

Fanzine du jeu de rôle Qin

Les Manuscrits de Linzi

Hors-série « Mer »

<http://qin.tharaud.net>

Crédits

Supplément Non-Officiel

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

Capitaine :

Pitche

Seconds :

Ben, Dragonfly, Pitche et Xaramis

Matelots :

Dragonfly et Xaramis (campagne maritime),
Cavaillon et MacBesse (scénario *Quelque part
dans le golfe de Bohai*)

Vigies :

Dragonfly et Stephlong

Conseils Techniques et Support Internet :

Aethril et Krieger

Éléments graphiques :

Akae, Olafgdumvardangh, Seshiruseth, Aleski
Briclot à la sauce KongFuZi et de KongFuZi

Maquette :

Pitche

Droits d'auteurs Qin :

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

© 2005 Le 7^{ème} Cercle

Tous droits réservés.

Le 7^{ème} Cercle – 60 rue du Hâ
33000 Bordeaux

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

<http://www.nekocorp>

Contacts :

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

Email : qinwebmaster@free.fr

Editorial

Au vu de la continentalité du Zhongguo, il n'est en rien surprenant que l'élément marin ait fait finalement assez peu couler d'encre (de chine) dans la gamme officielle de *Qin, les Royaumes combattants*. Avec cet hors-série des *Manuscrits de Linzi*, le Fanzine de Qin, dédié à la "Mer", un petit groupe de passionnés a décidé d'adjoindre les flots aux aventures épiques de vos héros.

Ici, vous n'échapperez pas aux informations tout à fait indispensables pour vos épopées sur la navigation, ses péripéties, les ports ou encore la PIRATERIE ! Elles compléteront avantagement celles fournies par le livre de base (LdB), *Qin, les Royaumes combattants* et du supplément *Mythes et Animaux Fabuleux* (le fabuleux MAF) ainsi que celles de *l'Art de la Guerre* (AdG). Des règles originales vous seront proposées pour simuler les batailles navales dépassant le "Touché ! Coulé !" de la bataille navale.

Il vous sera aussi proposé deux scénarios revus et augmentés et la trame d'une mini-campagne.

Dans les cales de cet hors-série "Mer" des *Manuscrits de Linzi*, une multitude de références extérieures à la gamme officielle.

Le tout est agréablement illustré par des artistes de talent.

Le petit groupe de passionnés que nous sommes tient finalement à remercier la communauté *qin.tharaud.net* pour son soutien, ainsi que ses courageux administrateurs eux aussi en lutte contre les PIRATES et les auteurs toujours disponibles.

Tout cet équipage embarqué dans cette fabuleuse aventure vous souhaite une bonne lecture et bon vent.

Pitche, Capitaine



Sommaire

<i>Crédits</i>	2
<i>Editorial</i>	3
<i>Sommaire</i>	4
Course des bateaux-dragon (contexte)	5
Port (contexte)	7
Pirates des Mers de Chine (aide de jeu et PNJ)	10
Jonque (contexte)	17
Vie maritime (contexte)	18
Wu contre Yue sur mer (récit)	21
Bataille navale (aide de jeu)	22
Péripéties maritimes (synopsis)	27
Quelques parts dans le golfe de Bohai (scénario)	29
Flots rouges sur Fleuve Bleu (scénario)	40



Course des bateaux-dragon

Préambule

Cet article est un résumé portant sur la course des bateaux-dragon. Il rentre dans la pratique du culte.

Général

Le cinquième jour du cinquième mois lunaire (environ en juin), on fête la fête des Bateaux-Dragons. C'est une fête essentiellement nautique. On célèbre et on participe à la course des bateaux-dragons. La course est intense et violente. Les équipes adverses n'hésitent pas à se lancer des pierres, des branches, ou n'importe quel autre projectile pour faire renverser l'un ou l'autre opposant. On ne repêche pas les hommes tombés à l'eau et leur noyade éventuelle est considérée comme un sacrifice. On pagaie furieusement en grand nombre. Les navires sont étroits et assez longs. A la poupe, un homme se sert d'une rame pour gouverner l'embarcation. Au centre, des joueurs de tambours et de gongs servent à entretenir la cadence et l'ardeur des rameurs. Le navire possède souvent une proue en forme de tête de dragon, des écailles parcourent sa coque et sa poupe se termine parfois par une queue recourbée.



Diverses origines

Première possibilité

On parle d'une tribu de la Chine Antique ayant pour totem un dragon.

Deuxième possibilité

On évoque la relation entre le dragon et l'eau. Les dragons sont les maîtres des flots qui entourent la Chine Antique et les petits dragons règnent sur les fleuves et rivières. Ils décident du moment et du lieu où il pleuvra. A ce moment, les pousses de riz lors de ces grandes chaleurs peuvent



virer au jaune séché, il est alors urgent de s'attirer leurs bonnes grâces pour faire pleuvoir. On jette dans les rivières ces gâteaux au riz et organise ces courses. Dans le même ordre d'idées, l'approche des chaleurs d'été amène la saison des épidémies. On tente de conjurer les démons de la maladie. On consomme de manière prophylactique du vin soufré, on décore l'entrée avec des herbes protectrices et de l'effigie d'un dieu pourfendeur de démons, Zhong kui et confectionne de petits sachets de tissus contenant une poudre que l'on pend au cou des enfants.

Troisième possibilité

Qu Yuan était un lettré parmi la cour du roi du Chu. Le roi du Chu lui demanda conseils pour sauver son royaume. Il leur donna ses meilleurs conseils que le roi du Chu n'écoula pas, allant même jusqu'à le condamner à l'exil. Quand il revint, le royaume était dévasté. Il se jeta amer, dégouté, triste dans la rivière Milo et se noya. A ce moment, les habitants qui l'affectionnaient lui jetèrent des gâteaux de riz en signe d'honneur ou les jetèrent pour distraire les poissons pour qu'ils ne puissent dévorer son cadavre. Certains racontent qu'ils furent dévorés par un dragon et l'esprit de Qu Yuan leur conseilla alors de les envelopper dans des feuilles de bambou et de les attacher à du fil pour effrayer le dragon.

Simulation

Le Meneur de jeu peut résoudre de la manière suivante une course nautique entre PJ et PNJ. Il s'agira d'utiliser la règle du **Test continu** (pages 171 et 171, LdB) de la manière suivante :

Navigation Course de bateau-dragon
SR : 7 SD : 15 Période : 1 minute

Le SR peut être augmenté ou diminué suivant des conditions particulières telles que les conditions climatiques, l'état physique des rameurs, etc.

Credits

http://classiques.uqac.ca/classiques/groot_jjm_de/fetes_emoui_pt1/fetes_emoul_pt1_extrait_5.html

http://blogappart.canalblog.com/archives/mythologies_et_legendes_chinoises/index.html

http://www.chine-informations.com/mods/dossiers/fete-bateaux-dragon_505.html

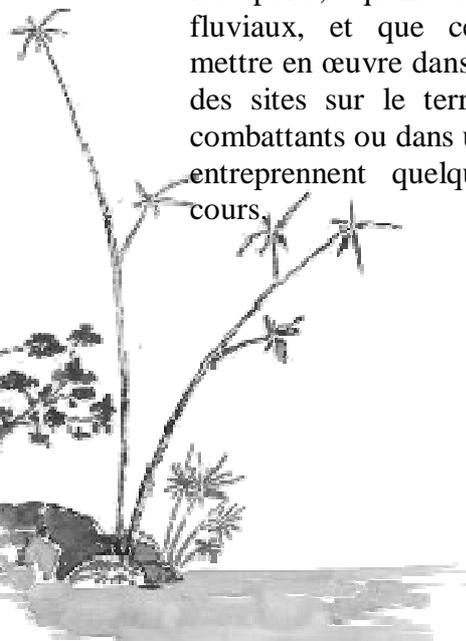


Ports

En guise d'avertissement

Dans une partie de JdR comme dans la réalité, un port ne doit pas être vu comme un simple endroit où des navires se mettent à l'abri : c'est principalement une zone d'interface entre la terre et la mer, ou entre la terre et le fleuve, une zone d'échanges de marchandises, de services, de personnes, de savoirs. Il y a donc là, de la matière pour des épisodes très divers de vos aventures rôlistiques.

Romain « Rom1 » d'Huissier, l'un des auteurs de *Qin*, a fait remarquer dans le forum consacré au jeu que la navigation en Chine antique n'est pas très développée, à part sur les fleuves et canaux où elle est alors assurée par des sortes de péniches. Le commerce maritime, lui, est réduit à la portion congrue, puisqu'on préfère largement acheminer les marchandises par voie de terre qu'en prenant la mer. Ceci est principalement dû au fait que la Chine est un territoire d'un bloc, ce qui induit des situations et donc des adaptations très largement différentes de ce que l'on peut trouver par exemple dans le bassin méditerranéen à la même époque. Toutefois, il nous a paru intéressant d'apporter quelques éléments généraux sur les ports, qu'ils soient maritimes ou fluviaux, et que certains MJ pourront mettre en œuvre dans leurs scénarios, pour des sites sur le territoire des Royaumes combattants ou dans un autre pays si les PJ entreprennent quelque voyage au long cours.



Un avantage du transport sur l'eau par rapport au transport terrestre

Le transport de marchandises par bateau sur les cours d'eau navigables ou sur mer présente, par rapport au transport terrestre, l'avantage de pouvoir transporter un volume et un poids de marchandises élevés tout en nécessitant une quantité d'énergie moindre. Par exemple, deux chevaux halant une péniche permettent de déplacer bien plus de marchandises que s'ils les portaient sur leur dos ou s'ils tiraient un chariot. Même un homme seul sur sa barque maniée à l'aviron ou à la perche peut transporter largement plus de marchandises que sur son dos. Quant au transport sur un navire de mer, il n'est pas besoin d'une équipe pléthorique pour le mener, à la différence d'un navire de guerre ; le rapport entre la capacité de transport et le personnel nécessaire est alors sans commune mesure avec un transport terrestre par chariots ou bêtes de somme.

La configuration d'un port

Qu'ils soient maritimes ou fluviaux, les ports présentent des configurations qui peuvent se ramener à quelques types.

Les formes les plus simples sont des zones où les bateaux viennent s'échouer. On peut les trouver notamment dans des anses abritées de la houle (une plage sablonneuse, par exemple), dans les estuaires des fleuves ou les méandres de rivière (là où la rive est en pente douce). De forme tout aussi simple sont les endroits où l'on tire les bateaux sur la

grève ; il peut s'agir d'endroits plus exposés aux flots, ou dont le sol est moins « accueillant » pour un petit bateau (comme un rivage de galets). Ces ports simples ne comportent pas d'éléments comme des quais, le sol autour des bateaux échoués peut donc être meuble (sable, vase) ce qui soumet la coque à moins de contraintes qu'un substrat plus dur mais rend les opérations de chargement et déchargement malaisées.

Un genre de site que l'on peut rattacher à cette famille-là est celui où les « gros » navires ne peuvent pas venir jusqu'au rivage et restent, au contraire, au mouillage à quelque distance du rivage. Il faut garder présent à l'esprit que, même pour ces sites très simples, les contraintes physiques sont importantes : l'étendue et la sécurité de la zone d'échouage ou de mouillage sont particulièrement dépendantes des conditions de climat (exposition ou pas aux vents dominants et à la houle, etc.) et de régime des rivières (exposition aux crues plus ou moins violentes, etc.).

Dans les formes plus élaborées, on trouve des ports qui profitent de sites semblables aux précédents, mais en les complétant par des éléments qui facilitent la manœuvre d'accostage des navires et la manutention des marchandises : quais sommaires faits d'un tablier de planches à peine équarries reposant sur des pilotis, ou bien, cas certainement plus rare, quais en maçonnerie.

Des ports avec de tels équipements ne se rencontreront très probablement pas dans des villages, et même des villes de petite taille pourront difficilement subvenir aux dépenses de construction et d'entretien de quais maçonnés.

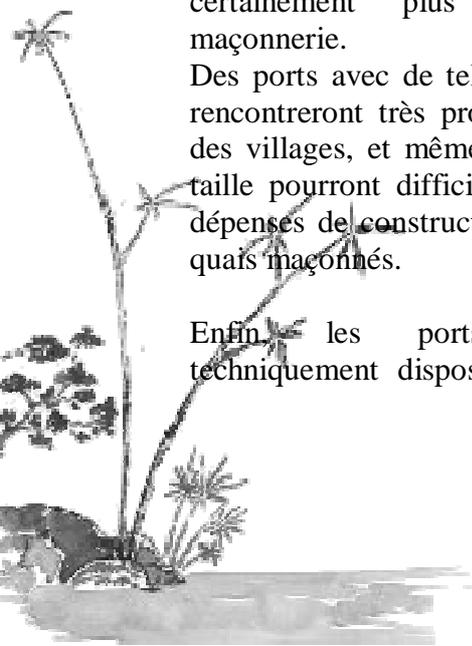
Enfin, les ports plus avancés techniquement disposent d'infrastructures

développées (quais, systèmes de chargement/déchargement évolués, etc.). Les plus avancés peuvent même avoir été construits en recourant à des travaux très lourds : détournement d'un cours d'eau, approfondissement d'un estuaire, voire construction de digues qui permettent de gagner de l'espace sur la mer pour créer un port que nous appellerions « artificiel ». Cependant, compte tenu de ce qui a été dit sur le faible développement du transport maritime dans les royaumes qinesques riverains de l'océan, de tels ports ne se rencontrent pas dans ces royaumes. Seuls de grands voyageurs auront peut-être entendu dire, au cours de leurs périples, que de telles constructions existent ; mais parmi ceux qui les entendront rapporter de tels prodiges, beaucoup seront enclins à penser qu'il s'agit d'exagérations, ou même de légendes.

L'organisation pratique

Comme nous l'avons entrevu ci-dessus, l'organisation pratique d'un port est fortement conditionnée par sa configuration.

Si le navire ne peut pas s'approcher du rivage et est obligé de rester au mouillage, il faut recourir à des bateaux plus petits (les allèges) souvent à fond plus plat, qui font des aller-retour entre le lieu de mouillage et le rivage sur lequel ils peuvent, eux, venir s'échouer. Il est facile d'imaginer que le transbordement des marchandises entre le navire de charge et les allèges peut être rendu périlleux s'il y a de la houle marine ou du courant dans la rivière. Si le navire est échoué sur un substrat meuble, le chargement et le déchargement peuvent difficilement se faire autrement qu'à dos d'homme, même s'il est envisageable d'aider à hisser les marchandises en utilisant une partie du



gréement du navire. Si le navire a la grande (mais improbable, rappelons-le) chance de pouvoir accoster le long d'un quai en dur (qu'il soit en bois ou en pierre), il est alors tout à fait imaginable que le chargement et le déchargement se fassent non seulement à dos d'homme, en passant par des passerelles branlantes, mais également à l'aide de palans et autres systèmes de grues.

Néanmoins, charger et décharger des marchandises n'est pas l'unique préoccupation dans un port.

La question se pose aussi, par exemple, d'entreposer ces marchandises soit avant de les embarquer sur un navire soit, au contraire, après les avoir débarquées et en attendant de les expédier vers l'intérieur du pays. Comment cet entreposage est-il organisé ? Il s'agit parfois de petits bâtiments, relativement spécialisés quant aux marchandises que l'on y stocke (ici les grains, là les étoffes, etc.), et d'autres fois de grands bâtiments généralistes. Il est probable que les entrepôts abritant des marchandises précieuses seront bien surveillés ; il ne faut alors pas oublier que certaines marchandises sont précieuses par nature (des soieries luxueuses, par exemple), mais que d'autres peuvent, selon les circonstances, prendre des valeurs élevées qu'elles n'ont pas d'habitude (comme le grain en période de disette).

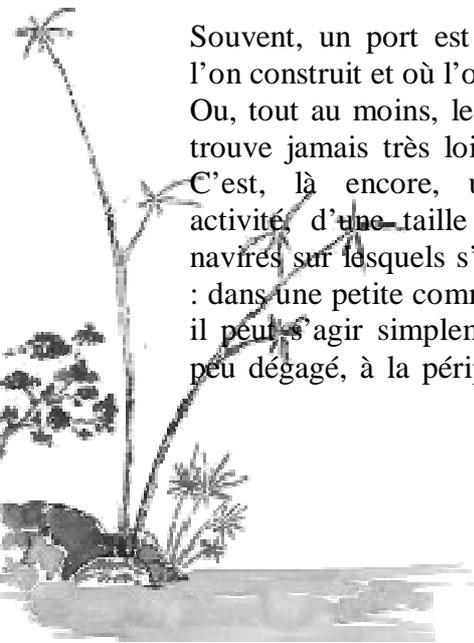
Souvent, un port est aussi un endroit où l'on construit et où l'on répare des bateaux. Ou, tout au moins, le chantier naval ne se trouve jamais très loin du port lui-même. C'est, là encore, une zone d'intense activité, d'une taille proportionnelle aux navires sur lesquels s'affairent les ouvriers : dans une petite communauté de pêcheurs, il peut s'agir simplement d'un endroit un peu dégagé, à la périphérie du village, où

ne travaille que le charpentier du village, sur une barque à la fois.

