine)	2	3 (Esprits)	2
Physique	2	2 / 3	2	1	3 (Parkour)	3	2
Sociale	2	3 (Baratin) / 1	2	2	2	5 (Baratin, Diplomatie)	2 (Commandemt)
Spirituelle	2	2	2	2	2	5	2
Vitalité	8	8 / 24	8	4	12	12	8
Hei	8	8	8	8	8	20	8
Capacités surnat.	Peur, Lévitiation	Invisibilité, Peur, Rapidité	Invisibilité, Rapidité	Invisibilité, Peur, Rapidité	Invisibilité, Peur, Lévitiation	Invisibilité, Peur	Invisibilité, Peur, Rapidité, Lévitiation

FEUILLE DE ROUTE DU 04/10

Entreprise : École de kung-fu
Adresse de livraison : Causeway Bay, Vincent House, Room B, 4/F, 513-515 Lockhart Rd, Causeway Bay, Hong Kong
Quartier : Central
Contact : Yeongaa
Téléphone : +852 6777 5678
Fournisseur : Les Eaux douces
Marchandises : Bonbonnes d'eau

Entreprise : Garage de la grimace
Adresse de livraison : Shop 8 Ground Floor, 115 Tam Kung Rd, To Kwa Wan, Hong Kong
Quartier : Kowloon City
Contact : Pingyeon
Téléphone : +852 5814 9612
Fournisseur : Brico Hong-Kong
Marchandises : Huiles de moteur

Entreprise : Parc zoologique Central HK
Adresse de livraison : Albany Rd, Central, Hong Kong
Quartier : Central
Contact : Taampui
Téléphone : +852 2530 8596
Fournisseur : Buro Service
Marchandises : Fournitures de bureau

Entreprise : Azur'ances Group
Adresse de livraison : Hong Kong, Quarry Bay, Tai Koo Wan Rd, 14, Cityplaza Phase 3, 13/F
Quartier : Eastern
Contact : Daaing
Téléphone : +852 5896 1144
Fournisseur : Buro Service
Marchandises : Fournitures de bureau

Entreprise : Dao Cutlery Store
Adresse de livraison : 258-278 Temple Street, Yau Ma Tei, Hong Kong
Quartier : Yau Tsim Yong
Contact : Dao
Téléphone : +852 5847 1265
Fournisseur : Les Éditions aux mille parfums
Marchandises : Livres scolaires pour enfants

Entreprise : Azur'ances Group
Adresse de livraison : Hong Kong, Quarry Bay, Tai Koo Wan Rd, 14, Cityplaza Phase 3, 13/F
Quartier : Eastern
Contact : Mohaai
Téléphone : +852 5896 1144
Fournisseur : Les Éditions aux mille parfums
Marchandises : Livre d'apprentissage du xianqi

Entreprise : Salon d'Acupuncture
Adresse de livraison : Flat B, 5/F, Mercantile House, 186-188 Nathan Road, Tsim Sha Tsui, Kowloon, Hong Kong
Quartier : Yau Tsim Yong
Contact : Zhen
Téléphone : +852 2736 8545
Fournisseur : Les Eaux douces
Marchandises : Bonbonnes d'eau

Entreprise : Nuages HK Company Limited
Adresse de livraison : 80 Chun Choi St, Tseung Kwan O Industrial Estate, Hong Kong
Quartier : Sai Kung
Contact : Luosidao
Téléphone : +852 2767 0062
Fournisseur : Brico Hong-Kong
Marchandises : Peintures pour coque de navire

ENTREPRISES : DIFFICULTÉ 1

CLIENTS

- **École de kung-fu.** Activité : kwoon de kung-fu. Bonne santé financière.
- **Parc zoologique Central HK.** Activité : parc zoologique et botanique. Bonne santé financière.
- **Dao Cutlery Store.** Activité : coutellerie. Santé financière compliquée. A lancé une procédure de recouvrement il y a trois mois auprès du tribunal de commerce contre Les Éditions des mille parfums.
- **Salon d'Acupuncture.** Activité : acupuncture. Bonne santé financière. A lancé une procédure de recouvrement il y a trois mois auprès du tribunal de commerce contre Les Eaux douces.
- **Garage de la grimace.** Activité : garagiste. Bonne santé financière. convoitait le rachat d'un immeuble qui a été vendu à Brico Hong Kong.
- **Azur'ances Group.** Activité : assurance. Mais la livraison est pour l'une de leurs filiales dans le chantier naval. A lancé une procédure de recouvrement il y a trois mois, auprès du tribunal de commerce contre Les Éditions des mille parfums et Buro service.
- **Nuages HK Company Limited.** Activité : aéronautique. Très bonne santé financière. A lancé une procédure de recouvrement il y a trois mois auprès du tribunal de commerce contre Brico Hong Kong.

