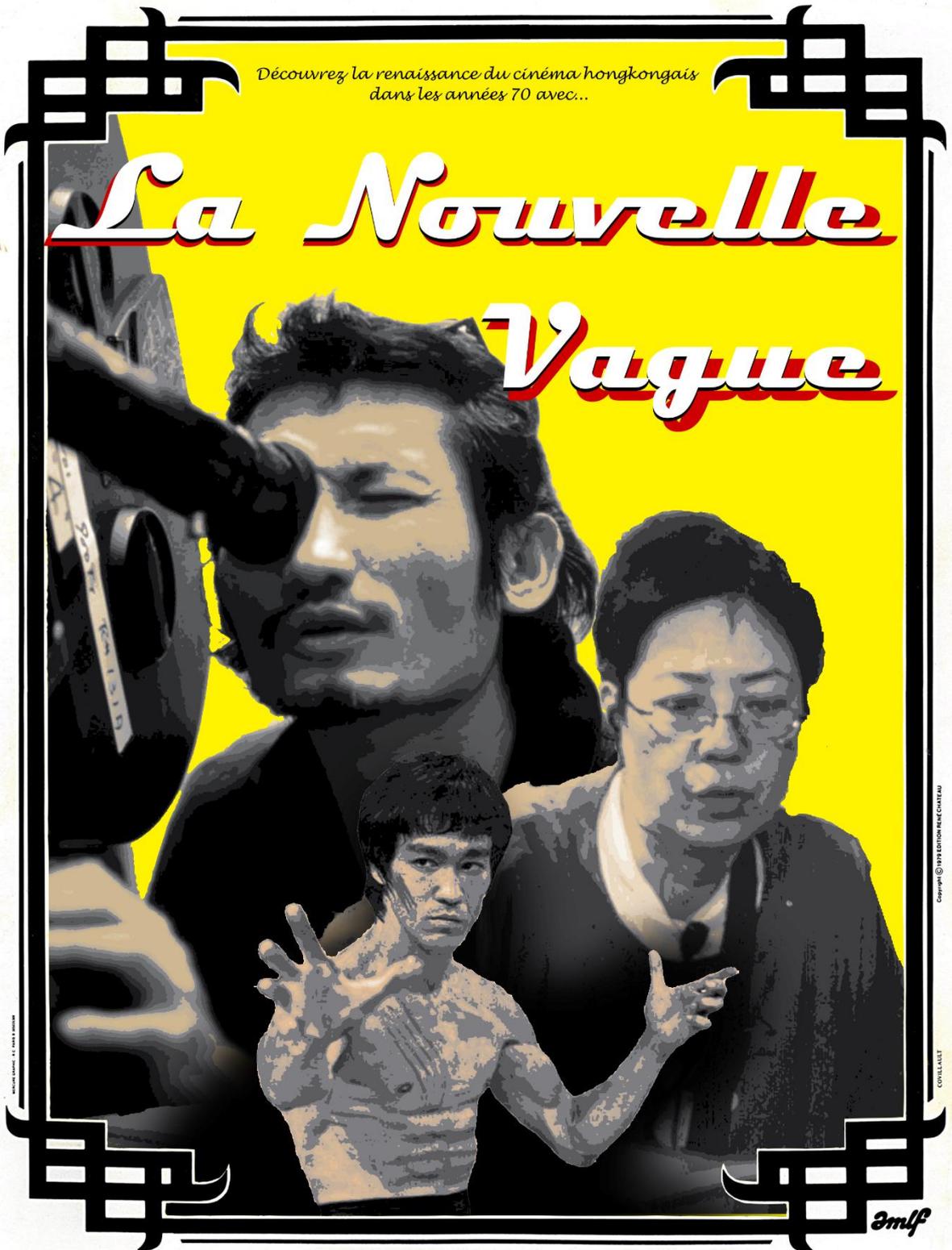


Découvrez la renaissance du cinéma hongkongais
dans les années 70 avec...