La population du port

La variété des personnes que l'on peut rencontrer dans un port est grande. Celles qui viennent en premiers à l'esprit sont, bien sûr, celles qui embarquent sur les navires pour y travailler (que ce soit l'équipage d'un navire de transport, de guerre ou de pêche). Mais les marins peuvent ne représenter qu'une partie de cette variété. Aux marins s'ajoutent, au moins pour les ports d'une certaine taille :

- ❖ Ceux qui construisent et réparent les navires, et ceux qui les chargent et déchargent, déjà évoqués plus haut ;
- ❖ Ceux qui financent la construction des navires (les armateurs), soit pour les utiliser eux-mêmes, soit pour les louer à d'autres (les affréteurs) ;
- ❖ Ceux qui financent les cargaisons qui vont être emportées ou ramenées, et qui traversent des périodes d'angoisse si le navire a du retard pour revenir au port ;
- ❖ Ceux qui s'assurent que les taxes commerciales sont payées (celles dues au pouvoir local, à une association de marchands ou aux autorités du royaume), et qui s'en mettent peut-être un peu dans la poche au passage quand ils les collectent ;
- ❖ Ceux qui cherchent des affaires plus ou moins louches, une bourse à dérober, quelques ballots à détourner d'une cargaison que l'on



décharge, ou un passager clandestin à faire embarquer ;

- ❖ Ceux qui semblent rester assis à ne rien faire et dont on découvrira peut-être qu'ils étudient, en fait, mille et un détails du port et des navires pour fournir des renseignements à une puissance ennemie ou à une troupe de pirates ;
- ❖ Les tenanciers de tavernes, où chacun vient chercher des renseignements, une présence amie, une bagarre, une femme de petite vertu, l'oubli dans l'alcool, ...

Même dans un petit village fluvial ou côtier, le port peut être un centre d'activité particulière. Et pour une ville un peu plus importante, le port devient un endroit névralgique, un centre vital. Dans une aventure de JdR, il n'est pas indispensable que le MJ ait une idée très précise de la configuration du port, si cette configuration n'est pas un élément-clé du scénario. L'important est plutôt de faire sentir aux joueurs que le port et ses alentours forment un espace grouillant de vie, bigarré, cosmopolite, plein de bruits et d'odeurs, de gens très occupés et d'autres complètement oisifs au contraire, prétextes à bien des aventures. Le port peut n'être qu'un décor temporaire dans un scénario. Mais vous pouvez aussi en faire un élément fort de l'aventure, plus qu'un décor, une sorte de personnage multi-facettes, qui englobe le port et toute sa faune humaine et animale.

Alors, osez le port dans vos scénarios !



Pirates des Mers de Chine

Je n'ai peur que d'une chose, LA MER !
Orage des Sept Cieux, Troisième Tigre des Mers

La légende des pirates

Il existe des légendes sur les pirates, certaines sont romantiques, d'autres de magnifiques contes martiaux et certains sont carrément des rumeurs de tueurs sanguinaires. Les pirates écument les mers à bord de leurs navires, certains de ces bateaux sont aussi petits que des barques d'autres sont immenses et ressemblent à des palais.

Ces belles légendes font rêver les femmes mariées trop tôt et rêvant de se faire enlever par un gentilhomme au grand cœur. Les gouvernements ne rêvent pas de pirates, ils en cauchemardent. Nombreux sont aussi les marchands à avoir eu des sueurs froides en repensant en voyant des jonques armées jusqu'aux dents essayer de les arraisonner.

Mais qu'en est-il de ces légendes ? Sont-ils des héros romantiques ou des tueurs terrifiants ?

Ce que pensent les gens des pirates

La piraterie ait vu différemment selon les personnes concernées. La population sans argent vivant loin des côtes ne voit pas mal les pirates. Pour eux ce sont des hommes vivant de quelques rapines sur des bourgeois trop riches. Ces même bourgeois

et les magistrats côtiers en pensent l'inverse et font tout pour combattre ces hommes. Ils ont toujours voulu détériorer cette image romantique héritée de l'imagerie des wu xia.

Le code des pirates

Certaines rumeurs parlent d'un code des pirates. Cette légende donne la part belle à ces hommes et les font ressembler à des Wu xia des mers. On raconte qu'il serait à la base de toutes relations entre capitaines de navire. Quand on dit au peuple que les pirates ne respectent pas de tel code, celui-ci répond que seul quelques clans n'y obéissent pas ou l'interprète à leur manière.

Le code des pirates est composé d'une base solide. Il y a décrit que le chef du navire a toujours raison et que les mutins seront tous exécutés jusqu'au dernier sous la pire des tortures. Le code va bien plus loin car il y a décrit le droit du premier sang et celui sur l'échange de prisonnier volontaire.

Qui sont les pirates ?

Pourquoi devient-on pirate ? Est-on un pirate dès la naissance ? Devient-on pirate ? Il existe tellement de raisons de devenir un pirate qu'il serait impossible de toutes les noter ici (voici une liste : famille de pirate, enlevé et affamé la personne devient pirate par dépit, sans argent l'homme devient pirate par choix). On peut considérer que les pirates sont des personnes de deux sortes.

Il y a en premier, les individus qui sont en rébellion contre les royaumes combattants et leurs gouvernements. Ces personnes refusent de s'affranchir au légisme, au jiang-hu, au roi ou à un magistrat, tout ce

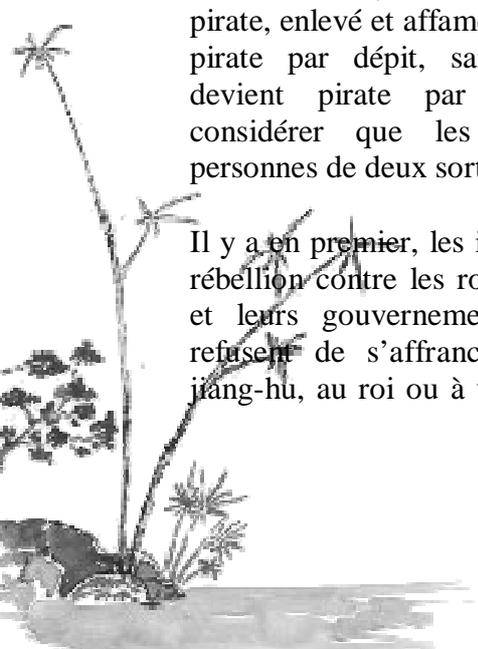
qui veulent c'est se gérer eux-même et pouvoir mener la vie qu'ils veulent. Les wu xia sont eux-même bien trop hiérarchisés pour être des vrais pirates, il faut qu'ils oublient leur pyramide de shifu, de maître, de clans et d'intrigues. Une fois libérés de ce joug, ils pourront devenir des vrais pirates. L'ironie fait que les pirates sont eux-même parfois soumis à une pyramide hiérarchisée avec des territoires découpés par bande, des chefs et des codes.

La deuxième catégorie ne représente pas ces hommes ivres de liberté. Ce sont des brutes, des guerriers, des hommes sans foi ni loi qui ne sont là que pour la rapine et le combat. Ces hommes sont des véritables machines, ils attaquent les navires et les villages côtiers. Certains attaquent même des villages à plusieurs kilomètres dans les terres. L'or, la gloire, les femmes, l'action et l'alcool sont les maîtres mots du mode de vie de ces pirates.

Il est cependant difficile de classer les pirates car chaque clan, chaque groupe, chaque navire, chaque pirate est différent. Il y a rarement des personnes identiques dans les 7 royaumes, il y en a encore moins dans le milieu des pirates.

Il existe différentes catégories de pirates, ce mot ne désignant en effet qu'une partie des membres de cette confrérie. Vous trouverez ci-dessous les différents types de personnes naviguant sur les mers :

Corsaires. Ces hommes sont sur les mers par choix. Ils sont payés et armés par le gouvernement d'un royaume. Leur but est d'attaquer les navires adverses, les villages côtiers ennemis et tout ce qui pourra porter atteinte au voisin. Voile Rouge (voir *l'Art de la Guerre*, p.71) a été pendant longtemps



un corsaire reconnu travaillant pour le Yan.

Forbans. Ces hommes sont arrivés sur les mers de différentes façons, ceci n'a plus d'importance à leurs yeux. Gredins violents et dangereux, ils n'ont aucun code et ne respectent que le chef le plus fort. On dit d'ailleurs que la durée de vie d'un chef n'est généralement pas très élevée.

Pirates. Voici les vrais et les plus purs que l'on nomme les pirates. Ces hommes ne sont pas des enfants de cœur, ils pillent et tuent mais toujours avec un seul but, s'enrichir. Cependant dans toutes ces boucheries, ils obéissent bel et bien à pseudo code de la piraterie qui est bien éloigné des rêveries des vierges effarouchées du continent.

Même les clans de pirates n'ont jamais eu de forces armées assez importante pour défier un royaume en de véritables batailles navales. Leur compétence se situe bien plus dans les attaques de navire isolé avec des abordages violents et sanglants. Pour ces raisons, les pirates ne sont jamais vraiment visibles par le commun des mortels, ils ne sillonnent pas les mers avec d'énormes flottes de guerre.

La réalité sur le code des pirates

En réalité, le code des pirates existe réellement mais il est bien éloigné du romantisme que certains pourraient leur donner. Il désigne tous les cinq ans les huit individus possédant la plus grande flotte. Ceux-ci seront désignés par le titre de

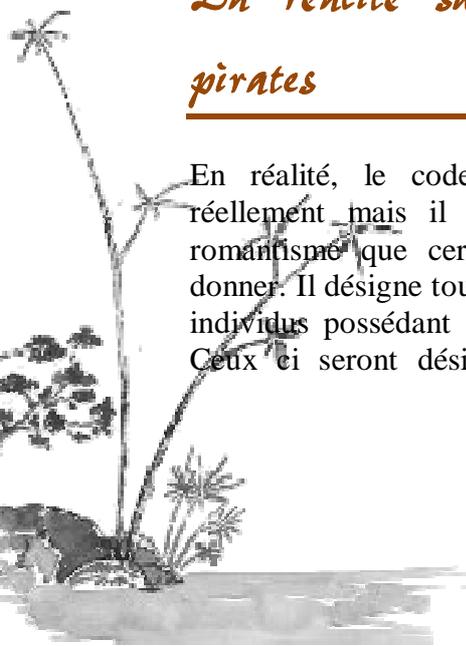
Tigres des Mers. Le premier d'entre eux sera bien évidemment celui qui aura la plus grosse flotte jusqu'au huitième qui peut n'avoir que quelques navires sous son contrôle. Chaque Tigre des Mers se voit alors attitrer d'un territoire divisé à la création du code. Ce territoire va de Joseon aux terres luxuriantes plus au sud du Chu.

Il est impossible de changer les titres durant ces cinq années. Il est par contre bien possible de tuer l'un des Tigres des Mers et de lui voler sa place. Il est par contre interdit qu'un Tigre des Mers ou un homme de sa flotte en affronte un autre. Le but est simplement de ne pas avoir une guerre complète entre les pirates qui les affaibliront assez pour que les royaumes côtiers les exterminent par la suite.

Ce vote a lieu sur l'Île de la Bête (voir les *Manuscrits de Linzi numéro 3*) sous la tutelle du maître des lieux. C'est LE seul lieu qui soit à l'abri des attaques des pirates et seul des centaines de pirates (dont les huit Tigres des Mers) savent exactement son emplacement. Pour les autres découvrant cela, il sera trop tard car ils mourront d'ici quelques minutes, seuls ceux qui ont vu le maître des lieux à l'œuvre peuvent comprendre.

Le code des pirates a été créé il y a moins de deux cents ans et n'a donc pas l'ancienneté des clans de Wu xia, mais il semble que le respect qu'inspire les Tigres des Mers est réel. Quiconque brisera ce serment sera la cible des autres Tigres des Mers et son territoire sera zone libre durant les années jusqu'à la prochaine élection.

La force du Code, c'est de flotter entre deux eaux, celle de rumeurs légendaires empruntées d'étiquettes Wu xia et la réalité et le besoin de régulariser une situation qui



avait dégénéré et qui avait bien failli faire sombrer la piraterie toute entière.

Il y a environ deux cents ans, *Ouragan contenu*, l'ancêtre du maître des lieux actuels de l'Île de la Bête était à la tête d'une flottille importante de navires pirates. Il avait aussi découvert et aménagé un lieu secret, perdu et inconnu de tous. Le fameux repaire actuel de l'Île de la Bête. Un pirate arriviste dont on tait le nom tant l'infamie était grande se mit vouloir jouer sur les deux tableaux. Il œuvrait comme pirate mais vendait aussi des informations à des corsaires. Mais *Ouragan contenu* découvrit cette fourberie. Il savait l'homme cupide et intrigant. Il comprit que la trahison des siens pourrait les mener tous à la perte, cette discorde commençait à faire des ravages. Les corsaires volant de victoires en victoires se montraient des plus audacieux. Les autorités, le vent en poupe se décidaient à investir des sommes considérables pour venir à bout de la piraterie. Les guildes bourgeoises soutenaient en masse dans le projet, devenant de puissants armateurs de navires corsaires.

Il devait agir. Il mit au point le stratagème suivant. Il réussit sans peine à approcher ce traître et lui proposer un territoire sur lequel il aurait le main mise totale. Il lui donna l'envieux premier territoire décerné au premier des tigres des mers. Il accepta sans formuler aucune réticence ou soupçon tant la mégalomanie l'habitait. *Ouragan contenu* répartit ensuite les autres territoires à d'autres pirates et les mit dans la confiance de son plan que voici narré.

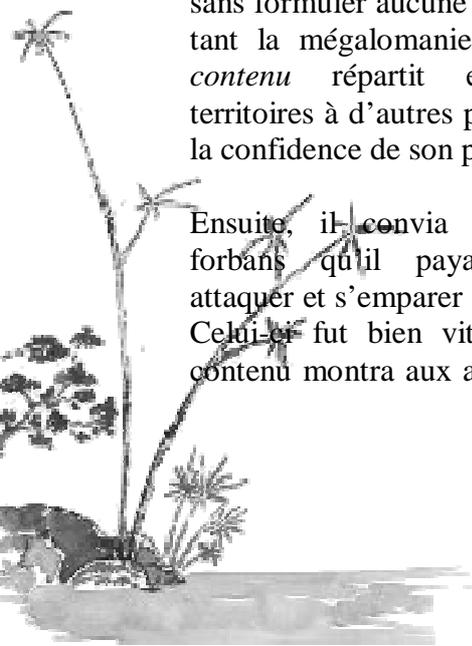
Ensuite, il convia et arma des petits forbans qu'il paya grassement pour attaquer et s'emparer des navires du traître. Celui-ci fut bien vite débordé. *Ouragan contenu* montra aux autres tigres des mers

des missives compromettantes qui révélaient la trahison. Devant tant de sagesse et pour le récompenser, les autres tigres de mer lui remirent l'autorité sur le premier territoire et entérinèrent le Code juste ébauché, celui qui avait servi de traquenard au pirate vendu.

Il est vrai que celui-ci s'est construit sur une ruse et une trahison, mais c'était pour le bien de tous... On glorifia son geste et on voua le gredin à l'oubli éternel. Ensuite les affaires reprurent et prospérèrent, chacun dans la zone qui lui avait été attribuée. Une porte fut laissée ouverte pour accueillir dans la confrérie les nouvelles forces en présence, dont la puissance leur permettait de rallier les Huit Tigres des Mers. Les autorités finirent faute d'informations valables - sans compter les embuscades subies suite à des rapports volontairement erronés - à se désintéresser des flots pour reporter leur attention sur le développement de leurs forces armées terrestres.

La vie de flibuste

Les pirates ont besoin de fonds pour réparer leur navire, se payer des armes, boire et vivre. Le meilleur moyen pour cela est de piller des navires adverses et de prendre l'argent. Toutefois il est rare que les navires transportent de fortes sommes d'or sonnante et trébuchante. Il y a surtout de nombreuses marchandises qu'il va falloir revendre. C'est ici que des bandes de pirate meurent ou naissent car si on n'arrive pas à vendre le groupe se dissout, si on arrive à trop bien vendre, on est de suite reconnu et le bateau sera attaqué par des corsaires ou des forces gouvernementales. Il faut donc des receleurs compétents et discrets pour pouvoir écouler de la marchandise. Le cas devient encore plus problématique quand il



s'agit d'écouler des objets illicites tel que des arbalètes ou des objets appartenant à des familles royales. De tels produits peuvent alors être vendus dans des cités côtières et se retrouver quelques mois plus tard au Wei, au Zhao ou au Qin, fort loin de l'endroit de leur accaparement.

