

*Fanzine du jeu de rôle Qin*



*Les Manuscrits  
de Linzi*

*Tome 1*

*Les Manuscrits  
de Linzi  
Tome 1*



<http://qin.tharaud.net>

# Crédits

## *Supplément Non-Officiel*

Ce Fanzine est totalement gratuit et ne peut en aucun cas être vendu ou servir pour un profit personnel. Il a été conçu par des fans, pour des fans.

### *Rédacteur en Chef :*

KongFuZi

### *Textes :*

A\_T\_N, BEn, Iezan, KongFuZi,  
Le\_Forgeron, Meujeudom,  
Pitche, Rom1, StephLong,  
Tatsumi et Vanivan

### *Relecteur en Chef :*

Le Forgeron

### *Relecture :*

Aethril, Bestio, Enkidou, Krieger,  
Lol-Lyo, Pitche, Rom1,  
StephLong et Vanivan

### *Conseils Techniques et Support Internet :*

Aethril et Krieger

### *Illustrations :*

Akae, Elorym, Fong-Sai-Yuk,  
Gebeji, L'Apprenti Roi des Singes,  
Olafgdumvardangh et Yehun

### *Éléments graphiques :*

Aleski Briclot à la sauce KongFuZi

### *Maquette :*

KongFuZi

### *Droits d'auteur Qin :*

Qin est édité par le 7ème Cercle  
SARL titre et marque déposés.

© 2005 Le 7ème Cercle

Tous droits réservés.

Le 7ème Cercle – 60 rue du Hâ  
33000 Bordeaux

<http://www.7emecercle.com>

<http://www.nekocorp.fr>

### *Contacts:*

**Site web:** <http://qin.tharaud.net/>

**Email:** [qinwebmaster@free.fr](mailto:qinwebmaster@free.fr)

# Sommaire

<i>Introduction</i>	5		
<u><i>1<sup>ère</sup> Partie :</i></u>	6	<u><i>2<sup>ème</sup> Partie :</i></u>	32
<u><i>Les mystères du Jiang Hu.</i></u>		<u><i>Les Légendes du Zhongguo :</i></u>	
Equité Incommodée (PNJ)	6	Gao Kuon Zang : Le Démon du Pic (PNJ)	32
Le Clan de la Griffes du Chat Noir (Clan)	7	Wang Shin : Rempart Dévoué (PNJ)	34
- Historique, Organisation du clan et PNJs	7	Nouvelles Armes (ADJ)	35
- Le Style de L'Homme et du Chat (Style)	9	La Voie du Feu (ADJ)	36
- Le Masque du Chat Noir (Objet)	11	Les Fils des Yi Ji (Scénario)	39
Le Clan du Dragon Venimeux (Clan)	11	- Acte I La Croisée des Destins	40
- Historique, Organisation du clan et PNJs	11	- Acte II L'Accord	42
- Le Style des Immondes Griffes du Dragon Venimeux (style)	16	- Acte III Le Départ	43
Le Style de l'Aigle venu des Cieux (Style)	18	- Annexes.	44
Le Style de l'Ame Libre (Style)	19	Et au milieu coule une Rivière... (Scénario)	45
Le Style des Poings qui Martèlent les Importuns (Style)	22	- Acte I Le signe de la jeune fille à marier	46
Gu Long (PNJ)	22	- Acte II Les tourments de Bénédiction des Trois Monts	47
Omo Gu Long (PNJ)	23	- Acte III Une ambassade difficile	48
Le Style des 3 Mouvements de Jyantian (Style)	24	- Acte IV Préparatifs avant la bataille	50
Le Style de l'Absorption de l'Essence	25	- Acte V La bataille de Jie-shi	50
Le Style des 9 Jiàn de Dugu (Style)	27	- Annexes	51
Le Style de la Dague Volante de Petit Li (Style)	29	Remerciements	52
Le Style de l'Ecartèlement des 6 Fées du Pêché (Style)	30		

# Introduction

*« Si vous lisez ces Manuscrits, c'est que je n'ai pas totalement échoué dans la tâche qui m'incombait. Je suis le petit-fils de Po Jin-Che, celui que l'on surnommait Sagesse Descendue des Cieux. Lors de l'attaque du Qin sur le Qi, mon grand-père commença à confier à mon père un grand nombre d'ouvrages importants de la Grande Bibliothèque, par peur que ceux-ci ne soient brûlés par Ying Zheng.*

*Le Qin vainquit le Qi mais fort heureusement la Grande Bibliothèque ne fut pas brûlée après la victoire.*

*Quelques années après que Ying Zheng devint Empereur, il fut pris de folie : la peur de la mort le rongea de l'intérieur. Il chercha, grâce aux ouvrages de la Grande Bibliothèque, un moyen d'acquérir l'immortalité.*

*Néanmoins, il échoua dans sa quête de la vie éternelle et demanda à ce que la Grande Bibliothèque soit brûlée. Mon grand-père fut tué par les hommes de l'empereur en tentant de protéger ce dont il s'était fait le protecteur.*

*Mon père n'avait pu récupérer qu'un millier d'ouvrages, sur des sujets très divers : la Philosophie, les Contes et Légendes, des Biographies, des traités sur les Sciences et la Sagesse, aujourd'hui tous disparus...*

*J'ai tenté dans mes Manuscrits de vous restituer ce que j'ai appris de cette époque.*

*Voici le Premier Tome.»*

*Shaozu Jin*

# 1<sup>ère</sup> Partie : Les Mystères du Jiang Hu

## Equité Incommodée

« Bonjour, je me présente je suis le vénérable Equité Incommodé. Veuillez vous asseoir à côté du feu, j'ai fait un peu de soupe, elle est encore chaude. Vous en voulez un peu ? »

« Vous savez, je ne prends plus d'élèves depuis longtemps mais qui sait, pour vous je ferai peut-être une exception. C'est Kong Fu Zi qui vous envoie. Comment va-t-il ? Cela fait bien des années que je ne l'ai pas vu. Le temps passe si vite ! »

« Je vais vous demander de me faire une démonstration des vos qualités de combattant mais, auparavant, nous allons méditer afin de préparer nos esprits et nos corps. »

« Vous avez d'indéniables qualités mais il va vous falloir travailler encore bien longtemps pour parvenir à une parfaite maîtrise. »

« Pour l'instant vous allez m'aider en cherchant du bois pour alimenter le feu. Nous aurons tout le loisir de discuter, vous me donnerez des nouvelles du monde. Comme vous pouvez le voir, je suis loin de tout et votre conversation sera la bienvenue. »

Shifu / 1m65 / 55 Kg / 500 ans (il paraît avoir 60 ans grâce à sa parfaite maîtrise de l'alchimie interne) mais quand on est respectueux d'un vénérable maître on ne lui demande pas son âge.

**Aspects :** Métal 3, Eau 3, Feu 3, Bois 3, Terre 3

**Aspects secondaires :** Chi 48, Défense passive 8, Résistance 6, Souffle Vital 11/0 7/0 6/-1 4/-3 3/-5, Renommée 15

**Don et Faiblesse :** Sens du Tao (alchimie interne) / Ascèse (stricte discipline alimentaire)

**Talents :** Art de la Guerre 2, Bangshù 4, Bianshù 4, Boxe 4, Chuishù 4, Daoshù 4, Dunshù 4, Gongshù 4, Improvisation 4, Jianshù 4, Lancer 4, Qianshù 4, Nushù 4, Acrobatie 2, Athlétisme 2, Langues 3, Esquive 4, Survie 3, Taoïsme 4, Alchimie interne 4, Intimidation 4, Méditation 4, Médecine 4, Herboristerie 3, Perception 3, Discrétion 3, Eloquence 3, Calligraphie 2, Bureaucratie 1, Natation 1, Equitation 3, Cuisine 2. On considérera qu'il maîtrise toutes les manœuvres en fonction de son niveau dans les différents talents martiaux.

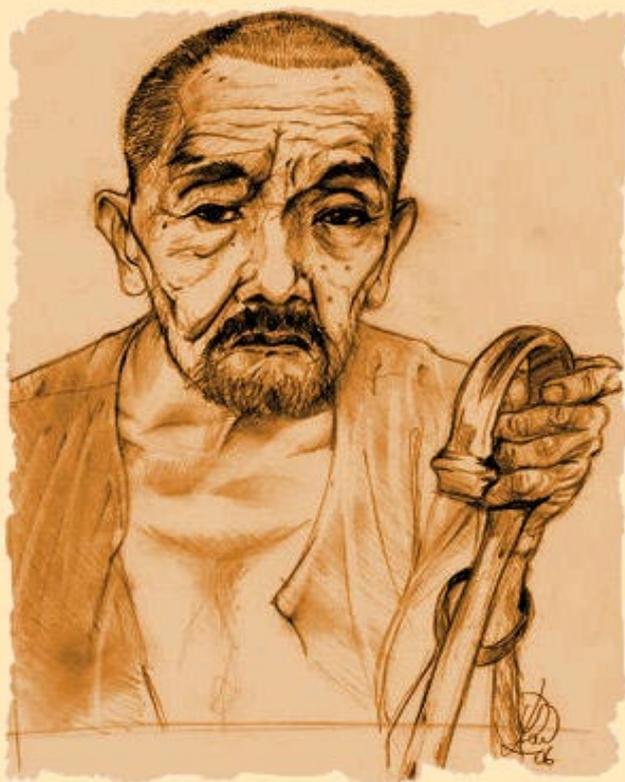
**Taos :** Tao des 6 directions 3, Tao du pas léger 3, Tao du corps renforcé 6, Tao du souffle destructeur 3, Tao de la foudre soudaine 3, Tao du bouclier invisible 3, Tao des dix mille mains 3, Tao de l'ombre dissimulée 3, Tao des mille abeilles 3, Tao de la force insufflée 3, Tao de l'œil intérieur 3, Tao du Yin et du Yang 3, Tao de la Création Inspirée 3, Tao de la Présence Sereine 3.

**Pratique de l'Alchimie interne :** Le Chi est le souffle de la vie, Transmettre le souffle, Auscultation par les souffles, Sceller l'énergie interne, Synthétiser le Principe de Vie.

**Styles de combat :** tous !

**L'avis d'Equité Incommodée :**

Equité vous fera part de nombreuses fois de son avis sur les différents articles du Fanzine. En effet Equité a traversé en long et en large le Jiang Hu pendant plus de 400 ans et en connaît tous les secrets.



## *Le Clan de la Griffe du Chat Noir*

**L'Histoire du Clan :**

Cette organisation, ou clan, (les membres se voyant comme un clan, une famille) s'est appelé les griffes du chat noir en référence au lien intime entre les membres de ce clan et les chats. Il a été fondé par Nagi Anseré et Ai, il y a de cela une centaine d'années. Les ombres de Handan sont dangereuses, c'est pour cela que Nagi s'est protégé très vite en apprenant à tuer, voler et mentir. Ai, grâce à sa nature Yao, se montrait bien meilleur dans cet exercice et protégeait Nagi comme le fils veillait son vieux père malade.

Mais Ai n'enviait pas le corps mortel de l'humain. Le Yao-chat pensa plutôt à former son compagnon, et il s'avéra être un très bon maître.

Et bientôt, Nagi le surpassa en tout. Il en va ainsi des mortels: ils n'ont que peu de temps sur terre et s'efforcent donc d'exceller dans leur art. Les deux compagnons mirent au point un art martial mortel. Les prouesses de ce style firent rapidement le tour de Handan. Les exploits macabres des deux compères paralysèrent de terreur les ombres. L'humain et le Yao s'attirèrent des faveurs; les recrues commencèrent à arriver et ils mirent au point quelques règles pour organiser ces disciples. La magie entoure ce groupe composé de membres quelque peu étranges. Les rumeurs de la création du clan parlent de chats des dieux descendus sur terre pour appliquer leur jugement aux hommes. Mais qu'en est-il de la vérité ? Nul ne peut la raconter avec certitude...

A à peine vingt ans, Nagi fut le plus jeune et le plus craint des assassins. Dès l'âge de trente ans, il décida de se retirer pour diriger son clan avec un peu plus de recul. Beaucoup des organisations formant les ombres de Handan n'eurent aucune envie de destituer le clan, qui put ainsi conforter sa position.

Selon les règles de Nagi et Ai, chaque membre porte en mission un masque de chat en porcelaine de couleur noire. Chaque novice se doit de ramener un chat qui lui aura été décrit, dans Handan, et se doit de le convaincre pour que celui-ci devienne son compagnon de route (Ai pratiquant la divination, il repère des potentiels Yao).

Il n'est pas rare que les victimes de ce clan aperçoivent un chat traînant dans le coin de leur futur tombeau, mais personne n'a survécu pour en parler... Le maître actuel de l'organisation est Ai, il n'a jamais été défait. Immortel par sa nature Yao, il a enterré son maître, mort de vieillesse à un âge avancé.

**Les Grades :**

Le clan est organisé en quatre grades, qui correspondent aux techniques devant être maîtrisées pour revendiquer le titre attribué aux grades. Il existe trois Mengshou qui commandent chacun un de ces ordres: Rènxing, Feng To et Nan Mai. Ils sont parmi les plus terrifiantes ombres de Handan, et même du Zhao aux dires de certains.

**Novice : Hùzi**

(Moustache, essentiel au chat mais d'aucun secours lors du combat)

Le masque porte à ce stade trois marques sous les pommettes, comme des moustaches

Rènxing est un Yao qui a été découvert par Ai. Il errait sans but dans les rues de Handan depuis que sa jeune maîtresse

avait été assassinée. Ai lui proposa alors son aide et son amitié. Ils allèrent venger les assassins de la jeune maîtresse de Rènxing.

Depuis, Rènxing est devenu un des meilleurs dans la maîtrise du Tao des déplacements et de la rapidité. Gardant sa forme originelle le plus clair du temps, il peut ainsi entrer partout. Il commande les Hùzi. A l'instar du chat usant de ses moustaches, ces derniers laissent traîner leurs oreilles afin que le clan soit le mieux informé possible pour ses futures actions...

Leur effectif s'élève à 20 membres.

**Confirmé : Biao**

(Petit tigre)

Le masque porte à ce stade trois rayures partant du milieu du front jusqu'aux paupières et au nez.

Si les règles de passation de pouvoir étaient les mêmes qu'à la cour, Feng To serait l'héritier légitime de Ai. En réalité c'est un banyao, fruit de l'union de Ai et d'une humaine: la future dirigeante des Mengshou. Obnubilé par le désir d'accéder au titre de Mao, qui signifie pour lui la perfection, il fait tout ce qui est en son pouvoir pour devenir meilleur que son père.

Il est entraîné durement par sa mère. Personne ne sait si elle agit dans le but de destituer son mari. Feng To est un adepte du combat au corps à corps, utilisant tous les avantages que lui procure son ascendance, tels que des griffes coupantes comme des lames ou une agilité hors du commun. Ses griffes rétractiles et ses pupilles fendues attirent la méfiance mais il n'en a cure. Depuis longtemps, Feng To a appris à ne plus être vu!

Leur effectif est de 20 membres.

**Expert : Mengshou**

(Fauve, prédateur)

Le masque porte à ce stade une marque descendant de sous les yeux jusqu'aux commissures des lèvres.

Nan Mai n'était qu'une petite fille âgée de 2 ans quand elle rencontra pour la première fois Nagi et Ai. C'était l'hiver lorsque les deux amis trouvèrent la petite. Nagi, qui devenait vieux, décida de l'adopter et d'en faire sa fille: la vie qu'il avait menée ne lui ayant pas laissé le temps de fonder un foyer.

La petite Nan grandit avec son père et Ai pour seule compagnie. Ses seuls référents étant Nagi et Ai, elle tomba tout naturellement amoureuse de l'homme qui accompagnait son père. Dès qu'elle le put, elle commença à le lui faire comprendre. Ce dernier, sans doute de part sa nature, n'en



fut pas offusqué. De plus, la jeune femme avait de beaux traits. Elle grandit aux côtés de Ai et vit Nagi mourir, laissant l'organisation à son compagnon qui obtint alors, avec la fonction, le Masque de Mao.

Il savait que ce masque avait un lourd passé, mais quand il le mit il sentit le pouvoir et le mépris des dieux. Ses pensées deviendraient plus noires et plus cruelles quand il le porterait, il venait d'en faire l'expérience. Nan ne pouvant plus voir souffrir son amant, elle préféra entraîner son jeune fils pour qu'il destitue Ai afin que ce dernier redevienne le compagnon bon vivant et agréable à vivre qu'elle avait connu aux côtés de son père. Pendant ce temps, celui-ci lui enseignait les bases de l'alchimie. Excellant dans le domaine des herbes, plantes et leurs décoctions, elle devint très rapidement autodidacte.

Le temps passa, elle acquit une grande expérience et put prétendre au titre de commandant des Mengshou. Mais les années aux côtés d'un Yao ne se voient pas: elle avait atteint les 50 ans et le poids des ans la faisait parfois souffrir. Elle jura de ne pas mourir aussi faiblement et elle chercha un moyen de mettre au point un élixir.

Son Fils Feng To s'entraîne toujours, les années ne s'écoulaient pas de la même manière pour lui. Nan était une jolie femme, brune, aussi bien capable de passer pour une courtisane, une diplomate ou une fille de rien en quelques minutes. C'est une très bonne espionne. Ses compétences en médecine, en herboristerie et dans la science de drogues et de poisons ont atteint un niveau rarement égalé. De plus, elle maîtrise le Wai Dan. Elle est la créatrice de bon nombre de drogues et poisons qui circulent dans le Zhao.

Leur effectif s'élève à 10 membres.

On remet aux exécuteurs du clan deux griffes de chat. Griffes de chat : Dégâts : 2 Solidité : 5 « Armes très fines et acérées, donc plus cassantes, elles sont réservées à des experts dans leur utilisation » +1 au toucher lorsque la manoeuvre

“coup précis”, l’armure de l’adversaire double sa protection, et donc la réduction aux éventuels dégâts.

#### *Maître : Mao*

Masque unique créé lors de la création du clan par des mains qui insufflent la beauté (cf historique masque). Le titre de maître de l’organisation équivaut à celui de maître de l’école de l’homme et du chat. Il faut donc maîtriser l’ultime technique de l’école. Celle-ci ne peut être apprise que si on la subit et y résiste.

Ai est le Mao de l’organisation. Naturellement c’est un bon vivant, amical, chaleureux. S’il ne possédait pas une dentition un peu plus aiguisée que la moyenne des hommes et des griffes rétractiles, il pourrait être le parfait copain ! Il a beaucoup d’expérience pour un homme de son apparence.

En effet, il a en réalité une centaine d’année. Il possède des informations sur la plupart des commerçants de la ville, et même sur Sung Cho-Kuan. Celui-ci a déjà engagé l’organisation pour diverses actions de déstabilisation.

Ai est de moins en moins opposé au roi depuis la mort de Nagi qui ne vivait que pour mettre des bâtons dans les roues, à lui et à ceux qu’il appelait les assassins de son père (octave si tu nous regardes).

L’influence du masque sur ses agissements se font sentir en terme de cruauté : Ai ne peut s’empêcher de tuer. Il sait que ses actes lui assurent un sort terrible au Feng Du.

#### **Le Fonctionnement :**

Grâce au réseau d’informations tenu par les Hùzi, le clan est informé de la plupart des choses qui se passent à Handan. Sachant cela, les missions sont choisies par Ai. La proposition est apportée par le chat d’un membre du clan au futur client.

Le clan est versé dans des arts bien sombres qui sont : l’assassinat, le vol (d’objets d’art principalement), la chasse à l’homme, mais l’information reste la plus chère des denrées. Ils travaillent épisodiquement avec le gouvernement quand ce dernier a besoin d’eux et avec les commerçants, dont Sung Cho-Kuan.

Leur relation avec la milice de la guilde des commerçants est plutôt étrange. Le clan travaillant tantôt pour le Roi tantôt pour ceux qui les payent. Mais les dirigeants de la milice ne voient pas d’un bon oeil la présence et l’importance du clan de la griffe du chat noir dans les rues de Handan.

Il est arrivé que le clan se serve de la milice en prétextant travailler pour la guilde, cette couverture lui permettant de récupérer des informations capitales.

## *Le Style de l’Homme et du Chat*

#### **Historique :**

Ce style a été mis au point par Nagi Anseré, un jeune homme de Handan, fils de commerçant. Dès son plus jeune âge, on lui offrit un chat noir qu’il nomma : Ai (Obscurité) à cause de son pelage totalement noir. Nagi passa tout son temps avec Ai, le considérant comme un ami et donc, comme un humain. Ai fut éduqué en même temps que le jeune enfant car constamment avec lui.

Les objectifs du père de Nagi ne plaisant pas aux autorités, celles-ci payèrent un groupe pour assassiner cet opposant et détruire ses biens. C’est alors qu’une nuit, la vie de Nagi Anseré fut détruite pour être sauvée par Ai. En effet le chat réveilla à temps Nagi qui put s’enfuir, avant que la demeure des Anseré ne fut brûlée. Il se trouva livré à la loi du plus fort dans les rues de Handan. La pègre y avait le pouvoir. Il dut tuer sa première victime à l’âge de 12 ans. Ai avait parfait son éducation et sa compréhension de l’homme après les derniers événements de la vie de Nagi. Et un soir de pleine lune, Ai devint un jeune homme, se réveillant au côté de Nagi, prostré depuis le meurtre.

Le Yao remotiva le jeune homme, et sur les conseils de Ai, Nagi devint le chasseur et non plus la proie, oubliant son passé pour devenir quelqu’un dans le futur. Tous deux mirent alors au point des techniques de combat mêlant les capacités d’Ai et le maniement du poignard, arme qui convenait la mieux aux ruelles des cités. D’autant qu’elle rappelait les griffes du chat.

Grâce à ces nouvelles techniques qu’ils mirent plus de 10 ans à créer, Nagi devint le plus jeune et célèbre assassin de Handan, ralliant à lui beaucoup de personnes qu’il commença à former aux techniques de l’homme et du chat.

#### **Base :**

À chaque utilisation de cette technique, ceux qui voient l’utilisateur effectuer les mouvements et attaques du style doivent réussir à garder leur calme car la cruauté et la peur qu’inspirent les mouvements de l’assassin sont terrorisantes (exceptée la technique novice).

Jet de résistance + niveau de Présence sereine contre un SR = points de chi de la technique. L’utilisateur peut dépenser 2 points de chi / +1 au SR, jusqu’à un maximum de Terre. Si le jet est raté, la marge d’échec donne le nombre de passes d’arme pendant lesquelles la victime est muette et terrorisée, ne pouvant que parer. Malus à la défense active = niveau d’intimidation.

## Techniques martiales :

### *Yeux du chat*

**Pré requis :** Tao de l'Oeil Intérieur 3, Perception 2

**Coût en Chi :** 4 pour 5 minutes d'utilisation +2 / 5 minutes supplémentaires.

**Effet :** (action) Ce pouvoir permet à l'utilisateur de voir en pleine nuit. Il subit tout de même un malus de 1 pour utiliser des manoeuvres (en plus du malus normal), mais pas pour utiliser les techniques de son style.

**Effet secondaire :** Les yeux de l'utilisateur luisent dans le noir, à la manière d'un chat.

### *Le chat joue avec sa proie*

**Pré requis :** Daoshu 2, Manoeuvre Coup précis, Manoeuvre Harcèlement, Esquive 2

**Coût en Chi :** 6 + 2 / passe d'arme

**Effet :** (attaque) Pour chaque passe d'arme passée à observer sa proie, l'utilisateur gagne un bonus de +1 au toucher et +2 aux dégâts, et baisse de 1 la protection de la cible.

**Effet :** (défense) Lors de chaque passe d'arme, l'utilisateur gagne un bonus d'esquive à sa défense passive. Si l'utilisateur est touché lors de son jeu, il contre-attaque simultanément avec les bonus qu'il a obtenus au moment de la frappe qui l'a touché.

**Effet secondaire :** L'utilisateur adopte une posture plus féline, et des cris d'intimidation de chat se font entendre, provenant de l'assassin.

### *Aussi faible qu'une souris*

**Pré requis :** Daoshu 3, Médecine 3, Discrétion 2, Tao de l'Ombre Dissimulé 3, Manoeuvre Coup précis.

**Coût en Chi :** 10

**Effet :** (attaque) Jet de Discrétion opposé à Perception. L'utilisateur se soustrait à la vue de son adversaire un court instant nécessaire à ce qu'il touche un point vitale de sa victime (gorge, coeur, estomac, muqueuse, etc.).

Attaque sans défense active Bonus dégât > + 1/marge de réussite au toucher Jet de (résistance + Tao corps renforcé) contre (somme des dégâts) sinon Hémorragie de niveau médecine/passe d'arme.

**Effet secondaire :** L'assassin disparaît aux yeux de tous, sauf personne avec niveau en Ombre dissimulé supérieur de 1 à lui. Un trait rouge traverse la blessure de la victime dans une gerbe de sang, L'assassin réapparaît.