Les procédures judiciaires portent sur la non-prise en compte des acomptes envoyés il y a six mois. Les clients ont viré des acomptes, mais les fournisseurs ne les ont toujours pas déduits des commandes ultérieures, comme si les clients avaient envoyé de l'argent sans raison.

TRANSPORTEUR

China Express est un transporteur normal de Hong Kong. Sa flotte comprend des fourgonnettes et des camions de petite taille. Il diversifie également son activité en louant ses véhicules.

FOURNISSEURS

Les fournisseurs sont tous indépendants. Ils n'appartiennent à aucun conglomérat économique ou holding. Ils ne sont pas cotés en bourse et sont typiquement des commerces de moyenne envergure.

- **Buro Service.** Fournitures et mobilier de bureau. Adresse : Tsui Lam road, Ma Yau Tong, Hong Kong.
- **Les Éditions aux mille parfums.** Éditeur de livres d'apprentissage sur tous les genres. Adresse : Lim Cho street, Lai Chi Kok, Hong Kong.
- **Les Eaux douces.** Location et livraison de fontaines à eau avec bonbonnes.
- **Brico Hong-Kong.** Quincaillier spécialisé pour navires et moteurs de tous types.

ENTREPRISES : 1^{ER} DÉ-FASTE

- Le conseil d'administration de l'**École de kung-fu** a interdit l'année dernière à ses membres de jouer au mah-jong dans les locaux du kwoon (école). Les dirigeants ont étayé leurs décisions par le fait qu'un club de kung-fu n'est pas un club de mah-jong.
- **Le Parc zoologique Central HK** a adhéré au WWF (une entreprise pour la défense des animaux dans le monde) il y a deux mois. Le dossier a longtemps été retardé en raison du volume des demandes à traiter.
- L'entreprise **Dao Cutlery Store** participe depuis trois ans à des œuvres caritatives, notamment pour aider les enfants défavorisés.
- **Salon d'Acupuncture** offre gratuitement ses services une fois par an. La date est aléatoire et communiquée à la dernière minute. Cette année, ce fut le 08/07. La file d'attente est toujours pleine à craquer.
- Il est de notoriété publique que le directeur du **Garage de la grimace** se nourrit principalement de poulet sauce aigre douce, œufs de caille et canard laqué. Interrogé à ce sujet il a répondu «c'est pour que mon entreprise s'envole vers les bénéfices!».
- **Azur'ances Group** assurait une partie des deux oléoducs qui ont explosé et se sont enflammés du 16 au 18/07/10, au large de Dalian (au nord-est de la Chine, entre Pékin et Pyongyang). La marée noire s'est déversée en mer jaune. Faune et flore aquatique ont été recouvertes de mazout. Azur'ances Group a payé sans esclandres et rubis sur l'ongle les dédommagements pour cette marée noire.
- Les employés de **Nuages HK Company Limited** ont participé à un tournoi de xianqgi (échecs chinois) il y a cinq mois. Aucun n'a passé les poules qualificatives.

ENTREPRISES : 2^E DÉ-FASTE

Tous les destinataires ont un lien fort avec l'Aspect Métal.

- **École de kung-fu.** Un karateka est combatif et agressif, symboles du Métal
- **Parc zoologique Central HK.** Les grilles et la volière du zoo sont en métal. La plupart des gardiens sont passionnés par leur métier.
- **Dao Cutlery Store.** Les couteaux sont en métal. Les couteliers sont généralement passionnés par leur travail.
- **Salon d'Acupuncture.** Les aiguilles sont en métal.
- **Garage de la grimace.** Activité. Les voitures et la tôle sont en métal.
- **Azur'ances Group.** Sa filiale dans le chantier naval construit des bateaux en métal.
- **Nuages HK Company Limited.** Les avions sont en métal.

Tous les fournisseurs ont un lien fort avec l'Aspect Eau.

- **Buro Service.** Les fournitures contribuent au rangement pour une meilleure discipline au travail. L'Eau est un symbole du rangement.
- **Les Éditions aux mille parfums.** Les livres renferment la connaissance. L'Eau est un symbole de la connaissance.
- **Les Eaux douces.** L'eau est... de l'eau.
- **Brico Hong-Kong.** Les huiles ou peintures commercialisées sont liquides, comme l'eau.