Les planques des pirates

La plupart des pirates vivent dans des planques cachées sur des îles, dans des villages côtiers qu'ils rançonnent pour quelques semaines ou même quelques cités regorgeant de brigands. Il existe des milliers d'îles au bord des côtes des royaumes combattants, qu'il est impossible de contrôler. Il est même très dangereux de s'en approcher, car les roches et les bas-fonds foisonnent. Les villages qui ont le malheur de les héberger ne doivent leur survie qu'à la coopération de l'ensemble de la communauté (il n'y a pas forcément de violence sur les hommes.) En cas de manquement à cette règle ou pire si l'un d'entre-eux va prévenir les autorités, la vengeance des pirates sera terrible et la plupart des habitants risquent d'en pâtir. Les cités où les pirates se reposent sont rares et le seront de plus en plus avec l'avènement de l'ère terrible des Qin aux noires armées. Ces villes se situent pour la plupart au Yan et quelques-unes au Chu. Il en existe également au Qi, mais elles sont sous le contrôle des forces militaires de ce pays.

Les huit Tigres des Mers

Voici une description sommaire des huit Tigres des Mers, ceux-ci sont partiellement décrits pour que vous puissiez en faire ce que vous voulez.

Gao, le Maître des Mers, Premier Tigre des Mers

Gao est un homme dangereux. Né dans les milieux mafieux de Linzi, il apprit rapidement les arts mercantiles et ceux du chantage. Et c'est comme marchand véreux, qu'il fit fortune très malhonnêtement et devint l'un des hommes les plus riches de la ville. Un jour sortant d'un magasin des docks qui payait sa prime de protection, il vit la mer et sut que personne ne pourrait dompter cet élément, personne sauf lui. Il dépensa sa fortune et acheta des navires et loua les bras de la plus fine fleur de la piraterie. Il lâcha donc tout ce qu'il avait bâti en quelques années et s'en fut sur la mer. Son essor fut incroyable. A trente-deux ans, il fut proclamé Premier Tigre des Mers malgré son jeune âge. La légende oublie que trop le maître en piraterie auprès duquel Gao apprit la flibuste. Son nom est Tempête des Sept Cieux et c'est en le trahissant qu'il devint le grand maître des mers.

Sa suprématie est remise en cause par le fils de Tempête des Sept Cieux, Orage des Sept Cieux, assoiffé de vengeance, ainsi que par la concurrence du terrible Voile Rouge, puissant corsaire du Yan devenu pirate, sans compter l'attraction que provoque ses innombrables richesses sur tous les forbans du Zhongguo. Toutefois à tous ses concurrents, il manque une chose, la fortune colossale de Gao qui lui permet d'arroser généreusement pirates, corsaires, forbans, et également gouverneurs de cités et autres fonctionnaires lui accordant un pouvoir immense, des troupes nombreuses et des pieds à terre sur toutes les côtes.



Voile Rouge, Second Tigre des Mers

Voir dans l'Art de la Guerre, p.71 (dans les PNJ du Yan pour plus d'informations)

Voile Rouge a été un terrible corsaire servant le royaume du Yan avant de découvrir la fierté des pirates et leur fameux code. Il est alors devenu l'un d'entre eux. Après avoir longuement hésité entre ses obligations auprès de son pays le Yan en tant que corsaire et assouvir sa soif de liberté et d'élément marin en devenant pirate, il opte finalement pour la seconde (voir Tian Xia 2 : Tout sous le ciel p.59.) Il est alors élu au poste de Second Tigre à la place d'Orage des Sept Cieux. La crise terrible que cela engendra faillit tourner en guerre ouverte parmi les pirates en dépit du code. Finalement, malgré leur hostilité envers le corsaire, les tenants de la tradition l'emportèrent. Orage des Sept Cieux est devenu l'ennemi mortel de Voile Rouge, toutefois son charisme lui permet de fédérer des hommes de renom - et surtout une flottille plus importante que son adversaire.

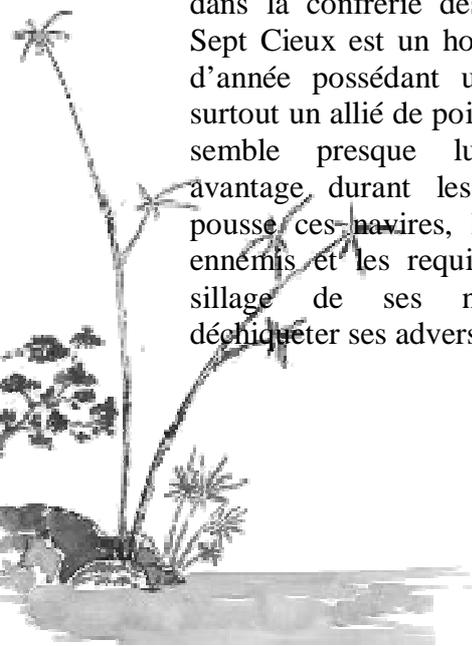
Orage des Sept Cieux, Troisième Tigre des Mers

Fils d'une légende, Orage des Sept Cieux vit dans l'ombre de son père. En effet, ce dernier demeura Premier Tigre des Mers pour près de quarante ans, un record absolu dans la confrérie des pirates. Orage des Sept Cieux est un homme d'une trentaine d'année possédant une forte armada et surtout un allié de poids, le destin. L'océan semble presque lui obéir, immense avantage durant les batailles. Le vent pousse ces navires, la foudre frappe ses ennemis et les requins se détournent du sillage de ses navires pour aller déchi

Cependant Orage des Sept Cieux a de plus en plus de mal pour fédérer ses hommes autour de lui. Ils lui reprochent sa haine obsessionnelle à l'encontre de Gao Maître des Mers, le Premier Tigre, meurtrier de son père, et plus récente, celle à l'encontre de l'ancien Corsaire Voile Rouge qui lui a ravi sa place de Second Tigre, et qui a d'autant retardé l'accomplissement de sa vengeance. Son comportement ombrageux, ses apartés colériques, lui coûtent bien des hommes au profit surtout des Premier, Second et Quatrième Tigre. Sa force militaire risque de tomber au 5ème échelon à la prochaine proclamation des Tigres des Mers. S'il est vrai qu'Orage des Sept Cieux parle tout seul, il n'est cependant pas fou. Son père, Tempête des Sept Cieux, n'est pas mort (il a plus de cent ans et semble être un sombre Fangshi maîtrisant l'exorcisme et l'alchimie interne). Il attend sur un trône caché au sein d'une île que son fils lui apporte le corps de Gao pour qu'il puisse le torturer lui-même. Il n'est pas encore au courant de la débâcle de son fil face à Voile Rouge et c'est ce qui rend son fils si anxieux, il ne pourrait survivre si son père le découvrait.

Tong Po, Quatrième Tigre des Mers

Voici le plus sanguinaire et le plus terrible des pirates de cette époque, Tong Po n'est que le Quatrième Tigre des Mers et n'en a cure. Son but est d'assouvir ses désirs et de devenir une légende. On murmure qu'il serait à l'origine du dernier raid contre le royaume du Chu. La seule chose l'empêchant encore d'avoir une force armée considérable est sa haine des wu xia et son refus de les engager. Il les mépriseraient, car ils seraient trop indépendants à son goût. La vérité est tout autre. Un jour il débarqua sur une île inconnue. Plusieurs centaines de ses hommes installèrent un campement jusqu'à



que cinq individus descendent des montagnes environnantes. En quelques minutes, la plupart de ces hommes furent décimés. C'est la seule fois que Tong Po a fui un combat, apeuré comme un jeune agneau. Il s'est toujours juré de retrouver cette île et ces cinq Wu xia (voir le premier roman de *Qin : le Secret des Masques*). Depuis il n'a de cesse de combattre et de se faire un nom en tuant, violant, pillant et saccageant son territoire. Il gère la portion nord du Chu et cette zone est devenue la plus dangereuse. Tong Po en est très content car il espère sous peu pouvoir combattre contre les fameux Sacrés du Ciel.

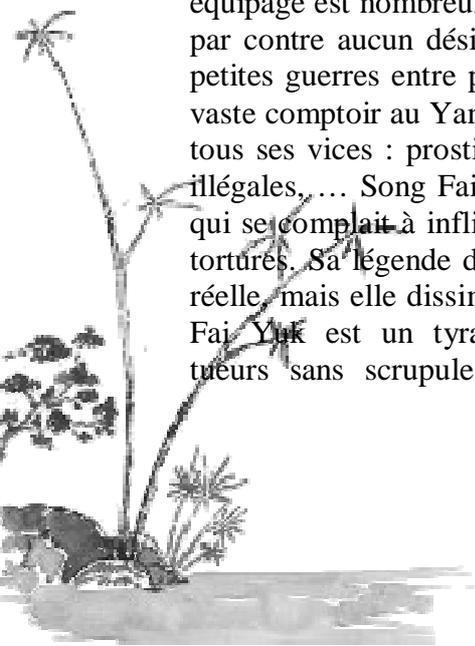
Song Fai Yuk, Cinquième Tigre des Mers

Puissant chef de guerre, Song Fai Yuk est un redoutable combattant et un grand meneur d'homme. Son crâne rasé signifie son rejet du formalisme envers les ancêtres et la famille. Entièrement tatoué de monstres marins, il aime à dire qu'il y en a un pour chacun des monstres qu'il a tué en mer. Song Fai Yuk est un homme qui ne juge les autres que par leur courage et leurs actes. Âgé d'une quarantaine d'années, Song n'est plus réellement un pirate mais plutôt un corsaire, il aime les contrats difficiles et les défis. Son but est de nettoyer les mers de tous les monstres et il se fait payer une fortune pour ça. Son équipage est nombreux et compétent. Il n'a par contre aucun désir de rentrer dans les petites guerres entre pirates. Il possède un vaste comptoir au Yan où il aime à exercer tous ses vices : prostitution, marchandises illégales, ... Song Fai Yuk est un monstre qui se complait à infliger à autrui les pires tortures. Sa légende de chasseur marin est réelle, mais elle dissimule le fait que Song Fai Yuk est un tyran qui s'entoure de tueurs sans scrupule. Il a pour but de

devenir une légende par la gloire, et certainement par l'honneur.

Ching Kuan, Sixième Tigre des Mers

Sous ce nom d'homme se cache en réalité une femme, Chi Kuan portait autrefois le nom de Yii Kuan. Cette femme possédait un bordel en plein Linzi et travaillait dur pour se faire un nom dans ce bouge. Réputée pour son autorité, elle avait la main-mise sur toutes ses filles et ses gardes. Mais comme toujours, il y avait une faille dans son plan. Yii Kuan fut violée et sa bâtisse brûlée. La fin d'une époque et la mort de Yii Kuan, le début du massacre et de la naissance de Ching Kuan. Prenant le peu d'argent qu'elle avait mis de côté, elle s'enfuit sur un navire accompagnée du peu d'hommes qui lui restait fidèle. Femme à la plume réputée dans les milieux nobles sous un autre nom (Tia Kin), Ching Kuan avait perdu tout espoir de pouvoir vivre normalement. Durant sa fuite, elle fut attaquée par un bateau de pirates, toutefois ses hommes réussirent à vaincre leurs ennemis. Puis ce fut à leur tour d'attaquer d'autres bateaux pour survivre. Ching Kuan ne possède aujourd'hui qu'une dizaine de navires mais tous ces hommes lui sont dévoués. Voguant sur les mers, elle est la seule à accepter les femmes parmi son équipage et la plupart de ces membres du sexe féminin sont toutes des Wu xia ayant fui la terre ferme. On pourrait la croire errante et sans objectif, rien n'est plus faux. Ching Kuan veut ouvrir une nouvelle voie dans le monde, celui de la fin des temps. Fervente croyante dans les arts anciens, elle est aussi un membre de la secte du Ciel Incliné. Elle tue encore et encore tout en gardant une image de « femme noble. » Elle est actuellement en négociation avec Song Fai Yuk et Orage des Sept Cieux pour bâtir les prémices d'une révolte et détruire ce code



des huit Tigres des Mers. Ainsi, elle pourra tuer sans compter et la mer deviendra le lieu d'une immense et terrible bataille.

Serpent des Profondeurs, Septième Tigre des Mers

Ce gremlin est un vil fourbe qui a volé la place de son capitaine de navire en l'empoisonnant. Véritable fou, cet homme à la barbichette démesurée a une passion pour les jolies femmes et particulièrement pour celles tout juste nubiles. Petit capitaine sans envergure, Serpent des Profondeurs ne restera ni Tigre des Mers ni même capitaine pour longtemps. Il a assassiné son maître et tout le monde le sait. Il refuse actuellement d'être jugé et envoie ces hommes et ces navires combattre contre les autres Tigres des Mers qui ont le droit de piller son territoire vu qu'il a trahi le code des pirates. Sa flottille a été ravagée et Serpent des Profondeurs se cache, il sacrifie la plupart de ces hommes pour essayer de survivre. Serpent des Profondeurs a rencontré il y a peu un militaire du Qi qui lui a promis la protection de son royaume s'il donnait la localisation de l'Île de la Bête. Il hésite encore mais il sait que sa vie ne tient qu'à un fil, soit il trahit la confrérie des pirates qui l'a quasiment élevé soit il garde le secret mais périra par sa main.

Guerrier des Douze, Huitième Tigre des Mers

Guerrier des Douze est un idéaliste à la tête de trois navires. Ancien Wu xia du Qin aujourd'hui reconverti dans la piraterie, cet homme au cœur noble et valeureux veut donner une image lissée des pirates et fait tout pour ça. Il a pour objectif d'exterminer la plupart des pirates indépendants vivant sur son territoire, alors que les autres Tigres des Mers s'en accommodent contre

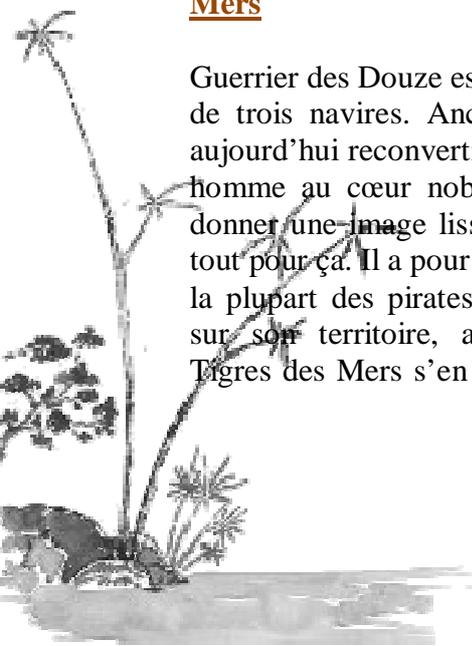
un généreux pourcentage. Véritable tueur de pirate, il est mal-aimé de ses compères et l'assume complètement. Pour lui, seule la sécurité importe et il est prêt à tuer pour faire respecter ses vœux de protection de la population. Rétribué pour sa protection, Guerrier des Douze n'est pas bien éloigné des pirates, car il aspire à une autorité absolue sur son équipage et son désir de tout gérer en fait un dangereux criminel en puissance. Pour l'instant son idéal l'emporte encore dans l'image qu'il donne de lui, toutefois, ce n'est qu'une question de temps avant que les gens se rendent compte que Guerrier des Douze n'est qu'en fait qu'un bourreau sans cœur.

Les Tigres des Mers appartiennent aux MJ vous pouvez vous les approprier et les modifier. *Qin : les Royaumes Combattants* est votre monde.

La jonque

Les jonques chinoises possèdent une forme inspirée du canard. On y retrouve aussi une certaine similitude avec le bambou, notamment avec ses compartiments, tels les nœuds de celui-ci. L'œil peint sur la coque devait permettre de suivre la bonne route.

La coque est de grande largeur avec un faible tirant d'eau. Elle possède de nombreuses et solides cloisons étanches. Il n'y a pas de quille, c'est une sorte de cadre horizontal. Elle glisse sur l'eau. C'est un gros dériveur avec une dérive sabre percée de trous en forme de losanges. Le premier compartiment n'est d'ailleurs étanche qu'à l'air. Des trous percés en dessous permettent à l'eau de mer d'y pénétrer. En s'inclinant, l'eau y rentre et comprime l'air ce qui freine le mouvement de tangage progressivement. Quand l'avant alourdi



s'élève, le caisson se vide lentement et son ascension est ralentie. C'est une sorte d'amortisseur de tangage. A l'arrière, on retrouve le même dispositif.

Le gréement (voiles) est complètement latté. Cette disposition permet à la voile d'être repliée toute seule en accordéon très simplement. A l'inverse, de petits treuils de manœuvre permettent d'hisser celle-ci très rapidement.

Pour rappel, le Meneur de jeu trouvera également des informations aux pages 86 et 265 du Livre de base sur le transport fluvial et les durées de voyages.

Par rapport à l'aide de jeu *Bataille navale*, la jonque est considérée comme un **voilier léger**.

VM : 6 Protection : 4 Solidité : 40

Credit

<http://www.mandragore2.net/dico/lexique2/lexique2.php?page=jonque>

Vie maritime

Introduction

Dans cette section, le Meneur de jeu aura l'occasion de découvrir quelques renseignements généraux sur la navigation et les trames maritimes.