### *Le regard du prédateur*

**Pré requis :** Tao de la Présence Sereine 3, Intimidation 4, Daoshu 4.

**Coût en Chi :** 12

**Effet :** (attaque) L'aura de cruauté et de meurtre que possède un assassin de ce rang, quand elle est maîtrisée permet sans le toucher de faire croire à quelqu'un qu'il est mort de ma-

nière tellement violente que les fonctions vitales du corps y croient et s'arrêtent. Utilisateur : jet intimidation + Vs Résistance (Feu + Terre) + niveau Esprit clair

**Effet secondaire :** Les yeux de l'assassin deviennent rougeoyants.

## *L'Avis d'Équité Incommodée*

On a beaucoup exagéré sur ce style, et je vais vous faire part d'une description bien plus fidèle à la réalité. L'histoire est ancienne, ce qui doit expliquer l'exagération actuelle de certaines légendes concernant ce style et ces techniques.

**Base :** L'utilisateur voit en pleine nuit (même par nuit couverte, mais tout de même pas au plus profond d'un abysse sans la moindre lumière). Il subit tout de même un malus de 1 pour utiliser des manoeuvres (en plus du malus normal), mais pas pour utiliser les techniques de son style ou pour agir normalement: il ignore alors le malus d'obscurité.

### *Le chat joue avec sa proie*

**Pré requis :** Daoshu 2, Manoeuvre Coup précis, Manoeuvre Harcèlement, Esquive 2

**Coût en Chi :** 6 + 2 / passe d'arme supplémentaire, payable au fur et à mesure. Pour l'apprentissage, considérer un score de 6 simple.

**Effet :** (attaque) Chaque passe d'arme passée à observer sa proie, l'utilisateur gagne un bonus de +1 au toucher et +2 aux dégâts ainsi qu'un bonus de son niveau d'esquive à sa défense passive, et baisse de 1 la protection de la cible.

Si l'utilisateur est touché lors de son jeu, il contre-attaque simultanément, avec les bonus qu'il a déjà obtenus au moment de la frappe qui l'a touché. Il ne peut pas parer ni esquiver cette attaque, mais sa victime peut, elle, le tenter.

**Effet secondaire :** L'utilisateur adopte une posture plus féline, et des cris d'intimidation de chat se font entendre, provenant de la gorge de l'utilisateur.

### *Aussi faible qu'une souris*

**Pré requis :** Daoshu 3, Médecine 3, Discrétion 2, Tao de l'Ombre Dissimulé 3, Manoeuvre Coup précis.

**Coût en Chi :** 10

**Effet :** (attaque) En réussissant un jet d'Eau+Discrétion opposé à Bois+Perception, l'utilisateur se soustrait à la vue de son adversaire durant le court instant nécessaire pour qu'il tente de toucher un point vitale de sa victime (gorge, coeur, estomac, muqueuse, etc.). La parade ou l'esquive subissent un malus égal au double de la marge de réussite du test en opposition, alors que les dégâts sont augmentés seulement du simple de cette marge de réussite.

**Effet secondaire :** L'utilisateur disparaît aux yeux de tous, sauf à une personne avec un niveau dans le Tao de l'Ombre Dissimulé supérieur à lui. Un trait rouge traverse la blessure de la victime dans une gerbe de sang, l'utilisateur réapparaît.

### *Le regard du prédateur*

**Pré requis :** Tao de la Présence Sereine 3, Intimidation 4, Daoshu 4

**Coût en Chi :** 12

**Effet :** (action) L'aura de cruauté et de meurtre que possède un assassin de ce rang, quand elle est maîtrisée permet de littéralement terroriser quelqu'un, et ainsi de le paralyser pour l'achever sans soucis l'instant d'après. L'utilisateur effectue un jet de Feu+Intimidation dont le résultat est le niveau de Terreur que la cible doit tenter de combattre.

**Effet secondaire :** Les yeux de l'assassin deviennent rougeoyants.

## Le masque du chat noir

### L'Histoire de l'objet :

Ce masque a été confectionné par l'un des plus grands artisans de son temps, Mains qui insufflent la beauté et que la cité de Handan retenait entre ses murs. La légende de cet objet inspire la peur jusque dans les plus épaisses ombres de Handan. Elle stimulerait simplement l'émerveillement si le masque se tenait dans un musée.

Cette histoire est mêlée de sang et de magie, comme bon nombre des histoires qui furent narrées autrefois au sein des Royaumes.

Nagi Anser et Ai, dirigeants du jeune Clan de la Griffé du Chat noir, commençaient à inspirer la crainte dans les ombres de Handan. Mais quelqu'un s'éleva contre eux; on le décrivait comme un chat des dieux, debout mais portant la longue queue du chat et de longues griffes. Il se faisait appeler Cheng hù. La légende raconte qu'Ai faisait partie de la race de Cheng hù et que celui-ci regrettait la manière dont ils utilisaient le cadeau qui leur avait été fait. Nagi protégea Ai de cette créature, montrant pour la première fois aux yeux de son ami, la technique «Aussi faible que la souris». Il terrassa instantanément son adversaire, ne lui laissant qu'un simple trou au milieu de la gorge.

L'histoire aurait pris fin si Mains qui insufflent la beauté n'avait pas fait appel aux services de la Griffé du Chat noir. Son fils avait été enlevé par un concurrent ayant l'appui de personnes hauts placées. Ai accepta le contrat mais en échange, il devait mettre tout son amour de père dans la confection d'un cadeau pour Nagi. Si Ai était ému, il irait récupérer son fils et lui ramènerait. Mains qui insufflent la beauté pleura un jour entier sur la disparition de son fils. Ses larmes coulèrent le long de la dépouille de Cheng Hù, ce cadavre étant sa matière première. Si l'oeuvre était admirable, il retrouverait son fils.



Alors comme le lui avait dit Ai, il mit tout son amour et sa maîtrise à façonner un masque à l'image d'un chat. Ai fut touché par la beauté et la puissance du masque. Il l'offrit en cadeau à Nagi, le maître de l'organisation. L'utilisation du corps du Yao dans cet objet morbide déplut au ciel. Nagi mit le masque et tomba soudainement et violemment malade mais les soins apportés par Ai le sauva. Et il en ressortit plus puissant car il était convaincu d'avoir bravé la mort.

### Les Capacités :

Le masque donne un bonus de +2 à l'utilisation du Talent Acrobatie.

Le masque donne le don Souplesse féline, uniquement lorsque le masque est porté.

Le masque permet de communiquer avec tous les félins, quel que soit leur taille.

Le Porteur du masque attire le mauvais oeil des dieux. Le Meneur de jeu peut faire refaire n'importe quel jet, une fois par scénario.

Le masque du chat noir a une renommée de 50.

## Le Clan du Dragon Venimeux

«Il est impossible de se défendre contre une menace invisible»

*Tiēsī Xuělinlín (Fil de Fer Sanglant)*

### L'Histoire du Clan :

Nombre de Wu Xia et de personnalités de clans connaissent la fourberie et la lâcheté des membres de ce clan. Le clan du Dragon Venimeux est réputé à travers le Zhongguo, notamment pour son incroyable histoire.

Créé quelques années avant l'apparition de la dynastie des Zhou, on peut considérer que ce clan est un ancien parmi les anciens. Nombre de rumeurs courent sur cette création dans laquelle seraient mêlées la terrible secte des 5 Venins et d'autres forces obscures du Jiang-Hu.

Le premier « Grand Dragon » se nommait Xiàjiàn Jiāolóng (Vil Dragon), il intercèda dans de nombreuses affaires politiques et entreprit des grandes réformes dans les écoles d'arts martiaux qu'il possédait. Il a notamment obligé ses disciples à voyager pendant un minimum d'une année avant d'être totalement acceptés en tant que membres du clan. C'est lui qui ancre la base des techniques martiales du clan et notamment les (trop) nombreuses feintes et actions de pure lâcheté. Après sa mort, le clan rayonnait à travers les arts martiaux du Zhongguo et ses membres étaient craints.

En duel, ceux-ci pouvaient défaire des disciples bien mieux entraînés grâce à des techniques déroutant leurs adversaires. Mais le pire venait bel et bien des assassinats qu'on disait perpétrés par ses membres.

Ce temps se révéla être l'âge d'or du clan car ils affrontèrent des ennemis de poids, dont les élèves de l'école de « la Foudre qui Fend la Montagne ». Leurs plus grands champions et disciples furent défaits un à un et une coalition de clans, de ce qui serait le Qin plus tard, écrasa militairement le clan qui dû repartir dans l'ombre.

A peine remis de leur débâcle, trop pauvre pour nourrir ses propres membres, le nouveau maître, nommé Tiěsī Xuělínlín (Fil de Fer Sanglant), décida de rapprocher son idéologie des autres clans. Il désirait ardemment adoucir leurs positions envers son clan pour se venger plus tard. Il passa toute sa vie à marier ses nombreux enfants et réfréner les généraux de son clan avides d'une contre-attaque perdue d'avance. Cette logique permit au clan de survivre et de se doter de nouveaux membres croyant que le clan avait été lavé de tout déshonneur. La vengeance était en passe de réussir...

Le dernier grand maître que vit naître le clan (il y a deux générations de cela) se nommait Zhēngqīshuǐ Bào fū (Eau de Pluie Vengeuses). C'était un alchimiste externe reconnu et un ardent défenseur de son clan. Il n'avait jamais toléré la cuisante défaite qu'avait subie le Dragon Venimeux face à l'école de « la Foudre qui Fend la Montagne ». Sachant que son clan et lui seraient incapables de les battre en duel et que leur nom prévalait plus que le sien, il mit un plan en oeuvre. Ses agents s'immiscèrent partout, cherchant dans les bibliothèques et les écoles d'armes les restes écrits de personnes ayant vu à l'oeuvre les techniques de cette école. « La Foudre qui Fend la Montagne » est une école très discrète et ses membres vont et viennent au-delà du vent. Les quelques récits qu'il en retira et la découverte d'anciens récits de Tiěsī Xuělínlín (Fil de Fer Sanglant) traitant des moyens de contourner les forces de cette technique martiale. Cependant un imprévu arriva et fit chanceler tous les plans établis...

Les réformes légistes du Qin provoquèrent l'anéantissement de la caste noble et de la quasi-totalité des clans. Cependant, il en fut autrement pour celui du Dragon Venimeux. Sachant qu'il ne pouvait rivaliser avec les armées du royaume de Qin, Níngzhì Chuān (Fleuve Stagnant), le Grand Dragon actuel décida de parlementer directement avec les instances supérieures de la royauté. Ceci fut uniquement possible grâce aux très nombreux contacts qu'avait tissés le clan depuis sa quasi-destruction.

Mais sa survie tenait plus de la volonté de quelque chose d'autres. En effet, mis à part le Grand Dragon lui-même et ses 5 Griffes, personne ne sait que c'est bel et bien la Carapace Noire qui décida de protéger le clan. Elle voyait en lui, un moyen d'espionnage du Jiang-Hu, de possibles assassins, un outil facilement manipulable car il pouvait être anéanti sur leur seul ordre. Par ce biais, le clan du Dragon Venimeux prospéra en prenant des terres à des clans détruits

et mit tous ces hommes aux services de Qin. Le clan est devenu un simple exécutant de la Carapace Noire et ses hommes informent le clan (et donc les autorités du pays) de nombre de faits et gestes des wu xia du Zhongguo (notamment les exilés qui ont fui le royaume de Qin).

Le Clan possède d'importants territoires éloignés des plus grandes cités. Leur terre comprend nombre de champs et de collines avec un nombre conséquent de paysans à la solde du Grand Dragon. On voit d'ailleurs encore des wu xia (souvent les fils des clans déchus du Qin) en ayant assez de leur vie d'errant parcourir les routes pour se rendre au palais du Dragon Venimeux. Le territoire n'est jamais attaqué et se défend grâce à ces nombreux soldats qui ne sont pas officiellement aux ordres du royaume. Nul trace d'armée ici et même la bureaucratie n'y a que partiellement sa place. Le palais regroupe toutes les activités et des foires se sont constituées autour de celui-ci mais il n'existe pas de villes à proprement dites (sur ordre direct de la Carapace Noire). Les Guerriers du clan sont d'habiles combattants qui manient aussi bien l'art de la survie que celui des armes. De plus, ils ont pas mal de contacts dans le Zhongguo qui leur permettent souvent de passer la nuit gratuitement. Malheureusement, les actions déshonorantes que le clan effectue (notamment sous les ordres de la Carapace Noire) commencent à détruire le masque d'honneur que s'était forgé ce clan.



### Les PNJs importants :

Je ne fournirai aucune caractéristiques de PNJ mais juste une description de leur style et sa valeur martiale sur une échelle allant de 1 à 5 - disciple d'école (1), bon disciple d'école (2), maître d'école (3), grand maître d'école (4), légende (5).

### Níngzhì Chuān (Fleuve Stagnant)

Le chef actuel du Clan (dénommé le Grand Dragon) est Níngzhì Chuān. Grand expert en alchimie interne et en arts martiaux, il a contribué à la sauvegarde du clan contre les réformes légistes du royaume de Qin. La plupart ignore comment il a réussi ce tour de force et beaucoup de clans l'admirent pour cela. Son clan a d'ailleurs hérité de nombreux orphelins de ces guerres. Personne ne croirait en vérité que Níngzhì Chuān n'est autre que Zhēngqìshuǐ Bào fù (Eau de Pluie Vengeuse) l'ancien Grand Dragon.

Il a ainsi usurpé deux identités (personne, pas même les 5 Griffes ne connaissent ce secret) avant celle-ci car il a découvert le secret de l'immortalité cher à tout alchimiste (l'elixir d'immortalité de niveau 4). Son plan d'écraser l'école de « La Foudre qui Fend la Montagne » n'est toujours pas oublié et Chuān, ou plutôt Bào fù, espère se jouer de la Carapace Noire pour effectuer son piège. Il attend, en effet, de consolider son clan, d'attendre que la situation politique dégénère pour obliger les servants de cette école de chevaliers à sortir de l'ombre et de finir les négociations avec le Chu pour exécuter son plan. Il espère écraser l'école et s'enfuir avec nombre de ses élèves pour aller s'installer au royaume du Chu avec lequel il est en pleines négociations.

Pour cela, il sait qu'il joue très serré mais sa vengeance le consume depuis déjà trois générations et sa haine s'est révélée un élément de négociation avec celle du roi du Chu (qui verrait alors une importante école venir s'installer sur ces terres et ainsi humilier le Qin).

En combat, Fleuve Stagnant est véritablement monstrueux, utilisant des potions pour doper son corps et ses capacités physiques au-delà de ces limites et possédant toute une batterie de poisons et de coups portés plus vils les uns que les autres. Peu sont ceux qui ont pu le voir se battre.

### Échelle martiale : 4

Noble, 1m69 / 64kg / ?? ans

**Talents :** Il manie aussi bien le Jianshu que l'alchimie externe durant les combats. C'est un médecin reconnu et un très bon érudit. Cela lui permet d'avoir une assise devant les événements de notre époque.

**Style de combat :** Le Style des Immondes Griffes du Dragon Venimeux .

**Techniques Martiales connues :** Toutes .

**Renommée :** 24 .



### Les 5 Griffes

Voici la description des 5 Griffes, ces hommes sont l'élite du clan et les têtes pensantes. Connus pour leur art du sabre, ils ont déjà parcouru le Zhongguo et les 7 royaumes. Tous fidèles au Grand Dragon, ils ont chacun une spécialité qui leur permet ensemble d'être invincibles (selon les adeptes du clan bien sur). Ils portent tous des noms d'emprunt pour cacher leur véritable identité.

### Griffe : Vagues Furieuses

Premier fils adoptif de Níngzhì Chuān. Il a rejoint le clan dès sa naissance car il fut recueilli, lui et son percepteur par le clan. Le percepteur eut tout juste le temps de donner les parchemins martiaux puis il fut exécuté par un inconnu (évidemment un agent du clan). Vagues Furieuses vit dans la haine des autres écoles martiales qu'il accuse du meurtre de son percepteur, dernier lien avec son clan.

Il manie un bâton à la fois souple et solide ce qui le rend destructeur dans les combats à courte et longue portée. Fidèle au clan, il en a oublié tout ce qui faisait de lui un homme (vie de famille, loisirs,...) et n'a de cesse de voyager pour s'entraîner. Il hait au plus haut point les pratiquants de « la Foudre qui Fend la Montagne » et a beaucoup voyagé dans tous les royaumes pour apprendre auprès de différents maîtres itinérants du clan. Il s'est rendu compte depuis peu qu'il n'avait plus rien à apprendre de

de leur part. Il espère être enseigné par le Grand Dragon lui-même. C'est d'ailleurs pour cela qu'il reste au sein du clan et forme les plus jeunes. Il n'a aucun avis sur les autres membres tant que ceux-ci font leur travail.

**Échelle martiale :** 3

Noble, 1m72 / 75kg / 21 ans

**Talents :** Il manie le Bangshu avec habilité et possède la plupart des manœuvres allant avec l'art du bâton. Il ne parle que d'arts martiaux et ses dérivés. Une conversation avec lui serait vite plate.

**Style de combat :** Le Style des Immondes Griffes du Dragon Venimeux

**Techniques Martiales connues :** Les Griffes disparaissent dans les ténèbres

**Renommée :** 14

#### *Griffe : Fouet Ardent*

Deuxième fils adoptif de Níngzhì Chuān. Fouet Ardent est à l'opposé de son frère, épicurien, en quête perpétuelle d'un nouveau plaisir. Ce jeune apprenti n'a tout juste plus de boutons sur la figure mais il est déjà un bretteur averti qui ne redoute aucun adversaire. Il a conscience que sa vie est toujours à la frontière entre le royaume des morts et celui des vivants ; pour cela il profite sans cesse des moindres instants de détente.

Plutôt bel homme bien qu'à peine sorti de l'adolescence, Fouet Ardent n'éprouve aucune haine envers ses ennemis. Il abat simplement un à un les ennemis de son père pour qui il éprouve un amour filial démesuré. Il sait que sa conduite n'est pas digne d'un chevalier mais il sait aussi que son clan n'est pas le plus digne et c'est pour cela qu'il se permet autant d'écart. Fouet Ardent a eu la chance d'étudier (grâce à un don de son père) un traité d'art martial sur l'usage et l'art du fouet. Il y apprit nombre de passes et commence à apprendre des techniques qu'il considère comme l'apanage de toute une vie.

Fouet Ardent est la seule Griffe à n'avoir jamais quitté le Qin, ce qui le fait passer auprès des autres maîtres pour le préféré (mais ils se gardent bien de le dire). Il est conscient d'être le préféré du Grand Dragon mais il n'abuse jamais de sa position. Fouet Ardent a entrepris de créer un relais de maisons de thé et d'auberges à travers le Qin pour accueillir les membres de son clan et ainsi glaner au plus vite les informations pour celui-ci. Il a déjà été plusieurs fois à la capitale et s'investi avec passion dans sa conquête du monde nocturne.

**Échelle martiale :** 2 (en passe de devenir 3)

Noble, 1m70 / 64kg / 16 ans

**Talents :** Il manie le fouet avec une habilité digne des plus grands maîtres au même âge (considérez qu'il possède le 1/3 des manœuvres). Il a un grand talent pour l'éloquence et la

séduction. Il possède déjà un grand nombre de courtisanes et toute redemandant ces caresses. C'est en effet son art de l'alchimie interne qui lui permet de faire éprouver autant de plaisir aux femmes mais en sens inverse, d'être terrifiant en duel contre ces adversaires.

**Style de combat :** Le Style des Immondes Griffes du Dragon Venimeux

**Techniques Martiales connues :** Les Griffes attaquent de toutes parts, Les Griffes suintent de leur venin (la 2ème)

**Renommée :** 17

#### *Griffe : Lame de Brume*

Lame de Brume est le fils de l'ancien bras droit du Grand Dragon. Issu d'une lignée depuis toujours fidèle au clan, ce Wu Xia a fait le vœu de protéger corps et âme le clan. Après deux sévères défaites contre respectivement les deux fils adoptifs de Níngzhì Chuān (Fleuve Stagnant), il décida de partir sur les routes du Zhongguo pour parfaire son art de l'épée.

Il y a rencontré nombre de grands bretteurs et y a forgé de solides amitiés. Lame de Brume est la plus connue des 5 Griffes dans le Jiang-hu. On vante souvent son art de l'épée, sa gentillesse tout comme son honneur. Et cela n'est pas qu'une légende, Lame de Brume est bel et bien un chevalier errant qui combat les maux de ce monde et cela uniquement dans le but d'en faire rejaillir la gloire sur son clan. Il a pu par le passé croiser le chemin de grands bretteurs tel que Sin Gie-Li, le Lancier Boiteux (voir LdB page 103), Su Zuo, le Faucon du Zhao (voir scénario du LdB) et bien d'autres.

Tous le considèrent comme noble. Certaines rumeurs traitent même de l'amitié qu'il entretiendrait avec l'un des Douze Sacrés du ciel du Chu. Aucun n'est cité (bien que l'on pense à Cochon ivre qui lui aussi aime à errer de par les auberges) mais cette relation existe bien. Pour preuve, c'est lui qui a pu mettre en relation son maître avec le roi du Chu. Il ignore tout du sujet et il n'en a cure, seule sa loyauté compte. Puissamment bâti et aussi grand qu'une femme pourrait le rêver, Lame de Brume espère ne jamais quitter son mode de vie actuel.

Il sait cependant que quelque chose est en train de se passer et que bientôt il va devoir accompagner les autres griffes qui, elles, sont haineuses envers les autres clans. Il espère que sa loyauté restera dur comme le fer dans ce terrible périple car lui même n'a aucune haine contre l'école de « la Foudre qui Fend la Montagne » et rêverait de pouvoir se mesurer à eux tel que les règles du Jiang-Hu l'exigent.

**Échelle martiale :** 3 (réel mais sa légende le fait passer pour un 4)

Soldat, 1m76 / 78kg / 32 ans

**Talents :** Il manie le sabre avec facilité. Il est un véritable puits de sciences quand à l'héraldique, les légendes au sujet

des grands bretteurs et les rumeurs parlant des grands sa-breurs de notre époque. Il possède quelques bases de méde-cine et bien sûr de marchandage. Son charisme comble son manque d'éducation auprès des hommes de haute lignée.

**Style de combat :** Le Style des Immondes Griffes du Dragon Venimeux

**Techniques Martiales connues :** Les Griffes attaquent de toutes parts, Les Griffes disparaissent dans les ténèbres

**Renommée :** 20



**Griffe : Gourde Vide**

On aime à parler de cet homme grassouillet aux cheveux longs et sales. La description ne serait pas complète sans ses dents noires écartées et sa frange tombant sur ses yeux. Gourde vide ressemble à un mendiant itinérant et n'a souvent plus toute sa tête pour parler lorsqu'il a trop bu.

On peut croire que cet ancien fidèle lieutenant du clan s'est créé une image pour fausser la vision de ses adversaires, mais il n'en est rien. Gourde Vide en a assez de cette vie de menaces, de meurtres, de faux-semblant.

Il en a surtout assez de ne pas avoir un poste qui puisse lui convenir, comme chef de clan ou alors de dis-poser de grande richesse. Gourde Vide est mégalomane et ambitieux, le Grand Dragon l'a très vite compris mais il

a profité de ses liens avec la pègre pour créer des relais à travers les 7 Royaumes. Depuis Gourde Vide se sent inutile et de plus en plus laissé sur le côté. Il a été contacté, il y a peu, par des hommes qui se disent intéressés par ses ressour-ces. Bien que certains membres de son clan comptent encore pour lui, il entrevoit de plus en plus une nouvelle carrière au sein de ce nouveau groupe.

Il a déjà aidé plusieurs des membres de cette or-ganisation en les cachant aux yeux des autorités et a reçu plus d'argent de leur part qu'il n'espérait en recevoir en une année au sein de son propre clan. Gourde Vide a donc reçu, il y a peu, l'ordre de rendre des comptes sur les mouvements de son clan. Il est pris entre deux feux et sait que, s'il trahit l'un des deux groupes, il risque de mourir.

Ce sera à vous MJ de choisir les personnes voulant corrompre Gourde Vide (Carapace Noire, Ciel Incliné, les 5 Venins,...). J'ai personnellement choisi dans ma cam-pagne d'avoir recours à la Carapace Noire et de traiter le clan comme un outil pour un conflit entre le Qin et le Chu.

**Échelle martiale :** 3

Paysan, 1m64 /82kg / 38 ans

**Talents :** Il manie les armes d'hast, les masses et l'art de l'improvisation. Cet arsenal couplé à ses nombreuses manœuvres et son tao du Souffle destructeur, lui permettent de venir à bout de ses ennemis qui ne se méfient jamais d'un homme aussi gros et balourd que lui.