La Nouvelle Vague



Par Oxymore, sur une idée de Goto-VanKern développée par Yaakab
pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC

Copyright © 1978 EDITION FINE CHATEAU

COVILLAUD

emlf

Contexte

Nous sommes en 1970 à Hong Kong. Les studios des Shaw Brothers dominent le cinéma local sans personne pour rivaliser, abreuvant le marché jusqu'à saturation de films standardisés – certains réalisateurs doivent réaliser jusqu'à 13 films en 1 an ! Le public commence à se lasser et à se tourner vers la télévision à la recherche de nouveautés.

Toutefois, si vous là aujourd'hui, c'est parce que vous ne voulez pas laisser le cinéma hongkongais tomber dans l'oubli. Vous êtes prêt·e·s à faire face à la critique pour redonner ses lettres de noblesse au 7^{ème} art. D'autant que ce n'est pas qu'une question d'art justement. A travers le cinéma, vous allez pouvoir adresser des questions sociétales à votre public. Que ce soit en produisant des films en mandarin – la majorité des films sont alors en cantonnais, dialecte réservé à une certaine élite – ou bien en mettant en avant la culture chinoise et hongkongaise pour faire face au racisme.

Au cours de vos aventures, vous croiserez des personnages qui marqueront sans doute l'histoire à l'avenir, tel que le réalisateur Tsui Hark, la réalisatrice Ann Hui ou encore l'acteur Bruce Lee (que vous retrouvez sur la couverture de ce livret).



Création de perso

Parmi les personnes réunies autour de la table pour jouer, une fera office de Maître du Jeu (MJ) mais également de Réalisateur ou Réalisatrice. Les autres, les Personnages Joueurs (PJ), seront des Acteurs et Actrices.

Le Réalisateur ou la Réalisatrice dirigera la partie comme dans un JDR classique, mais disposera également d'un personnage présent dans la diégèse du jeu : **le Réalisateur ou la Réalisatrice**. Ce personnage aura pour motivation de révolutionner le cinéma hongkongais, en opposition aux standards imposés par les Shaw Brothers.

Libre à vous de fixer l'histoire de ce personnage. S'agit-il d'un ancien employé des Shaw Brothers ? Ou bien alors s'agit-il d'une artiste prometteuse venue de la rue ?

Les Acteurs et Actrices auront toutes et tous comme point commun de pratiquer les arts martiaux. Iels peuvent être d'anciens employés des Shaw Brothers, ou bien des champion·ne·s de tournois officiels ou underground, etc.

Chaque combattant·e dispose de 3 points de Vie et de 3 points de Qi. Si un personnage tombe à 0 point de Vie, alors il s'évanouit. Si un personnage à 0 point de Vie prend un coup supplémentaire, il meurt.

Aussi, chaque combattant·e dispose d'un élément principal et d'un élément faible parmi les suivants :

- Feu
- Terre
- Air
- Eau
- Métal

Ces éléments représentent les forces et les faiblesses des combattant·e·s, leur ying et leur yang.

Nom : _____

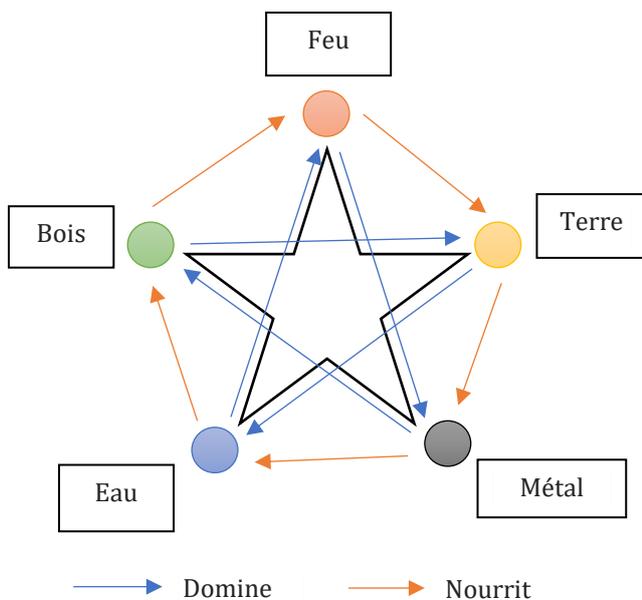
Vie : □□□ *Qi* : □□□

Élément principal : _____

Élément faible : _____

Résolution de conflit

Dans ce jeu, les conflits – qu'il s'agisse de combat ou de course poursuite – se résolvent grâce au Wuxing :