CONTACTS : DIFFICULTÉ 1

- **Yeongaa.** Un fat si l'a contrôlée, il y a trois mois : rien à signaler. Conciliante et investie dans son métier de professeur de kung-fu. Pouvoir connu : peur. Sucrierie préférée : gâteau aux haricots rouges.
- **Taampui.** –.
- **Dao.** Esprit animal (rat). Travaille parfois pour des triades et leur vend ses couteaux à tarifs préférentiels. Ne parle pas facilement. Pouvoirs connus : invisibilité et peur. Sucrierie préférée : saucissons au sucre.
- **Zhen.** À des «doigts d'or», fins et musclés. Zhen n'aime pas qu'on lui pose des questions, car elle a l'impression d'être mise en défaut. Elle parie souvent sur les courses hippiques de Happy Valley, dans le quartier Central. Pouvoir connu : ? Sucrierie préférée : pétales de tulipe.
- **Pingyeon.** Est une excellente garagiste. Apprécie avoir les mains dans le cambouis. Un fat si l'a contrôlée, il y a deux semaines : elle était nerveuse à l'approche du Festival du Double Yang, rien d'anormal. Se nourrit exclusivement de plantes et n'est pas très bavarde. Pouvoir connu : ? Sucrierie préférée : écorces d'arbre à Gutta.
- **Daaing.** –.
- **Mohaai.** Esprit ayant besoin de beaucoup d'énergie yang. Agressive, elle évite les fat si. Il y a quatre ans, elle aurait mis à l'eau tout un gang au large de Sham Shui Pau, avant que la police maritime ne repêche les criminels. Pouvoir connu : ? Sucrierie préférée : ?
- **Luosidao.** –.

CONTACTS : 1^{ER} DÉ-FASTE

- **Yeongaa.** Pouvoir connu : téléportation.
- **Taampui.** Mène une vie calme et réservée. Nature agréable et serviable. Très impliquée dans son travail de gardienne de la volière. Pouvoir connu : téléportation. Sucrierie préférée : branche de saule à mâchouiller.
- **Dao.** Fait partie d'une association de soutien scolaire pour les enfants de six à onze ans.
- **Zhen.** Possède des ergots aux scaphoïdes.
- **Pingyeon.** Pouvoir connu : régénération.
- **Daaing.** Voyage souvent à travers le monde pour son travail. Pouvoir connu : régénération. Sucrierie préférée : chocolat.
- **Mohaai.** Recherche activement la proximité avec les humains durant le Festival du Double Yang. Peut devenir agressif envers les autres jjugwaai à cette époque. Sucrierie préférée : bouchées chaudes à la vapeur (dimsun).
- **Luosidao.** A toujours fui les fat si. L'un d'eux a remarqué que la jjugwaai avait des ergots aux scaphoïdes. Sucrierie préférée : baguettes en bambou.

MJ : LES coulisses DE LA création

À TEMPS ?

Le scénario débute à 12 h 39 et se termine à 18 h 09. Si les joueurs réussissent tous leurs jets sans utiliser les dés-fastes pour gagner du temps, ils obtiendront les spécificités de la coupable à 18 h 09 pile. Ils peuvent donc confondre Taampui sur le fil. En effet, sans dés-fastes, la découverte des renseignements demande 5 h 30. Mais encore faut-il réussir tous les jets et que les joueurs disposent des magies Géomancie (Neutralisation) et Exorcisme (Traque).

À l'inverse, si les PJ réussissent leurs jets en obtenant à chaque fois le maximum de dé-faste pour gagner du temps, ils découvriront les spécificités de la coupable à 16 h 12. Mais encore faut-il faire un sans-faute et que les joueurs disposent des magies Géomancie (Neutralisation) et Exorcisme (Traque).

L'ÉNERVEMENT DE TAAMPUI

Les joueurs ont assez peu d'indices sur les motivations de Taampui. Certes, son côté mauvais s'amuse à faire le mal, domine des jugwaai de Métal, affronte sa faiblesse avec les marchandises rattachées à l'Eau et aspire à devenir un démon à 18 h 09.

Mais les victimes possèdent également une autre caractéristique, moins évidente qui énerve Taampui. Elles ont en commun d'avoir œuvré pour le bien commun ou se sont fourvoyées à un jeu. Dans le premier cas, la nature mauvaise de Taampui ne peut supporter cet élan de générosité. Il convient de l'étouffer en les accusant à tort pour le vol des marchandises. Dans le second cas, la nature joueuse de Taampui ne peut souffrir de voir des perdants. Il convient donc de punir tout autant celles qui ne savent pas jouer.

Pour rappel :