Je tiens à remercier les interventions de certains membres du forum qin.tharaud.net pour leurs précieuses informations qui ont servi à rédiger la section de la « Navigation en général ». Ils sont repris aux crédits de ce supplément en idées additionnelles.

L'Art de la Navigation

On vous apporte ici quelques informations générales sur les traversées en mer, ce qui se faisait à l'époque antique, ce qui ne doit pas différer beaucoup des pratiques maritimes de nos chinois du Chu, Qi et Yan et des habitants du Joséon.

Les tâches habituelles à effectuer à bord s'organisent de la même manière.

On navigue de jour et les navires restent à peu près immobiles la nuit tombée. On fait le point à intervalles réguliers pour estimer la marche du navire et sa position. On organise des quarts, des roulements de personnel entre ceux en service et au repos. Les repas sont pris autant que possible à heure fixe pour maintenir un rythme régulier à bord. Le meilleur repas avait lieu le soir, parce que l'il était impossible de voir ce que l'on mangeait. En cas de disette, faites la chasse aux rats.



Discipline

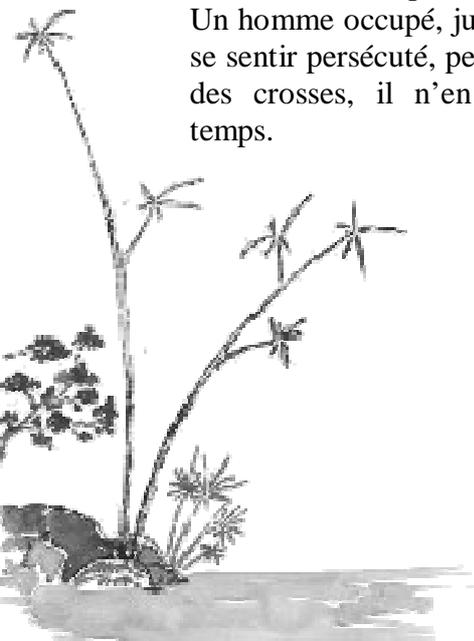
La hiérarchie est plus ou moins marquée selon la taille des embarcations et les coutumes locales. Les punitions aux manquements à la discipline diffèrent selon les peuples, toutefois partout les rébellions contre l'autorité et a fortiori les mutineries sont sévèrement sanctionnées.

Considération générale

durant la traversée

Dans un navire, l'espace « libre » est très réduit, puisqu'il est inutile. L'essentiel est prévu pour la cargaison. Les marins vivent donc les uns sur les autres. C'est le règne de la promiscuité, l'absence d'intimité, à part pour les plus hauts officiers et leurs éventuels hôtes de marque qui disposent à cet effet de cabines personnelles fortement réduites néanmoins et se révélant être meublées au minimum vital... Un navire est donc un univers de tensions humaines très fortes, quasiment un univers carcéral.

A ce titre, la discipline est tout aussi importante que le rythme d'activité à maintenir. L'oisiveté dans un espace aussi clos n'est pas conseillée. Elle amène les tensions, les disputes et autres querelles. Un homme occupé, juste assez pour ne pas se sentir persécuté, pense moins à chercher des crosses, il n'en a pas vraiment le temps.



Quelques touches d'ambiance

Un navire, c'est aussi des bruits continuels : le vent dans les cordages, le bois qui craque, les voiles qui claquent, etc.

Un navire, c'est aussi mille et une odeurs. Certaines agréables si les marchandises dégagent des parfums délicats, mais la plupart sont désagréables : les odeurs corporelles de l'équipage, celles des animaux vivants embarqués pour servir de nourriture à l'équipage au long du voyage, les eaux qui croupissent au fond du navire, les tissus qui ne sèchent jamais et moisissent parfois, etc.

Navigation fluviale

Voici deux moyens de faire progresser une embarcation sur un fleuve.

Profiter du sens du courant

La force du courant est utilisée pour faire avancer les embarcations quand le sens est favorable.

Le courant d'un fleuve va généralement de l'amont vers l'aval, mais pas partout ni tout le temps ! Dans la partie basse du fleuve, l'estuaire est soumis à l'influence de l'océan, si celui-ci est un océan à marées : le courant dans la partie aval du fleuve s'inverse lors de la marée montante, et reprend son sens normal à la marée descendante.

Avancer à contre-courant ou à contre-vent

Quand le sens du courant est contraire, le navire est halé, quand c'est possible, grâce à un cordage tendu jusqu'à la rive où se tiennent des hommes ou des bêtes (mules, boeufs, etc.) qui vont tirer dessus et faire avancer le navire à contre-courant.

Quand il n'est pas possible de le haler depuis la rive (rivière encaissée, rives encombrées de rocs ou d'arbres, etc.), les marins peuvent faire avancer le navire en utilisant des perches qu'ils "plantent" dans le fond de la rivière et sur lesquelles ils appuient.

Si le fleuve est profond et que le recours à des perches n'est pas possible, alors on peut utiliser l'ancre du navire :

- le navire s'ancre dans le fleuve;
- une barque, une chaloupe, transporte une deuxième ancre du navire vers l'amont puis la jette à l'eau;
- la première ancre est remontée, les hommes sur le navire tirent alors sur le câble (ou la chaîne) de la deuxième ancre, soit à la main, soit en utilisant un système démultipliant leurs forces (des poulies ou un cabestan, par exemple);
- lorsque le navire est arrivé à la verticale de cette deuxième ancre, la chaloupe va jeter la première ancre (qui avait été remontée) plus en amont;
- et on recommence le cycle.

Cela s'appelle « se touer sur une ancre ».



Péripéties maritimes

Durant la traversée des PJ, on peut en parsemer de plusieurs types que je regroupe et vous propose ci-dessous.

- ❖ Des cataclysmes naturels, tempêtes voire tsunami, faisant dériver le navire. La fin du cabotage, place à la haute mer et tous ses dangers, mystères, difficulté et diverses aggravations ou avaries.
- ❖ Des manœuvres où les bras des PJ seront requis et des avaries : voies d'eau à colmater et écoper, mât brisé, voiles déchirées à changer, cordes lâchant, et enfin surprise à retardement nourriture gâchée, moisie ou dévorée par les rats.
- ❖ Être marin est un métier dangereux. Blessures voire morts accidentelles ne sont pas rares, quelques PNJ ou Spires peuvent être sacrifiés en ce sens pour faire comprendre la dure et dangereuse réalité aux PJ. La tension risque de monter d'un cran et les relations seront d'autant plus dures à maintenir. Les fangshi à bord pourraient très bien se voir accuser de tous les maux et devoir faire face à la vindicte des marins à bout de nerfs.
- ❖ Le commerce peut facilement basculer dans la piraterie dans un rapport de force supérieur, en situation avantageuse. Le navire en position de faiblesse pourrait voir arriver d'autres bâtiments plus grands ou mieux portants lui porter secours ou au contraire, le prendre d'assaut. Le doute, la crainte sont

permis, la pression devrait grimper d'un échelon. L'inverse est tout à fait plausible aussi !

- ❖ Des naufrageurs, de pauvres villageois alliés à de bandits, qui les soirs de tempête allument de grands feux pour attirer les vaisseaux dans des écueils où ils s'échoueront pour ainsi les piller ou réduire l'équipage survivant en esclavage. De jour, un pauvre village de pêcheurs pourrait droguer voire enivrer l'équipage pour ensuite tenter de les massacrer, prendre leur navire et quitter leur île maudite ou s'enrichir et améliorer leur ordinaire.

Le fantastique

Sans compter les créatures et animaux fantastiques présents dans le MAF, on peut inclure une touche de fantastique, tout en nuance, sans même les rencontrer, faites bruiser l'équipage de toutes sortes de rumeurs source de conflit dans cet huis clos.

Le bateau fantôme

De nuit, les PJ croisent un navire tout feu éteint. Une illusion complexe et performante (provoquée par son équipage fantôme) lui donne l'aspect d'un bâtiment navigable alors qu'il est vieux et délabré, las de voguer sans but par tous les temps. Sans un manœuvre audacieuse et inextrémis, le bateau des PJ pourrait bien s'y heurter, sombrer et être obligé de grimper à bord pour sauver leur peau. Tout à son bord est ramé, croupi, moisi, pourri, et. Les dernières notes du capitaine font état d'une importante cargaison à livrer avant que le bateau n'ait été attaqué par des pirates, son équipage massacré. Il y a une

bonne dizaine de fantômes à son bord, désireux pour que leur âme soit délivrée que cette marchandise soit livrée à bon port. Il s'agit de manuscrits précieux qui n'ont cependant pas attiré l'attention des pirates illettrés. Au choix du Meneur de jeu, il peut s'agir peut-être d'une ancienne technique martiale. Mais avant tout, le combat risque d'être rude face à ces revenants particulièrement agressifs. Pendant l'attaque des uns (comme des Sbires), des autres peuvent tenter une *Possession* ou un *Vampirisme* (pouvoirs surnaturels) sur tout ou partie des PJ, pris par surprise.

Wu contre Yue sur mer

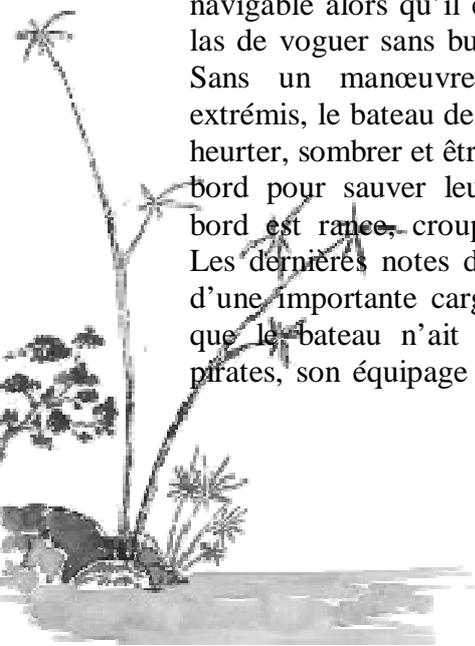
Déroulement de la bataille

Le Wu attaque le Yue lors d'une bataille navale vers 512 avant JC (?). Le Yue ne veut pas l'aider à attaquer le Chu et il préfère le voir anéanti avant de se lancer dans plus grande bataille.

- ❖ Fu Chai, jeune et inexpérimenté officier du Wu part avec Bo Pi (général renégat du Chu) affronter les navires de Yuan Gai et Zong Ji du Yue.
- ❖ Yuan Gai s'en prend à Bo Pi tandis que Zong Ji attaque Fu Chai. Ce dernier est vite débordé et doit battre en retraite. Inexpérimenté, il perd pied. Il recule.

« *En feignant l'incompétence, on pousse l'ennemi à l'arrogance.* »

- ❖ Tandis que Bo Pi prend la mesure de Yuan Gai, Zong Ji, trop confiant, trop arrogant, malgré les ordres de rester groupé, poursuit Fu Chai, battant la retraite.



- ❖ Zong Ji tombe dans le traquenard tendu par Sun Tzu. Zong Ji se fait prendre en tenaille par Wu Ziwu et Fu Gai du Wu. Le vent contraire ne lui permet pas de battre en retraite et Yuan Gai a été décimé par Bo Pi, plus expérimenté. Il se fait réduire en pièces.
- ❖ La jonque royale du Wu (He Lu et Sun Tzu) accompagnée de Wu Zixu, Fu Gai et Bo Pi part à la rencontre de l'escadre du souverain du Yue, Yun Chang, fort d'une escadre d'une dizaine de navires.
- ❖ Devant ses généraux anéantis, il ne peut que de se rendre.

Remarques et observations

Des planches sont tendues pour accéder aux navires adverses. A partir des balustrades des navires ont fait déferler les hommes. Un ponton (de forme droite) sans balustrade permet d'arriver à hauteur des bastingages ennemis. L'avant (en forme de pointe) est parfois muni d'escalier pour grimper vers le navire adverse.

Crédit

Li Zhiqing et Li Weimin, *L'Art de la Guerre Sun Tzu*, tome 3, Editions du temps / collection Toki (en français) , 2007 et pages 95 et suivantes (Manhua).



Bataille navale

Preamble

Cette aide de jeu a pour vocation de permettre au Meneur de jeu de pouvoir faire vivre à ses PJ des batailles navales dans l'univers de Qin.

Notes pour le Meneur de jeu
Il trouvera ici une façon d'aborder les choses. Celle-ci n'a rien d'officielle, elle se veut fidèle au système de règles et à quelques repaires et cohérences par rapport à celui-ci.

Évoquons aussi un style de combat propre à la marine, les *Griffes des Rois-Dragons* (poignard) développé par les marins du Qi (page 51, AdG). Celui-ci peut être utilisé par quelques PNJ notables.

Ce texte comprendra deux abréviations majeures et récurrentes : **AdG** pour le supplément de Qin sur l'Art de la Guerre et **LdB** pour le livre de base de Qin, les Royaumes combattants.

Royaumes combattants

La force navale sert essentiellement à escorter les navires marchands, à protéger les côtes d'attaques de pirates et à parfois soutenir l'assaut d'un port ou d'une cité côtiers. On s'en sert aussi comme patrouilleurs sur les fleuves et canaux.

Chu

Leur flottille sert principalement à protéger leurs navires marchands des nombreuses attaques des pirates. La formation

généralement adoptée est un groupe de 3, 5 voire 7 navires dont un lourdement armé.

Qi

Le Qi a placé ses atouts sur ses propres navires. A savoir, des machines de guerres embarqués et des hommes équipés d'arbalètes à répétition.

Yan

La flotte du Yan compense son manque d'armement par une escouade de petits navires rapides et favorise l'abordage.

Tactiques

Le Meneur de jeu trouvera ci-dessous quelques généralités et particularités tactiques en la matière.

En général

Comme les romains, les chinois tentent de favoriser une certaine forme de combat terrestre sur mers. On procède à une course poursuite suivie d'un échange de tirs nourris de l'artillerie et pour finir un abordage sanglant et meurtrier où tous se battent au corps à corps.

Particularité

On utilise des pots enflammés et des flèches enflammées afin d'incendier le navire ennemi (page 33 de l'AdG).

Machines de guerre

Des machines de guerre sont embarquées sur les navires tels que les **balistes géantes**. Les rostres des navires peuvent

être employées comme des **béliers**. Plus d'informations aux pages 32 et 33, AdG.

Artillerie

On aménage des plates-formes d'archers ou d'arbalétriers pour faire pleuvoir un déluge de projectiles en tout genre (pots enflammés par exemple).

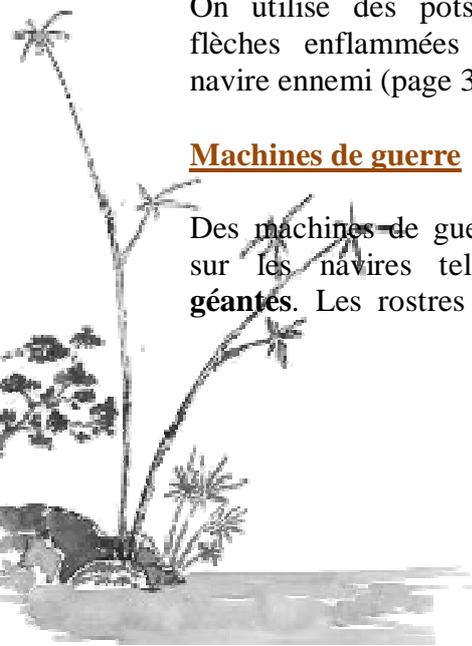
On considère que l'artillerie touche d'abord les hommes en armes puis l'équipage. Sans équipage, le navire est en perdition.

Type de navires

Le Meneur de jeu trouvera ci-dessous les principaux navires de l'époque. Certains navires comblent leur lenteur par un armement lourd, tandis que d'autres très maniables et rapides sont idéals pour les escarmouches. Certains navires sont destinés à un usage particulier. En ce qui concerne la course poursuite sur mer, certains navires assurent un avantage sur d'autres grâce à leur maniabilité et rapidité.

Gros voilier

Ils servent soutenir l'assaut d'une cité portuaire. Ils sont lourdement armés d'artillerie en tout genre ou de machines de guerre. Leur vitesse est moindre mais leur puissance de feu redoutable. Il y a une centaine d'hommes à son bord, dont la moitié sont des soldats. Le reste est constitué de marins et de servants des machines de sièges.
VM : 3 Protection : 6 Solidité : 120



Voilier léger

On les utilise pour des escarmouches comme la cavalerie sur terre. Leur armement est nul mais leur vitesse et maniabilité sont grandes. Il est bien dur de les rattraper. Elles servent comme patrouilleurs sur les fleuves et canaux. On considère que les jonques pirates sont similaires à des voiliers légers. Il y a une quarantaine d'homme à son bord, dont la moitié sont des soldats. VM : 6 Protection : 4 Solidité : 40

Galère

Elles sont généralement employées pour la surveillance des côtes. Il peut se mouvoir sans vent et est souvent équipé d'un rostre similaire à un **bélier**. Il y a à peu près deux cent d'hommes à son bord, dont le quart sont des soldats, le reste étant constitué de rameurs. VM : 4 Protection : 4 Solidité : 80

Types d'effectif

En résumé, sur ces navires, il y a des soldats, des marins et des servants pour le maniement des machines de guerre.