Chaque conflit se découpe en battement. Au cours d'un battement, chaque combattant·e choisit un élément parmi les 5 ci-dessus. Une fois leur choix fait, les combattant·e·s doivent révéler simultanément leur signe. On résout alors comme suit :

- **Si mon élément domine l'autre :** je fais perdre 1 point. Si mon élément est mon élément
- **Si mon élément est dominé par l'autre :** je perds 1 point. Si c'est mon élément faible, je double les points.
- **Si mon élément est nourrit :** mes points au prochain tour sont doublés OU je peux récupérer 1 point de Qi. Si mon élément est mon élément principal, je double mes points.
- **Si mon élément est absorbé :** les points de mon adversaire au prochain tour sont doublés OU il peut récupérer 1 point de Qi.
- **Si mon élément est équivalent :** alors il ne se passe rien.

Dans le cas d'un combat, les points perdus sont des points de Vie. Dans le cas d'une course poursuite, ils correspondent à des points d'écart. En cas de course poursuite, la course commence avec 2 points d'écart entre poursuivants et fuyard (peut varier selon l'interprétation du MJ). S'il remporte un battement, le fuyard gagne alors des points d'écart. Si ce nombre arrive à 0, alors le fuyard est rattrapé. En revanche, s'il arrive à 5 alors le fuyard s'enfuit.

Une fois par battement, il est possible de réaliser un test d'observation afin changer son élément. Si le combattant ou la combattante est sur son

élément faible, cela lui coûte 1 point de Qi, puis il ou elle doit obtenir un 4 ou plus avec 1d6 pour réussir. A l'inverse, si il ou elle est sur son élément principal, il ou elle doit obtenir au moins un 4 ou plus avec 2d6. Sur n'importe quel autre élément que le faible ou le principal, il ou elle doit obtenir un 4 ou plus avec 1d6.



Dans quel ordre résoudre les tests d'observation ?

Tout d'abord, dans le cas où les combattant·e·s sont sur le même élément, il n'y a pas de test d'observation. Sinon priorité au personnage qui a un élément dominé ou absorbé. Puis possibilité à l'autre de réaliser un test à son tour.

Il est important de noter que chaque personnage a la possibilité de forcer la réussite d'un test d'observation avec 1 point de Qi. Dans ce cas, la personne doit le dire avant de réaliser son test.

Vous trouverez en Annexe 1 un guide de chorégraphie de combats pour vous aider à décrire les battements.

Cartes d'événement

Afin d'améliorer la narration des scènes de combat ou de course poursuite, chaque combattant·e disposera de cartes d'événement.

Au début du combat, chacun·e en pioche 3. Ensuite, chaque fois que quelqu'un remporte un battement par domination de l'élément de l'autre, le combattant ou la combattante doit utiliser une de ses cartes.

Après avoir joué une carte, le joueur ou la joueuse doit en piocher une de sorte à avoir en permanence un total de 3 cartes.

Le·a MJ dispose également de cartes, de la même manière que les Acteurs et Actrices. Dans le cas d'un affrontement entre PJ uniquement, iel pourra utiliser ses cartes uniquement dans le cas où les PJ sont à ex aequo à la fin d'un battement.

Les cartes d'événements sont disponibles en Annexe 2.

Blessures et repos

Combattre n'est pas de tout repos et il arrivera parfois que le·a MJ décide qu'un combattant ou une combattante soit blessée. Cela pourra être suite à un combat perdu, ou alors une blessure reçue par un adversaire armé.