**Style de combat :** Le Style des Immondes Griffes du Dra-gon Venimeux

**Techniques Martiales connues :** Les Griffes suintent de leur venin (les 2)

**Renommée :** 14

**Griffe : Oiseau Rieur**

Oiseau Rieur passe pour être la plus étrange des 5 Griffes. Elle est la seule femme de la garde rapprochée du Grand Dragon. Portant un large chapeau et un masque cachant son visage, Oiseau Rieur aime à se montrer mys-térieuse. Son nom vient de son rire ironique et sardonique qu'elle arbore face à ses ennemis en duel.

Cette griffe n'en reste pas moins l'assassin attiré du clan et elle possède déjà un beau palmarès à son actif. Homme de loi, chevalier, courtisane, nulle cible ne la rechigne. Oiseau rieur vit en permanence avec le Grand Dragon et garde aussi sa couche (ainsi que toutes les coquetteries qui accompagne cette tâche). Elle a été droguée depuis son en-fance par l'alchimie externe du maître qui lui a ainsi permis de développer ses capacités au-delà de ces possibilités mais aussi de la droguer au cas où elle voudrait se retourner contre lui. Ce n'est pas véritablement une drogue, mais un poison que son corps contient en permanence, si jamais elle venait à respirer une odeur bien spécifique, elle mourait.

Le Grand Dragon possède d'ailleurs toujours un de ces flacons sur lui. Elle ignore tout de cela, pour elle le maître est quasiment un surhomme et partager sa couche est un honneur. Oiseau rieur manie une épée souple et incassable et s'entraîne souvent auprès du maître.

Elle a augmenté sa cadence de missions pour le Grand Dragon et sent que la situation est en train d'évoluer, une grande guerre approche et elle sera la fierté du clan et de son amant...

**Échelle martiale :** 3 (virtuellement 4 lorsqu'elle est droguée)

Soldat, 1m57 / 45kg / 27 ans

**Talents :** Elle manie le sabre avec précision et dextérité. C'est un véritable vétéran des missions de survie et elle possède tout l'attirail de compétences pour aller et venir sans être vue. Assassin pour le Grand Dragon, elle a été élevée dans cette optique. Belle femme, elle use facilement de ses capacités de séduction et de diversion pour arriver à ses fins. On la dit extrêmement rapide et aussi vive que le plus solide des roseaux dans le vent.

**Style de combat :** Le Style des Immondes Griffes du Dragon Venimeux

**Techniques Martiales connues :** Toutes

**Renommée :** 8



### *L'Avis d'Équité Incommodée*

Servez-vous des styles de combats connus pour connaître les valeurs des talents martiaux. Une position sur l'échelle martiale différente peut indiquer une variation au niveau du score en Métal. Par exemple, un niveau martial de 4 devrait correspondre à un Métal + arme du double, soit 8. Si le niveau nécessaire dans l'arme est plus grand, c'est que le score en Métal est plus faible, et inversement. Un niveau martial de 2, c'est Métal + arme à 4, par exemple.

A titre purement spéculatif (demandez donc à votre MJ une véritable rencontre pour les tester), les caractéristiques pourraient être les suivantes (ou pas! Surtout, ou pas!):

Nom	Métal	Arme
Ningzhi Chuân	4	4
Vagues Furieuses	2	4
Fouet Ardent	2	3
Lame de Brume	3	3
Oiseau Rieur	4	2
Gourde Vide	2	4

Oiseau Rieur, sous l'emprise de la drogue, voit son score de métal augmenté... Et oui, la vie est injuste.

## *Le Style des Immondes Griffes du Dragon Venimeux*

### **Historique:**

Ce sont tous les Grands Dragons qui, de génération en génération, ont fait évoluer ce style et créé ses différentes techniques. Le style est inspiré des méthodes de combat utilisées par nombreux de Wu Xia errants pour survivre.

Il utilise des illusions d'optiques, des fumigènes, des passes d'armes innovantes qui peuvent surprendre la plupart des maîtres d'armes actuels. Les mouvements du corps sont très rapides et tendent à faire perdre la notion d'espace à l'adversaire. Les frappes sont rapides et les coups portés avec précision.

On s'économise et on ne porte pas de coup inutile car les mouvements entrepris par la personne maniant ce style sont déjà très éprouvants.

### **Base:**

Au début d'un tour de combat, le personnage peut réaliser un test de Métal + Talent d'Arme (Il faut tout réapprendre le style si l'on veut utiliser un autre talent de combat) contre un SR de 9.

En cas de réussite, il obtient des points à dépenser après un jet pendant un tour de combat. Il peut en dépenser un maximum de 1 point par technique martiale apprise –de ce style–.

## Techniques Martiales :

### *Les Griffes attaquent de toutes parts*

Cette technique a été copiée sur celle de « Foudre Fend la Montagne », dénommée « La Foudre frappe le sommet de la Montagne ».

Les écrits découverts par le clan du Dragon Venimeux leur permirent d'apprendre cette technique.

**Pré requis :** voir page 16 du livret de l'écran.

**Coût en Chi :** voir page 16 du livret de l'écran.

**Effets :** voir page 16 du livret de l'écran.

**Effets secondaires :** voir page 16 du livret de l'écran.

### *Les Griffes exhalent leur venin*

Cette technique existe en deux versions:

-La première fut inventée aux débuts du clan.

-La deuxième est beaucoup plus récente.

Elles s'apprennent chacune séparément.

### **Version de Feu**

(utilisable uniquement avec les armes à une main)

**Pré requis :** Talent d'arme 2, Herboristerie 2, Tao des 10 000 Mains 2, Tao de la Force Insufflée 2, Manœuvre Parade Totale.

**Coût en Chi :** 6

**Effets :** (attaque) Le personnage, après avoir réussi une parade (avec l'arme de son choix) avec la manœuvre Parade Totale et un malus de 1, ouvre sa main et souffle une poudre dans les yeux de son adversaire. Il effectue alors un jet de Feu en opposition à son adversaire (avec un malus de 2 si celui-ci manie une arme plus longue que lui). Si le jet est réussi, alors l'adversaire se verra infligé un malus égal au niveau de Feu du personnage durant Herboristerie/passe d'armes.

**Effets secondaires :** Les adversaires semblent disparaître dans un nuage de fumée.

### **Version de Métal**

**Pré requis :** Lancer 3, Tao des 1 000 Abeilles 2, Tao de la Force Insufflée 2, Manœuvre Tir Rapide, Manœuvre Parade Totale.

**Coût en Chi :** 8

**Effets :** (attaque) Le personnage, après avoir réussi une parade (avec l'arme de son choix) avec la manœuvre Parade Totale et un malus de 1, crache une aiguille (jet de lancer avec un malus de 2) sur le visage de son adversaire (avec un malus de 2 si celui-ci manie une arme plus longue que lui). Si le jet est réussi, alors l'adversaire se verra infligé un malus égal au niveau de Lancer du personnage durant Métal/passe d'armes.

**Effets secondaires :** Un éclair de métal semble surgir de la bouche du bretteur.

### *Les Griffes disparaissent dans les ténèbres*

Cette technique fut développée très récemment par le Grand Dragon Eau de Pluie Vengeresse qui aimait corriger ses adversaires vaniteux. En effet, il semblait selon lui que plus l'arme était grosse, plus les praticiens semblaient imbus d'eux-mêmes.

**Pré requis :** Compétence d'arme à 3, Discrétion 2, Tao de l'Ombre Dissimulée 3, Tao des 6 Directions 2, Manœuvre Feinte, Manœuvre Charge.

**Coût en Chi :** 10

**Effets :** (attaque) Le personnage utilise l'angle mort que le personnage possède avec son arme ou son positionnement pour se jeter sur son adversaire. Il effectue un jet de Discrétion contre un SR déterminé par le MJ. S'il l'emporte, il ajoutera la différence à son jet pour toucher.

### **SR du jet de discrétion**

Poing 9 + Talent de l'adversaire

Poignard 7 + Talent de l'adversaire

Sabre 5 + Talent de l'adversaire

Hast 3 + Talent de l'adversaire

**Effets secondaires :** Le personnage semble littéralement disparaître aux yeux de son adversaire, les autres le verront charger habilement par des pas ajustés sur son adversaire.

### *L'Avis d'Équité Incommodée*

Les techniques de ce style sont possibles pour différentes armes, néanmoins les prérequis concernant les manœuvres peuvent soit interdire la technique pour une arme parce que la manœuvre n'est pas possible, soit augmenter la maîtrise de l'arme nécessaire pour apprendre la technique.

Bien évidemment, l'apprentissage est à refaire pour chaque arme différente.

Concernant «Les Griffes Exhalent leur Venin» en version métal, la manœuvre Tir Rapide s'applique au talent de Lancer des petits objets (poignards, dague, hachette, dard), et la manœuvre Parade Totale au talent d'arme utilisé, qui bien que n'étant pas dans les prérequis caractérise la technique.

«Les Griffes Disparaissent dans les Ténèbres» est une technique qui ne fonctionne pas contre les armes qui n'ont pas été listées.

## Style de l'Aigle Venu des Cieux

### Historique:

Le style de l'ancienne famille régnante de Beiqu. Lors du rituel pour devenir roi, le jeune Huo Zi, fut sauvé d'une attaque de brigands par un gigantesque et magnifique aigle. Les augures voyant ça comme un signe du mandat céleste, il fut couronné. Le règne de la famille Zi, à partir de ce jour fut placé sous le signe de l'aigle - tous les fils devant régner reçoivent ce tatouage dans le dos, un Aigle bicéphale (une tête pour combattre, l'autre pour pacifier) possédant 3 pattes pourvus de serres- comme pour rappeler à ses dirigeants et aux peuples, que les Zi ne veulent que le bonheur de leurs sujets.

Cette technique fut mise au point quand par souci militaire les Zi durent se doter d'un style martial. L'aigle réapparut et guida Huo Zi vers son aïe. Là, il fut adopté et appris au contact de cet animal magnifique et intimidant, comment défendre chèrement la vie de ses petits, à son niveau son peuple. Le style s'est transmis dans la famille des Zi.

Mais l'arrivée du légisme, comme dans chaque changement, entraîna quelques périodes de troubles, et la famille Zi a été évincée du pouvoir politique plutôt sèchement. L'un des derniers Zi parcourt le Zhao avec ses hommes, « les enfants de Tsai Chen ». Ils sont les gardes du corps et la troupe d'élite des Zi, des soldats vétérans maîtrisant les méandres du tao. Han Zi, leur chef et quelques vieux wu xia qui l'accompagnent sont maîtres dans l'ancestrale style des Zi. L'ensemble de ces membres maîtrisent au moins l'une de ces techniques.

Han Zi est un jeune homme qui manie un franc parler, et sait plaire aux femmes, il s'est très bien fait à ses voyages et brigandages, récupérant ce que le royaume lui a volé en lui prenant ses terres. Le reste de sa famille vit dans un palais dans les montagnes du Zhao, avec le reste des enfants de Tsai Chen comme protection. Lui parcourt le Zhao en remontant vers Handan, prenant des bateaux pour descendre la rivière Fen discrètement, et recommencer une saison dans le sud du Zhao en remontant pour l'hiver secourir avec leurs prises les habitants de la commanderie de Beiqu, qu'il considère encore comme son peuple, ceux-ci le lui rendant bien.

Han Zi possède un grand cœur, ce qui oblige ses hommes à ne tuer que les personnes portant une arme, et à ne pas toucher aux femmes et enfants. Cette ligne de conduite lui a attiré une très bonne renommée lors de ses voyages. En tant que bandits, les hommes de Han Zi sont déjà au

ban de la société, ce qui leur permet de manier l'arbalète et de s'attaquer à des missions périlleuses. Attaque de convoi militaire étranger, de caravane commerciale, et des opérations spéciales sur certaines missions demandées par le Roi, il lui est arrivé avec ses hommes de seconder les cavaliers qui chevauchent la tempête. Sabre Fidèle a beaucoup d'estime pour Han Zi, et ce respect est mutuel.

### Base :

Au cours de la passe d'arme, où l'une de ces techniques de ce style est utilisée, l'utilisateur gagne un bonus de Feu à son initiative. La maîtrise des mouvements d'épée et les déplacements sont majestueux comme ceux d'un aigle. Un adversaire perturbé un seul instant donnerait un avantage certain aux disciples de l'Aigle venu des Cieux.

### Techniques Martiales :

#### *Cri de l'aigle (Confirmé)*

**Pré requis :** Jianshu 2, Athlétisme 2, Tao des Six directions 2, Tao de la Foudre soudaine 2

**Coût en Chi :** 6

**Effets :** (attaque) L'utilisateur effectue un bond de Eau\*2 mètres, se servant de sa chute il frappe en ajoutant Eau dégâts supplémentaires. La hauteur de la chute augmente la force de l'attaque. Le bond de l'utilisateur empêche son adversaire de le toucher pendant la passe d'arme. Et l'utilisateur est considéré comme surélevé pour frapper (malus de 1 au SR).

Cette technique caractéristique du style permet d'utiliser la technique de base, pour la prochaine passe d'arme même si ce n'est pas une technique du style de l'aigle venu des cieux.

**Effet secondaire :** Un cri strident d'aigle se fait entendre dans le ciel au moment où l'utilisateur saute.

#### *Serres de l'Aigle (Expert)*

**Pré requis :** Jianshu 3, Manœuvre Coup double, Tao de la Foudre soudaine 3, Tao des Dix milles mains 3

**Coût en Chi :** 10

**Effets :** (attaque) Le Jian de l'utilisateur semble se démultiplier pour porter plusieurs coups à sa cible. Le nombre des attaques égale son niveau de Jianshu. Pas de malus sur la première attaque, malus cumulatif de 1 par frappe supplémentaire. Pas de malus sur les dégâts.

**Effet secondaire :** Des battements d'ailes se font entendre autour du combat.

#### *Souffle du Vent (Maître)*

**Pré requis :** Tao du Souffle destructeur 3, Jianshu 4, Manœuvre mise à distance, Manœuvre parade tournoyante, Manœuvre Combinaison.



**Coût en Chi :** 10 +2/adversaires

**Effets :** (attaque) L'utilisateur tournoie et frappe en effectuant une rotation à 360°. Le souffle d'air envoyé et la frappe font reculer son adversaire de Métal\*3 mètres au sol si un jet de Physique [(Métal+Eau) avec un bonus d'Acrobatie] contre jet Toucher est un échec. Si des obstacles se trouvent sur le chemin d'une victime, elle reçoit alors 1 point de dégâts supplémentaires tout les mètres entiers non parcourus (on arrondi à l'inférieur, et on tient compte des armures). Cette technique peut être utilisée sur Jianshu adversaires au plus.

**Effets secondaires :** Un gigantesque Aigle apparaît derrière l'utilisateur, balayant de ses ailes les adversaires. Lorsque ceux-ci rencontrent un obstacle, ils s'encastrent dedans.

### *L' Avis d'Équité Incommodée*

Les serres de l'aigle ne consomment qu'une seule attaque, même s'il y a plusieurs coups.  
Et avec la base du style, c'est assez formidable.

Pour l'apprentissage du souffle du vent, comptez une base simple de 12 Chi (donc 24 PA).

## *Style de l'Âme Libre*

### **Historique:**

Nitan est le fils d'un agitateur de Handan. Celui-ci fut tué après avoir mené une manifestation armée lors d'une cérémonie officielle. Un homme se réclamant être un oncle éloigné vint lui porter secours et l'hébergea. Cet oncle était en réalité un agent recruteur de la secte du ciel incliné, qui voyageait en quête d'âmes torturées prêtes à enflammer les campagnes par leur vengeance.

Le climat politique favorisa la venue des agents de la secte au Zhao. En effet la cour, et plus particulièrement l'Etat Major se voyaient divisés sur les futurs projets de conquête. Un camp motivé par la secte du ciel incliné motivait la guerre contre le Yan plutôt qu'au Wei ou le climat très croyant favorisait des adeptes à suivre leur voie. La secte motiva ce conflit en espérant voir naître une guerre civile, ou un désordre dans le corps qui est le plus ordonné au monde, l'armée.

D'un autre côté, la guilde des commerçants qui venait de nouer des contacts commerciaux avantageux avec le Yan, préférait que la guerre se porte au frontière du Wei. L'Etat Major était donc divisé et alors qu'aucun chef de ligne ne représentait les idées de la secte, un général Tu Sai Fon était un ardent défenseur de la guerre contre le Wei.

Rapidement l'oncle de Nitán, le forma à éveiller son esprit, sa répartie et lui inculquant des valeurs rebelles, confortant son ressentiment pour le Zhao, il le forma aux armes. Zhi Nitán devint en 10 ans combattant dans une unité d'élite du Zhao, commandé par le général Tu Sai Fon, le réseau de la secte était grand et cela aidant il put arriver très près de celui qu'on lui demanda de tuer pour déstabiliser le royaume.

D'un simple soldat, il devait devenir commandant et rentrer dans son état major. Nitán devint commandant dans l'unité d'élite ou il avait été muté seulement 3 ans auparavant, c'est à l'âge de 21 ans qu'il commanda pour la première fois, ses qualités étaient celles d'un génie des armes. Mais son esprit était éveillé et lorsque son oncle, lors d'un déplacement à Handan peu de temps après son accession à l'Etat Major, lui demanda de tuer Tu Sai Fon, il refusa.

Il s'était rendu compte qu'on essayait de le manipuler, que l'Etat avait tué son père, mais que son Oncle ou n'importe qui ne devait pas lui voler sa vie. Le général n'avait rien à voir dans sa vengeance et ces années de combat avaient bizarrement apaisé son coeur, il était las et n'était pas fait pour la guerre. Il refusa l'ordre de la secte et déserta l'armée.

Quelques années d'errances lui permirent de réfléchir sur les préceptes de la secte du ciel incliné. Il pensait pouvoir lutter contre eux, autrement que par l'ordre absolu. L'homme fait partie du Tao, il peut créer l'équilibre et le conserver. En aucune manière l'homme pour vivre heureux n'a besoin du joug de ses suzerains.

Il mit à profit sa théorie regroupant derrière lui beaucoup de Wu Xia, et autres âmes errantes, famille sans le sou, pour trouver l'endroit où ils vivraient libres. Ils s'installèrent dans les montagnes frontalières au Qin. Mais des insoumis sont toujours mal vus par le pouvoir, et restent des cibles sans risque pour les bandes organisées. Le village fut détruit 3 fois, jusqu'à ce que Nitán parte se recueillir, imaginant un moyen de défendre les villageois. Il privilégia le maniement de l'épieu ou du bâton, utile contre une potentielle charge de cavaliers. L'armure était l'avantage certains des armées, car physiquement les villageois étaient plus robustes, il mit au point des pas et des coups capables de retourner l'armure contre son porteur. Auparavant, il avait porté bon nombre d'armures, il exploita tous leurs points faibles. Quand il revint sur les cendres du village, il prit quelques hommes en apprentissage et, alors que la reconstruction se mettait en place, il promit que la cité ne tomberait plus. Quand la reconstruction de la ville fut achevée, l'enseignement des généraux prit fin également.

Le village fut baptisé Dà Si, en hommage à la détermination des habitants. Le calme que le légisme avait instauré auprès des bandes de brigands, et les envies du Qin vis-à-vis du Zhao permirent à Dà Si de se fortifier et de créer

une milice aux apparences d'armée indépendante entraînée par les disciples de l'école de l'Ame libre. Le Qin finit par attaquer le village pour envahir le Zhao, mais celui-ci tint bon, mettant en échec le contingent concerné.

Le Qin, ayant perdu d'autres hommes, préféra le contourner. La secte du ciel incliné voulut se venger de l'affront de Nitán, et quand ils le retrouvèrent, il s'était entouré d'une armée et il les repoussa.

La carapace noire, ayant entendu parler de ceci, fit glisser un mot pour qu'on laisse tranquille le village de Dà Si car ils aidaient leur projet.

Le Zhao laissa en paix le village, véritable obstacle sur la course d'une armée. Depuis le retour de la retraite de Zhi Nitán, Dà Si n'a perdu aucun combat.

Actuellement, les descendants des premiers disciples assurent la direction de la communauté de Dà Si. Cinq notables guerriers accueillent chaque jour de nouveaux Wu Xia, et des familles désespérées par les réformes légistes.

Ces cinq vieux hommes sont les maîtres de l'école, l'entraînement les a bien conservés et ils patrouillent toujours dans la ville faisant respecter l'ordre et la justice, personne ne pourrait se douter qu'ils sont les dirigeants de ce village d'insoumis, chaque membre de la milice maîtrise au moins une des techniques de l'école. Le village vit en autarcie profitant des forêts et de leurs troupeaux.

Un mausolée a été érigé en hommage à Zhi Nitán, élevé au rang de divinité par toute la région. Serait-il devenu un immortel, les dieux touchés par une telle dévotion à sa cause, lui auraient-ils ouvert leurs portes ?

#### **Base:**

Les utilisateurs ont été entraînés pour lutter contre des armées ou des bandes de bandits. Ils sont tous indifférents aux dangers, et leur mission surpasse l'idée de la peur. L'utilisateur gagne un bonus de Terre à son jet contre une intimidation ou un pouvoir de terreur.

#### **Techniques Martiales:**

##### *L'Âme Sauvage (Confirmé)*

**Pré requis :** Esquive 2, Athlétisme 2, Boxe 2, Tao de la Foudre Soudaine 2

**Coût en Chi :** 6

**Effet :** (Défense) Le pratiquant sait se déplacer de manière à gêner son adversaire par son armure. Il obtient un bonus à sa défense passive égal à l'indice de protection de l'armure de son adversaire. Celui-ci se voit octroyer un malus à son jet de toucher égal à l'indice de protection.

Si cette technique est employée contre quelqu'un gêné par son armure, (métal inférieur à l'indice de protection), ce malus d'encombrement est multiplié par 2.

**Effet secondaire :** Un effroyable grincement de cuir, provenant de l'armure, se fait entendre.

### *L'Âme qui Brise (Expert)*

**Pré requis :** Bangshu ou Qiangshu 2, Manœuvre mise à distance, Tao du Souffle destructeur 2

**Coût en Chi :** 10

**Effet :** (attaque) L'utilisateur sait se servir de son allonge, pour utiliser toute sa force. Celui-ci frappe tenant son arme à l'opposé de la lame, venant jusqu'à appuyer de la paume le bout de la hampe. Canalisant son Chi, et la force de son attaque, en un point d'impact pulvérisant l'armure et jetant au sol son adversaire. L'adversaire est repoussé de la longueur total de l'arme. L'adversaire doit réussir un jet de résistance contre les dégâts, sinon il est projeté au sol à Métal mètres. L'armure est détruite sur le coup, l'indice de protection est divisé par deux lors de l'utilisation de la technique, puis elle retombe à 0.

Si l'adversaire n'a pas d'armure, il reçoit (niveau de maîtrise de l'arme) dégâts supplémentaires.

**Effet secondaire :** L'air semble se distordre autour de la hampe, et c'est une boule de vide située à la pointe de la lance qui frappe l'adversaire.

### *La Pluie du Jugement (Maître)*

**Pré requis :** Tao des Six Directions 2, Tao des Dix mille Mains 3, Boxe 3, Bangshu ou Qiangshu 4

**Coût en Chi :** 14

**Effet :** (Attaque) Cette attaque se déroule en deux temps. Premièrement, l'utilisateur jette son arme en piqué. Deuxièmement, il se jette sur son adversaire et le roue de coups, le blessant assez pour le rendre hagard avant la chute de l'arme.

1ère passe d'arme : Jette son arme, jet de toucher qui servira à la fin de la 2ème passe d'arme. Cette action ne peut être utilisée qu'en fin de passe d'arme du personnage, le forçant à agir le dernier.

2ème passe d'arme : Cette action prend effet à la passe d'arme suivante du pratiquant, le sacrifice de sa dernière action lui permet d'agir le premier lors de cette passe d'arme. Le combattant effectue un bond pour se rendre au contact de son adversaire, et frapper Niveau Boxe attaques, une défense active peut être utilisée contre chacune des attaques. Un seul

jet de dégâts, si au moins une des attaques a touché, avec un bonus de 2 au dégât/attaques touchées.

S'il reste des actions à l'adversaire, il n'a plus le droit qu'à un jet d'esquive pour éviter la lance qui vient l'empaler par le haut. Jet de dégât standard.

**Effet secondaire :** Une pluie de (lances, bâtons) semble tomber sur l'adversaire au moment où le pratiquant le roue de coups.

### *L'Avis d'Équité Incommodée*

Je crois qu'il me faut préciser certaines petites choses, après tout les légendes embellissent souvent avec l'âge. Concernant la Pluie du Jugement: il ne faut pas la parer, mais l'esquiver dès le premier coup, afin de rendre d'effet nul les coups suivants, et éviter par là même le projectile arrivant sous peu. On s'économise ainsi bien des défenses face à un assaillant qui s'épuise peu à peu. Évidemment, face à un combattant ne voulant pas esquiver, cette technique peut être dévastatrice, et épuiser rapidement l'adversaire.