Marins

VM : 2 VU : 2

Servants

VM : 2 VU : 1

Soldats

VM : 1 VU : 4

Bonus de Poursuite

Le Meneur de jeu est invité à lire le résultat de ce tableau. Le résultat influencera le test de **Course poursuite en mer** décrit plus loin.

Bonus de Poursuite

Nav. Poursuivant Nav. Poursuivi Bonus

Gros voilier	Gros voilier	0
Gros voilier	Voilier léger	-2
Gros voilier	Galère	-1
Voilier léger	Gros voilier	+2
Voilier léger	Voilier léger	0
Voilier léger	Galère	+1
Galère	Gros voilier	+1
Galère	Voilier léger	-1
Galère	Galère	0

Le Capitaine qui effectue le test est celui du navire poursuivant.

Bataille navale

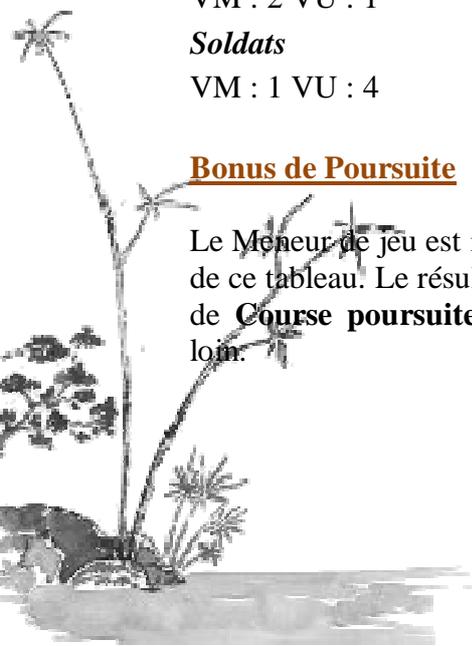
Le Meneur de jeu est invité à se baser sur les règles données dans l'AdG. On étudie ici globalement les similitudes et en détails les particularités.

Similitudes

On se réfère entièrement à l'AdG en ce qui concerne le corps à corps et l'attaque à distance.

Voici le memento de bataille.

- 1 Déterminer l'Echelle de bataille (Duré et Effectif de base)
- 2 Déterminer l'Art de la guerre (nombres d'Ordres)
Test de bataille (Initiative). Au début de la bataille seulement, l'Initiative ensuite
- 3 n'est plus question de Test mais de conséquence du Tour de bataille précédent.



4 Evaluer la situation

Donner des Ordres (+ Manoeuvres
5 éventuelles (Test de Commandement
Requis)

6 Appliquer les Ordres

7 Action des Héros (Attitude / Yy)

8 Tant qu'il y a des Ordres à donner, on
reprend l'ordre 4 > 7

Particularités

Course poursuite sur mer (page 97 de l'AdG en ce qui concerne la poursuite terrestre).

Celui-ci a pour but de déterminer si les navires se rejoignent et si un abordage est envisageable (combat « terrestre » au corps à corps). Notons que pendant cette phase, les artilleries (archers ou arbalétriers) ou les machines de guerre peuvent occasionner des attaques à distance.

Le Capitaine de la flottille (Général) effectue un **test de Bois + Navigation contre un SR de 5 + le Niveau en Navigation du Capitaine adverse + Bonus de Poursuite (voir types de navires – tableau)**.

Un échec indique qu'il n'a pas été possible de rejoindre le navire ennemi. La poursuite continue. Le SR augmente d'un cran néanmoins, le navire adverse ayant pris de l'avance.

Un succès indique que le navire a réussi à rattraper l'autre. L'abordage peut commencer.

Un équilibre Yin/Yang permet d'obtenir un bonus de +1 à +3 au Test de bataille. Le bonus reste à la discrétion du Meneur de jeu.

Un échec critique implique un arrêt immédiat de la prise en chasse. Une avarie,

un contretemps, une manœuvre d'évasion audacieuse, une météo devenue capricieuse fait cesser celle-ci.

Bélier. En cas de poursuite réussie, il occasionne un sérieux coup dans la coque du navire ennemi. Celui-ci est immobilisé à l'instant et menace de sombrer à tout instant. On considère que toutes les Unités à son bord, sous le choc et la crainte de couler sont Désorganisées (page 96 de l'AdG).

Un Meneur de jeu, en cas d'équilibre Yin/Yang peut décider que le navire est gravement touché et va **sombrer** corps et âme en 1d10 tours de bataille. Lorsqu'un navire sombre, ses Unités sont en Déroute (page 96 de l'AdG).

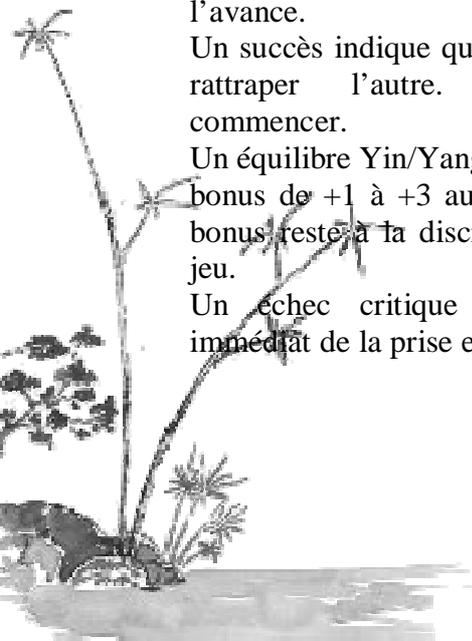
Vaincre. Sur mer, cela ne peut se traduire que par deux attitudes :

- L'extermination d'une armée par l'autre,
- L'armée adverse dépose les armes. Elle ne peut battre en retraite ni vraisemblablement partir en Déroute.

De plus, **dans un archipel d'îles et d'îlots**, le Capitaine de pirates ou de marins du Joséon, vu sa connaissance du terrain et de son don de se perdre dans ce labyrinthe, bénéficie d'un bonus de +2 au test de Course poursuite s'il se retrouve dans ces conditions.

Synopsis

Le Meneur de jeu trouvera ci-dessous deux synopsis plutôt développés pour lancer ces PJ au cœur des batailles navales tout en quittant le sillage d'un vulgaire « Touché ! Coulé ! ».



En pleine mer

Les PJ sont à bord de patrouilleurs côtiers veillant à ce qu'aucun pirate ne vienne troubler les rivages paisibles du Chu assaillis régulièrement par des pirates.

Ils dirigent une flottille de trois navires, composée de deux voiliers légers et d'un voilier lourd ayant à son bord des arbalétriers et des hommes du régiment Yue sur les 2 autres navires.

Soudain trois jonques pirates sont aperçues attaquant un navire marchand.

En ce qui concerne les pirates, on les considère comme des hommes du Joséon (page 110 de l'AdG).

Chef pirate (résumé)

Aspect : Métal 3, Bois 3, Eau 2, Terre 2, Feu 2

Talents : Art de la guerre 1, Commandement 2 et Navigation 3

Sur fleuves ou canaux

Ce synopsis se basera essentiellement sur la véritable et historique bataille de Xiakou.

La Bataille de Xiakou (ou Miankou) prit part au printemps de l'an 208 durant la dynastie Han en Chine antique. Plus précisément à Xiakou (aujourd'hui Wuhan, Hubei), dans l'ancien district de Jiangxia, à l'est de la province de Jing.

Les deux forces qui s'opposèrent furent celle du seigneur de guerre **Sun Quan (Wu)** à l'attaque et celle de **Huang Zu (Han)**, Grand Administrateur de Jiangxia et lieutenant de **Liu Biao**, à la défense.

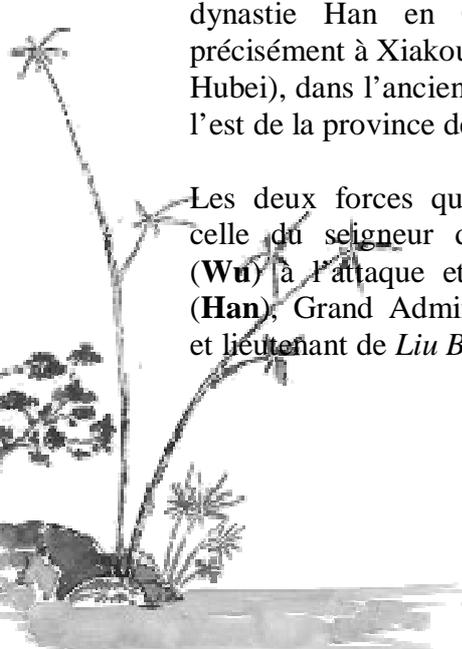
Le royaume de Wu est l'un des royaumes de la période des Trois royaumes. Il était situé au Sud du Yangzi Jiang dans la région des actuelles Nankin, Shanghai et Suzhou, à l'emplacement de l'État de Wu de l'époque des Printemps et des automnes. La capitale se trouvait près de Suzhou.

Le pays, contrôlé depuis longtemps par la famille Sun, retrouve son indépendance à la chute de la dynastie Han. Le roi Sun Quan se déclare empereur de Chine en 222 pour contrer les prétentions du royaume de Wei dirigé par Cao Pi et du royaume de Shu dirigé par Liu Bei. Surnommé l'« Empire rouge », Wu se montre un adversaire plus redoutable que Shu, mais est conquis par le Jin (nom pris par Wei après l'usurpation du pouvoir par un ministre) en 280. Des envoyés du royaume de Wu furent les premiers Chinois à entrer officiellement en contact avec des aborigènes de Taiwan.

Le Meneur de jeu choisira dans quel camp, il fera évoluer les PJ, et à quel titre.

En l'an 208, **Sun Quan** lance une offensive contre Xiakou où son commandant **Zhou Yu** est assigné à l'avant-garde des troupes. L'enjeu de la bataille est de taille car il s'agit d'un point stratégique pour le contrôle du bassin centre du Yangzi.

Huang Zu (défenseur) déploie deux bateaux recouverts de peau de boeuf en face de Xiakou afin de défendre l'accès au canal et ancre ceux-ci avec l'aide de deux grandes cordes de cuir reliées à des pierres. Sur ces embarcations sont postés près de mille hommes équipés d'arbalètes tirant sur l'ennemi. Les flèches tombent comme la pluie et maintiennent l'armée de **Sun Quan** à distance.



L'effectif de Huang Zu (1 000 hommes)

1.000 arbalétriers lourds (répartis en 2 unités de 500 hommes)

VU : 5 VM : 1

Dong Xi et Ling Tong, tous deux placés à l'avant-garde sous la bannière de *Sun Quan*, dirigeant chacun une mince force comptant une centaine de volontaires munis d'armures doubles.

L'effectif de Sun Quan (200 hommes en avant-garde)

200 miliciens volontaires (répartis en 2 unités de 100 hommes)

VU : 3 VM : 2

Montés à bord d'une grande barge, ils chargent les bateaux de couverture et Dong Xi coupe les cordes à laquelle sont reliées les ancres. Conséquemment, les bateaux sont emportés en aval et l'armée de Sun Quan peut enfin avancer pour mener l'attaque.

Il serait judicieux de placer nos Héros au sein de cette avant-garde où ils pourraient se distinguer glorieusement.



Périple maritime

Introduction et présentation

Cette mini campagne est présentée sous forme de synopsis détaillés, complétés par une section « amorce » et « développements ». Elle requiert du Meneur de jeu quelques arrangements et un peu de travail, mais néanmoins elle devrait rester jouable sans trop d'efforts. Vous êtes invités à l'agrémenter de quelques péripéties maritimes ou de considérations générales sur la navigation.

Elle s'articule en trois étapes narratives et porte sur une tentative de discréditation contre l'employeur des PJ, chargés d'escorter et mener une cargaison du Yan vers les états du Joséon.

Première étape : A quai

Synopsis

Dans un port du Yan, les PJ se retrouvent face à quelques difficultés afin de constituer un équipage pour leur affréteur, un marchand du Qi commerçant avec le Joséon.

Amorce

Les PJ doivent composer leur équipage non sans quelques difficultés.

Développements

On tente de leur voler leur cargaison, de bouter le feu à leur navire, de le saboter,

d'entraver l'obtention des vivres, de recruter leurs marins malgré leur engagement auprès des héros, ou de les menacer. Personne ne semble partant, on les évite. Ils devront comprendre qu'on méprise leur employeur (Renommée : 30) qui ose faire des affaires avec les hommes du Joséon qu'on exècre ici au Yan. Leur employeur a mauvaise réputation. Il leur faudra recruter à l'extérieur, dans les villages côtiers où personne ne le connaît pas (Test de Reconnaissance, page 234, LdB) et y mettre le prix.

Deuxième étape : En pleine mer

Synopsis

Enfin amarrés, ils vivront quelques péripéties en haute mer et seront confrontés à un bien étrange voyageur esseulé... Des corsaires du Yan, déguisés en infâmes marins tentent d'arraisonner et couler leur navire marchand.

Amorce

L'équipage au complet, il est grand temps de prendre le large.

Développements

Ils effectuent du cabotage. Sur le rivage, ils sont témoins d'une bien étrange scène, des pêcheurs attroupés restent tranquillement à regarder souffrir (suffoquer en fait) une *jiao ren* (page 22, MAF). S'ils l'aident à s'en sortir, avant qu'elle ne meure, elle leur sera reconnaissante et leur fera don des perles pleurées de douleur.

Plus tard, en mer, ils rencontrent un homme seul, abossé sur un frêle radeau. A-t-il le choléra (page 186, LdB), désastreuse conséquence à bord ? Ou pire, est-ce un *jiang shi* (page 12, MAF), pas encore arrivé au bout de sa transformation, livide qu'ils s'apprêtent peut-être à accueillir, le loup dans la bergerie ? Cela risque d'être la panique à bord ! Il peut avoir été contrôlé temporairement par un Talisman de contrôle des Esprits égarés (page 236, LdB) Celui-ci peut-être brisé, il le conserve et il peut avoir retrouvé son autonomie. A défaut de le tuer, on l'a peut-être provisoirement contrôlé et abandonné. L'exorciste n'a peut-être pas eu l'occasion de finaliser son rite...

Des corsaires du Yan attaquent le navire du marchand du Qi. Ils se feront passer pour des pirates, des hommes du Joséon ou des ennemis du Yan ? Qu'importe après le combat, les PJ se rendront compte de la supercherie en inspectant de plus près leurs ennemis et leur navire.

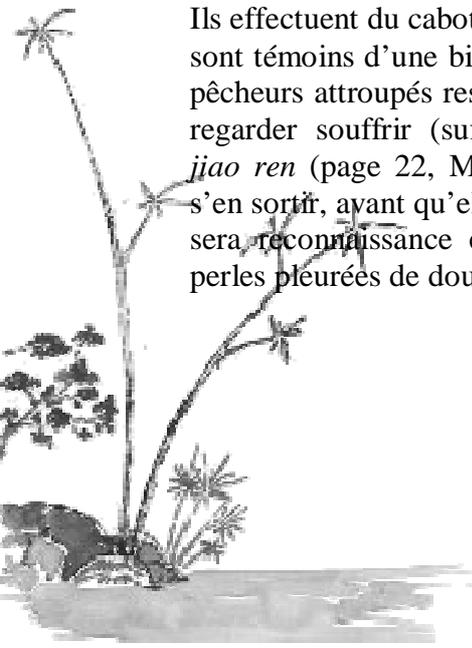
Troisième étape : A destination

Synopsis

Arrivés à destination, ils peuvent livrer la marchandise. Leur employeur leur demande d'acheminer la marchandise sous bonne escorte à son acheteur.

Amorce

Arrivés à destination, l'aventure se poursuit sur terre.



Développements

Des corsaires du Yan se livrent à des actes de piraterie. Ceci est mal vu et compromet les relations avec ce royaume.

Arrivés sur place, ils doivent escorter la marchandise jusqu'à leur acheteur. Au sein de la cargaison, du jade des Yuezhis travaillés par des bijoutiers du Zhao, contenant peut-être une *statuette esprit* (page 56, MAF) que découvrent les PJ et qui leur offrent quelques avantages en échange d'offrandes et attentions.

Pendant la traversée des terres du Joséon, les PJ vont croiser un aristocrate monté sur un char de combat accompagné de sa garde. Celui-ci s'intéresse très fortement à la cargaison et exige d'en connaître le contenu. Il recherche du fer pour forger des armes. Il est prêt à en donner un bon prix. Il se montre intrigué et très intéressé par l'une des statuettes, celle en forme de renard. Il souhaite l'acquérir. Si les PJ refusent de lui céder, il s'en ira irrité. Rancunier, il enverra durant la nuit quelques malandrins (Sbires) au campement pour s'en emparer de force. Ceci attirera peut-être la curiosité et l'attention des PJ sur cette mystérieuse et attirante statuette.