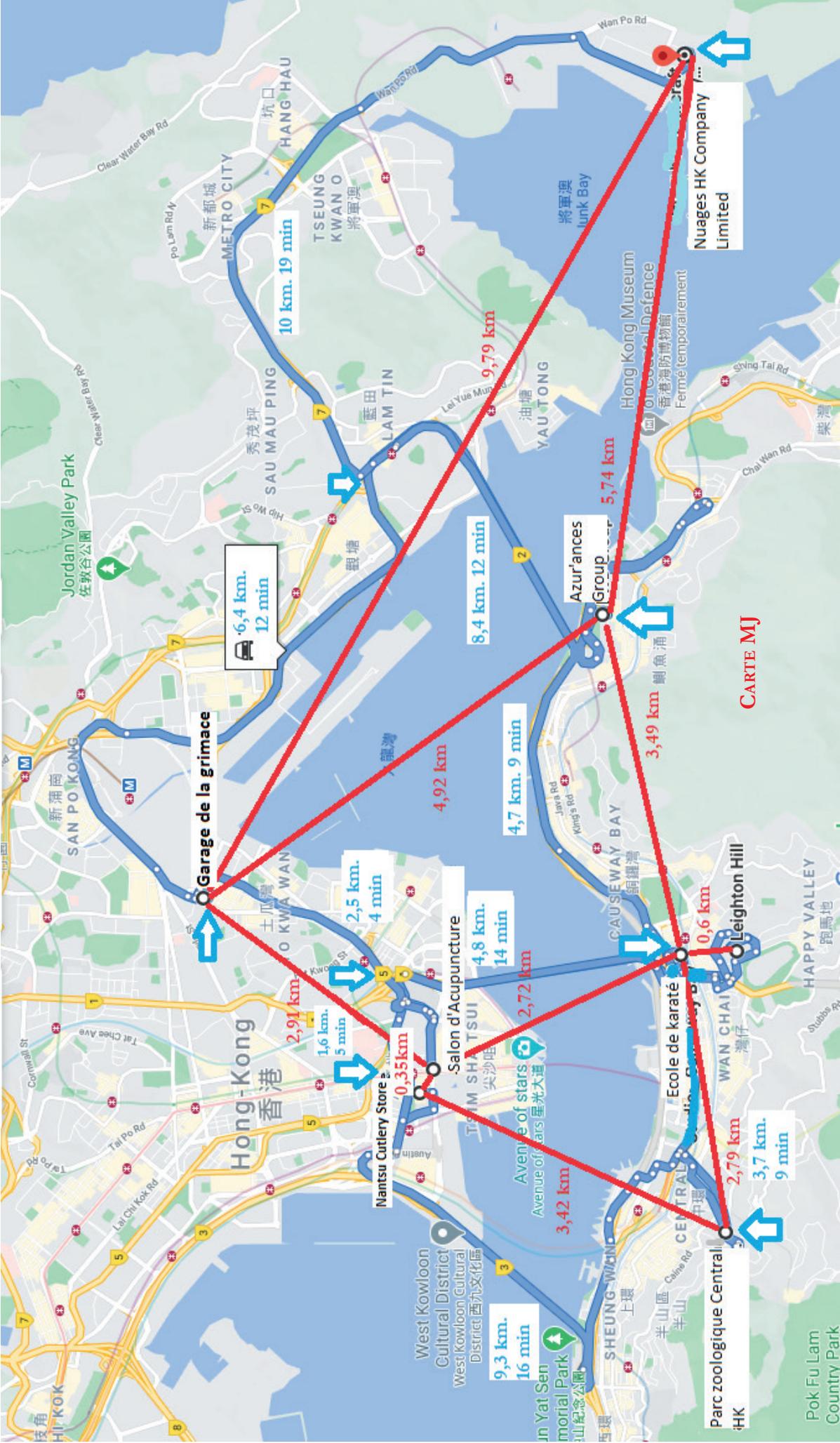
- **Yeongaa** a interdit le mah-jong au bureau. Jamais Taampui ne verra le mah-jong comme une source de déconcentration.
- Le **zoo** a adhéré à WWF. C'est juste pour donner le change.
- **Dao** aide les enfants défavorisés. Taampui est persuadée qu'il s'agit d'une cause perdue.
- **Zhen** offre ses services gratuitement une fois par an. L'argent est roi à Hong Kong, Taampui le sait.
- **Pingyeon** travaille pour un directeur qui mange du poulet sauce aigre douce, des œufs de caille et du canard laqué. Jamais ô grand jamais, Taampui n'acceptera que des oiseaux soient mangés (Le Feu est l'Oiseau Écarlate).
- **Azur'ances Group** ont embauché Daaing et Mohaai. La société a payé rubis sur l'ongle pour la marée noire du 16 au 18/07/10 (mer jaune). Et alors ? Taampui sait que des mouettes sont mortes à cause du mazout. Les dédommagements financiers de la compagnie d'assurances lui ont acheté une conscience, mais ne réparent pas les torts causés.
- Luosidao a participé à un tournoi de zeong kei (échecs chinois) et comme tous ses collègues, elle n'a pas passé les poules de qualification. Quelle honte ! Taampui lui administre une leçon !

