

*Fanzine du jeu de role Qin*



*Les Manuscrits  
de Linzi*

*Tome 2*

*Les Manuscrits  
de Linzi  
Tome 2*



<http://qin.tharaud.net>

# Crédits

## *Suppléments Non-Officiels*

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, Enkidou, Gebeji, Griffes,  
Iezan, KongFuZi, Le\_Forgeron, Lol-LYO,  
Owayn, Pitche, Sixsous, StephLong,  
Tastumi, tony et Zhang-Han

### *Relecteur en Chef :*

Le\_Forgeron

### *Relecture :*

Armyrn, Enkidou, KongFuZi,  
Le\_Forgeron, Pitche, Rom1,  
Sinister, StephLong et Tatsumi

### *Conseils Techniques et Support Internet :*

Aethril et Krieger

### *Illustrations :*

Akae, BoboYog, Elorym,  
Fong-Sai-Yuk, Gebeji  
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>1<sup>ère</sup> Partie :</u>	6	<u>2<sup>ème</sup> Partie :</u>	38
<u>La Voie du Fangshi</u>		<u>Les Légendes du Zhongguo</u>	
<b>L'Alchimie</b>	6	La Secte des Fauves Sombres	38
Description	6	- Historique, Organisation de la secte et PNJ	38
La Confrérie des Neuf Aiguilles	8	La Secte des Cinq Venins	42
- Historique, Organisation de la confrérie et PNJ	8	- Historique, Organisation de la secte et PNJ	42
- Le Style des Neuf Aiguilles (Style)	10	- Le style des 5 Venins (Style)	50
Cao Chong : La Mort Silencieuse (PNJ)	11	Ding Wang : Lame de Lumière	52
Jin Fong : Serpent aux Milles Crocs (PNJ)	12	- Ding Wang (PNJ) et Lame Etincelante (Objet)	52
Peng Fong : Le Tortionnaire (PNJ)	15	- Le Style de la Lame de Lumière (Style)	53
Divers sorts, onguents et potions (ADJ)	15	Le Chant du Corbeau (Scénario)	54
<b>La Divination</b>	17	- Acte I : L'Hospitalité du Jiang Hu	54
Description	17	- Acte II : La Mission	59
Le Bagua	18	- Acte III : La Bataille à l'Aube	61
<b>L'Exorcisme</b>	19	- Acte IV : A la poursuite des Assassins aux Plumes Noires	62
Description	19	- Annexes	62
Les Yeux qui Voient dans les Ténèbres	20	Des Sabots et des Lances (Scénario)	65
- Historique, Organisation de la secte et PNJ	20	- Acte I : Le Monstre de la Montagne	65
La Pratique de l'Exorcisme (ADJ)	21	- Acte II : La Confusion	68
Le Style des Fantômes du Jiang Hu (Style)	22	- Acte III : La Trahison	70
Le Rugissement de Bai Hu (Objet)	24	- Acte IV : Le Fracas des Lances	72
<b>Les Lieux Sacrés du Taoïsme</b>	25	- Annexes	73
<b>Les 7 Serpents d'Ebène</b>	32	Mourir de plaisir (Scénario)	74
L'Histoire de la Secte	32	- Acte I : La Cité de Handan	74
Les Personnalités	32	- Acte II : Vague d'Assassinats	76
		- Acte III : Les Xiongnu	78
		- Acte IV : Haras Corrompu	78
		- Annexes	80

# Introduction

*«Si vous avez lu mon premier opuscle, vous savez que l'immortalité était une obsession pour Ying Zheng à tel point qu'il s'entoura de tout un ensemble de Fangshi.*

*L'un des plus célèbres était Xu Fu, originaire du Qi et à mon grand bénéfice, l'une de mes connaissances. Avant son départ vers une île mystérieuse, il m'a transmis ce manuscrit :*

*«J'ai vécu à la cour du Qin sans pour autant faire partie de l'aristocratie ou des lettrés. Mes fonctions furent diverses : d'abord, j'ai pratiqué les arts médicaux de l'acupuncture (piquant certains points le long des méridiens avec des aiguilles spécifiques) ainsi que la moxibustion (chauffant un point cutané à l'aide d'un moxa comme un bâton d'armoise incandescent).*

*Bien entendu, j'en profitais pour prescrire règles d'hygiène, régimes, remèdes et techniques favorisant la vigueur sexuelle.*

*Par la suite, je me fis remarquer par le roi Ying Zheng grâce à quelques unes de mes prédictions sur des phénomènes cosmiques. Ce fut pour moi l'occasion d'acquérir la protection impériale avec ses richesses et son influence.*

*Je concoctais, dès lors, des élixirs de jeunesse à celui qui devint notre Auguste Empereur. Il était insatiable et, à la suite à l'échec de Lu Sheng du Yan à trouver l'élixir d'immortalité, je me voyais confier la mission de le découvrir.*

*Mais il est temps pour moi et, dès demain, je pars en expédition !*

*Ils me nomment Seigneur des Recettes, Seigneur du Tao ou Fangshi... Moi, je préfère Xu Fu Fangxiandao Grand Magicien des Voies de l'Immortalité au service de Qin Shi Huangdi Premier Auguste Empereur...»*

*Une bien courte définition pour un sujet aussi vaste mais soyez sans inquiétude...*

*La suite de ce recueil devrait vous éclairer davantage»*

*Shaozu Jin*

# 1ère Partie : La Voie du Fangshi

## L'Alchimie

### Description

Alors l'histoire de la médecine vous intéresse mademoiselle ? On peut dire que vous vous êtes adressée à la bonne personne. Je suis à même de vous en faire une présentation exhaustive. Mais avant toute chose, j'aimerais savoir qui vous a donné mon nom et dans quel but cherchez-vous des renseignements sur cette noble et complexe pratique ?

Vous n'êtes pas sans savoir que la quête de l'immortalité est déjà aussi ancienne que l'Homme. L'essentiel est de ne jamais oublier la corrélation existante entre le microcosme corporel et le macrocosme universel. Nous aurons l'occasion de revenir sur ce principe quand nous évoquerons l'alchimie. Mais je pense que vous avez dû étudier les préceptes taoïstes, tout cela n'est donc pas totalement nouveau pour vous.

Les taoïstes, comme moi, cherchent à reconnaître et à préserver le souffle primordial (yangqi) qui correspond au Tao qui a dispensé la vie au commencement, à la création.

Je vois à votre regard que vous me suivez parfaitement ; vous êtes à la fois cultivée et fort intelligente, vraiment charmante ! Il faut toujours chercher à retenir les essences corporelles du souffle (qi ou chi), de l'énergie vitale (jing) et de l'esprit (shen) car c'est l'épuisement graduel de ces essences qui invariablement conduit à la mort.

Comme vous le savez également, c'est l'Empereur Jaune, en personne, qui est le père de la médecine. Il nous a légués le Classique interne de l'Empereur Jaune, une suite de dialogues entre l'Empereur et son ministre Qibo, un spécialiste de l'acupuncture entre autres, regroupée dans quatre grands recueils. C'est dans ces recueils que l'on trouve la description des douze jingmai, ces méridiens à travers lesquels le chi circule.

Les textes considèrent que dix de ces méridiens relient certains organes internes à la peau. Et c'est sur ces zones, nommée zhenxue, que l'on insère l'un des neuf modèles d'aiguilles ou que l'on met du moxa.

L'acupuncture et la moxabustion sont des techniques médicales fort anciennes. Le médecin mythique utilisait déjà l'aiguille (zhen) et la pierre chauffée (shi), il traitait ainsi le sang et les formes primaires des méridiens que l'on nommait alors mai.

Le moxa est une substance fort utile en médecine, elle est faite de feuilles séchées et pilées d'armoise.

Actuellement, on l'utilise par l'intermédiaire de rouleaux ou de cônes que l'on fait brûler sur les points d'acupuncture ou proche de ceux-ci, voire directement sur les zones douloureuses.

Tant que j'en suis à évoquer les origines, je ne peux résister à vous narrer le rôle joué par Lu Dongin, l'un des plus grands alchimistes. Pendant le temps qu'il lui fallut pour préparer une potée de millet, il vécut magiquement une vie entière d'exploits héroïques et de revers humiliants. Se réveillant devant son repas, il comprit la folie des ambitions séculières et quitta sa vie de convention pour devenir un taoïste errant.

J'essaie, à mon humble niveau, de reproduire son exemple en partageant mes connaissances au gré de mes voyages.

Mon objectif est de guérir, de régénérer et de protéger. C'est d'ailleurs ainsi que doit se comporter tout taoïste.

Tout thérapeute doit se tenir à quatre grands préceptes :

- Equilibrer le Yin et le Yang,
- Traiter l'interne par l'externe et l'externe par l'interne,
- Remplir le vide et vider la plénitude,
- Chauffer le froid et refroidir la chaleur.

Je vous parlais, tout à l'heure, de la volonté de faire échec au vieillissement. Vous êtes jeune encore mais il faut commencer tôt. N'ayez aucune inquiétude, je vous apprendrai ; surtout si vous continuez à poser sur moi ce merveilleux regard. Il me faut entrer plus en détails dans l'approche du corps. Le corps est une structure microcosmique qui contient l'équivalent de toutes les parties de l'univers : soleil et lune, étoiles et constellations, montagnes, cours d'eau, animaux et plantes.

Pour nous, le corps humain est comme celui du Pangu, le géant cosmique qui a tenu séparé le ciel et la terre. Vous connaissez sans doute son destin : sa respiration est devenue le vent et les nuages, sa voix est devenue le tonnerre. Son œil gauche est devenu le soleil, son œil droit est devenu la lune. Ses quatre membres et ses cinq extrémités sont devenus les quatre points cardinaux et les cinq montagnes sacrées. Ses muscles et ses veines sont devenus les courants telluriques, sa chair est devenue les champs et les prés. Les poils de sa tête et de sa barbe sont devenus les étoiles, le poil de son corps les plantes et les arbres. Ses dents et ses os sont devenus les métaux et les roches, sa moelle épinière les perles et le jade. Sa sueur et ses liquides corporels sont devenus la pluie ruisselante. Tout ce qui restait de son corps a été balayé par le vent et est devenu le peuple aux cheveux noirs, autrement dit, nous.

Le shen réside dans le cœur, les entités hun et po vivent respectivement dans le sang et les poumons, si elles sont faibles vous vous sentirez mal à l'aise, perdrez le sommeil ou ferez des cauchemars.

Maintenant que les bases sont posées, nous pouvons parler des différentes pratiques destinées principalement à lutter contre le vieillissement. Il existe deux sortes d'alchimie, l'alchimie externe ou Weidan qui fut la première à être mise au point et la deuxième qui en découle l'alchimie interne ou Neidan.

Pour l'alchimie externe, l'objectif est de parvenir à fabriquer l'élixir d'immortalité en utilisant, soit l'or, soit le cinabre, soit les deux. L'or recherché est l'or alchimique, celui fabriqué par l'alchimiste lui-même et non l'or naturel issu de la terre. Le cinabre (sulfure de mercure) est un minerai de couleur rouge intense. Chauffé, il produit du mercure liquide. En le chauffant encore, on combine à nouveau le mercure et le soufre et l'on retrouve mystérieusement du cinabre. En amalgamant le mercure à d'autres métaux (or et plomb), on prépare différents élixirs. Le cinabre lui-même n'est pas toxique mais la consommation d'amalgames de mercure, surtout avec du plomb, peut causer la mort lorsqu'un novice se risque à la préparation.

D'autres matières sont régulièrement utilisées : le mercure, le plomb, le réalgar (sulfure d'arsenic), l'orpiment (sulfate d'arsenic), la malachite (carbonate hydraté de cuivre) ou le salpêtre (nitrate). Mais je ne vais pas vous noyer sous les noms et puis l'alchimiste que je suis doit garder ses petits secrets, je vois que vous me comprenez, soyez en remerciée.

L'instrument de base de l'alchimiste est l'athanor qui lui sert à fabriquer ses différents produits, il est en quelque sorte une représentation miniature de l'univers.

La transmutation alchimique suit la loi de l'engendrement du Yang et du Yin, à savoir qu'une plénitude d'un des deux principes engendre inévitablement l'apparition de l'autre. Je vois que vous me suivez toujours, je suis impressionné, vraiment impressionné. Il faut savoir que, pour nous, l'or est le principe mâle et le mercure le principe femelle. L'athanor, quant à lui, est une sorte d'œuf cosmique et il est clos de manière hermétique afin que rien ne vienne polluer les transmutations métalliques. Il existe donc un parallèle évident entre l'athanor et le corps humain. C'est en partant de ce constat que les principes de l'alchimie interne ont été dictés. Comme vous pouvez le constater, tout est toujours lié. En effet les alchimistes internes ont remplacé l'athanor par leur propre corps.

Pour les pratiquants du Neidan, leur propre corps est le laboratoire et les ingrédients se trouvent en eux.

C'est grâce à un processus mental et une prise de conscience

de la circulation des souffles et des énergies que les transmutations seront possibles. L'alchimiste interne doit toujours garder à l'esprit les trois plans que sont les plans physique, énergétique et spirituel. L'objectif est d'atteindre le quatrième plan qui n'est autre que la réalisation du Tao. Cet objectif ne peut être atteint que par peu d'entre-nous et aux prix de longs exercices que je vais vous détailler quelque peu.

Les exercices de méditation et de visualisation qu'il convient de pratiquer quotidiennement, permettent de se concentrer sur le Tao et sur les puissantes déités astrales qui résident au ciel et dans le corps.

On peut également invoquer les déités lors d'exercices gymniques qui aident non seulement à se concentrer mais ont aussi des visées thérapeutiques. Si vous restez un peu, je vous en montrerai quelques uns.

Les techniques respiratoires ont pour but de ralentir la respiration. Après des années de pratiques, on parvient à limiter suffisamment son souffle qu'une plume mise devant le nez ne bouge pas. Mais je vois que vous avez l'air sceptique, je vous prouverai mes dires tout à l'heure, jeune fille. Vraiment vous avez un air des plus charmants quand vous doutez, restez toujours aussi naturelle, c'est si rafraîchissant mais si rare de nos jours.

Il convient également d'adopter un régime alimentaire adéquat qui permet de purifier le souffle et le corps. Je ne peux, vous vous en doutez vous livrez tous mes petits secrets mais je vous donnerai une recette à base de champignons et de pignons de pin, souveraine pour assurer une bonne purification. Il existe également des techniques propres aux femmes que je me ferai un devoir de vous enseigner, elles consistent à agir sur les menstrues pour les limiter voire les stopper, c'est ce que l'on appelle parfois l'art de décapiter le dragon rouge.

Il existe d'autres techniques, disons-le touchant plus à l'intimité, qui sont aussi efficaces pour ne pas épuiser les essences vitales. La principale consiste, c'est à peine si j'ose l'évoquer, pour l'homme à se retenir à la fin de l'acte sexuel. Oh mais vous rougissez à peine, peut-être que plus tard je pourrai joindre l'acte à la parole... et qui sait tenter de pratiquer l'union des souffles ou He Chi ?

Mais je vois qu'il se fait tard, il est temps pour vous de prendre congé, le voyage a dû vous épuiser. Nous nous reverrons quand vous serez plus reposée.

Li, raccompagne mademoiselle Yii dans ses appartements et laisse-moi, j'ai encore bien du travail.

## *La Confrérie des Neuf Aiguilles*

### **L'histoire de la Confrérie :**

Originaire du Qi, Wu Chan Lei revint au pays de son enfance une fois ses histoires de vagabondage terminées. Linzi était trop bruyante pour cet homme d'âge mûr. Il décida d'ouvrir son office dans un petit village non loin de la capitale, essentielle pour ses réapprovisionnements, ayant passé l'âge de parcourir monts et vaux. Le baume des maux vit le jour, petit office de médecine. Très rapidement le savoir du maître Wu fit le tour de la région, car on disait qu'il guérissait tous les maux.



*Wu Chan Lei*



Pourtant la renommée de cet homme s'étendait jusqu'à la cour du Qin, mais les gens qui le côtoyaient n'en savaient rien. Mais de tous les médecins, Wu Chan devait être un des plus compétents. Sa spécialité restait l'acupuncture, capable selon ses dires de toutes les prouesses. Son expérience et son talent le firent donc remarquer, et comme rien n'échappe aux oreilles de Linzi, très vite, le maître fut appelé par ses pairs, dédaigneux qu'un homme n'ayant pas appris à Linzi puisse se revendiquer aussi bon médecin.

Il fut mis à l'épreuve et jamais il ne faillit, alors ses pairs reconnurent qu'il était un grand médecin. On lui proposa une chaire parmi les plus prestigieuses de Linzi. Mais il préféra garder son bureau loin du tracas de Linzi. Il ne refusa pas les subventions du Qi, et commença à former des médecins compétents et itinérants ; soutien formidable aux agents du Qi à l'étranger.

Tous portaient en quête d'installer un office quelque part portant la marque de la confrérie : neuf aiguilles disposées tel un soleil à côté de l'enseigne indiquant leur échoppe. Le secret sur leur technique était de rigueur ainsi que le nom de leur mécène.

#### **Le Fonctionnement :**

Chaque membre ordonné médecin par ses pairs se doit, quand il se sent mûr, de trouver un apprenti digne de confiance, l'enseigner et l'envoyer auprès du maître pour parfaire son apprentissage. Enfin il sera enseigné de leurs secrets et rejoindra les médecins. Toutes les personnes les plus douées en acupuncture ne se trouvent pas dans cette confrérie, mais tous ses membres sont quand même très doués.

La médecine, l'herboristerie, l'acupuncture, ainsi que l'alchimie interne et externe, sont des disciplines maîtrisées par les membres des Neuf Aiguilles. Si le médecin en charge de l'apprentissage de l'apprenti médecin n'est pas assez doué pour enseigner les voies de l'alchimie, alors c'est le Shifu Wu Chan Lei qui s'en charge. Pour lui, la connaissance du Tao et des énergies est la clé pour sauver l'âme et le corps. Les médecins se livrent à une prière aux divinités les plus appropriées selon l'opération avant d'officier ; un rite qui devrait leur porter bon augure et éloigner les mauvais esprits.

La confrérie n'a qu'une vingtaine d'années, et pourtant il y a un office de cette organisation dans toutes les capitales des royaumes, ainsi que dans la plupart des villes importantes des commanderies et districts.

La confrérie n'a aucun but politique, si ce n'est quelle n'est pas sûre d'avoir les mêmes subventions avec un autre dirigeant, mais la question ne se pose pas vraiment à l'heure actuelle. Elle est parfois mise à contribution de quelques-uns de ses médecins pour diverses opérations, soit humanitaires quand la confrérie ne s'en est pas chargée elle-même, soit militaires comme soutien tactique. Il n'est pas rare de voir un ou deux membres de cette confrérie suivre un convoi militaire, souvent du Qi, mais pas toujours.

Le poste de membre d'honneur de l'université de Linzi accordé à Wu Chan Lei, lui permet beaucoup de choses, ne serait-ce que pour les ingrédients nécessaires aux remèdes de lui et de ses disciples. Il y a peu de réunions au sein de cette confrérie, mais quand il y a besoin, l'université libère une salle discrète pour les membres de la confrérie.

Les prix pratiqués quand ils le sont, s'adaptent à la richesse du patient. Mais ils restent ridicules par rapport aux compétences de ces médecins.

## *Le Style des Neuf Aiguilles*

### **Historique :**

Technique de meurtre mise au point par un médecin seul survivant de sa famille, Wu Chan Lei, qui n'a pas su les protéger. Empli de haine, il développa cette technique priant pour que les dieux l'aident dans sa quête, il travailla avec acharnement, finalement une personne vint le trouver, et lui enseigna une technique imparable qui ferait souffrir atrocement ses victimes, en échange d'un bol de soupe, et d'un coin près du feu.

En effet, cette personne était en réalité un démon attiré par les envies de sang de ce médecin, sachant qu'il en ferait couler beaucoup, cet enseignement était d'un certain point de vue rentable. Enfin, il avait développé tous les aspects les plus sombres de l'acupuncture, s'inspirant de utilisation de ses aiguilles, il mit au point quelques techniques, qu'il agrémenta d'autres pendant sa période de folie.

Le médecin partit en quête de vengeance. Une fois celle-ci assouvie, il devint un monstre de meurtre, enseignant à tous ceux cherchant vengeance.

Quelques années passèrent et il fut pris de remords, voyant qu'il avait taché de sang ses mains qui avait sauvé tant de vies autrefois. Il revint dans sa terre natale et forma la relève qui panserait les plaies qu'il avait ouvertes.

Wu Chan Lei enseigne ses techniques martiales à ses plus proches élèves, ceux dont l'esprit ne chavirera pas, et les envoie pourchasser ses anciens élèves, ceux qui tuent par simple plaisir.

### **Base :**

L'utilisateur de ce Style gagne un Bonus au jet de Médecine égal à son niveau en Improvisation.

### **Techniques Martiales :**

#### *Aiguille 2 « Aiguille Trompeuse »*

**Pré requis :** Improvisation 2, Médecine 2, Force insufflée 2  
**Coût en Chi :** 5

**Effet :** (Attaque) L'utilisateur est capable grâce à son aiguille n° 2 de percer violemment un organe interne de son adversaire de manière à le faire souffrir, tant qu'il laisse l'aiguille en place. L'attaque donne un malus égal au score de Médecine du pratiquant, jusqu'à ce que sa victime prenne une passe d'arme complète pour enlever l'aiguille (le niveau 1 des 10 000 mains ne permet pas suffisamment de concentration pour ne pas risquer la vie de la victime). Les dégâts sont comptabilisés avec un bonus égal au niveau de Médecine. L'aiguille considérée faisant des dégâts de 2.

**Effet secondaire :** L'aiguille semble prendre la forme d'un Jian et transpercer l'adversaire.

#### *Aiguille 3 « Dispersion de l'Energie »*

**Pré requis :** Improvisation 3, Médecine 3, Manœuvre Coup précis, Force insufflée 4

**Coût en Chi :** 5

**Effet :** (Attaque) L'utilisateur plante son adversaire de façon à créer une hémorragie de son sang, mais aussi de son chi. Les dégâts sont calculés normalement. Mais une hémorragie fait perdre 1 case de souffle vital et 1 point de chi, par passe d'arme durant laquelle la victime fait un effort physique. Cette attaque est cumulative, si portée plusieurs fois. Seule une technique curative de Nei Dan ou Wei Dan ou un repos complet associé à des soins permet de stopper cette hémorragie.

**Effet secondaire :** Un point rouge marque l'emplacement de la blessure



### *Aiguille 9 « Libération de l'énergie »*

**Pré requis :** Médecine 5, Tao Yin Yang 4, Alchimie interne 4, Méditation 3

**Coût en Chi :** 12

**Effet :** (Action) L'utilisateur est capable de développer au-delà de la normale ses capacités pour un certain temps (Terre tours). Après l'utilisation de cette technique, l'utilisateur tombe inconscient pendant 6-Métal minutes.

L'utilisateur gagne un bonus à ses actions dépendant de son équilibre interne. Si la différence entre ses attributs mentales et physiques est de 0 il gagne +4, si elle est de 1-2 il gagne +3, si elle est de 3-5 il gagne +2, si elle est de 6-8 il gagne +1, enfin il double sa réserve de Chi restante. Sorti de son inconscience, le pratiquant est vide de tout chi.

**Effet secondaire :** Les nerfs, artères, vaisseaux sanguins sont plus saillants, la peau de l'utilisateur prend une teinte plus rouge.

### *Aiguille 1 « Le Baiser Mortel »*

**Pré requis :** Improvisation 6, Médecine 6, Discrétion 3, Ombre dissimulée 6

**Coût en Chi :** 10

**Effet :** (Attaque) L'utilisateur est capable de se soustraire à la vue de sa victime et apparaître dans son dos pour lui planter une aiguille dans la nuque, le paralysant et tuant en un nombre de tour égale au niveau de métal de la victime. Test de Résistance contre Improvisation + Médecine.

**Effet secondaire :** L'utilisateur disparaît et réapparaît derrière sa victime, lui plantant une aiguille dans la nuque. La victime a le sang qui lui monte à la tête, et elle se vide de son sang, par tous les orifices du crâne.



### *L' Avis d'Équité Incommodée*

Assis au coin du feu, Équité Incommodée fit le commentaire suivant : « L'aiguille trompeuse peut également être enlevée par quelqu'un d'autre que la victime, le temps nécessaire est le même. Et bien que l'action supplémentaire de Seconde Main (tao des dix mille mains niveau 1) ne puisse être utilisée, on peut utiliser ce tao tout même pour disposer d'une seconde action avec l'action de retirer l'aiguille, tout comme on peut utiliser Seconde Frappe ou même Seconde Lame dans le même cadre. »

Le vieil homme tiqua ensuite sur la légende du Baiser Mortel : « C'est fatal, en effet, mais c'est un peu différent en réalité. Et ça peut servir en technique d'interrogatoire, soit pour terroriser le sujet, ou s'en débarrasser. Encore faut-il que la victime respire et dispose d'une nuque vulnérable. »

### *Aiguille 1 « Le Baiser Mortel »*

**Pré requis :** Improvisation 6, Médecine 6, Discrétion 3, Ombre dissimulée 6

**Coût en Chi :** 10

**Effet :** (Attaque) L'utilisateur est capable de se soustraire à la vue de sa victime et d'apparaître dans son dos pour lui planter une aiguille dans la nuque, la paralysant si elle échoue à un Test de Résistance contre Improvisation+Médecine (donc 12) une fois l'attaque portée avec succès (et donc échec des parades ou esquives possibles).

À partir du moment où elle est paralysée, la victime dispose de Métal minutes avant de mourir d'asphyxie: une fois ce délai écoulé, elle perd 10-métal points de souffle par période de trente secondes. La paralysie s'applique à l'ensemble du corps situé sous la nuque, y compris la respiration. Les lèvres, le visage, les yeux restent mobiles, mais sans souffle, aucune voix pour appeler à l'aide.

La plupart du temps, la victime s'affale au sol. Pour peu de consolation que cela soit, l'attaque en elle-même ne fait aucun dégât immédiat, et le retrait de l'aiguille dans les mêmes conditions que l'Aiguille Trompeuse peut sauver la victime si il est effectué à temps.

**Effet secondaire :** L'utilisateur disparaît et réapparaît derrière sa victime, lui plantant une aiguille dans la nuque. La plupart du temps, la victime s'affale au sol.

## *Cao Chong : La Mort Silencieuse*

Cao Chong est un homme souriant et rondouillard d'une quarantaine d'années, toujours agréable, blagueur. Ce médecin itinérant soigne gratuitement les plus pauvres, et fait payer ses services aux riches proportionnellement à leur revenu. Il est, de plus, un séducteur patenté, qui possède un réseau galant des plus efficaces lui assurant informations et protection.

Pourtant il cache un bien noir secret, c'est un assassin redoutable, spécialiste des potions et onguents néfastes. Il vend ses services discrètement depuis des années et il est connu dans le milieu sous le surnom de La mort silencieuse.

Petit il a vu ses parents assassinés par un magistrat peu scrupuleux qui souhaitait séduire sa mère. Devant le refus de cette dernière et les protestations du père, il les a fait arrêter puis exécuter pour un motif fallacieux. Cao Chong fut recueilli par un médecin qui l'éleva comme son propre fils, lui prodigant amour, connaissance et tout ce dont un fils peut rêver.

Bien que jeune lors de la mort de ses parents, Cao Chong n'avait rien oublié. Bien souvent il se réveillait en sueurs suite à un cauchemar, et les discours de son père adoptif ne semblaient pas calmer ses angoisses. Quand il fut assez grand son père adoptif l'envoya se former de part le monde, le jeune homme bien que déjà bien portant était un beau parleur et un séducteur.



*Cao Chong*

Son charme et ses belles manières lui permirent de faire connaissance avec des personnes importantes et peu à peu un plan germa en lui. Il pouvait utiliser ses talents de médecin et ses qualités de séducteur pour assouvir sa vengeance.

Il retrouva la trace du magistrat responsable de la mort de ses parents, il séduisit sa fille pour l'approcher en toute quiétude et empoisonna toute la famille. Il se passa alors une drôle de chose, il se rendit compte que tuer lui procurait un plaisir non dissimulé, il était plus que troublé par sa découverte. Lui un médecin, heureux de semer la mort, quelle étrange destin se profilait. Il continua d'arpenter le monde, séduisant et n'hésitant pas à tuer quelques maris riches pour mieux consoler la veuve et s'assurer quelques solides revenus.

Peu à peu sa réputation fut connue dans le monde des assassins et les premiers contrats lui furent proposés.

Depuis il loue ses services aux plus offrants, utilisant ses grandes connaissances des poisons pour se débarrasser très discrètement de ses victimes.

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

**Aspects Secondaires :** Chi 48, Défense passive 8, Résistance 6, Souffle vital 19 7/5/4/2/1

**Don et Faiblesse :** Sens du Tao/Malédiction de Zhu Rong

**Talents :** Médecine 4, Alchimie externe 4, Herboristerie 4, Bureaucratie 3, Calligraphie 3, Discrétion 2, Esquive 1, Daoshù 1, Diplomatie 3, Eloquence 2, Comédie 3, Séduction 3, Taoïsme 2, Langues 3

**Taos :** Tao de l'esprit clair 2, Tao de la Présence sereine 4.

## *Jin Fong : Serpent aux Mille Crocs*

Par une sombre nuit d'hiver dans un petit village du nom de Zei au nord est de Liaoxi, petite commanderie excéntrée du Yan. Orphelin, il est recueilli par la sage-femme, une vieille rebouteuse famélique qui traita l'orphelin comme un chien, voir pire.

De cette éducation, le jeune garçon qui s'appelait alors Jin Fong garda deux choses. La première, une haine féroce envers le genre humain et la deuxième, une volonté sans faille à prouver aux autres qu'il n'était pas cette vermine grouillante que l'on tenait à lui décrire.

Malgré la haine tenace qu'il avait envers la vieille, il fut très attentif à son enseignement qui, s'accompagnant de coups de bâton, était tout de même assez vaste pour combler l'appétit d'un enfant.

Les années passèrent. L'enfant devenu adolescent n'en pouvait plus d'être reclus dans cette cabane dans un village au bout du monde. Alors un matin, il prit ses maigres affaires et s'en alla. Après avoir vagabondé pendant des mois dans les froids déserts du Yan, en proie aux affres de la faim et du climat, il arriva à Ji, la cité des mendiants.

Avec ces quelques connaissances il se fit engager par un apothicaire véreux au services des nombreuses guildes d'assassins de la cité. Là il apprit bien vite à distiller la mort en flacon. Il surpassa bien vite le maître et une nuit pour tester sa nouvelle invention fit boire à son maître sa dernière création. En moins d'une seconde l'homme décéda. Celui qui se fait maintenant appeler le Serpent aux Mille Crocs quitta la ville. Parcourant le Yan puis le Zhongguo sans relâche, livrant ses potions de mort aux personnes désireux de s'en servir. Sa connaissance ne cessant d'augmenter.

L'âge avançant, il s'est retiré au nord de Ji dans une haute tour sombre où il enferme ses futurs victimes pour tester toujours plus ses élixirs de mort. Son aura sombre attirant vengeurs, chasseurs de prime ou clients.

#### Description :

Serpent aux Milles Crocs est un homme d'une quarantaine d'années dans un Chang pao rouge en soie avec une ceinture de couleurs plus sombres à laquelle pend nombre de stylets ou de petites gourdes et sachets renfermant les potions de mort de l'exorciste. Son visage encore jeune pourrait être beau si une expression étrange ne se dégageait de ses yeux brûlant de folie. Ses longs cheveux bruns ne sont pas attachés et tombent sur son visage, le masquant à moitié.

Serpent aux Mille Crocs est devenu complètement fou avec le temps. Obsédé par la mort, il est sujet à de grands accès de rage suivis par des instants tranquilles où il fabrique ses horreurs en murmurant « Je suis le Serpent aux Mille Crocs... Je suis le Serpent aux Mille Crocs... » Sans cesse.

Son antre est à son image. Une haute tour de pierre et de bois sombre. Ses appartements sont tout en haut et consistent en un lit simple et un grand laboratoire où bouillonnent et décantent nombres de produits hautement toxiques. Les étages inférieurs sont des petites cellules où croupissent, hommes, femmes et enfants en attendant que l'alchimiste teste sur eux l'une de ses potions.

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

**Aspects Secondaires :** Défense passive 9, Résistance 7, Chi 96, Souffle vital 21

**Don et Faiblesse :** Santé du rat/Impétuosité du cheval

**Talents :** Herboristerie 6, Médecine 5, Intimidation 3, Sé-



duction 4, Alchimie Externe 6, Empathie 3, Boxe 2 (Coup double), Jiànshù 3 (Coup précis, Désarmer), Daoshù 2 (Coup précis), Lancer 3, Nushù 3 (Coup de maître, Tir rapide, Perforation), Artisanat archerie 3, Discrétion 3, Esquive 2, Forge 2. **Taos :** Tao du Corps Renforcé 3, Tao de la Foudre Soudaine 3, Tao de l'Ombre Dissimulée 3,

**Magie :** Le Silence du Lac, Faire se Lever le Vent du Ciel et de la Terre, Geler la Rivière, Dissoudre le Venin, Rendre sa Sève à l'Arbre Mort, Corrompre le Vent, Le Cuir du Bœuf, Réparer le Seau Percé.

#### Magie personnelle :

*Arrêter les Vents de la Terre et du Ciel*

**Talent :** Alchimie Externe – Confirmé 2

**Temps de préparation :** Une journée **Durée :** Instantanée

**SR de préparation :** 6 **Coût en chi :** 2 par point en Chi enlevé

**Effet :** L'alchimiste concentre à trop fortes doses des énergies élémentaires et en déséquilibres dans sa potion. La personne qui la consomme subit alors une perte de chi égale aux points **dépensés**. Cette perte de chi ne peut qu'en un seul cas se transformer en perte de souffle vital et ce, seulement si l'alchimiste obtient un équilibre Yin/Yang. En cas d'échec critique la potion possède les effets de Faire se Lever le Vent du Ciel et de la Terre.



### *Geler la Sève dans l'Arbre Vif*

**Talent :** Alchimie externe – Expert 3

**Temps de préparation :** Un mois **Durée :** Instantanée

**SR de préparation :** 10 **Coût en Chi :** 15

**Effet :** En inversant le flux de Chi à l'extrême, cette potion permet de faire mourir un membre comme s'il était soumis à une forte gangrène. L'organe ainsi mort ne tombe par pour autant, il devient juste inutilisable. Sans vie. En cas d'équilibre Yin/Yang, la gangrène atteint la victime et il est soumis aux effets de cette maladie (page 186 du Livre de Base). En cas d'échec critique sur la fabrication de la potion, la victime sera immunisée à vie des effets de cette potion.

### *Piquer le Bœuf et le Voir s'Ecrouter*

**Talent :** Alchimie Externe – confirmé 2

**Temps de préparation :** 3 jours

**SR de préparation :** 8 **Coût en Chi :** 8

**Effet :** Cet onguent à l'odeur aigre-doux sensibilise la peau qui s'éclaircit et devient plus douce. Une personne enduite de cet onguent est beaucoup plus sensible aux agressions. L'utilisateur de l'onguent obtient un malus de +1 point de dégâts pour toutes armes tranchantes durant un nombre d'heures égal au niveau d'alchimie externe.

### *Laisser Ouverte la Porte Rouge*

**Talent :** Alchimie externe – confirmé 2

**Temps de préparation :** Une journée

**SR de préparation :** 7 **Coût en Chi :** 4

**Amélioration :** Pour chaque tranche de 3 point de chi en plus l'utilisateur perd une case de souffle vital jusqu'à un maximum du niveau d'alchimie externe.

**Effet :** Cette pâte épaisse s'applique sur une plaie, empêchant le système immunitaire de cicatrifier correctement celle-ci. Les bords de la plaie s'infectent tellement qu'on ne peut tenter de la recoudre sans risquer le pire pour le patient. La victime de l'onguent subit une perte de deux cases de souffle vital plus d'éventuelles dépenses supplémentaires. Et ce tant que la plaie n'a pas été lavée à l'eau claire pour enlever l'onguent. Après avoir lavé la plaie, il faudra un nombre d'heures égal à la marge de réussite du jet de fabrication de la potion pour que tout effet s'arrête. En cas d'équilibre Yin/Yang la plaie ne peut être refermée qu'en utilisant une potion ou une magie. En cas d'échec critique Laisser Ouverte la Porte Rouge a le même effet que Réparer le Seau Percé.

### *Les Recettes d'Équité Incommodée*

Le vieil ermite regarda son interlocuteur avec compassion et une once de dégoût, mais finit tout de même par lui expliquer les recettes tant convoitées ainsi que leurs effets véritables.

#### *Arrêter les Vents de la Terre et du Ciel*

**Talent :** Alchimie Externe – Confirmé 2 - Potion

**Temps de préparation :** Une journée **Durée :** Instantanée

**SR de préparation :** 7 **Coût en chi :** 2 par point de Chi enlevé

**Effet :** L'alchimiste concentre à trop fortes doses des énergies élémentaires et en déséquilibre dans sa potion. La personne qui la consomme subit alors une perte de Chi égale à la moitié des points dépensés. Cette perte de Chi ne peut en aucun cas se transformer en perte de Souffle vital.