Quelque part dans le golfe du Bohai

Alors que le dieu du fleuve descendait le Feuve Jaune, il arriva à la mer Bohai. Il regarda vers l'est, sans pouvoir discerner les côtes de la mer Bohai. Il devint humble face à l'immensité de la mer Bohai et il soupira. « J'étais trop arrogant », dit-il. « Je pensais être plus grand que tout. Maintenant j'ai pris conscience de votre immensité. »

**Devenu humble face à l'immensité de
l'océan (extrait),
Sagesse chinoise**

Preamble

Ce scénario est rédigé pour emmener nos Héros (PJ) sur les mers et parmi un environnement côtier et d'îlots qui parsèment la zone maritime au nord est (Bohai). L'endroit y est mystérieux, sauvage et infesté de pirates qui s'y cachent. La bataille navale qui a lieu au début se joue avec l'aide de jeu éponyme présente dans le présent supplément. Il leur fera prendre conscience de certains dangers ou menaces surnaturelles.

Quelques abréviations : **LdB** pour livre de base, **AdG** pour Art de la Guerre et **MAF** pour Mythes et Animaux fabuleux.

Des suppléments indispensables ?

Non, ils sont toutefois utiles. L'AdG évitera de vous priver de la bataille navale avec les pirates. Si c'était le cas, une avarie soudaine oblige les PJ à faire une halte sur



l'île. Le mao jingyu du MAF peut être remplacé par un simple tigre s'il le faut.

Les PNJ remarquables se trouvent repris à la fin de ce scénario.

Localisation du Golfe du Bohai

Le golfe du Bohai occupe le nord-est de la Chine. Il est entouré à l'ouest du Yan et au Sud du Qi. L'état du Joséon le borde également. Le fleuve Jaune s'y déverse.

Synopsis

Nos PJ à la tête d'un navire de guerre du Qi escortent un navire marchand. Attaqués par des pirates, ils devront faire face à des avaries urgentes qu'il convient de réparer. Sans voile, impossible d'avancer. Ils ont donné leur promesse d'arriver à bon port.

Sur l'île, ils vont devoir faire face à un féroce adversaire surnaturelle. D'une manière étrange, aucune brise ne souffle en ces lieux. Il faut attendre que le vent se lève pour repartir, une fois les réparations effectuées. Il est des jours sans vent leur disent les marins...

Impliquer les joueurs

Les PJ sont à la tête d'un **gros voilier** typique du Qi équipé d'une **catapulte à traction** et de **dix arbalétriers** postés sur une plate-forme pour soutenir une **quarantaine de soldats d'infanterie de choc** (page 108, AdG) avant le corps à corps quand l'usage d'un engin de guerre n'est plus possible, la distance séparant les belligérants étant trop courte. Une **cinquantaine d'hommes** composent

l'équipage et les servants pour la machine de guerre.

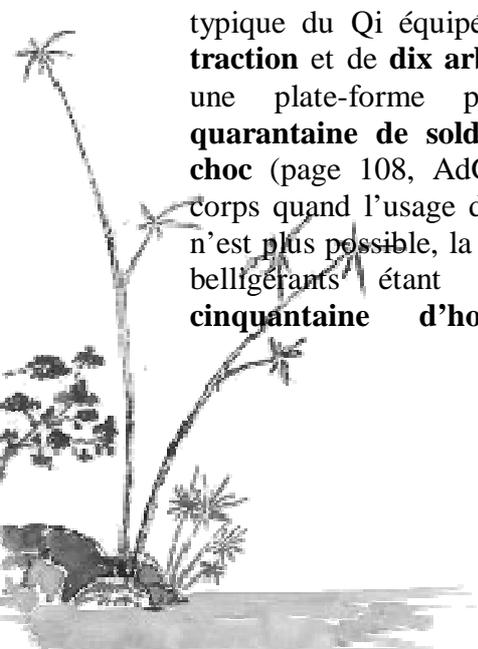
Ils escortent pour le compte du Qi, comme mercenaires ou comme officiers, un navire marchand qu'il convient de mener à bon port. Les attaques de pirates sont fréquentes.

Pour rappel, le Meneur de jeu trouve les caractéristiques des armes de jets employées.

Noms	Dégâts	Portée	Solidité
		C M L E	
Nu	5	30 75	125 200 9
Catapulte 8	/	100 150	250 50

Le Meneur de jeu suivant son groupe de personnages ajustera leur implication dans le scénario. Il est décidé de leur confier pour une raison ou une autre, le commandement du navire pour obtenir une part plus active dans la bataille navale qui va suivre. De même, **il est essentiel que l'un des PJ possède les Talents Commandement et/ou Navigation.**

Souffrant de l'instabilité du pont dû au roulis, particulièrement pendant une bataille, **chacun se voit affublé d'un malus d'un point pour tous ses jets à bord.**



Sommaire

Acte I : Larguez les amarres

- › Scène 1 : Chaypo, passager notable

Acte II : Durant la traversée

- › Scène 1 : Chaypo
- › Scène 2 : Rixe
- › Scène 3 : Approvisionnement
- › Scène 4 : Yu Xiaping, amiral
- › Scène 5 : L'article au sujet de la « Campagne maritime »
- › Scène 6 : Solde
- › Scène 7 : Complicité ou espionnage
- › Scène 8 : Des mercenaires mécontents

Acte III : « Pirates ! »

- › Scène 1 : Les ordres immédiats des PJ
- › Scène 2 : Forces en présence
- › Scène 3 : Course poursuite sur mer
- › Scène 4 : Catapulte et arbalétriers
- › Scène 5 : Le navire marchand pris pour cible ?
- › Scène 6 : A l'abordage !

Acte IV : Sur l'île

- › Scène 1 : Après coup
- › Scène 2 : Calme plat
- › Scène 3 : Au petit matin
- › Scène 4 : Chaque nuit durant
- › Scène 5 : Jusqu'à ce que le vent se lève

Acte V : Au cœur de la jungle

- › Scène 1 : Chasse
- › Scène 2 : Serpent constricteur
- › Scène 3 : Eau
- › Scène 4 : Bois

Acte VI : Enquête sur les disparitions

- › Scène 1 : Dans une grotte
- › Scène 2 : Surpris !
- › Scène 3 : Faits prisonniers
- › Scène 4 : Quant aux prisonniers
- › Scène 5 : Opération de sauvetage

Acte VII : Alliance temporaire

- › Scène 1 : Interrogatoire
- › Scène 2 : Ensemble face à l'adversité
- › Scène 3 : Trahison

Epilogue

PNJ

Acte I : Larguez les amarres

Les PJ après avoir pris possession de leur navire, un gros voilier de guerre et de leur ordre de mission : convoyer un gros voilier marchand de Jiaodong à Gu (Qi) peuvent quitter le port.

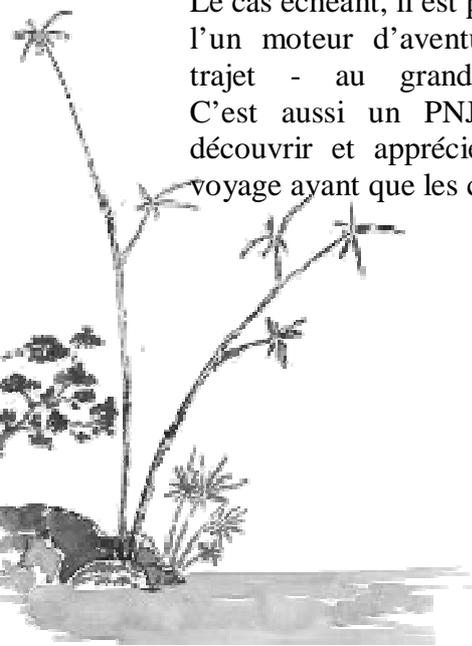
Près de deux cents kilomètres à parcourir en quatre jours de voyage au minimum, si aucun contretemps ne survient. Le mauvais temps ralentissent de près de 35% la vitesse des navires. La cale du navire marchand est remplie jusqu'à la gueule d'une cargaison de prix. A savoir, des tissus et étoffes principalement, ainsi que des pièces, des draps et tentures de soie.



Scène 1 : Chaypo, passager notable

En outre, les PJ se doivent d'escorter, protéger et mener à bon port, *Chaypo*, Scribe de Wen Chang. Celui-ci comme tous les membres de son organisation est curieux, intrépide et avide de connaissances et de découvertes. Si les PJ rechignent à l'idée de se lancer dans des recherches impromptues et potentiellement dangereuses, Chaypo, curieux et enthousiaste, partira même sans leur consentement, aux PJ de le rattraper et de l'accompagner. Il ne doit en effet, rien lui arriver de fâcheux. Il n'hésitera pas à s'aventurer au coeur de la jungle distrait et captivé par un papillon ou un insecte inconnu. Il s'enfoncera de plus en plus profondément de découvertes en émerveillements. Aussi, il restera toujours à l'écoute des conciliabules ou discussions des PJ, n'hésitant pas donner son avis, à critiquer, à rétorquer les décisions, les avis, etc. sans intention méchante, cherchant à bien faire, à discuter, à argumenter dans les tous domaines. Ou il se mettra avec quelques instruments de mesure à arpenter la plage aux alentours afin d'établir la cartographie précise de l'île, souhaitant grimper sur un immense palmier ou en haut d'une colline pour avoir un meilleur point de vue, quitte à risquer de se briser les os. Il faudra une attention de tous les instants de la part des PJ.

Le cas échéant, il est pour le Meneur de jeu l'un moteur d'aventures pour égayer le trajet - au grand dam des héros. C'est aussi un PNJ qu'il faudra faire découvrir et apprécier aux PJ durant le voyage ayant que les choses se gâtent.



Acte II : Durant la traversée

Le Meneur de jeu trouve ci-dessous quelques évènements mineurs à faire vivre aux PJ durant leur traversée, sans compter les péripéties majeures de la trame scénaristique.

Scène 1 : Chaypo

Celui-ci se trouve à bord du navire des PJ. Il discute abondamment avec ceux-ci pour en savoir plus sur eux et sur leurs aventures précédentes. Si les PJ veulent en savoir plus sur le Qi, il se fera un plaisir de les instruire.

Scène 2 : Rixe

Les PJ vont devoir s'occuper de résoudre une rixe qui oppose le groupe des arbalétriers et les fantassins. Ces derniers raillent les premiers comme n'étant pas au coeur du combat, se tenant à distance sur leur plate-forme. Les arbalétriers indiquent que c'est leur usage et leur force de se tenir à cette position. Les arbalétriers sont jugés comme des lâches. Les fantassins comme imbus d'eux-mêmes. Certains peuvent même en venir à se pousser, se bousculer. Il leur faudra user de diplomatie et de rigueur. Des **tests d'opposition des Talents Diplomatie ou Commandement des PJ contre un Test simple de Terre 2** des soldats peuvent être nécessaires pour remettre de l'ordre. Si cette rixe n'est pas résolue avant les combats, le Meneur de jeu peut attribuer un malus de 1 au Test de Bataille initial. Placez cet évènement juste avant la bataille.

Scène 3 : Approvisionnement

Des vivres ont mal été conservées et elles sont gâchées. Le cuisinier de bord est le premier à s'en rendre compte. Les réserves d'eau peuvent avoir été touchées et avoir croupies.

Les PJ peuvent à l'aide d'une potion d'Alchimie externe, *Purifier le Champ de Cinabre* (page 215, LdB) résoudre rapidement ce problème. Ils peuvent encore réquisitionner des vivres et de l'eau sur le navire marchand prétextant que les soldats doivent être correctement nourris pour être efficace. Cet inconvénient peut avoir une influence sur le Test de Bataille initiale (page 90, AdG), **armée mal ravitaillée**. Placez cet évènement un peu avant la bataille.

Scène 4 : Yu Xiaping, amiral

Les PJ croisent la puissance et redoutée flotte de l'amiral Yu Xiaping (page 50, AdG).

Celui-ci décide de passer en inspection le navire des PJ. Il s'agit pour eux que tout soit en ordre et qu'aucun soldat ne soit mal attifé ou mécontent. Il faudra aussi que les PJ respectent l'étiquette et la bienséance pour un homme de son rang. Il exhorte les PJ à ne jamais manquer une occasion d'affaiblir militairement la marine du Chu, leur rival. A leur insu, les PJ peuvent être un rouage de la diversion qui est menée.

Scène 5 : L'article au sujet de la « Campagne maritime »

Enfin, le présent article inclus dans ce supplément donnera au Meneur de jeu d'autres pistes ou péripéties intéressantes à exploiter durant cette traversée. Il est invité à y puiser allégrement.

Scène 6 : Solde

Les PJ transportent aussi avec eux une importante somme d'argent représentant la solde qu'ils doivent convoier pour d'autres postes militaires. C'est un trésor royal qu'il convient de préserver discrètement. Cela peut attirer la convoitise et ils ne sont pas l'abri d'un vol ou d'une tentative d'escamotage d'individus peu scrupuleux et cupides, même au rang des soldats. Ils peuvent très bien devoir enquêter à ce sujet et retrouver les sommes.

Scène 7 : Complicités ou espionnage

Des marins peuvent tenter de faire disparaître discrètement quelques caisses de la cargaison en les larguant en chapelet à l'arrière du navire pour être repris par les pirates complices. Aux PJ de surprendre le manège par des bruits suspects le soir ou autre. Des marins ou des traîtres peuvent également correspondre par des signaux lumineux secrets et codés pour signaler leur position ou leur route aux pirates qui suivent discrètement, attendant le moment propice. Si les PJ ne prennent pas attention à ceci, les pirates bénéficient d'un bonus de +1 à 3 sur leur *Test de Bataille* grâce à la présence d'espions (page 90, AdG).

Scène 8 : Des mercenaires mécontents

Les pirates du Joséon sont employés par le Qi afin de renforcer leur marine avec leurs navires rapides et leurs tactiques de combat proche des escarmouches du Yan. Ceux-ci sont mécontents, leur solde n'est pas payée. Ils s'en vont réclamer celle-ci. Ils battent pavillon du Qi.

Les PJ doivent la jouer serré car un conflit pourrait s'ouvrir et ils devraient les affronter sur le pont de leur navire ou engager une confrontation armée. Pour

leurs caractéristiques (page 110, AdG) et leur navire, voilier léger (cf. Aide de Jeu « Bataille navale »).

Acte III : Pirates !

La vigie vient d'hurler l'information de son poste de garde. C'est le branle-bas de combat. Tous se tiennent prêts et attendent les ordres des PJ. Nous sommes au milieu du 3ème jour, à mi-parcours.

Parmi tous ces îlots clairsemés et ces criques et lagons isolés, il est facile de s'adonner à la piraterie en s'y cachant une fois le raid effectué. Ces forbans en profitent bien comme leurs homologues grecs, entre autres qui se perdent dans la mer Egée et alentour.

Scène 1 : Les ordres immédiats des PJ

Le Meneur de jeu est invité à recueillir ceux-ci très rapidement et à les consigner. Les hommes s'exécutent de suite. Espérons que les PJ aient réfléchi préalablement à une attaque... Dans l'ordre des choses, il est prévu que vingt soldats se tiennent de chaque côté du bastingage.

Scène 2 : Forces en présence

Quatre jonques pirates pointent à l'horizon. A leur bord, vingt pirates et vingt hommes d'équipage. Néanmoins, la moitié des hommes d'équipage se joindront aux pirates lors de l'assaut et du corps à corps. Ceci portera à trente le nombre d'adversaire par navire.

Le Meneur de jeu trouve à la fin, les caractéristiques des pirates en tant que Sbiens, il découvre ci-dessous leurs

caractéristiques propres à l'AdG (VM et VU).

Pirates

Infanterie, soldats, poignard / épée

VM : 2

VU : 3

Scène 3 : Course poursuite sur mer

Les quatre jonques pirates (voiliers légers) tentent de rattraper les PJ. C'est le capitaine pirate, PNJ, qui est le *navire poursuivant*.

Le nombre de navires qui aura réussi à rejoindre le navire des PJ déterminera l'*Echelle de bataille* (page 89, AdG).

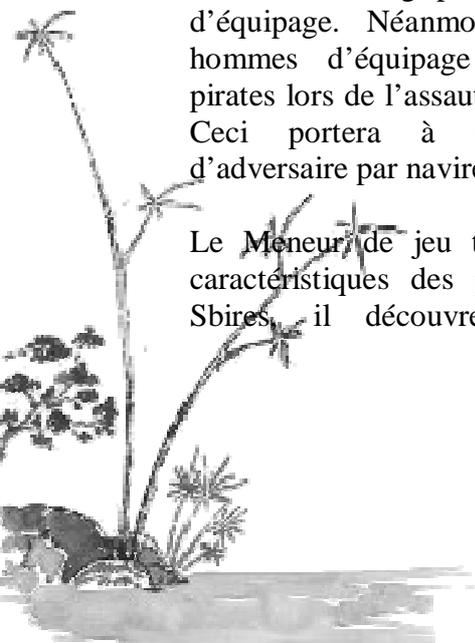
Le Meneur de jeu effectue ses jets secrètement.