PJ : LE FESTIVAL DU DOUBLE NEUF

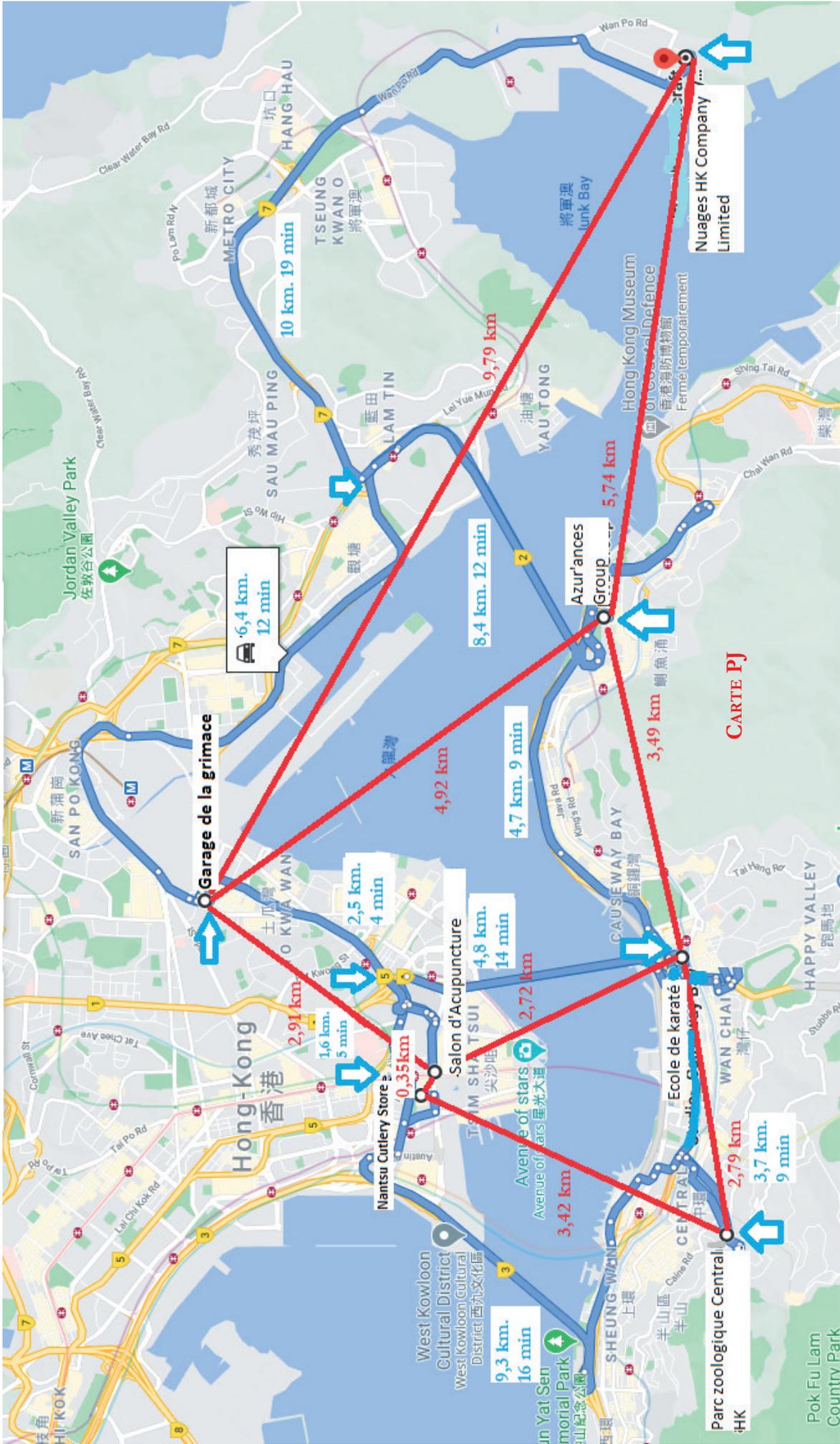
Le Festival du Double Yang (cung joeng zit) est ainsi nommé, car il se déroule le neuvième jour du neuvième mois du calendrier lunaire (au cours du mois d'octobre), le chiffre «neuf» étant considéré comme le plus yang en numérologie taoïste.

Cette célébration est destinée à écarter le mal et les calamités. On espère ainsi éloigner les mauvais esprits, notamment grâce aux chrysanthèmes. Il est de tradition de grimper en haut d'une colline pour y boire du vin de cette fleur avant d'aller rendre hommage aux défunts afin de se placer sous leur protection.

Mais cette fête est également l'occasion de rendre visite aux personnes âgées de la famille pour leur souhaiter encore bien de bonnes et heureuses années de vie. Les enfants y font voler des cerfs-volants, en raison des vents forts de cette période de l'année.