#### *Geler la Sève dans l'arbre Vif*

**Talent :** Alchimie externe – Expert 3 - Élixir

**Temps de préparation :** Un mois

**SR de préparation :** 11 **Coût en Chi :** 15

**Effet :** En inversant le flux de Chi à l'extrême, cet élixir permet de faire mourir un membre comme s'il était soumis à une forte gangrène. L'organe ainsi mort ne tombe par pour autant, il devient juste inutilisable et sans vie. Le membre touché doit être recouvert de l'élixir. Il est possible de faire perdre ainsi par exemple l'usage d'une main, d'un bras, d'un pied, d'un genou, des yeux ou de l'ouïe (en l'appliquant sur les oreilles). L'ingestion de l'élixir est déconseillée : elle rend avant tout le malheureux complètement aphone et globalement cacochyme.

#### *Piquer le Bœuf et le Voir s'Ecrouter*

**Talent :** Alchimie Externe – confirmé 2 - Onguent

**Temps de préparation :** 3 jours

**SR de préparation :** 9 **Coût en Chi :** 8

**Effet :** Cet onguent à l'odeur aigre-douce sensibilise la peau qui s'éclaircit et devient plus douce. Une personne enduite de cet onguent est beaucoup plus sensible aux agressions. L'utilisateur de l'onguent obtient systématiquement une aggravation de +1 point des dégâts qu'il reçoit en provenance de toutes armes tranchantes durant un nombre d'heures pleines égal au niveau d'alchimie externe.

#### *Laisser Ouverte la Porte Rouge*

**Talent :** Alchimie externe – confirmé 2 - Onguent

**Temps de préparation :** Une journée

**SR de préparation :** 7 **Coût en Chi :** 4

**Amélioration :** Pour chaque tranche de 3 point de Chi en plus l'utilisateur ne cicatrise pas d'une case de Souffle vital supplémentaire.

**Effet :** Cette pâte épaisse s'applique sur une plaie, empêchant le système immunitaire de cicatrifier correctement celle-ci. La victime de l'onguent est incapable de guérir naturellement les deux dernières cases de Souffle vital (celles du niveau normal) plus d'éventuelles dépenses supplémentaires. La plaie ne pourra désormais être refermée qu'en utilisant une potion ou une pratique magique, le meilleur médecin s'y casserait les dents. L'onguent n'est efficace que pour les niveaux de blessures "normal" et "contusion", il est incapable d'empêcher la récupération d'une blessure plus profonde, et n'agit que dans la limite des dégâts déjà reçus au moment de son application.

## Peng Fong : Le Tortionnaire

Cet alchimiste est bien connu de certains milieux dans le royaume de Qin, on fait appel à lui pour certains interrogatoires discrets et musclés. Il est relativement âgé, son visage ressemble au sol après le labour tellement les rides sont nombreuses. Sa voix caverneuse en fait trembler plus d'un mais ce n'est rien à côté de ses pratiques d'alchimiste.

En effet, il utilise toutes ses connaissances pour faire parler, avouer, et le plus souvent les personnes ainsi interrogées ne s'en remettent pas. Le censorat du royaume de Qin fait régulièrement appel à lui pour des missions « délicates », et il faut reconnaître qu'il s'acquitte de sa tâche avec une grande application. Certaines rumeurs prétendent qu'il travaille également pour toute personne suffisamment riche et dépourvue de principes moraux qui ferait appel à ses services.

De nombreuses rumeurs courent au sujet de Peng Fong, mais bien peu peuvent se vanter d'avoir survécu à une séance de torture avec Le Tortionnaire pour en témoigner.



### Description :

Assez grand, il est d'une maigreur inquiétante, les yeux profondément enfoncés dans les orbites, ce qui rajoute encore à l'aura désagréable qu'il dégage.

Peng Fong semble avoir une soixantaine d'années (il est en réalité centenaire), malgré son aspect il est encore en bonne santé grâce de nombreuses pratiques alchimistes. Il est en permanence accompagné de deux solides gardes du corps qui, le cas échéant, ne rechignent pas à la besogne.

Peng Fong est originaire du Qin même s'il a passé nombre d'années à errer de part les royaumes pour y parfaire ses connaissances. Il est au service du censorat du Qin depuis déjà une vingtaine d'années. Malgré des apparences peu sympathiques, il n'a rien d'un traître, c'est seulement un tortionnaire aimant son métier, il vend bien entendu ses services à certains riches personnes du royaume en plus de son travail pour le censorat, cela lui permet de perfectionner encore et encore son art de la torture.

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

**Aspects Secondaires :** Chi 75, Défense passive 9, Résistance 7, Souffle vital 19 7/5/4/2/1

**Don et Faiblesse :** Sens du Tao/Obnubilé (par la torture et la souffrance d'autrui)

**Talents :** Taoïsme 3, Alchimie externe 4, Alchimie interne 4, Méditation 3, Médecine 4, Calligraphie 3, Herboristerie 3, Langues 2, Bureaucratie 2, Histoire 2, Loi 2, Perception 1, Intimidation 5, Empathie 3, Daoshù 1.

## Divers sorts, onguents et potions

### Évaluer la profondeur du puits

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

**Temps de préparation :** une action **Durée :** instantanée

**Zone d'effet :** une personne au toucher

**Coût en Chi :** 1

**Effet :** Le pratiquant du Neidan peut jauger l'énergie interne d'une personne. Pour cela, il doit toucher sa victime en réussissant un Test d'Eau + Boxe contre la défense passive de celle-ci, ce qui est considéré comme une attaque en combat pouvant donc se voir opposer une Défense active. Si le pratiquant parvient à toucher sa victime, il doit alors effectuer un Test en Opposition de Terre + Alchimie Interne contre la Résistance de sa cible. S'il remporte ce test, le pratiquant connaît au point près les nombres de point de Chi maximal et actuel de sa cible. En cas d'échec, il ne connaît que l'importance du niveau maximal du Chi de sa cible par rapport à la sienne: inférieur, égale ou supérieur (et rien de plus!). Le coup porté par le pratiquant ne fait aucun dégât.

### *La main de la mort*

**Talent :** Alchimie externe – Maître (4)

**Temps de préparation :** 4 jours

**Durée :** effet au bout de 6 petites heures

**SR de Préparation :** 11

**Coût en Chi :** 13

**Amélioration :** /

**Effet :** Cet onguent a été élaboré à partir de la substance sécrétée par les crapauds des marais au sud des Royaumes et qui sert à la base à l'élaboration du poison le Voile Noir.

Mais Cao Chong a perfectionné ce poison pour en faire un onguent dont les effets deviennent bien moins détectables. La victime, 6 petites heures après avoir été en contact avec l'onguent, a des palpitations cardiaques de plus en plus fortes et finit par mourir.

Contrairement au Voile Noir qui se dégrade rapidement à l'air libre, cet onguent est bien plus résistant. En outre, la virulence est supérieure puisqu'elle est de 13. Il faut réussir un jet de médecine SR 11 pour se rendre compte que quelque chose n'est pas naturel dans la mort de la victime.

Cet onguent doit être mis en contact avec une plaie ou une muqueuse pour être efficace, puis peu à peu le poison pénètre dans le sang. La victime meurt d'un malaise cardiaque 6 petites heures après avoir été mise en contact avec l'onguent.

### *Le désquameur*

**Talent :** Alchimie externe – Expert (3)

**Temps de préparation :** 3 heures pleines

**Durée :** effet quasi immédiat, de l'ordre de quelques minutes

**SR de Préparation :** 9

**Coût en Chi :** 10

**Amélioration :** /

**Effet :** Cet onguent possède la propriété de, littéralement, dissoudre la peau. Il a été inventé par Peng Fong pour procéder à de nouvelles tortures absolument ignobles. La peau est attaquée par l'onguent qui laisse la masse musculaire à l'air libre, il va de soi que le procédé est terriblement douloureux, Test de Résistance de SR 9 pour ne pas s'évanouir.

La perte de souffle vital dépend de la zone de peau touchée, on comptera 3 points pour une zone correspondant à un membre. Cet onguent se conserve facilement dans une fiole.

### *L'oubli*

**Talent :** Alchimie externe – Maître (4)

**Temps de préparation :** 1 semaine

**Durée :** 3 heures pleines

**SR de préparation :** 11

**Coût en Chi :** 10



**Amélioration :** Possibilité d'augmenter la durée de l'effet d'une petite heure par tranche de 2 points de Chi .

**Effet :** Cette potion est une décoction faite à partir d'une fleur jaune mystérieuse que Cao Chong a découverte lors de ses pérégrinations. Elle possède la particularité d'étourdir un peu celui qui la respire.

Cao Chong a donc amélioré les effets induits par cette fleur pour créer une potion de l'oubli. La personne qui ingère cette potion, en général dans une boisson, oublie tout ce qui s'est passé entre le moment où elle l'a ingérée et les heures qui suivent, en fonction de la durée de l'effet.

Cao Chong se sert de ce produit pour entrer dans une maison et commettre ses méfaits à l'insu de ses occupants. Il a recours en général à des complices comme des serveurs qui glissent par exemple la potion dans la boisson de la famille.

Les personnes qui l'ingèrent ne se souviennent pas de ce qu'elles ont fait ou vu. Elles ne peuvent que peu bouger, se trouvant dans une espèce de semi conscience. Cette potion n'est pas un somnifère, Cao Chong éprouvant un plaisir malsain à tuer des personnes qui ne sont pas endormies mais qui ont bien du mal à se défendre.

# La Divination

## Description

*Une ombre paraît dans la lumière d'automne. Un jeune garçon s'avance sur le pas de la porte et ose à peine regarder à l'intérieur de cette sombre habitation.*

Approche mon jeune ami, ne reste pas à la porte. Je crois savoir que tu t'intéresses à la divination. Comment ? Non, je ne l'ai pas deviné, c'est ton père qui est venu me voir.

*Le garçon hésite et finit par entrer. Il s'installe prudemment sur la paillasse sans quitter l'homme du regard.*

La divination n'est pas un jeu de devinettes, c'est la compréhension du monde qui nous permet d'entrevoir les possibilités. Vois-tu, le monde est un tout, c'est le Tao. Le Tao est parcouru d'énergie, c'est le chi. Ce chi peut-être plus yin ou plus yang et c'est son mouvement perpétuel qui permet de maintenir l'équilibre du tout.

Tu te demandes comment les choses peuvent varier si tout appartient au Tao ? C'est une excellente question. En fait, il y a trois sortes de chi ; celui du ciel, de la terre et de l'individu. Le ciel englobe la terre qui englobe l'individu. La terre subit les variations de ciel et l'individu subit celles du ciel et de la terre ; tout cela par le mouvement du chi.

Voilà pourquoi il est très important de comprendre ce qui nous entoure en interprétant les signes et les présages. Pour cela, il faut apprendre à ressentir ton chi, puis celui de la terre qui t'entoure et enfin prendre conscience de celui du ciel. Ce sera déjà très difficile, mais pas suffisant.

Il ne suffit pas de savoir dans quel état est le monde, il faut aussi savoir comment il va devenir. Pour cela, il te faudra apprendre et étudier. A présent, rentre chez toi et médite sur tout cela.

*Le lendemain, à la même heure, le garçon se retrouve devant la même porte. De nouveau il hésite mais entre.*

Te revoilà, et je vois que tu as fouillé la bibliothèque de ton père. Ce que tu tiens là est le Yi Jing, le Livre des Mutations. Il t'apprendra comment le monde suit un cycle, comme le chi qui le parcourt. C'est en comprenant ces cycles et en voyant l'état du monde que tu pourras entrevoir les possibilités. Les 64 hexagrammes qui composent cet ouvrage représentent tous les états du monde dans son cycle immuable. Chaque hexagramme est la superposition de deux trigrammes du bagua.

Ces trigrammes représentent à la fois un élément naturel, des qualités ou des images. C'est dans leur association, leur différence et leur complémentarité qu'il faut chercher le message. Ton regard semble perdu mais soit patient, tu comprendras avec le temps.

Viens donc t'asseoir, je vais te faire tirer les baguettes. Tu vas à présent rentrer chez toi et demain tu reviendras me dire comment tu interprètes ton tirage et nous en discuterons.

*Quelques saisons plus tard ; le garçon ressemble à un homme et l'homme a quelques cheveux blancs.*

Ce dernier mois a été bénéfique, tu commences à bien comprendre le Yi Jing. Cependant, il te faut élargir ta vision pour en comprendre les subtilités. Pour cela, nous allons étudier autre chose.

Prends donc ce qui est là sur l'étagère, oui c'est cela, à droite. Ces carapaces de tortues sont ton nouvel exercice. Assieds-toi et concentre-toi.

A présent, jette-les au feu. Récupère-les et dis-moi ce que t'inspirent les traces laissées par les flammes.

Bien, j'aurais cru que tu en verrais moins. Cela te serra très vite bénéfique, tu verras.

*Au printemps suivant...*

Va chercher mon manteau, nous devons sortir. Je t'ai longuement fait étudier l'astronomie et l'astrologie. Et les calendriers aussi, tu as raison. Aujourd'hui, tu vas voir que cela ne sert pas qu'à comprendre la destinée des personnes. Vois-tu, il est très important de choisir l'endroit où l'on vit et la manière dont il sera organisé.

Comme tu le sais déjà, le monde est parcouru par le chi et si on souhaite vivre en harmonie avec le monde, il ne faut pas s'opposer à son écoulement naturel. Au contraire, il faut préserver son passage voire le favoriser. C'est le Feng Shui. De nouveau, le Bagua du Yi Jing te sera utile.

Alors que penses-tu de ce lieu et de la meilleure manière de l'aménager ?

*Un homme se tient devant la porte. Elle est grande ouverte, encore une fois. Il se revoit enfant et hésite à nouveau à entrer, comme pour se rappeler cette lointaine époque.*

*Le soleil du début de l'été lui enveloppe les épaules d'une douce chaleur. Il entre, un sourire amusé se dessine aux commissures de ses lèvres. Un vieil homme est assis à l'intérieur ; l'œil pétillant et vif, mais son vieux corps n'a plus l'air de vouloir suivre.*

Bonjour mon jeune ami. Te sens-tu prêt ? Prêt pour quoi ? Mais pour voler de tes propres ailes, voyons. Je ne suis pas alarmiste comme tu le vois. C'est bien le tirage que je viens d'effectuer. C'est peut-être l'ironie de notre vocation de ne pas avoir la chance de laisser la mort nous prendre par surprise.



# L'Exorcisme

## Description

Après la mort de mon Maître, j'ai compris à quel point il est important que le savoir des Exorcistes soit préservé. J'ai donc décidé d'arpenter le Zhongguo à la recherche d'autres exorcistes afin de recueillir dans mes Annales leur savoir.

Mon Maître m'a juste laissé entrevoir les aspects de la vie d'un Exorciste.

Nous avons pour tâche par exemple d'apaiser les Esprits de la terre qui occupaient le site de construction d'un bâtiment, de dissiper les Fantômes hantant des endroits où des personnes sont mortes ou encore de chasser les Démons et de les renvoyer dans le Feng Dù.

L'Exorciste doit aussi veiller au respect des Ancêtres afin que ceux-ci ne soient pas offensés et tentés de causer des troubles sous forme d'esprits. Un dicton dit : « Quand les Spectres ont un endroit où retourner, ils ne font pas de mal. ». Pour comprendre ce dicton il faut comprendre ce qu'est l'âme humaine. La vie commence dans le ventre maternel sous forme d'Âme Lunaire (Po). Puis, à la naissance, elle se fond, en aspirant sa première gorgée d'air, avec une Âme Nuageuse (Hun). Convenablement entretenues, ces Âmes peuvent devenir fortes et même atteindre la clarté spirituelle (l'état d'immortalité). Mais si l'on meurt de mort violente, les deux âmes restent dépendantes du monde extérieur et si l'on n'en prend pas soin, le défunt pourrait semer le trouble.

C'est pour cela que la tradition veut qu'un fils porte le deuil de ses parents 3 années durant. Mais le culte des ancêtres doit avoir un sens et ne pas être qu'apparence : les sentiments intérieurs décideraient de son efficacité.

Le respect des Ancêtres passe aussi par l'accomplissement des rites funéraires. L'un des plus importants, la Convocation de l'Esprit Nuageux, est accompli avant l'ensevelissement.

Durant le rite, on place une perle de jade dans la bouche du cadavre, ajouté à cela l'ensevelissement, pour éviter que Hun ne puisse sortir par la porte du corps.

La fosse doit être assez profonde pour que les animaux ne puissent déterrer le cadavre mais pas au point que les eaux souterraines envahissent la tombe.

L'Exorciste doit rétablir l'équilibre brisé par des êtres contre nature, pour cela il a le devoir de les combattre. Pas avec des armes traditionnelles. L'Exorciste évoque l'Esprit qu'il souhaite exorciser en accomplissant des gestes magiques ou en s'aidant d'ustensiles, tout en récitant des charmes ou des formules. Il doit savoir comment les débusquer, connaître leurs faiblesses afin de pouvoir les neutraliser facilement.

Voici les quelques informations que mon Maître m'a divulguées concernant Ceux qu'il faut combattre.

### Les Fantômes :

Les fantômes ne sont pas immatériels bien que certains puissent se rendre immatériels quand ils le souhaitent. Ils n'ont pas d'ombre et craignent le soleil, ils n'ont pas de souffle et l'air se refroidit en leur présence. La légende veut que lorsqu'on lance une poignée de pièces à terre, le fantôme ne puisse continuer son chemin avant d'avoir compté toutes les pièces.

Il y a deux façons pour neutraliser un fantôme : soit détruire son âme (c'est un cas extrême où le fantôme devient agressif et dangereux), soit aider le fantôme à trouver le repos. Il y a différents moyens pour combattre un fantôme. Tout d'abord, il faut savoir que les fantômes ne ressentent pas la douleur mais peuvent perdre du souffle vital. La perte de tout leur souffle vital entraîne la destruction de leur âme. Les fantômes ne ressentent pas la douleur mais la lumière du soleil et les techniques d'exorcisme sont très efficaces contre eux.

### Les Jiang Shi :

Les Jiang Shi sont des morts-vivants se nourrissant de la chair d'êtres vivants auxquels ils transmettent leur mal par simple morsure. Ils sont aveugles et repèrent leurs proies grâce au souffle de celles-ci. Ils ont la peau bleuâtre, la chair putréfiée, de longues canines et des ongles bleus. Ils ne sortent que la nuit et font d'énormes massacres.

Il n'y a qu'une façon de neutraliser un Jiang Shi lui faire perdre tout son souffle vital, l'âme maudite quitte alors le corps laissant place à un cadavre. Les Jiang Shi ne ressentent pas la douleur mais la lumière du soleil et les techniques d'exorcisme sont très efficaces contre eux.

### Les Démons :

Les démons sont des êtres échappés des enfers. Ils sont par nature cruels. Ils aiment torturer les hommes et par la suite les dévorer. Ils apparaissent surtout dans les zones de grandes souffrances.

Il en existe de plusieurs sortes tel le Démon Ogre,



un géant se faisant un collier des restes d'humains qu'il a massacré. Il y a aussi le Dònguùshou Emo, il a une allure humanoïde et des faciès bestiaux (taureau ou araignée par exemple). Ils ont un art culinaire très développé et ils adorent préparer leurs proies avant de les déguster. Et un dernier exemple de démon, les Chòu Yanjing ou plus communément appelés Démons Puants. Ils ont l'apparence de gaz puants et peuvent posséder des cadavres.

La lumière du soleil et les techniques d'Exorcisme sont très efficaces contre ces créatures. Les démons ressentent la douleur et subissent les désavantages qui en résultent.

#### **Le Jiushòu Niao :**

Le Jiushòu Niao est un oiseau à neuf têtes qui adore dévorer des jeunes filles. Il est donc très facile à débusquer. Là où plusieurs jeunes filles disparaissent, il y a sûrement un Jiushòu Niao caché dans son nid douillet.

Le Jiushòu Niao est un adversaire féroce et craint. Il se sert de ses neuf têtes pour déchiqueter ses proies mais il a néanmoins une faiblesse : l'alcool. En effet, le Jiushòu Niao ne pourra s'empêcher de boire de l'alcool s'il y en a à sa portée ce qui aura pour conséquence d'affaiblir ses sens et sa vitesse au combat.

#### **Le Wùgong Sui :**

Le Wùgong Sui naît de la peur des gens. A sa naissance le Wùgong Sui est d'une taille très réduite et peut atteindre par la suite une taille gigantesque. Le Wùgong Sui se nourrit de la peur des humains et il est attiré par celle-ci. Quand la peur dans un lieu est à son paroxysme, il se montre aux habitants et d'un regard les massacre. Après chaque massacre le Wùgong Sui grandit, il est donc très important pour un exorciste de le débusquer au plus vite.

Comme dit plus haut, il est préférable de tuer un Wùgong Sui avant qu'il n'acquière une trop grande puissance. L'exorciste devra néanmoins se protéger de la peur que provoque la créature par un Masque de Terreur par exemple. Les Wùgong Sui ressentent la douleur et subissent les désavantages qui en résultent.

Je tiens par contre à vous mettre en garde, la Voie de l'Exorciste est très dangereuse, la mort de mon Maître en est un triste exemple. Vous serez accueilli par des pierres quand les temps seront calmes et par des hurlements quand un démon sanguinaire enlèvera les jeunes filles du même village.

Dès demain commencera mon voyage, j'espère pouvoir enrichir d'avantages mes Annales...

**Li Mo Zu**

## *Les Yeux qui Voient dans les Ténèbres*

#### **L'histoire de la Secte :**

Li Mo Zu était un jeune exorciste lorsque son révérend maître mourut des griffes d'un puissant démon échappé du Feng Dù. Longtemps Li Mo Zu réfléchit aux meilleurs moyens de contrer les démons et, peu à peu, il prit conscience que si tous les exorcistes des royaumes partageaient leur savoir dans un grand grimoire plus aucun démon ne serait en mesure de faire du mal bien longtemps.

Le jeune homme se mit en route et à tous les exorcistes qu'il rencontrait, il exposait son projet. Si certains, trop individualistes, refusaient, son projet plut tout de même à quelques exorcistes qui répandirent le message. Après des années d'errances à tout consigner ce que lui-même observait ou ce qu'on lui avait révélé, il bâtit une demeure au Wei pour se situer au carrefour des connaissances.

Li Mo Zu est mort de sa belle mort mais les Yeux qui Voient dans les Ténèbres ont continué leur travail... Aidée par quelques sorts mis en place par les plus talentueux des leurs.

Actuellement la secte est dirigée par un exorciste du nom de Pang Sin, ancien conseiller du roi du Chu.

## Les Personnalités :

### *Pang Sin : Regard Lumineux*

Pang Sin est maintenant un vieil homme courbé sur une canne en bois de saule. Habillé d'un chang pao vert qui, bien que propre et intacte, a l'air aussi vieux que lui. Chauve depuis maintenant quelques années, sous son crâne dégarni luisent ses yeux brillants de volonté et d'intelligence. Une longue barbe tressée descend jusqu'à sa ceinture.

Originaire du royaume du Chu, Pang Sin était un exorciste célèbre dans nombre de bourgs de la commanderie de Shangyong. Le gouverneur après avoir eu recours de nombreuses fois à ses services le fit introduire au palais de Shoucun. Là Pang Sin gravit rapidement les échelons jusqu'à devenir l'un des proches conseillers du roi Chu Kaoliewang en matière d'exorcisme.

C'est une demi douzaine d'années plus tard au cours d'un voyage dans le nord du Chu que Pang Sin rencontra Maître Li Mo Zu. Celui-ci lui expliqua en quoi consistait sa vision et, séduit, Pang Sin l'assura de son soutien. L'homme aurait aimé en parler à Kaoliewang mais depuis quelques années celui-ci ne prêtait attention qu'à ceux qui lui parlaient de vengeance contre le Qin, déçu du pouvoir Pang Sin démissionna et rejoignit Li Mo Zu. Après la mort de ce dernier, Pang Sin prit naturellement la tête de la secte. Et depuis n'a de cesse de progresser dans la vision de son maître et ami.

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

**Aspects Secondaires :** Chi 90, Défense passive 9, Résistance 7, Souffle vital 17

**Don et Faiblesse :** Sens du Tao/Froideur du serpent

**Talents :** Calligraphie 4, Herboristerie 3, Exorcisme 6, Légendes 5, Méditation 4, Taoïsme 3, Théologie 5.

**Taos :** Tao de l'Oeil Intérieur 4, Tao de la Force Insufflé 3, Tao de l'Esprit Clair 6

**Magie :** Toutes les Techniques d'Exorcisme.

## *La Pratique de l'Exorcisme*

Cette aide de jeu est une précision et une réponse pratique et concrète à la pratique de l'exorcisme dans Qin par les joueurs.

En ce qui concerne l'information divulguée aux joueurs quant à la créature surnaturelle que leurs personnages pourchassent, on pratique suivant deux cas de figures. Soit le personnage est un exorciste, soit il est néophyte en la matière. Certains préconisent une troisième option, celle de l'expérience vécue, une méthode plus empirique.

Un Test simple de Talent Légendes (limité au score du Talent Exorciste) permet de renseigner des informations plus précises et techniques (tels les capacités génériques des



des créatures en question, biotopes, méthodes pour les vaincre, etc.) à l'exorciste. Toute la difficulté réside dans l'évaluation du Seuil de Réussite (SR).

A ce sujet, le Meneur de jeu peut dresser un descriptif rapide et verbal de chacune des créatures au joueur interprétant l'exorciste. Au plus, celui-ci précise sa question ou ses inquiétudes, une question ouverte, le SR diminue. Ainsi, "est-ce un yao chat ?" avec un SR de 7 avec réponse un "oui ou non et pourquoi". Au contraire, une question fermée telle que "qu'est-ce donc ?" nécessite un SR de 13 avec une réponse floue dans le meilleur des cas. On ne précise pas au joueur que son SR varie en fonction de ses questions.

Cette méthode permet de donner un véritable background de connaissances au personnage exorciste qui évoluera aussi par la suite.

Egalement à la création du personnage, un Test simple initial permet d'attribuer un nombre d'informations sur

différents démons ou morts-vivants. Au cours des parties, si les faits ne semblent pas correspondre, on considère que l'exorciste ne connaît pas le monstre qu'il rencontre. Une méthode plutôt basée sur les souvenirs et sur l'expérience acquise.

Tous les joueurs peuvent être autorisés à effectuer un Test simple avec le Talent Légendes (Terre) pour obtenir quelques informations brutes, plus ou moins fondées et véridiques.

La plupart des informations que leur dispensera le Meneur de jeu ne sont en fait que des croyances populaires parmi lesquelles on retrouve un ou deux éléments véridiques et des tas d'autres plus ou moins farfelus voire carrément faux !

Néanmoins, les personnages peuvent avoir affaire à plusieurs créatures et sans une enquête préalable, il n'est pas possible de le déterminer. De plus, cette enquête constitue en soi toute une aventure à vivre, un pan du scénario complet.

Les dires des gens sont le plus souvent faux, incomplets, contraires, etc. car il faut préciser que tous ces intervenants ne sont pas exorcistes et que l'information en fin de compte n'est jamais précise, basée sur des croyances populaires.

Seul l'affrontement avec la créature en question, in concreto, permet aux personnages d'en savoir plus sur celle-ci. Par la suite, ils pourraient bien reconnaître quelques méfaits et similitudes dans des aventures à venir. Ils peuvent aussi contacter un exorciste plus expérimenté qui lui pourra reconnaître la créature en question, en utilisant s'il le faut les règles proposées ci-dessous.

Le Meneur de jeu peut décider également dans l'intérêt de son scénario de ce qu'apprennent ou non les personnages au sujet de leur redoutable ennemi.

## *Style des Fantômes du Jiang Hu*

### **Historique :**

Ce style a été mis au point dans une famille célèbre de Fangshi du Zhao : les Hùn. Spécialisés dans l'exorcisme depuis de nombreuses générations, les membres de cette famille ont appris à se servir de leur épée de bois comme d'un jiàn classique. Leur long combat contre les esprits a fini par leur faire acquérir des pouvoirs surnaturels. Ou alors est-ce leur grande maîtrise du Jiànshù qui leur permet de réaliser des actions a priori surhumaines ?

Au commencement, Esprit Serein et Coeur Sanglant étaient de très bons amis... Mais Esprit Serein avait un

secret : il connaissait une source où venait se baigner une Tian Nü au doux nom de Ming Huan. Il finit par partager ce secret avec son ami. Mal lui en prit, car Coeur Sanglant tomba lui aussi amoureux de Ming Huan.

Les deux amis décidèrent de laisser choisir Ming Huan qui opta pour Esprit Serein. Mais Coeur Sanglant n'accepta pas ce choix. Sa haine et sa rancœur devinrent telles que son esprit revint à chaque génération hanter l'héritier de la famille. Obligés par cette malédiction de lutter sans cesse contre les esprits, c'est tout naturellement que les Hùn se sont spécialisés dans l'exorcisme.

Au cours des âges, certains membres de la famille ont réussi à survivre suffisamment longtemps pour former quelques élèves. C'est pour cela qu'un certain nombre d'exorcistes (surtout du Zhao) maîtrisent cette technique.

### **Base :**

Quand il utilise l'une de ces techniques, l'épée de bois de l'exorciste a les mêmes caractéristiques qu'une épée de fer (dommages: 3, résistance: 9)





### Techniques Martiales :

#### *Armure des fantômes de la nuit*

**Pré requis :** Exorciste (confirmé), Jianshù (apprenti), Manœuvre Parade totale, Tao du bouclier invisible 1

**Coût en Chi :** 4

**Effets :** (action) Le personnage se trouve recouvert d'une armure surnaturelle qui réduit tous les dégâts de 4 pendant un tour. Comme armure naturelle, elle est sensible à la bénédiction du bois, les fantômes et autres créatures surnaturelles ne tiennent pas compte non plus de cette technique.

**Effets secondaires :** Les vêtements des personnages semblent flotter légèrement autour de lui dans une aura pâle.

Les coups qu'on porte au personnage semblent alors le traverser comme s'il était immatériel, même si parfois, du sang jaillit.

#### *Lame des Esprits*

**Pré requis :** Exorciste (expert), Jianshù (confirmé), Tao du bouclier invisible 3, Manœuvre Double parade.

**Coût en Chi :** 6

**Effets :** (action) Le personnage a le droit à une parade supplémentaire qui peut bloquer deux attaques. La parade est automatiquement réussie.

**Effets secondaires :** L'adversaire du personnage voit se matérialiser une lame brumeuse qui vient bloquer son attaque.

Il doit réussir un test de résistance d'un SR de 7 ou s'enfuir.

#### *Sorti des Dix Enfers*

**Pré requis :** Exorciste (maître), Jianshù (expert), Tao des six directions 2, Manœuvre Charge.

**Coût en Chi :** 6 + le niveau Tao des Six directions

**Effets :** (attaque) Le personnage effectue une charge en se déplaçant légèrement au dessus du sol. Contre un malus de +1, le personnage cause (2x niveau du Tao des Six directions) en dégâts.

**Effets secondaires :** Le personnage semble flotter légèrement au dessus du sol, se déplaçant comme un fantôme.

Les adversaires du personnage doivent réussir un test de Résistance contre un SR de 9 ou s'enfuir.

### *L' Avis d'Équité Incommodée*

Le vieil Équité Incommodée ne put s'empêcher de retenir un sourire.

«Les choses ne sont pas toujours ce que l'on croit»

lâcha-t'il avant de se faire prier pour la suite de ses explications.

« L'armure des fantôme de la nuit ne vaut rien contre les êtres immatériels, vous le saviez déjà. Elle coûte une action, ce qui veut dire que votre adversaire bénéficiera probablement d'une attaque durant laquelle vous ne serez pas protégé, en début de tour.

Le Tao du bouclier invisible à niveau plus élevé est bien meilleur, et celui du corps renforcé au niveau de maître fait mieux sur la durée.»

La base d'apprentissage de Sorti des Dix Enfers est de 8 points de chi, donc 16 points d'apprentissage.

#### *Lame des Esprits*

**Pré requis :** Exorciste (expert), Jianshù (confirmé), Tao du bouclier invisible 3, Tao de la Force Insufflée 1, Manœuvre Double parade.

**Coût en Chi :** 6

**Effets :** (défense) Même désarmé ou bloqué, le personnage a le droit à une parade. Il émane du personnage une aura de Terreur qui n'affecte que l'assaillant qu'il tente de parer avec cette technique. Le niveau de la terreur est de 9 mais en cas d'échec, il obtient un bonus égal à son malus de peur pour toute action de fuite.

**Effets secondaires :** L'adversaire du personnage voit se matérialiser une lame brumeuse qui vient bloquer son attaque.

## Le Rugissement de Bai Hu

### L' Histoire de l'objet :

Cette épée a été forgée par Tie Hu, alors maître de Ji Fa Sui. Ji Fa Sui avait mis fin aux jours d'un tigre blanc venu mourir auprès de lui, lors d'une promenade en forêt. Le vieux tigre fut dépecé et enterré cérémonieusement. Fa Sui vint trouver son maître qui forgea une arme en mémoire de la créature, pour qu'elle vive à jamais.

S'inspirant de ses lames de tigre, et des matériaux exceptionnels qu'étaient les os de la queue et les griffes du tigre, il forgea Le Rugissement de Bai Hu mais garda l'arme en attendant que son disciple soit digne de la porter. Il savait aussi qu'il n'était pas prêt à affronter ceux que le tigre lui avait destinés, les forces invisibles aux communs.

Les nobles matériaux qui ont servi à la conception de cette arme en ont fait le fléau des créatures du Feng Du. Tie Hu redoubla d'efforts pour que son élève soit prêt.

Fa Sui persévéra mais il n'arrivait pas à exceller autant que son maître d'arme l'aurait voulu. Ses échecs le replièrent sur lui-même, intériorisant sa douleur comme un véritable Wu Xia. Ce comportement ouvrit son esprit au Tao et il ressentit une véritable affinité avec ce nouveau lien au monde et cette nouvelle compréhension.

Il partit, promettant à Tie Hu de revenir mûr et prêt à endosser ses responsabilités. Il partit en direction de Huashan où il espérait trouver quelqu'un qui pourrait l'aider. Mais le silence baignait la montagne ; plus il montait, plus le silence était omniprésent.

Le vent semblait même souffler moins fort qu'il ne l'aurait dû. Alors, ne voulant troubler cette quiétude, Fa Sui s'assit prêt d'une pierre et réfléchit. Sa méditation dura quelques jours, Tie Hu lui avait déjà appris à dompter la faim. Il décida de rester en place et de méditer, attendant un signe.

Après un mois, Fa Sui était très faible et son esprit comme la première fois s'unit avec le Tao. Il n'a jamais su ce qu'il s'était réellement passé ni combien de temps il était resté sur le Huashan mais, à son réveil, sa connaissance des engances du Feng Du et des rituels pour les affronter était parfaite. Il put observer la gigantesque empreinte de patte griffue à ses côtés.

C'est encore très faible qu'il prit le chemin du retour, durcissant son corps, et s'effondra sur le pas de la cahute de Tie Hu. A son réveil, son Shifu lui avait déposé le rugissement de Bai Hu au côté car il savait que son disciple n'était pas un parjure. Fa Sui quitta son maître sous le nom du frère des tigres et chercha comment honorer sa lame. Mais ceci est une autre histoire...

Les légendes parlent de plusieurs armes bénies par ces magnifiques créatures blanches entre les mains d'Exorcistes ou de valeureux Wu Xia.



Mais aussi certaines retenues jalousement par quelques sectes ou fangshi voulant se prémunir de leur pouvoir destructeur. Les rumeurs de telles armes, si elles arrivaient aux oreilles de certains exorcistes, les enjoindraient à vendre leur âme aux démons.

### Les Capacités :

C'est une épée légendaire de Renommée 30.

*Qui bénéficie des bonus dus à sa forge par Tie Hu :*

-Solidité de 13.

-Donne +1 au talent Jianshu.

*Qui bénéficie des bonus des parties du tigre blanc :*

-Os de la queue incrusté dans la lame : Malus de 2 pour les démons dans les 5m autour de l'épée.

-Griffe du Tigre dans la garde octroie le Don Courage du Tigre.

### Les Ateliers de Forge d'Équité Incommodée

« Le simple fait de porter des os de la queue et une griffe d'un tigre blanc donne automatiquement les avantages de l'arme. » (MAF, page 37) « C'est toujours autant d'économiser comme efforts pour la fabrication du Rugissement de Bai Hu. Encore faut-il prendre garde de ne pas détruire ni les os ni la griffe lors de leur incorporation à l'épée. Autant il est facile de concevoir une garde creuse pour y mettre la griffe, autant l'incorporation des os dans la lame nécessite de prévoir des emplacements pour leur sertissage dès sa conception. Et de réfléchir également à leur position pour ne gêner ni la frappe, ni la mise au fourreau. »

Pour fabriquer une épée semblable au Rugissement de Bai Hu, outre le corps d'un tigre blanc qui est déjà quelque chose d'exceptionnel, il faut être un forgeron au moins légendaire (Forge 5) très inspiré (Tao de la Création Inspiré 5), et disposer des matériaux de la meilleure qualité.

Pour un dao, le coût en PA est de 10 (4 pour le bonus en Jianshu, et 2 fois 3 pour la solidité), alors qu'il est de 16 pour le jiàn (solidité de départ plus faible), dans le cas d'arme sans renommée initiale. On monte donc à 16 pour le dao, et 22 pour le jiàn de notre histoire.