Quoi qu'il en soit, les blessures sont laissées à la libre interprétation de le·a MJ. Elles pourront se traduire par les effets suivants :

- Points de Vie, d'écart ou de Qi maximal en moins ;
- Ou alors l'interdiction d'utiliser certains éléments.

Les combattant·e·s peuvent récupérer des points de Vie, de Qi ou des

blessures en se reposant ou méditant (se référer à la section suivante).

Déroulement de partie

Une partie correspond au tournage d'un film. Un film est constitué de 4 scènes au minimum :

1. Situation initiale
2. Élément perturbateur
3. Péripiétie(s)
4. Résolution

Quand vous commencez à jouer, le Réalisateur ou la Réalisatrice ne dispose que d'un budget limité. Vous ne pourrez donc tourner que 4 scènes au cours de la partie. Une fois le tournage des scènes terminés, vous devrez passer au montage (cf section Montage du film).

En fonction de la qualité du film et de son succès critique, le Réalisateur ou la Réalisatrice déblocquera plus de fond pour réaliser des films de mieux en mieux, jusqu'à révolutionner le cinéma hongkongais !

De leur côté, les Acteurs et Actrices gagneront en réputation, ce qui leur donnera certains avantages dans les situations sociales.

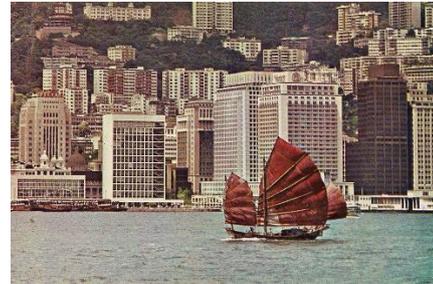
En somme, ce jeu est destiné à être joué en plusieurs parties afin de vivre le parcours parfois chaotique des personnes du cinéma.

Équilibre perso/pro

La vie à Hong Kong est riche et variée. Entre le centre-ville, la campagne environnante et la nature sauvage, les joueurs et joueuses pourront évoluer dans des situations très diverses. Aussi, les acteurs et actrices ne seront pas en permanence en tournage. Iels vivront

également des péripéties en-dehors de leurs heures de travail, l'occasion de s'immerger dans le quotidien des habitants d'un Hong Kong des années 70.

Pour les environnements, vous pouvez consulter l'Annexe 3 pour avoir de l'inspiration.



Pour ce qui est des événements ou même des scènes à tourner pour le film, vous pouvez vous inspirer des éléments suivants :

- Vie quotidienne
- Attaque
- Combat amical
- Voyage
- Méditation
- Entraînement
- Cascade
- Poursuite
- Comédie
- Drama

A chaque fois que vous voulez tourner une scène, le Réalisateur ou la Réalisatrice doit l'annoncer. Vous devez alors noter le lieu de l'action et les personnes impliquées.

A la fin de la scène, notez sa résolution ainsi que les éventuelles péripéties.

Ces notes sont importantes, elles vous serviront lors du montage du film !

Montage du film

Une fois les scènes tournées, les Acteurs et Actrices et le Réalisateur ou la

Réalisatrice se rassemblent pour le montage du film.

Pendant le montage, vous allez devoir ordonnancer chaque scène tournée durant la partie. Selon l'emplacement dans le film, chaque scène devra cocher des critères différents pour obtenir le score le plus élevé possible. A la fin, le film aura un score total qui influencera son succès critique et commercial.

1. Situation initiale (1 à 2 scènes max) :

La situation initiale doit présenter les personnages. Les protagonistes et les antagonistes doivent être clairement identifiables pour le spectateur.

Attribuez collectivement une note à votre situation initiale. La note va de 1 à 6, où 1 correspond à une situation absolument pas claire, et 6 à une situation très explicite.

2. Élément perturbateur (1 scène) :

La scène de l'élément perturbateur doit représenter clairement une rupture de la situation initiale.

Attribuez collectivement une note à votre élément perturbateur. La note va de 1 à 6, où 1 correspond à une perturbation mineure, voire inexistante, et 6 à une perturbation radicale.