Scène 4 : Catapulte et arbalétriers

L'engin de guerre ne peut viser qu'un navire. De même que les arbalétriers. Les PJ choisissent leurs cibles. Au Meneur de jeu de voir quel sera l'effectif des navires ayant réussi à rejoindre les PJ.

Scène 5 : Le navire marchand pris pour cible ?

Le Meneur de jeu peut aussi décider d'aborder le navire marchand et transborder sa cargaison. Il n'y a aucune opposition à leur opposer sauf si les PJ en ont prévu autrement. Si le navire marchand est arraisonné, les PJ vont devoir lancer le leur à sa poursuite ! Les PJ doivent donner l'ordre de la *Retraite* (page 93, AdG) avant tout.



Scène 6 : A l'abordage !

Une fois que les navires pirates ont rattrapé celui des PJ, le combat au corps à corps s'engage. Il se termine quand l'une des forces en présence est exterminée. Pas de quartier !

Acte IV : Sur l'île

Cet acte résume dans les grandes lignes les événements qui surviendront sur l'île par la suite.

Scène 1 : Après coup

Après ce rude combat, les PJ vont devoir s'arrêter pour réparer quelques avaries sur les rivages d'une petite île située non loin de là et se remettre de l'attaque. Le soir va bientôt tomber. Il s'agit d'établir un bivouac assez vite.

Scène 2 : Calme plat

Depuis qu'ils sont arrivés, aucun souffle, aucune brise, c'est le calme plat. La mer est d'huile. Il plane un silence et calme quasi-surnaturels... Sans vent, pas moyen d'avancer. Si cela dure, il faudra attendre.

Le Meneur de jeu laisse les PJ s'organiser : tours de garde, arrimage des bateaux, organisation du bivouac, dressage du campement, etc. Ce soir, il ne sera pas possible d'entamer des réparations ou de chercher de l'eau ou des vivres.

Scène 3 : Au petit matin

Un soldat de garde, a disparu. Emporté et probablement blessé comme en témoignent les traces de sang et une traînée dans le sable. Elles se dirigent vers la forêt.

Il s'agit de l'attaque nocturne d'un *mao jingyu* (page 25, MAF). Il s'en prend quelque fois aux villages côtiers et aux équipages échoués. On ne peut le repérer avec les techniques habituelles d'exorcisme.

Un **test d'Investigation de SR 7** peut permettre aux PJ de comprendre que l'homme blessé a été emmené dans la forêt.

Scène 4 : Chaque nuit durant

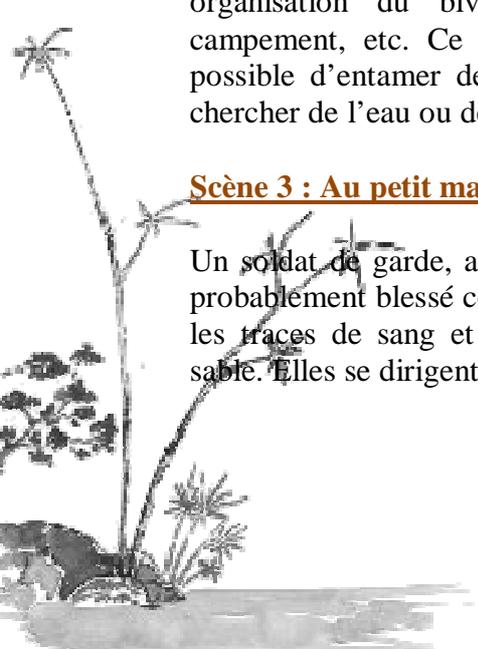
Chaque nuit, ce sera pareil. Une personne disparaîtra, dévoré. Jusqu'au moment où les PJ peuvent tomber nez à nez avec lui lors d'une garde. C'est alors un tigre au pelage mouillé, arborant toujours des piques qu'ils découvrent et qu'ils vont devoir faire face.

Si les PJ sont accompagnés de soldats, lors du combat, ceux-ci seront considérés comme des Sbires (page 183, LdB et page 107 – soldats vétérans et élites, AdG).

Le combat doit être mémorable. La furie de celui-ci, peut faire rappliquer des renforts du campement et aider les PJ engagés dans le combat. Tous ensemble, ils devraient en venir à bout !

Scène 5 : Jusqu'à ce que le vent se lève

Les PJ peuvent penser qu'ils ne sont pas seuls sur cette île où ils resteront bloqués quelque temps jusqu'au moment où le vent se lèvera... De plus, il faut réparer et assurer leur approvisionnement en eau potable. Une expédition dans l'île s'impose. Le Meneur de jeu suivant l'intensité dramatique et la trame scénaristique décidera du moment où le vent se lèvera...



Acte V : Au cœur de la jungle

Les PJ mènent et organisent une expédition. Celle-ci a plusieurs buts : trouver du **bois** à abattre pour les réparations, trouver de **l'eau**, **chasser** et apporter du **gibier** au campement et découvrir ce qui arrive aux vigiles disparues.

Chaypo accompagner les PJ ou partira de lui-même en exploration ou enquête d'ailleurs. Le Meneur de jeu peut, s'il le faut, se servir de ces Talents pour aider les PJ.

Tout ceci forme quelques péripéties à faire vivre aux PJ. Ils doivent veiller à ces obligations (chasse, eau potable et réparation).

Scène 1 : Chasse

Un test de **Perception** et **Discrétion** de **SR 7** permet de repérer du gibier. Régler ensuite la chasse comme un combat. Ils peuvent très bien tomber sur du Petit gibier, un Sanglier ou un Tigre (page 242, LdB).

Scène 2 : Serpent constricteur

Pendant leur traversée, l'un des PJ peut risquer de se faire surprendre par un Serpent constricteur. Il faut procéder à un **test d'opposition entre Perception** du PJ et **Discrétion** du serpent constricteur.

S'il échoue, il subit alors des dégâts dus à l'Etranglement (page 185, LdB) jusqu'au moment où la bête est abattue et relâche son étreinte.

Scène 3 : Eau

Un test de **Survie** (forêt ou îlot) de **SR 7** (voire 9 si on ne possède pas la spécialisation requise) est nécessaire pour trouver un point d'eau potable.

Scène 4 : Bois

Trouver du bois et l'abattre ne posent pas beaucoup de problème.

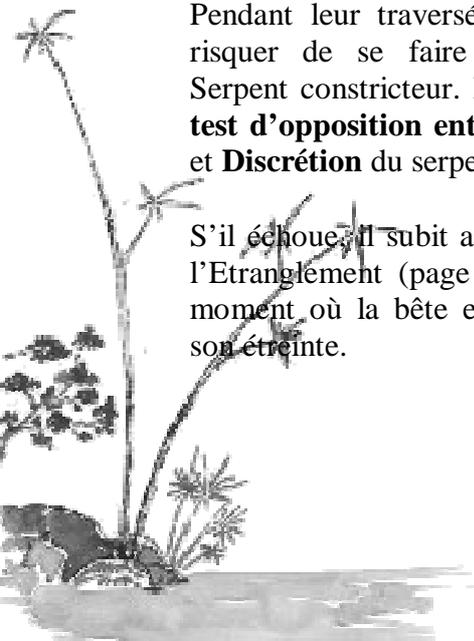
Acte VI : Enquête sur les disparitions

Un test de **Perception** de **SR 9** (voire 11 dans un second temps quand le groupe aura pénétré plus profondément dans la jungle) est requis pour suivre la piste et les traces découvertes sur le rivage.

Scène 1 : Dans une grotte

Celles-ci vont mener jusqu'à une grotte. Sur place, plusieurs choses. Des traces de sang et de restes humains. Aucun doute, on a dévoré leur(s) homme(s). Il ne s'agit pas de brigands ou autres mais d'un animal sauvage ! Ils ne verront jamais le mao jingyu ici. Par contre, il risque de s'attirer l'animosité d'autres personnes.

Très vite, dans cette grotte, ils découvrent un véritable butin (plusieurs milliers de pièces en armes, bijoux, tissus, objets d'art, vaisselle, etc.) Il s'agit d'une cachette de pirates qui écument les environs. Ils se servent de ce genre d'îlots perdus et déserts pour y établir des caches et des zones de repli.



Scène 2 : Surpris !

Pendant qu'ils inspectent tout cela, arrivent justement les propriétaires de lieux : un chef pirate et ses hommes. Ils sont près d'une trentaine. Le combat s'annonce rude. Une quinzaine d'hommes peuvent s'engouffrer dans les lieux. Les PJ sur place devront soutenir une seconde vague après ce premier assaut. Les PJ risquent fort de finir submergés et faits prisonniers. Les pirates voyant leur tunique d'officier et celle du scribe pourraient monnayer une rançon.

Scène 3 : Faits prisonniers

Espérons que tous les PJ ne soient pas faits prisonniers. Car ceux qui sont restés au campement devraient s'inquiéter qu'ils ne rentrent plus.

De deux choses l'une. Soit ils partent à leur recherche et devront les délivrer. Soit les pirates après cette escarmouche se décident d'inspecter les alentours et découvriront le campement et penseront peut-être à l'attaquer en force. Le Meneur de jeu gère cela comme une bataille (cf. AdG).

Scène 4 : Quant aux prisonniers

Les PJ prisonniers sont assis, ligotés et bâillonnés. Impossible de bouger ou de parler entre eux. Sans une aide extérieure, ça s'annonce mal pour eux pour tenter de s'échapper. Un PJ qui y pense peut dissimuler un petit objet tranchant dans sa main en réussissant un **test de Discrétion de SR 9**. Le Meneur de jeu s'occupe de leur éventuelle évasion par leur propre moyen.



Scène 5 : Opération de sauvetage

Si les PJ (ou des Spires à eux, les fantassins) partent en expédition pour les retrouver. Ils retombent bien vite sur la grotte.

Là, sur place, il faudra anéantir les hommes postés à l'entrée et qui la gardent. Le Meneur de jeu compte deux à cinq hommes maximum (suivant les survivants parmi le camp des pirates.) Ils discutent entre eux. Le reste (une quinzaine d'hommes au maximum, il n'y a pas plus de place) se trouve à l'intérieur. Le reste est soit retourné à leur navire de l'autre côté de l'île ou se dirige vers le camp de base des PJ. D'ailleurs, ils ont déjà pu les rencontrer en chemin, au Meneur de jeu de décider cela.

En résumé :

- ❖ Deux à cinq hommes à l'entrée,
- ❖ Quinze hommes maximums à l'intérieur,
- ❖ Le reste soit à leur navire OU partis chercher les autres PJ (combat à gérer au campement ou pendant le voyage.)

Acte VII : Alliance temporaire

Une fois que les PJ ont été neutralisés et fait prisonniers, ils sont interrogés sur leur présence sur cette île. Ceci est une piste annexe à exploiter, c'est une sorte d'ajout, au choix du Meneur de jeu. Cette orientation change quelque peu la donne globale.

Scène 1 : Interrogatoire

A eux d'être convaincant, d'expliquer la situation et de ne pas mettre en danger et en péril leur équipage et sa cargaison. Enfin, les pirates auront fort à faire avec les arbalétriers restés avec les navires. Des **Test d'Intimidation** (la cible résiste par un simple Test de Terre) ou **d'Eloquence** seront requis **en opposition** (page 171, LdB) pour convaincre son interlocuteur en même qu'une bonne interprétation qui permettra aux joueurs d'engranger des bonus par une diminution du Seuil de Réussite obtenu par l'adversaire. Les caractéristiques du chef des pirates conviendront parfaitement.

Si les PJ évoquent les horribles massacres dont ils sont victimes, les pirates reconnaîtront qu'ils en sont aussi victimes. Et que cela ne peut plus durer mais l'adversaire semble coriace et rusé. Dans cette éventualité, le monstre continue à visiter chaque soir le campement happant de ses griffes mortelles une ou plusieurs sentinelles.

Scène 2 : Ensemble face à l'adversité

Si les PJ n'ont pas été secourus ou délivrés par leurs pairs, ils leur proposent de s'allier avec eux pour traquer l'animal et lui donner l'hallali. Vu le nombre et la tactique employée, l'animal peut se faire surprendre sous sa forme terrestre.

Scène 3 : Trahison

Les vieux démons reviennent. Une fois que le monstre fantastique est terrassé, ils peuvent très bien profiter de la confusion ou de l'affaiblissement des parties pour s'en prendre à eux et à leurs biens, voire organiser une diversion ! Au Meneur de

jeu de décider ou non du double-jeu qui serait mené.

Epilogue

Les PJ finissent par réparer leur navire, le vent se lève et il leur est possible alors de rejoindre leur destination finale. Ils auront à déplorer de sérieuses pertes humaines et de temps mais la précieuse cargaison arrivera bien à destination mais à quel prix ! Mais c'est une promesse tenue pour eux. Auront-ils dû décimer tous les pirates sur l'île ou auront-ils alliés leur force pour faire face à ce redoutable adversaire bien décidé à tous les trucider ? Chaypo aura beaucoup appris auprès des PJ et aura constaté leur efficacité. Ils pourront compter sur lui si à l'avenir ils ont besoin de renseignements ou de connaissances précises.

PNJ

Pirate, sbire

Description : Fier et violent pirate qui attaque les navires marchands pour les détrousser. Il écume le golfe de Bohai et la Mer de Chine, se terrant et se perdant dans un labyrinthe d'îlots formant autant de cachettes et de repaires secrets. C'est un groupe hétéroclite d'hommes de tous bords, de tous horizons, de toutes origines rassemblés par la seule soif de richesse.

Métal 2 Eau 3 Terre 1

Bois 3 Feu 1

Talents : Navigation 3, Daoshù 1, Escalade 1, Natation 1

Manœuvre : Daoshù (coup précis ou deux



armes)

Défense passive : 8

Equipement : poignards, piécettes, corde

Zhiang Fu , chef pirate et stratège redoutable

Description : Zhiang Fu est un homme trapu mais costaud. D'aspect brutal et d'un faciès bestial, on croirait avoir affaire à un yao-buffle. Son torse luisant de sueur, bardé de cicatrices, s'accommode au sommet de son crâne chauve ceint par un bandeau. Il porte toujours ces deux épées qui pendent à sa ceinture. Il vocifère ses ordres comme aboie un chien. Sous ces airs brutaux, il n'en reste pas moins un fin stratège.

Sanguinaire et sans pitié, il est le chef incontesté du navire. Ses hommes lui obéissent sans faillir ou douter. Véritable homme de guerre sur mer, comme le serait un officier sur terre. Prenant rarement part au combat, il dirige la bataille et donne ses ordres. Il se tient en respect de la ligne de front et est protégé par un groupe de pirates (sbires) qui lui servent de garde rapprochée.

Métal 3 Eau 2 Terre 2

Bois 3 Feu 2

Don et faiblesse : Héritier de Sun Zi ou Patte de l'Ours / Recherché

Talents : Art de la guerre 1, Commandement 2, Navigation 3, Escalade 2, Natation 2, Acrobatie 2, Survie (îlots) 2, Daoshù 2, Chuishù 2

Manœuvres : Daoshù (Deux armes, Feinte), Chuishù (Assommer, Mise à distance)

Chi : 24 **Souffle vital** : 7/5/4/3/2

Défense passive : 7

Equipement : armes, instruments de navigation, butin (au choix du Meneur de jeu

en argent et objets, pages 261 et suivantes, LdB)

Chaypo, scribe de Wen Chang

Description : Curieux, intrépide et avide de connaissances et de découvertes. Il est toujours prêt pour découvrir et explorer de nouvelles contrées, en savoir plus, qu'importe le sujet. Son niveau d'érudition surprend par rapport à son jeune âge. C'est un érudit et un excellent compagnon de voyage qui se liera d'amitié avec les PJ pour discuter et en apprendre plus sur tout ce qu'ils auraient pu découvrir ou apprendre durant leurs pérégrinations. A terme, il doit renforcer la cellule de Gu (Qi.)