### *L'Âme Sauvage*

**Pré requis :** Esquive 2, Athlétisme 2, Boxe 2, Tao de la Foudre Soudaine 2

**Coût en Chi :** 6

**Effet :** (Défense) Le pratiquant sait se déplacer de manière à gêner son adversaire par son armure. Son adversaire se voit octroyer un malus à son jet de toucher égal à l'indice de protection de l'armure qu'il porte.

Si cette technique est employée contre quelqu'un gêné par son armure (métal inférieur à l'indice de protection), ce malus est multiplié par 2.

**Effet secondaire :** Un effroyable grincement de cuir, provenant de l'armure, se fait entendre.

### *La Pluie du Jugement*

**Pré requis :** Tao des Six Directions 2, Tao des Dix mille Mains 3, Boxe 3, Bangshu ou Qiangshu 4, Lancer 2, Manœuvre Combinaison pour Lancer(javelot)

**Coût en Chi :** 14

**Effet :** (Attaque) Cette attaque se déroule en deux temps. Premièrement, l'utilisateur jette son arme sur sa cible, à condition qu'il se trouve à moins de 2 fois Eau mètres. Deuxièmement, il se jette sur son adversaire et le roue de coups, le blessant assez pour le rendre hagard avant l'arrivée de son arme.

**Première phase :** l'utilisateur lance son arme sur sa cible, qui doit être à moins de 2 fois Eau mètres, mais à une distance minimale de 2 mètres.

**Seconde phase :** L'utilisateur effectue un bond pour se rendre au contact de son adversaire, et porter un nombre de frappe égale à son niveau de Boxe, une défense active pouvant être utilisée contre chacune des attaques. Si au moins une des attaques a touché, les dégâts sont de Métal-1 par attaques réussies, sans tenir compte du dé Yang ni des équilibres. La somme des dégâts est faite avant de tenir compte des éventuelles protections de la cible. Puis l'utilisateur effectue un léger déport, généralement un simple mouvement d'épaule ouvrant la ligne, pour laisser son arme arriver sur la cible et l'utilisateur effectue le jet pour toucher en utilisant sa compétence Lancer, la cible pouvant tenter de parer si elle a le niveau suffisant pour le faire avec les projectiles, ou plus basiquement d'esquiver.

**Effet secondaire :** L'utilisateur semble disparaître juste après le lancer de son arme pour se rematérialiser à côté de l'endroit où se trouvait sa cible, juste à temps pour reprendre en main son arme.



## Le Style des Poings qui Martèlent les Importuns

### Base:

Lorsque l'on a que ses poings pour se défendre, il faut agir rapidement et frapper le premier. Le personnage peut ajouter son Niveau en Boxe à ses Tests d'initiative.

### Éviter la Lame

**Pré requis :** Boxe Confirmé, Esquive Confirmé, Manœuvre Réduire la Distance, Tao du Bouclier invisible 2

**Coût en Chi:** 6

**Effet:** (action) Un boxeur qui affronte des adversaires armés doit pouvoir se protéger de leurs coups, et il développe pour cela une façon de bouger tout en rapidité et en précision. Au début du Tour, le personnage fait un Test de Eau + Boxe contre un SR de 7 (+1 par adversaire en plus du premier). En cas de réussite, il peut ajouter pour le reste du Tour sa MR à sa Défense passive et à ses éventuels Tests de Défense active.

**Effets secondaires:** La silhouette du personnage semble floue lorsqu'il se déplace à la manière d'un colibri.

### Frapper fort et dur

**Pré requis :** Boxe Expert, Médecine Apprenti, Manœuvre Coup précis, Tao du Souffle destructeur 3

**Coût en Chi:** 8

**Effet:** (attaque) Afin de mettre hors de combat le plus vite possible ses adversaires, le boxeur sait où frapper pour faire le plus mal et il n'hésite pas à y mettre toute sa force. Le personnage peut ajouter à ses dommages à mains nues une valeur égale à ses Niveaux de Boxe + Médecine.

**Effets secondaires:** Les coups du personnages émettent un son semblable à celui d'un solide gourdin de bois et de fer.

### La Prise du Sommeil

**Pré requis :** Boxe Maître, Médecine Confirmé, Manœuvre Étrangler, Tao du Souffle destructeur 2, Tao du Corps renforcé 2

**Coût en Chi:** 7

**Effet:** (attaque) Le boxeur sait comment faire tomber son adversaire inconscient par une pression adaptée sur un nerf. Le personnage qui réussit son Test d'attaque attrape son adversaire sans lui faire de dommages puis il peut tenter un Test en Opposition de Bois + Boxe contre la Résistance de sa cible. En cas de réussite, celle-ci s'évanouit pour un nombre de minutes égal à la différence entre les deux Tests. Sinon, l'adversaire peut tenter de se dégager à chacune de ses actions par un Test en Opposition de Métal; le personnage peut tenter son Test de Bois + Boxe à chacune de ses actions suivantes tant qu'il continue à saisir son adversaire. Cette technique ne provoque aucun dommage.

**Effets secondaires:** L'adversaire endormi s'écroule entre les bras du personnage comme une poupée de chiffon.



## Gu Long

La mère de Gu Long, Yeoh Long, était une maîtresse de l'école : « Les trois mouvements de Jyantian ». Leur famille possédait et se transmettait, de génération en génération, une arme puissante capable de trancher n'importe quel matériaux. L'arme faite de pierres des étoiles et de jade aurait été forgée par le souffle d'un dragon.

Une famille tranquille, avec une école tranquille et bien réputée. La vie aurait pu être simple pour Gu Long et pourtant...

Un matin Gu Long, jeune maître de son école, se disputa avec sa mère. Il voulait participer à un tournoi d'arts martiaux pour faire connaître la valeur de l'école des « trois mouvements de Jyantian » et ainsi attirer plus d'élèves. Malheureusement Yeoh Long n'a jamais apprécié ce tournoi.

En effet, pour elle, les combattants se pavanent et les morts, pendant les combats, sont très nombreux. En bref, ce n'est pas digne d'un wu xia qui doit se comporter honorablement en toutes circonstances. Mais malgré tout Gu Long y participa.

Il gagna difficilement ce tournoi et, en plus, fut blessé ! (depuis il claudique légèrement)

Fier comme un coq, il est rentré avec son prix à la main. Mais entre temps l'école a été dévastée. Sa mère et les quelques rares élèves étaient morts (et l'arme a bien entendu disparu...)

Submergé par la rage, il voulut se venger. C'est ainsi que les traces le conduisirent vers un clan noble, connu et respecté d'une région voisine. Mais ses recherches piétinaient, et il n'arrivait pas à retrouver le ou les assassins (et sûrement aussi les voleurs). Il décida donc de changer de stratégie en s'infiltrant parmi eux...

Il jura alors fidélité à un maître Yuen Wan de l'école de : « L'art de l'absorption d'essence. » dont il réussit les délicates et meurtrières épreuves d'entrée. En effet, le maître ne regardait ni à la naissance, ni à la fortune mais à la résistance physique de l'élève. Il était l'ombre du seigneur et son bourreau aussi, il avait donc besoin d'un certain type d'élèves.

Dans les années qu'il passa comme élève, Gu Long rencontra aussi la fille du maître Choh Seung Wan et le frère cadet du maître Lam Fai Wan.

Choh Seung Wan était très belle et avait un caractère bien trempé. Ils s'entraînèrent régulièrement ensemble. Et au fil du temps, ils finirent par beaucoup s'apprécier.

Mais Lam Fai Wan était amoureux de sa nièce et c'était un homme dangereux. Il était plus proche d'un tueur sanguinaire que d'un wu xia. Il ne lui fallut pas longtemps pour comprendre que Gu Long, un des meilleurs élèves de son frère et Choh Seung Wan s'aimaient.

Il s'intéressa donc de près à Gu Long. Il découvrit sa véritable histoire. Il menaça alors Gu Long de tuer la femme qu'il aimait (sa propre nièce) s'il ne partait pas sur-le-champ, seul et en oubliant son désir de vengeance...

Gu Long s'exécuta immédiatement mais il était déjà connu et réputé pour son art, et il fut donc rapidement pourchassé par différents challenger pour le battre. Il noya son chagrin dans l'alcool, tant et si bien, qu'il en devint alcoolique.

Il erra ainsi plusieurs années jusqu'au jour où il apprit que Choh Seung Wan avait été tué peu après son départ et qu'on l'accusait d'être le meurtrier...

Ce qui se passa fut simple : Le frère du maître n'avait pas réussi à posséder sa nièce alors il la tua et fit porter le chapeau à Gu Long, expliquant ainsi la fuite de l'élève prodige de la région.

La haine l'envahit.

Plus rien ne pouvait arrêter maintenant GU LONG. Il revint pour se venger et récupérer son épée familiale.

En réalité, ce fut un véritable massacre, il tua tous les membres de l'école, leurs familles bref selon ce que la rumeur a dit par la suite un bon millier de morts en une nuit. Et pas n'importe quelle nuit, celle du 15ème jour du 7ème mois période où les portes des enfers sont ouvertes dit-on...

Le lendemain, il ne se souvint de rien, ne possédait toujours pas son épée mais il était couvert de sang.

C'est ainsi que naquit la légende (et la malédiction de Gu Long) car depuis, chaque année, la nuit du 15ème jour du 7ème mois, sans pouvoir y résister, il déclare en duel un maître pour acquérir ses connaissances. Tout se passe en une nuit et il ne se souvient même pas du combat mais au matin, il a en sa possession les écrits de ce nouvel art, une connaissance innée de l'école et du sang sur lui...

Jusqu'à présent, il a réussi à acquérir une école par an, soit : « Style des 9 jian de Dugu », « La dague volante de petit Li ( Xiao Li Fei Dao ) », « Les 6 fées du Pêché ».

Pour le moment, il ne se rend pas compte de l'ampleur du problème de la « nuit annuelle », trop aveuglé dans la recherche de son épée et par assouvir sa vengeance...

**Aspects:** Feu 4, Eau 3, Métal 5, Terre 4, Bois 4

**Aspects secondaire :** Chi 60, Résistance 9, Souffle Vitale : 21 (7/5/4/3/2)

**Don et Faiblesse :** héritier de Sun Zi / Alcoolique

**Talents :** Jiànshù (maître), Lancer (maître), Boxe (maître), Bangshù (confirmé), Chushù (confirmé), Daoshù (confirmé), Qianshù, (confirmé), Bianshù (confirmé).

Esquive(maître), Intimidation(Expert), Survie(confirmé) en forêt, Calligraphie (confirmé), Investigation (confirmé), Perception (maître), Savoir (maître d'arts martiaux) : (maître) / Art de la guerre (adepte) / Méditation (maître) / Médecine (maître) / Taoïsme (maître)

**Manœuvres :** Coup précis (jianshu) / Double Parade (jianshu) / Attaque suicide (jianshu) / Tir Rapide (dague) / Coup de maître (dague) / Bloquer (boxe) / Etrangler (boxe) / Combinaison (boxe) / coup double (jianshu) / Charger (jianshu) / Mise à distance (jianshu) /

**Taos:** Tao Tao des 10000 mains (maître), Tao de la foudre soudaine (confirmé), Tao du souffle destructeur (maître), Tao de la force insufflée (maître), Tao de la présence sereine (maître), Tao du bouclier invisible (maître), Tao du Yin et du Yang (maître), Tao des 6 directions (maître), Tao des milles abeilles (confirmé)

**Alchimie interne:** (Expert) pratiques au choix du MJ

## Omo Gu Long

Apparaît pour le moment le 15ème jour du 7ème mois.

### Histoire :

Démon de la guerre, il fut envoyé dans les enfers à l'époque de l'empereur jaune et depuis attend de pouvoir revenir. Il faisait partie des Chimei (démon des marais des montagnes) et sous sa véritable apparence, c'est un humanoïde sombre à œil unique.



Il cohabite pour le moment avec Gu Long qui lui a laissé involontairement cette possibilité, cette fatidique première nuit du 15ème jour du 7ème mois. Mais plus pour longtemps car il n'a plus qu'à tuer deux maîtres pour se libérer de Gu Long.

En effet, chaque maître qu'il bat lui permet d'absorber les connaissances de l'école et d'augmenter d'un niveau tous ses pouvoirs et de monter son souffle vital (voir plus bas). Jusqu'à présent il a réussi à acquérir une école par an, soit : « Style des 9 jiàn de Dugu », « La dague volante de petit Li ( Xiao Li Fei Dao ) », « Les 6 fées du Pêché ».

Ensuite on ne parlera plus de Gu Long mais seulement du démon Gu Long qui pourra régner et reprendre la place qu'il considère lui revenir...

**Aspects :** Feu 5, Eau 5, Métal 5, Terre 4, Bois 5

**Aspects secondaire :** Chi 90, Résistance 12, Souffle Vitale 45 (18/0, 10/0, 7/-1, 6/-3, 4/-5), Souffle Vitale pour le 4ème maître = 55 (20/0, 12/0, 9/-1, 8/-3, 6/-5), Souffle Vitale pour le 5ème et dernier maître = 80 (25/0, 17/0, 14/-1, 13/-3, 11/-5)

**Talents :** Jiànshù (divin), Lancer (maître), Boxe (maître), Bangshù (maître), Chushù (maître), Daoshù (maître), Qianshù, (confirmé), Bianshù (maître), Esquive (maître), Intimidation (maître), Survie (confirmé), Perception (maître), Savoir (maître d'arts martiaux) : (maître), Art de la guerre (divin) et toutes autres compétences de votre choix sans omettre que c'est un excellent guerrier

**Manœuvres :** Toutes les manœuvres nécessaires et que vous considérez utiles

**Pouvoirs :** Armes naturelles (griffes) 10 (+1 par maître tué), Armure naturelle 12 (+1 par maître tué), Invulnérabilité à certaines armes d'exorciste, Terreur 8 (+1 par maître tué), Possession 15 (+1 par maître tué), Invisibilité 8 (+1 par maître tué) et Change Forme (Gu Long).

## Le Style des 3 Mouvements de Jyantian

### Historique :

Wuji était un simple fils de bûcheron. Un jour, il trouva un livre de technique dans son bois. Incapable, d'expliquer comment il était arrivé là, il profita de l'occasion pour apprendre l'art de l'épée et devenir Wuxia. Peu après, ses parents se faisaient tuer lors d'un combat, ce qui démontra qu'ils n'étaient pas les simples bûcherons qu'ils semblaient être. Plus rien ne le retenant, Wuji partit alors sur les routes.

Au fil de ses pérégrinations, il fit échouer un piège contre maître He qui fut stupéfait des extraordinaires capacités d'apprentissage de Wuji en ce qui concernait les techniques de combat. Il prit donc celui-ci comme disciple et lui enseigna une de ses propres techniques.

De nouveau sur les routes, Wuji réfléchit à ces 2 techniques, et décida de trouver un moyen de les combiner. De ses réflexions naquit les 3 mouvements de Jyantian. Toutefois, il n'était pas en paix car l'instigateur du complot était le père de la femme qu'il aimait.

Celle-ci jura de se venger, mais elle n'était pas de taille contre lui. Ils passèrent alors un pacte : pendant 1 an, tous les 1er et 15 du mois, ils auraient un duel. Le reste du temps, elle serait sa disciple. Si au bout de cette année, elle ne l'avait pas tuée, alors elle renoncerait à sa vengeance. Il commença donc à lui apprendre les 3 mouvements de Jyantian, dans une atmosphère ambiguë.

Lorsqu'elle maîtrisa enfin la 3ème technique grâce à un travail acharné, il passa la nuit à s'enivrer pour se donner du courage. Le lendemain, lors du duel, il se laissa transpercer le sourire aux lèvres.

### Base :

Les rapides mouvements de l'arme font chanter la lame et la font paraître alternativement double ou invisible par morceaux aux yeux des observateurs, sans que cela n'ait d'influence autre que psychologique sur le combat.

### *Le mouvement circulaire*

**Pré requis :** Jiànshù (Expert), Manœuvre Coup Double, Tao des 10000 mains (3)

**Coût en Chi :** 6

**Effet :** (attaque) Le personnage fait tourner rapidement son arme autour de lui, formant une sphère parfaite. Le personnage fait un seul jet d'attaque et toute personne à portée subit une attaque si le jet passe leur propre défense. (alliés aussi s'ils sont trop proche).

**Effet secondaire :** La pointe de l'épée semble dessiner une douzaine de traits lumineux dans l'air, esquissant la forme d'une sphère.

### *Le mouvement vertical*

**Pré requis :** Jiànchù(Expert), Acrobatie (novice), Manœuvre Charger, Tao des 6 directions (3)

**Coût en Chi :** 6

**Effet :** (attaque) Le personnage saute à une très grande hauteur au dessus de son adversaire, puis il plonge sur lui depuis les airs à grande vitesse. Les dégâts de cette attaque sont augmentés de +4. Attention, il faut au moins Eau x2 mètres d'espace en hauteur pour réaliser cette technique.

**Effet secondaire :** La pointe de l'épée devient rougeoyante et laisse une traînée lors de la descente, comme si c'était un météore plongeant sur l'adversaire.



### *Le mouvement horizontal*

**Pré requis :** Jiànshù (maître), Lancer (novice), Manœuvre Mise à distance, Tao des milles abeilles (2), Tao du souffle destructeur (2)

**Coût en Chi :** 8

**Effet :** (attaque) Le personnage lance son épée qui va s'enfoncer en tournant telle une vrille dans un adversaire se trouvant jusqu'à Métal x 3 mètres. Le jet d'attaque se résout normalement. En cas de réussite, l'adversaire subit des dégâts x 1.5 à cause de la force centrifuge.

**Effet secondaire :** Que l'attaque ait réussie ou non, lors de la passe d'arme suivante, elle retourne en direction du personnage. Elle ne revient pas dans sa main mais s'arrête à mi-chemin de l'endroit d'où elle a été lancée. Là elle tourne comme une toupie la pointe sur le sol, pendant 1 tour, à moins que quelqu'un ne la touche.

## *Le Style de l'Art de l'Absorption d'Essence*

### **Avertissement :**

**Ce style très particulier est à réserver à Gu Long et à lui seul.**

### **Historique :**

Un Eunuque écrivit un jour un manuel contenant les secrets d'une technique si puissante que personne ne pouvait le vaincre. Non qu'un Eunuque ait beaucoup à se battre de toute façon. A sa mort, le manuel passa de main en main jusqu'à aboutir dans celle d'un prêtre qui commença à l'étudier pour percer ses secrets. Deux frères en visite chez lui décidèrent de mémoriser le manuel.

Comme ils n'avaient pas le temps, chacun en mémorisa la moitié. De retour chez eux, ils découvrirent qu'ils ne comprenaient pas leur moitié. Pire, les 2 moitiés étaient incompatibles entre elles. Persuadés que l'autre avait fait une erreur, ils commencèrent à se battre. Pour se départager, ils firent venir un disciple du prêtre pour leur expliquer le manuel. Celui-ci ne connaissait pas la solution et essaya de trouver une explication logique.

La tête pleine du manuel, il partit et créa une technique révolutionnaire appelée « technique d'épée pour résister au mal » et fonda une société d'escorte, mais c'est une autre histoire.

Le chef du Clan du Soleil et de la Lune apprit lui aussi l'existence de la copie du manuel et attaqua les deux frères avec ses hommes. Il vola le manuel et s'enfuit. De l'étude de ce manuel par son esprit maléfique, naquirent les bases de l'art de l'absorption d'essence.

Elle fut utilisée au fil du temps par les descendants du chef de clan, la technique se transmettant de génération en génération.

A cause des méthodes pratiquées par ce clan, il fut bientôt appelé par tous « le clan maléfique ». La technique de l'absorption d'essence devint le symbole du mal, ce qui fait que toute personne surprise à employer ce style se voit aussitôt pourchassée par la plupart des clans du Jiang Hu.

La seule personne vivante à maîtriser ce style n'est autre que Gu Long.

**Base:**

Lorsque du Chi est utilisé contre le personnage, celui-ci gagne 1 point de Chi dans sa propre réserve.

**Le coup d'absorption**

**Pré requis:** Boxe (confirmé), Alchimie interne (Novice), Tao de la force insufflée (2)

**Coût en Chi :** Le flux et reflux du Chi à l'intérieur du corps du personnage lui rend parfois sa propre puissance inaccessible. 1 fois par jour, il se retrouve incapable d'utiliser son Chi jusqu'à trouver le temps de faire 5 minutes de méditation (SR 7).

**Effet:** (attaque) Le personnage porte une attaque. Si celle-ci touche, l'adversaire ne subit aucun dégât mais le personnage absorbe l'équivalent des dégâts qu'il aurait dû infliger en point de Chi.

**Effet secondaire:** Quand il est touché, l'adversaire sent ses jambes devenir molles quelques instants, par manque de force, et vacille.

**L'absorption d'attaque**

**Pré requis:** Boxe (Expert), Alchimie interne (Confirmé), Tao du bouclier invisible (3)

**Coût en Chi :** Les Chi non compatibles à l'intérieur du corps du personnage entrent parfois violemment en conflit. 1 fois par jour, il subit des dégâts internes d'une case de souffle vitale par tour, jusqu'à ce qu'il puisse méditer 5 minutes (SR 9).

**Effet:** (parade) Le personnage tente une parade. Si celle-ci est réussie, le personnage ne subit pas de dégâts mais absorbe l'équivalent des dégâts qu'il aurait dû subir en points de Chi.

**Effet secondaire:** L'attaque de l'adversaire semble s'arrêter d'elle-même plus par manque de puissance qu'à cause de la parade.

**L'absorption d'essence**

**Pré requis:** Boxe (maître), Alchimie interne (Expert), Bloquer, Tao du Yin et du Yang (3)

**Coût en Chi :** Le personnage a du mal à se contrôler. Lorsqu'il touche quelqu'un, il doit réussir un jet de résistance SR 9 pour ne pas employer sa technique.

**Effet:** (attaque) Le personnage tente d'agripper l'adversaire. En cas de réussite, il commence à lui siphonner son Chi à

raison de Terre points par passe d'arme. Les actions de la personne saisie subissent un malus égal à la marge de réussite lors de la prise.

Elle peut tenter de se dégager au prix d'une action. Pour cela, elle effectue un jet en opposition (eau). Si elle échoue, l'effort fourni fait que le personnage absorbe en plus la marge de réussite du test. Le personnage peut libérer sa victime au prix d'une action.

Si la victime se retrouve à sec en terme de points de Chi, le personnage commence à absorber des points de souffle convertis en Chi.

**Effet secondaire:** L'adversaire sent sa force glisser comme de l'eau. Il devient verdâtre et est pris de sueurs et de tremblements.



## Style des 9 jian de Dugu

### Historique:

Dugu était un wu xia impétueux. Il passa ses premières années de combattant à privilégier l'attaque à la défense, risquant sa propre sécurité. Cherchant à améliorer son attaque, il réfléchit aux mouvements utilisés lors du combat et aboutit à une constatation: il n'existe pas différents mouvements dans un combat: un combat est un seul et unique mouvement.

Il commença donc à affronter ses adversaires en cherchant à définir les principes de ce mouvement. Au fur et à mesure de sa progression, il appréhendait de plus en plus les bases communes des mouvements des différentes armes. Il finit par comprendre l'essence même de toutes les techniques de combat et se mit alors à réfléchir au moyen de créer une technique s'inspirant de cela.



Sa réponse constitua à abandonner toute technique, laissant son corps agir à sa guise et faire n'importe quoi, la seule limite étant les quelques principes de base destinés à l'efficacité des coups. Ses mouvements devinrent imprévisibles, semblant parfois être dignes d'un grand maître, puis l'instant suivant d'horribles coups de débutant qui, dans la circonstance, se révèlent pourtant redoutables.

Toutefois un événement le marqua durement: emporté par son élan, il tua un homme de bien. Pour expier cela, il brisa son arme et se retira dans une vallée pour vivre en ermite. Là-bas, il créa 9 mouvements de Jiànshù. Chaque mouvement comportait 360 variations et permettait de contrer toutes les techniques qu'il était possible de rencontrer. Pour éviter de recommencer son erreur, il créa des techniques qui n'étaient efficaces que si l'adversaire attaquait, pour ne plus avoir à tuer une personne qui ne cherche plus à combattre. Sa technique d'attaque pure se révéla alors paradoxalement être un style défensif.

Incapable de supporter plus longtemps sa culpabilité, Dugu quitta alors la vallée et commença à défier les plus grands maîtres dans l'espoir que l'un d'eux mette fin à ses jours. Malheureusement sa technique était trop parfaite et, à son désespoir grandissant, nul ne parvenait à le vaincre. Il traversa les royaumes de bout en bout, enchaînant encore et toujours les combats, sans jamais parvenir à trouver un adversaire à sa mesure. Désespéré, celui qu'on appelait désormais Dugu Recherche-défaite se retira à nouveau dans sa vallée pour s'y laisser dépérir.