3. Péripiétie(s) (1 à 5 scènes max) :

Les péripiéties doivent amener des rebondissements à l'histoire. Que ce soit la progression du personnage principal ou l'avancement d'une enquête.

Attribuez collectivement une note à vos péripiéties. La note va de 1 à 6, où 1 correspond à des péripiéties plates et inintéressantes, et 6 à des péripiéties variées et pleines de rebondissements.

4. Résolution (1 à 2 scènes) :

La résolution doit présenter une conclusion logique et émotionnelle satisfaisante de l'intrigue. Cette scène doit être mémorable pour le public !

Attribuez collectivement une note à votre résolution. La note va de 1 à 6, où 1 correspond à une absence de résolution ou à une résolution illogique ou peu satisfaisante, et 6 à une résolution inoubliable.

Arrivés à ce stade, vous disposez de 4 notes de 1 à 6. Il est à présent temps d'évaluer le succès commercial et critique de votre film !



Retour critique

Afin d'évaluer le succès critique et commercial du film, le Réalisateur ou la Réalisatrice doit lancer 1d6 pour chaque parties du film (situation initiale, élément perturbateur, péripiéties, résolution).

Pour le succès critique, on regarde si les résultats sont inférieurs ou égal à la note attribuée à chaque partie. On comptabilise alors le nombre de réussites obtenues. Ce total correspond

au nombre d'étoiles attribuées au film par les experts du cinéma. Ainsi, un film raté n'aura aucune étoile, tandis qu'un chef d'œuvre aura 4 étoiles.

La réputation du Réalisateur ou Réalisatrice, ainsi que celle des Acteurs et Actrices correspond à la moyenne arrondie à l'entier inférieur des étoiles des 3 derniers films auxquels il ou elle a participé.

Pour le succès commercial, on calcule la différence entre la note fixée et le résultat obtenu au dé pour chaque partie du film. On considère que cette différence ne pourra pas descendre en dessous de 0. La somme des différences correspond aux milliers de dollars hongkongais de bénéfices générés par le film.

Ces bénéfices vont permettre au Réalisateur ou à la Réalisatrice d'investir dans la production de ses films (cf la section suivante).

Niveaux de réalisation

Grâce aux bénéfices générés par ses précédents films, le Réalisateur ou la Réalisatrice va pouvoir investir ses films. Vous trouverez ci-dessous la liste des améliorations possibles (chaque amélioration peut être achetée plusieurs fois) :

- **Scène supplémentaire (1000\$)** : vous pouvez tourner une scène supplémentaire au prochain tournage.
- **Soins (1000\$)** : vous pouvez soigner un Acteur ou une Actrice pour lui rendre 1 point de Vie ou 1 point de Qi.
- **Meilleurs décors (2000\$)** : vous privatisez un endroit spécial pour y tourner une scène. La partie du film où sera intégrée cette scène

appliquera -1 au lancer de dé lors du retour critique.

- **Emploi d'un décorateur/propmaker (2000\$ pour tout un tournage)** : au moment de piocher une carte d'événement, les Acteurs/Actrices ou le Réalisateur/Réalisatrice peuvent piocher 2 cartes, en choisir une et défausser l'autre.
- **Raccord (1000\$)** : un Acteur ou une Actrice peut demander une pause dans le tournage d'une scène pour se défausser de toutes ses cartes et en piocher des nouvelles.
- **Caméra portable (1000\$ pour toujours – peut être cassée au cours d'une partie)** : vous disposez en permanence d'une caméra sur vous pour filmer à n'importe quel moment. A partir du moment où le personnage qui dispose de la caméra est pris dans une situation en dehors du tournage, il peut la filmer et la transformer en scène contre 1000\$ de postproduction.
- **Meilleur matos (5000\$ par équipement pour toujours – caméra, micro, lumières, etc.)** : chaque équipement supplémentaires applique -1 à un seul des jets de dé lors du retour critique.
- **Campagne de promotion (3000\$ pour un tournage)** : vous promouvez activement votre film pour attirer un maximum de public. Le film promu verra ses bénéfices doublés à la fin du retour critique et sera comptabilisé 2 fois dans l'évaluation de la réputation des Acteurs/Actrices et du Réalisateur/Réalisatrice. Espérons qu'il cartonne !