Le SD pour un dao est au minimal de 29, et de 31 pour le jiàn.

La période pour chaque test de fabrication est de 28 petites heures pour le dao, et 30 pour le jiàn, sachant qu'à chaque test le forgeron doit dépenser au minimum 5 points de Chi pour le niveau 5 du Tao de la Création Inspirée.

En utilisant également le niveau 2, le forgeron disposera d'un bonus de son niveau dans le Tao, ce qui est fort appréciable au vu du SR de 9 pour la fabrication d'une lame d'épée. Et en utilisant aussi le niveau 3 du Tao de la Création inspirée, donc pour 10 points de Chi lors de la première période (niveau 2, 3 et 5 du Tao de la Création Inspirée), le dao ne nécessite plus que des périodes de 7 heures pleines et un SD de 15, tandis que le jiàn se contente d'une période de 15 petites heures et d'un SD de 16. Ces périodes réduites permettent au forgeron de se reposer la nuit et surtout de pouvoir travailler intégralement à la lumière du jour, au moins durant la période d'été.

« En résumé, ce genre d'épée ne requiert que trois à quatre jours d'un forgeron digne de sa légende, mais le problème n'est pas tant le temps nécessaire à sa fabrication que les ingrédients, allez donc trouver un tigre blanc prêt à ce sacrifice, et surtout l'artisan exceptionnel qui même si il ne prendra que quelques jours pour la forger, devra facilement dédier une décennie complète de sa vie aux arts de la forge », conclut Équité Incommodée, « Sachez apprécier à sa très grande valeur un tel objet légendaire lorsque vous le rencontrerez. »

# Les Lieux Sacrés du Taoïsme

## Introduction

« Pour celui qui cherche la vérité et la voie, j'en offre cinq. Chacune étant une facette du Tout, avec un côté Yin et un côté Yang, chacune devant être explorée pour parvenir à une compréhension complète de la nature, de l'homme et des immortels, chacune ayant ses forces et ses faiblesses, chacune devant s'incliner devant le cycle perpétuel du Tao.

Bien que vous puissiez commencer par n'importe laquelle, selon vos propres inclinaisons, il importe de respecter la règle de succession des Cinq Éléments : Jin (métal) – Shui (eau) – Mu (bois) – Huo (feu) – Tu (terre) et Jin (métal), tout en n'oubliant pas de tenir compte de leurs oppositions : Jin (métal) – Mu (bois) – Tu (terre) – Shui (eau) – Huo (feu) et Jin (métal).

Rappelez-vous que cet ordre universel gouverne toute chose, et que chaque événement, chaque situation peut être expliqué par ces deux règles.

Par exemple, pour ceux qui s'intéressent aux événements politiques récents, on peut prévoir que la prochaine dynastie sera sous le signe de l'Eau, auquel on peut associer le Nord, la couleur noire, l'hiver, la peur, la sagesse et l'excès, car celle des Zhou fut une dynastie de Feu, et donc reliée au Sud, à la couleur rouge, à l'été, la bienséance et la chaleur, et qu'avant elle, la dynastie des Shang était sous le signe du Bois, de l'Est, de la couleur bleu, du printemps, de la colère et de la fraternité... »

**Zou Yan, Extrait d'un discours fait à l'Académie Jixia**

Reflétant les principes taoïstes des Cinq Éléments, les adeptes reconnaissent cinq montagnes comme sacrées, chacune étant l'incarnation d'une des cinq directions (le nord, le sud, l'est, l'ouest et le centre) et des lieux mystiques où se retrouvent ermites, fangshi, pèlerins et seigneurs, à la recherche d'illumination, de direction ou de pouvoir.

## Huashan

*(Le Pic Sacré de l'Ouest, Le Mont Magnifique)*

Situés à la frontière des royaumes du Qin et du Han, à l'intersection de la rivière Wei et du fleuve Jaune, se dressent les cinq sommets du Hua (fleur) Shan, aussi connu sous le nom de « La Main de l'immortel » si on remplace les cinq « pétales » de la « fleur » par des « doigts ».



Il est aussi associé à la couleur blanche, l'automne, le métal, l'anxiété, la parole, le devoir et le froid.

Souvent entouré de brume, c'est le plus abrupt et le plus dangereux des Pics Sacrés. Avec un seul sentier très étroit (1 chi) et très escarpé, long de plus de 26 li (15 km), certaines sections étant quasi-verticales, il faut parfois s'aider de chaînes de fer pour l'ascension. Ce sentier mène au plus haut point du Mont, le sommet du sud (ou Pic de L'arrivée de l'Oie Sauvage) situé à près de 6 800 chi (2 160m). Une fois sur place on peut se recueillir au Temple du Tigre Blanc (Bai Hu), dédié au Gardien Sacré de l'Ouest, plonger dans les eaux glacées et revigorantes du bassin du Dragon Noir, méditer sur les multiples écrits laissés sur la roche par d'anciens visiteurs, dont Lao Zi lui-même, ou simplement admirer les étoiles qu'on peut presque toucher dans le ciel.

Le sommet de l'ouest (ou Pic de la Fleur de Lotus) quant à lui, s'élève à près de 6 500 chi (2 082m), et tient son nom d'une immense roche granitique en forme de fleur de lotus. On peut y trouver, près du temple de la Lanterne du Lotus, la fameuse « Roche de la Hache » où Chen Xiang affûtât la hache magique que lui avait donné le Roi Singe pour libérer sa mère de l'emprisonnement décrété par Er Lang pour avoir épousé un mortel.

Le sommet de l'est (ou Pic du Soleil Levant), haut de plus de 6 500 chi (2 090m), est particulièrement dangereux à escalader (une marche de 6 heures qui se fait souvent la nuit pour pouvoir profiter de l'arrivée majestueuse du soleil). Mais on dit que l'environnement au sommet y est si serein et tranquille qu'il en est quasiment surnaturel, faisant oublier d'un coup tout souci et aidant grandement à la méditation, surtout près de la « Paume de l'Immortel », une falaise aux veines naturelles de minéraux ayant la forme d'une immense paume.

Alors que le sommet du Nord (ou Pic de la Terrasse de Nuages) est réputé pour les falaises sur trois de ses côtés ainsi que ses lieux aux noms évocateurs : la Falaise Suspendue dans le Vide ou l'Échelle vers le Ciel, le sommet du centre (ou Pic de la Fille de Jade) est célèbre pour son temple. Bâti sur une roche en forme de tortue, il est dédié à Nong Yu, la fille du Duc Mu, qui, durant la période des Printemps et Automnes, serait venue ici et, renonçant à son rang et à ses privilèges, aurait fini ses jours avec l'amour de sa vie, Xiao Shi, un pauvre joueur de flûte de bambou.

#### **Idées Scénarios :**

- Un fonctionnaire influent cherche une escorte pour faire un pèlerinage au Mont Huashan, mais quelqu'un dans son entourage veut profiter du voyage périlleux pour l'éliminer.
- Les PJ ont vent d'une réunion mystérieuse de Yao-Tigres qui aura lieu au Temple de Bai Hu, vraisemblablement pour y déterminer le meilleur d'entre eux.
- Une rumeur veut que la célèbre hache magique de Chen Xiang soit enfouie quelque part sous le temple de la Lanterne du Lotus.
- Un fangshi engage les PJ pour lui procurer une fleur très rare qui ne pousse qu'une fois par an au sommet du Mont Huashan.

## Taishan

### *(Le Pic Sacré de l'Est, Le Mont Paisible)*

À la frontière du Qi et du Chu, au sud-ouest de Linzi, se trouve la plus renommée des montagnes sacrées du Taoïsme, Tai (grande) Shan, où rois, lettrés et poètes se sont succédés depuis la dynastie Yin pour y chercher inspiration, reconnaissance ou faveurs des dieux. Elle est associée aux couleurs bleu ou vert, au printemps, au bois, à la colère, à la prestance, la fraternité et au vent.

Son sommet principal (ou Pic de l'Empereur de Jade) s'élève à plus de 4 800 chi (1 545m) et est accessible par l'est grâce à plus de 6 500 « marches » de pierre formant la « route » la plus empruntée, parsemée de portes, de

temples et de calligraphies laissées par ses visiteurs (dont plusieurs célèbres) sur diverses roches pendant les quatre heures que dure l'ascension jusqu'au Temple du Dragon Vert (Long Wang), dédié au Gardien Sacré de l'Est. Du côté ouest, on peut admirer la nature majestueuse en passant par la « Porte du Milieu vers le Ciel » située à plus de 2 500 chi (850m) ou bien celle du « Sud vers le Ciel » à 4 500 chi (1 450m), à travers les « 18 courbes », une section de la « route » longue de seulement 3 000 chi (1km), mais s'élevant abruptement de 1250 chi (400m), sans parler des attraits du Bassin de la Reine Céleste, du Pont des Immortels, de la Cascade du Dragon ou de la Falaise de l'Éventail. En prime, au printemps et en été, le long du « Ravin des Pétales de Pêche », des ruisseaux limpides et des pétales tournoyants vous font sentir au paradis. Toutefois, rien n'est comparable aux quatre « merveilles » du Taishan, où l'on peut contempler des paysages à couper le souffle : « Le Soleil venant de l'Est », « Le Crépuscule Céleste », « La Mer des Nuages » et « La Ceinture Dorée du Fleuve Jaune ».

Le sommet secondaire (ou Pic de la Chandelle) doit son nom à sa forme, complétée par un magnifique pin à son faite, faisant office de flamme éternelle, et sur lequel, au prix d'une ascension plus laborieuse, se trouve les fameuses « Cavernes des Immortels » (Xianren) où l'on retrouve des peintures, soi-disant magiques, décrivant nombres d'immortels : Guixian (Spectres remplis d'énergie Yin), Renxian (Hommes immunisés à la maladie et au vieillissement), Dixian (Êtres Corporels de pure énergie Yang reliés à la Terre), Shexian (Créatures Spirituelles de brume, capable de changer de forme à volonté) et Tianxian (vrais immortels Célestes). L'endroit est bien sûr souvent parcouru par les adeptes du Fangxiandao (Voie des Magiciens et des Immortels), dont plusieurs sont célèbres, comme Song Yuji, Zheng Boqiao, Chong Shang et Xian Mengao du Yan, ainsi que Xu Fu et Han Zhong du Qin, chacun essayant d'en percer les secrets.

Il circule la rumeur d'un fangshi, connu sous le nom de San Zhen Li (Trois Vérités), qui apparaît quand bon lui semble pour apporter aide, instruction ou inspiration à ceux qui en ont besoin partout sur le Pic de l'Est, et en serait le gardien attiré. D'aucuns prétendent qu'il existe même une secte secrète dédiée à la protection des Cinq Pics Sacrés, alors que d'autres insistent avec véhémence pour dire qu'il est en fait le Dragon Vert (Long Wang) sous forme humaine.

#### **Idées Scénarios :**

- Un fangshi influent engage les PJ comme gardes du corps durant son voyage au Mont Taishan, à la recherche de la clé de l'immortalité.
- Des décès étranges troublent des voyageurs aux abords d'un temple désaffecté sur la route de l'ouest durant la saison des pluies, et les PJ doivent décider s'ils joindront leurs

forces à un exorciste ou s'ils prendront la défense d'une jolie et mystérieuse espionne pour résoudre cette énigme.

- Un fantôme, cherchant à se venger, vampirise les fangshi dans les « Cavernes des Immortels » en animant des peintures qui leurs promettent le secret de l'immortalité en échange d'une étreinte.

- Une rumeur veut que sous le Temple de Long Wang existe une carte indiquant l'emplacement de 9 « œufs de dragons » en jade, qui, une fois réunis au Temple, permettrait de recevoir un cadeau (une jianlong ?) du dragon Shenlong.

## Hengshan Bei

### *(Le Pic Sacré du Nord, Le Mont Éternel)*

Au nord-est du Zhao, à près de 108 li (62 km) au sud de Dai à la limite du Yan, se dresse l'imposante « Première Défense du Nord », Heng (Immense) Shan Bei (Nord), dont les nombreuses passes, forteresses et tours de garde près de la Grande Muraille furent l'objet d'importantes batailles qui laissèrent derrière elles beaucoup de traces.

Elle est associée à la couleur noire, l'hiver, l'eau, la peur, l'écoute, la sagesse et l'excès.

Ses deux sommets presque identiques sont séparés par le « Col du Dragon d'Or » (Jinlong) d'une grande importance stratégique et gardé en permanence par un détachement de soldats du Zhao (en temps de guerre il n'est pas rare d'y voir aussi des mercenaires, dont les fameux « Chevaliers chevauchant la Tempête »).

Le premier de ces sommets (ou Pic Céleste), dont le versant nord est couvert de pins verdoyants et celui du sud de plusieurs temples construits à même le flanc, s'élève à plus de 6 800 chi (2 200m).

À mi-chemin se trouvent les fameux « Puits du Dragon » aux propriétés réputées magiques



(deux puits de quelques chi de profondeur mais qui semblent intarissables, l'un donnant de l'eau sucrée, l'autre aigre, bien qu'à seulement 3 chi l'un de l'autre). Une fois en haut, on peut admirer le Temple de la Tortue Noire (Gui Xian), dédié au Gardien Sacré du Nord, ainsi que le Hall du Dieu du Zhao ou le Temple du Dieu Cheval.

Le second sommet (ou Pic de la Vérité Originelle) quant à lui permet de découvrir la « Rencontre des Immortels » (Huixian), un hall impressionnant, avec un « balcon » à demi creusé dans le roc, qui fut visité par plusieurs seigneurs et lettrés qui y laissent des poèmes sur les flancs l'entourant, ainsi que la mystérieuse « Caverne au Rocher Volant ».

Juché si haut sur la montagne, les nuages flottant sous vos pieds, le son du vent résonnant dans les pins au-dessus de votre tête, les pics apparaissant et disparaissant derrière les nuages, il est très difficile de partir de cet endroit envoûtant.

La combinaison d'installations « militaires », de temples « suspendus » dans les airs, de fleurs rares et exotiques, de sources jaillissant du roc et d'un climat très clément en font une expérience tout à fait différente des autres Pics Sacrés.

Toutefois, la région aux abords du Hengshan Bei est plutôt inhospitalière et les légendes locales abondent de monstres cruels guettant les voyageurs imprudents ou demandant des tributs de sang à des villages apeurés qui n'attendent que des héros pour les en débarrasser.

### **Idées Scénarios :**

- Les PJ sont conscrits et envoyés au « Col du Dragon d'Or » avec un groupe de mercenaires pour contrer une attaque importante venant du Nord, ou est-ce plutôt une incursion clandestine en territoire Yan pour y récupérer un otage de marque aux mains de chasseurs de primes.

- Les PJ sont engagés par un marchand pour assurer la protection d'un convoi de « marchandises » qui fait route vers Hengshan Bei, sans savoir que des soldats du Yan préparent une embuscade par une nuit froide et pluvieuse pour s'emparer, suspectant qu'il s'agit d'armes pour la garnison.

- Un devin s'associe aux PJ dans l'espoir de retrouver la trace d'une carapace sacrée qu'il a vu lors d'un rêve prémonitoire dans des cavernes sous le Temple de la Tortue Noire.

- Les PJ croisent une bande de PNJ (un exorciste attiré par les femmes, une tueuse de démons à la recherche de son frère disparu, un banyao-chien avec une épée magique et un jeune yao-renard turbulent) qui s'attaquent aux nombreux « monstres » qui sévissent aux abords du Pic Sacré, semblant croire qu'ils sont sous le contrôle d'une entité malveillante, un Chou Yanjing.



## Hengshan Nan

### *(Le Pic Sacré du Sud, Le Mont Immobile)*

Au sud de Chansha, Zhou, Songyang et du lac Dongling dans le royaume du Chu, entre les rivières Xiang et Gen, le voyageur trouve le Heng Shan Nan (Sud), une imposante collection de 72 pics verdoyants qui s'étend sur 260 li (150km) et compose ses fameux 4 « océans » : de fleurs, d'arbres, de nuages et de neige.

Il est associé à la couleur rouge, l'été, le feu, la joie, le regard, la bienséance et la chaleur.

Premier avant d'entrer de plein pied dans l'immensité d'arbres verts, le « Pic de l'Oeil du Sage » (Huiyan) propose quelques grottes à explorer à sa base, comme la « Caverne du Jade Noir » et celle du « Ciel Glorieux » où certains visiteurs prestigieux ont laissé des marques de leur passage, alors que tout au sud, le Pic de l'Extrême Limite (Jixian) offre temples, bassins, sources et cours d'eau en harmonie avec le vert des forêts, l'herbe et l'odeur des fleurs, renforçant la « grâce » attribuée au Pic Sacré du Sud.

S'élevant au centre à plus de 4 000 chi (1 300m), le Pic du Dieu du Feu (Zhurong), quant à lui, est le siège de plusieurs autres temples, dont celui, peint entièrement en rouge, de Zhu Rong, ainsi que celui du Phénix (Feng Huang), dédié au Gardien Sacré du Sud. On peut aussi y voir le « Pont de la Réflexion », une étroite passerelle de roche, que seuls les plus braves, ou les plus inconscients osent emprunter, permettant de traverser un ravin profond rempli de cimes d'arbres perçant la brume, comme les galets d'une rivière au matin.

Finalement, sous le Pic de l'Enfant Prodige (Baizi), se trouve l'étonnante « Caverne du Mur d'Eau », où une large cascade a façonné la pierre au cours des années, lui donnant des formes reconnaissables, comme lorsqu'on regarde

les nuages dans le ciel pour s'exclamer y avoir vu une tête de cheval ou un coq, et que les visiteurs ont immortalisées par une calligraphie sur la roche.

### **Idées Scénarios :**

- Une rumeur récente veut qu'un jeune paysan ayant perdu ses parents dans un malencontreux accident en montagne, dont il est sorti indemne par miracle, ait soudainement exhibé des pouvoirs surnaturels en contrôlant par la suite un brasier dangereux. Certains témoins affirment que l'enfant, avant de s'enfuir du lieu de son exploit, aurait brandi une « plume de feu ».

- Les PJ sont engagés par une lettrée passionnée de légendes et son frère plus matérialiste pour parcourir le Hengshan Nan à la recherche de la tombe de Zhu Rong, sans savoir qu'ils sont surveillés par les membres du « Clan du Ciel Brisé », descendants des huit tribus de Zhurong, qui cherchent à éloigner les curieux de ce lieu qu'ils tiennent pour sacré.

- Un PJ fangshi est approché par un officier du Chu pour résoudre une « épidémie » d'attaques surnaturelles contre des pèlerins, victimes des tours pendables de Mei ou de la colère de Xiao, qui semblent s'être réveillés dans les environs, sans savoir qu'ils réagissent en fait au pouvoir négatif d'un Wugong Sui.

- L'Esprit de la cascade de la « Caverne du Mur d'Eau » est en colère de s'être fait « éveiller » par un rituel maladroit et menace de noyer toutes les personnes présentes à moins qu'il ne soit battu aux échecs xianqi par un PJ. Pour rendre le tout plus « stimulant », les pièces sont les malheureux « otages ».

## Songshan

### *(Le Pic Sacré du Centre, Le Mont Magistral)*

Au nord du royaume du Han, près de Xinzheng et de la frontière du Wei, un peu à l'ouest de Daliang, surplombant la rive sud du Fleuve Jaune (Huang He), on trouve l'imposant Song Shan, aussi connu sous le nom de « Montagne du Milieu » (Zhong Yue), avec 36 sommets qui s'étendent sur plus de 100 li (60km) entre ses deux pics principaux, « Grande Force » (Taishi) et « Petite Force » (Shaoshi). Il est associé à la couleur jaune, l'été, la terre, la réflexion, la pensée, la parole et l'humidité.

C'est un lieu presque légendaire, doté d'une forêt riche, vieille et abondante, et il est fréquenté par les seigneurs, lettrés, taoïstes et voyageurs, passionnés de beauté et de culture (plusieurs grands penseurs y ont donné des discours ou y ont séjourné, comme le Prince Zi Jin, fils de l'empereur Lingwang de la dynastie Zhou, qui y fut envoyé par le grand maître Fuqiu, et dont deux pics portent les noms).

Au pied du « Pic de l'Empereur Transformé » (Huanggai), sur le versant sud du Taishi, ainsi qu'à la base du Shaoshi, on peut retrouver bon nombre de temples, portes, pavillons, terrasses, tours et autres bâtiments, ainsi que plusieurs inscriptions poétiques ou spirituelles laissées près des nombreux cyprès aux formes excentriques couvrant la région (les deux plus vieux, nommés « Grand Général » (Zongda) et « Second Général » (Zongmiao), se trouvent sur le versant ouest du Taishi, et auraient été plantés par l'Empereur Jaune lui-même).

Le « Pic de la Première Femme » (Junji), qui s'élève à près de 4 700 chi (1 500m) abrite quant à lui le Temple de la Licorne Jaune (Huang Qilin), dédié au Gardien Sacré du Centre, et la « Terrasse des Étoiles » (Guanxing), où de nombreux lettrés ou devins viennent consulter les astres pour y trouver une réponse à leurs interrogations ou une nouvelle compréhension de l'univers. Mais les voyageurs peuvent aussi se prélasser dans les sources thermales naturelles utilisées à des fins thérapeutiques ou relaxantes. Cependant, l'une d'elle, que l'on croit sous l'emprise d'un maléfice qui tient les visiteurs à bonne distance, aurait la couleur du sang sous la lumière de la lune, et une créature malfaisante y aurait fait sa demeure.

#### Idées Scénarios :

- Les PJ apprennent de la voix d'un mourant (qui continuera à les suivre comme fantôme pour venger sa mort/poursuivre sa mission), qu'ils assistent dans ses derniers instants, qu'un haut dignitaire (en fait le roi du Qin lui-même) viendra prochainement incognito visiter le Taishi pour une affaire d'importance (la construction d'un futur « Temple du Milieu » pour célébrer l'accomplissement du Tian Xia). Si cette information parvenait aux oreilles de ses opposants, il pourrait y avoir tentative d'assassinat. Toutefois, le Censorat a des agents sur place qui comptent arrêter tout suspect, et les PJ semblent répondre à cette description, surtout après avoir parlé à cet agent ennemi.

- Une rumeur veut qu'un ermite, du nom de « Petite Flamme » (Lin Shao), retiré quelque part dans une caverne du Shaoshi, ait développé un style de combat à mains nues particulièrement efficace. Cette technique, consignée sur une série de rouleaux de bambou, semble avoir attiré la convoitise de plusieurs combattants moins qu'honorables qui seraient à la recherche de l'ermite et de son savoir.

- Les PJ sont engagés par un lettré qui cherche à découvrir la fameuse « Carte de la Vraie Forme des Cinq Pics Sacrés », une tablette écrite par un obscur taoïste, qui serait enfouie quelque part au sommet du Songshan. Il a négligé de leur dire que la légende voulait qu'elle soit protégée par 4 statues de fer enchantées qui exigeront que diverses épreuves soient réussies avant de les laisser lire la tablette.



- Un taoïste vieillissant demande au PJ de l'aider à découvrir la cause de la soudaine « malveillance » qui semble s'être abattue sur une zone de la forêt de cyprès, faisant craindre à la majorité des voyageurs empruntant cette route de s'y aventurer, sans savoir qu'il s'agit de la présence d'un Shu-Émo.

## Zhongnanshan

### *(Le Berceau du Taoïsme, le « Premier Paradis sous le Ciel »)*

Situé à plus de 100 li (60 km) au sud-ouest de Xianyang, la capitale du Qin, et au nord de Quren, on peut trouver une autre montagne significative pour les taoïstes, le Zhongnan (Sud du Milieu) Shan, où, durant le règne du roi Kang des Zhou, l'astrologue Yin Xi, l'officiel de garde à la Passe de la « Bouche du Passé » (Handu), possédé par le dragon Zhou Long pour un temps, y avait une plateforme d'observation des constellations et des nuages (la Terrasse Louguan très fréquentée par les fangshis adeptes de divination). Un jour, alors qu'il avait vu, influencé par Zhou Long, des nuages mauves venant de l'est et des étoiles propices se dirigeant vers l'ouest, il comprit qu'un grand sage arriverait bientôt. En effet, monté sur un bœuf noir et portant un « chang pao de nuages aux cinq couleurs », vint Lao Zi, qui lui dicta les 5 000 mots du « Dao De Jing » avant de continuer son voyage vers l'ouest.

Un endroit idyllique avec des ravins paisibles, des sources pures, des forêts hautes et verdoyantes, des pics magnifiques et des falaises abruptes, des cascades et des grottes érodées par l'eau, des rivières sinuantes, des sources thermales, des fleurs et des plantes exotiques et rares, on ne peut qu'être transporté par la beauté mystique de cette montagne dont le plus haut sommet s'élève à plus de 6 200 chi (2 000m). Aussi d'intérêt, on peut noter la « Grotte du Vent »,

sur le versant ouest, de 50 chi (15m) de haut par 125 (40m) de profondeur, ainsi que celle « de la Glace », un peu plus au nord, où l'on peut trouver de la glace dure même en été, la « Source Nutritive » (Baoquan) à mi-chemin du versant sud, aussi sucrée que de la canne à sucre, et la « Cascade des Hautes Eaux » (Gaoguan) sur le versant nord, de plus de 60 chi (20m), s'écrasant avec fracas dans un lac calme comme un miroir, entouré de hautes pierres.

#### **Idées Scénarios :**

- Un soir dans une auberge au pied du Mont Zhongnanshan, les PJ entendent un groupe de soldats éméchés parler d'une expédition qu'ils accompagneront bientôt et dont le but semble de retrouver deux tablettes de pierre aux propriétés magiques sur lesquelles Lao Zi aurait écrit le Tao.

- Un officier du Qin, obsédé par la recherche de l'immortalité, charge les PJ d'accompagner son fangshi personnel dans une quête pour la fameuse Pilule d'Élixir Doré qui aurait été conçue dans un chaudron magique quelque part sur le Mont Zhongnanshan.

## *Qianshan*

### *(La Perle du Nord-Est, Le Mont des 1000 Lotus)*

À 70 li (40 km) au nord-est de Liaodong dans le royaume du Yan on retrouve le Mont des 1000 Pics (Qian)Shan, qui doit son nom au temps où la déesse Nuwa, essayant de réparer le ciel avec des pierres, en laissa échapper quelques unes sur la terre dans la région.

Celles ci formèrent finalement ce « joyau », chaque pic s'entremêlant avec les autres pour donner l'impression d'un millier de sommets étalés sur 80 li (45 km) carrés, dont le plus haut, le Pic de la Terrasse des Immortels, s'élève à près de 2 200 chi (710 m).

Avec ses temples et observatoires (dont celui du « Ciel au dessus du Ciel » (TianShangtian) ou de « La Fissure Céleste » (Yixiantian)) construits à même les nombreux rochers aux formes incongrues, la beauté naturelle du Qianshan a été louée par beaucoup de lettrés qui ont laissé leurs mots sur tablettes, pierres et plaques :

« Une pierre et une source ne sont qu'une même transformation, milles splendeurs, milles pics, sculptés par les Cieux »

#### **Idée Scénario :**

- Une rumeur veut que des pierres magiques aux couleurs de l'arc-en-ciel soient enfouies dans les entrailles du Qianshan et permettraient à celui qui les trouvent de commander les forces du vent et de l'éclair.

## *Huangshan*

### *(La Montagne Jaune, Le Mont Soleil)*

Au sud de Shoucun dans le royaume du Chu, entre le Fleuve Bleu, la rivière Han et le lac Poyang, se trouve le fameux Huangshan, nommé ainsi en l'honneur de Huang Di, l'Empereur Jaune, qui y aurait fabriqué les fameuses Pilules d'Immortalité. Réputé pour ses quatre merveilles (rochers spectaculaires, pins aux figures irrégulières, sources chaudes et mers de nuages), de même que ses superbes lacs, cascades, fleurs et animaux rares disséminés partout sur la montagne, le paysage change aussi en fonction des saisons (bourgeons colorés au printemps, sources limpides en été, forêts émeraude en automne et neige immaculée en hiver) et on dit qu'une fois le mont vu, même les Cinq Pics Sacrés ont moins d'intérêt.

Avec les trois pics principaux s'élevant à plus de 5 600 chi (1 800m) : le « Pic de la Fleur de Lotus » (Lianhua Feng) qui offre de son sommet de quelques chi carrés seulement une vue panoramique de tout le Huangshan, le « Pic Céleste » (Tiandu Feng) dont l'ascension requiert l'usage d'une échelle incrustée dans la roche pour en arriver au sommet et admirer le paysage, une énorme caverne dont l'entrée semble « gardée » par une statue de roche « endormie », et le « Pic du Sommet Éclairé » (Guangming Ding) sans pareil pour profiter des lever ou coucher de soleil ou simplement admirer l'océan de nuages sous ses pieds, le Mont Soleil offre aussi 72 autres pics majeurs et mineurs. Par exemple, le « Pic de la Première Croyance » (Shi Xin Feng), dont trois versants sont des falaises vertigineuses, qui nous accueille à son sommet avec l'inscription « Vous êtes le grimpeur es-solé sortant de la rivière glacée », le « Pic Mauve », d'où naissent les sources chaudes du Huangshan où l'Empereur Jaune se serait baigné pendant 49 jours avant de devenir



immortel, ou le « Pic de la Villa des Nuages » dont l'attraction principale est la « Cascade des Neuf Dragons », haute de près de 950 chi (300m), plongeant en neuf étapes vers un bassin majestueux).

#### **Idées Scénarios :**

- Ayant découvert qu'il lui manque un ingrédient essentiel pour la fabrication d'une pilule d'immortalité pour son maître (voir 2e idée scénar pour le Zhongnanshan), un fangshi exige des PJ qu'ils l'accompagnent dans la deuxième partie de sa quête qui les mènera au Huangshan. Toutefois, un concurrent, estimant que celui-ci se rapproche un peu trop de son objectif, a décidé d'engager un assassin des Clochettes Tressés pour le tuer avant qu'il n'y arrive;

- Alors qu'un des leurs est sérieusement blessé suite à un combat avec un Ogre, les PJ n'ont d'autres choix que de compter sur la rumeur qui veut que, sous certaines conditions que le fangshi du groupe espère trouver avant que l'Ogre ne les rattrape, la source chaude du Huangshan pourrait avoir des propriétés « nettoyantes ».

## *Qingshenshan*

### *(La Cité d'Émeraude, Le Mont Merveilleux)*

À près de 130 li (75 km) au nord-est de Jiangshi dans le royaume du Qin, non loin de la rivière Min, on peut visiter la montagne « la plus sereine et éloignée sous le ciel », le Qingcheng (Cité Verte) Shan, avec ses 36 pics rangés à la manière d'une ville, dont le plus haut, « Le Pic du Patriarche » (PengZu) s'élève à près de 4 000 chi (1 250 m).

Couverte d'une dense forêt composée d'anciens grands arbres verts pointant vers le ciel et de multiples ravins, on peut y découvrir la statue de pierre de Li Bing, qui, après avoir été nommé gouverneur du Shu récemment annexé, « vainquit » le dieu de la rivière Min pour y construire un grand système d'irrigation pour toute la région sud du Qin. Tout aussi distincts sont les temples en bois disséminés le long de la route vers le sommet, cachés par la forêt environnante pour en faire presque partie, au point qu'ils portent collectivement le nom de « Portrait Naturel », ainsi que le « Village des Grues » non loin du sommet, qui rend le paysage primitif encore plus merveilleux lorsqu'un vol de grues blanches surgit gracieusement entre les pics.

#### **Idée Scénario :**

- Un vieux fangshi originaire du Shu, avec l'aide de quelques « rebelles », décide de « réveiller » le Dieu de la rivière Min pour qu'il se venge contre l'envahisseur Qin en débordant de son lit, en lui offrant un sacrifice de jeunes « mariées » comme le pronait l'ancienne tradition de la région. Toutefois, une PJ, ou une amie de ceux-ci, est au nombre des « promises » et la cérémonie doit avoir lieu sous peu.

## *Longhushan*

### *(Le Domaine Céleste, Le Mont Béni)*

Dans le royaume du Chu, à quelques 85 li (50 km) à l'est de Songyang et du lac Poyang, se trouve le fameux LongHu (Dragon et Tigre) Shan, avec ses 99 pics de roches rougeâtres aux formes rappelant les épines d'un dragon, perçant les nuages morcelés alors que le vent hurle comme un tigre sur une vallée baignée par des milliers de ruisseaux et de cascades bruyantes.

Sur place, au sommet du « Pic du Dragon Rouge » on peut méditer au « Temple de la Pureté Suprême », où les vieux fangshis vous disent que les dieux reçoivent leur rang de la Cour Céleste.

Ailleurs sur la montagne, le voyageur peut tenter de découvrir l'histoire derrière de nombreuses formations rocheuses aux formes évocatrices (comme « Le Peigne de Jade », « La Sœur et le Taoïste » ou « La Pierre à Tester l'Épée »).

Pour les plus hardis, on peut aussi explorer les fameuses « Tombes des Falaises » creusées à même la roche (à une hauteur variant entre 150 et 900 chi (50 et 300m) de façon mystérieuse, ou simplement admirer les paysages magnifiques, le ciel bleu, les nuages blancs, l'eau verte et les montagnes rouges.

#### **Idée Scénario :**

- Une rumeur persistante veut que des trésors anciens soient cachés dans les fameuses « Tombes des falaises », pour ceux prêts à braver les pièges mis en place, certains parlant même d'objets célestes.



# Les 7 Serpents d'Ebène

«Pour combattre le mal, nous avons besoin d'un autre mal»  
Aeron (Chroniques de Riddick)

## L'Histoire de la Secte

Les Sept Serpents d'Ebène sont un groupuscule de fangshi rebelles qui sont traqués par tous les autres exorcistes du Zongghuo. Les plus grands exorcistes tels que Terreur des Fantômes, Barbe Sans Âge ou Zang Bao les traquent pour les tuer les uns après les autres. La plupart des hommes exerçant ce dur « métier » connaissent leur légende et font vœu de les tuer.

Les maîtres des cinq Pics sont leurs plus féroces ennemis mais pourtant, toujours, ils arrivent à glisser entre leurs doigts. Les Sept Serpents d'Ebène utilisent leur art pour dompter les démons mais chacun dans un but bien différent. La plupart sont des solitaires et ne se croisent que rarement. Leur but est simple, apprendre à mieux maîtriser leur art pour combattre leurs ennemis, les fangshi se disant plus honorables qu'eux.

## Les Personnalités

### Roi Taureau

L'homme qui se fait appeler le Roi Taureau mesure quasiment 1m90 et est engoncé dans une lourde armure sombre. La marque la plus distinctive est cet énorme crâne qu'il arbore en tant que heaume lors des batailles. Le crâne pourrait être humain s'il n'avait ces deux cornes.

Celui-ci était à l'origine la tête d'un Yao taureau mais sa course a croisé celui qui se fait désormais nommer le Roi Taureau.

Sous son armure, c'est un homme au gros nez et aux traits tellement tirés que l'on pourrait le comparer à un paysan ayant labouré la terre pendant soixante-dix ans sans s'arrêter. Ses yeux sont noirs et ses dents sales choquent la plupart des gens.

Véritable monstre de muscles, il a la force (Métal 5) d'un buffle et aime à se comparer à cet animal dont il porte l'anneau entre les narines.

Son arme est une immense lance que seuls trois hommes ensemble pourraient soulever. Peu maniable, elle est par contre terriblement puissante (dommage 5, bonus de charge augmenté de 2 points de dégâts et Effet de Repousser en permanence).



Roi Taureau

Ses cheveux longs et sales forment des dreads qui sont une honte dans un milieu aussi typé et policé que celui du Zhongguo.

Issu des milieux les plus pauvres, le Roi Taureau se nommait Tao Len Long, un titre ronflant pour un fils de paysan. Celui-ci était très intelligent et surtout très fort, il devint à moins de vingt ans le premier assistant du magistrat de son village et passa ses premiers concours.

Mais tout ne se déroula pas correctement, bien que reçu aux concours, il ne pouvait laisser derrière lui son père qu'il aimait. Prenant les devants, son père décida de le forcer à partir pour étudier.

Mais une fois à Linzi, il se fit un ennemi de taille, Xiao Huo le fils d'un ministre. Au final, il ne fallut pas moins de quatre mois pour que Tao Len Long soit la risée de ses pairs. Il se mit dans une terrible colère mais cela ne lui permit que de se faire plus d'ennemis. L'enfant aux nobles idéaux devint jour après jour un peu plus renfermé et haineux.

C'est au cours d'une nuit sombre qu'il étrangla Xiao Huo et s'enfuit. Il avait tout prémédité, tout, sauf que le père se vengea et tua toute la famille de Tao. Errant, sans le sou, fuyant son propre pays, il fut recueilli par Serpent aux Mille Souhaits après une bagarre dans une auberge parmi les plus mal famées de Handan. Celui-ci le nourrit et profita de la puissance musculaire du jeune homme pour l'initier aux puissants arts de l'exorcisme.

En moins de trois ans et aidé de sa détermination, Tao Len Long tua son premier monstre, un Yao taureau, et arbora son crâne comme heaume.



*Serpent aux Mille Souhaits*

Depuis, il erre avec son ancien maître, qui est devenu son confident, pour tuer encore et encore toutes les hérésies de ce monde.

Finalement, prenant le nom de Roi Taureau, il s'allia à plusieurs personnes et décida de combattre les démons mais aussi les exorcistes plus sensibles que lui (c'est à dire tous ceux qui refusent de tuer des yaos).