### Base:

Les mouvements sont soit superbes, soit maladroits, déstabilisent l'adversaire et rendent difficile la défense contre cette technique. Au début de chaque tour, le personnage peut faire un test de Jiànshù (Métal + Jiànshù) de SR 9. S'il réussit, la prochaine défense active de l'adversaire est diminuée de la valeur de la compétence Jiànshù du personnage. En contrepartie, pendant ce tour, la défense (active comme passive) de l'utilisateur subit un malus de 2.

### Le Jiàn qui attaque la flèche

**Pré requis:** Jiànshù (Expert), Coup précis, Double Parade, Tao des 10000 mains (3).

**Coût en Chi:** 4+

**Effet:** (action) Le personnage agit envers un projectile comme s'il s'agissait d'un adversaire et attaque celui-ci. Il porte un rapide coup d'estoc qui vient frapper la pointe du projectile. Le projectile est automatiquement intercepté. Pour 2 Chi en plus, il peut se protéger d'un second projectile dans la même action, et ce autant de fois que le niveau de sa compétence (avec 3 en Jiànshù, il peut bloquer jusqu'à 3 projectiles pour 8 Chi en tout). Ces projectiles supplémentaires peuvent venir du même adversaire comme d'un autre.

**Effet secondaire:** L'arme du personnage semble être un trait de lumière rencontrant le projectile dans une gerbe d'étincelles.

**Le Jiàn qui attaque le Jiànshù/Bangshù/Boxe/Chushù/Daoshù/Qianshù/Bianshù**

Cette technique doit être apprise séparément pour chaque arme différente.

Le prérequis de compétence d'arme autre que Jiànshù doit être pris en fonction de l'arme à contrer.

**Pré requis:** Jiànshù (Expert), Bangshù/Boxe/Chushù/Daoshù/Qianshù/Bianshù (confirmé), Attaque suicide, Tao de la foudre soudaine 2

**Coût en Chi:** 6

**Effet:** (action) Au lieu de faire une défense active, le personnage effectue une attaque (Métal + Jiànshù) en même temps que l'attaque de l'adversaire. Si elle réussit, l'attaque de l'adversaire échoue et celui-ci subit les dégâts de sa propre attaque en plus de ceux de l'attaque du personnage.

Si l'attaque du personnage échoue, le contre arrive un peu trop tard. Il parvient tout de même à mettre l'adversaire un peu en difficulté et oblige celui-ci à retenir son coup.

Le résultat de son jet de dés est enlevé aux dégâts qu'il subit. En cas d'équilibre de l'adversaire, le personnage subit pleinement l'attaque, à moins de faire lui-même un équilibre.

**Effet secondaire:** Le personnage semble partir en retard et agir au ralenti. Mais paradoxalement il semble prendre de vitesse son adversaire plus rapide.

**Le Jiàn qui attaque le Chi**

**Pré requis:** Jiànshù (maître), Alchimie interne (Apprenti), Tao du Souffle Destructeur (3), Tao de la Force Insufflée (2)

**Coût en Chi:** 10+

**Effet:** (attaque) Cette technique redoutable représente le dernier contre créé par Dugu. L'utilisateur charge son Jiàn de Chi et, lorsque son attaque touche, insuffle ce Chi dans le corps de l'adversaire pour désorganiser son équilibre intérieur.

En cas de réussite de l'attaque, l'adversaire ne subit aucun dégât mais le personnage fait un jet d'opposition de Terre + Jiànshù contre la résistance de l'adversaire. Celui-ci n'a plus accès à son Chi pendant un nombre de tour égal à la marge de réussite du jet. Pour 4 points de Chi supplémentaires, l'incapacité dure 1 tour supplémentaire.

**Effet secondaire:** Lorsque l'attaque touche, les vêtements et les cheveux de l'adversaire sont fortement agités, comme par une rafale de vent.

*L'Avis d'Équité Incommodée*

Le vieux râleur d'Équité Incommodée ne put s'empêcher de toussoter et de faire des grimaces avant de faire sa propre description du style des Neuf Jiàn de Dugu:

*«Les différences sont subtiles, mais d'importance pour le pratiquant».*

**Base:** Les mouvements sont soit superbes, soit maladroits, déstabilisent l'adversaire et rendent difficile la défense contre cette technique. Au début de chaque tour, le personnage peut faire un test de Jiànshù (Métal + Jiànshù) de SR 9. S'il réussit, la prochaine défense active de l'adversaire est diminuée de la valeur de la compétence Jiànshù du personnage. En contrepartie, pendant ce tour, les défenses (active comme passive) de l'utilisateur subissent un malus de 2.

**Le Jiàn qui attaque la flèche**

**Pré requis:** Jiànshù (Expert), Manœuvre Coup précis, Manœuvre Double Parade, Tao des 10000 mains (3).

**Coût en Chi:** 4+

**Effet:** (défense) Le personnage agit envers un projectile comme s'il s'agissait d'un adversaire et attaque celui-ci. Il porte un rapide coup d'estoc qui vient frapper la pointe du projectile. Le projectile est automatiquement intercepté. Pour 2 Chi en plus, il peut se protéger d'un second projectile dans la même action, et ce autant de fois que le niveau de sa compétence (avec 3 en Jiànshù, il peut bloquer jusqu'à 3 projectiles pour 8 Chi en tout, et une seule action, dans la même passe d'arme tout de même). Ces projectiles supplémentaires peuvent provenir du même adversaire aussi bien que d'un autre.

**Effet secondaire:** L'arme du personnage semble être un trait de lumière rencontrant le projectile dans une gerbe d'étincelles.

**Le Jiàn qui attaque le Jiànshù/Bangshù/Boxe/Chushù/Daoshù/Qianshù/Bianshù**

Cette technique doit être apprise séparément pour chaque arme différente.

Le prérequis de compétence d'arme autre que Jiànshù doit être pris en fonction de l'arme à contrer.

**Pré requis:** Jiànshù (Expert), Bangshù/Boxe/Chushù/Daoshù/Qianshù/Bianshù (confirmé), Manœuvre Attaque suicide, Tao de la foudre soudaine 2

**Coût en Chi:** 6

**Effet:** (défense) Au lieu de faire une défense active, le personnage effectue une contre-attaque (Métal + Jiànshù) en même temps que l'attaque de l'adversaire. Si elle réussit, l'attaque de l'adversaire échoue et celui-ci subit les dégâts de sa propre attaque en plus de ceux de la contre-attaque du personnage. Si l'attaque du personnage échoue, le contre arrive un peu trop tard et il est inefficace tant à protéger le personnage qu'à infliger le moindre dégât à l'adversaire. En cas d'équilibre Yin-Yang de l'adversaire, le personnage subit pleinement l'attaque, à moins de faire lui-même un équilibre, même de valeur inférieure.

**Effet secondaire:** Le personnage semble partir en retard et agir au ralenti. Mais paradoxalement il semble prendre de vitesse son adversaire.

**Le Jiàn qui attaque le Chi**

**Pré requis:** Jiànshù (maître), Alchimie interne (Expert), Tao de la Création Inspirée (3), Tao de la Force Insufflée (2), connaître Sceller l'Énergie Interne

**Coût en Chi:** 10+

**Effet:** (attaque) Cette technique redoutable représente le dernier contre créé par Dugu. L'utilisateur charge son Jiàn de Chi et, lorsque son attaque touche, insuffle ce Chi dans le corps de l'adversaire pour désorganiser son équilibre intérieur. En cas de réussite de l'attaque, l'adversaire ne subit aucun dégât mais le personnage fait un jet d'opposition de Terre + Jiànshù contre la résistance de l'adversaire. Celui-ci n'a plus accès à son Chi pendant un nombre de tours égal à la marge de réussite du jet. Pour 4 points de Chi supplémentaires, l'incapacité dure 1 tour supplémentaire.

**Effet secondaire:** Lorsque l'attaque touche, les vêtements et les cheveux de l'adversaire sont fortement agités, comme par une rafale de vent.



## Le Style de la Dague Volante de Petit Li

### Historique:

Li Xun Huan était un enfant faible et maladif. Son père, désespéré, fit venir les plus grands experts en arts martiaux afin que son fils puisse apprendre une technique qui soit efficace malgré sa frêle constitution. L'un d'eux, un jour, vint avec une technique ne requérant pas de force: de petites dagues, lancées avec une rapidité et une précision mortelle. Li Xun Hua apprit donc cette technique.

Li Xun Hua, de par sa technique redoutable et son extraordinaire maîtrise du Tao des 6 directions, fut vite considéré comme le meilleur de cette discipline dans tout le Jiang Hu. Pourtant, loin de rechercher les honneurs, seuls le vin et sa fiancée l'intéressaient. Toutefois pour faire plaisir à son père, il partit passer l'examen de fonctionnaire. Ayant obtenu un an plus tard la troisième place à l'examen littéraire du royaume, il revint auréolé de gloire chez lui mais pour découvrir que sa fiancée s'était mariée avec son frère juré, et avec la bénédiction de son père par dessus le marché.

Il aurait tué tout autre homme, mais pour ne pas s'interposer entre eux, il demanda une fonction à l'autre bout du royaume. Il y resta dix ans en se consacrant à la seule chose qui lui restait: l'alcool. A son retour, sa réputation était intacte, ainsi que sa technique.

Il se fit des ennemis en aidant un jeune homme du nom de Ah Fei et blessa gravement, par erreur, le fils de sa fiancée et de son frère juré. Celui-ci décida alors d'engager des assassins pour faire disparaître Li Xun Huan. Mais celui-ci parvint à s'en tirer grâce à l'aide de quelques amis, grands maîtres en arts martiaux, et de Ah Fei. Mais pris de remords, alors que Li allait affronter le chef des assassins, son frère

juré essaya d'empêcher ce duel en offrant un manuel d'une technique d'art martial très rare au chef. Mais ce dernier avait donné des ordres pour ne pas être dérangé, et on ne retrouva jamais le corps du frère juré repentant... ni le manuel.

Li Xun Huan fut vainqueur. Inconscient de la mort de son frère juré, il retourna auprès de son ami Ah Fei et s'efforça d'oublier son ex-fiancée dans les bras de sa nouvelle femme, la fille d'un des grands maîtres mort pour le sauver.

### Base:

L'utilisateur a appris à utiliser sa vitesse pour compenser son manque de puissance et peut utiliser le Talent Eau pour faire ses jets d'attaque une fois par tour.

### *Li Xun Huan lance comme l'éclair*

**Pré requis:** Lancer (confirmé), Manœuvre Tir Rapide pour Lancer(poignard, dague, hachette, dard), Tao des Dix mille Mains (2)

**Coût en Chi:** 4

**Effet:** (attaque) L'utilisateur dégaine et lance tellement rapidement au premier tour d'un combat que personne ne voit son mouvement.

Il bénéficie d'une attaque de lancer gratuite avant tout le monde. De plus, l'adversaire est surpris et débordé par la vitesse de l'arme et subit un malus à sa défense active égal à la compétence Lancer de l'utilisateur.

**Effet secondaire:** Le personnage semble rester totalement immobile alors que sa dague forme un bref éclat métallique entre lui et sa cible.

### *Li Xun Huan ne rate jamais sa cible*

**Pré requis:** Lancer (Expert), Manœuvre Coup de maître pour Lancer(poignard, dague, hachette, dard), Tao Foudre Soudaine (2)

**Coût en Chi:** 6

**Effet:** (attaque) L'utilisateur a appris à anticiper les mouvements de sa cible et sa main sûre envoie toujours la dague précisément dans la gorge.

Son lancer ignore l'armure de son adversaire, sauf si celle-ci a spécifiquement une protection à la gorge, et le lancer est automatiquement réussi si on ne lui oppose pas de défense active (il convient tout de même de lancer les dés pour voir si certains dégâts se rajoutent grâce au DyY).

**Effet secondaire:** Pour un observateur extérieur, la dague semble se téléporter soudainement dans la gorge de son adversaire (ou à l'endroit où était sa gorge en cas d'esquive réussie).

Par contre, celui-ci voit le mouvement mais a l'impression que la dague bondit vers sa gorge de sa propre volonté.

### *Li Xun Huan est invincible*

**Pré requis:** Lancer (maître), Tao de la Présence Sereine (3)

**Coût en Chi:** 6+

**Effet:** (action) Les adversaires qui le voient, sa dague à la main, sont persuadés qu'ils vont mourir si celle-ci est lancée sur eux. Pendant (Lancer) tours, nul n'ose l'attaquer ou faire des mouvements brusques qui pourraient être mal interprétés. Pour 2 points de Chi dépensés, l'effet dure 1 tour supplémentaire pour un maximum de (Feu) tours en plus.

L'effet est prématurément dissipé s'ils sont agressés par une autre personne ou bien après que l'utilisateur attaque quelqu'un ou au contraire cesse d'être menaçant (en rangeant son arme, prenant la fuite, etc.). Il est à noter que si combat il y avait, il est considéré comme interrompu et donc il est possible d'utiliser la première technique.

**Effet secondaire:** Le personnage devient le centre de l'attention. Tout le monde le regarde, les enfants arrêtent de pleurer, les passants retiennent leur souffle, etc. Une chape de silence s'abat et une atmosphère oppressante pèse sur tout le monde.

### *L'Avis d'Équité Incommodée*

«Pour l'apprentissage de *Li Xun Huan est invincible*, considérez que le coût en Chi est de 6, donc 12 points d'apprentissage. C'est une technique toute en psychologie, très proche des écrits des sages...»

### *Li Xun Huan ne rate jamais sa cible*

**Pré requis:** Lancer (Expert), Manœuvre Coup de maître pour Lancer (poignard, dague, hachette, dard), Tao de la Foudre Soudaine (2), Tao de la Force Insufflée (2)

**Coût en Chi:** 6

**Effet:** (attaque) L'utilisateur a appris à anticiper les mouvements de sa cible et sa main sûre envoie la dague précisément dans la gorge. Son lancer ignore l'armure de son adversaire, sauf si celle-ci a spécifiquement une protection à la gorge. Cette technique ne fonctionne pas contre un adversaire qui n'a pas de gorge.

**Effet secondaire:** Pour un observateur extérieur, la dague semble se téléporter soudainement dans la gorge de son adversaire (ou à l'endroit où était sa gorge en cas d'esquive réussite). Par contre, celui-ci voit le mouvement mais a l'impression que la dague bondit vers sa gorge de sa propre volonté.

### *Li Xun Huan est invincible*

**Pré requis:** Lancer (maître), Tao de la Présence Sereine (3), Art de la Guerre (novice)

**Coût en Chi:** 6+

**Effet:** (action) Les adversaires qui le voient, sa dague à la main, sont persuadés qu'ils vont mourir si celle-ci est lancée sur eux. Pendant (Lancer) tours, nul n'ose l'attaquer ou faire des mouvements brusques qui pourraient être mal interprétés, à moins de réussir un jet de Terreur dont le SR est de 3 plus le double du niveau de Lancer (ou d'en subir les désagréments en cas d'échec) lors du déclenchement de cette technique. Pour 2 points de Chi dépensés, l'effet dure 1 tour supplémentaire pour un maximum de (Feu) tours en plus. L'effet est prématurément dissipé s'ils sont agressés par une autre personne ou bien après que l'utilisateur attaque quelqu'un ou au contraire cesse d'être menaçant (en rangeant son arme, prenant la fuite, etc.). Il est à noter que si combat il y avait, il est considéré comme interrompu et donc il est possible d'utiliser la première technique.

**Effet secondaire:** Le personnage devient le centre de l'attention. Tout le monde le regarde, les enfants arrêtent de pleurer, les passants retiennent leur souffle, etc. Une chape de silence s'abat et une atmosphère oppressante pèse sur tout le monde.



## *Le Style de l'Écartèlement des 6 Fées du Pêché*

### **Historique:**

Les sextuplés Racine, Tronc, Feuille, Branche, Fleur et Fruit du Pêché sont nés dans une famille modeste. Leurs noms, choisis par leur parents dans l'espoir d'avoir de superbes enfants, se révélèrent vite faire un contre-emploi. En effet, dès leur plus jeune âge, les 6 fées étaient les enfants les plus moches et stupides qui aient posé les pieds sur terre. Leurs corps étaient tordus et leurs visages hideux. Leur mère, elle-même n'arrêtait pas de leur dire qu'ils étaient horriblement moches ; ce qu'ils n'ont jamais compris puisqu'ils n'étaient que 6 (NDA : «horriblement moche» et «8» se prononcent pareil en chinois).

Mais les fées avaient quelque chose pour eux : une force monstrueuse et une coordination que seuls des sextuplés pouvaient avoir. Ils créèrent donc une technique à la portée de leurs intellects et partirent bientôt sur les routes pour devenir les chefs du Jiang Hu. Persuadés d'être très intelligents, ils adorent discuter du sens des mots qu'ils ne comprennent pas (et il y en a beaucoup). En fait, ils adorent discuter de tout et de rien et ne sont jamais d'accord. Toutefois, gare à celui qui les contredirait, il se retrouverait vite «en 4 morceaux». C'est à cause de cette technique terrible que peu de gens osent leur dire en face ce qu'ils pensent tout

bas. Et ça ne fait que conforter les fées dans leur impression d'être les plus intelligents. Pourtant il est très facile de les manipuler et une personne un peu astucieuse peut les tromper facilement.

Les fées du Pêché sont donc des vagabonds parcourant le Jiang Hu en profitant de la terreur qu'ils inspirent pour prendre tout ce dont ils ont besoin (ils ne sont pas intéressés par les femmes, heureusement pour elles) et attendant l'occasion, qu'ils sont sûrs de voir arriver un jour, de dominer le monde des lac et des forêts.

**Description:**

**Aspect:** Feu 1; Eau 4; Métal 5; Terre 3; Bois 1.

**Aspect secondaire:** Chi 12, Souffle vital: 15 (5 4 3 2 1), Défense passive 7, Renommée 55

**Don et faiblesse:** Force du buffle / Cabotin

**Talents:** Boxe (Maître), Esquive (confirmé), Intimidation (Expert), Survie (confirmé)

**Manœuvres:** Boxe: Réduire la distance, Bloquer, Etrangler, Charger, Combinaison, Désarmer.

**Taos:** Tao des 6 Directions (2), Tao de la Foudre Soudaine (2), Tao du Souffle Destructeur (3)



**Base:**

Les utilisateurs de cette technique ne font qu'un seul jet d'initiative pour tous. De plus, ils n'ont pas besoin de se concerter pour faire des actions combinées.

**Mise en 4 morceaux**

**Pré requis:** Boxe (Maître), Etrangler, Combinaison, Tao du Souffle Destructeur (3)

**Coût en Chi:** 6

**Effet:** (attaque) Cette technique ne fonctionne que si 4 personnes la font en même temps. Les 4 personnages se précipitent et chacun d'entre eux se saisit d'un membre de l'adversaire (jet d'attaque). Si les 4 réussissent leur attaque, ils soulèvent leur victime du sol et la tiennent à l'horizontale.

À chaque passe d'arme suivante, ils peuvent tirer de toutes leurs forces pour l'écarteler. La victime subit alors Métal des 4 personnages dégâts par tour (soit 20 points de souffle pour l'effet). Celui qui est ainsi pris peut tenter de se dégager en faisant une opposition de Métal contre les personnages (action), mais doit gagner contre au moins 2 d'entre eux pour se dégager.

Gagner contre un seul dégage un membre mais ne dégage pas les autres. Il faut un nouveau jet d'attaque avec un bonus de 2 pour ressaisir le membre.

**Effet secondaire:** Lorsque la victime tombe à 0 point de vie, chaque personnage se retrouve avec dans les mains un morceau: le corps a été démembré en 4 morceaux.

*L' Avis d'Équité Incommode*

«À quatre contre un, la technique de la mise en quatre morceaux n'est pas très honorable, mais elle est très efficace, si chacun des quatre assaillants la connaît.»

«Néanmoins, un maître du Neidan trouvera dans la pratique de Se placer sous la Protection des Éléments une parade efficace contre cette technique, de même que ceux qui côtoient les pratiquants du Weidan pourraient être tentés de se procurer un onguent suffisamment huileux pour leurs bras ou leur jambes, car deux membres libres suffisent.

«Ce n'est tout de même pas une raison pour défier les fées, même quand il en manque deux...»

# 2<sup>ème</sup> Partie :

## Les Légendes du Zhongguo

### Gao Kuon Zang : Le Démon du Pic

« De la légende naît toujours un mythe »

*Main Gauche, Shifu de Nao*

«La salle était bondée par les étudiants qui attendaient le cours de leur shifu. Celui-ci se nommait Rouleaux Sans Fin. Il était érudit au sein de la cité de Linzi depuis déjà une vingtaine d'années et sa réputation avait déjà traversé les frontières du Qi. Noble d'apparence, la barbichette taillée en pointe, il rentra triomphant dans la salle où une vingtaine d'étudiants assis au sol le regardaient avec admiration. Considéré comme un légiste accompli, il avait toujours lutté pour la fin des anciennes traditions qui affaiblissent le peuple.

Le cours fut comme à son habitude magistral mais je fus moi-même surpris lorsque je me rendis compte que pour une fois, notre shifu ne nous avait pas donné de travail, ni même n'avait émis sa célèbre problématique sur laquelle nous devons réfléchir. Ceci me travailla toute la soirée et c'est seulement le lendemain que le shifu manqua à l'appel. Personne n'avait été prévenu et nos parents hurlèrent de colère, ils payaient très cher notre apprentissage et n'acceptaient pas que l'un de nos précepteurs puisse disparaître comme cela. Plusieurs jours suivirent avant que l'école eut

un nouveau maître. Je fus convoqué par celui-ci pour aller chercher la totalité des parchemins de cours que Rouleaux Sans Fin avait laissés chez lui.

Le personnel de la maison m'accueillit et m'avoua que leur maître semblait plus distant et qu'il se préparait à quelque chose. Il est parti en pleine nuit, prenant son baluchon et son ancienne épée. Cela voulait donc dire que mon maître maniait l'épée, lui qui avait toujours dit que le métier des armes ne valait rien et que seule la connaissance pouvait amener un homme à s'accomplir... Fouillant dans sa chambre pour récupérer ses rouleaux de cours, j'ai découvert, caché derrière un meuble, un vieux rouleau déjà ouvert et fort abîmé. L'idée de découvrir le mystère de la disparition de mon ancien shifu me séduisit et j'eus vite fait de le ranger dans ma manche.

La nuit venue, je déclarais à mon père que notre nouveau shifu nous avait submergé de devoirs, ce qui le rendit heureux. J'avais alors une salle rien que pour moi et le temps de lire ce fameux rouleau. Celui-ci traitait de l'errance d'un jeune bretteur adepte du légisme portant le nom de « Serpent Sonnant ». Ce dernier, noble d'âme, allait de village en village pour aider son prochain grâce à ses armes mais aussi à sa fortune. Descendant de noble lignée, il avait pour but de soulager les hommes de leurs peines. Légiste accompli, il tentait de convertir les villageois aux nouvelles coutumes et de leur désapprendre les anciennes traditions qui les

dans leurs actions. Sa noble attitude avait tout de même des limites. Il n'hésitait jamais à maltraiter un devin rebouteux ou l'un de ces fous d'exorcistes.

Dans des sources thermales naturelles, en haut du mont Songshan, Serpent Sonnant eut le malheur de rencontrer un exorciste qui ne se laissa pas faire. La maltraitance se changea en bastonnade qui elle-même se changea en duel.

L'exorciste mourut mais non sans le maudire auparavant. Le bretteur nu, le corps tâché de sang, avait tué un innocent dont le cadavre flottait sur le ventre dans ces eaux désormais rougies. Pour la première fois de sa vie, il prit peur de sa propre fougue et s'enfuit.

Il erra pendant plusieurs années aux quatre vents et aida les villages. Il devint plus malléable quant aux anciennes traditions et ne maltraita plus jamais personne, mais l'âme enragée d'un mort attendait sa vengeance. Peu à peu, les ombres lui semblèrent menaçantes et la nuit terrifiante.

Il décida alors de se retirer au mont Songshan pour expier ses fautes. Le corps avait bien sûr disparu mais les thermes lui semblaient maléfiques. En effet, une divinité locale était priée en ces lieux, mais cet être bienfaiteur avait été corrompu par l'âme damnée de l'exorciste.

Cette chose, au corps d'homme, sortit des thermes (dont l'eau avait pris la couleur du sang) et lui parla. Elle lui donna 30 ans à vivre avant d'aller le chercher et le torturer pour l'éternité dans les Dix Enfers. Serpent Sonnant leva son épée et le combattit, le duel fut rapide et l'épée du démon le perfora de part en part. Sa blessure se referma aussi soudainement qu'elle apparut, la malédiction était réelle !

Le bretteur s'enfuit apeuré et rentra dans sa famille. Celle-ci lui rit au nez lorsqu'il raconta son histoire. Il changea de nom pour devenir Rouleaux Sans Fin et commença une carrière de shifu.

Le texte s'arrêtait ici. Seul dans la nuit, un vent léger et frigorifique m'offrit les pires frissons de ma vie. Il semblait que mon ancien maître était lié à une terrible malédiction. Ma lanterne s'éteignit et c'est avec horreur que je crus voir apparaître une bête. Mon père ralluma ma lanterne et me vit aussi pâle que la plus pure des porcelaines.