En plus de tout cela, la réputation des Acteurs et Actrices et du Réalisateur ou de la Réalisatrice peut énormément influencer le succès d'un film. Ainsi, à la fin de l'évaluation du retour critique, si le nombre d'étoiles du film est strictement inférieur à la réputation d'un Acteur/Actrice ou du Réalisateur/Réalisatrice, ce dernier ou cette dernière peut décider de relancer l'un des dés.

Cet effet n'est applicable qu'une seule fois par film et par Acteur/Actrice ou Réalisateur/Réalisatrice !



Annexe 1 : Conseil de chorégraphies de combat

Voici les différents styles de combats associés aux éléments :

Feu – Style du Dragon : Force et Explosivité

Le dragon combine l'énergie interne et externe pour produire des frappes soudaines et explosives, caractérisées par des mouvements circulaires et une force impressionnante. L'utilisation de la taille dans un mouvement de bassin fouetté pour générer l'énergie du dragon est essentielle.

Bois – Style du Tigre : Puissance et Endurance

Une musculature importante, notamment du dos et du cou permet des positions fermes et des frappes particulièrement puissantes. La griffe du tigre cible surtout le visage, le cou, l'aîne, les bras et le poignet de l'adversaire.

Eau – Style de la Grue : Allonge et Patience

Calme et méditatif, la grue peut rester debout sur une jambe pendant des heures sans bouger. Par des mouvements qui imitent le mouvement des ailes déployées, amples, circulaires, d'une grande allonge, ainsi que des attaques soudaines et ciblées, la grue utilise son « bec » pour cibler des points névralgiques de l'adversaire comme les tempes, le plexus, la gorge, ...

Métal - Style du Serpent : Vitesse et Précision

Le serpent se caractérise par son approche calme et réfléchie, le combattant utilisant ce style paraît relaxé, mais ses frappes sont rapides comme l'éclair et sa morsure d'une précision étonnante en direction principalement des bras, des côtes et du cou de l'adversaire.

Terre – Style du Léopard : Rapidité et Souplesse

Le léopard s'appuie sur des mouvements ultra-rapides et une force puissante produite par des mouvements semblables à celui d'un fouet. Le pratiquant développe la souplesse et des jeux de jambes rapides et courts, ainsi que des frappes explosives du point au coude en direction de la gorge, du plexus, de l'aîne, ...

Et voici les différents arts martiaux asiatiques que peuvent pratiquer les combattant·e·s :

Aikido : L'Aikido est pratiqué en se fondant dans le mouvement de l'attaquant et en redirigeant la force de l'attaque par des mouvements d'entrée et de rotation plutôt que de s'y opposer de front. Les techniques sont complétées par divers lancers ou clés articulaires.

Baguazhang : La Baguazhang contient une grande variété de techniques, y compris diverses frappes, blocages articulaires, lancers et jeux de jambes circulaires évasifs. La nature évasive de Baguazhang est également illustrée par la pratique du déplacement en cercle visant à se positionner derrière l'adversaire.

Baji Quan : Le Baji Quan propose de puissantes frappes délivrées avec une puissance explosive à courte portée après une ouverture de la garde adverse et une soudaine charge. La plupart des mouvements du Baji Quan utilisent une méthode de frappe-poussée en un seul coup à très courte distance.

Jeet Kune Do : Le Jeet Kune Do cherche l'économie de mouvement est la simplicité pour plus d'efficacité. Cela permet au pratiquant d'économiser à la fois de l'énergie et du temps, deux éléments cruciaux dans une confrontation physique.

Judo : L'objectif est soit de jeter ou d'abattre un adversaire au sol, d'immobiliser ou de soumettre un adversaire avec une prise, ou de forcer un adversaire à se soumettre avec un verrou commun ou un étranglement. Le judo dispose aussi de techniques de frappes, bien que celles-ci soit peu connues du grand public car interdite en pratique sportive.