Fougueux, intelligent, orgueilleux, puissant, il erre de ville en ville, de village en village, pour initier d'autres hommes et les pousser sur la voie des chasseurs de démons.

Depuis peu, les maîtres des cinq Pics ont décidé de le tuer, et c'est avec difficulté qu'il s'échappe de leurs traquenards.

Traqué tel un animal blessé, il ne sait que faire pour s'en sortir. Mais une bête une fois blessée, n'en est que plus dangereuse.

#### **Valeur Martiale 4**

#### ***Serpent aux Mille Souhaits***

Cet homme au physique malingre et limite maldif est le chef des Sept. Malgré ce que l'on pourrait penser, Roi Taureau n'est pas le chef de cette secte ultra-violente. Serpent aux Mille souhaits est grand et maigre, ses cheveux noirs sont longs et fins.

Sa peau pâle et ses yeux toujours veinés semblent ceux d'un alcoolique en manque. Ses mains sont fragiles et une sensation d'impuissance et de fébrilité émane de lui.

Mais gare à ceux qui ne se méfient pas assez de cet homme. Il n'est ni plus ni moins qu'un Emo ayant pris possession d'un corps humain depuis plus de quarante ans.

Errant de part le monde, il a toujours cherché un moyen de combattre et de tuer ses ennemis, les exorcistes. Seul il ne pouvait rien faire et il faillit mourir maintes fois.

Sa puissance augmentant d'année en année, il devint pour lui facile de se transformer en serpent ou même en serpent humanoïde. Il n'arrive pas à s'expliquer cette capacité mais il la maîtrise au plus haut point.

Ouvrant les yeux sur le monde il y a de cela plusieurs dizaines d'années, Serpent aux Mille Souhaits créa une secte pour attaquer et éradiquer ses ennemis.

Sa secte fut pourchassée et détruite, des rares bribes survivant de par les villages.

Il en créa alors une autre dans un autre pays, le résultat fut le même. La situation se répéta et il continua encore et encore. C'est suite à sa rencontre avec Tao Len Long que l'idée lui vint de former un groupe moins nombreux et très puissant. Il le forma aux arts noirs et en fit un terrible combattant. En moins de trois ans, il se forgea une arme terrible.

Cependant, Roi Taureau étant trop malin pour se faire facilement manipuler, Serpent décida de le suivre pour voir ce que valait son travail. C'est avec le plus grand des bonheurs qu'il s'aperçut que son « disciple » disposait d'un grand charisme et qu'il rallia à lui le terrible Brume Incandescente et son disciple. Ceux-ci étaient considérés comme des extrémistes et leur savoir était grand.

La première bataille avec les maîtres des cinq Pics eut lieu lorsque Lumière Désertant les Cieux les rejoignit. Les exorcistes refusèrent de voir tant de rouleaux interdits entre les mains d'ennemis aussi retors. Plusieurs de leurs disciples moururent et ce fut sans plaisir qu'il décida d'user d'un nouveau stratagème. Serpent fit tout ce qu'il pouvait pour faire grandir la notoriété de Roi Taureau et en faire le soi-disant leader des Sept Serpents. Cette secte n'en était pas vraiment une, mais sa manipulation marcha et les cinq maîtres se mirent à la traquer.

Serpent ne craignant plus pour sa vie décida de former un nouvel apprenti, Lin Yin. Doué mais bien plus manipulable, il serait le disciple parfait.

#### **Valeur Martiale 5**

#### **Lin Yin**

Jeune homme beau et fort, Lin Yin est un athlète au physique quasi-divin. Il est grand et son corps semble comme sculpté. Issu de l'armée de Qin, il manie l'épée et le bouclier comme personne. Ses grands yeux verts ont déjà fait fondre maintes femmes de Xianyang et c'est toujours avec plaisir qu'il détruit des couples. Lin Yin a cependant un terrible défaut qui lui coûta sa place au poste de lieutenant, sa vanité ...

Il ne connaît pas ses limites et espère toujours pouvoir faire mieux et grappiller du pouvoir. Issu de la bourgeoisie montante de la capitale, il ne pouvait croire qu'on lui refuserait une place uniquement de par sa naissance. Il a gardé depuis ce jour une puissante haine contre l'aristocratie et la « Vieille Garde ».

Lors d'une patrouille, il croisa la route de Serpent et du Roi Taureau, toute son escouade fut décimée mais quelque chose de nouveau brillait en lui. Il venait de découvrir une science pouvant lui apporter du pouvoir. Serpent le prit sous son aile et le forma (plus lentement que le Roi Taureau) aux arts noirs.

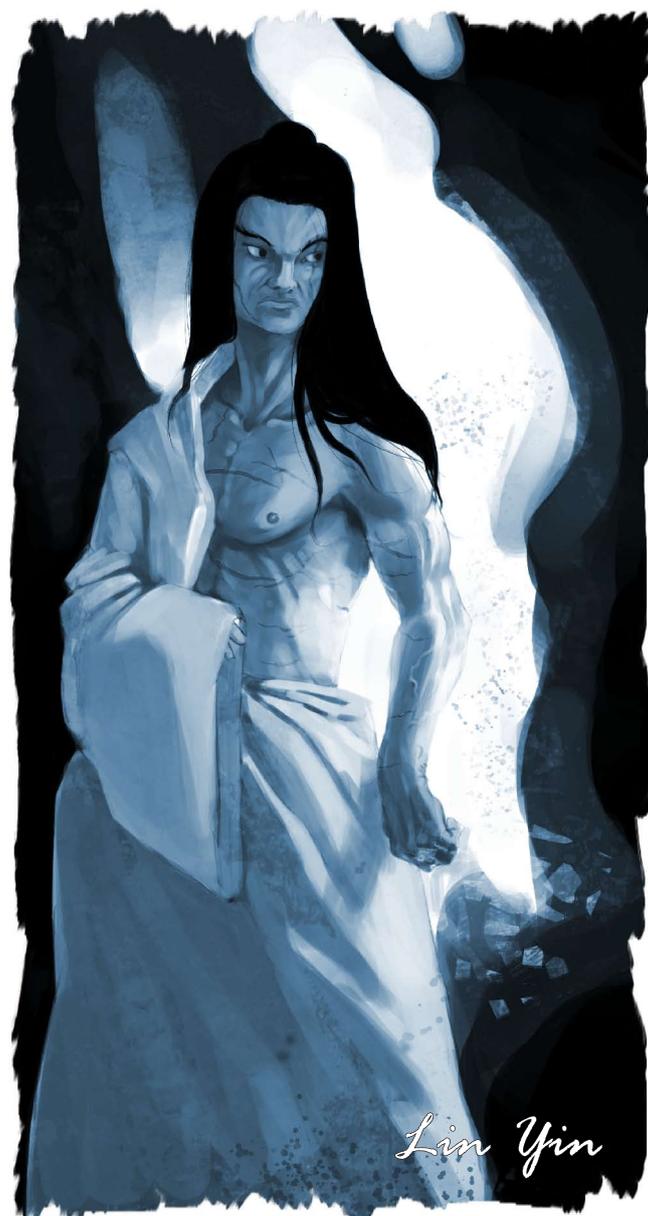
Le manipulant et le poussant dans ses derniers retranchements, il a complètement brisé ses dernières barrières mentales et aujourd'hui Lin Yin est devenu son esclave.

Son corps porte les marques de terribles tortures et son esprit est lentement habitué aux horreurs du Feng Du. Pour l'instant, il sert de garde du corps à Serpent, mais il veut faire de lui une sorte de nouveau messie et remonter une secte avec à sa tête un humain. Grâce à ceci, il veut monter un maximum de groupuscules, le temps que les cinq Maîtres exterminent le Roi Taureau pour les prendre de vitesse.

Lin Yin n'a pas conscience de tout cela et croit réellement qu'il est un élu démoniaque destiné à gouverner les hommes.

Un problème s'est cependant profilé lors de la dernière cérémonie qu'a organisée Lin Yin, il a dû courtiser un puissant démon qui a reconnu Serpent aux Mille Souhaits.

Etant l'esprit d'un puissant démon mille-pattes





*Lumière Désertant les Cieux*

ancestral, il a compris très vite les buts de Serpent et garde un œil sur son protégé. Il se demande pourquoi il ne volerait pas la vedette à ce démon resté trop longtemps sur terre, en le dénonçant aux juges infernaux et en prenant sa place au sein du corps humain qu'il occupe. Qu'en sera-t-il ?

**Valeur Martiale 3.**

### *Lumière Désertant les Cieux*

Voici le parfait archétype de ce qu'est un bureaucrate, c'est à dire un employé des bureaux d'une administration. Lumière Désertant les Cieux est un minable qui n'a jamais réussi. Il a toujours été dans les plus mauvais de sa promotion, le dernier de ses amis à faire des choses (et il y a des choses qu'il n'a toujours pas faites), il est de plus le dernier-né de sa famille. Sa « réussite » n'est due qu'à sa fortune familiale et à rien d'autre. Le terme incapable est peut être trop fort pour décrire la vie et la personnalité de Lumière Désertant les Cieux mais il le cernerait bien.

De petite taille, ayant un léger bégaiement dû au stress, une calvitie naissante et des marques sur le visage dues à une acné pubère trop forte, Lumière n'est pas le genre idéal. Son père était un grand général et sa mère une intendante de maison des plus qualifiées. Sur leurs quatre enfants, les trois premiers réussirent ...

L'échec de Lumière Désertant les Cieux n'était plus un problème car la plupart de ces enfants avaient réussi, et il continua de vivre dans l'ombre.

Pour se protéger des autres, il décida de s'empiffrer et grossit à vue d'œil. S'enfermant dans un mutisme, il travailla au sein des universités de Linzi au seul poste qu'il pouvait occuper : la mise en rayon des livres selon leur ordre d'ancienneté et leur recensement. C'est avec une grande joie qu'il vit de temps en temps des gens venir lui rendre visite mais c'était la plupart du temps pour recevoir des ordres.

Triste et blasé, Lumière Désertant les Cieux en devint dépressif, et c'est avec étonnement qu'à la mort du bibliothécaire en chef il découvrit une salle où rien n'avait été rangé depuis des lustres. Les traités parlaient de lutte entre le Bien et le Mal, d'exorcistes, de magie et de démons. Dévorant les livres, il apprit nombre de légendes.

Écoutant aux portes, il apprit qu'il allait être muté car son poste ne convenait plus au nouveau bibliothécaire en chef. Le destin aidant, il rencontra le même soir Serpent aux Mille Souhais accompagné de Lin Yin. Il s'enfuit avec nombre de traités qui allaient être d'une importance cruciale pour les plans du démon.

Depuis cette époque, Lumière Désertant les Cieux vit reclus dans un manoir en bordure du Han et du Wei. La demeure bien trop grande est quasiment vide et seules deux personnes lui servent de serviteurs.

Il étudie encore et encore les traités et s'adonne à l'alchimie externe. Il n'en a pas conscience mais il est en réalité en prison, car Serpent aux Mille Souhais refuse qu'il sorte avant qu'il n'ait pu traduire et mettre à plat les informations des rouleaux.

La réaction du démon risque d'être tout autre quand il se rendra compte de l'incapacité de Lumière Désertant les Cieux à travailler correctement.

**Valeur Martiale 2**

### *Brume Incandescente*

Brume Incandescente est considéré comme un monstre par toutes les règles de beauté du Zhongguo. En fait, Brume Incandescente aime son image et joue dessus pour faire peur aux hommes. C'est un être très malin qui a l'art d'enseigner et de communiquer.

Il est, tout comme Serpent aux Mille Souhais et Roi Taureau, un expert dans le combat contre les démons. Son allure générale est étrange car il est à la fois massif et voûté. Arborant une bosse disgracieuse au niveau de son dos.

L'image qu'il donne de lui, ainsi que son hygiène, laissent également parfois à désirer mais cela n'est pas grave. Il considère que l'exorcisme le plus sombre est sa priorité, et il n'est nul besoin d'être attentif pour se rendre compte

qu'il ne respecte pas le code des Fangshi. En fait, Brume Incandescente n'aime pas son corps, il le déteste même. Son but est de pouvoir avoir la plus grande science du corps humain.

Pour cela il a mis en œuvre un grand plan d'étude du corps humain. Il est devenu un puissant alchimiste interne mais s'est aussi spécialisé dans l'alchimie externe. Son but est de pouvoir se débarrasser de cette immondice qui lui colle à la peau depuis sa naissance. Ne pouvant changer son corps, il a alors commencé à dépecer des êtres humains et a essayé de les faire revivre.

Sa science devenant colossale, il s'amusa à amputer et greffer des membres. Créant des véritables sans précédents, il passa à la vitesse supérieure en essayant de greffer des membres humains à des animaux et vice versa. Sa quête frénétique le poussa à former des disciples pouvant lui amener plus de science et de cadavres.



Feu des Enfers et Serres Grises en sont les principaux représentants. Il est facile de pouvoir le comparer au docteur Frankenstein mais son seul but est de pouvoir se soigner.

Aucune de ses greffes n'a marché sur des êtres vivants mais il a réussi à relever en mortes-vivantes des abominations hybrides.

Il semble savoir ce qu'il fait, et juge qu'à ce jour il est le plus grand médecin du monde. Sa science du corps humain ne fait pas de lui le meilleur médecin du zhongguo mais il en est un des plus compétents.

Fort peu loquace, il aime à toujours dire la vérité et cela en fait quelqu'un de choquant et de déstabilisant.

**Valeur Martiale 4**

### *Serres Grises*

Serres Grises est un homme qui ressemblerait à un croisement entre un corbeau et un être humain. Son nez et son allure générale font penser à cet oiseau. Il est aussi curieux que lui et aime les bijoux comme une pie aime les objets brillants. Serres Grises aurait tout d'un yao corbeau et il en est presque un.

C'est en réalité un Yaoxie, un descendant de Ten Guo, l'un des plus grands sabreurs de tous les temps.

Il a hérité du talent au sabre de son père et aime à défier les duellistes qu'il croise dans le monde des forêts et des lacs. C'est en effet celui qui gère les relations avec le Jiang-Hu et toutes les rumeurs de démons qu'ils traînent. Il porte un long chang pao noir dont les manches et la longueur totale dépassent largement son corps. Il n'a cependant aucun problème pour se déplacer ou même se battre, cette grâce lui semble naturelle.

Toute sa vie Serres Grises a cherché une voie à travers laquelle il pourrait s'accomplir. Il ignore tout de la nature de son père mais sait qu'il possède un don et que celui-ci ne doit pas rester inusité. C'est le jour où un puissant esprit mille-pattes massacra toute une famille qu'il sut que sa vie serait dédiée à la destruction des démons. Malheureusement cet homme de foi est tombé sur un bien mauvais shifu en la personne de Brume Incandescente. Il exècre son maître et ses expériences, mais il sait qu'il est un puissant exorciste et que tant qu'il n'aura pas tout appris de lui dans l'art de combattre les démons, il restera dans sa confrérie. Sa connaissance est surtout martiale et il possède de rares sorts pouvant gêner les esprits malins. Son art du sabre fait de lui par contre un terrible adversaire pour un humain ou un démon. Son arme est une puissante relique faite dans un arbre qui selon la légende aurait poussé dans les jardins divins. Celle-ci voit ses dommages doublés lorsqu'elle frappe un être fait de Yin (tels que les Emos).

Aujourd'hui, Serres Grises erre dans le monde des forêts et des lacs en quête de maîtres d'armes et de rumeurs de démons. Son but est de pouvoir devenir assez fort pour ne plus être à même d'avoir un maître aussi mauvais que Brume incandescente. Serres Grises se sent très mal à l'aise à côté de son shifu, mais cette impression est multipliée par dix lorsqu'il se retrouve à côté de Serpent aux Mille Souhaits ; cet être le révolte complètement mais il ne sait pourquoi. Malgré la secte à laquelle il est attaché, cet homme a un désir de justice. Il a recueilli quatre enfants très jeunes et les a formés à l'art du sabre. Les quatre enfants ont tous quatorze ans et ont été rasés comme signe d'absolution des règles de conduite du Zhongguo. Tous se nomment comme l'une des cinq directions, Serres Grises se nommant Centre et les autres Nord, Sud, Est et Ouest. Il les considère comme ses enfants et serait même prêt à quitter les Sept Serpents d'Ebène si on leur faisait du mal.

**Valeur Martiale 3**

### *Feu des Dix Enfers*

Abandonné par ses parents (tout du moins on ne sut jamais si ceux-ci étaient encore en vie ou non), le jeune enfant de cinq ans fut recueilli par un exorciste portant le nom de Barbe Sans Âge. Elevé comme un wu xia mais ne maîtrisant aucun art de l'exorcisme, il en a toujours voulu à son père/maître. Barbe Sans Âge aida le jeune garçon à survivre et lui apprit les rudiments de l'épée.

Mais rien n'y fit, Feu des Dix Enfers était vaniteux et en voulait toujours plus. Il força quasiment son maître à lui apprendre l'exorcisme, et c'est ainsi qu'une nuit il partit

avec certains de ses rouleaux. Manque de chance, le vieil exorciste avait déjà tout prévu et le jeune de vingt ans se retrouva avec des rouleaux traitant de philosophie et des bienfaits de la patience. Depuis, il hait son ancien maître et veut le battre en toutes choses. Son but reste de lui lancer un duel à mort pour pouvoir être le seul exorciste de Zonghli et un des meilleurs de tout le Zhongguo.

Grand, sec, le visage pâle voire squelettique, toujours habillé et encapuchonné de noir, Feu des Dix Enfers a tout des monstres qu'il est censé combattre. Il ne sait pas que Barbe Sans Âge est un des meilleurs amis de Terreur des Fantômes, et que s'il le tue, il se fera pourchasser implacablement. Il s'est installé spécialement dans la cité pour concurrencer son maître et le discréditer. Après deux duels, où son ancien maître lui laissa la vie, Feu des Dix Enfers fut contacté par un exorciste peu orthodoxe du nom de Brume Incandescente, qui lui enseigna plusieurs passes d'armes et surtout des sortilèges interdits pour tout exorciste qui se respecte. Il semble que lui comme son nouveau shifu haïssent Barbe Sans Âge et qu'ils soient prêts à tout pour arriver à leurs fins. Brume Incandescente a quitté le pays mais a laissé des consignes à Feu des Dix Enfers, et surtout lui a laissé un démon comme gardien qui a pris place dans son gant droit, lui permettant d'avoir une force incroyable (6 de métal pour les dommages).

**Valeur Martiale 3**



# 2<sup>ème</sup> Partie :

# Les Légendes du Zhongguo

## *La Secte des Fauves Sombres*

*«Il a été confirmé selon mes craintes que, ayant reçu des pressions par les purs paradis de l'ouest, la secte des fauves sombres ait reçu une aide non négligeable.*

*En échange San Si-gui a prêté allégeance directement au maître de ses nouveaux alliés. Je ne sais pas si cela a été fait en personne ou par l'intermédiaire d'agents, mais leur proximité de la capitale et leur nouvelle alliance avec la SCI (Secte du Ciel Incliné), me semblait assez inquiétante pour vous faire un rapport détaillé.»*

**A DianXia Votre serviteur San Lei-feng  
(Haut-fonctionnaire du Censurat du Qin)**

### **L'Histoire de la Secte :**

La Secte des Fauves Sombres a été créée il y a 30 ans, par un exilé du royaume du Wei en désaccord avec la secte des purs paradis de l'ouest ; plus particulièrement avec son frère San Fei-hu.

Le conseil de ses pairs fangshis trouvait qu'il ne maîtrisait pas encore son don pour virer si vite dans les voies sombres. San Si-gui partit, sa famille lui permit de garder la vie mais il fut interdit au sein de son royaume natale.

Il fit route vers le Qin et son mont sacré où il pensait

s'installer. Le futur shifu, expert dans la divination, fit parler ses augures, cherchant des gens semblables à lui.

Ayant eu la réponse onirique qu'il attendait, il choisit son itinéraire. Il fut rejoint sur sa route par deux hommes dont la force et la persévérance avaient fait peur aux gens qui les avaient eux aussi rejetés. Ces deux hommes devinrent ses disciples directs et serviteurs.

Les rumeurs au sujet du véritable maître de la secte s'arrêtent là. Nous avons cependant plus d'informations concernant ceux qui sont pris par les membres de la secte comme chefs directs. Mais pour la majorité des membres San Si-gui n'existe pas.

L'installation de la secte s'est faite sur le mont sacré béni par Bai-Hù, Huashan. En effet, un temple fut construit en l'honneur du Maître, que la majorité des travailleurs n'avaient encore jamais vu. Mais les membres affluant, il fallut changer d'endroit.

C'est en cherchant dans les contreforts de montagnes au sud de Xianyang qu'ils découvrirent une grotte menant à un réseau de poches d'eau asséchées. Tout le réseau fut aménagé en base arrière, comprenant salle d'entraînement, dortoir, réfectoire. Dans les faits, le réseau sous-terrain est très utilisé, bien plus que le temple du mont sacré, où San Si-gui peut vivre et diriger la secte caché des yeux du monde.

### **Le Fonctionnement :**

La vie au sein de la secte est monastique, rythmée par la méditation, la prière, l'entraînement et le travail pour que la communauté survive. L'unique but des membres de cette organisation est de se surpasser pour dominer son prochain. Car s'il y a une chose que ces hommes ont compris du légisme qui les a mis au ban, c'est que seul le plus puissant survit. Ils croient tous en la part animale de l'homme qui lui permettrait de réaliser des exploits physiques mais aussi de cruautés.

Dans leurs cérémonies, ils dansent et entrent en transe, souvent par l'usage de drogue ou de jeûne. Puis, quand toute l'assemblée est galvanisée, ils se livrent à des combats brutaux et parfois sanglants. Celui qui est jugé vainqueur doit affronter un élève de marque pour prendre sa place, sinon il est tué pour garder le contrôle sur toutes les âmes sauvages de cette secte.

Le rite initiatique des adeptes pour devenir membre à part entière consiste à mener à bien une mission par tout moyen, sinon ils savent que la mort les attend au retour.

Le groupe est composé d'aspirants accompagnés de



deux officiers qui s'assurent qu'ils fassent preuve de sauvagerie ; les plus timorés sont exécutés.

Les membres de l'organisation ne portent aucune marque d'appartenance si ce n'est cicatrices, brûlures et nombreuses flagellations qu'ils s'infligent. Les membres de la secte étant rompus aux arts martiaux la tenue de prière et d'activité des membres s'inspirent de vêtements martiaux noirs.

Lorsqu'ils opèrent, certains membres plus anciens troquent leurs tuniques contre une plus complète (cagoule + chang pao + pantalon) et renforcée (protection : 3), mais tous s'équipent de brassards en métal aux avants bras composés de griffes de métal.

La secte ne semble pas offrir ses services car chaque mission est réalisée pour le Maître, par l'intermédiaire de ses bras droits. Les membres sélectionnés pour la mission sont contactés lors d'une prière. Puis ils rencontrent un de leurs pairs qui leur expliquera le contenu de celle-ci.

Les objectifs principaux de la secte, sont à l'heure actuelle de former des membres en les envoyant sur diverses missions. Ils recherchent objets de rituel, artefacts oubliés. Mais la plupart des missions effectuées ne sont que meurtres, vols et enlèvements. Il va sans dire que si un des membres n'est plus assez efficace, on tente de le tuer pour le tester.

Les cérémonies rituelles du Zongghuo au grand jour permettent à la secte de donner une image correcte aux yeux de tous. Ils effectuent danses et chants, descendant le long du mont sacré, cherchant dans les augures des réponses aux pèlerins. Tout ceci ne servant qu'à écarter les soupçons.

### **Les Personnalités :**

#### ***Ho Fu Shin : Le souffle tranchant***

Fu Shin est très silencieux sur son passé, il est donc compliqué d'apprendre quoi que ce soit de lui. Mais son regard se porte souvent vers l'Est. Le Yan a vu naître en son sein il y a une quarantaine d'année un enfant très paisible, trop peut-être. En effet, ses parents ne comprenaient pas pourquoi cet enfant ne laissait échapper aucun son. Ils le crurent sourd, et le délaissèrent car infirme.

Les rues de Ji ne sont pas les plus calmes du Zongghuo, martelées par ces chasseurs d'hommes et leurs proies. Se nourrissant de déchets et buvant l'eau de pluie, sans jamais se plaindre ni ouvrir la bouche. Il n'eut pas de mal à trouver d'emploi quand les grands de Ji remarquèrent ce bagarreur doué. Personne ne comprenait pourquoi il se trouvait dans tous les combats.

Son handicap apparent attirait méchanceté et moqueries. Lui ne comprenait pas pourquoi ne pas contribuer au brouhaha ambiant était mal. Alors il serrait les poings et cela se finissait toujours de la même manière, martelant jusqu'au sang les moqueurs qui rougissaient les rues.

Il fut rejoint par un autre enfant, Tan Ye Han, bien moins avare en parole, toujours à donner son avis et à prodiguer des conseils. Fils d'agriculteur, il avait rejoint Ji espérant y trouver la gloire mais il fut vite rattrapé par la réalité ; personne ne le regardait ni ne l'écouait. Un soir il s'assit dans une ruelle à côté d'un autre jeune homme Ho Fu Shin. Pendant la nuit, Fu Shin fut molesté par des ivrognes. Ye Han lui vint en aide dans la bagarre, Fu Shin se rendit compte que son ami avait des talents de bagarreur, qu'il contrôlait la force de ses coups et les points frappés, de sorte qu'il put lui affirmer n'avoir jamais blessé grièvement quelqu'un lors d'une rixe.

Les deux compères quittèrent la ville, après s'être rendus compte d'avoir levé la main sur un proche d'un officier de la milice. Ye Han qui n'avait rien trouvé à Ji, proposa à Fu Shin de rentrer dans la ferme de son père. Elle était déserte et calcinée. Les deux amis reprirent les choses en main et reconstruire la ferme.

Fu Shin parmi le silence de la campagne se sentait à son aise. Ye Han en vint à lui demander les raisons de ce silence de mort. Fu Shin haïssait le bruit inutile, avant de l'imposer aux autres il voulait se prouver qu'il était capable du silence total. Encore jeune les deux hommes apprirent à se connaître parfaitement et chacun détestait sur l'autre. Fu Shi sortit de son silence d'ascèse et Ye Han mesura ses mots.

Un jour, la réalité les rattrapa, ceux qui avaient tué la famille de Tan Ye Han et incendié la ferme revinrent. Ils furent surpris de voir les deux hommes s'élever contre eux. Ils cherchèrent autour d'eux de l'aide et regroupèrent les paysans des alentours. Les deux hommes savaient se battre et les fermiers étaient bien charpentés et endurants. Les uns enseignaient quelques pas, esquives et frappes. Les autres leurs montrèrent comment fortifier leurs corps au contact de la terre. Quand les pillards revinrent, ils furent bien mal accueillis et les fermiers veufs ou orphelins se vengèrent. Remerciant leurs maîtres, ils décidèrent de regrouper leurs fermes pour plus de sécurité. Après ce retournement de situation les entraînements continuèrent.

Ils découvrirent bien assez tôt que les pillards étaient payés par un riche propriétaire qui souhaitait faire main basse sur les terres avoisinantes. Quand d'autres vinrent, le combat fut sanglant. Les paysans décidèrent suite à cela de se rendre, trop de sang avait coulé. Ye Han était d'accord mais Fu Shin qui savait le pouvoir qu'il avait entre ses poings les quitta sans un mot. Il revint avec le sourire aux lèvres quelques jours plus tard, et, dès lors, aucun brigand ne revint. Ye Han interrogea Fu Shin qui repartit dans le silence qu'il avait connu au moment de leur rencontre.

L'armée finit par venir dans le hameau, cherchant les chefs. Les deux hommes se présentèrent. Une vieille femme accompagnant les soldats désigna Fu Shin qui ne dit mot et se laissa enchaîner, sous les injures de Ye Han. En effet celui-ci avait compris qu'il s'était sacrifié pour le village. Fu Shin avait tué tous les habitants du manoir du riche fermier et incendié les restes de ceux-ci. Il fut traîné en prison, tatoué pour que personne n'oublie son acte sur la totalité du corps. Un brasier brûlant et rongant des corps, l'encre était noire.



On le jugea coupable et le traîna dans un chariot se dirigeant vers la Muraille Nord. Il faisait parti des sangs noirs, et prit pour 20 ans.

Il survécut et s'endurcit ; sortant puissant mais terriblement changé. Il revint chez lui pour voir comment s'en sortait Ye Han. Le hameau avait prospéré. Il entra et même après toutes ces années, il reconnut son ami d'enfance, mais le dégoût qu'il avait pour son acte n'avait pas changé. Un acte aussi odieux ne pouvait être pardonné même pour une cause qui lui semblait juste. Ye Han avait murit, cultivant cette idée. Ils s'expliquèrent et les derniers arrivants du hameau voulurent même prendre les armes pour défaire l'adversaire de leur chef. Ye Han les calma et demanda simplement à Fu Shin de partir.

Il repartit donc le cœur brûlant mais léger, son ami était en vie, son sacrifice les avaient finalement forgés de l'acier dont sont fait les hommes d'exception. Il fit la connaissance sur la route de San Si-Gui, et rejoint cette homme qui admira les talents du boxeur, et la résistance dont il avait fait preuve pour résister parmi les sangs noirs. Il s'occupe maintenant de l'entraînement des membres des fauves.

#### *Na Chu Ha : Malsaine curiosité*

Chu Ha est originaire du Qi. Jeune il n'avait rien d'un soldat comme son père, au grand désarroi de ce dernier. Mais il était doté d'une intelligence remarquable, ce qui lui assura une bourse pour Jixia. Il orienta son cursus vers la médecine, il ne chercha pas à se faire remarquer. Entouré de riches fortunes, il se sentit diminué. Il n'avait pas les moyens de suivre ses condisciples dans leurs loisirs et sa famille vivait loin de Linzi, alors il travaillait dur.

Il fut remarqué par Wu Chan Lei, un respecté professeur de médecine spécialisé dans l'acupuncture ; une matière réservée aux élèves d'années supérieures. Mais le professeur voyait en cet élève un fort potentiel, alors il commença à enseigner. Chu Ha travaillait dur, comprenant sa chance. Fort de son avance et de ses connaissances il finit son cursus avec les meilleurs résultats ; il fut même complimé par Wu Chan Lei-shifu.

Le maître de la confrérie des neufs aiguilles lui expliqua leur rôle. Il se chargea de son intronisation et de finir son enseignement. Mais bientôt dès que ses premiers progrès furent observés, un nouveau sentiment gagna Chu Ha : l'orgueil et la fierté. Il était devenu quelqu'un d'exécration mais au combien compétent.

Il eut assez d'argent pour s'installer et travailler, mais rapidement tout cela l'ennuyait, il voulait apprendre encore et encore. Alors sous couvert des obligations de la confrérie il partit vers le Wei. Il désirait en apprendre plus sur l'anatomie et, dans ses réflexions, la seule façon était de s'y confronter. Il installa son cabinet dans un petit village et prodigua des soins peu cher. En échange il se servait sur la chair du village. Il mena plusieurs expériences sur des enfants, des adultes et même sur une femme enceinte. Personne ne se doutait des mauvaises actions de Na Chu Ha, jusqu'à ce qu'un de ses confrères passe par ce village. Ce dernier découvrit rapidement ce qu'il s'y passait. Etant plus expérimenté que lui, Na Chu Ha préféra fuir et fut sauvé de son poursuivant par San Si-Gui et Ho Fu Shin.

Il est devenu un esthète du Wei Dan, créant de nombreux poisons et formant les autres empoisonneurs de la secte. Ce qui permet aux agents de bénéficier de substances mortelles en mission.

### *Xiao Xin Qi*

Cette jeune fille est née dans le très réputé clan des neuf lunes. Enfance douce et tranquille, elle grandit entre les leçons dignes d'une yi ji et d'un artiste martial.

Tout semblait indiqué qu'elle serait un brillant membre du clan, même Mère Lune n'aurait put prévoir le déshonneur qu'elle amènerait. En effet la matriarche avait décidé de marier cette sublime jeune fille à un chef de clan vivant sur les frontières du Zhao et du Yan.

Le but pour Mère Lune était de contrôler les allers et venues des armées du Zhao vers le Yan. Elle revendrait, le cas échéant, l'information au royaume qui accueille son clan. Mais la belle Xin Qi avait développé une fascination pour l'Astre de la nuit, la Lune. Allant jusqu'à vivre la nuit sous sa bénédiction. Bien entendu, cette attitude déplut à son entourage, sa mère et Mère Lune. La jeune femme ne voulait pas servir son clan en étant une femme mais bien une artiste martiale maniant avec talent le jian ; rendant hommage à la lune lors de ses danses mortelles sous sa lumière. Elle décida de quitter le clan, peu de temps avant son départ vers le Zhao.

Ceci lui valut d'être pourchassée, Mère Lune ne pouvait laver l'affront au chef de clan et fiancé, qu'en laissant celui-ci mener sa vengeance et en lui promettant une autre de ses filles, plus docile. Xin Qi fuit, se laissant guider par ses envies, goutant la liberté. Une nuit alors qu'elle dansait sous la lune, elle assista à une action des fauves sombres, s'élevant devant eux pour pro

téger une jeune fille, seule survivante.

Elle attira l'œil d'un officier des fauves. Il la ramena de force et convaincu par Ho Fu Shin des avantages et de la protection qu'elle gagnait en les rejoignant, elle accepta. Na Chu Ha la surveille car elle ne possède pas la cruauté qu'il aime chez ses membres.

Proche de Ho Fu Shin il lui assure une certaine protection.

### *Ji Xing Zhu*

C'est un Banyao araignée, rejeton non désiré d'une femme du Chu prise dans une toile des forêts du sud. Le Yao qui l'avait tissé cherchait des proies pour se nourrir. Mais charmé par la femme, il en profita pendant une année goutant à d'autre plaisir de la chair. Puis il la laissa partir sachant qu'il avait semé sa descendance et que bientôt d'autre comme lui coloniserait les terres du nord. Cependant, le voyage de la femme fut rude et elle sentait n'être plus seule dans son corps. Elle se fit du mal et mourut de ses mutilations, mais Xing Zhu continua de croître en son corps et il finit par en sortir un véritable monstre difforme.

Rampant suivant ses instincts il terrorisa un district complet qui se croyait assailli par un tueur sanguinaire. Les officiers de la milice n'était pas loin. Le Banyao grandit au contact des hommes mais caché, ses instincts le guidèrent et le guident toujours car dépourvu d'une éducation, ce sont eux qui lui permirent de survivre, tuant à mains nues. Ce membre étrange fut cherché par San Si-Gui lui-même, voyant le potentiel de son ascendance. Cet adepte de la discrétion et des déplacements est un outil précieux pour la secte.



## La Secte des Cinq Venims

### L'histoire de la Secte :

La grotte se trouvait exactement où le vieil homme le lui avait dit : l'ouverture faisant face aux Rochers Pourpres et à mi hauteur du Pic sacré du midi. Une heure avant l'aube, la nuit était sans nuage, silencieuse et glaciale.

Yan-lin pénétra sans hésitation dans la gueule béante et sombre de la cavité qui trouait la montagne. Une dizaine de mètres plus loin, la jeune fille aperçut les lueurs rougeoyantes d'un petit feu.

Le vieil homme était assis derrière, son long manteau sombre enveloppant son corps d'obscurité mais les braises renvoyaient son large sourire et ses yeux brillants. Yan-lin s'assit en face du vieillard, un des longs poignards qu'elle affectionnait tant à portée de sa main.

Un lourd silence pesa sur la caverne.

- « Que me veux-tu vieillard ?, lança soudainement la jeune fille, pourquoi m'avoir fait venir ici ? »

- Non, lui répondit le vieil homme, la question est plutôt : que cherches tu ici ? »

L'homme ne souriait plus et fixait ardemment Yan-lin. La nature bouillonnante de la jeune fille prit le dessus :

- « Tu m'as abordé le premier, vieux fou et tu me demandes ce que je cherche ! Sais-tu que tu craches de la morve sur la tête de la déesse de la mort ? »

Dans un mouvement qui trahissait son agacement, la jeune fille aux poignards se leva et tourna le dos au vieil homme. Elle fit quelques pas vers l'entrée de la grotte, à la fois furieuse de la façon dont s'étaient déroulés les événements et inquiète. Un sentiment étrange l'envahit alors qu'elle gagnait la sortie.

La voix claire du vieil homme la fit sursauter :

- « L'homme que tu cherches à Hengshui est à l'auberge du Matin calme. Pour le tuer, enfonce ta lame à la profondeur d'un pouce sur un point situé à une main de largeur sous son nombril. »

Maudissant ce vieux fou, Yan-lin s'enfonça dans la nuit. Il serait trop tard pour accomplir son travail cette nuit, elle avait été sotte de gravir cette montagne et bien imprudente en se rendant au rendez vous fixé par le vieillard. Que pouvait-elle bien croire en venant la haut ? Qu'aurait elle pu espérer, elle qui avait toujours été seule ?

Tant pis, elle en serait quitte pour retarder son œuvre de mort et pourquoi pas, gagner un peu de sommeil si l'information était exacte.

Car Yan-lin était une de ces adeptes funestes des arts martiaux qui vendent leurs talents pour précipiter aux sources jaunes les ennemis de leurs clients d'un jour.