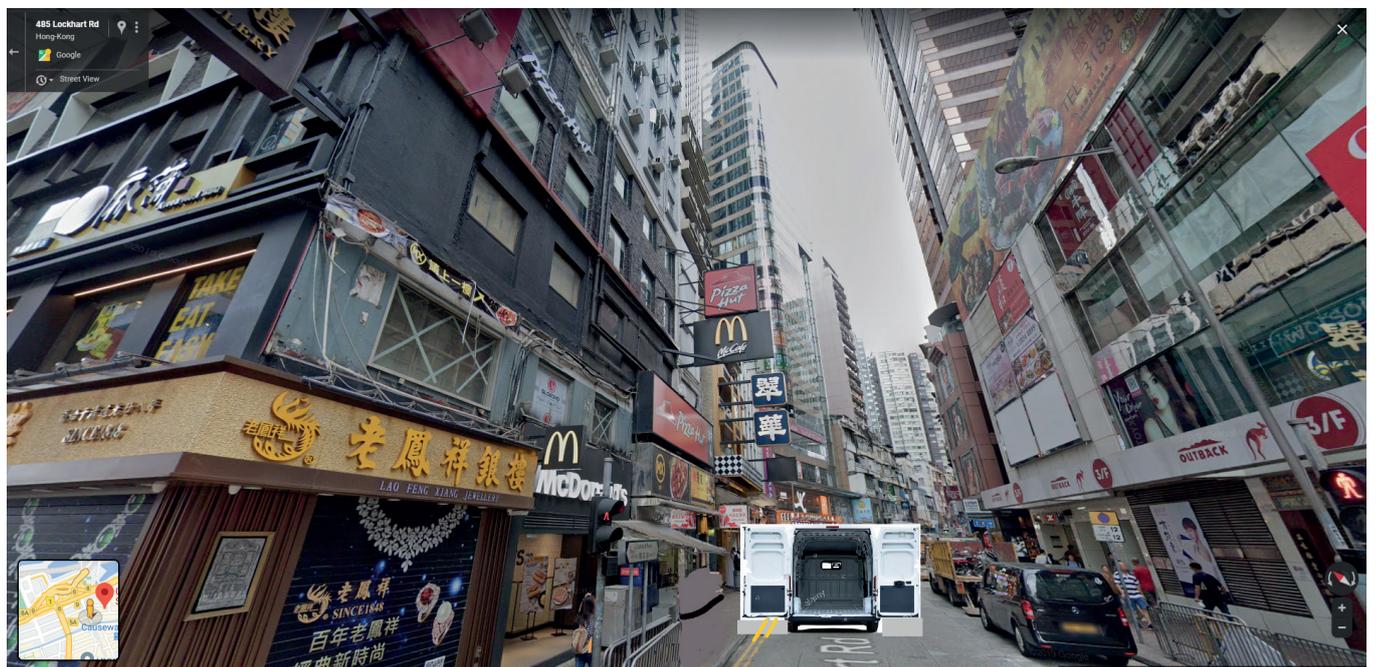
CARTE MJ



CARTE PJ



Carrefour où Taampui a utilisé son pouvoir de peur
Imaginez un tas de voitures encastrées et un carrefour complètement embouteillé.



La fourgonnette aux serrures arrachées sur les portes arrières



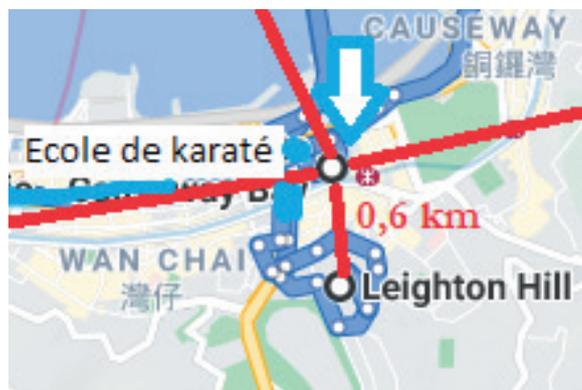
L'entrée de l'école de kung-fu (Yeongaa)