Je suis aujourd'hui un homme qui a assez d'expérience pour écrire 10 000 livres mais jamais je ne me suis permis de parler de mon ancien maître. Je sais qu'il vit encore quelque part sur le mont Songshan et qu'il est en train d'être dévoré par un démon issu d'un autre temps. Je me suis juré de lui rendre la paix mais je n'ai jamais su retrouver ces thermes qui semblent ne pas exister.

Un jour, maître, je vous sauverai, je ne sais comment, mais je vous sauverai.»

*Hiboux du Nord, disciple de feu Rouleaux Sans Fin*



#### **Description:**

Cet être est la fusion d'une divinité et de l'âme d'un exorciste dont les actes l'auraient mené directement au pire des Dix Enfers. Il a pris le corps de l'ancien shifu du Qi, Rouleaux Sans Fin. Il erre depuis dans le mont Songshan défiant les plus importuns des bretteurs et voulant toujours étancher sa soif de vengeance.

Il espère pouvoir un jour quitter la montagne, mais sa fusion avec l'esprit des thermes l'a lié. Son but sera de posséder un homme ayant assez de puissance magique (divination ou exorcisme) pour se libérer.

**Aspects :** Métal 6, Eau 5, Feu 4, Bois 2, Terre 3  
**Aspects secondaire :** Chi 30, Défense passive 9, Résistance 9, Souffle Vital 19 (7 / 5 / 4 / 2 / 1)  
**Talents :** Jianshù 4 (manœuvres au choix du MJ), Exorcisme 4 (sorts au choix du MJ), Divination 5 (sorts au choix du MJ), Acrobatie 3  
**Capacités:** Terreur 7, Invulnérable, Immortel, Possession 7  
**Taos :** Présence Sereine 4, Œil Intérieur 2, Bouclier Invisible 2, Souffle Destructeur 4, Pas Léger 6 (activé systématiquement lors d'une rencontre), 6 Directions 4, Ombre Dissimulée 3

## Wang Shin : Rempart Dévoué

Rempart dévoué est le frère cadet de Wang Jian qui est de 10 ans son aîné. Il a été élevé dans l'ombre de son frère prédestiné à quelque chose de grand. Il fut formé à pouvoir seconder son frère mais surtout à le protéger.

Wang Jian continua ses études à l'académie militaire pour devenir un fin stratège, alors que Rempart Dévoué fut instruit dans l'art de la protection et des talents martiaux. Il réussit vaillamment les examens et fut promu officier dans l'état-major. Là, il put commencer sa véritable tâche et fut attaché à la protection de Wang Jian.

Son entourage lui permit malgré les traditions militaires du Qin de transcender son art et sa compréhension des décrets célestes; il fût élève de l'école de la Carapace de Bois et de Métal ; qu'il côtoie encore en tant qu'instructeur occasionnel car sa mission première reste la protection de son frère.

Dans le fond, Rempart Dévoué n'est pas un fou du combat, sa pratique du Dunshu lui a appris que les combats peuvent se régler sans forcément occasionner de morts de part et d'autre. Il sait être un adversaire redoutable quand il –ou son protégé– est pris dans une bagarre, mais il ne la déclenchera jamais. C'est un farouche opposant des morts inutiles mais n'est pas pacifiste pour autant et ne renâcle pas à la guerre.

### Description:

Il peut se vanter de n'avoir jamais eu à déplorer de blessures sur ceux qu'il s'évertue à protéger. Les années ont passé et il garde fière allure, sa garde est toujours parfaite et beaucoup de jeunes coqs s'essaient à la percer lors des entraînements.

Il manie avec dextérité et maîtrise deux larges boucliers ronds d'osier léger et rapide. Il est une référence pour beaucoup. Il a 33 ans, mesure 1m75 et pèse 75 Kg.

**Aspects :** Métal 4, Eau 4, Feu 3, Bois 4, Terre 3  
**Aspects secondaire :** Chi 45, Défense passive 10, Résistance 7, Souffle Vital 9/0 7/0 6/-1 3/-3 2/-5, Renommée 80  
**Dons et Faiblesses :** Don de Nezha / Fierté du coq (aucun protégé blessé)  
**Talents :** Dunshu 5 (Parade Totale, Repousser, Double Parade, Deux armes, Assommer), Qianqshu 3 (Combat monté, Mise à distance, Double Parade, Parade Totale), Jianshu 3 (Parade Total, Double Parade, Désarmer), Commandement 4, Art de la guerre 3, Bureaucratie 2, Calligraphie 2, Discretion 2, Médecine 3, Equitation 2, Etiquette 2, Perception 3, Héraldique 2.  
**Taos :** Bouclier Invisible 3, Foudre Soudaine 3, 10 000 mains 2, Six directions 2, Corps renforcé 3, Ombre dissimulée 1.  
**Style martial:** Carapace de Bois et de métal





## Nouvelles Armes

### Shuang Yan

Comme souvent, devant le besoin de se défendre et ne disposant pas d'arme coûteuse, le paysan a fait d'un outil agricole une arme outil, comme l'ont fait nos serfs au Moyen-âge tel que le fléau monté sur lance servant à battre les blés ou plus évident la fourche.

Cette arme s'utilise en double comme de nombreuses armes courtes et convient mieux dans un espace réduit.

On peut s'en servir comme arme d'estoc, de fouettage, de lancer, de blocage circulaire.

Voici quelques armes dérivées:

#### Shi shou

Cette arme possède un oreillon en plus. Celui-ci permet le blocage et le contrôle de l'arme de l'adversaire.



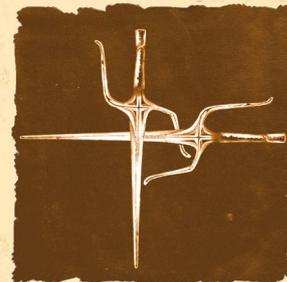
#### Tie chi

Evolution elle-même du Shi shou. Elle possède deux oreillons pointés vers le bas permettant de mieux se protéger ainsi que de contrôler l'arme de l'adversaire.



#### Tai zi shou

Ses deux oreillons sont dirigés à l'opposé. Cela permet de contrôler l'arme de l'adversaire mais aussi de protéger la main.



#### Zhu Shan

L'éventail composé de bambou, utilisé comme arme, compte sur sa vitesse pour surprendre l'adversaire (impact) car son faible poids occasionnera peu de dégâts.

Cette arme d'appoint sert principalement à repousser, voire à blesser, les importuns. Dégâts : 1 Solidité : 3



On s'en sert pour une feinte afin de tromper l'adversaire en « dissimulant » son coup de pied ou de poing derrière ce paravent. On peut aussi frapper ou piquer l'adversaire (en un point sensible ou fragile) comme avec une arme contondante mais sans l'efficacité d'une massue tout de même !

Enfin, on peut même bloquer ou se protéger mais cette arme est fragile. Cette arme ne peut pas vraiment couper, c'est un mythe que de le croire. On est loin de la guillotine volante ou du chapeau à bord coupant comme utilise le serviteur asiatique de Goldfinger dans James Bond.

#### Jin Gang Quan

L'anneau de fer fut créé par un enfant et, plus précisément, par un enfant-dieu du panthéon taoïste chinois.

Il se nomme Li Ne Zha et est très connu en Chine sous son prénom : Ne Zha. On peut lire sa légende dans le livre "l'Origine des Immortels des Trois Religions". Cet anneau de fer est, à l'origine, non une arme mais le simple hochet de cet enfant trop fougueux. Dégâts : 2 Solidité : 7

Jin Gang Quan, l'anneau de fer, est une arme peu répandue et peu enseignée. Le maniement en est limité par sa forme. En effet, l'arme est un simple cercle de métal d'en-

d'environ 42 centimètres de diamètre offrant une prise aisée mais aucune protection pour les mains.

La spécificité de cette arme réside dans la faculté qu'elle offre de pouvoir être utilisée de tous les côtés puisque c'est un cercle !

La technique la plus représentative est celle qui consiste à faire rouler l'anneau sur l'avant pour empêcher ou défaire une saisie de l'arme par l'adversaire.



### L' Avis d'Équité Incommodée

Le vieil ermite sorti de son repère pour tracer dans la poussière les résumés suivants.

#### Talent Daoshù (poignards)

«On peut également les lancer, bien évidemment!», ajouta-t-il malicieusement.

Arme	Dégâts	Solidité	Portée		
			C	M	L E
Shuang Yan	1	5	3	6	9 12
Shi shou	1	5	3	6	8 11
Tie Shi	1	5	3	5	7 10
Tai zi chou	1	5	3	5	7 10
Zhu Shan	1	3	2	4	6 8

#### Talent Dùnshù (bouclier)

Le regard perdu dans le lointain, il s'exclama: «N'allez pas rêver de faire comme Xena la Princesse Guerrière, on ne peut pas le lancer, celui-là».

Bien des sages et des lettrés restèrent perplexes sur la première partie de sa déclaration, mais les meilleurs shifus confirmèrent la seconde partie.

Arme	Dégâts	Solidité
Jing Gang Quan	2	7

## La Voie du Feu

Il est des pratiques magiques qu'il vaudrait mieux ne pas connaître, ni même enseigner. Le libre arbitre de l'homme est cependant une chose indéniable, aussi existe-t-il de vieux écrits relatant, une fois qu'on a réussi à les rassembler et à en saisir la signification, des voies magiques fort dangereuses. On s'interrogera sur l'origine de ces écrits, probablement un savoir obtenu auprès d'êtres peu recommandables comme un démon pervers.

La Voie du Feu est une telle voie. Elle est dangereuse pour chacun, tant pour l'adversaire que pour le pratiquant. D'ailleurs, en est-il des personnes capables de pratiquer

L'Étincelle ? Elles feraient bien alors, je crois, de l'utiliser pour détruire le recueil de cette pratique, même si la destruction du savoir ne réjouit jamais les dieux. Ou peut-être ont-elles disparu lors de leur échec à le faire ?

### Souffler sur les Braises

**Talent :** Alchimie Interne Apprenti (1)

**Temps de préparation :** Une action

**Durée :** Instantanée

**Zone d'effet :** Une quantité de matière tenant dans la main ou sous le pied

**Coût en Chi :** 1

**Amélioration :** /

**Effet:** Le pratiquant du Neidan apprend à se servir de ses émotions pour augmenter les feux qui circulent en lui et les transmet à l'une de ses extrémités corporelles (main ou pied). En réalisant un Test de Terre + Alchimie Interne SR 7, il réussit à enflammer de l'herbe sèche, des brindilles ou du papier ainsi qu'à laisser une empreinte sèche sur un support mouillé ou dans un manteau neigeux de quelques centimètres.

En cas d'échec, il se brûle et subit son niveau de Feu en dégâts.

En cas d'échec critique, l'émotion s'empare du corps du pratiquant et il devra réussir immédiatement un Test de Terre + Méditation SR 9 pour reprendre le contrôle de son corps en tombant inconscient. S'il rate ce test, il attaquera aussitôt à mains nues (Talent Boxe) amis comme ennemis avec une fureur telle qu'il disposera d'un bonus de 6 aux dégâts et en consommant systématiquement deux fois son score en Terre en Chi pour avoir un bonus au toucher, même s'il devait alors puiser dans ses points de Souffle pour alimenter sa consommation en Chi. Il fera uniquement des attaques simples de contact, sans Tao ni manoeuvre ni magie ni aucun style, même s'il en dispose.

Durant cet accès de folie, il ne tentera ni de parer ni d'esquiver : courir sur la cible la plus proche et frapper sont ses seules actions possibles. Il pourra refaire un Test de Terre + Méditation SR 9 au début de chaque Tour pour reprendre le contrôle et tomber alors inconscient.

Utilisée en combat de Boxe, avec le Tao des Dix Mille Mains au niveau 1, cette pratique du Neidan permet d'augmenter les dégâts infligés de 1 ou du chiffre de l'éventuel équilibre Yin-Yang obtenu au Test de Terre + Alchimie Interne.

### Raviver la Flamme

**Talent :** Alchimie Interne Confirmé (2)

**Prérequis :** Connaître Souffler sur les Braises

**Temps de préparation :** Une action

**Durée :** Instantanée

**Zone d'effet :** un volume approximatif d'un ballon de football,

au contact de la main ou du pied

**Coût en Chi :** 2

**Amélioration :** /

**Effet:** Exacerbant ses émotions, le pratiquant du Neidan est maintenant capable d'enflammer des vêtements ou des petits objets en bois, à condition qu'ils soient secs, en contact avec sa main ou son pied, en réalisant un Test de Terre + Alchimie Interne SR 9.

En cas d'échec, il se brûle et subit son niveau de Feu en dégâts.

En cas d'échec critique, l'émotion s'empare du corps du pratiquant et il devra réussir immédiatement un Test de Terre + Méditation SR 9 pour reprendre le contrôle de son corps en tombant inconscient. S'il rate ce test, il attaquera aussitôt à mains nues (Talent Boxe) amis comme ennemis avec une fureur telle qu'il disposera d'un bonus de 6 aux dégâts et en consommant systématiquement deux fois son score en Terre en Chi pour avoir un bonus au toucher, même s'il devait alors puiser dans ses points de Souffle pour alimenter sa consommation en Chi. Il fera uniquement des attaques simples de contact, sans Tao ni manoeuvre ni magie ni aucun style, même s'il en dispose.

Durant cet accès de folie, il ne tentera ni de parer ni d'esquiver : courir sur la cible la plus proche et frapper sont ses seules actions possibles. Il pourra refaire un Test de Terre + Méditation SR 9 au début de chaque Tour pour reprendre le contrôle et tomber alors inconscient.

Utilisée en combat de Boxe, avec le Tao des Dix Mille Mains au niveau 1, cette pratique du Neidan permet d'augmenter les dégâts infligés de 2 ou du chiffre de l'éventuel équilibre Yin-Yang obtenu au Test de Terre + Alchimie Interne.

#### *De l'Huile sur le Feu*

**Talent :** Alchimie Interne Expert (3)

**Pré requis :** Connaître Raviver la Flamme

**Temps de préparation :** Une action

**Durée :** Instantanée

**Zone d'effet :** Tout objet de composition végétale, même mouillé, au contact avec la main ou le pied.

**Coût en Chi :** 3

**Amélioration :** /

**Effet:** Exacerbant davantage ses émotions, le pratiquant du Neidan est maintenant capable d'enflammer tout objet de composition végétale, même mouillé, en contact avec sa main ou son pied, en réalisant un Test de Terre + Alchimie Interne SR 9.

En cas d'échec, il se brûle et subit son niveau de Feu en dégâts, tandis que ses vêtements disparaissent en fumée.

En cas d'échec critique, l'émotion s'empare du corps du pratiquant et il devra réussir immédiatement un Test

de Terre + Méditation SR 9 pour reprendre le contrôle de son corps en tombant inconscient. S'il rate ce test, il attaquera aussitôt à mains nues (Talent Boxe) amis comme ennemis avec une fureur telle qu'il disposera d'un bonus de 6 aux dégâts et en consommant systématiquement deux fois son score de Terre en Chi pour avoir un bonus au toucher, même s'il devait alors puiser dans ses points de Souffle pour alimenter sa consommation en Chi. Il fera uniquement des attaques simples de contact, sans Tao ni manoeuvre ni magie ni aucun style, même s'il en dispose.

Durant cet accès de folie, il ne tentera ni de parer ni d'esquiver : courir sur la cible la plus proche et frapper sont ses seules actions possibles. Il pourra refaire un Test de Terre + Méditation SR 9 au début de chaque Tour pour reprendre le contrôle et tomber alors inconscient.

Utilisée en combat de Boxe, avec le Tao des Dix Mille Mains au niveau 1, cette pratique du Neidan permet d'augmenter les dégâts infligés de 3, ou du chiffre de l'éventuel équilibre Yin-Yang obtenu au Test de Terre + Alchimie Interne, en plus d'enflammer les vêtements ou l'armure d'origine végétale de son adversaire.

#### *Au Cœur du Brasier*

**Talent :** Alchimie Interne Maître (4)

**Pré requis :** Connaître De l'Huile sur le Feu

**Temps de préparation :** Une action

**Durée :** Un nombre de Tour égal au score de Feu du pratiquant

**Zone d'effet :** Une arme ou un objet métallique en contact avec la main ou le pied

**Coût en Chi :** 12

**Amélioration :** 1 Tour supplémentaire par 6 points de Chi supplémentaires dans la limite de son score en Feu.

**Effet:** Le pratiquant du Neidan est à ce niveau capable de chauffer à blanc le métal de son arme en main ou d'une entrave à ses pieds, en réalisant un Test de Terre + Alchimie Interne SR 11.

Utilisée en combat, l'arme rougie inflige des dégâts augmentés de 4 à condition qu'elle soit en métal et que ses dégâts normaux soient inférieurs ou égaux au score de Feu du pratiquant (s'ils sont supérieurs, les dégâts ne sont augmentés que de 2). Le pratiquant ne se brûle pas au contact du métal qu'il a lui-même rougi. Utilisée contre une pièce de métal comme une entrave, sa solidité est diminuée de 4 pendant la durée du sort pour la briser ou la déformer.

En cas d'échec, il se brûle et subit le double de son niveau de Feu en dégâts, tandis que ses vêtements disparaissent en fumée et que ses poils et cheveux grillent, ne laissant que des cendres à leur place.

En cas d'échec critique, l'émotion s'empare du corps du pratiquant et il devra réussir immédiatement un Test de Terre + Méditation SR 9 pour reprendre le contrôle

de son corps en tombant inconscient. S'il rate ce test, il attaquera aussitôt à mains nues (Talent Boxe) amis comme ennemis avec une fureur telle qu'il disposera d'un bonus de 6 aux dégâts et en consommant systématiquement deux fois son score de Terre en Chi pour avoir un bonus au toucher, même s'il devait alors puiser dans ses points de Souffle pour alimenter sa consommation en Chi. Il fera uniquement des attaques simples de contact, sans Tao ni manoeuvre ni magie ni aucun style, même s'il en dispose.

Durant cet accès de folie, il ne tentera ni de parer ni d'esquiver : courir sur la cible la plus proche et frapper sont ses seules actions possibles.

Il pourra refaire un Test de Terre + Méditation SR 9 au début de chaque Tour pour reprendre le contrôle et tomber alors inconscient.

#### *L'Âtre*

**Talent :** Alchimie Interne Légendaire (5)

**Pré requis :** Connaître Au Cœur du Brasier

**Temps de préparation :** Une action

**Durée :** Un nombre de Tours égal au score de Feu du pratiquant

**Zone d'effet :** Un cercle de rayon égal à la moitié du score en Feu du pratiquant

**Coût en Chi :** 15

**Amélioration :** 1 Tour supplémentaire par 7 points de Chi supplémentaires dans la limite de son score en Feu.

**Effet :** Le pratiquant du Neidan crée autour de lui une aura de défense en réalisant un Test de Terre + Alchimie Interne SR 11. Toute personne y pénétrant, à l'exception du pratiquant bien sûr, subit 5 points de dégâts par Tour tant qu'elle y reste.

En cas d'échec, le pratiquant se brûle et subit le double de son niveau de Feu en dégâts, tandis que ses vêtements disparaissent en fumée, que ses poils et cheveux grillent, ne laissant que des cendres à leur place.

En cas d'échec critique, l'émotion s'empare du corps du pratiquant et il devra réussir immédiatement un Test de Terre + Méditation SR 9 pour reprendre le contrôle de son corps en tombant inconscient. S'il rate ce test, il attaquera aussitôt à mains nues (Talent Boxe) amis comme ennemis avec une fureur telle qu'il disposera d'un bonus de 6 aux dégâts et en consommant systématiquement deux fois son score de Terre en Chi pour avoir un bonus au toucher, même s'il devait alors puiser dans ses points de Souffle pour alimenter sa consommation en Chi. Il fera uniquement des attaques simples de contact, sans Tao ni manoeuvre ni magie ni aucun style, même s'il en dispose.

Durant cet accès de folie, il ne tentera ni de parer ni d'esquiver : courir sur la cible la plus proche et frapper sont ses seules actions possibles. Il pourra refaire un Test de Terre



+ Méditation SR 9 au début de chaque Tour pour reprendre le contrôle et tomber alors inconscient.

#### *L'Étincelle*

**Talent :** Alchimie Interne Divin (6)

**Prérequis :** Connaître L'Âtre

**Temps de préparation :** Une action

**Durée :** Instantanée

**Zone d'effet :** Un volume approximatif d'un ballon de football, au contact de la main ou du pied, de matière inerte.

**Coût en Chi :** 10

**Amélioration :** /

**Effet :** Le pratiquant du Neidan est désormais capable de faire brûler n'importe quelle matière grâce à l'exacerbation extrême de ses feux intérieurs, en réalisant un Test de Terre + Alchimie Interne SR 13.

En cas de réussite, la zone d'effet disparaît purement et simplement, vaporisée par l'intense chaleur. Il est possible que les objets environnants prennent également feu naturellement s'ils sont inflammables.

En cas d'échec, il se brûle et subit le triple de son niveau de Feu en dégâts, tandis que ses vêtements disparaissent en fumée et que ses poils et cheveux grillent, ne laissant que des cendres à leur place.

En cas d'échec critique, l'émotion s'empare du corps du pratiquant et il devra réussir immédiatement un Test de Terre + Méditation SR 9 pour reprendre le contrôle de son corps en tombant inconscient. S'il rate ce test, il attaquera aussitôt à mains nues (Talent Boxe) amis comme ennemis avec une fureur telle qu'il disposera d'un bonus de 6 aux dégâts et en consommant systématiquement deux fois son score de Terre en Chi pour avoir un bonus au toucher, même s'il devait alors puiser dans ses points de Souffle pour alimenter sa consommation en Chi. Il fera uniquement des attaques simples de contact, sans Tao ni manoeuvre ni magie ni aucun style, même s'il en dispose.

Durant cet accès de folie, il ne tentera ni de parer ni d'esquiver : courir sur la cible la plus proche et frapper sont ses seules actions possibles. Il pourra refaire un Test de Terre + Méditation SR 9 au début de chaque Tour pour reprendre le contrôle et tomber alors inconscient.



## Scénario Les Fils des Yi Ji

### Synopsis

Premier scénario de la Campagne:

#### *Le Vent du Voyage*

Cette Campagne vous fera voyager avec vos PJs à travers tout le Zhongguo. Vous découvrirez la magnifique capitale du Qi, foulerez l'herbe des plaines du Yan, contemplez Hengshan, le mont du Nord ainsi que les différents mystères que recèle le Jiang Hu, le monde secret des forêts et des lacs. Vous deviendrez des Légendes ou vous tomberez dans l'oubli et la honte.

La Campagne se composera de 5 scénarios de 3 heures de jeu, initialement prévue pour un groupe de 3 PJs, constitué d'un exorciste (PJ1), d'une artiste errante (PJ2) et d'un mercenaire (PJ3). Elle a été écrite pour des MJ débutants, mais les vieux briscards du JdR pourront l'étoffer très facilement.

Elle comportera un grand nombre d'êtres et de créatures que seul un Exorciste pourra combattre, c'est pourquoi je vous recommande fortement d'en intégrer un. Si vous n'avez pas d'Exorciste, il y aura toujours une alternative décrite.

### Impliquer les joueurs

La quête principale des PJs sera de retrouver la sœur de l'un d'entre eux. Ils pourront être de vieux amis ou tout simplement se rencontrer dans l'auberge (voir l'introduction).

Quoi que vous choisissiez, le PJ cherchant sa sœur se rendra à Linzi. En effet, celle-ci avait pour habitude de se rendre chaque mois en ville faire le marché, puis de passer rendre visite à sa grand-mère. Cela fait maintenant deux jours qu'elle n'est pas revenue.

## Sommaire

### Prologue

#### Acte I La Croisée des Destins

Scène 1 L'addition s'il vous plaît

Scène 2 Chez Mamie

#### Acte II L'Accord

Scène 1 Un service en vaut un autre

Scène 2 Vous avez du feu ?

#### Acte III Le Départ

### Annexes

## Prologue

*Dans une grotte près d'un petit village du Zhao, deux jeunes hommes parlent de leur avenir :*

- Alors, il suffit juste que je t'amène cette fille ?

- Oui mon ami, amène-moi cette fille et le royaume de Qin tombera.

- D'ici un mois, tu auras ce que tu demandes et je pourrai enfin voir le sang de ces chiens du Qin couler.

- Il coulera mon ami, il coulera...



## Acte 1

### La Croisée des Destins

#### Scène 1 L'addition s'il vous plaît

Vous voici dans la capitale culturelle du Zhongguo, Linzi. La ville accueille près de 300 000 habitants. Ses universités, où sont formés les dirigeants de demain, sont les plus prisées de tous les Royaumes Combattants. C'est une ville où les livres sont aussi sacrés que la vie elle-même (cf. LdB de Qin Description de Linzi p.35). Vous vous trouvez actuellement dans une ruelle au sud.