De retour en ville en début de matinée, la jeune fille laissa ses pas la porter aux hasards des rues de la petite cité. Une tablée joyeuse buvait à la terrasse d'une maison de thé, un marchand ambulant, déjà fatigué, vantait sans conviction la qualité de ses poteries. A sa fenêtre, un artisan discutait avec un client éventuel.

Un marchand de précieuses soieries ordonnait son étale, houspillant un apprenti qui ne l'aidait pas assez. Une jolie porteuse d'eau attirait les regards de passants désœuvrés.

N'arrivant pas à fixer ses pensées, Yan-lin décida d'aller au Matin calme ; elle n'était ici que pour un travail, autant qu'il soit vite exécuté.

La cible comptait effectivement parmi les pensionnaires de l'auberge. Le soir venu, il suffirait à Yan-lin de se glisser dans la chambre, se suspendre au plafond le long d'une poutre et attendre que la cible entre, referme la porte et se laisse entraîner vers la mort en silence.

Combien de fois avait elle attendu dans le noir l'homme ou la femme qui rejoindrait bientôt ses ancêtres, emmenant au Feng Du l'image des yeux gris, froids et implacables de la jeune assassine ?

Comme toujours, l'homme entra ; Yan-lin l'observa quelques minutes : ce jeune officier de Shoucoun avait commis le crime bien ordinaire de déplaire à une personne fortunée. Et il le paierait de sa vie.

Yan-lin glissa sur le sol, se redressa silencieusement sur ses jambes et fit jaillir le poignard de son fourreau.

Alors plus rien ne se déroula comme prévu, l'officier fit volte face et, projetant en un éclair l'ombre contre un mur de la pièce, se saisit d'une fine épée de bronze. Le combat s'engagea entre les deux redoutables adversaires : Yan-lin et l'officier bondirent à la même seconde. Entraînés par leur élan, ils se portèrent des coups terribles, bataillèrent en tournant l'un sur l'autre. Ayant échangé leurs places, ils se toisèrent longuement en silence.

L'officier se rua soudain à l'attaque mais Yan-lin était plus rapide. Les yeux écarquillés de l'officier fixaient Yan-lin tandis que sa main libre essayait vainement de retenir le sang qui jaillissait de sa blessure au bas ventre. Une blessure située à une main sous le nombril. Exactement dans le champ du cinabre inférieur.

Un tremblement sembla naître de la pointe de la lame pour s'amplifier dans corps de la jeune fille. Yan-lin fut pris d'une vision de son corps en esprit : en haut, elle se sentit ciel et en bas, terre ; à gauche, lumière, et à droite, obscurité ; devant, vie et derrière, mort. S'étant coulée dans cette dimension, elle constata que sa respiration, telle un soufflet de forge, attisait la lumière qui tournoyait au centre d'elle-même. Et plus s'intensifiait son cœur de lumière, plus l'atmosphère tout entière s'emplissait de brumes pourpres, étincelantes et tourbillonnantes.

Soudain toutes ces visions fondirent en un seul jaillissement, une trombe verticale qui emportait la terre au fond du ciel...

- « La chambre obscure s'éclaire en illuminant les portes du yang, lui expliqua le vieil homme. »

Il arborait un sourire presque malicieux depuis que Yan-lin était retournée à la grotte pour décrire son expérience. La jeune fille ne pouvait douter du lien entre son étrange vision et le conseil du vieillard ; il lui fallait en savoir plus.

- « Tu as accédé à la véritable quiétude mentale. Tu as pénétré dans la Cour jaune, cette humble vide entre les Piliers de jade, les Tours métalliques et les neufs Palais. Le vide central de toute chose qui t'a enveloppé dans l'unité.

- Je ne comprends pas.

- Tu as été saisi par le Tao. Enfin, un court instant.

- Mais pourquoi moi ? Je n'ai jamais pratiqué la méditation. Je n'ai pas cette connaissance, balbutia la jeune fille abasourdie.

- Pour les taoïstes, la grotte signifie la connaissance intuitive parfaite. En venant ici la nuit dernière, tu as révélé ce savoir.

- Mais pourquoi en tuant cet homme ?

- L'illumination par le meurtre, la voie des Cinq venins. Tu ne peux avoir manqué d'y songer... »

Le silence seul répondit un temps aux dernières paroles du vieillard. Dans un murmure, Yan-lin souffla :

- « J'en ai entendu parlé. Il y a longtemps. J'en croyais le secret perdu.

- Les secrets de cette nature ne se perdent jamais tout à fait. Tu devrais trouver quelques réponses dans l'histoire de la naissance de la secte des Cinq Venins. »

Assis dans la pénombre, l'homme entama alors un récit, ancien de plus trois siècles :

« Dans les hautes montagnes de la province de Zhongshan, au nadir du Zhongguo, vivaient cinq frères, cinq maîtres dans l'art médical. Praticiens itinérants sillonnant les montagnes, ils pouvaient parcourir de nombreux li pour rejoindre un village isolé tant leur dévotion était grande. Leur venue était accueillie avec la même joie que la pluie pendant les pénibles chaleurs de l'été, leurs soins étaient pareilles à l'ondée opportune qui purifie les corps et rafraîchit les âmes.

Réalisant l'harmonie des corps avec l'univers, les cinq frères partageaient toutes les pratiques secrètes, les connaissances en médecine qu'ils avaient pu acquérir et leur savoir était grand. On dit que leur maîtrise était égale, qu'il n'y avait plus d'ainé ou de cadet dans cette compagnie mais seulement des frères. Pourtant, lorsque la rupture dans la résonance entre les cinq organes, les six viscères et le souffle vital est trop importante et que la mort est proche, c'est au plus âgé qu'il était fait appel. Celui-ci pouvait parfois rétablir l'équilibre mais bien souvent assistait à l'envol des trois âmes célestes et à la descente des sept âmes terrestres vers les sources jaunes. Accompagnant la mort, il était connu sous un nom, murmuré par delà les hauteurs avec crainte, « le Serviteur des dix Rois ».

Une rencontre bouleversa la vie des cinq médecins. Au soir d'une douce journée d'automne, les frères furent mandés au chevet d'un vénérable érudit. C'était un sage, visionnaire de l'unité fondamentale de toute chose dans l'univers, originaire de la capitale et qui avait longuement voyagé aux confins du Zhongguo. L'un après l'autre, les cinq frères prirent le pouls du vieil homme, palpèrent les six réceptacles et les cinq viscères. Les quatre premiers établirent un diagnostic funeste et quittèrent la mansarde exiguë, le dernier demeura auprès du vénérable.

Nul ne sait ce qu'il fut dit cette nuit là. Mais aux premières lueurs du jour, l'ainé rejoint ses frères et les invita à méditer ces vers :

*Eclairs et tonnerre ébranlent les huit horizons,  
Flottent les étendards de jade.  
Les drapeaux à dragons barrent le ciel  
Constellé de grelots de feu.  
Maître de la force des souffles,  
Vous contrôlez l'armée des tigres.*

*Tapi au bas du yin suprême,  
Vous voyez ma forme.  
Le vent yang jaillit des trois mystères  
Dans la première Verdure.*

*La perle rouge magiquement demeure  
Auréole d'éblouissante beauté.  
Sous la langue, la mystérieuse poitrine  
Sépare la vie et la mort.*

*Sort le pur, entre l'obscur ;  
Deux souffles brillent ;  
Rencontrez les et vous vous envolerez  
Dans les nuées suprêmes.*

*Votre corps s'entoure d'un nimbe rayonnant ;  
Vous exhalez un parfum d'orchidée.  
Vous dominez les cent forces perverses et les détruisez ;  
Comme le jade est fin votre visage*

*Quand vous maîtrisez cet art,  
Vous vous envolerez dans la froide immense ;  
Ne dormant plus le jour ni la nuit,  
Vous accomplirez votre réalité*

*Le tonnerre gronde, l'éclair frappe  
Et l'esprit disparaît, disparaît.*

Les quatre frères comprirent l'importance de la révélation qui venait d'être faite mais n'en saisirent pas le sens. Ils retournèrent dans la chambre du vénérable mais celui-ci avait disparu. Ils se séparent alors pour méditer dans la montagne ce nouvel enseignement.



Côtoyant la mort depuis ses plus jeunes années, l'aîné des frères accéda à la Grande connaissance. Le « disciple de la Porte du dragon » l'avait quitté sur ces mots : « Parmi les choses, il en est une spontanée : le Tao n'est pas difficile ».

Le Tao est la source, l'origine et la quintessence du tout ; il est la vacuité ; le silence le nomma et il rejoignit le monde par le pont du non-agir.

L'intuition de la réalité absolue, qui ne peut être que le réel lui-même, constitue la voie. La concentration mentale – la connaissance du Centre – mène non seulement à la paix de l'esprit mais aussi à une extraordinaire souplesse du corps. C'est une des mille et une façons d'accéder à l'illumination qu'évoque le Dao De Jing, illumination céleste à lui seul.

Il en est une autre. Le chemin de la mort. Quand la connaissance est accomplie, ou parfaite, le centre du sujet connaissant coïncide avec le centre de l'objet connu : la connaissance est coïncidence. Pour celui qui arpente le chemin de la mort, c'est elle qui vous enveloppe quand vous accédez au vide central de la chose. Et cette claire vision au centre donne apparence à la perfection, car se concentrer, c'est se perfectionner. Alors celui qui a commerce intime avec la mort peut rejoindre le centre de l'âme, le centre du tout.

Sept années s'écoulèrent avant que les frères se retrouvent ensemble à nouveau. Un éclat jaune brillait dans le regard des quatre plus jeunes. Tous avaient médité longuement et entrevu la voie qui s'ouvrait devant eux. Tous avaient eu commerce avec la mort. La mort violente, la mort douloureuse, la mort arrachée. Mais aucun n'avaient atteint le résultat escompté.

L'aîné proposa alors de reformer la fratrie et par l'entraide progresser ensemble sur la Voie. Ils se nommèrent les Cinq Venins, ces divinités influentes sur la mort qu'ils vénéraient jadis comme médecins, à présent comme assassins.

La fratrie devint secte, regroupant adeptes et disciples. Tous suivaient la Voie de la mort. Les branches Lézard, Scorpion, Serpent, Crapaud à la recherche de la mythique Capitale de Jade, quelque part au-delà de l'espace et du temps ; la branche aîné, le Mille-Pattes, ayant atteint la Supérieure Pureté, les guidait par des paroles de jade.

Il est dit qu'ils s'établirent sur les côtes escarpées de la mer Jaune en un Temple secret ; les cinq maîtres trônant sur une terrasse d'or. Le premier est vêtu de brocards verts, les autres portent le cinnabarin, le bleu, le jaune et le blanc. Ils sont masqués et nul ne peut voir leur visage aujourd'hui.

Il est dit également que les branches de l'arbre sont tombées. Les branches sèches devenues un groupe d'assassins revendiquent l'héritage des cinq frères. Toutefois une même volonté sournoise et cupide guide les Maîtres Venins. Mais la plus ancienne branche est toujours reliée par le tronc à la racine première. Elle suit la Voie du meurtre depuis l'origine. Elle est aujourd'hui la cible des quatre autres. »

Quelques mois s'étaient écoulés depuis la première rencontre entre Yan-lin et le vieil homme. Des mois d'enseignements, de médiations et de meurtres. Ils se trouvaient sur une hauteur dominant les rizières. L'horizon enflammé par le soleil couchant de printemps était découpé par les formations karstiques émergeant du sol comme les dents d'un dragon. Au loin, des femmes assemblaient, au rythme des tambours, les pousses de riz en javelles.

Yan-lin inspira et formula une question qui lui brûlait les lèvres :

- « Quelqu'un sous le ciel connaît-il Maître Mille-Pattes ?
- Qu'est devenu le Serviteur des dix Rois, le plus âgé des cinq frères ? Ces secrets te semblent-ils si différents ?
- Je croyais leurs solutions oubliées.
- Les secrets de cette nature ne se perdent jamais tout à fait, répondit le vieil homme en souriant, ne crois-tu pas ?
- Si, Maître, ne put s'empêcher de murmurer Yan-lin. »

### Les Personnalités :

#### *Maître Lézard*

« Tu voulais connaître ma vie, je pense qu'il est temps que je te la conte, puisque tu es, sans doute, appelé à exercer un jour mes fonctions.

Je suis né, il y a de cela 40 ans dans la ville de Zhongli, mes parents étaient des commerçants. J'ai eu une enfance assez agréable, je m'amusais beaucoup et étudiais peu. Je passais la plupart de mes journées à faire les 400 coups avec un groupe d'amis. Nous nous mîmes rapidement à effectuer des larcins, je n'avais pas mon pareil pour entrer discrètement dans une maison. On me donna le surnom de l'Agile. Peu à peu, je fis connaissance avec des voleurs patentés qui me proposèrent de travailler pour eux. Je restais de moins en moins à la maison, mes relations avec mes parents se détériorèrent et je finis par partir de chez moi pour tenter l'aventure.

Tu dois comprendre une chose, les attaches et les sentiments sont une faiblesse que l'on ne peut pas se permettre, nous sommes des tueurs, sans pitié et sans cœur !

Mais reprenons, puisque je vois dans tes yeux que mon histoire semble t'intéresser.

J'errai de villages en villes avec des compagnons de route aussi peu reluisants que fréquentables, je devais avoir une quinzaine d'année quand se produisit l'incident qui devait changer ma vie.

J'avais réussi à gravir un mur d'enceinte assez élevé puis comme convenu avec mes complice, je devais me glisser dans la maison, vérifier s'il y avait des habitants et aller ouvrir pour que nous mettions la main sur l'argent et les éventuels objets précieux. Les choses tournèrent rapidement court. Je pus pénétrer dans la maison, un silence oppressant

régnait, tout était propre, rangé, je ne voyais personne. Je revins sur mes pas et je tombais nez à nez avec les corps de mes complices, allongés sur le sol, baignant dans une mare de sang. Derrière moi, se tenait un homme, il souriait, j'étais terrifié. Il s'adressa alors à moi :

- Tu es bien courageux ou inconscient pour entrer ici sans y être invité, tes amis ont payé de leurs vies cette erreur !
- Je... je m'excuserai bien mais, en de pareils circonstances, j'ai le sentiment que mon sort est déjà scellé.
- Peut être pas, tu vas devoir faire un choix, et il déterminera la suite.
- Ah, parce que j'ai le choix de ma mort !
- Tu es décidément plein de ressources.

Je n'étais pas terrifié car je ne voyais pas d'autre issu que la mort. L'homme, qui se tenait en face de moi, portait un drôle de masque, on aurait dit un lézard, son allure était particulièrement effrayante. Chose étrange, il n'avait pas de sang sur lui, j'eus le temps de me dire qu'il avait sans doute des complices et que ces derniers avaient tué mes compagnons. Pourtant, je n'entendais aucun bruit. Mu par je ne sais quel courage ou folie, je me précipitais sur lui avec l'énergie du désespoir. Il était beaucoup plus rapide et sur-



tout sans que je comprenne comment il avait fait, il se retrouva en un instant suspendu par les pieds au plafond, il rit de plus belle.

- Tu es rapide petit, mais trop lent pour espérer me toucher, ta vie est entre mes mains, en as-tu conscience ?

- Et alors ! Autant mourir en essayant de me défendre que d'attendre que tu ouvres grandes les porte du Feng Du.

- Tu as du cran, je vais donc te laisser une chance, une seule. Je suis sans arme, regarde, je la pose par terre, je suis à ta merci.

L'homme se mit alors à genou face à moi.

- Tu peux me tuer avec ce couteau, il suffit que tu le veuilles vraiment.

Je me saisis de l'arme et la brandis en tremblant légèrement. J'étais prêt à tuer même si je ne l'avais encore jamais fait.

L'homme sourit largement.

- C'est bien, je pense que je ne vais pas de tuer aujourd'hui finalement.

Je tentais une attaque frontale qu'il repoussa sans peine, j'étais au sol, désarmé. Au lieu de fermer les yeux comme la peur, qui me tenaillait, me dictait de le faire, je plantais mes yeux dans les siens.

- Je te laisse la vie sauve, du moins pour aujourd'hui. Par contre tu dois te douter que cette vie à un prix, tu es désormais à mon service.

Les jours suivants, l'homme me menaça à plusieurs reprises, j'étais prisonnier sans avoir d'autres entraves que la peur de me faire tuer. Les jours devinrent des semaines, je pus enfin sortir de la maison pour accompagner l'homme masqué un soir. Il rencontra un autre homme arborant également un masque. Je finis par comprendre que mon nouveau maître appartenait à une organisation, celle que j'ai l'insigne honneur de diriger aujourd'hui. Je devins peu à peu son élève, il m'initia à des techniques de combat qui sont la raison d'être des Lézards et que je t'ai enseignées à mon tour pour que ce glorieux savoir ne disparaisse jamais. Tu sais à présent d'où je viens mon fils... »

Cet homme commence à avoir le visage bien ridé et marqué par la vie, mais bien peu peuvent prétendre être encore de ce monde et avoir vu son visage. C'est un homme de près d'1,80m, il se dégage de ses mouvements l'impression d'une grande souplesse. Maître de chacun de ses gestes, il se déplace toujours d'un pas leste et silencieux. Peu affable, chacune de ses phrase est mûrement réfléchi.

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

**Aspects secondaires :** Chi 24, Défense passive 10, Résistance 5, Souffle vital : 21 9/5/4/2/1 (bonification grâce au Tao du corps renforcé)



**Don et Faiblesse :** Souplesse féline / code de l'honneur (fidélité absolue au clan et à ses membres)

**Talents :** Acrobatie 4, Discrétion 3, Esquive 4, Perception 2, Calligraphie 2, Comédie 1, Escalade 3, Natation 1, Investigation 1, Loi 1, Méditation 1, Jianshù 3 (Parade totale, Double parade), Daoshu 2 (Manoeuvre : Coup précis), Boxe 2 (Projeter), Gongshu 2 (Tir rapide, Embuscade).

**Taos :** Tao du corps renforcé niveau 1, Tao de l'ombre dissimulée niveau 3, Tao des 6 directions niveau 4, Tao des 10000 mains niveau 3

#### *Maître Scorpion*

La vie est douloureuse, brève et solitaire...

Mais pas pour Mo Jin, Maître Scorpion de la terrifiante secte des Cinq Venins. Au coeur de son laboratoire secret où il compose, distille et sublime ses potions, Mo Jin est heureux ; d'un plaisir sadique, pervers qui le distingue des autres Venins.

Depuis plusieurs années, son corps aurait du accuser le poids du temps, l'amenant à cette lente déchéance que connaissent les humains et qui conduit bien vite un Maître Venin à la mort afin qu'un assassin plus jeune porte le masque avec une nouvelle fierté. Mais à son grand étonnement, Mo Jin ne vit pas cette condition. Une longue méditation et le recours à la divination par les carapaces firent naître en lui cette certitude : il est l'incarnation du Scorpion comme Nan Kan est celle du Crapaud.

Quelle ironie ! Son ennemi juré, objet d'une dévotion sans pareil dans la secte, portant le masque de Maître Crapaud depuis plus d'un siècle, ne sait pas que sa condition est partagée par le Maître qui l'a toujours haï !

Loin sont à présent ces années durant lesquelles Maître Scorpion s'aplatissait devant le Crapaud, exécutant ses basses besognes et essayait ses railleries. Le temps n'est plus un problème pour se venger : Mo Jin peut endormir doucement sa proie et lorsque le temps sera venu, un coup rapide et douloureux viendra instiller dans les veines du Crapaud, le venin du Scorpion.

Dans le secret de son laboratoire, le Maître Scorpion confectionne les multiples poisons que ses disciples répandent dans le Zongghuo, faisant grandir la peur dans le cœur des hommes. A l'extérieur, d'autres adeptes s'entraînent aux arts martiaux et, dès qu'ils maîtrisent le style martial du Scorpion, partent accomplir leur devoir de répandre la mort. Tous sont prêts : un jour, la branche du Crapaud tombera sous leurs coups ! Et ce jour est proche à entendre le rire sardonique qui s'échappe des pièces secrètes de la forteresse du Scorpion.

La vie est douloureuse, brève et solitaire... pour les autres !

**Aspects :** Bois 3 ; Feu 2 ; Terre 5 ; Metal 2 ; Eau 4

**Aspects secondaires :** Chi 75 ; Défense passive 9 ; Résistance 9 ; Souffle vital 11/5/4/3/2

**Don et faiblesse :** Banyao (le seul héritage qu'il possède est la longue vie, il n'a aucune caractéristique de son parent aîné)/Obnubilé (renverser le maître crapaud)



*Maître Serpent*

**Talents :** Calligraphie 1, Herboristerie 3, Investigation 1, Médecine 2, Savoir (poison) 4, intimidation 2, jeux 1, séduction 1, alchimie externe 5, divination 2, légende 1, taoïsme 3, daoshù 3 (coup précis, deux armes, double parade, feinte, combinaison), discrétion 2.

**Taos :** Corps renforcé 2, Création inspirée 4, foudre soudaine 3, Dix mille mains 2, Oeil intérieur 2, Ombre dissimulée 3, Esprit clair 3, Présence sereine 4.

**Magie :** Alchimie externe : nombreux potions et onguents, Divination : Funeste Présage, Divine Craquelure, Thème astral.

### *Maître Serpent*

Les Serpents possèdent la particularité de n'accueillir en leur sein que des femmes. A leur tête se trouve le Maître Serpent, surnommé La Vipère noire. C'est une magnifique femme d'une trentaine d'année, dirigeant les Serpents depuis près de 5 ans et ayant obtenu son titre très jeune. De son vrai nom Peng Zhaodi, elle est née de parents paysans dans un petit village du Han proche de Yangdi. Elle est la cadette dans une fratrie de 5 garçons. Les parents ne pouvant nourrir toute la famille, ils durent se résoudre à vendre leur fille au responsable d'une troupe itinérante ; la jeune fille avait alors 3 ans.

Peng Zhaodi fut rapidement intégrée parmi les danseuses, elle était dotée d'une grâce naturelle qui attirait bien des jalousies mais qui, en revanche, faisait le bonheur du responsable de la troupe. Elle perfectionna ses qualités de danseuse et fut également initiée à la musique, domaine où elle montra également d'indéniables qualités et une volonté de fer pour se livrer aux nombreux exercices quotidiens

Lors d'un passage dans la ville de Xinzheng, elle fut repérée par Wu Yan, un des membres des Serpents. Cette dernière proposa un très bon prix au chef de la troupe et expliqua que la jeune fille, qui n'avait alors que 11 ans, aurait le privilège d'exercer ses talents dans une maison de plaisir de la ville. Peng Zhaodi ne montra aucune réaction quand on lui apprit où elle devrait désormais exercer ses talents artistiques.

Peng Zhaodi ne fut pas immédiatement informée de tous les projets qu'avait pour elle Wu Yan, et se contenta d'observer. Les conditions de vie de Peng Zhaodi n'étaient pas luxueuses mais elle ne montrait jamais aucune faiblesse, s'acquittant sans sourciller, en plus de ses activités artistiques, de nombreuses tâches ménagères.

Puis vint le jour où elle connut son premier homme, là encore elle accepta sans broncher. Wu Yan finit par admirer cette jeune fille que rien ne semblait ébranler ou émouvoir. Petit à petit la nature des exercices changèrent : elle passa du maniement de la cithare à celui du ruban, puis du

ruban au fouet, Wu Yan finit par avouer ses réelles intentions: faire de Peng Zhaodi, une tueuse redoutable mais il n'était pour l'instant pas question des Serpents.

Après tout, le secret est le meilleur moyen pour ce groupe d'assassins de rester efficace.

Le premier contrat de Peng Zhaodi consista en l'assassinat d'un fonctionnaire qui fouillait d'un peu trop près les affaires de marchands peu scrupuleux.

Elle le séduisit par ses danses enivrantes et, le moment venu, dans la chambre, alors qu'il était disposé à bien autre chose, elle l'étrangla avec une des cordes de la cithare et maquilla habilement ce meurtre en suicide par pendaison, elle laissa une lettre expliquant qu'il avait le cœur brisé et ne pouvait plus vivre.

Cet esprit d'initiative plut énormément au sein des Serpents, et rapidement, Peng Zhaodi gagna du galon, dépassant avec aisance celle qui l'avait formée.

La belle avait désormais un nouvel objectif pour lequel elle mit en œuvre toutes ses qualités et sa farouche détermination : devenir la dirigeante crainte et respectée des Serpents, ce qu'elle est désormais. Elle a oublié depuis longtemps sa famille, qui elle-même ignore totalement ce qu'est devenue la petite fille.

La Vipère noire n'exerce que très rarement ses talents, et n'intervient directement que pour les contrats spéciaux, passant le plus clair de son temps à gérer les affaires de la Secte et surveiller l'entraînement des jeunes apprenties. Elle voyage beaucoup, s'attachant à ne jamais rester au même endroit plus de quelques semaines.

Elle vivrait actuellement dans une ville du Yan et dirigerait là bas une maison de plaisir...

Cette belle brune aux cheveux longs et au teint clair, ne laisse jamais indifférent les hommes qui la croisent. Elle mesure environ 1,65m, d'allure très ligneuse, elle bouge gracieusement et sait se montrer féline quand il le faut.

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

**Aspects secondaires :** Chi 24, défense passive 9, résistance 4, Souffle vital 17 : 6/5/3/2/1.

**Don et Faiblesse :** Mue du serpent/Froideur du serpent

**Talents :** Calligraphie 1, Perception 1, Comédie 3, Danse 4, Eloquence 1, Etiquette 1, Intimidation 3, Langues 2, Musique 3 (cithare), Séduction 4, Discrétion 2, Esquive 3, Larcins 1, Bianshu 4 (Etrangler, Mise à distance, Désarmer, Coup précis, Parade tournoyante), Lancer 4 (Double trait, Tir rapide, Combinaison).

**Taos :** Tao de l'ombre dissimulée niveau 2, Tao de la foudre soudaine niveau 3

### *Maître Crapaud*

Vous retrouverez sa description dans un **Supplément officiel de Qin : Mythes et Animaux Fabuleux**.

### *Maître Mille Pattes*

Il est dit que sur le mont Xiuji, au nadir du Zongghuo, vit un immortel, arpentant le dao de la mort avec plus d'aisance que les dieux de la Cour de Jade eux-même. Un assassin de grande renommée, *Lame Mortelle* eut vent de cette légende et décida d'aller servir l'immortel et acquérir son savoir.

Après de nombreuses difficultés, *Lame Mortelle* atteint le sommet de la montagne : un vieillard y conversait avec les aigles. Frappant neuf fois son front contre la terre, *Lame Mortelle* murmura : « Puissant Maître qui régniez sur la plus haute montagne, l'insigne vermisseau que je suis n'ose s'incliner devant votre face, plus brillante que le soleil, plus splendissante que la lune ».

Seul le souffle du vent semblait faire écho à ces paroles. Ne subissant pas de rebuffade, *Lame Mortelle* s'enhardit : « Maître, je me nomme *Lame Mortelle*, je suis assassin depuis trente années ; acceptez de faire de moi votre serviteur, acceptez de m'enseigner vos divins secrets !

Nul autre que moi ne mérite plus de vous servir, je suis le plus terrible assassin sous le Ciel, parmi les dix mille êtres. Laissez moi vous conter mon histoire pour vous le prouver !

Alors que je commençais mon travail d'assassin, je ne voyais que des hommes entiers autour de moi. Au bout de trois ans, je ne voyais plus que les points vitaux briller au travers de l'humain. A présent, je ne le perçois plus avec les yeux mais l'appréhende par l'esprit.

S'en remettant aux lignes conductrices naturelles, ma lame trouve sa voie le long des grandes interstices, se laisse guider par les centres vitaux, suit un chemin nécessaire ; jamais elle ne touche aux ligaments ni aux tendons, encore moins aux os. Un bon assassin change de lame une fois par an, car il tue ; un tueur moyen en change une fois par mois, car il meurtrit. L'arme de votre serviteur, elle, a dix-neuf ans d'usage, elle a trouvé le chemin de la mort pour des milliers d'hommes mais la lame en est comme neuve.

Chaque fois que je fais face à ma cible, mon regard se fixe, mes gestes ralentissent : à peine voit-il le mouvement de la lame que, d'un seul coup, l'homme tombe comme une motte de terre. Quant à moi, je reste mon arme à la main, je regarde autour de moi, heureux, puis je la nettoie et la range.

Ma lame se nomme *Terreur* et mon bras *Mort*. Maître, acceptez moi comme apprenti ! »

Une nouvelle fois, le vent seul daigna répondre à *Lame Mortelle*. « Relève toi » crût-il entendre dans un souffle.

Interdit, l'assassin s'exécuta, pour retomber mollement contre les rochers, transpercé par le fer du vieil homme :

« menteur, appréhender le Dao est une expérience qu'on ne peut exprimer ni transmettre par les mots. Alors que l'intellect ne peut jamais connaître avec certitude, la main sait ce qu'elle fait avec une sûreté infaillible ; elle sait faire ce que le langage ne sait pas dire. »

Au pied du Mont Xiuji, d'aussi loin que la mémoire des

hommes peut se souvenir, les enfants reprennent cette chanson de leurs ancêtres :

« Si même l'eau est claire lorsqu'elle est calme, combien l'est plus encore la quiétude de l'esprit essentiel, reflet du Ciel-Terre, miroir des dix mille êtres ! En lui-même, pas de point fixe ; les choses, en prenant forme, d'elles-mêmes se manifestent. Dans le mouvement, il est comme l'eau, dans la quiétude comme le miroir, dans la réponse, comme l'écho. »



*Maître Mille Pattes*

## Style des Cinq Venims

### Le Lézard :

#### Base :

L'arme colle dans sa main. Bonus de 2 pour résister à un désarmement.

#### La Danse du Lézard Intouchable

**Pré requis :** Acrobatie (Confirmé), Tao des 6 directions (niv2)

**Coût en chi :** 4

**Effets :** (Défense) Il esquive les attaques par des mouvements de fuites improbables, test d'acrobatie SR 9 (ne compte pas comme une action), la marge de réussite donne le bonus à la défense active.

**Effets secondaires :** Le lézard donne l'impression de se tortiller dans tous les sens.

#### L'Acrobate Assassin

**Pré requis :** Tao des 6 directions (niv3), Tao des 10000 mains (niv2), Acrobatie (Expert)

**Coût en Chi :** 5

**Effets :** (Attaque) Attaque d'une position improbable (court sur un mur et effectue une pirouette pour passer derrière l'ennemi). Test d'acrobatie SR 7 (ne compte pas comme une action), la marge de réussite donne le bonus à l'attaque du Lézard.

**Effets secondaires :** Au moment de l'attaque, le visage du Lézard prend une allure reptilienne, mais cette impression est très fugace.

#### La Fuite Courageuse et Prudente du Lézard

**Pré requis :** Tao des 6 directions (niv4), Tao des 10000 mains (niv3), Acrobatie Maître

**Coût en Chi :** 6

**Effets :** (Défense) Il attaque et se replie à l'abri, hors de portée de son ennemi. Le SR de l'attaque est augmenté de Eau de l'adversaire. En cas de réussite (même si l'attaque est contrée par une défense active), le Lézard se replie en zone hors d'engagement dans la direction de son choix (horizontal ou vertical).

**Effets secondaires :** En regardant le Lézard s'enfuir on peut avoir l'impression qu'il possède une queue.

### Le Scorpion :

Nombreux sont les récits sur le style particulier de l'école du Scorpion qui circulent au sein de la terrible secte des Cinq Venims. On raconte que dans le sud du Chu un adepte du Scorpion a détruit les membres de son adversaire d'un simple regard, dans les montagnes du Wei, il est dit qu'un autre n'a blessé que de manière superficielle sa victime, qui est morte dans d'atroce souffrance une dizaine de jour plus tard et au Qin, une rumeur gronde autour d'hommes hurlant de terreur et se tuant eux-mêmes, quelques heures après la venue d'un des hommes du Scorpion.

L'explication de cette disparité apparente entre les différentes techniques martiales est simple. Les membres du Scorpion sont des maîtres dans l'art de composer des poisons. Ceux-ci peuvent être de toutes sortes, chaque adepte en connaît de nombreux.

Il n'y a donc pas d'école martiale chez le Scorpion, seulement une grande habilité à inoculer la substance mortelle dans les veines des victimes.

Exemple de potion mis au point par un scorpion :

#### La Lame Enflammée de Wu Guan Wang

**Talent :** Alchimie externe – Confirmé (2)

**Temps de préparation :** Une journée

**Durée :** Un nombre de tour égal à la somme du niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste et de son aspect Métal

**SR de préparation :** 7      **Coût en Chi :** 5

**Amélioration :** Pour chaque point de Chi dépensé en plus (dans la limite de Métal points de Chi), la durée de la flamme augmente d'un tour. Pour deux points de Chi dépensés en plus, les défenses passive et active de l'adversaire sont diminuées de 1 (dans la limite de Feu diminution).

**Effets :** Cette potion aurait été inspiré par Wu Guan Wang, roi des enfers lui-même ! En enduisant sa lame de cette mixture, le combattant enflamme sa lame et hypnotise son adversaire. En combat, il faut fixer les yeux de son adversaire, pas son arme : le feu attire le regard de celui qui verra, alors, bien vite sa mort surgir...

Une fois la lame enduite de la substance, la lame peut s'enflammer au moindre choc. L'adversaire est alors comme hypnotisé par la flamme qui entoure la lame. Il subit une diminution à ses défenses passive et active en fonction de l'éclairage du lieu du combat : -1 en plein jour, -2 au crépuscule, -3 dans la nuit noire.

Le Tao de l'Esprit clair et le niveau 3 du Tao de l'œil intérieur permettent de neutraliser ces effets.

### Le Serpent :

#### Base :

Le pratiquant de ce style effectue des mouvements véritablement hypnotiques, il devient du coup beaucoup plus difficile de le toucher. En terme de règle, l'attaquant subit un malus de -1 à ses attaques.

#### Vif comme le Cobra

**Pré requis :** Tao de la foudre soudaine (niveau 2)

**Coût en Chi :** 4

**Effets :** (initiative) Le serpent est parvenu à force d'entraînement à une vitesse d'exécution, en combat, hors du commun. Il attaque de manière foudroyante et n'a que peu de mal à surprendre son adversaire pour frapper le premier. Le Serpent doit effectuer un test d'Eau SR 7, la marge de réussite donne le bonus à son initiative pour tout un combat (on considère comme combat un affrontement contre un même adversaire tant qu'il n'y a pas eu désengagement) contre un même adversaire.

**Effets secondaires :** Un sifflement désagréable se fait entendre au moment de l'attaque.

#### L'asphyxie du boa contracteur

**Pré requis :** Bianshù (expert), manoeuvre étrangler

**Coût en Chi :** 6

**Effets :** (Attaque) Le Serpent est devenu un spécialiste de l'étranglement à l'aide d'un bian, en outre, il devient bien

difficile de se dégager une fois pris au piège. On considère que toute attaque réussie devient un étranglement avec les règles de dégâts afférentes (LdB p185, dégâts =2+Métal pour chaque tour passé à étrangler). En outre, alors que pour un étranglement standard il faut réussir un test d'Eau en opposition, dans ce cas précis la personne étranglée reçoit un malus de -2 pour ce test. Il est tout à fait possible de cumuler cette technique avec le niveau 1.

**Effets secondaires :** Les yeux du Serpent prennent un aspect reptilien lors de l'étranglement.

#### *Le Serpent crache son Venim*

**Pré requis :** Lancer (maître), manoeuvre double trait, combinaison et double cible, Tao de la foudre soudaine (niveau 3)

**Coût en Chi :** 8

**Effets :** (Attaque) Le Serpent est parvenu au sommet de son art, il maîtrise désormais le lancer de dards empoisonnés dont la fabrication est un secret bien gardé. Cette technique permet donc de lancer de 2 dards empoisonnés (dégâts 2 points + Virulence de 11) sur une même cible à 3 fois Métal mètres. S'il y a 2 cibles, un malus de -1 pour toucher la deuxième cible sera appliqué. Les dards peuvent difficilement être arrêtés, le jet de défense subit un malus de -1 si les 2 dards sont lancés sur la même cible. Il est tout à fait possible de cumuler cette technique avec le niveau 1.

**Effets secondaires :** Le corps du serpent semble se couvrir d'écailles.

#### *Le Crapaud :*

**Base**

Le Crapaud est parvenu à durcir son corps, à le rendre plus résistant à force d'entraînement et il faut l'avouer de coups. Il possède une armure naturelle d'une valeur d'1 point. On prétend que certains maîtres possèdent une peau qui peut parfois faire penser à la peau d'un crapeau : épaisse et sombre.

#### *Le renforcement squameux*

**Pré requis :** Tao du corps renforcé (niveau 2)

**Coût en Chi :** 4

**Effets :** (Défense) Le Crapaud maîtrise de mieux en mieux son corps et plus particulièrement sa résistance aux éventuels dégâts. Il effectue un test de Résistance contre les dégâts reçus avec un bonus de +2, la marge de réussite donne le bonus d'armure naturelle pour la passe d'arme.

**Effets secondaires :** au moment où le coup est reçu la peau change totalement d'aspect, elle se couvre de petites excroissances.