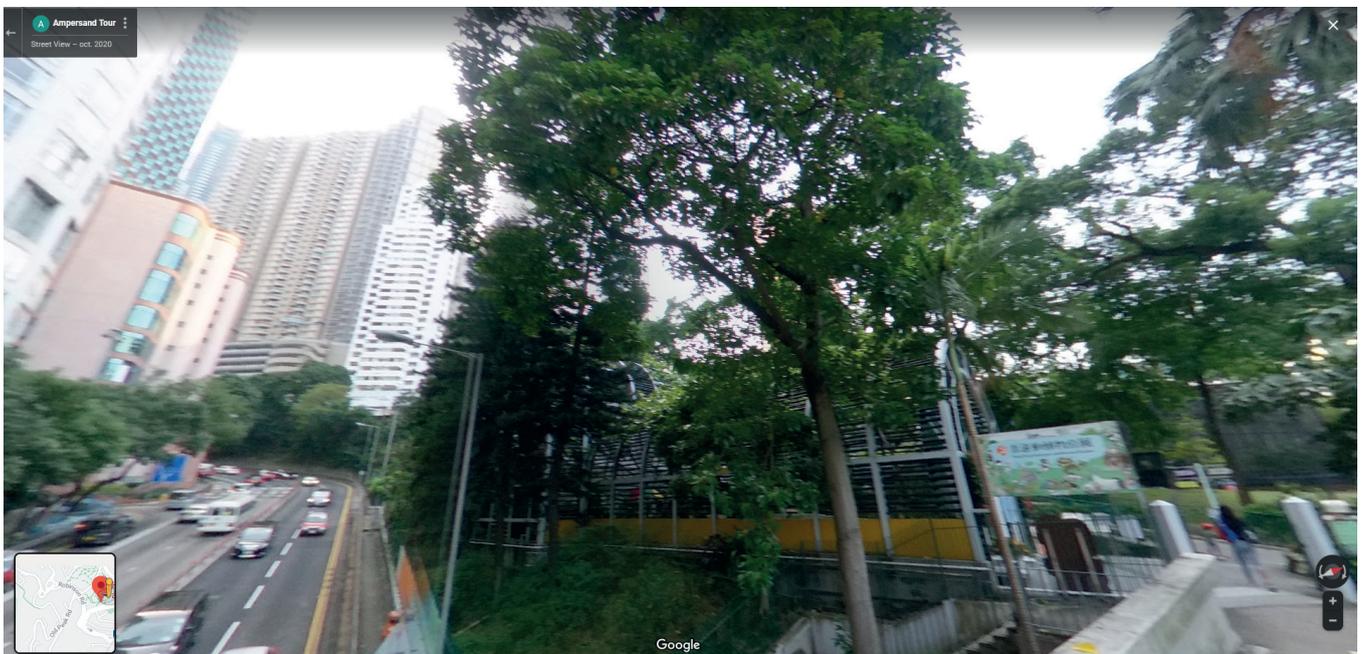
L'entrée de Nuages HK Company (Luosidao))



Arrêt Leighton Hill avec les deux vieux chinois.
Taampui a effectué le rituel dans les arbres de droite avec l'écureuil.



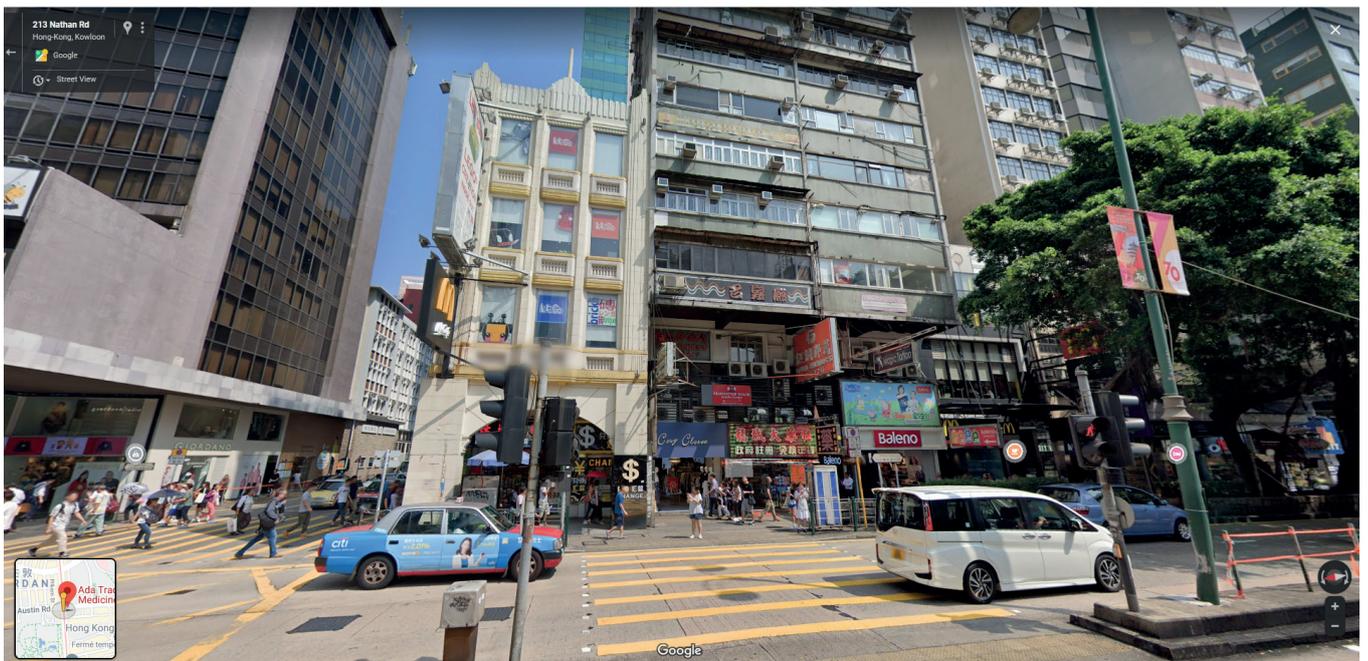
CARTE PJ
COMPLÉMENT



L'entrée du Central Park à Hong Kong (Taampui)