Karate : Le Karaté est principalement un art de frappe, utilisant des coups de poing, des coups de pied, des coups de genou, des coups de coude et des techniques à mains ouvertes. La paume et le talon sont aussi utilisés ainsi que des prises, des lancers, des clefs articulaires, et des contentions.

Koppojutsu : Le Koppojutsu cible le système squelettique de l'adversaire afin qu'il perde la capacité à utiliser correctement son corps, ainsi que la capacité à respirer et à penser correctement sous l'effet de douleur provoqué par chaque attaque. Des points faibles précis sont ciblés, parfois avec les pouces ou les doigts pour manipuler le squelette avec des techniques de frappe violente et des techniques de lutte, telles que les lancers, les blocages articulaires, etc.

Muay Thai : Le Muay Thai se différencie du kickboxing en utilisant non seulement des coups de poing et de pied, mais aussi et surtout les coudes et genoux ainsi que des techniques de maintien en corps à corps.

Le coude en particulier est un outil incroyablement mortel inclus dans l'arsenal du combattant et peut être lancé comme un couteau pour causer des coupures à un adversaire et entraîner un KO.

Ninjutsu : Le Ninjutsu comprend des méthodes de combat à mains nues, des méthodes de combat avec des armes dont beaucoup ont avec des armes improvisées ou des outils agricoles, mais aussi des méthodes furtivité, d'évitement et de désorientation. Le ninjutsu peut également impliquer des entraînements spécifiques comme la course, l'escalade, etc.

Sumo : Le Sumo est une technique de lutte alliant force et technique. Traditionnellement, les lutteurs de sumo sont réputés pour leur grande circonférence et la masse corporelle est souvent un facteur primordial. Cependant, avec une technique supérieure, les petits lutteurs peuvent contrôler et vaincre des adversaires beaucoup plus grands.

Taekwondo : Le Taekwondo se caractérise par l'accent mis sur la vitesse et l'agilité, avec des coups de pied à hauteur de tête, des coups de pied sautés et tournants, ainsi que des techniques de coups de pied rapides. Différentes surfaces de la main peuvent

être engagées comme surface de frappe à courte distance, debout, en sautant, en tournant ou en se jetant vers l'avant.

Wing Chun : Les pratiquants de Wing Chun adoptent une position haute et mince, avec leurs membres protégeant leurs zones vitales, puis contrent avec des coups rapides et dévastateurs sur les points faibles de l'adversaire. Les mouvements sont réduits au minimum, le combattant pivotant sur ses pieds pour rester face à son adversaire de front. Les coups de pieds sont bas et de faible ampleur pour conserver la posture défensive.

Zui Quan : Même si le style dit « de l'homme ivre » semble irrégulier et déséquilibré, les techniques sont très acrobatiques et nécessitent un grand degré d'habileté, d'équilibre, de coordination et de fluidité. Les articulations et doigts sont soumis à un entraînement très dur.

Les postures, se balancer, boire et tomber sont créées par l'élan et le poids du corps et utilisées pour repousser l'adversaires.

Annexe 2 : Les cartes d'événements

Changement de lieu	Changement de lieu	Un personnage est entravé
Un personnage est entravé	Un personnage trouve une arme improvisée	Un personnage trouve une arme improvisée
Un personnage trouve une arme improvisée	Un personnage trouve une arme	Un personnage trouve une arme
Des allié·e·s accourent à l'aide du personnage	Un personnage perd une arme	Une figure d'autorité/un·e ennemi·e commun·e tente d'arrêter le combat
Un élément du décor mortel entre en jeu	Un élément du décor mortel entre en jeu	Un élément du décor mortel entre en jeu
Une figure d'autorité/un·e ennemi·e commun·e tente d'arrêter le combat	Les personnages échangent leurs armes	Les personnages échangent leurs armes
Un personnage se retrouve à terre	Un personnage se retrouve à terre	Un personnage se retrouve à terre
Une personne innocente est en danger	Une personne innocente est en danger	Un personnages perd l'usage de l'un de ses membres
Un personnages perd l'usage de l'un de ses membres	Changement de lieu	Changement de lieu

Annexe 3 : Le guide du routard cinéaste de Hong Kong



Plan touristique de Hong Kong datant des années 70



La cité murée de Kowloon était une place forte militaire au XV^e siècle grâce à son emplacement côtier, puis une garnison chinoise devenue un repaire pour les fugitifs et les gangs criminels tout au long du XX^e siècle.