#### *La Peau du Crapaud n'est pas touchée par la Bave*

**Pré requis :** Tao du corps renforcé (niveau 3), Tao du bouclier invincible (niveau 1)

**Coût en Chi :** 6

**Effets :** (Défense) Le Crapaud est désormais capable d'absorber littéralement un coup, même violent. Pour cela, il effectue un test de Résistance avec un bonus de +3 contre les dégâts reçus pour annuler totalement le coup.

**Effets secondaires :** L'arme ou l'objet provoquant les dégâts semble, l'espace d'un instant, être absorbé par le corps du crapaud, il ne reste

pas prisonnier pour autant mais cela peut quelque peu déconcerter l'adversaire.

#### *Qui s'y frotte s'y pique*

**Pré requis :** Tao du corps renforcé (niveau 4), Tao du bouclier invincible (niveau 2)

**Coût en Chi :** 8

**Effets :** (Défense) Le Crapaud est capable de renvoyer un coup reçu à l'attaquant. Il doit réussir un test de Résistance avec un bonus de +4 contre les dégâts reçus pour renvoyer le coup et ne pas encaisser le coup lui-même. Ce retour de coup s'effectue avec des dégâts identiques à ceux envoyés et il ne permet pas une défense active.

**Effets secondaires :** Le corps du Crapaud ressemble à de la pierre l'espace d'un instant et les yeux du Crapaud semblent devenir globuleux.

#### *Le Mille Pattes :*

Aucun être vivant n'a survécu pour pouvoir décrire le style du mille pattes, ces maîtres de l'ombre sont donc les plus mystérieux des tueurs. Il se murmure qu'ils sont capables de tuer rien qu'en touchant leur victime mais il s'agit sans doute d'une légende...

D'autres prétendent qu'ils sont capables de bloquer le flux du Chi de leurs adversaires mais, là encore, aucun témoin n'a pu confirmer ou pas cette hypothèse.

Ces mystérieux assassins sont terriblement efficaces et leur contrats sont toujours exécutés sans que l'on ne sache vraiment comment...mais le plus grand mystère concerne leur nombre.

Des légendes courent, expliquant qu'il n'y a qu'un mille pattes depuis le début, mi homme mi démon, il survivrait en se nourrissant de ses victimes. D'autres affirment que le maître choisirait un seul disciple et qu'il lui transmettrait son savoir au prix de longues et cruelles épreuves. D'autres enfin racontent que le mille pattes n'existe tout simplement pas.

Qui sait où la vérité se cache?

#### *Le Commentaire d'Équité Incommodée*

« La technique de La fuite courageuse et prudente du Léopard ne met malheureusement pour son pratiquant à l'abri de la manoeuvre Attaque Suicide ou de la technique Qui s'y frotte s'y pique du Crapaud. » commença ce vieux ronchon d'Équité Incommodée.

Il continua avec la tirade suivante: « La technique du serpent crache son venin ne génère pas les dards ni le poison. Le pratiquant prendra donc soin d'apprendre une recette de poison, et de le préparer avec précaution. De même, il aura soin d'avoir sur lui une provision de dards enduits prêt à être mis en bouche. A défaut de poison disponible, les dards sont tout de même une arme discrète utilisable dans bien des endroits où la discrétion est de mise ».

Et de finir avec « Le renforcement squameux n'est efficace que contre un seul coup, et non l'ensemble des coups reçus lors d'une passe d'arme. C'est une différence qu'on apprend souvent à ses dépens face à des coups doubles ou des adversaires multiples et lâches ».

## Ding Wang : *Lame de Lumière*

Dès qu'il fut en âge de marcher, Ding Wang pratiqua l'escrime. Il montra de réelles prédispositions pour l'art du maniement de l'épée, il passait des heures à manier son épée en bois puis quand son père le trouva assez grand, il fut confié à un maître très sévère, répondant au nom de Lu Chun. Ce dernier était ravi de l'enthousiasme que Ding Wang mettait dans l'étude du maniement du sabre mais il dut se rendre à l'évidence, le jeune homme avait parfois tendance à confondre duel d'entraînement et combat réel.

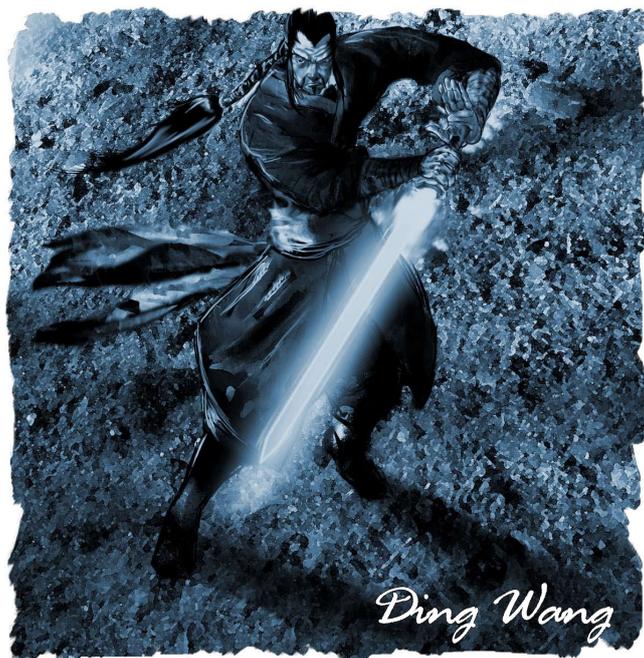
Ding Wang prenait toujours un malin plaisir à blesser ses adversaires et peu à peu il prit goût à la souffrance qu'il provoquait chez ses adversaires et à la terreur qu'il faisait régner auprès des autres escrimeurs. Lu Chun à regret demanda alors au jeune homme de partir s'endurcir dans le monde, espérant secrètement qu'il calmerait ses pulsions sanguinaires. Hélas, il n'en fut rien.

Lors de ses pérégrinations, il entendit parler d'un forgeron, capable de créer des armes exceptionnelles correspondant toujours en tout point aux qualités de celui qui souhaitait l'utiliser. Ce forgeron se nommait Zeng Chun, L'Orfèvre de la forge. Ding Wang se présenta à lui mais à son grand désespoir l'homme refusa de forger quoi que ce soit.

Il expliqua longuement au wu xia qu'il devait travailler encore et encore avant de prétendre détenir une arme digne de ce nom. Ding Wang patienta plusieurs années, et après avoir tué nombre d'adversaires en tournois ou lors de combats il tenta à nouveau sa chance auprès de Zeng Chun. Lors de ces années de pratique, Ding Wang avait développé un certain vice du combat n'hésitant pas à aveugler son adversaire en lui lançant de la poussière ou mieux en utilisant sa lame comme un miroir, il prenait un malin plaisir à polir longuement celle-ci pour parfaire l'effet.

Zeng Chun, sans doute fasciné par le soin que Ding Wang prenait de son arme, accepta enfin de forger un jiàn. Il mit une année entière à le réaliser, Ding Wang resta à ses côtés, s'entraînant sans relâche. L'arme fut enfin prête. Elle fut baptisée *Lame étincelante*; elle possédait des qualités de réflexion exceptionnelles et une très grande solidité. Ding Wang repartit sur les chemins non sans avoir remercié une des rares personnes pour lesquelles il eut réellement de l'estime.

La réputation de Ding Wang grandit encore grâce à la formidable symbiose qu'il entretenait avec *Lame étincelante*. En vieillissant, le caractère du bretteur devint plus dur encore, il se montrait sans pitié, s'amusant longuement avec ses adversaires, le sang appelait le sang.



Actuellement c'est un wu xia à la réputation bien sombre mais il est toujours accueilli dans les grands tournois, et nombreux sont ceux qui perdent leur vie en tentant de le défier.

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

**Aspects Secondaires :** Chi 36, Résistance 7, Défense passive 9, Souffle Vital 7/5/4/2/1.

**Don et Faiblesse :** Cuirasse de bronze/Fierté du coq

**Talents :** Calligraphie 1, Perception 2, Intimidation 2, Langues 3, Méditation 1, Jianshu 4 (Coup précis, double parade, aveugler, coup double, harcèlement), Discrétion 2, Esquive 3 et Survie 1.

**Taos :** Tao de la foudre soudaine niv3, Tao du bouclier invisible niv3 et Tao de la force insufflée niv2.

### *Lame Etincelante*

Ce jiàn est dans un fourreau noir sans signe distinctif, malgré son aspect il est très léger et permet des mouvements très rapides. Il possède une magnifique poignée finement ouvragée, sur laquelle on peut apercevoir un soleil dardant ses rayons d'un côté et de l'autre l'idéogramme de la mort. La lame est un peu plus longue que la normale ce qui permet une meilleure allonge, mais la réelle prouesse de la lame est dans sa qualité exceptionnelle de renvoi de la lumière, elle attire littéralement les moindres rayons lumineux pour les renvoyer, à condition bien entendu de savoir la manier de la bonne façon (cf Style).

On considérera que les dégâts occasionnés par cette arme sont de 4, sa solidité est de 11. C'est un maître forgeron qui en est à l'origine ne l'oublions pas.

## Style de la Lame de Lumière

### Historique :

Il ne peut se pratiquer qu'avec l'arme de Ding Wang qui possède des qualités de réflexion lumineuse hors du commun, à moins de trouver un forgeron capable de fabriquer une telle arme. De toute façon, il n'existe qu'un seul wu xia possédant cette technique et apte à l'enseigner.

C'est Ding Wang qui a mis au point cette technique terriblement efficace mais dont l'utilisation nécessite une lumière assez forte. Elle n'est donc efficace que de jour et en extérieur. On considérera qu'il faut un peu de soleil donc pas de possibilité de se servir de ce style par temps de pluie ou trop gris.

### Base :

L'adversaire est gêné par la réflexion de la lumière sur la lame, il reçoit un malus de 1 sur ses jets pour tout le tour de combat.

### Techniques Martiales :

#### Les Raies Mortelles

**Pré requis :** Jianshu (confirmé), Tao de la foudre soudaine niveau 2

**Coût en chi :** 4



## L'Avis d'Équité Incommodée

« Lame étincelante est un jian légendaire qui fût fabriqué par un forgeron légendaire (Forge 5) et non par un simple maître forgeron, car elle dispose de deux améliorations ».

Ce forgeron disposait également du Tao de la Création Inspirée au moins au niveau 5.

Le coût en PA est de 11 (5 pour les dégâts plus importants, et 2x3 pour la meilleure solidité).

Le Seuil de Difficulté de base est de 29, et la période de fabrication de base est de 30 petites heures. Outre le niveau 5 du Tao de la Création Inspirée nécessaire à chaque étape, l'utilisation initiale du niveau 2 et 3 permet de réduire le SD à 15 et la période de fabrication à 15 petites heures, tout en accélérant grandement le travail face à un SR de 9.

« Il est plus simple de fabriquer un dao adapté au style, car le concours d'un simple forgeron inspiré suffit alors (Tao de la Création Inspirée 4) puisque la solidité inhérente du dao est déjà là. »

S'intéressant aux techniques, Équité Incommodé ne put retenir ce dernier commentaire : « La diminution de la défense passive du niveau en jianshu de l'assaillant en cas d'échec au test de Résistance SR 13 est une légende inavérée de la lumière de la mort. Même si, effectivement la cible se retrouve sans possibilité de défense active (ni parade, ni esquive), si elle échoue, sa défense passive reste inchangée. Ce n'est généralement pas très gênant pour l'assaillant, qui à ce niveau de maîtrise touchera facilement de toutes façons la plupart de ses opposants. Et les survivants sont alors bien rares. »

#### La Lumière de la Mort

**Pré requis :** Jianshu (maître), manœuvre Aveugler, Tao de la foudre soudaine niveau 3, Tao du bouclier invisible niveau 3, Tao de la force insufflée niveau 3.

**Coût en Chi :** 8

**Effets :** (attaque) L'adversaire est totalement décontenancé et il ne possède que sa défense passive, à moins de réussir un jet de Résistance SR 13.

**Effets secondaires :** La lumière semble irradier du combattant qui ressemble plus à un être de lumière qu'à un être humain.

**Effets :** (attaque) La lame bouge si vite que l'attaque est difficilement visible. Malus de 3 pour la parade à moins de réussir un jet de Bois + Perception SR 9.

**Effets secondaires :** L'adversaire a l'impression de voir des traits de lumière émaner de la lame de son adversaire.

#### Le Bouclier de Lumière

**Pré requis :** Jianshu (expert), manœuvre Aveugler, Tao du bouclier invisible niveau 2

**Coût en chi :** 6

**Effets :** (attaque) Grâce aux capacités de réflexion de sa lame, l'attaquant provoque une violente lumière dans les yeux de son adversaire qui doit réussir un jet de Résistance SR 11 pour pouvoir tenter une défense active.

**Effets secondaires :** la lame en tournant crée une sorte de bouclier lumineux.

#### La Lumière de la Mort

**Pré requis :** Jianshu (maître), manœuvre Aveugler, Tao de la foudre soudaine niveau 3, Tao du bouclier invisible niveau 3, Tao de la force insufflée niveau 2.

**Coût en chi :** 8

**Effets :** (attaque) L'adversaire est totalement décontenancé et il ne possède que sa défense passive minorée du score en Jianshu de l'utilisateur de cette technique, à moins de réussir un jet de Résistance SR 13.

**Effets secondaires :** la lumière semble irradier du combattant qui ressemble plus à un être de lumière qu'à un être humain.

# Scénario :

## Le Chant du Corbeau

### Synopsis

Deuxième scénario de la Campagne :

#### *Le Vent du Voyage*

Cette Campagne vous fera voyager avec vos PJ 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 environ. Initialement prévue pour un groupe de 3 PJ 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.

Dans ce scénario les PJ seront immergés dans le Monde des Forêts et des Lacs. Ils devront faire face à une crise entre 2 membres importants d'un même Clan et auront l'occasion de prouver qu'ils sont véritablement des Héros..

### Impliquer les joueurs

La quête principale des PJ est toujours de retrouver la sœur de l'un d'entre eux. Faites bien attention à ce que les PJ n'oublient pas le vrai but qui anime leur voyage. Pour la scène qui suit faite en sorte qu'au moins un des PJ possède un point dans le talent Navigation, sinon cela se relèvera très dangereux pour vos petits PJ.

## Sommaire

### Prologue

#### Acte 1 : L'Hospitalité du Jiang Hu

Scène 1 : La Lutte pendant la Tempête

Scène 2 : Bienvenue chez le Clan du Corbeau Blanc

Scène 3 : Un combat amical dans les Bois

#### Acte 2 : La Mission

Scène 1 : Poursuite au clair de Lune

Scène 2 : L'affrontement des Corbeaux

#### Acte 3 : La Bataille à l'Aube

#### Acte 4 : A la poursuite des Assassins aux Plumes Noires

### Annexes

## Prologue

*Dans un bois près de Guzhu (dans le Yan) une jeune femme se réveille et hurle :*

- Laissez moi partir !!!

*Pas de réponse.*

- Pourquoi suis-je attachée?

- La réponse est simple parce que vous êtes ma prisonnière.

*La jeune femme vit alors le visage de son kidnappeur, un jeune homme, et le destin fit qu'elle en tomba amoureuse.*

## Acte 1 : L'Hospitalité du Jiang Hu

### Scène 1 : La Lutte pendant la Tempête

*Après votre départ hâtif de Linzi, vous avez traversé le BoHai sans encombre pendant 5 jours grâce au navigateur qui vous accompagne qui est plutôt compétent.*

*Puis un soir, un petit orage éclata.*

### **Test de Perception SR 9 :**

**Test réussi :** un éclair laisse entrevoir au PJ une espèce d'orque avec une gueule de tigre, hérissée d'impressionnantes piques (Mao Jingyu, voir la partie Exorcisme ou le supplément officiel de Qin Mythes et Animaux fabuleux p.25) fonçant à toute allure vers leur embarcation.

Le PJ peut alors tenter un test de Légende.

### **Test de Légende SR 7**

**Test réussi :** Le PJ apprend que le monstre est un Mao Jingyu, c'est une bête antique ne craignant pas les techniques d'exorcisme. C'est un animal amphibie orque à la gueule de tigre dans la mer et tigre sur la Terre ferme. Il fait échouer les embarcations près des rivages pour pouvoir les dévorer sous sa forme terrestre. Le combat sera difficile.

*Un bruit sourd vous fait comprendre que quelque chose a heurté la coque, faisant résonner tout votre navire.*

*L'un de vous descend à la cale et remarque qu'il y a un trou dans la coque d'environ 3 pouces de diamètre. L'eau s'infiltre dans le navire.*

*Que faites-vous ?*

### **Plusieurs choix pour les PJ :**

1- Essayer de tuer le monstre mais hélas cela leur sera difficile. Le monstre se déplace à une vitesse extraordinaire et possède une défense passive élevée.

Le SR pour toucher le monstre depuis le navire est augmenté de +3. Ils peuvent néanmoins se servir de cordes et de harpons pour s'approcher du monstre.

Attention, le monstre reste sous l'eau ; il est donc dangereux pour un des PJ de sauter dans l'eau s'il ne sait pas nager.

2- Ecoper le navire mais cela sera futile car le monstre refera plusieurs trous dans la coque, enlevant tout espoir aux PJ.

3- Ecoper et combattre le monstre.

Les PJ doivent sentir la peur monter en eux, le navire ne tardera pas à couler et ils se retrouveront dans l'eau en compagnie de ce monstre affamé, de plus leur cher Navigateur se fera expulser du bateau lors du 2ème impact du monstre, il sera très difficile de le sauver, les PJ n'auront qu'un tour pour tenter quelque chose au tour suivant le monstre l'aura dévorer.

En plus de cela le monstre possède Terreur 13.

Faites monter la tension et quand vous le déciderez, dites leur ceci :

*Dans le navire, à travers un éclair, vous voyez la terre en face de vous. L'espoir renaît en vous ! Il vous faut rejoindre la terre ferme au plus vite.*

### **Test de Navigation SR 9**

**Test réussi :** Les PJ se rapprochent de la terre. Le monstre harponne la coque une fois, faisant ralentir le navire. Mais cela n'entrave pas leur détermination et ils arrivent enfin sur terre. Ils sautent à toute vitesse du navire et rejoignent la plage, se croyant à l'abri.

**Test raté :** Le navire n'avance pas assez vite et se rapproche dangereusement des rochers. Les PJ doivent quitter le navire au plus vite. Ils possèdent une barque. Ils vont alors sûrement choisir de sauter dans la barque et de ramer à toute vitesse vers la plage. Faites leur bien comprendre que le navire va se crasher dans quelques secondes contre les rochers et que, s'ils ne veulent pas se retrouver dans l'eau en compagnie d'un monstre féroce, ils feraient mieux de se dépêcher.

*Vous êtes enfin sur la plage, vous croyant sauvés. Vous entendez alors un rugissement, un tigre hérissé de piques vient de sortir de l'eau d'un bond majestueux et d'atterrir sur la plage à quelques mètres de vous.*

*Vous ne pouvez pas fuir, cela serait du suicide. Ce tigre est trop rapide. L'affrontement commence alors entre vous et le monstre.*

### **Test de Légende SR 7**

(SR 5 si le PJ a déjà échoué au test sur le Navire)

**Test réussi :** Le PJ apprend que le monstre est un Mao Jingyu c'est une bête antique ne craignant pas les techniques d'exorcisme. C'est un animal amphibie il ressemble à un orque avec une gueule de tigre dans la mer et à un tigre sur la Terre ferme. Il fait échouer les embarcations près des rivages pour pouvoir les dévorer sous sa forme terrestre. Le combat sera difficile.

Combat entre les PJ et le monstre, faites en sorte que les PJ soient tous blessés grièvement pendant le combat ( voir Annexes pour les Caracs du monstre).

Après le combat les PJ sont épuisés et s'écroulent au sol de fatigue. Le naufrage et le combat qu'ils ont mené pour leur survie les ont vidés de toute énergie. Les PJ s'endorment près de la dépouille du monstre qu'ils ont vaillamment affronté et vaincu.



## Scène 2 : Bienvenue chez le Clan du Corbeau Blanc

Chacun des PJ se réveille dans une chambre. S'ils ont été blessés lors des combats, ils ont des bandages à leurs différentes blessures. Leur lit est supporté par des planches de bambous. Ils étaient endormis sur un doux matelas de laine. Une bougie éclaire la pièce, la lumière projette l'ombre d'une statuette représentant un corbeau. Plusieurs tentures recouvrent les murs de la pièce et les meubles qui décorent la chambre sont finement travaillés. Une odeur d'orchidées parfume la pièce.

*Des vêtements propres et luxueux sont posés au sol ainsi que vos armes. La même phrase vous est destinée à tous : « Nous vous attendons dans le salon. »*

*Un domestique attend devant votre chambre et vous guide vers le salon. Le salon est une grande salle de forme rectangulaire, on y trouve de nombreuses tables basses autour desquelles on peut s'asseoir ou s'agenouiller facilement. Un jeune homme se lève et vient à votre rencontre.*

« Bien, je vois que vous êtes enfin réveillés. Je suis Liu Wang, chef du Clan des Corbeaux Blancs (Voir Annexes). Mais venez vous asseoir s'il vous plaît, vous devez être morts de faim. Je vais vous expliquer, pendant que vous mangez, comment vous vous êtes retrouvés dans cette demeure. »

*De souvenir, vous n'avez jamais eu aussi faim. L'odeur des plats fait grogner votre ventre et vous vous dépêchez d'aller prendre votre place.*

Si les PJ rechignent à s'asseoir, Liu Wang les rassurera. S'il leur avait voulu du mal, ils ne les auraient pas laissés en vie. Informez aussi vos PJ qu'il est tout à fait naturel qu'un chef accueille des voyageurs chez lui, cela fait partie des règles de l'hospitalité (cf LdB p.98 L'hospitalité).

Une fois à table, Liu Wang leur présentera les autres convives :

« Je vous présente She Huang, mon épouse, et Shao Fu, mon conseiller militaire et administratif. »

*She Huang est une belle adolescente, brune, comme la quasi-totalité des femmes des royaumes combattants. Elle est, comme son époux, vêtue de vêtements luxueux. Son sourire a l'air sincère et ses yeux remplis d'amour pour son mari.*

*Shao Fu est un homme d'une trentaine d'années (Voir Annexes). Il a l'air heureux de vous voir réveillés...*



Pendant ce repas les PJ vont apprendre que c'est Shao Fu qui les a découverts, étendus dans le sable et couverts de multiples blessures. Shao Fu se rendait dans un village proche du naufrage des PJ à fin de régler un incident entre 2 familles qui risquait se terminer dans un bain de sang.

Shao Fu vit le bateau échoué des PJ et s'est rendu sur la plage en compagnie d'hommes du clan. Ils ramenèrent d'urgence les PJ au manoir du Clan et les soignèrent. Cela fait plus de 4 jours que les PJ dorment. Ils ont aussi ramené le cadavre du monstre que les PJ ont vaincu.

D'ailleurs, Liu Wang leur réserve une surprise à chacun pour ce haut fait.

Il sera possible si vous avez un artiste dans votre groupe de lui permettre de faire preuve de ses talents. Musiciens, chanteurs et danseurs sont présents dans la salle et les PJ peuvent se joindre à leurs interprétations.

Liu Wang leur parlera du rôle que joue son clan depuis des siècles. (cf. aide de jeu Jiang Hu) She Huang leur demandera quel est l'objet de leur voyage dans le Yan.

Les PJ doivent dire la vérité sur le but de leur voyage pour le bon déroulement du scénario.

Si les PJ venaient à demander quelle est l'histoire du clan de Liu Wang, ils devraient réussir un Test de Sociabilité (Séduction ou Eloquence) SR 11 pour que celui-ci leur raconte toute l'histoire.

Après le repas, Liu Wang informera les PJ qu'il est très impressionné par l'exploit qu'ils ont réalisé en tuant ce monstre et, rien que pour cela, ils ont gagné toute son estime.

Pour en témoigner, il leur remet à chacun un collier avec une dent du monstre, cela confère à son porteur un bonus d'un niveau en Natation.

Liu Wang a fait plusieurs objets à partir du cadavre du monstre (le nombre d'objet dépend du nombre de PJ):

*Une lance dont la pointe est faite d'un des piques qui recouvraient le monstre.*

**Nom :** Fend la Mer.

**Description :** Fend la Mer est une Qiang, la hampe et la pique sont finement taillées et sculptées.

**Dégâts :** 4      **Solidité :** 11.

*Le cœur du monstre broyé en une fine poudre dans un pot orné.*

**Nom :** Cœur de Mao Jingyu.

**Description :** Mélangée à une boisson, cette poudre permet de devenir amphibie pendant une demi-heure (3 doses).

*Un manteau fait de la peau du monstre.*

**Nom :** Peau du Mao Jingyu

**Description :** Ce manteau donne à son porteur un bonus de +2 en Protection. Le manteau est assez épais mais à l'avantage de pouvoir se porter en été par grande chaleur.

*Deux poignards réalisés à partir des tibias du monstre.*

**Nom :** Transperce la Roche.

**Description :** Transperce la Roche sont des Lùrong, les manches épousent parfaitement la paume des mains du PJ. Les tibias ont été taillés et forment 2 lames tranchantes et résistantes.

**Dégâts :** 2      **Solidité :** 9.

*Après la remise des objets, Liu Wang s'adresse à vous:*

« J'espère que ces cadeaux honorent votre courage. »

### Scène 3 : Un combat amical dans les Bois

*Shao Fu vous propose de vous faire visiter la demeure de Liu Wang.*

Une fois sorti du bâtiment où les PJ ont pris leur repas, Shao Fu leur fera savoir qu'ils ont déjeuné dans le bâtiment d'entrée qui permet de recevoir et loger les visiteurs.

Le manoir de Liu Wang est composé de 4 bâtiments : le bâtiment d'entrée, 2 bâtiments latéraux réservés aux enfants du clan et enfin un bâtiment réservé aux nobles c'est-à-dire à la famille du Clan (parents et grands-parents). Au centre de ces bâtiments se trouve une cour centrale pavée et ornée, en son centre, d'un bassin. Une muraille entoure tous les bâtiments. Dans les bâtiments annexes, on retrouvera les logements des domestiques, la réserve ainsi qu'une aire d'entraînement aux armes située dans un bois.

C'est d'ailleurs là-bas que Shao Fu emmène les PJ.

Shao Fu s'adresse au(x) PJ(s) combattant(s) du groupe :

« J'aimerais avoir l'honneur de vous affronter dans un duel amical. »

Il est de coutume quand un combattant en défie un autre en duel que les 2 guerriers se saluent et entament le combat jusqu'à ce que l'un d'eux reconnaisse sa défaite. Dans un duel amical le but n'est pas de donner la mort mais de tester les talents martiaux de l'adversaire.

*Voici ma règle de duel amical :*

Les points de souffle vital deviennent fictifs. Il n'y a donc pas de malus dû aux blessures. Les protections sont supprimées pendant le duel. Les blessures se traduisent par une touche d'une partie du corps de l'adversaire (bras, torse ou tête selon la gravité des blessures fictives) et une perte de points de souffle vital fictif. Le combat cesse quand un des 2 guerriers a perdu tout ses points de souffle vital fictifs ou décide d'arrêter le combat admettant sa défaite.

Pendant ce combat, Shao Fu va utiliser le Style des Serres du Corbeau qui Lacèrent la Proie.

Les PJ pourront se demander d'où lui vient cette technique. Shao Fu leur expliquera que c'est le père de Liu Wang, mort il y a 5 ans lors d'un raid de barbares venus du nord, qui lui enseigna ce style de combat.

**Test de Perception SR 7**

**Test réussi :** *Vous voyez que les mains de Shao Fu tremblent alors qu'il parle du père de Liu Wang. Il sort une petite bouteille et boit quelques gorgées, les tremblements cessent quelques temps plus tard.*

Il leur raconte alors son histoire (Voir Annexes).

*A la fin de son récit, vous voyez que les mains de Shao Fu tremblent de nouveau. Il sort sa petite bouteille et en boit une gorgée.*

« Mon frère est un bon chef mais j'ai peur qu'il ait hérité de la faiblesse de notre père pour les femmes. Je n'en ai pas la certitude. Je voudrais que vous surveilliez les mouvements de mon frère cette nuit afin de voir s'il ne va pas rejoindre une autre femme que son épouse. Je n'ai pas envie que ce qui est m'est arrivé et à de nombreuses femmes ne recommence. De plus l'adultère est une faute grave et est puni par le code de notre clan (ce qui n'est pas du tout le cas dans la société et dans d'autres clans).»

Si les PJ n'acceptent pas le service que demande Shao Fu, ce dernier leur dira que c'est grâce à lui que les PJ ont la vie sauve et que tout honnête homme se doit de payer ses dettes.

Si les PJ demandent à Shao Fu ce qu'il fera si Liu Wang trompe effectivement son épouse, Shao Fu leur répondra qu'il essaiera de le raisonner et de canaliser ses pulsions.



## Acte 2 : La Mission

### Scène 1 : Poursuite au clair de lune

Les PJ prennent le repas le soir à nouveau en compagnie de Liu Wang, She Huang et Shao Fu.

*Vous mangez à votre aise puis rejoignez Shao Fu dans ses appartements. Il vous donne à chacun une tenue de camouflage faite d'habits verts sombres et noirs. Il vous confie aussi un corbeau qui vous orientera en direction de Liu Wang si vous le perdez de vue. Shao Fu vous explique le plan :*

« Si mon frère sort du manoir, le corbeau qui se trouve perché sur l'arbre au dessus du bassin de la cour centrale s'envolera et vous pourrez suivre sa trace grâce à son vol. Les corbeaux nous servent à repérer les ennemis en temps de guerre. Prenez chacun un petit sifflet. Il vous servira à rappeler le corbeau si vous le perdez de vue. Voilà, bonne chance, j'espère que vous prouverez que mes doutes étaient inutiles. Ne vous faites pas remarquer surtout et revenez me voir une fois que vous aurez l'information. »

*Une heure plus tard vous voyez le corbeau prendre son envol. La filature commence.*

Les PJ vont devoir suivre Liu Wang, la seule lumière à leur disposition est celle de la pleine lune et des étoiles. Heureusement le corbeau leur sert de repère.

#### *Voici mon Système de filature :*

Le PJ doit réussir un test de Filature (Eau + Discrétion) dont le SR est égal au niveau de Bois + Perception de la cible. Ici, le SR est de 7 (3 + 2 + un modificateur de 2 dû à la nuit). Plus le groupe est nombreux plus il a de chances de se faire repérer.

Lorsqu'on a un groupe de PJ, on fait un Test de Groupe. On prend le niveau le plus faible en Eau et en Discrétion du groupe de PJ et on augmente de +1 le SR par personne en plus de la première. Donc suivant la taille de votre groupe le SR sera différent.

On fait 5 tests à la suite : Si les PJ réussissent au moins 3 tests, la filature est une réussite. Si les PJ rate 3 tests ou plus ils ont raté la filature et leur cible a remarqué leur présence et a abandonné son projet.

N'hésitez pas à faire une petite description de l'effet qu'à un test réussi ou raté (un des PJ fait craquer un bout de bois mort).

Il y a donc 2 résultats possibles : soit les PJ arriveront à suivre Liu Wang jusqu'à un petit village, soit Liu Wang remarquera leur présence et repartira en direction de sa demeure et les PJ ne sauront jamais si Liu Wang est infidèle ou non.

### **Les PJ réussissent leur filature :**

*Vous arrivez devant un petit village le corbeau vole en cercle au dessus d'une maison. Le village est calme, il n'y a aucun bruit et personne dehors à part vous.*

Les PJ vont sûrement essayer d'observer ce que fait Liu Wang dans la maison.

*La maison à l'air abandonnée. Il y a juste une faible lueur provenant d'une des fenêtres.*

**Test de Discrétion de groupe SR égal au niveau de Bois + Perception de la cible.** On applique les mêmes règles que pour la filature de groupe.

**Test réussi :** Vous vous rapprochez de la maison sans bruit et regardez par la fenêtre. Liu Wang est en compagnie d'une jeune villageoise. Les amants commencent à s'enlever leurs vêtements. Le crainte de Shao Fu était bel et bien fondée.

**Test raté :** Vous voyez un corbeau blanc s'envoler par la fenêtre. En quelques secondes, il est déjà bien loin. Les PJ pourront néanmoins questionner la villageoise qui les informera, si un Test de Sociabilité SR 9 est réussi, qu'elle attendait un beau jeune homme.

Quoi qu'il arrive les PJ devront retourner au manoir soit bredouilles, soit avec l'information que Shao Fu désirait.

## **Scène 2 : L'affrontement des Corbeaux**

Lorsqu'ils seront de retour au manoir, à voir Shao Fu, les PJ sauront qu'il n'est pas dans son état normal.

### **Test de Perception SR 9**

**Test réussi :** Shao Fu sent fort l'alcool.

*Shao Fu a l'air tout excité de vous voir :*

« Alors ce chien de Liu Wang est-il comme notre père ? »

Les PJ peuvent décider de dire la vérité ou de mentir à Shao Fu. Shao Fu sait déjà que son frère est bien comme leur père et qu'il se rend couramment au village y rejoindre une villageoise. Il a demandé aux PJ de suivre Liu Wang juste pour avoir des témoins de ce qu'ils avancent.

« J'en ai assez que ce chien soit notre chef, il ne se rend pas compte que ce qu'il fait peut être dangereux pour la villageoise et même pour le Clan, imaginez qu'il ait un fils illégitime et que celui tente de le tuer en représailles. J'ai pris une résolution, je vais annoncer à tous les hommes et femmes de ce manoir qui je suis et aussi ce qu'est mon frère. Aidez moi, vous serez les témoins de ce que j'avance. »

Les PJ essaieront peut-être de raisonner Shao Fu mais rien n'y fera, il est sous l'emprise de l'alcool.

Ils pourront aussi décider de ne pas l'aider mais Shao Fu annoncera au PJ qui a perdu sa sœur qu'il a des informations sur elle.

Après avoir convaincu les PJ de l'aider, il se rend prêt d'un énorme gong et le frappe. Le bruit réveille tous les habitants du manoir qui commencent à se regrouper dans la cour centrale.

Shao Fu s'adresse à eux d'une voix puissante :

« Chers membres du Clan du Corbeau Blanc. Vous n'êtes pas sans savoir que je suis votre plus fidèle défenseur. Hors j'ai quelque chose à vous annoncer, je suis le fils bâtard du père de Liu Wang. Mon père m'a formé comme vous le savez à conseiller et à protéger Liu Wang.

Or, j'ai appris, il y a peu, que Liu Wang n'était plus digne d'être notre chef. En effet il trompe son épouse. L'adultère est une faute grave et est puni par notre clan. Je cite le code que rédigea notre ancêtre Juang Di :

Tout homme qui commettrait un adultère devra être puni par l'exil de notre Clan. »

Liu Wang prend la parole :

« Assez Shao Fu tu te ridiculises ainsi que notre clan. Tu es ivre et nous n'avons que faire de ces sornettes. Je suis fidèle à mon épouse alors arrête tout de suite. »

Si la filature a réussi Shao Fu repliquera :

« Nos hôtes pourront confirmer mes dires : ils ont surpris Liu Wang en compagnie d'une villageoise. »

Les PJ pourront décider de confirmer ce que Shao Fu avance, de ne rien dire ou de dire le contraire.

Dans tous les cas Shao Fu provoquera Liu Wang en duel et là, ça ne sera pas un duel amical.

Shao Fu lanca alors :

« La vérité par la victoire. »

Liu Wang répondit à contre coeur :

« Le mensonge par la mort. » .

Ainsi débute le duel opposant les 2 frères. Ils maîtrisent tous les deux le Style des Serres du Corbeau qui Lacèrent la Proie. Shao Fu maîtrise parfaitement le style mais l'alcool a un effet catastrophique sur son habilité à se battre.

Shao Fu se jette sur son frère. De ses yeux déborde toute la haine qu'il a emmagasinée pour son père et ce frère qui est devenu chef à sa place.

Malgré cette rage qui le nourrit, Shao Fu est trop prévisible et Liu Wang parvient à parer ses assauts très facilement.

Il a clairement le dessus et aurait pu tuer son frère de nombreuses fois. Néanmoins le combat est fascinant. Le niveau martial des 2 combattants est impressionnant. Les poignards s'entrechoquent à une vitesse folle.

Soudain les armes des deux adversaires semblent briller d'une couleur rouge sang et se touchent l'un et l'autre.

**NB:** Si vous ne possédez pas l'Art de la Guerre vous ne pourrez pas faire la bataille qui va suivre à moins d'inventer vos propres règles.

Vous pouvez néanmoins continuer le scénario : Shao Fu est grièvement blessé par Liu Wang. Reprenez à l'Acte 4 (A la poursuite des assassins aux plumes noires).

Vous vous précipitez vers eux, ils sont tout les 2 deux blessés grièvement au niveau du torse. Puis soudain le gong du clan retentit 3 fois.

« LES BARBARES ARRIVENT !!!!!!! »

She Huang demande au meilleur stratège du groupe de défendre la demeure.