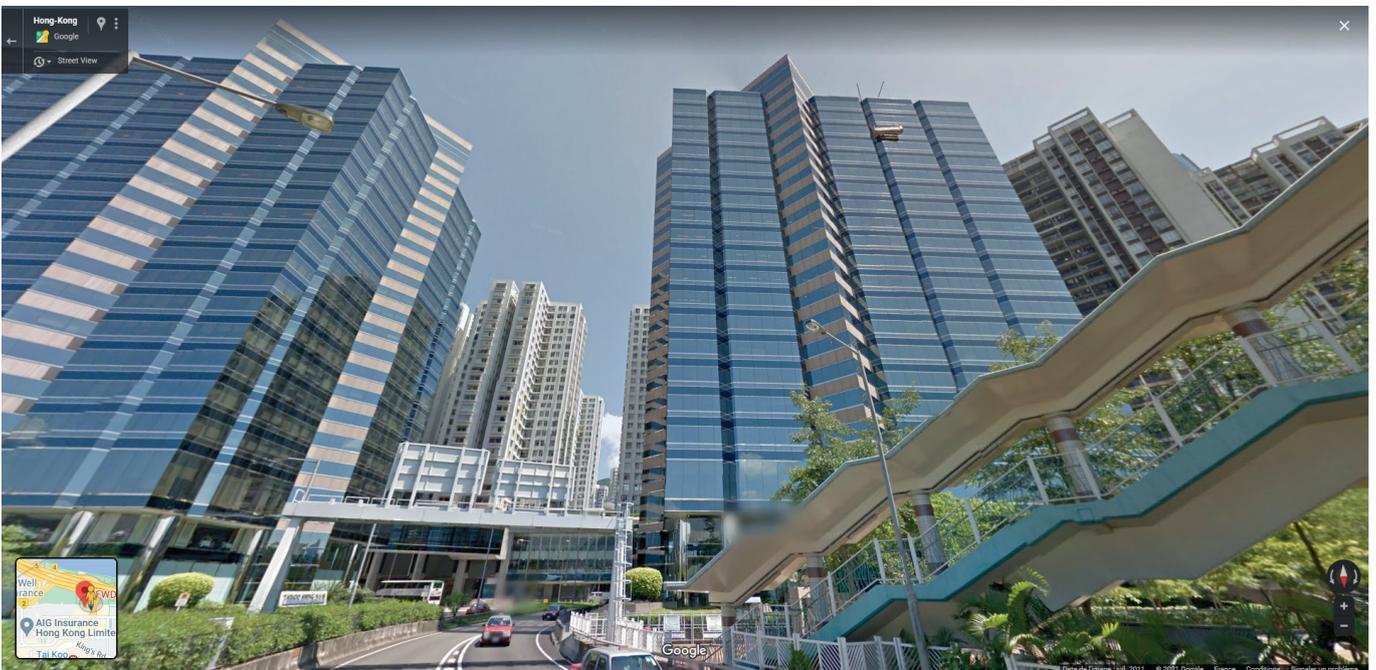
L'entrée de la coutellerie de Dao dans une galerie commerciale (Dao)



Salon d'acupuncture dans la galerie commerciale (Zhen)



Garage de la grimace (Pingyeon)



Azur'ances Group (Daaing et Mohaii)

COMME NEUF! est un scénario mettant à rude épreuve les capacités de déduction des fat si.

Durant le Festival du Double Yang, les fat si poursuivent une mystérieuse jingwaai. A priori, cette dernière aurait créé un violent mouvement de panique dans le quartier Central.



- **Une aventure clef en main.** Comme neuf ! est un scénario inédit. Il s'adresse à des tables ayant déjà participé à une ou deux parties, dans le jeu de rôle Hong Kong — Les Chroniques de l'Étrange. Le MJ trouvera des conseils pédagogiques pour ajuster ses réponses en fonction des Difficultés et magies utilisées par ses joueurs.

- **Des aides de jeu.** Le MJ dispose de plusieurs aides de jeu à distribuer aux PJ durant l'aventure. Les PJ réussiront-ils leurs jets de dés pour les obtenir?

- **Matériel requis.** Cette aventure ne nécessite que le livre de base ou le livret d'introduction de Hong Kong — Les Chroniques de l'Étrange. Toutes les informations sont intégrées dans le scénario pour une maîtrise immédiate de l'aventure.



Tout est prêt pour jouer. Lisez, lancez les dés... et bonnes parties !