PJ1 marche dans la ruelle en direction du marché et décide de s'arrêter boire un verre à l'auberge. Il s'assied à une table proche de celle du mercenaire et commande un verre.

PJ2 (artiste errante) est en train de chanter ou de jouer de la musique dans l'auberge.

*Note: Si vous n'avez pas d'artiste, le PJ2 sera un client de l'auberge.*

PJ3 (mercenaire) se trouve sur la terrasse de cette auberge en train de boire une liqueur de pomme.

*Note: Si vous avez plus de PJs faites en des clients de l'auberge.*

#### **Test de perception SR 7**

Réussite : le personnage voit une bande d'adolescents se diriger vers l'auberge. Ils ont le sourire aux lèvres.

L'un des adolescents, portant une petite moustache, s'adresse au PJ1. Le reste de la bande se tient derrière lui (nombre de personnes de la bande = PJs x 2).

« Je suis Fung et toi, qui es-tu et que fais-tu en ville? »

Le PJ1 répond.

« Tu n'as pas encore payé la taxe aux Fils des Yi Ji (Voir Annexe pour la description des Fils des Yi Ji). Tout le monde sait que pour circuler librement en ville, il faut la verser. Alors donne-nous s'il-te-plaît 50 Dao ou nous devrons te les prendre de force. »

Là, plusieurs options s'offrent au PJ1 qui n'a bien évidemment pas cette somme sur lui :

- Tenter de fuir mais la bande se verra offrir une action gratuite pour ce tour.

- Attaquer le premier et bénéficier d'un bonus de 2 en initiative pour ce tour.

- Rester assis et attendre l'attaque pour bénéficier d'un bonus pour ses tests de défense.



Le combat entre le PJ1 et la bande doit s'engager. Les gens présents dans l'auberge se sont tous levés et écartés sauf le mercenaire.

L'aubergiste viendra pour calmer le jeu en demandant tout d'abord au PJ1, puis à la bande de partir. Il se fera bousculer et frapper par le chef de celle-ci. La bande va renverser des tables, les autres PJs seront dérangés, voire heurtés par des couverts, le but étant qu'ils se mêlent à la bagarre.

Au bout de deux tours, la milice se dirige vers l'auberge et la bande se disperse. Les PJs n'auront d'autre choix que de prendre la fuite s'ils ne veulent pas se faire arrêter et emprisonner.

## Scène 2 Chez Mamie

Après la fuite de l'auberge, il faut vous arranger pour que les PJs arrivent chez la grand-mère du PJ1.

Le PJ1 n'aurait pas pu s'en sortir sans l'aide des autres PJs, il est à court de temps et a donc besoin d'eux pour retrouver sa sœur.

Ce dernier n'a qu'une seule piste pour la retrouver : il sait qu'elle devait se rendre chez leur grand-mère.

Vous marchez dans les rues de Linzi en direction de la maison de mamie. Une fois arrivés, vous découvrez une petite maison qui rappelle à PJ3 de très bons souvenirs d'enfance. Mais aujourd'hui la situation est toute autre.

### Test de Perception PJ1 SR7

Réussite : la porte de la maison est fermée : ce n'est pas normal car mamie avait pour habitude de la laisser grande ouverte.

Que faites-vous ?

A l'intérieur, il y a de la lumière : une bougie est allumée et éclaire faiblement la maison. Si les PJs appellent la mamie, ils n'auront aucune de réponse. Des assassins (un par PJ) attendent dans la maison.

Ils ont tué la pauvre vieille dame. Leur chef savait

que quelqu'un viendrait à la recherche de la fille et ont reçu l'ordre de tuer toutes les personnes qui y pénétreraient.

Dès que les PJs entreront, un des assassins soufflera la bougie pendant qu'un autre fermera la porte. Les PJs seront aveuglés pendant un tour (sauf ceux qui possèdent et souhaitent utiliser le Tao de l'Oeil Intérieur).

Au bout du deuxième tour de combat, le fantôme de la vieille femme apparaît et attaque au hasard les PJs et les assassins. Seul l'exorciste pourra l'affronter (voir LdB pour les règles sur les fantômes). Il devra faire en sorte que l'âme de sa grand-mère repose en paix en lui parlant et tuant ses meurtriers.

*Note: Si vous n'avez pas d'exorciste: vous avez le choix soit de supprimer le fantôme de grand-mère du scénario soit de garder la grand-mère. Les PJs devront alors faire appel à un exorciste pour apaiser la vieille femme.*

Sur les corps des assassins, les PJs ne trouveront rien si ce n'est quelques plumes noires. Le cadavre de la grand-mère se trouve sous une couverture (cela doit faire 2 jours qu'elle est morte). On lui a tranché la gorge. Laissez le temps aux PJs d'élaborer diverses théories au sujet de cette tentative d'assassinat et du meurtre de la grand-mère. Puis, quand vous jugerez qu'ils se sont assez creusés les méninges, faites apparaître les Fils des Yi Ji.

Un homme entre alors dans la maison de mamie.



C'est le chef des Yi Ji, Gensang, qui s'adresse aux PJs (voir Annexe pour la description de Gensang) :

« Je ne veux pas vous combattre, je veux juste vous parler et vous proposer un marché. »

## Acte 2 L'Accord

### Scène 1 Un service en vaut un autre

« Je suis navré pour votre grand-mère, mais il y a autre chose : votre sœur a disparu, n'est-ce pas ? »

Les PJs parlent.

« Je sais des choses à propos de votre sœur, vous devrez néanmoins me rendre un service, savez-vous qui je suis ? »

Les PJs parlent.

« Je suis le chef des Fils des Yi Ji et je m'appelle Gensang. Nous, les fils des Yi Ji, ne possédons pas de nom de famille. Mon père est un conseiller du Roi du Qi, Tian Jian. Il s'appelle Yan Chun. Ma défunte mère était l'une de ces courtisanes qui tombent enceintes et que les maisons de plaisir mettent à la porte. J'ai toujours haï mon père car il l'a répudiée et ne m'a jamais considéré comme son fils. Vous devrez lui remettre cette lettre. C'est un érudit qui passe son temps dans la Grande Bibliothèque. Après cela, je viendrai vous voir pour vous donner des informations sur votre sœur. »

Les PJs parlent.

Si les PJs demandent ce qui se trouve dans cette lettre, Gensang leur dira que ce sont des menaces : il va révéler aux habitants de Linzi que Yan Chun est son père (c'est un mensonge, voir la description de Gensang et de son père).

La lettre est cachetée et Gensang leur fait savoir qu'il ne leur dira rien sur la sœur si les PJs l'ouvrent avant de la remettre à son père.

Pour cela, ils seront constamment surveillés par des membres de la Fraternité (bande des Fils des Yi Ji).



Si les PJs veulent en savoir plus sur les Fils de Yi Ji, Gensang leur expliquera comment fonctionne la bande (voir annexe pour la description des Fils de Yi Ji).

« Vous devez pénétrer dans la Grande Bibliothèque et il vous faudra pour cela vous déguiser. Les bibliothèques sont réservées aux seuls érudits et étudiants mais je vous fournirai des vêtements et des documents prouvant que vous êtes habilités à y entrer. »

S'il y a une femme dans le groupe des PJs, elle devra se déguiser en homme, celles-ci n'étant pas admises dans de tels lieux.

Vous vous rendez donc vers la Grande Bibliothèque de Linzi, le bâtiment est impressionnant par sa taille et sa splendeur. Plusieurs gardes vous font obstacle à l'entrée.



### Scène 2 Vous avez du feu ?

Les PJs vont devoir jouer la comédie pour entrer dans la bibliothèque et expliquer ce qu'ils viennent y faire... Quand vous jugerez que les gardes sont convaincus, laissez-les entrer. Ils seront fouillés pour savoir s'ils portent une arme. Les PJs seront donc désarmés (sauf ceux qui possèdent et utilisent le Tao de l'Ombre Dissimulée).

La bibliothèque est un vrai labyrinthe. Gensang vous a informés que Yan Chun est un Mohiste et qu'il passe ses journées à lire le Mo Zi dans l'aile ouest de la bibliothèque. Il vous a aussi décrit l'homme :

« La quarantaine, les cheveux grisés, attachés en une longue queue de cheval, des vêtements luxueux et un petit ventre rond. Il est accompagné d'un garde du corps. »

Autant dire qu'il ressemble à beaucoup de personnes présentes dans ce lieu.

Les PJs risquent de ne pas tomber directement sur lui. N'hésitez pas à décrire les personnes présentes dans la bibliothèque et à les mettre sur de fausses pistes.

Voici une conversation entre deux notables que les PJs entendront :

« *Le Premier ministre a décidé de rompre l'accord passé avec les Fils des Yi Ji.* » dit l'un d'eux.

« *Tant mieux, j'en avais assez de voir ces mioches agresser des gens pour leur voler leur argent.* » répond l'autre homme.

Une fois devant Yan Chun, voici ce qui se passera quand il lira la lettre :

« *Alors comme ça, le Premier ministre vous envoie pour me tuer.* »

Plusieurs hommes sortent de l'ombre (nombre = PJs x 3)  
Les PJs parlent.

« *Je savais que cela n'était qu'une question de temps, c'est pourquoi j'ai pris quelques dispositions. Vous m'en voyez désolé, mais vous allez mourir.* »

Les hommes du conseiller se jettent alors sur vous. Il n'y a pas vraiment de combat. En effet, les PJs remarquent très vite que leurs assaillants font tout pour ne pas les blesser.

Lors du combat, arrangez-vous pour que plusieurs bougies soient renversées. Des tables doivent prendre feu et un incendie doit se déclarer au bout du 2ème tour. Dès qu'il débutera, les assaillants s'enfuiront.

Pour ne pas finir brûlés, les PJs devront faire de même. Ils seront poursuivis par les gardes mais la panique causée par l'incendie à l'intérieur de la bibliothèque leur permettra de s'échapper facilement.

Les pompiers tentent d'arrêter l'incendie et de sauver le maximum d'ouvrages. Une fois dehors vous voyez Gensang vous faire signe.

« *Dépêchez-vous, toute la ville sera bientôt à votre recherche.* »

## Acte 3 Le Départ

Il se peut qu'à ce moment du scénario que les PJs soient en colère après Gensang et qu'ils ne veuillent pas le suivre. Arrangez-vous pour qu'ils le fassent.

Il pourra les menacer de mort par exemple, ou ne rien vouloir révéler au sujet de la sœur du PJI. Une fois à l'abri, Gensang parlera aux PJs :



« *Bon je vous dois des explications : mon père et moi avons organisé cette fausse tentative d'assassinat afin de discréditer le Premier ministre. C'était le seul moyen pour moi de sauvegarder la Fraternité car le ministre voulait rompre l'accord que nous avons passé avec les autorités il y a maintenant un siècle. Nous serions alors devenus des parias. Grâce à vous, le Premier ministre va être évincé du gouvernement et mon père sera choisi pour lui succéder. Pour cela, la Fraternité, mon père et moi-même vous serons éternellement reconnaissants.* »

Les PJs parlent.

« *Un bateau vous attend au port, vous devez vous rendre au Yan le plus tôt possible car votre sœur et ses ravisseurs se dirigent là-bas.* »

Les PJs parlent.

« *Je suis un homme d'honneur, je vais donc vous dire ce que je sais sur elle. Nous l'avons suivie dès son arrivée en ville. Elle s'est rendue chez votre grand-mère puis a été enlevée par un groupe d'hommes. Ils ont ensuite pris la mer en direction du port de Liaodong, hier, dans la journée.* »

Les PJs parlent.

Gensang vous conduit alors vers votre navire.

« *Encore merci pour votre aide et j'espère que vous retrouverez votre sœur. Evitez de revenir à Linzi pendant une bonne dizaine de semaines. Vous y êtes désormais considérés comme des assassins. Que le Vent du Voyage vous mène à votre sœur.* »

Ainsi débute votre voyage vers le Yan...

# Annexes

## Les Fils des Yi Ji

### L'Histoire de la Fraternité:

Les fils des Yi Ji sont des bâtards, des fils d'hommes riches et influents et de courtisanes exerçant leurs talents dans les maisons de plaisir. Certaines de ces courtisanes tombent enceintes et se font mettre dehors.

La Fraternité des Fils de Yi Ji fut créée par le fils de l'une d'elles, il y a plus de 100 ans. Il a recueilli ces bâtards sous son toit, les aidant à trouver un travail et à éviter la mendicité, seule alternative pour ces enfants.

La Fraternité est devenue depuis une source de renseignements pour les autorités, possédant plusieurs planques en ville. A l'âge de 23 ans, le Chef des Fils des Yi Ji doit la quitter.

### L'organisation de la Fraternité:

Elle est divisée en plusieurs niveaux :

1. *Le Chef des Aînés* : il dirige la Fraternité, doit prendre soin des jeunes et les guider. Il est élu par les Aînés.

2. *Les Aînés* : ce sont les plus vieux membres, ils rassemblent toutes les informations sur les personnes présentes en ville. Ils sont âgés de 18 à 23 ans.

3. *Les Cadets* : en pleine adolescence, ce sont eux qui vont collecter les informations en ville et la taxe de 50 Dao. Ils sont âgés de 13 à 18 ans.

4. *Les Benjamins* : ce sont les plus jeunes, envoyés à l'école grâce à l'argent des taxes. Ils sont âgés de 0 à 13 ans.

5. *Les Mères* : ce sont les mères des fils de la Fraternité qui ont accepté d'aider les Aînés dans l'éducation des enfants.

## Personnalités

### Gensang : Le chef actuel des Fils de Yi Ji

**Description** : Agé de 23 ans, Gensang devra bientôt quitter la fraternité. C'est un bon chef et un expert en déguisement. Il est le fils d'un des conseillers de Tian Jian, Yan Chun. Celui-ci a toujours aimé son fils même s'il n'en a jamais reconnu la paternité.

Un jour, Yan Chun est venu demander de l'aide à son fils. Le conseiller avait appris que le Premier ministre voulait mettre fin à la Fraternité.

Il lui expliqua alors son plan pour la sauver. Pour cela, ils allaient devoir discréditer le ministre aux yeux du roi et du peuple. Ainsi, une fois le Premier ministre évincé, le conseiller prendrait sa place. C'est ainsi qu'ils mirent en place cette fausse tentative d'assassinat.

**Aspects** : Métal 3 Eau 5 Terre 2 Bois 3 Feu 4

**Aspects secondaires**: Chi 24, Souffle vital 7/5/3/2/1, Défense Passive 10, Résistance : 5

**Don et Faiblesse** : Souplesse Féline / Loyauté du Chien

**Talents**: Bangshù (3) Esquive (3) Acrobatie (4) Commandement (2) Larcins (3) Discrétion (3) Escalade (3) Investigation (3) Perception (3)

**Manœuvres** : Bangshù (coup double, parade totale, mise à distance, harcèlement)

**Taos** : Tao des 6 Directions (3), Tao de l'Oeil intérieur (3), Tao de l'Ombre dissimulée (3)

**Équipement** : Bang, Vêtements épais, Corde et Grappin.

*Fung* : (voir règles des Sbires)

**Aspects**: Bois 2 Eau 2 Feu 3 Terre 2 Métal 3

**Défense passive**: 6

**Résistance**: 5

**Talents** : Bàngshù (Bâton) 2, Intimidation 2, Diplomatie 1, Eloquence 1

*Bande d'adolescents* : (Sbires)

**Aspects**: Bois 1 Eau 2 Feu 3 Terre 2 Métal 2

**Défense passive**: 5

**Résistance**: 4

**Talents** : Bàngshù (Bâton) 1, Intimidation 2, Diplomatie 1, Eloquence 1

*Assassins* : (Sbires)

**Aspects**: Bois 1 Eau 3 Feu 1 Terre 1 Métal 4

**Défense passive**: 6

**Résistance**: 5

**Talents** : Daoshù (Poignard) 3, Acrobatie 2, Perception 1, Lancer (Poignards) 1

*Gardes de Yan Chun* : (Sbires)

**Aspects**: Bois 1 Eau 1 Feu 1 Terre 3 Métal 3

**Défense passive**: 4

**Résistance**: 6

**Talents** : Jianshù (Épée) 2, Boxe 1, Perception 1, Esquive 1

*Fantôme de Mamie*

**Aspects**: Bois 3 Eau 3 Feu 5 Terre 3 Métal 2

**Défense passive**: 8

**Souffle vital**: 15/0 (les fantômes ne sentent pas la douleur)

**Talents** : Eloquence 3, Daoshù 2, Empathie 2, Littérature 1

**Pouvoirs** : Immatérialité, Invisibilité 3, Terreur 5

# Scénario Et au milieu coule une rivière ...

## Synopsis

Scénario pré-introductif à la campagne officielle.

Au nord-est de la commanderie de Laoxi, proche de la frontière septentrionale entre le Royaume de Yan et les territoires Xiongnu, le clan de l'Épée Vivante est chargé de protéger les villages alentours.

Actuellement, les raids xiongnu sont particulièrement audacieux et le Clan peut difficilement faire face à la force et à la témérité des barbares du nord.

Le chef du clan, Bénédiction des Trois Monts, devrait faire appel aux forces militaires du Chef de district, Wu Yong, mais cela pourrait sonner le glas de la souveraineté de sa famille sur le petit fief...

Ce scénario permet de sensibiliser vos joueurs à la problématique Xiongnu. En effet, celle-ci est un ressort essentiel du scénario officiel «Le prince félon» proposé dans le livret de l'écran.

La trame, assez linéaire, doit déboucher sur un constat: la lenteur administrative et la faiblesse des frontières conduisent à d'immenses gâchis.

## Impliquer les joueurs

Quelles qu'en soient les raisons, vos joueurs ont décidé de rendre visite au Clan de l'Épée Vivante.

Il se peut que le maître d'armes de ce clan soit à même d'enseigner une technique martiale convoitée, que Bénédiction des Trois Monts soit détenteur de connaissances que vos joueurs recherchent...

## Sommaire

### Acte I Le signe de la jeune fille à marier

Scène 1 Rencontre dans les bois

Scène 2 Une région sous la menace xiongnu

Scène 3 Le Clan de l'Épée Vivante

### Acte II Les tourments de Bénédiction des Trois Monts

Scène 1 Les incursions xiongnu

Scène 2 Jeune fille solitaire et sauvageonne

### Acte III Une ambassade difficile

Scène 1 La ville de Xuanzan

Scène 2 Audience en terrasse

Scène 3 Retour au Clan

### Acte IV Préparatifs avant la bataille

### Acte V La bataille de Jie-shi

### Annexes

## Acte 1

### Le signe de la jeune fille à marier

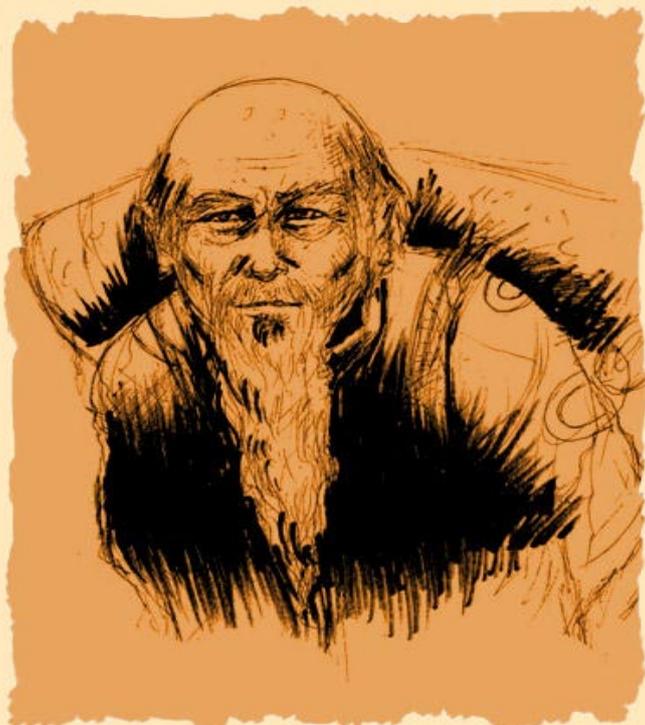
#### Scène 1 Rencontre dans les bois

Les personnages traversent une forêt, ils sont à environ deux jours des terres du Clan. À la tombée de la nuit, sur un petit chemin, ils aperçoivent un voyageur solitaire qui se dirige vers eux.

L'homme semble âgé, il porte une barbe fine et longue qui prolonge son visage vers un corps tout en finesse, serré dans un chang pao propre et coloré malgré son usure.

Le vieux pérégrin s'arrête et fixe les personnages en souriant. Peut-être ceux-ci vont-ils le saluer et engager la conversation avec lui. Le vieil homme insistera pour passer la nuit en leur compagnie: la forêt n'est pas sûre et le voyageur apprécie la compagnie. Courtois et sympathique, l'homme déclare s'appeler Dao-sheng.

Il partage volontiers son repas avec les personnages mais ne possède, dans son petit baluchon en coton, ni céréale, ni viande; seulement des légumes. Les langues vont peut-être se délier, c'est le moment où vos joueurs feront une



mise au point sur leur projet, le but de ce voyage, régleront les conflits. Le vieil homme est prêt à les aider s'il le peut.

Il voyage depuis quelques temps dans la région mais il les préviendra: ses conseils ont peu de valeur car il ne se comporte pas en zhen-ren, l'Homme véritable selon les préceptes taoïstes.

A la fin du repas, Dao-sheng propose de lire et d'interpréter les trigrammes et les hexagrammes selon le Livre des Mutations afin d'aider les personnages dans leur voyage. Il jette alors des petits os d'animaux dans les braises du feu de camp. L'obscurité entoure les personnages qui fixent avec curiosité ce qui va sortir du faible halo de lumière.

Ils entendent le vieil homme marmonner:

#### **Test de Bois + Perception SR 9**

Réussite: «... grrblll... une ligne forte suivie... grrblll... une ligne faible se transforme en ligne forte... grrblll... le signe de la jeune fille à marier... grrblll ... ce n'est pas un bon signe... grrblll». Puis, d'une voix plus forte, en regardant un personnage (peut-être le joli cœur du groupe s'il existe): «Le signe de la jeune fille à marier. La jeune fille à marier dit: 'les exploits d'aujourd'hui font les malheurs de demain... ».

Sur ces étranges paroles, la compagnie peut se préparer à dormir. À l'aube, Dao-sheng prend congé des personnages en les remerciant pour l'agréable dîner.

## **Scène 2 Une région sous la menace xiongnu**

Les personnages peuvent se remettre en route, ils ne croiseront probablement personne dans cette partie du Yan. Le jour de leur arrivée sur les terres du Clan, ils passeront à travers un petit hameau. Les mines défaites des habitants, pouvant aller jusqu'à l'hostilité voire l'agressivité si l'un des personnages du groupe est d'origine xiongnu, sont un signe des attaques répétées des tribus du Nord sur la région.

Une petite conversation permet d'apprendre que ce hameau n'a pas encore été touché, mais il a été rapporté que des villages plus à l'est ont été ravagés par les pillards.

## **Scène 3 Le Clan de l'Épée Vivante**

Au centre du gros village de Jie-shi, le Manoir du Clan de l'Épée Vivante déploie ses tours et son bâtiment à deux étages. La petite ville est composée d'une quarantaine de maisons regroupant environ six cents habitants.

Une petite muraille carrée, percée d'une simple porte au milieu de chaque tronçon, ceinture la ville. Les bannières du Clan flottent dans le vent (un test de Feu + Héraldique, SR: 9 ou 7 si le personnage possède la Connaissance «Histoire du Yan», permet de déterminer que les membres de ce Clan sont une branche cadette de la famille de Yan Muhou).

Autour de la ville, les personnages peuvent voir les cultures s'étendre sur quelques li; ils remarqueront cependant rapidement que la plupart des terres sont en jachère.

A moins d'une li, ils seront frappés par la vision d'une immense digue, récemment érigée, destinée à contenir les eaux de la rivière Jiang, un affluent important de la rivière Liao. On peut encore distinguer des ouvriers au travail sur ce formidable ouvrage.

Pénétrer dans la ville ne pose aucune difficulté particulière, à moins qu'un ou plusieurs des personnages ne soit d'origine xiongnu. Il faudra se présenter à l'entrée du manoir pour se faire accueillir rapidement par l'intendant Tian Qi.

La découverte du manoir peut se faire plus ou moins rapidement. Insistez sur la richesse modérée de ce Clan: on peut voir les beaux restes d'une ancienne splendeur (un immense tripode gravé au centre de la cour, de vieilles calligraphies aux murs, quelques belles céramiques) mais l'aspect actuel manque d'entretien (la couleur des dessins sur les laques rouges qui ornent les colonnes est passée, les tuiles vertes qui recouvrent le corps principal du manoir tendent à présent vers des tons pastels...).