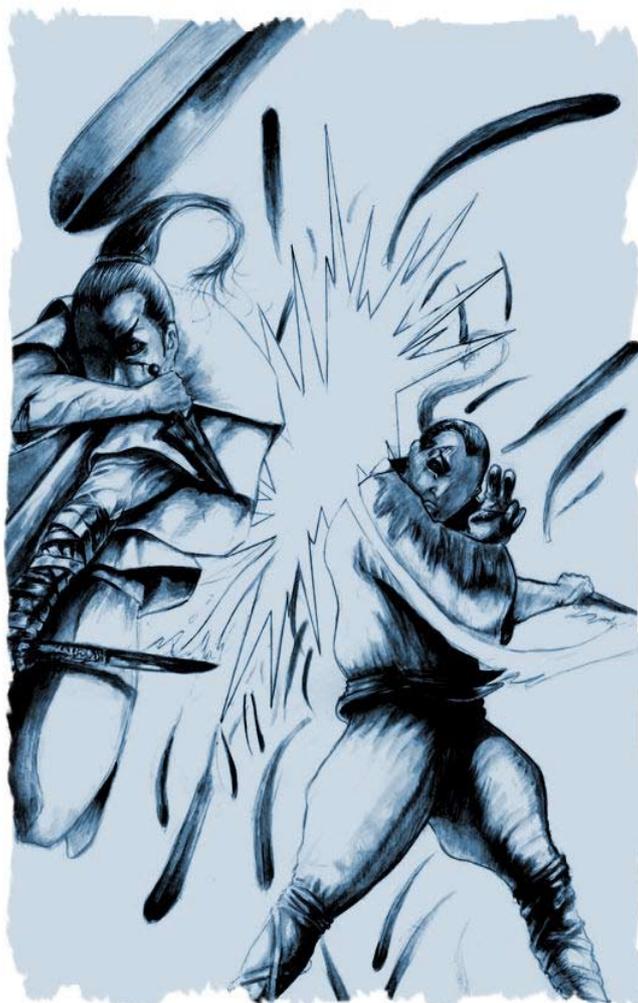
Une bataille se prépare.

## Acte 3 : La Bataille à l'Aube

Vous organisez la défense du Clan, vous réunissez tous les hommes et leur donnez des ordres.

Les PJ vont avoir l'occasion de participer à la bataille (cf. L'art de la Guerre) et commander une des unités du Clan.

S'il y a un PJ soigneur il a une chance d'empêcher la mort de Shao Fu (Liu Wang n'est que superficiellement blessé) que ce soit un test d'Alchimie interne ou externe le SR est toujours de 13.



**Echelle de la Bataille :** Escarmouche

**Armée :** Clan du Corbeau Blanc

**Général :** le Meilleur stratège du groupe

**Effectif :** 60 hommes

**Manœuvres :** dépend du général

**Corps d'armée :** voir Annexes

**Armée :** Barbares du Nord

**Général :** Hache Sanglante

**Effectif :** 80 hommes

**Manœuvres :** Assaut féroce, Défense acharnée

**Corps d'armée :** voir Annexes

L'armée du Clan du Corbeau Blanc se rassemble, prête à affronter les Barbares du Nord. C'est l'occasion pour les PJ de réaliser des actions héroïques. La Bataille peut se terminer de 2 façons par la victoire ou la défaite du Clan. En cas de défaite, le Clan bat en retraite vers le manoir.

## Acte 4 :

# A la poursuite des Assassins aux Plumes Noires

*Liu Wang s'en sortira mais Shao Fu est grièvement blessé. Il vous déclare :*

« Je suis honteux d'avoir ainsi provoqué mon frère, c'était stupide. Je savais qu'il ferait un bon chef et j'en étais jaloux. Je suis fier de toi Liu Wang.

Je vais vous révéler ce que je sais sur votre sœur. Mes hommes ont repéré un groupe d'hommes sur notre domaine. Ils les ont questionnés et ont remarqué qu'ils portaient des plumes noires. Leur chef était un beau jeune homme. Il disait transporter du bétail.

Maintenant je sais qu'il devait transporter votre sœur. Il se dirigeait vers la Capitale du Yan : Ji.

Je pense que vous n'aurez aucun mal à les pister et je vous souhaite de libérer votre sœur. »

Une demi-heure plus tard, sans l'intervention d'un PJ soigneur Shao Fu succombe à sa blessure. Liu Wang viendra alors à la rencontre des PJ. Il a l'air terriblement attristé par la mort de son frère. Il les remerciera pour l'aide apportée pendant la bataille (s'ils y ont participé) et leur fournira des chevaux ainsi que des vivres pour qu'ils puissent poursuivre les kidnappeurs.

Si Shao Zu survit il sera très heureux qu'un des PJ est sauvé son frère. il offrira une importante somme d'argent et ainsi que des habits somptueux en plus des remerciements pour la bataille et des chevaux.

*Les adieux sont brefs et vous voilà repartis sur la piste des kidnappeurs.*

*Votre voyage à travers le Zhongguo continue.*

## Annexes

### Le Clan du Corbeau Blanc :

#### L'histoire du Clan :

Tous les enfants connaissent la légende des Yao, ces animaux pouvant prendre forme humaine à volonté. Ce Clan est né d'une histoire d'amour entre un Yao corbeau et une jeune femme dénommée Nin Mua. Nin Mua était la fille d'un noble du Yan. Son père était en guerre avec un clan de la région depuis plus de 2 ans. La guerre fut remportée mais le dernier frère de Nin Mua y laissa sa vie.

C'est pendant cette guerre que Nin Mua recueillit un corbeau blanc blessé à l'aile gauche. Elle le soigna jusqu'au jour où il fut assez fort pour reprendre son envol.

Peu de temps après la mort de son frère, son père voulut la marier avec son cousin afin que le clan reste dans la famille. Bien sûr, le cousin était odieux et laid.

La jeune femme était en pleurs quand le corbeau blanc refit son apparition dans sa chambre. Il se transforma alors en beau jeune homme et vint la consoler. Il lui promit que demain il affronterait le cousin en duel afin de pouvoir obtenir l'accord du père de se marier avec elle.

Le lendemain, Juang Di vainquit le cousin ainsi que plus d'une centaine de ses gardes grâce à ses 2 poignards qu'il surnomma lui-même les Serres du Corbeau (Zhao Ya).

Le père accepta (surtout par peur) leur union. C'est le fils de Juang Di et Nin Mua qui renomma le clan en l'honneur de son père.

#### L'organisation du Clan :

Le Clan possède un large territoire proche de la cité de Liaodong. Le territoire comprend la cité rebaptisée Juang Di en l'honneur du fondateur de ce clan ainsi que plusieurs champs et villages de fermiers et agriculteurs.

Le territoire est la cible de nombreux raids barbares et chaque année le Clan doit se battre pour ne pas céder de terrain. Le Roi du Yan compte sur le chef du Clan pour protéger le territoire du Royaume.

Les guerriers du clan sont de féroces combattants. Constamment en état d'alerte, ils sont très disciplinés et expérimentés.

Chaque chef du clan hérite des Serres du Corbeau Zhao Ya qui sont le symbole du pouvoir.

### Le Style des Serres du Corbeau qui Lacèrent la Proie :

#### Historique :

C'est Juang Di qui inventa ce style. Il s'est inspiré lors de son combat contre le cousin de Nin Mua du mode d'attaque des corbeaux.

Juang Di s'envola dans les airs et retomba en piqué sur le cousin lacérant son corps tout en restant hors d'atteinte de la grosse massue que maniait le cousin. Ce style a pour but d'épuiser l'adversaire avant de pouvoir de lui porter le coup de grâce.

Au bout de 5 minutes de combat le cousin saignait déjà à de multiples endroits et n'avait plus la force de soulever sa massue. En l'espace d'un battement de cils Juang Di passa sous la garde du cousin et lui enfonça ses deux poignards dans le coeur.

Juang Di enseigna ce style à son fils qui le transmit lui aussi à sa descendance.

### Base :

Au début d'un tour de combat, le personnage peut réaliser un test de Métal+Daoshù contre un SR de 9. En cas de réussite, il obtient une attaque supplémentaire jusqu'à la fin du tour en cours. L'utilisation de cette attaque doit être signalée explicitement avant son tirage. Toutefois si l'adversaire réussit une défense active contre cette attaque alors l'action de défense n'est pas dépensée.

### Techniques Martiales :

#### *La Nuée de Corbeaux*

**Pré requis :** Esquive 2, acrobatie 2, eau 3, daoshù (confirmé), manoeuvres double parade et tao des six Directions Niv2, tao des dix milles mains Niv2.

**Coût en Chi :** 6

**Effets :** (défense) Le personnage bondit autour de son assaillant à une vitesse fulgurante. Par ce mouvement continu, le personnage bénéficie s'il réussit un test Eau+Acrobatie contre un SR de 9 d'un bonus à sa défense active égale à sa marge de réussite.

**Effets secondaires :** L'aspect du personnage devient flou.

#### *L'Attaque Piquée du Corbeau*

**Pré requis :** Eau 4, daoshù (expert), manoeuvre harcèlement et tao des six directions Niv 3.

**Coût en Chi :** 8

**Effets :** (attaque) Le personnage harcèle son ennemi en tournant autour de lui très rapidement et en le frappant de multiples coups qui ne l'atteignent pas mais l'acculent peu à peu. Soudain le personnage fait un bond et descend en piquer sur son adversaire afin de lui porter une attaque fulgurante. Le personnage bénéficie d'un bonus de + 1 au dé Yin /Yang de part son harcèlement. De plus, bien que sans effet sur la défense passive de l'ennemi, son éventuelle défense active subit un malus de 2.

**Effets secondaires :** Le personnage s'envole tel un corbeau blanc.

#### *La Mise à Mort du Corbeau*

**Pré requis :** Médecine 3, daoshù (maître), manoeuvre réduire la distance, tao de la frappe soudaine Niv 4, tao du souffle destructeur Niv2.

**Coût en Chi :** 14

**Effets :** (attaque) Le personnage entre dans la garde de son adversaire et avant que ceci n'ait pu bouger le petit doigt lui enfonce son ou ses poignards dans le torse. Le seuil de réussite de l'attaque est augmenté de 2. En cas de réussite le dégât de l'arme est triplé (uniquement les dégâts de base de l'arme, sans métal, et sans dé) car le personnage touche un point vital.

**Effets secondaires :** Là où les lames du poignard semble briller d'une couleur rouge sang.

### Personnalités :

#### *Mao Jingyu :*

**Aspects :** Bois 3 Eau 6 Feu 2 Terre 3 Métal 6.

**Défense passive :** 11.

**Souffle vital :** 18/16/14/5/2.

**Talent :** Griffes et mordre 4, Esquive 2, Natation 6.

**Pouvoirs :** Armes naturelles 3 (crocs, griffes, piques), Change-Forme, Terreur 13, Amphibie.

#### *Liu Wang :*

C'est le Chef actuel du Clan du Corbeau Blanc, il est l'arrière-arrière-arrière petit-fils de Juang Di. Il possède encore quelques pouvoirs hérités de son illustre ancêtre tels que parler aux corbeaux ou encore la capacité de devenir un corbeau pendant quelques minutes.

Il a aussi hérité de sa dextérité : c'est un maître dans l'art martial des poignards. Liu Wang n'a pas d'ambitions particulières, il sert le roi du Yan.

Il est bon et juste, son seul désir est de protéger son territoire et les gens qui y habitent. Cependant, il a hérité des penchants volages de son père, ce qui risque de lui attirer de nombreux ennuis.

**Description :** Noble 1m71 / 69kg / 20ans

**Aspect :** Métal 4 Eau 4 Terre 3 Bois 3 Feu 2

**Aspects Secondaires :** Chi 36, Souffle vital 7/5/4/2/1, Défense Passive 7, Renommé 88, Résistance 7

**Don et Faiblesse :** Griffes du Tigres / béni par Chang-E

**Talents :** Calligraphie 2, Histoire 2, Eloquence 3, Etiquette 2, Daoshù 4 Daoshù (coup précis, deux armes, feinte, double parade, harcèlement, parade totale, désarmer, charger, combinaison), Art de la Guerre 3, Intimidation 2, Esquive 2, Lancer (poignards) 2 (tir rapide, tir indirect, rebond, coup de maître), Perception 2, Commandement 3.

**Taos :** Tao des Six Directions 4, Tao de la Foudre Soudaine 4

**Pouvoir du Yao :** voir Mythes et Animaux Fabuleux

**Équipement :** Les deux poignards Zhao Ya et des vêtements luxueux.

**Style de combat :** Style des Serres du Corbeau qui Lacèrent la Proie

**Techniques Martiales :** Toutes

#### *Shao Fu :*

Il est l'un des fils bâtard du père de Liu Wang et d'une villageoise (le père de Liu Wang était béni par Chang-E). A l'âge de 15 ans, sa mère lui expliqua qui était son père. Le jeune rassembla ses affaires et partit en direction de la demeure de son père.

Son père lui dit froidement :

« Que veux tu ? »

Le jeune homme répondit :

« Faire parti de ton clan, te servir et te protéger. »

Le Père lui répondit :

« A une seule condition, tu ne devras révéler à personne que je suis ton père ; le moindre mot à ce sujet et je te tue. »

Liu Wang n'était encore qu'un nourrisson quand Shao Fu fut accepté. Il apprit de son père les Arts Martiaux.

À l'âge de 25 ans il était devenu un maître dans le maniement des poignards et maîtrisait le Style des Serres du Corbeau qui lacèrent dont son père lui avait révélé le secret. C'est à lui que revint la tâche d'enseigner à Liu Wang les Arts Martiaux à la mort de son père. Il devint le conseiller et le protecteur de Liu Wang bien que celui-ci ne sache pas qu'il était son frère. Mais Shao Fu est jaloux de ce frère, c'est lui qui devrait être le chef de clan, pas ce frère qui, comme son père, semble être obnubilé par les femmes. Mais d'ici peu, cela va changer ; oui, d'ici peu, son frère sera mort. Cette obsession a fait de lui un alcoolique.

**Description :** Wu Xia 1m73 / 59 Kg / 35 ans

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

**Aspects Secondaires :** Chi 48, Souffle vital 8/6/4/3/2, Défense Passive 8, Renommée 70, Résistance 8.

**Don et Faiblesse :** Griffes du Tigres / Alcoolique

**Talents :** Daoshù 4 (coup précis, deux armes, feinte, double parade, harcèlement, parade totale, désarmer, charger, combinaison), Art de la Guerre 4, Intimidation 2, Esquive 3, Lancer (poignards) 2, Acrobatie 4, Commandement 4.

**Taos :** Tao des Six Directions 4, Tao de la Foudre Soudaine 4

**Équipement :** poignards

**Style de combat :** Style des Serres du Corbeau qui Lacèrent la Proie

**Techniques Martiales :** Toutes

**Hache Sanglante :**

**Description :** Noble 1m91 / 112 Kg / 39 ans

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

**Aspects Secondaires :** Chi 25, Souffle vital 8/6/4/3/2, Défense Passive 8, Renommée 40, Résistance 7

**Don et Faiblesse :** Courage du Tigre / Fierté du Coq

**Talents :** Qiangshu 4 (coup double, repousser, attaque suicide), Art de la Guerre 2, Intimidation 3, Esquive 2, Equitation 3, Commandement 2.

**Taos :** Tao de la Foudre Soudaine 3, Tao du Corps renforcé 2

**Équipement :** Yue, armure complète, bouclier.

**Cheval Furieux :**

**Description :** Guerrier 1m87 / 75 Kg / 24 ans

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

**Aspects Secondaires :** Défense Passive 7, Résistance 5, Souffle vital 7/5/3/2/1.

**Don et Faiblesse :** Oreille des Chevaux / Impétuosité du Cheval

**Talents :** Chuishu 3 (coup double, repousser, attaque suicide), Art de la Guerre 1, Intimidation 2, Esquive 2, Acrobatie 4, Commandement 1, Equitation 4.

**Équipement :** Ba Chui, armure complète, bouclier.

**Nez Cassé :**

**Description :** Guerrier 1m68 / 69 Kg / 31ans

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

**Aspects Secondaires :** Souffle vital 7/5/4/2/1, Défense Passive 6, Résistance 6, Chi 18.

**Don et Faiblesse :** Santé du Rat / Loyauté du Chien

**Talents :** Gongshù 3 (tir lointain, double trait), Art de la Guerre 1, Intimidation 2, Esquive 1, Commandement 1, Equitation 2.

**Équipement :** Gong, armure complète, grand bouclier.

**Langue Pendue :**

**Description :** Guerrier 1m78 / 85 Kg / 21ans

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

**Aspects Secondaires :** Souffle vital 7/5/4/2/1, Défense Passive 5, Résistance 5, Chi 18.

**Don et Faiblesse :** Langue de Tsai Chen / Cabotin

**Talents :** Jianshù 2 (coups précis, feinte), Art de la Guerre 1, Eloquence 2, Esquive 1, Commandement, Equitation 2.

**Équipement :** Jian, armure complète, grand bouclier.

## L'armée du Clan du Corbeau Blanc

**Unité n°1 : Etat-major**

Type : Infanterie/Vétérans

Effectif : 20 VU 5 VM 1 Portée : C(/) M(/) L(1) E(2)

Commandant : PJ1 Équipement : armure, lance, bouclier

**Unité n°2 : Garde d'élite**

Type : Infanterie/Elite

Effectif : 20 VU 6 VM 2 Portée : C(/) M(/) L(1) E(2)

Commandant : PJ2 Équipement : lance, épée, bouclier

**Unité n°3 : Archers**

Type : Artillerie/Soldats

Effectif : 20 VU 4 VM 2 Portée : C(3) M(5) L(8) E(10)

Commandant : PJ3 Équipement : épée, arcs, pavois

## L'armée des Barbares du Nord

**Unité n°1 : Nobles**

Type : Cavalerie/Elite Effectif : 20 VU 6 VM 5

Commandant : Hache Sanglante Équipement : épée, bouclier

**Unité n°2 : Guerriers**

Type : Cavalerie/Vétérans

Effectif : 20 VU 5 VM 5 Portée : C(/) M(/) L(1) E(2)

Commandant : Langue Pendue Équipement : lance, épée, bouclier

**Unité n°3 : Guerriers**

Type : Cavalerie/Vétérans

Effectif : 20 VU 5 VM 5 Portée : C(/) M(/) L(1) E(2)

Commandant : Cheval Furieux Équipement : lance, épée, bouclier

**Unité n°4 : Archers**

Type : Artillerie/Soldats

Effectif : 20 VU 3 VM 2 Portée : C(3) M(5) L(8) E(10)

Commandant : Nez Cassé Équipement : arc, épée, bouclier

# Scénario : Des Sabots et des Lances

## Synopsis

Troisième scénario de la Campagne :

### *Le Vent du Voyage*

Cette Campagne vous fera voyager avec vos PJ 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 environ. Initialement prévue pour un groupe de 3 PJ 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.

Dans ce scénario les joueurs auront l'occasion d'empêcher un attentat à l'encontre du Roi du Zhao et auront une première approche de l'univers des services secrets du Zhongguo.

## Impliquer les joueurs

La quête principale des PJ est toujours de retrouver la sœur de l'un d'entre eux. Faites bien attention à ce que les PJ n'oublient pas le vrai but qui anime leur voyage.

De plus sauver le Roi du Zhao leur apportera une célébrité certaine.

## Sommaire

### Prologue

#### Acte 1 : Le Monstre de la Montagne

Scène 1 : A la Recherche d'un Abri

Scène 2 : Le Départ du Village

#### Acte 2 : La Confusion

Scène 1 : La Condamnation

Scène 2 : L'Autre Prisonnier

#### Acte 3 : La Trahison

Scène 1 : L'Évasion

Scène 2 : L'Agent Double

#### Acte 4 : Le Fracas des Lances

### Annexes

## Prologue

Dans une taverne de Handan, un chef donne des ordres à un de ses sous-fifres :

*-Le chef des Mille sabots a-t-il accepté notre accord ?*

*-Oui, il va même s'occuper de nos poursuivants.*

*-Très bien, fais ce qu'il doit être fait : je n'accepterai pas d'échec de ta part ou de celle de tes hommes.*

*-Je ne faillirai pas.*

*-Alors si tout se déroule comme prévu, dans 2 jours le Zhao sera à feu et à sang et nous pourrons passer à la deuxième phase de notre plan...*

## Acte 1 :

## Le Monstre de la Montagne

### Scène 1 : A la Recherche d'un Abri

*C'est la fin de l'après midi, la poursuite des kidnappeurs vous a mené jusqu'aux pieds du Mont Hengshan. Vous savez qu'ils se dirigent vers le manoir du Clan des Mille Sabots. La montagne est entourée d'un épais brouillard, l'humidité est omniprésente et vous allez très bientôt être trempés jusqu'aux os par un orage qui vient d'éclater au dessus de votre tête.*

*Vous voyez alors, à moins d'un demi-li, un village enraciné dans la montagne. Il se nomme Ren Shan.*

*Pour ne pas finir grillés par un éclair, vous vous hâtez de vous rendre à ses portes. Deux villageois semblent monter la garde.*

Les PJ, à ce moment donné, devront se montrer très courtois et pacifiques s'ils ne veulent pas finir au bout d'une corde.

En effet, depuis deux semaines, plusieurs jeunes filles ont été enlevées.

Les villageois sont donc à fleur de peau et n'accepteront les PJ dans leur village que pour une seule raison : l'hospitalité est un devoir sacré dans le Jiang Hu.

Le village comporte une trentaine d'habitants, pour la plupart fermiers.

Le chef du village, Ma Chong, se montrera peu accueillant. Il ne réussit pas à gérer la crise que traverse son village et il voit les PJ comme une nouvelle source de problèmes. C'est lui qui leur expliquera la situation.

Les PJ pourront décider d'enquêter ou non sur ces enlèvements.

aVoici quelques informations qu'ils pourront glaner dans le village (sinon passer directement à la scène 2) :

#### **- Le père d'une des jeunes filles, Yuan Keng Wai :**

Il est proche de l'hystérie, son seul enfant vient d'être enlevé la veille au soir et il a un suspect :

« C'est le rebouteux, Han l'hideux comme on l'appelle dans notre village, je l'ai vu regardé ma fille avec un regard lubrique, il n'a cessé de la harceler ces dernières semaines en prétextant qu'il avait quelque chose d'important à lui dire. Si le chef du village n'agit pas très vite, je m'en occuperai moi-même. »

Si les PJ interrogent le rebouteux sur l'affaire, il leur apprendra qu'il avait, en effet, perçu grâce à ses talents de devin que la jeune fille courait un très grand danger.

#### **- Le fils d'un fermier, Wei Cheung :**

Il est effrayé, il faudra convaincre ses parents pour s'en approcher et le questionner :

« Je n'ai... je n'ai vu que son ombre. Il... il était grand comme... comme deux hommes et il avait plusieurs... plusieurs têtes pointues. »

#### **- Le dirigeant de la taverne miteuse du village, Meng Li :**

Il est très agacé et ne répondra pas facilement aux PJ. Si les PJ lui proposent de l'argent, il deviendra tout mielleux (les menaces ne fonctionneront pas, voir la suite du texte) :

« Il y a plusieurs semaines un groupe d'hommes armés est passé dans notre village : c'étaient de véritables soudards. Ils ont agressé verbalement de nombreuses femmes et ont exigé que je leur serve mon meilleur alcool ; je leur ai demandé s'ils avaient de l'argent pour payer mais leur chef s'est approché de moi et il a sorti un énorme couteau rouillé. Il voulait m'embrocher le bougre !

Je ne suis pas un grand guerrier mais j'avais arpenté le Jiang Hu pendant plusieurs années dans ma jeunesse. J'ai attrapé ma masse derrière mon comptoir puis je l'ai désarmé et, d'un coup puissant, projeté contre la porte d'entrée (Meng Li malgré son ventre grassouillet maîtrise le Style de l'Ame Libre cf. Le Manuscrits de Linzi Tome 1).

Les autres membres de la troupe n'ont pas demandé leur reste, ils ont soulevé leur chef et sont sortis en courant de ma taverne. Et voilà qu'une semaine plus tard, on me pille ma réserve à alcools et que ces jeunes filles se font enlever. Pour moi pas de doutes ce sont ces soudards qui sont à l'origine des enlèvements. »

#### **- L'Ancien du village, Ma Yi :**

Il ne parlera aux joueurs que s'ils lui montrent beaucoup de respect. Il prendra un ton très grave lorsqu'il leur contera la Légende du Monstre de la Montagne :

« Le Monstre de la Montagne ! Tous les 5 ans, il sort de sa tanière pour dévorer les jeunes filles de notre village puis il se rendort le ventre repu.

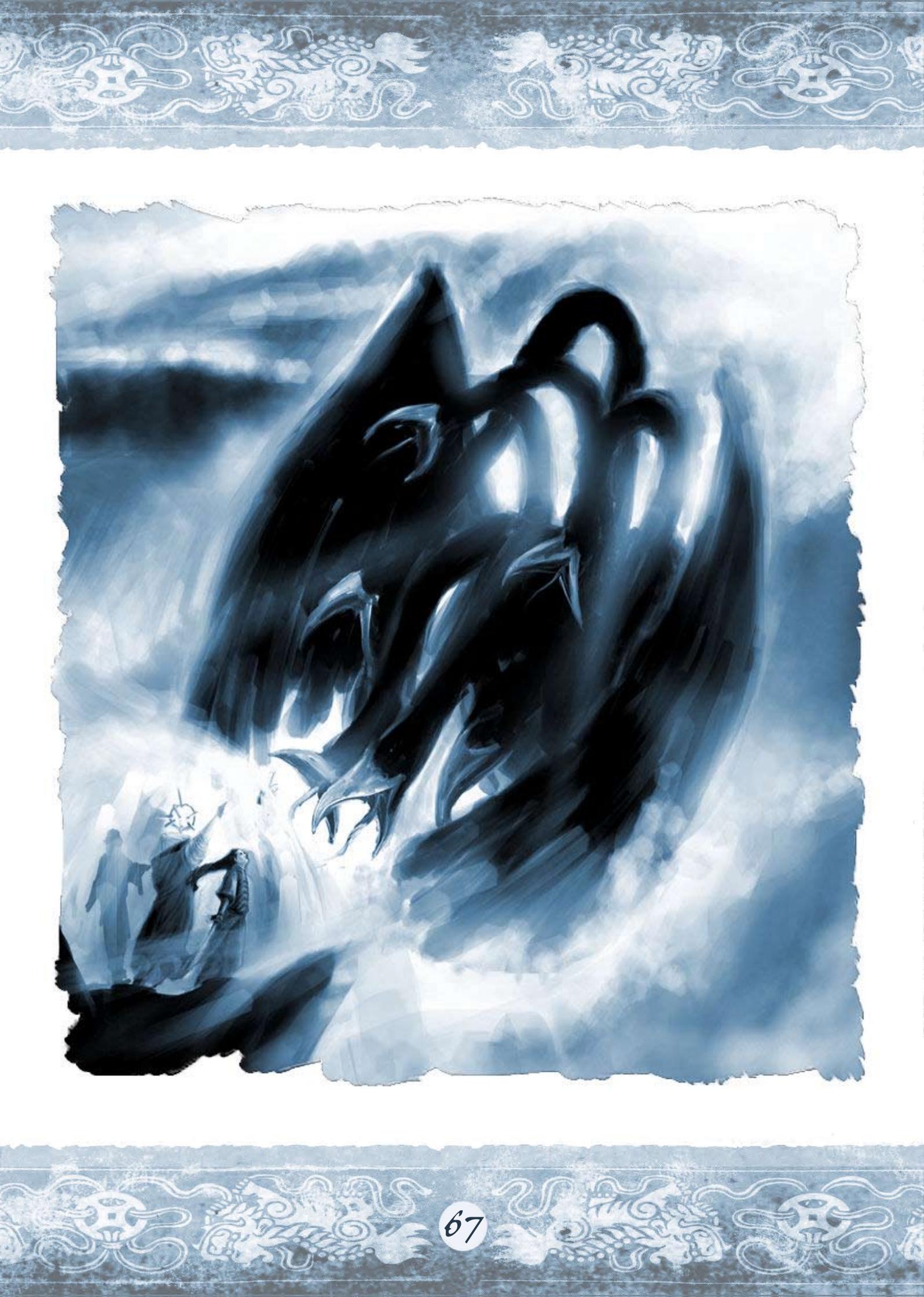
Aucune flèche ne peut le transpercer, aucune épée n'est assez tranchante pour l'entailler. Je vous le dis mes enfants, si vous traquez cette bête vous n'en reviendrez pas vivants. »

Il pourra leur indiquer le chemin vers ce qu'il croit être la tanière du monstre.

A partir de ce moment-là, laissez les PJ réfléchir. S'ils possèdent dans leur groupe un Exorciste, les différents indices glanés pourront lui indiquer que c'est un Juishou niao, un horrible oiseau à neuf têtes friand de jeunes filles et encore plus d'alcool (cf. Mythes et Animaux Fabuleux).

Si les PJ s'approchent de sa tanière, il les attaquera sans sommation.

Mais vos PJ pourront être malin et essayer de l'appâter soit avec une jeune fille ou avec une grande quantité d'alcool, la deuxième solution étant sûrement la meilleure, vu que le Juishou niao bourré est moins efficace au combat.





## Scène 2 : Le Départ du Village

Les PJ découvriront (s'ils sont toujours vivants) dans la tanière du Juishou niao une jeune fille vivante mais dont les doigts ont été dévorés ; ainsi qu'une importante collection d'os et de vases brisés.

La jeune fille est sous le choc et a perdu l'usage de la parole, ses mains doivent être soignées de toute urgence sinon c'est la gangrène assurée.

En revenant au village, les PJ seront remerciés par le chef du village et par le père qui ravalera sa joie en voyant les mains mutilées de sa fille.

Si les PJ ont trop tardé à agir, ils apprendront que le père vient de tuer le rebouteux et qu'il sera bientôt mis à mort pour son crime.

Les PJ se remettent alors en route vers le manoir du Clan des Mille Sabots. Ils arrivent après quelques li aux abords d'une pâture.

Un fermier les interpelle :

« Que faites-vous sur les Terres du Seigneur Zhu Pow ? »

**Test de Perception SR 11 :**

**Test réussi :** Une lance est dissimulée dans un fourré de paille à ses pieds et une épée dans un pan de chang pao.

Alors que les PJ s'apprêtent à répondre à sa question des cavaliers armés se précipitent vers les PJ et le fermier (brigands = 3xPJ).

Le fermier s'écrit alors :

« Des voleurs de chevaux, je serai sans pitié !!! »

Il propulse alors, à l'aide de son pied, la lance cachée dans le fourré l'envoyant à pleine vitesse dans la poitrine d'un des brigands, puis dégaine son épée et s'élance vers les assaillants.

Mais ça n'a pas l'air de freiner les assaillants qui n'hésiteront pas à attaquer les PJ. Pendant l'affrontement le fermier sera transpercé par une flèche au bas ventre.

Les assaillants s'enfuiront quand leur effectif sera réduit de  $\frac{3}{4}$  et que leur chef sera mort.

## *Acte 2 :* *La Confusion*

### Scène 1 : La Condamnation

*Le fermier voisin a prévenu les soldats du Clan des Mille Sabots. Ils arrivent quelques minutes après la bataille, le frère est tombé inconscient suite à sa blessure, il saigne abondamment.*

*Les soldats vous demandent de les accompagner afin d'expliquer ce qui s'est passé. Le frère est transporté d'urgence vers le manoir.*

*Vous pouvez décrire les haras et les diverses installations du clan que les PJ pourront observer pendant ce court trajet (cf. Annexes).*

On fait entrer les PJ dans le bâtiment principal du manoir, celui réservé à l'administration du Clan.

Les PJ sont conduits à travers plusieurs couloirs jusque dans une large salle, visiblement la salle d'audience du Clan. Au centre de la salle se trouve un homme vêtu de haillons et qui est recouvert de plaies sur la totalité de son dos, sa peau est écorchée vive.

Le chef de Clan prend soudain la parole (voir Annexes) :

« Meng Yu, sale traite, tu as avoué tes crimes et pour cela tu seras décapité demain, emmenez-le ! »

Plusieurs gardes se saisissent du pauvre homme et l'emmenent hors de la salle.

« Approchez braves guerriers, bienvenu dans mon manoir, je me nomme Zhu Pow, chef du Clan des Mille Sabots, descendant direct de Niu Pow, le Fondateur de ce clan.

Quels sont vos noms, fiers guerriers ? »

Si les PJ demandent des nouvelles du frère, le chef leur dira qu'il a de fortes chances de s'en sortir. Laissez la discussion se poursuivre, les PJ doivent se sentir en confiance auprès du chef du clan.

Puis quand vous le jugerez bon faites entrer un nouveau personnage dans la salle. L'homme s'approche alors du chef, il est vêtu d'un chang pao noir et vient lui parler à l'oreille.

**Test Perception SR 11 :**

**Test réussi :** Les PJ remarquent une plume de faucon entièrement noire au niveau de la ceinture de l'homme.

Avant que les PJ n'aient pu réagir à cette découverte (si le test est réussi), le Chef s'écrie :

« Garde saisissez vous d'eux !!! »

Une trentaine de gardes attaquent alors les PJ ; leur but n'est pas de tuer les PJ, juste de les neutraliser (couper une main fait partie de la catégorie neutraliser).

Dites aussi aux PJ qu'une vingtaine d'archers les ont en joue depuis leur arrivée dans la salle. Cela devrait freiner leurs ardeurs. Ils ne peuvent pas gagner ce combat ; soit ils le paieront de leur personne, soit ils se laisseront attacher.

Une fois les PJ neutralisés, le chef s'adressera à eux :

« Chiens, vous êtes de très bons acteurs, mais je vois clair dans votre mascarade, vous avez attaqué mon frère, il vous a vaillamment combattu mais sous le nombre n'a pas pu vous vaincre. Maintenant il est mort et je n'entendrai plus jamais son rire. Vos mains, vos armes, vos vêtements, votre honneur sont recouverts de son sang, pour cela vous serez décapités demain à l'aube. J'espère que votre dernière nuit sur Terre sera des plus désagréables. Emmenez-les ! »

## **Scène 2 : L'Autre Prisonnier**

Les PJ sont emmenés de force dans ce qui semble être une vieille écurie transformée en prison. Ils y sont entièrement dévêtus puis on leur somme de mettre, en guise de vêtements, des haillons qui empestent le crottin de cheval. Enfin, ils sont conduits dans leur cellule.

Visiblement la paille des chevaux leur servira de



de matelas pour la nuit. Les PJ se trouvent dans un ancien box à chevaux complètement hermétique, seul un petit trou à hauteur de tête de la taille d'un ballon leur laisse entrevoir un peu le couloir.

Soudain ils entendent quelqu'un leur parler depuis la cellule d'en face.

« Pssii ! Hey vous ! »

Vous devez faire en sorte que les PJ acceptent d'aider Meng Yu à s'enfuir et à empêcher l'assassinat du Roi.

Voici ce qu'il leur dévoilera :

#### **Qui es-tu ?**

« Je suis un espion du Roi du Zhao, le chef des Faucons Noirs a proposé au chef des Mille Sabots de l'aider à prendre le pouvoir en assassinant le Roi. J'avais pour mission de trouver des preuves de cet accord, mais je me suis fait prendre. »

#### **Quand et comment le Roi va-t-il se faire assassiner ?**

« Ils ont l'intention de tuer le Roi pendant la chasse annuelle du Tigre qui se déroule demain dans l'après midi dans une clairière près de Handan. J'ai besoin de votre aide pour m'aider à m'échapper et sauver le Roi de cet attentat. »

#### **Qui sont ces Faucons Noirs et où se trouve leur repère ?**

« Ce sont des assassins, autrefois un clan très influent dans le royaume. Mais depuis une lourde défaite contre les armées du Qin, le Clan est tombé dans le déshonneur et est devenu un lieu de rassemblement des plus vils meurtriers du royaume. Je ne sais où se trouve leur repère mais nos services secrets sont assez efficaces et je suis sûr que le Roi vous accordera une audience pour plaider votre cause si vous lui sauvez la vie. »

Une fois les PJ convaincus, Meng Yu régurgitera une épingle et commencera à crocheter sa serrure.

L'évasion commence...

## **Acte 3 : La Trahison**

### **Scène 1 : L'Évasion**

C'est aux PJ d'organiser leur évasion  
(Voir Plan.)

## **Le Coup Monté**

Le frère du chef n'est pas mort du tout, toutes ces scènes sont en fait un coup monté par les assassins du Clan des Faucons Noirs qui ont enlevé la sœur d'un des PJ.

Le chef du Clan des Faucons Noirs a besoin que le Roi du Zhao n'interfère pas dans ses manigances, il a donc décidé de le faire éliminer et d'aider pour cela Zhu Pow à prendre le pouvoir.

Les assassins des Faucons Noirs ont fomenté un attentat qui se déroulera demain pendant la chasse annuelle au tigre du Roi. En effet, chaque année le Roi du Zhao doit affronter, armé d'une lance, un tigre en combat singulier.

C'est pendant cette bataille qu'une dizaine d'assassins vont attaquer le Roi, mais le tuer ne sera pas si simple car il sera entouré de ses meilleurs gardes.

Il y a 2 jours, Meng Yu, un espion envoyé par le Roi du Zhao pour enquêter sur les agissements de Zhu Pow, s'est fait prendre alors qu'il fouillait dans la chambre d'un des généraux du chef. Il a été emprisonné et torturé jusqu'à ce qu'il avoue sa véritable identité et sa mission.

Un des sous-fifres du chef du Clan des Faucons Noirs nommé Liang Chang a alors proposé d'utiliser l'espion pour tuer le Roi si ses hommes venaient à échouer. Mais pour que l'agent double puisse agir, il fallait qu'il s'échappe par ses propres moyens du manoir et qu'il se rende au lieu de l'attentat pour ne pas éveiller les soupçons du Roi. Le chef du clan souhaitait se débarrasser des PJ et les utiliser à ses desseins.