Originellement construite en 1844 dans le centre de Hong Kong, la maison Murray est l'un des plus anciens bâtiments publics encore existants de la ville. Ce bâtiment de l'ère victorienne a servi de quartiers pour les officiers de la caserne Murray au cours des premières années de la domination britannique. Pendant les 44 mois de l'occupation japonaise de Hong Kong, il a été transformé en centre de commandement par la police militaire japonaise. Après la Seconde Guerre mondiale, plusieurs départements gouvernementaux ont utilisé le bâtiment comme bureaux, dont le Département de l'évaluation et de la cotation.

La Maison Murray a également été utilisée comme lieu d'exécution pour certains citoyens chinois à partir de 1965, et pendant des années, on croyait qu'elle était hantée. En fait, la maison a été exorcisée à deux reprises, en 1963 et en 1974.



Niché loin du centre-ville animé de Hong Kong, le temple Wong Tai Sin présente une architecture chinoise traditionnelle avec des piliers rouges, des statues en bronze du zodiaque et de magnifiques ornements. Le temple est situé du côté sud du Lion Rock, au

nord de Kowloon, et il est dédié à Wong Tai Sin, également connu sous le nom de Grand Immortel Wong. Son architecture taoïste reflète l'importance et les enseignements du taoïsme, et les bâtiments intègrent les cinq éléments de la culture chinoise du Fengshui : le Pavillon en Bronze représente le "Métal", la Salle des Écritures représente le "Bois", la Fontaine Yuk Yik représente "l'Eau", le Pavillon Yue Heung représente "le Feu" et le Mur de la Terre représente "la Terre".



Dès le XIXe siècle, le Pic Victoria (également appelé mont Austin) est l'un des endroits les plus prisés de Hong Kong. Parfaitement niché dans la moitié ouest de Hong Kong, à une altitude de 550 mètres, c'est la colline la plus haute de l'île. Au cours des années 1800, il attirait des résidents européens éminents en raison de ses vues magnifiques sur la ligne d'horizon de Hong Kong et de son climat tempéré.

La majeure partie de la colline est couverte par un grand parc avec une végétation luxuriante et des sentiers naturels, ce qui en fait l'une des principales attractions de plein air à Hong Kong.

Annexe 4 : Crédits

Sources historiques :

[La nouvelle vague hongkongaise, même pour les pas nuls - CinéLounge \(cinelounge.org\)](http://cinelounge.org)

[Nouvelle Vague hongkongaise — Wikipédia \(wikipedia.org\)](http://wikipedia.org)

Sources des photos de la page de garde (modifiées par Oxymore) :

[Hark Tsui - Rotten Tomatoes](http://rotten.com)

[Ann Hui, most celebrated director in Hong Kong film history, turns 70 | South China Morning Post \(scmp.com\)](http://scmp.com)

[Dragon: The Bruce Lee Story, high Kick, chinese Kung Fu, stage Combat, practice Boxing, tao Of Jeet Kune Do, cartoon Bruce Lee, dragon The Bruce Lee Story, modelling, Chinese martial arts | Anyrgb](http://anyrgb.com)

Source des photos et illustrations du reste du livret :

[誇張的 Bruce Lee 誇張的 \(Exaggerated\) | Godmodes Wiki | Fandom](#)
[Original | Hong Kong MAP Early 1970s - tradersofhongkong](#)
[Central, Hong Kong Island, 1970 \(approximately\) | The year i... | Flickr](#)
[The Top 9 Historical Attractions in Hong Kong | CuddlyNest](#)