Les membres du Clan semblent, eux aussi, moins nombreux que durant un âge d'or aujourd'hui révolu. Il n'y a qu'une trentaine d'hommes armés, leur famille et une dizaine de serviteurs.

À la tête du Clan, Bénédiction des Trois Monts est un homme d'une quarantaine d'années, robuste, ouvert et agréable.

Il porte malheureusement mal le nom de Bénédiction car sa femme n'a pu lui donner qu'un seul enfant: une fille, âgée à présent de 17 ans, Pureté du Jade. Cette dernière n'est pas particulièrement jolie mais possède cette beauté de la noblesse d'antan que dessine un caractère bien trempé.

Elle apparaîtra soucieuse et contrariée. Deux jeunes wu xia appartiennent aussi au Clan de l'Épée Vivante: ce sont les neveux de Bénédiction des Trois Monts, Cogne Nuages et Puce Bondissante.

Un invité est présent au manoir: Wu Zong, dit Dragon Opportun. Il s'agit du fils du Gouverneur du district de Xuanzan venu négocier, contre toutes les traditions, son propre mariage avec Pureté du Jade. C'est un homme âgé de 24 ans, au corps puissamment bâti, le regard fier, parfois arrogant.



En ville, les personnages pourront entendre parler d'un Homme de Mo, Gao Xia, puis le rencontrer. C'est à ses travaux que la ville doit la digue toute neuve, fruit de deux longues années de travail de la part de la population. En mohiste, Gao Xia est un homme qui vit simplement; il sera accueillant pour des personnages simples et naturels, mais très réservé, presque courroucé, par des personnages tordus, trop policés ou calculateurs.

## Acte 2

### Les tourments de Bénédiction des Trois Monts

#### Scène 1 Les incursions xiongnu

Bénédiction des Trois Monts accueille de manière bienveillante les personnages et les invite à séjourner quelques temps dans sa demeure.

Après le repas du soir, à la demande des personnages ou de lui-même – il sera alors un peu gêné – le maître des lieux leur expliquera le problème actuel de son Clan.

Il s'agit des attaques répétées et violentes d'une tribu xiongnu, Faucons aux Poings, dirigée par un certain Mutagai, Faucon Audacieux. Depuis de longues années, les relations avec les Xiongnus étaient stables grâce au commerce; il n'y avait à déplorer que l'égarement de quelques troupeaux ou le pillage de quelques fermes isolées. Il y avait même un marché par mois lunaire avec les tribus xiongnues en ville.

Or, depuis maintenant un mois, les raids des barbares se dirigent vers des villages de plus en plus importants et se rapprochent de Jie-shi, la ville où se situe le manoir. Les hommes, vieillards et enfants, sont tués, les femmes violées puis massacrées par les nomades du Nord. Les récoltes et les bêtes sont volées. Les terribles Xiongnus ne laissent que sang et désolation après leur passage.

La population résidant sur les terres du Clan se trouve désemparée par ces attaques, nerveuse et apeurée. Malheureusement, le Clan n'a plus les moyens de protéger tous les villages alentours et Bénédiction des Trois Monts doute même d'avoir assez de troupes pour défendre la ville contre une attaque qui ne saurait tarder. Le chef du Clan est d'autant plus contrarié que ses ancêtres ont reçu, en échange du pouvoir sur ce fief, la charge de protéger le Yan contre les invasions barbares qui passent par ces terres.

Quelques jours peuvent se passer entre cette conversation et le constat final: que ce soient les joueurs qui le proposent ou Bénédiction des Trois Monts qui le demande, il faut rapidement faire appel aux troupes du Gouverneur de Xuanzan pour renforcer la région et combattre les Xiongnus. Hélas, les personnages comprendront les réticences de Bénédiction des Trois Monts: cela signifiera sans doute l'annexion des terres du Clan par l'autorité du District, la fin de sa famille ainsi que celle des traditions du Clan de l'Épée Vivante.

## Scène 2 Une jeune fille solitaire et sauvageonne

Les quelques jours passés au sein du manoir permettent aux personnages de remarquer un étrange manège. Wu Zong, le Dragon Opportun, semble courtiser la jeune Pureté du Jade.

Il accuse échec sur échec jusqu'à ce que la jeune fille évite ostensiblement de le rencontrer ou de lui parler.

Les personnages peuvent aussi comprendre dans les attitudes de Bénédiction des Trois Monts que Wu Zong lui propose d'échanger sa fille contre un renfort de troupes commandées par lui-même: la sûreté du Clan sera garantie dans tous les domaines.

A entendre les éclats de voix entre Bénédiction des Trois Monts et sa fille, il apparaît que la jeune fille ne compte pas vivre avec Dragon Opportun (qu'elle surnomme Impor-tun), et que son père, ayant manifestement laissé beaucoup de liberté dans l'éducation de sa fille, n'obligera pas sa fille à un mariage de raison.

Les personnages pourront essayer de se lier plus avant avec la jeune femme. Selon leur diplomatie et leur délicatesse, voire des partis pris bien tranchés en sa faveur, la jeune fille se livrera ou non à eux. Mais elle ne révélera pas son amour secret pour un chef xiongnu rencontré jadis au marché, sauf peut-être à un personnage d'origine xiongnu en qui elle aurait trouvé les valeurs qu'elle affectionne chez l'objet de son désir.

Les relations seront tendues avec Dragon Opportun si les personnages se mettent en travers de ses projets. Que ce soit en se rapprochant de la jeune fille ou en l'écartant de l'oreille du père, Wu Zong considérera les personnages comme des concurrents, des obstacles et essaiera de leur nuire.

Dans le meilleur des cas, ces derniers seront purement ignorés de ce fils de la noblesse du Yan qui les traitera, au mieux, avec mépris. Il est certain que celui-ci ne leur apportera aucune aide pour contacter son père.

Ce serait perdre tous ses atouts: la défense du Clan sous son commandement personnel, et une fille au sang noble qui lui donnerait un prestige certain auprès des vieilles familles, ce qui lui permettrait ainsi d'accéder à un poste à responsabilités dans la capitale du Yan, Ji.

Lorsque les personnages se préparent à partir pour Xuanzan, afin de négocier l'envoi de troupes pour protéger les terres du Clan, Bénédiction des Trois Monts ne résistera pas à se débarrasser de sa fille en l'envoyant avec les personnages: celle-ci connaît la région et leur servira de guide jusqu'à la ville. De plus, elle représentera son père devant le Gouverneur du District, chose que les personnages, en tant qu'étrangers, ne peuvent faire.

## Acte 3 *Une ambassade difficile*

### Scène 1 La ville de Xuanzan

Une grosse semaine suffit pour se rendre jusqu'à la ville de Xuanzan, siège de la garnison du District. Les personnages mèneront sans doute bon train pour ne pas perdre de temps.

La ville de Xuanzan, 15 000 habitants, est un centre important de cette région du Yan. Une haute muraille entoure la ville aux quartiers délimités par de larges rues. Les tours qui surplombent les portes sont imposantes, ainsi que le palais du Gouverneur, au centre de la ville, siège de la garnison. À leur entrée en ville, la petite compagnie est assaillie par la foule: des marchands en tout genre, des enfants qui s'amuse-nt à reconnaître des étrangers...

Il faudra trouver une auberge avant de demander audience au Gouverneur. La recherche de celle-ci peut être l'occasion de rixes en tout genre: une auberge malfamée où les personnages se seraient égarés, un marchand aux méthodes de vente musclées qui voudrait leur forcer la main à l'aide de sbires mal embouchés... Les personnages, tentés de riposter, savent qu'ils n'ont rien à gagner à se mettre les autorités à dos en faisant du grabuge, et devront se tirer de ces mauvais pas de manière élégante.

Il faudra ensuite demander audience auprès du Gouverneur. Imaginez pour cela mille tracasseries administratives (en plus du test en continu de Bureaucratie) avant que le bon rouage ne soit activé pour remonter jusqu'au Gouverneur Wu Yong. Cela laissera le temps aux personnages de découvrir la personnalité de Wu Yong et de préparer une plaidoirie pour la défense du Clan de l'Épée Vivante. Wu Yong est l'aîné d'une famille de petite noblesse qui a été nommé à ce poste à la suite des manœuvres de son père.

Sans ambition aucune mais goûtant le petit pouvoir qu'il possède, le Gouverneur de Xuanzan agit en despote sur son district. Non qu'il soit particulièrement cruel ou méchant, Wu Yong agit simplement dans son intérêt à courte vue et, par caprice, peut refuser de prendre des mesures manifestement opportunes. Il passe ainsi le plus clair de son temps entre ses petites cages d'oiseaux rares et ses festins de pâtisseries au miel ou aux fruits exotiques qu'il fait venir des Royaumes du sud à grand frais.

La population supporte donc quotidiennement, en mal ou en bien, l'arbitraire de ce noble sans grandeur. Les personnages pourront aussi apercevoir l'importante garnison

stationnée en ville: les cavaliers rompus aux techniques de guérilla xiongnue, peut-être même un détachement des fameux garde-frontière du Yan, sont autant d'espoir de repousser définitivement la tribu barbare des Faucons aux Poings. Pureté du Jade ne restera pas non plus sans rien faire.

Voyant dans l'entreprise de son père et des personnages un moyen de perdre à jamais son amant, elle essaiera, par des moyens subtils et détournés, de faire échouer la requête en les convaincant de forcer les arguments. Si les personnages veulent arguer de la noblesse ancienne du Clan, elle les fera dépasser les limites de la politesse en révélant en creux la petite noblesse du Gouverneur.

Si les personnages font valoir l'urgence de la situation, elle tentera de faire dire aux diplomates que son père tenait la situation bien en main et refusait, par vantardise, de faire appel au Gouverneur. Si les personnages parlent de Wu Zong, elle fera une telle tête à l'entretien que ce serait presque insultant pour son père...

Un personnage doué pour la diplomatie pourrait rapidement comprendre le jeu de Pureté du Jade et en neutraliser les effets pervers.

## Scène 2 Audience en terrasse

Cette audience doit être un supplice pour les personnages. S'ils veulent réussir dans leur ambassade, le moindre faux pas doit être évité: une tenue correcte mais qui n'insulte pas la mode antédiluvienne du palais du Gouverneur, un ton courtois mais pas servile, pourquoi pas un cadeau au goût de Wu Yong...

Wu Yong les recevra sur la terrasse de son palais, là où sont suspendues les petites cages qui contiennent ses oiseaux chanteurs.

Il commencera par les admirer, épiant la contenance qu'afficheront les personnages; il les interrompra au début de leur discours pour se faire servir un thé. En écoutant les arguments, il affichera un air dégoûté comme si les personnages étaient des vagabonds sortis d'un fossé.

Sans se justifier, ou, s'il peut, en se justifiant à la première bévue d'un personnage, il refusera, tout en s'excusant, de fournir la moindre aide militaire à Bénédiction des Trois Monts. Mais il pensera bien à lui dans les jours prochains et priera Nezha pour leur porter chance dans les combats (Nezha est un dieu guerrier mais aussi considéré comme le dieu du hasard).

Si les personnages vous semblent assez convaincants pour un être aussi caractériel, le Gouverneur acceptera, du bout des lèvres et à contrecœur d'envoyer des troupes pour protéger le Clan. Le lendemain, ils pourront alors rencontrer un officier supérieur puis regagner les terres du Clan pour annoncer la nouvelle.



## Scène 3 Retour au Clan

S'ils reviennent bredouilles, les personnages auront leur moral remonté par Pureté du Jade qui leur rappellera la hantise de son père de voir les troupes du Gouverneur asservir la région. Elle leur expliquera aussi la tradition militaire du Yan, qui veut que chacun des habitants défende sa terre, l'arme à la main... Il reste à présent à chacun de prouver sa valeur! S'ils ont réussi à trouver une aide, la jeune fille sera songeuse, détachée des personnages.

Le voyage du retour se fait sous une pluie torrentielle. Au dernier bivouac avant de retrouver Jie-shi, les personnages tentent comme ils peuvent de se protéger des intempéries, lorsqu'une bande de pillards xiongnus les attaque.

Ceux-ci ne seront pas en nombre suffisant pour inquiéter les personnages et croyant trouver des proies faciles, ils seront surpris par la riposte des personnages qui laissera les quatre ou cinq cavaliers morts.

Mais cet épisode nocturne est le moment pour les joueurs de s'apercevoir du départ, pendant qu'ils dormaient, de la jeune fille. Celle-ci est allée retrouver son amant, ne supportant pas d'assister à une guerre entre son père et le clan de son aimé. Hélas, elle tombera elle aussi sur des Xiongnus qui la massacreront sans hésiter.

## Acte 4

### Préparatifs avant la bataille

Si les joueurs n'ont pas obtenu de renforts: Le retour au Clan n'est pas glorieux pour les personnages. S'ils ont un peu d'honneur, ils reviendront certainement auprès de Bénédiction des Trois Monts pour lui apprendre les nouvelles du refus du Gouverneur et de la disparition de Pureté du Jade. Celui-ci en sera fortement contrarié mais n'accablera pas les personnages de reproches: l'ambassade avait peu de chance d'aboutir.

Lui-même a commencé les travaux de défense de sa ville avec l'aide de l'Homme de Mo. Les personnages pourront se joindre aux préparatifs. À eux de trouver des moyens ingénieux pour contrer la cavalerie xiongnu, renforcer le moral des habitants, organiser la défense. Étonnamment, Dragon Opportun se rangera à leur côté pour préparer la bataille. Il pourrait être aussi utile d'en apprendre plus sur les forces de Faucon Audacieux, le chanyu de la terrible tribu.

Des personnages courageux pourraient alors passer la frontière du Yan pour se rendre dans les steppes espionner le campement des barbares. Ils y verraient alors un immense camp d'hommes et de chevaux. Plusieurs dizaines de qiongus témoignent d'une troupe d'au moins quatre cents cavaliers. L'approche doit être extrêmement discrète et prudente et, en cas de découverte, la fuite extrêmement rapide! Allumer un incendie pour détruire les vivres ou faire s'enfuir les chevaux demanderait des personnages particulièrement qualifiés, le nombre des Xiongnus empêchant toute manœuvre en force.

Une dizaine de jours sont disponibles pour préparer la bataille, les personnages doivent parer au plus pressé s'ils veulent que leur ligne de défense tienne le choc!

Si les joueurs attendent des renforts de Xuanzan: Le retour ne sera pas triomphal pour autant. La fille de Bénédiction des Trois Monts a disparu et les personnages savent que ce sont, très probablement, les derniers jours du Clan de l'Épée Vivante. Bénédiction des Trois Monts se forcera néanmoins à leur faire bon accueil, il est après tout l'instigateur de ces négociations et si sa fille peut vivre une vie meilleure...

Les troupes arriveront quelques jours plus tard: environ cinq cents hommes en arme dont trois cents cavaliers. Quelques officiers du génie consolideront les remparts à l'aide de la troupe pendant que les gradés dresseront des plans. Bénédiction des Trois Monts, dont le manoir est occupé par les officiers et de nombreux soldats, sera tenu à l'écart des manœuvres. Les habitants de Jie-shi qui ont accueilli

les soldats avec enthousiasme seront bientôt les victimes des exactions des soudards.

Les personnages et Gao Xia, l'Homme de Mo, pourront essayer de limiter les dégâts mais l'ampleur de la tâche est trop importante: la ville a presque doublé sa population avec l'arrivée des troupes de Xuanzan.

Si le grabuge devient trop important, les personnages seront alors conduits chez le colonel Tigre Azuré qui commande le détachement. Bénédiction des Trois Monts interviendra en leur faveur pour qu'ils participent à la bataille. Un goût amer doit déjà se faire sentir dans la bouche des personnages...



## Acte 5

### La bataille de Jie-shi

Si les personnages sont susceptibles de commander les forces du Clan, vous pouvez jouer la bataille selon les règles du Supplément l'Art de la Guerre.

Si les troupes de Xuanzan sont dans la place, il faudrait aux personnages beaucoup de persuasion pour se voir confier les troupes pendant une bataille qui assurerait la promotion du colonel...

L'attaque se déclare au matin par un assaut des Xiongnus. Imaginez les assauts successifs et la défense de la ville selon les préparatifs des joueurs. Les chances de victoire seront certainement équilibrées entre les deux camps en début de journée.

Mais vers le début d'après midi, la force des Xiongnus prendra le dessus. Les joueurs vont alors penser à la digue: les pluies torrentielles des jours passés ont gonflé d'eau et de boue la rivière Jiang.

Ouvrir les barrages de la digue qui servent normalement à irriguer les cultures provoquerait certainement un effondrement de l'ouvrage et détruirait les forces ennemies dans l'inondation. S'ils n'y pensent pas, le Dragon Opportun, qui se bat auprès d'eux avec un grand courage, pourrait

le faire. Mais considérant les relations tendues du début, il préférera soumettre l'idée aux deux jeunes wu xia qui font leurs premières armes.

Ces derniers réussiront certainement à convaincre les personnages, qui auront l'honneur de mener cette entreprise. Gao Xia, l'Homme de Mo qui a réalisé cet ouvrage, refusera qu'on détruise la digue, à moins que les habitants y soient partisans: son œuvre pacifique permettant au peuple de se nourrir à sa faim sans craindre les caprices de la rivière ne peut pas être détruit ainsi... Il veillera donc à ce que ce soit le dernier recours. Pour lui, cette digue peut être rebâtie alors qu'une vie perdue ne peut être retrouvée.

La destruction des portes de la digue doit être un moment épique où les personnages se frayent un chemin parmi les Xiongnus, couvrent leur avance jusqu'à la digue, atteignent les portes pour les faire sauter: l'utilisation de Taos spectaculaires rendra cette partie haute en couleur! Si la mission réussit, l'eau emportera tout sur son passage: cavaliers xiongnus et chevaux, la digue sera emportée par la fureur du fleuve et les alluvions qu'il charrie.

Il reste alors à faire le compte des morts à Jie-shi. Le fracas des flots fera place aux gémissements des femmes qui ont perdu leur homme et leur fils, et ceux des enfants qui ont perdu un père ou un frère. Il faudra sûrement finir d'éteindre les incendies provoqués par les barbares, pendant que ceux à qui il reste quelques forces enterrent les cadavres avant que des épidémies ne se déclarent et que la puanteur n'envahisse la ville. Les neveux de Bénédiction des Trois Monts, Cogne Nuage et Puce Bondissante, auront certainement été tués pendant la bataille. Si le Clan de l'Épée Vivante est sauf, le prix à payer est terrible.

Si les forces du Yan participent au combat, les Xiongnus seront rapidement refoulés puis détruits. Les personnages peuvent alors utiliser la table des Actions Héroïques du Supplément l'Art de la Guerre pour participer au combat. Mais si les Xiongnus sont battus, le Clan fait face à un envahisseur encore plus redoutable. Bénédiction des Trois Monts sera entendu dès le lendemain pour son attitude associée qui a conduit à de telles extrémités. Son Clan est dissous et il sera condamné à mort ainsi que ses neveux; l'exécution prendra place à Xuanzan. Sa femme sera vendue à un bordel de Ji. Le Clan de l'Épée Vivante ne sera plus qu'un souvenir pour les personnages qui seront sommés de quitter la région.

Au soir de la bataille, un habitant de Jie-shi apportera à Bénédiction des Trois Monts un bijou qu'affectionnait Pureté du Jade. Il s'agit du gage d'amour que celle-ci avait donné au cavalier xiongnu dont elle était tombée amoureuse. Celui-ci a aussi péri en même temps que sa tribu. Si un personnage rejoint Bénédiction des Trois Monts sur les remparts à la tombée de la nuit, ils pourront peut-être apercevoir,

marchant sur l'étendue d'eau qui recouvre les abords de la ville, l'ombre d'une jeune fille enlacer un cavalier aux jambes arquées, puis s'éloigner vers l'horizon. Ils vivront alors le dernier crépuscule du Clan de l'Épée Vivante.

Quand ils quitteront les terres dévastées de Bénédiction des Trois Monts, les personnages ne doivent pas se sentir frustrés d'un échec: ils ont certainement bien joué. Mais ils ne pouvaient rien contre l'administration aveugle qui a laissé le Clan mourir à petit feu en n'intervenant pas ou l'a supprimé parce qu'il ne pouvait protéger la population. Espérons alors qu'ils seront motivés pour qu'un tel gâchis ne se reproduise pas lors de l'aventure «Le Prince Félon»!

## Annexe

### Bénédiction des Trois Monts

Âgé d'une quarantaine d'années, le chef du Clan de l'Épée Vivante a compris depuis quelques temps que les heures de gloire de sa lignée ont disparu à jamais. C'est cependant difficile à admettre et il continue à vivre comme au temps de ses ancêtres. D'une personnalité ouverte et sympathique, il fait régner l'harmonie sur son domaine et dans sa famille. Pratiquant les arts martiaux, il peut être un maître dont les personnages auraient entendu parler, et qui détiendrait un savoir...

### Pureté du Jade

Fille du chef du Clan de l'Épée Vivante, elle a reçu une éducation plutôt libre; elle possède un caractère indépendant, volontiers frondeur mais garde de l'affection et de l'estime pour son père. Tombée amoureuse d'un cavalier xiongnu rencontré au marché quelques années auparavant, elle n'aura de cesse de trouver un moyen pour renouer cette idylle que les attaques répétées ont interrompue. Des habitants de Jie-shi pourraient l'avoir vue, de nuit, rencontrer un inconnu... Elle fera tout pour que les troupes de Xuanzan n'interviennent pas: elle sait que ce serait la mort pour la tribu Xiongnue. Elle fait aveuglement confiance à son père pour que les relations avec les Xiongnus redeviennent pacifiques. Au retour de l'ambassade à Xuanzan, elle ira retrouver son amant et sera tuée par des Xiongnus avant d'arriver au camp.

### Cogne Nuages et Puce Bondissante

Les deux neveux de Bénédiction des Trois Monts, fils du frère du chef du Clan, sont deux jeunes pratiquants des arts martiaux, la tête remplie de rêves d'exploits et de hauts faits. Cogne Nuages est ainsi nommé pour sa haute taille, Puce Bondissante pour son énergie et son entrain à chaque instant. Ces deux jeunes gens peuvent être un moyen pour les personnages d'avoir des relations simples et amicales avec des membres du Clan: ils pourront ainsi s'entraîner

avec eux, tester des manœuvres à la grande joie des deux neveux. Si l'un des personnages se sent un peu shifu, il prendra peut-être un des deux frères sous son aile... Hélas, la première occasion de pratiquer leur art du combat sera peut-être la dernière pour eux, s'ils ne survivent pas aux assauts Xiongnu.

### Wu Zong, Dragon opportuniste

Fils du Gouverneur de district Wu Yong, le Dragon Opportuniste n'a hérité d'aucun de ses traits de caractère. Particulièrement ambitieux, il voit dans la fille d'une ancienne lignée apparentée au fondateur de l'Hégémonie du Yan un moyen pour s'adjuger la vieille noblesse de Ji. Combattant aguerri, il se montrera volontiers arrogant envers les personnages qui viendront peut-être contrecarrer ses plans mais, lorsque le temps des combats sera venu, il pourrait être un auxiliaire précieux pour les personnages si ceux-ci ne le rejettent pas et, pourquoi pas, un ami après la bataille.

### Sources

En me relisant, je note beaucoup de références (plus que je ne le pensais) à des ouvrages d'inspiration commune pour Qin. La première scène est une adaptation presque fidèle d'un album d'Hugo Pratt: Corto Maltese en Sibérie.

L'acte IV me paraît très proche de ce que pourrait être la première partie du scénario «Le Prince Félon» si les personnages décident de rebrousser chemin. Enfin, les flots emportant tout sur leur passage sont, malgré moi, très similaires à la conclusion de la prise de la cité de Liang dans le manga Stratège...

Enfin, les personnages non joueurs ne sont pas dotés de caractéristiques : c'est au maître de jeu (MJ) d'adapter leur puissance (des PNJs) au niveau des personnages joueurs (PJs). Les PNJs sont peu nombreux : au MJ d'étoffer le Clan pour les besoins de sa campagne.



## Remerciements

J'aimerais avant tout remercier Krieger et Aethril qui ont créé ce joli site qui nous a permis d'organiser et créer ce Fanzine et aussi pour leurs conseils avisés.

Merci aussi aux auteurs de 7ème Cercle pour leur soutien:  
Brand, Kristoff, Neko, Rom1,

Enfin à toute l'équipe de ce Fanzine, des personnes motivées, passionnées sans qui je n'aurais pas eu l'envie de faire ce Fanzine.

Merci de nous faire part de vos critiques au plus vite sur notre Site.

A très bientôt pour le Tome 2...

Ainsi se termine mon Premier Manuscrit...

Je me rappelle d'ouvrages parlant ça et là de Fangshis, redoutables sorciers maîtrisant le Chi, qui ont été à la base d'innombrables faits extraordinaires à travers tout le Zongghuo.

J'ai recoupé des informations les concernant, je les ai confrontées, et je pense écrire très prochainement un manuscrit qui intégrerait ces travaux...

Shaozu Jin