Il a imaginé un plan pour les faire accuser et les faire mettre en prison. Ils apprendraient alors de la bouche de l'agent double qu'un attentat se prépare et qu'ils doivent absolument l'aider à sortir d'ici pour prévenir le Roi, en échange il leur assurera une audience avec le Roi au sujet de leur sœur kidnappée.

Une fois échappés et arrivés au lieu de rendez-vous, la bataille entre les hommes du Roi et les Faucons Noirs a déjà commencé.

Les PJ et l'agent double combattront les assassins, et si les assassins venaient à louper leur coup, l'agent double s'approchera du Roi et le poignardera.

Les PJ pourront récupérer leur équipement dans la salle des surveillants de la prison. Meng Yu veut sortir par une porte latérale (5) derrière le bâtiment des forgerons et des palefreniers.

Avant cela il leur faudra récupérer des chevaux dans la grande écurie.

Les PJ peuvent la jouer bourrin et déclencher l'alerte générale dans le manoir, la jouer plus soft en éliminant rapidement les gardes avant qu'ils ne déclenchent l'alerte ou alors être de vrais fantômes et sortir du camp sans s'être fait remarqués.

C'est pour cela que je ne décrirai que les bâtiments pour que vous ayez des pistes à donner à vos PJ. Les bâtiments sont tous faits de la même pierre que la montagne. Par contre, les structures et le mobilier sont en bois.

Les PJ n'auront accès qu'aux bâtiments 1, 2, 3 et 4 présents sur la carte. Les bâtiments intérieurs sont trop surveillés pour pouvoir y pénétrer sans se faire remarquer.

De toute façon, Meng Yu leur dira que c'est une perte de temps car les assassins sont déjà en route donc aucune chance de les arrêter dans le manoir.

#### **Bâtiment (1) : La Prison :**

Le bâtiment est en fait l'ancienne écurie du clan. Les box ont été réaménagés en cellules. A part des cellules, les PJ pourront y trouver un étage au dessus des box autrefois réservé pour les ballots de foin.

Les PJ pourront s'en servir pour s'y dissimuler si un surveillant approche. Il y a aussi une salle réservée aux surveillants, celle-ci est rectangulaire et meublée sommairement.

Seulement huit surveillants s'y trouvent en ce moment. Ils se relaient toutes les 30 minutes pour aller surveiller les prisonniers. Un énorme gong leur sert d'alarme en cas de problème dans la prison.

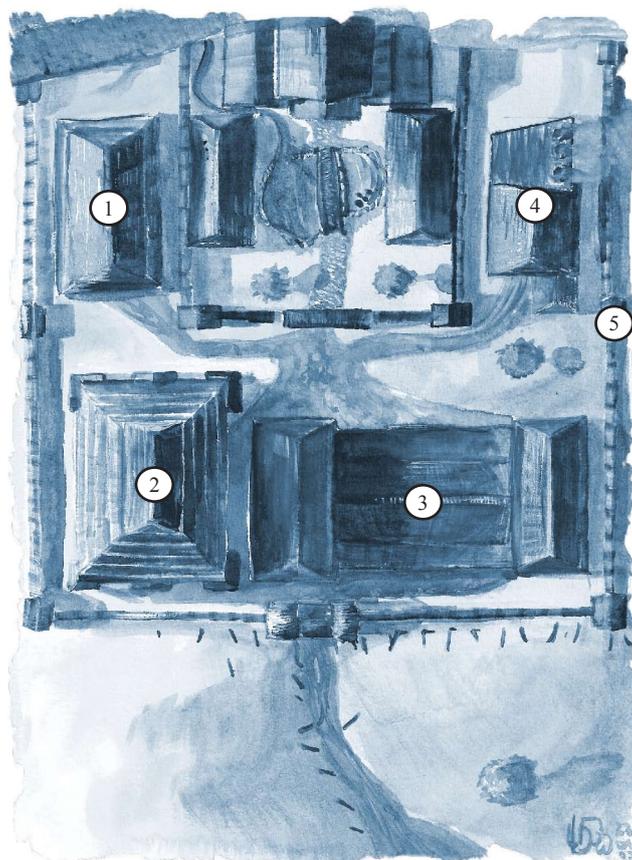
#### **Bâtiment (2) : Le Dortoir des officiers :**

C'est un très gros bâtiment à 6 étages contenant essentiellement les chambres des différents officiers de l'armée du Clan des Mille Sabots.

Au rez-de-chaussée se trouve une grande salle qui sert de cantine aux officiers et dans une salle annexe se trouvent les cuisines.

Dans les étages on trouve les chambres des officiers ; elles sont toutes identiques.

Le Dortoir accueille plus de 3000 soldats, tous prêts à réagir à la moindre attaque.



#### **Bâtiment (3) : La Grande Ecurie :**

C'est le plus gros des bâtiments du manoir du Clan, il n'accueille pas moins de 20 000 chevaux. Ce sont sûrement les plus puissants chevaux de tout le Zhongguo.

Il n'y a que des box dans ce bâtiment et toutes les installations nécessaires au soin des chevaux.

Quand les PJ entreront dans le bâtiment ils découvriront 3 enfants de 5 à 7 ans venus observer les chevaux. A eux de réagir mais vite car les enfants crieront très rapidement s'ils voient des étrangers dans l'écurie.

#### **Bâtiment (4) : La Forge :**

Dans ce bâtiment règne une chaleur insupportable, on y fabrique et on y répare tout le matériel réservé aux soldats et aux chevaux.

Une trentaine de forgerons et de palefreniers s'activent jour et nuit et n'hésiteront pas à attaquer les PJ s'ils se font voir.

#### **Porte latérale (5) :**

Elle est gardée par 2 gardes qui ont reçu une bouteille de la part de leur supérieur. Cette bouteille contenait assez de somnifères pour assommer un dragon.

Les 2 gardes dorment comme des bébés, aux PJ de ne pas les éveiller.

## Scène 2 : L'Agent Double

Les PJ arriveront tant bien que mal à s'évader avec Meng Yu du manoir. Ils galoperont toute la nuit, éclairés par la Lune et les étoiles.

L'espion connaît visiblement le Zhao comme sa poche. Il les dirige vers la clairière proche de la capitale où doit avoir lieu la chasse au tigre.

A leur arrivée à la clairière, les PJ voient en son centre une cage contenant un énorme tigre blanc.

Plusieurs soldats du royaume entourent la clairière.

Le Roi est en compagnie de sa garde rapprochée constituée de 5 hommes armés de lances. Le Roi ordonne alors à un de ses gardes d'ouvrir la cage.

Le tigre bondit hors de sa cage, les assassins des Faucons Noirs en profitent pour attaquer les hommes du Roi.



Le Combat pour sauver la vie du Roi commence alors. Il y a (5xPJ) assassins et (3xPJ) soldats.

Après la fin du combat, l'espion se présente au Roi, lui implorant de lui pardonner de ne pas l'avoir prévenu assez tôt de cette attaque.

Le Roi marche alors vers lui. Meng Yu se jette sur le Roi le poignard en avant, un des gardes s'interpose, prend la lame à sa place et s'écroule à terre.

Nouveau combat entre Meng Yu et les PJ.

Avant de mourir, Meng Yu fera une déclaration au Roi :

« Zhu Pow m'a demandé de choisir entre mon honneur et ma vie, j'ai choisi la vie, mais visiblement cela ne m'a pas trop réussi... (rires).

Il va attaquer notre capitale pour prendre le pouvoir que vous soyez vivant ou non, protégez le peuple de Handan... »

## *Acte 4 : Le Fracas des Lances*

Une bataille se prépare entre l'armée du Roi et celle du clan des Mille Sabots. Le Roi ne dispose pas de l'armée complète, le reste de l'armée étant mobilisé aux différentes frontières qui bordent le Zhao.

Elle arrivera d'ici 3 jours (pas loin de 15 000 hommes)

### ***Armée du Roi du Zhao***

**Général :** Zhu Pow

**Effectif :** 3 000 hommes

### ***Armée : Clan des Mille Sabots***

**Général :** voir ADJ Art de la Guerre

**Effectif :** 2 000 hommes

Les PJ peuvent décider de ne pas participer à la bataille (surtout si vous ne possédez pas le supplément l'Art de la guerre).

Par contre vous pouvez toujours organiser une petite mission de sabotage dans le camp ennemi si ça vous chante.

Le Roi anéantira le Clan des Mille Sabots dans tous les cas et conviera les PJ à son palais pour qu'ils prennent un peu de repos avant de leur accorder une audience.

# Annexes

## Le Clan des Mille Sabots :

### L'histoire du Clan :

Le Zhao est un vaste pays constitué principalement de hauts plateaux ce qui a permis l'élevage de bovidés et d'équidés en tous genres. Ce qui a fait la réputation du Zhao, ce sont ses chevaux et surtout leurs éleveurs. La cavalerie est un des atouts majeurs pour l'armée.

Les chevaux sont réputés pour leur beauté et leur vigueur ainsi que pour leur intelligence. De grands haras ont commencé à voir le jour. L'un des plus importants est contrôlé par le clan des Mille Sabots.

Le clan existe depuis plus de trois cents ans, il a été fondé par le frère du roi de l'époque, Niu Pow. Les chevaux du haras étaient à l'époque exclusivement réservés à l'armée. Niu Pow avait parcouru les autres royaumes à la recherche des meilleurs chevaux. De son voyage de cinq ans, il rapporta deux cents cinquante chevaux. Une grande écurie fut construite dans la vallée proche du Hengshan pour recevoir tous ces chevaux.

### L'organisation du Clan :

En trois cents ans, la population est devenue énorme : aujourd'hui on compte plus de vingt milles chevaux dans ses écuries. Les installations sont gigantesques et de grandes modifications ont dû être appliquées sur l'écurie au fil des ans.

Le clan aujourd'hui ne fournit pas que l'armée mais aussi ceux qui peuvent y mettre le prix.

Le clan recherche toujours des poulains prometteurs et nombreux sont les éleveurs du clan à partir en voyage dans les royaumes combattants à la recherche de la perle rare. Les relations entre le clan et les autorités sont très bonnes.

La famille royale et la famille des descendants de Niu Pow sont restées très liées. La fortune du clan est énorme et presque aussi importante que le trésor du Zhao.

## Personnalités

### Juishou niao :

**Description :** Voir la partie Exorcisme ou dans le supplément officiel de Qin Mythes et Animaux Fabuleux

**Aspects :** Métal 6, Eau 5, Bois 2, Feu 1, Terre 2

**Aspects secondaires :** Chi 10, Défense passive 9, Résistance 5, Souffle vital 16/12/6/4/2

**Talents :** Armes naturelles 3 (Becs et serres), Armure naturelle 2 (plumes), Terreur 11

**Spécial :** Il dispose de 10 actions par tour. S'il ingurgite de l'alcool, il subit un malus de -1 à -5 à toutes ses actions (suivant la dose absorbée)

### Zhu Pow

Le chef actuel du clan est Zhu Pow, il est le descendant direct de Niu Pow. Il est ambitieux, il sait que le roi est faible et se verrait bien roi.

Il redonnerait de la fierté au Zhao.

C'est un très grand cavalier. Il a lui même élevé et dressé sa monture un cheval (Tong Xi) rapide et robuste. Il est aussi agile à cheval qu'avec sa lance.

Noble 1m75 / 80kg / 24 ans

**Aspects :** Métal 4, Eau 4, Terre 2, Bois 2, Feu 4

**Aspects secondaires :** Chi 24, Souffle vital 7/5/4/2/1, Défense Passive 8, Renommée 88, Résistance 6

**Don et Faiblesse :** oreille des chevaux / obnubilé (devenir roi)

**Talents :** calligraphie 2, histoire 2, équitation 4, étiquette 3, Qiangshù 3 (coup précis, coup double, feinte, double parade, repousser, parade totale, mise à distance, charger, combat monté, attaque suicide), art de la guerre 3, intimidation 2, esquive 2, commerce 2

**Taos :** tao des six directions 3, tao du pas léger 3, tao du bouclier invisible 2

**Équipement :** une grande lance, des vêtements luxueux, Tong Xi.

### Tong Xi

**Aspects :** Métal 4, Eau 5, Bois 2, Feu 3, Terre 1

**Aspects secondaires :** Chi 6, Défense passive 9, Résistance 5, Souffle vital 5/4/3/2/1

**Talents :** galop 3, ruade 3, esquive 3

**Arme naturelle :** deux sabots

### Brigands (Sbires)

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

**Défense passive :** 5 **Résistance :** 3

**Talents :** Jianshù 2, Équitation 2, Perception 1

Un des Brigands possède Gongshù 2 et Jianshù 1.

Le chef quand à lieu à Jianshù.

Les Brigands sont des voleurs de chevaux s'attaquant aux gardiens des Haras.

### Assassins des Faucons Noirs (Sbires)

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

**Défense passive :** 6 **Résistance :** 4

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

### Gardes du Roi (Sbires)

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

**Défense passive :** 6 **Résistance :** 6

**Talents :** Qiangshù (Lance) 3, Boxe 1, Perception 2, Esquive 2

### Soldats du Clan des Mille Sabots (Sbires)

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

**Défense passive :** 5 **Résistance :** 5

**Talents :** Qiangshù (Lance) 2, Perception 2, Esquive 2

# Scénario : Mourir de Plaisir

## Synopsis

Ce scénario pour Qin est prévu pour un groupe de joueurs déjà constitué. Il s'agit avant tout d'un scénario d'enquête teinté d'intrigues politiques. Les Héros auront l'occasion d'être contactés et de rencontrer l'un des hommes forts du Zhao et d'arpenter la prolifique et lucrative cité de Handan (page 41).

Dans la ville de Handan, depuis quelques temps plusieurs marchands sont morts. Ils sont en fait empoisonnés à l'arsenic. Ils fréquentaient le même bordel où officie un alchimiste peu doué et peu scrupuleux à vendre ses services à des hommes souffrant de problèmes d'érection.

Mais en même temps, une courtisane assassine de riches bourgeois dans des maisons de plaisir en les étouffant à l'aide d'un coussin. Les fonctionnaires projettent d'assassiner un grand nombre des membres de la guilde des marchands dirigée par Sung Cho-kuan, grand amateur de femmes.

Ils pensent également se libérer de la contrainte et du joug des propriétaires des haras privés en favorisant des achats directement avec des tribus nomades. Des approches ont déjà été tentées en ce sens.

Dans cette lutte, le Roi du Zhao est vieux et faible et n'a aucune poigne pour arrêter ce conflit destructeur pour sa nation, lui qui tente de redorer le blason de son pays en projetant d'envahir le Yan, à l'est.

Enfin, l'intervention des Héros sera précieuse au sein d'un haras infiltré par un furieux et violent suishou cheval, un être malfaisant à chasser.

## Impliquer les joueurs

Forts de leur expérience et de leur Renommée, les Héros ont été contactés par la puissante guilde des marchands du Zhao. Plusieurs décès étranges émaillent leur rang et affaiblissent leur position par rapport à la caste des fonctionnaires dans la lutte qui les oppose.

On leur demande de faire la lumière sur tous ces événements. On les a invités à rejoindre Handan, la grande cité économique.

Un des membres éminents de la guilde les y attend.

Si vous avez mené et joué le troisième scénario, Des Sabots et des Lances, de la campagne Le Vent du Voyage, avoir sauvé le roi d'un attentat a considérablement accru leur Renommée.

Les Héros peuvent ainsi, de passage à Handan être contactés par la guilde des marchands pour résoudre leurs problèmes actuels. De plus, la présence de l'exorciste ne sera pas inutile face au suishou cheval.

## Sommaire

### Acte 1 : La Cité de Handan

Scène 1 : Accueil

Scène 2 : De nombreux décès

Scène 3 : Lieux communs et constat

Scène 4 : Un alchimiste peu scrupuleux

### Acte 2 : Vague d'assassinats

Scène 1 : Bourgeois décideurs étouffés

Scène 2 : Lieu commun et méthode similaire

Scène 3 : Avec doigté et raffinement telle une Yi ji

Scène 4 : Rustre et brutal telle une Ji nù

### Acte 3 : Les Xiongnu

Scène 1 : Enquête dans les hautes sphères administratives

Scène 2 : Xiongnu en plein centre de Handan

Scène 3 : Dans les vastes steppes du Nord

Scène 4 : Reprendre les rennes

### Acte 4 : Haras corrompu

Scène 1 : Une force maléfique

Scène 2 : Suishou parmi les chevaux

**Epilogue**

**Annexes**

## Acte 1 : La Cité de Handan

### Scène 1 : Accueil

Handan est une riche cité densément peuplée et cosmopolite où le commerce et les marchands sont maîtres.

A l'entrée de la ville, quelques gardes accompagnés de fonctionnaires s'occupent de peser, comptabiliser, noter les marchandises afin d'établir la taxe à payer.

On vient à leur demander s'ils ne transportent aucune marchandise. Ils risquent d'attirer la suspicion de certains si les Héros disent qu'ils ont rendez-vous avec la puissante guilde des marchands.

**Notes pour le Meneur de jeu :**

Si les Héros ne se montrent pas discrets, le Meneur de jeu tiendra compte de ce manque de discrétion dans toute fixation de SR liés à la discrétion, l'espionnage, etc.

Ensuite n'importe quelle personne peut leur indiquer le bâtiment où ils ont rendez-vous. Il s'agit d'un entrepôt appartenant à la guilde. Là, on les accueillera et on s'inquiètera par politesse de leur voyage.

Rapidement, on leur brosse la situation. Il y a régulièrement des décès dans leurs rangs et on suspecte un vague complot orchestré par la caste des fonctionnaires, leurs farouches opposants.

Pour cette tâche, on leur propose 15 bu par jour et par personne avec un cheval de race offert lorsque tout aura

## **Scène 2 : De nombreux décès**

Le représentant de la guilde remet aux Héros une latte de bambou où sont indiqués les noms des personnes décédés tout récemment. Celui-ci se propose de répondre à leurs dernières questions avant de se retirer et de leur demander de le tenir personnellement informé de l'avancement de leur enquête.

Ce sont tous des notables d'âge mûr voire vénérable. Ce sont tous de modestes marchands tenant des échoppes ou de petits comptoirs.

La réussite d'un Test simple d'Investigation au SR de 5 permet de savoir qu'ils habitent tous le même quartier de la ville. Un quartier populaire et plus ou moins bourgeois. Ce n'est pas la grande misère mais c'est loin d'être le luxe.

**Notes pour le Meneur de jeu :**

On trouve ici le cheminement progressif de l'enquête et les éléments à donner aux Héros au fur et à mesure de celle-ci.

Si les Héros examinent les corps de ces derniers avant qu'ils ne soient enterrés, ils peuvent remarquer avec un Test simple de Médecine ou d'Alchimie externe au SR de 9 qu'ils présentent tous les symptômes d'un empoisonnement à l'arsenic (le Tao de l'Oeil qui cherche est bien utile alors).

Il ne leur en faudra pas plus pour qu'ils pensent à un plan savamment orchestré alors qu'il s'agit ici plus de la négligence et du manque de scrupules d'un alchimiste.

Dans les familles des victimes, on pleure le décès et on se prépare à célébrer les funérailles. Personne ne dit avoir eu connaissance d'ennemis les concernant, si ce n'est ces bureaucrates qui veulent museler et engluer leurs commerces dans tous leurs sombres et compliqués préceptes. Ils pratiquaient tous des activités fort diverses.

En questionnant leurs domestiques, les Héros peuvent finalement apprendre qu'ils fréquentaient tout à fait par hasard la même maison de joie située non loin de chez eux. Leurs épouses et familles proches ne sont pas au courant.

A la fin de cette partie d'enquête, les Héros doivent avoir localisé le bordel en question et déjà avoir quelques soupçons ou idées sur la cause de tous ces décès.

## **Scène 3 : Lieux communs et constat**

Les Héros doivent maintenant s'intéresser de près à ce bordel. En se rendant sur place et en questionnant habilement le tenancier et les filles de joie avec un Test simple d'Investigation avec un SR de 9 (ramené à 5 avec quelques piécettes ou autres tentatives de charme ou de persuasion), ils peuvent apprendre les éléments suivants.

Les notables étaient en effet des clients réguliers, mais ils souffraient de petits problèmes érectiles. Ils prenaient quelques stimulants fournis par un alchimiste qui passe régulièrement. Le tenancier précise que ses tarifs modestes convenaient à leur bourse.

**Notes pour le Meneur de jeu :**

Si d'occasion les Héros venaient à mal se comporter ou à être menaçants ou violents envers les prostituées, outragées, celles-ci leur décocheraient un soufflet sonore et bien senti pour montrer leur indignation.

Ensuite, elles se réfugiaient dans un mur de silence, une moue boudeuse sur le visage.

S'ils devaient se montrer carrément agressifs et brutaux, celles-ci se jetteraient sur eux comme des furies en attendant que la garde n'arrive.

Le Meneur de jeu trouvera à la fin de ce scénario les caractéristiques des prostituées en tant que Sbires. Dans le cadre d'un combat sans dégâts, en retenant ses coups, le Meneur de jeu se reportera à la page 185 du LdB.

## Scène 4 : Un alchimiste peu scrupuleux

Nos Héros peuvent obtenir plus d'informations sur l'alchimiste en question (sa description, son lieu de résidence et ses passages).

Les plus érudits d'entre eux peuvent analyser ses potions et soins avec un Test simple d'Alchimie externe de SR <suivant la potion> et démontrer qu'il y a bien une erreur de dosage. Pour repérer l'erreur de dosage, le Héros doit pouvoir réussir un test de SR similaire à celui qu'il faut obtenir pour réussir la potion en elle-même.

Si les Héros détiennent bon nombre d'éléments, d'indices ou de preuves, un Test simple d'Investigation de SR 11 à 5 peut établir la culpabilité de l'alchimiste en présence d'un magistrat où l'Eloquence aura son rôle pour convaincre celui-ci.

Chaque élément trouvé et décrit ci-dessous permet d'abaisser le SR de 2, en partant de 11 (Très difficile).

- La découverte du poison
- L'alchimiste habitué du bordel
- Le ratage des potions

Ils peuvent aussi choisir d'avoir recours à la manière forte et brutale pour le faire avouer par un Test d'Opposition, entre un simple Test de Feu + Intimidation, l'alchimiste tentant de résister par un simple Test de Terre. Les Héros choisissent la manière et le lieu pour le compromettre et le livrer à la justice comme empoisonneur.

## *Acte 2 : Vague d'Assassinats*

### Scène 1 : Bourgeois étouffés

L'action se déroule dans l'ambiance feutrée des maisons de plaisir, demeures des yi ji, les courtisanes.

#### *Notes pour le Meneur de jeu :*

Le Meneur de jeu est invité à semer quelque peu le doute et des interrogations parmi les Héros en faisant vivre cet Acte II imbriqué et mêlé avec l'Acte I précédent. Il peut très bien orienter les Héros vers le complot de l'Acte I face aux décès plus ou moins accidentels de celui-ci.

Dans cet Acte II, on change néanmoins radicalement de milieux et de sphères.



Finis les bordels crasseux dans les quartiers plutôt miséreux, place ici à l'ambiance feutrée et distinguée des maisons de plaisir.

De nombreux hommes influents de la guilde sont retrouvés morts étouffés au sein de certaines maisons de plaisir. Il n'en faut pas plus pour qu'on parle de complot, d'assassinats organisés afin de la déstabiliser. La guilde craint pour sa survie, elle qui commençait à avoir du poids dans les engrenages de l'état.

C'est la Guilde des marchands qui profère de telles paroles et idées car elle se sent prise en étau par cette bureaucratie qui souhaite la museler, on parlerait même d'assassinat de son propre dirigeant. Tous savent bien qu'un bras de fer s'est engagé entre l'Administration et la Guilde des marchands quant à certaines prises de pouvoir.

## Scène 2 : Lieu commun et méthode similaire

Les Héros peuvent remarquer que tout est différent ici. Les lieux sont raffinés et luxueux ; les victimes, influentes ; la mort, par suffocation et sans traces ni heurts (page 185 du LdB). Les caractéristiques du PNJ courtisane et assassine sont décrites en fin de scénario.

Les victimes sont de toute évidence mortes par suffocation et nombreuses sont celles qui ont un rictus un peu béat car toutes ont eu des relations sexuelles avant leur mort (en effet, elle se sert de l'Union du Yin et du Yang à bon escient).



Chaque fois, il s'agit d'un lieu différent où une courtisane venait d'être engagée avant qu'elle ne disparaisse subitement, une fois son forfait commis.

A partir de là, les Héros ont deux manières de procéder. La manière fine et adroite ou celle plus radicale mais tout autant efficace quant aux résultats.

## Scène 3 : Avec doigté et raffinement telle une Yi ji

S'ils agissent ainsi, ils ne risquent pas de faire fuir l'assassine tout effarouchée.

Les Héros peuvent laisser des directives dans chaque établissement pour être prévenus de tout nouvel engagement ou nouvelle venue et être tenus au courant des rendez-vous galants et courtois des membres éminents de la guilde et les suivre discrètement.

Un Test d'Opposition en Discrétion leur permet d'éviter d'être repérés et de pouvoir la surprendre.

Le Meneur de jeu peut apporter des bonus au jet à effectuer s'il estime que les Héros ont été débrouillards et méritants pour quelque peu favoriser le destin dans l'intérêt de l'aventure.

Les Héros peuvent alors compter sur une rencontre finale épique et engagée où la lutte armée sera présente. Ils vont devoir l'affronter.

Attention, elle se bat avec son mouchoir empoisonné pour le premier round (arme improvisée) et avec une arme aussi peu conventionnelle : un éventail de combat.

## Scène 4 : Rustre et brutal telle une Ji nù

Si les Héros décident de faire escorter ou protéger tous les hauts dignitaires de la guilde pour qu'ils ne leur arrivent rien, la courtisane assassine prendra peur et, prudemment, se retirera de la ville.

Ils n'entendront plus jamais parler d'elle mais celle-ci ne les oubliera pas cependant.

### *Développement :*

Le Meneur de jeu est invité à refaire se croiser leurs chemins à l'avenir. Ils pourraient par la suite retrouver le même mode opératoire.

## Acte 3 : Les Xiongnu

---

### Scène 1 : Enquête dans les hautes sphères administratives

Peuple nomade et barbare vivant au nord du Zhao dans les vastes steppes, cavaliers émérites et grands dresseurs de chevaux.

Si vous avez mené et joué le troisième scénario, Des Sabots et des Lances, de la campagne Le Vent du Voyage, plus que jamais, les fonctionnaires de l'état souhaitent faire affaire autrement depuis que le puissant Clan des Mille Sabots a osé se révolter contre le Roi et s'est fait rattaché à l'administration en place.

Les Héros vont probablement s'intéresser aux plus extrémistes des bureaucrates. La guilde peut arriver à leur faire pénétrer et approcher ce milieu. Il est presque impossible aux Héros de pouvoir trouver la preuve d'un tel complot.

Ces personnes sont trop intelligentes et prudentes pour éviter de laisser trainer de telles preuves si compromettantes.

Par contre, à tourner dans les parages, ils peuvent bien être témoins d'une autre machination et là pouvoir intervenir.

### Scène 2 : Xiongnu en plein centre de Handan

Les Héros déambulent dans Handan. Dans le cadre de l'une ou l'autre de leurs investigations, ils seront les témoins d'un bien étrange et rare cortège.

Une délégation d'une tribu de barbares du Nord est en déplacement au sein même de la cité. C'est un fait assez rare pour être souligné. Ces fiers et rudes guerriers sont là sur leurs puissants chevaux à se diriger vers les palais royaux, escortés par quelques militaires à pied. Un chanyu accompagne une jeune personne, probablement sa fille.

Un Test simple d'Etiquette au SR de 7 permet de comprendre qu'il s'agit sans nul doute d'une délégation qui vient ici en épousailles. D'ailleurs, les bruits de couloir de la cour le confirment, une importante union doit avoir lieu entre celle-ci et un noble aristocrate de Handan. Le tout devrait se solder par une importante transaction de chevaux en guise de dot.

### Scène 3 : Dans les vastes steppes du Nord

Il sera bien dur de défaire ces liens et ces arrangements. Les Héros peuvent se rendre sur place afin d'éventuellement favoriser le soulèvement d'un clan ou la guerre ouverte entre deux clans.

Certains peuvent se trouver en concurrence et voir d'un mauvais oeil tout cela.

Les Héros peuvent mettre tous leurs talents de Diplomatie et d'Etiquette en jeu pour arriver à se concilier l'intérêt d'un autre clan puissant.

Ils peuvent jouer les entremetteurs afin de créer une nouvelle alliance pouvant contrer celle des fonctionnaires.

Aider le clan à se débarrasser du suishou cheval qui le gangrène pourrait être un excellent moyen de s'attirer son intérêt et sa reconnaissance.

S'il le faut, la Guilde des marchands pourra leur intimider l'ordre ou le conseil de sauvegarder ses intérêts.

### Scène 4 : Reprendre les rennes

Les Héros peuvent contacter la guilde des marchands pour les mettre au courant de cette négociation. Celle-ci pourrait bien les contacter pour leur proposer diverses marchandises en échange de chevaux. S'ils sont mis au courant, ils ont une chance de pouvoir encore intervenir à temps.

Nos Héros doivent bien comprendre que les bureaucrates avancent sur tous les fronts et continuent de placer leurs pions sur l'échiquier malgré leur échec quant aux tentatives d'assassinats déjouées.

## Acte 4 : Haras Corrompu

---

### Scène 1 : Une force maléfique

Dans les plaines au centre du Zhao, on y élève les chevaux qui font la renommée du royaume et qui servent à la refonte de l'armée qu'on prédestine être essentiellement constituée de cavaliers, mercenaires ou soldats de carrière.

Cet acte est un court intermède plutôt secondaire. Il est peu développé.



Pendant qu'ils voyagent dans les plaines du Nord, les Héros peuvent être alertés par un clan ou l'autre (qui poussera peut-être à contrecarrer les accords passés entre l'Etat et celui-ci). Celui-ci possède, au sein de son haras, un cheval violent et indomptable. De plus, des chevaux sont retrouvés sauvagement mutilés. Ils restent impuissants. Un exorciste peut reconnaître sans peine les agissements d'un suishou avec un simple Test d'Exorcisme de SR de 5.

### **Scène 2 : Suishou parmi les chevaux**

Le suishou cheval est beaucoup plus bestial et brutal que ses congénères. Il brûle en ses yeux une certaine haine et de la cruauté. C'est vraiment un cheval sauvage.

Une personne ayant quelque affection ou relation avec les chevaux pourra rapidement le repérer mais il faudra toute l'expertise et les connaissances d'un fangshi pour anéantir ce puissant serment de mal parmi le troupeau.

#### ***Notes pour le Meneur de jeu :***

Voici quelques événements qui pourraient survenir pendant que les Héros tentent de reprendre le contrôle de la situation et de maîtriser l'esprit démoniaque.

Les Héros vont tenter d'enfermer au sein d'un enclos le groupe de chevaux contenant le suishou cheval.

De là, la tension est vive. Toutes les bêtes sont énervées et réagissent de manière exacerbée.

Les Héros risquent les piétinements, les ruades et autres cavalcades meurtrières. Ils peuvent aussi être pris au piège contre une barrière étant à deux doigts d'être comprimés et étouffés contre celle-ci. Ils pourraient avoir besoin de sortir d'un bond, de s'extirper de justesse avant d'être écrasés. Les autres chevaux courant et galopant en tous sens. Tout est imprévisible et dangereux.

### ***Epilogue***

En aidant la guilde des marchands, faction montante du Zhao, les Héros peuvent compter désormais sur un solide appui de celle-ci. Et, tôt ou tard, les bureaucrates devront bien tenir compte des doléances de la guilde de marchands. Le royaume du Zhao, plus qu'un autre, fera entrer plus de démocratie au sein de son administration rigide en intégrant cette mouvance socio-économique.

Par contre, ils se feront des ennemis au sein des rouages les plus radicaux de l'état. Le passage au sein du royaume par la suite ne sera plus une simple formalité, bien au contraire. L'administration risque bien de les ficher et de leur assurer les pires ennuis.

## Annexes

### Expérience et Renommée

Outre les PA gagnés pour participer à l'aventure et interpréter son personnage d'une manière convaincante (3 PA) par séance, chaque joueur peut espérer gagner des PA supplémentaires par Acte de ce scénario accompli.

Certains Actes peuvent constituer des Faits marquants et apporter des points de Renommée aux joueurs.

Le Meneur de jeu détermine et calcule lui-même la somme totale des PA à distribuer pour chacun de ses joueurs.

### Frapper à la Porte de Jade

**Talent :** Alchimie externe – Confirmé (2)

**Temps de préparation :** Trois petites heures

**4 grammes de chaque ingrédient :**

- Lou-kine (cornes de daim)
- Po-tze-jen (graines de cèdre)
- T'ou-sse-tze (*cuscuta japonica*)
- Tch'o-ts'ien-tze (*plantago major* var. *asiatica*)
- Yuan-tche (*schizandra sinensis*)
- Wou-wei-tze (*boschniakia glabra*)

Réduire en poudre et tamiser.

**Durée :** Effets après trois jours de prise quotidienne

**SR de préparation :** 9      **Coût en Chi :** 4

**Effet :** Cette potion guérira chez l'homme les cinq souffrances et les sept maux, la débilité et l'incapacité, ainsi que l'impuissance du membre à se dresser à l'approche de la femme. Elle empêchera le membre de trembler durant l'acte.

En outre, on sera guéri des émissions involontaires d'un excès d'urine, et des maux de la taille et du dos.

### Garde à vous !

**Talent :** Alchimie externe – Apprenti (1)

**Temps de préparation :** Trois petites heures

**Ingrédients :**

- Jow-tsong-jong (*boschniakia glabra*) – 3 grammes
- Hai-tsoa (*salicorne*) – 2 grammes

Réduire en poudre et tamiser. Mélanger avec de l'extrait de foie de chien blanc tué au cours de la première lune.

**Durée :** Effets après une quinzaine de jours

**SR de préparation :** 7      **Coût en Chi :** 2

**Effet :** Appliquer sur le pénis en pommade trois fois par jour, pendant une quinzaine de jours, puis laver à l'eau fraîche puisée de bon matin. Allongement garanti de trois pouces.

### Zhang Ting : Courtisane assassine

**Description :** Zhang Thing est l'archétype de la beauté fatale. Sous ses jolis traits et ses bonnes manières empreintes de courtoisie et de grâce, elle n'en reste pas moins une assassine. C'est également une courtisane de haut vol, une yi ji.

**Aspects :** Métal 2, Eau 2, Terre 2, Bois 4, Feu 4

**Aspects secondaires :** Chi 12, Souffle vital 15 5/4/3/2/1, Renommée 20, Défensive Passive 8, Résistance 4

**Don et Faiblesse :** Beauté troublante / Fierté du coq

**Talents :** Daoshù (poignard) 2 (Coup précis, Deux armes, Harcèlement), Alchimie interne 1 (Union du Yin et du Yang), Taoïsme 1, Méditation 1, Médecine 1, Etiquette 2, Discretion 3, Séduction 2, Comédie 2, Danse 2, Musique (luth) 2

**Taos :** Présence sereine 1, Esprit clair 1, Force insufflée 1, Ombre dissimulée 2, Yin et Yang 2, Souffle destructeur 1

**Equipements :** mouchoir enduit de Souffle de Feu (page 187 du LdB), luth, Zhu Shan (éventail de combat) (page 35 de Les Manuscrits de Linzi Tome 1), trousse de premiers soins, vêtements de luxe, 450 pièces de divers royaumes et poignard.

### Prostituées : (Sbires)

Courtisanes de bas étage, elles peuvent vouloir se débarrasser de leurs clients si une grosse somme est en jeu ou avoir à se défendre si elles se retrouvent agressées. Non combattantes de nature, elles ne seront pas véritablement un danger pour leur(s) adversaire(s), mais elles peuvent n'avoir désiré passer à l'action que pour donner aux gardes ou à des assassins plus qualifiés qu'elles le temps d'intervenir...

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

**Défense passive :** 7      **Résistance :** 2

**Talents :** Séduction 2, Arme improvisée 1, Comédie 1





## Remerciements

J'aimerais remercier avant toute chose l'Équipe du Zine qui a produit un énorme travail de qualité en quelques mois seulement au niveau de la rédaction, de la relecture et des illustrations tout cela dans une ambiance sereine et détendue.

Je voudrai aussi remercier Krieger parce qu'il m'a donné de nombreux conseils précieux en étant toujours disponible à la moindre de mes questions et aussi parce que sans lui et Aethril nous n'aurions pas pu créer ce site et ce Fanzine.

Et enfin les auteurs de Qin pour leur soutien constant et la confiance qu'ils nous ont toujours accordée.

Merci de nous faire part de vos critiques sur notre Site et à postuler pour intégrer notre équipe si vous avez envie de participer à notre projet.

A très bientôt pour le Tome 3...

*Ainsi se termine mon Deuxième Manuscrit...*

*J'aimerais maintenant traiter des WuXia, qui ont été à la base d'innombrables faits légendaires à travers tout le Zhongguo et le Jiang Hu.*

*J'ai retrouvé de nombreux textes fort intéressants et il me tarde de vous les faire partager.*

*Je retourne à mes études en vous laissant méditer sur mon dernier travail.*

*Shaozu Jin*