Métal 2 Eau 3 Terre 2

Bois 4 Feu 3

Don et faiblesse : Discernement de la Kilin / Curieux comme le Rat

Talents : Bureaucratie 3, Calligraphie 2, Investigation 2, Littérature 2, Loi 2, Savoir (Qi) 3, Légende 1, Méditation 1, Bàngshù 2

Manœuvres : Bàngshù (Mise à distance, Assommer, Parade tournoyante)

Taos : Tao du Bouclier invisible 2, Tao de l'œil intérieur 1, Tao de l'Esprit Clair 1

Chi : 18 **Souffle vital** : 6/5/3/2/1

Défense passive : 9

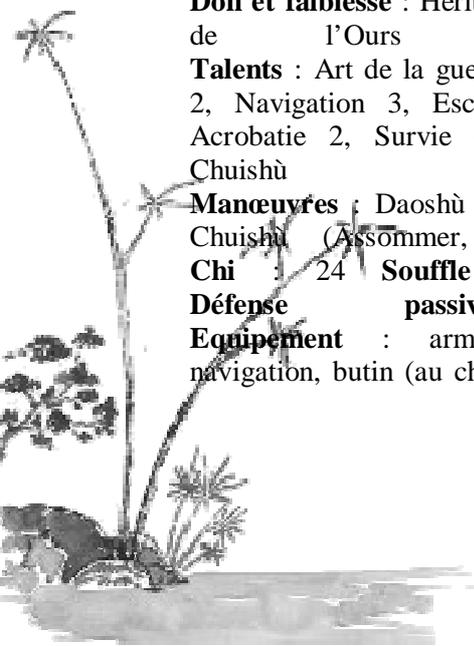
Equipement : bâton, nécessaire d'écriture complet, habits de sa caste

Mao jingyù, monstre sanguinaire

Page 25, MAF

Tigre

Page 242, LdB



Flots rouges

sur Fleuve Bleu

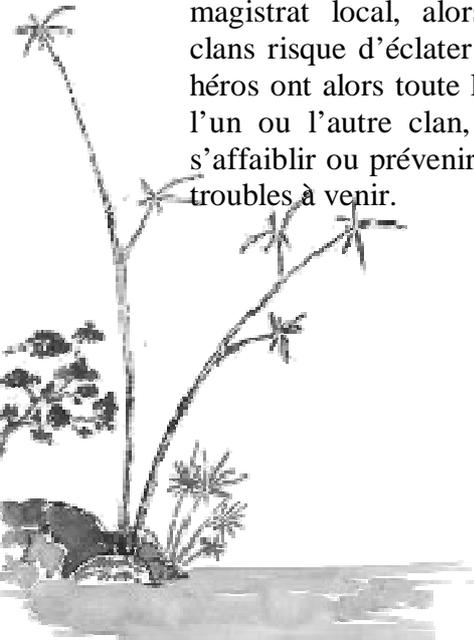
Très librement adapté du scénario "Trafic" fluvial de Pitche

« LdB » pour livre de base ou *Qin, les Royaumes Combattants*
« AdG » pour le supplément *L'Art de la Guerre*
« MAF » pour le supplément *Mythes et Animaux Fabuleux*
Livret de l'écran

Préambule

Dans un contexte de fortes tensions claniques dans le Royaume du Chu, vos héros s'embarquent dans de placides péniches pour des aventures tumultueuses. Il s'agira non seulement de combattre des brigands s'étant faits pirates fluviaux, mais également le clan qui les soutient. Le comportement de leurs commanditaires, le clan du Tigre Furieux, devrait attiser leurs suspicions sur la nature réelle de la cargaison.

En effet, les poteries contenant la cargaison sont chargées de paillettes aurifères utilisées pour acheter la bienveillance du magistrat local, alors qu'une guerre de clans risque d'éclater à tout moment. Vos héros ont alors toute latitude pour appuyer l'un ou l'autre clan, laisser le Royaume s'affaiblir ou prévenir le pouvoir royal des troubles à venir.



Synopsis

A l'insu des autorités, le chef de clan du Tigre Furieux fait exploiter une rivière aurifère par ses vassaux dans le sud du Chu, sur l'un des affluents de la rivière Gan. Il use de cette manne financière pour corrompre les autorités locales au détriment du clan rival. Pour convoier l'or à ces dignes fonctionnaires, il use d'un stratagème : les poteries contenant les huiles et alcools envoyés en ville sont chargées au moment de leur confection de paillettes aurifères. Les amphores sont ensuite détruites et fondues pour récupérer le précieux métal discrètement.

Les péniches convoyant les productions en ville, source de la prospérité du **clan du Tigre Furieux**, sont la cible du clan rival, celui du **Dragon Rugissant**, soucieux d'en miner l'opulence et l'influence avant de s'engager dans un conflit sanglant. Alors que les tensions se font vives, un convoi a été pillé par des pirates des fleuves. La présence de ces bandits ne doit rien au hasard puisqu'ils sont subventionnés et encadrés pour mener des opérations de course.

Impliquer les joueurs

Après ce déboire, le clan du Tigre Furieux a décidé d'augmenter l'escorte de supplétifs, leurs membres étant accaparés par la préparation des hostilités et la défense du territoire, et c'est à ce moment que vos héros font leur entrée dans l'histoire.

- ❖ Ils peuvent se faire recruter pour arrondir des fins de mois difficiles.
- ❖ Ils se rendent dans la même direction. Un trajet en bateau tout

frais payés leur permettra de récupérer des fatigues du voyage, tout en se faisant des contacts locaux et un peu d'argent.

- ❖ Il s'agit du contre-don demandé par le clan en échange de son hospitalité (LdB p.98.) Comme il s'agit d'une faveur non négligeable, les émissaires du clan insistent pour leur offrir de généreux présents.

D'aucuns s'interrogeront sur la présence des héros aussi loin au sud du Zongguo, d'autant plus s'ils sont originaires de Nao (scénario « Vers un monde de forêts et de lacs » dans le LdB.) En effet, un périple de près de treize cent kilomètres (à vol d'oiseau) exige une justification valable. Il se trouve que le bourg de Kunshàn, où commence l'aventure, est sur le chemin du pèlerinage vers le **Pic sacré du Sud, Hengshan Nan**, appelé aussi le Pic immobile. Que les héros s'y soient rendus en pèlerinage ou qu'ils aient servis d'escorte, ils sont désormais sur le chemin du retour. Vous trouverez dans le tome deux des Manuscrits de Linzi (p.25) quelques informations sur les soixante-douze (72) pics verdoyants qui composent le massif montagneux et ses fameux quatre océans : de fleurs, d'arbres, de nuages et de neige. Il n'est pas inutile de se reporter à la carte du LdB pour visualiser la présente aventure.

Ce long périple a dû considérablement meurtrir les bourses des héros, ils seront d'autant plus attentifs à une offre d'emploi.



Sommaire

Acte I : S'embarquer pour l'aventure

- › Scène 1 : Une requête
- › Scène 2 : Engagez-vous... vous verrez du pays
- › Scène 3 : L'embarcation et l'équipage

Acte II : Le cours tranquille d'une rivière

- › Scène 1 : Couleurs locales du Chu
- › Scène 2 : Tromper l'ennui
- › Scène 3 : Premières péripéties

Acte III : Du sang macule les flots

- › Scène 1 : Pirates en vue !
- › Scène 2 : Bataille navale
- › Scène 3 : En mauvaise posture

Acte IV : Assaut redoublé sur la rivière Gan

- › Scène 1 : Quérir des secours
- › Scène 2 : Nouvelle embuscade
- › Scène 3 : Bataille rangée
- › Scène 4 : Soupçons

Acte V : Débarquer à Songyang

- › Scène 1 : Arriver à bon port
- › Scène 2 : Tensions à Songyang
- › Scène 3 : Enquêter sur les poteries

Acte VI : Frapper le Dragon au défaut de sa cuirasse

- › Scène 1 : Le clan du Dragon Rugissant
- › Scène 2 : Une opportunité
- › Scène 3 : L'enlèvement

Épilogue

- › Remettre Ondée Matinale au Gouverneur
- › Prévenir les autorités royales
- › Vaquer à ses occupations

PNJ

- › Griffes et Crocs, lieutenant du clan du Tigre Furieux et commandant du convoi
- › L'escorte
- › Trois-Yeux, chef des pirates fluviaux
- › Son lieutenant, le "Roi-Dragon Déchu"
- › Les brigands des fleuves et autres marins

Et s'il advenait que les héros ne sachent pas nager

Au cours de cette aventure, vos héros vont être confrontés à l'élément aquatique. Comme il est probable qu'ils aient fait l'économie de l'indispensable Talent "Natation" (LdB p.160), voici quelques propositions pour les armer au mieux.

1. Étendre l'application du Talent "Acrobatie" à la natation au titre qu'il s'agit d'une prouesse physique.
2. Décréter que la relation à l'élément aquatique détermine le niveau de maîtrise du Talent "Natation", ainsi tout individu serait confirmé en natation (2.) S'il a une profession en relation avec de grandes quantités d'eau, sauf les lingères, il serait expert (3.) Au contraire, tout individu vivant dans un milieu

désertique serait apprenti (1), voire inexpérimenté (0.) Les héros peuvent se voir accorder un point supplémentaire.

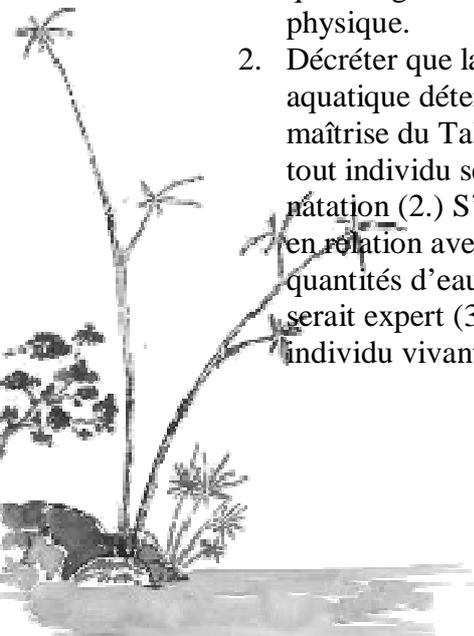
Acte I : S'embarquer pour l'aventure

Scène 1 : Une requête

Au bord de l'un des affluents de la **Rivière Gan**, le bourg de **Kunshàn** est l'un des principaux fournisseurs en denrées alimentaires de la ville de **Songyang** malgré la distance qui les sépare. Son port - composé principalement d'un embarcadère de bambous - assure la prospérité de la cité. Les multiples pressoirs et distilleries occupent une partie non-négligeable de la population. Il s'y trouve également un atelier de poterie proto-industrielle de bonne taille. Il est à noter que le clan du Tigre Furieux a soigneusement noyauté toutes les autorités civiles, ce qui le cas échéant peut constituer un moyen de pression sur les héros.

Le fait que Kushàn se trouve sur **la route de pèlerinage pour se rendre à Hengshan Nan, le Pic sacré du Sud** en longeant la chaîne de montagne contribue à sa prospérité (l'autre route part du Lac Dongling à la confluence du Fleuve Bleu et de la rivière Xlang et se dirige vers le sud.) Il s'y trouve donc une foule bigarrée et de nombreux établissements proposent des repas et des nuitées pour toutes les bourses.

Kunshàn est localisée à l'ouest de la Rivière Gan et a longtemps été une cité de garnison d'une importance vitale pour le Chu. En effet, elle constituait un point de



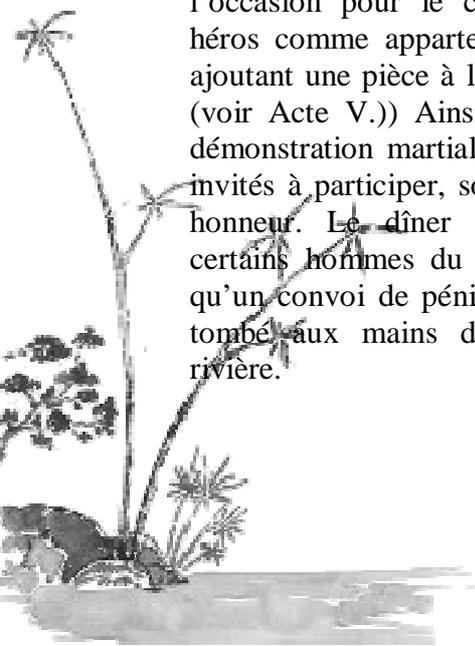
défense et d'appui indispensable face aux barbares du sud et, jusqu'à leurs chutes, face aux royaumes côtiers du Wu - au nord) et du Yue - au sud - (consultez la carte des Royaumes combattants (LdB), ainsi que l'Histoire du Chu (LdB p.44-45.)) Le sud-est étant pacifié après l'annexion du royaume du Yue, ayant lui-même conquis le Wu précédemment, et la vassalisation des remuants barbares, le **roi Chu Kaoliewang (LdB p.48-49)** a décidé de concentrer ses forces au nord pour lutter contre l'ogre de l'ouest. Les garnisons du sud-est sont dégarnies pour renforcer celles du nord-ouest face au Qin et autour de la nouvelle capitale à Shoucun. La perte d'influence de Kunshàn a été notable avec le départ de la quasi-totalité de la garnison. Les seigneurs de clan voient là le moment de retrouver le pouvoir qui leur a échappé si longtemps, l'attention du pouvoir royal étant porté ailleurs.

Le clan du Tigre Furieux se fait gloire d'offrir l'hospitalité aux membres renommés du Jiang hu. C'est à ce titre qu'une invitation leur sera envoyée. Différentes circonstances expliquant cette rencontre sont abordées dans la partie "Impliquer les joueurs." Si les héros sont Renommés ou simplement talentueux, un peu de flatterie devrait faciliter les négociations, ainsi que l'opulence affichée du clan et sa générosité (leur garde-robe élimée peut se voir renouvelée. C'est l'occasion pour le clan de marquer les héros comme appartenant à leur parti en ajoutant une pièce à leur couleur, le rouge (voir Acte V.)) Ainsi un banquet et une démonstration martiale, à laquelle ils sont invités à participer, sont organisés en leur honneur. Le dîner est l'occasion pour certains hommes du clan de se lamenter qu'un convoi de péniches soit récemment tombé aux mains d'infâmes pirates de rivière.

Le lendemain, lorsque les héros seront remis de leurs excès de la veille, ils sont conviés à rencontrer en privé le seigneur et maître du clan du Tigre Furieux. Le sujet central de cette entrevue, c'est-à-dire la proposition d'une mission d'escorte, ne sera abordée qu'après les civilités d'usage achevées. Le **seigneur Fauve Fantastique** félicite les convives qui se sont surpassés au cours du banquet, et prend le temps de conseiller aimablement les autres. Si possible, l'affaire de l'attaque par des pirates d'un chargement appartenant au clan doit être abordé par les héros, s'ils se proposent spontanément pour escorter le convoi, cela n'en sera qu'encore mieux. Le seigneur Fauve Fantastique usera de ses Talents Diplomatie, Éloquence et Étiquette (LdB p.158) pour si possible arriver à cette fin.

*"Mes amis, il m'en coûte de partager le fardeau de ma tâche avec vous. Toutefois, votre valeur parle pour vous, et je dois admettre que mon clan est en difficulté. Dans quelques jours, un nouveau convoi doit partir pour le **chef-lieu de commanderie, Songyang**. Je redoute qu'une fois encore ses pirates ne s'en prennent à mes biens. J'ai déjà envoyé une bonne partie de mes hommes à la poursuite du tristement célèbre **Trois-yeux** (voir PNJ.) Malheureusement s'il me faut protéger toute l'étendue de mon domaine, l'escorte risque d'être submergée en cas d'attaque. D'après vos dires, vous comptez rallier [la destination des joueurs.] Puis-je compter sur votre amitié envers le clan du Tigre Furieux pour nous venir en aide en ses temps difficiles ?"*

"Je comprends bien que ce que je vous demande excède ce que seule l'hospitalité et l'amitié peuvent exiger. Aussi serez-vous généreusement récompensés."



Leur rémunération s'élèvera à un tael par combattant, la moitié s'ils ne sont pas au moins expert en armes. Ils en perçoivent la moitié comme avance. Leurs menus frais au cours de l'aventure seront par contre à leur charge.

Scène 2 : Engagez-vous... vous verrez du pays

Il s'agit d'escorter deux lourdes péniches (des jonques trapues) dans leur descente d'un affluent puis de la rivière Gan dans le Royaume du Chu. Le trajet représente environ cent vingt kilomètres - les méandres l'allongent quelque peu - à raison d'une trentaine de kilomètres par jour les bons jours. cinq à neuf jours sans incidents majeurs sont donc nécessaires pour rallier la destination, plus à la mauvaise saison en raison des intempéries et du rétrécissement des jours. En effet, nul ne s'aventurerait à naviguer de nuit et risquer l'échouage dans une région peu peuplée.

En effet, une partie non négligeable du voyage s'effectue dans une plaine marécageuse, où se sont vraisemblablement dissimulés les pirates (brigands des fleuves) qui ont assailli le précédent convoi.

La cargaison consiste en de nombreuses amphores d'huile et d'alcool, sans compter les provisions de bouche pour nourrir l'équipage et l'escorte.

Scène 3 : L'embarcation et l'équipage

Pendant tout le temps du voyage, vos héros devront supporter une promiscuité atteignant des sommets rarement égalés. Certes, ils ont pu effectuer des séjours en milieu carcéral, toutefois leur présence à bord tient à leur engagement, leur choix.

Une fois embarquée, la cargaison occupe quasiment tout l'espace disponible à bord. En sus, en période de veille comme de repos, il est préférable de se tenir à distance des marins pour faciliter les manœuvres.

A moins que cela ne représente un danger immédiat, les péniches pratiquent le cabotage. Chaque nuit, elles jettent l'ancre pour permettre aux hommes de souffler sur la terre ferme. Il s'agit du seul moment où il est possible de s'échapper à l'atmosphère pesante qui règne à bord. En effet, le voyage est particulièrement placide et à part assurer les tours de garde, peu d'activités s'offrent aux voyageurs. L'ennui mortel et le pas si lointain danger des pirates contribuent également à la morosité ambiante.

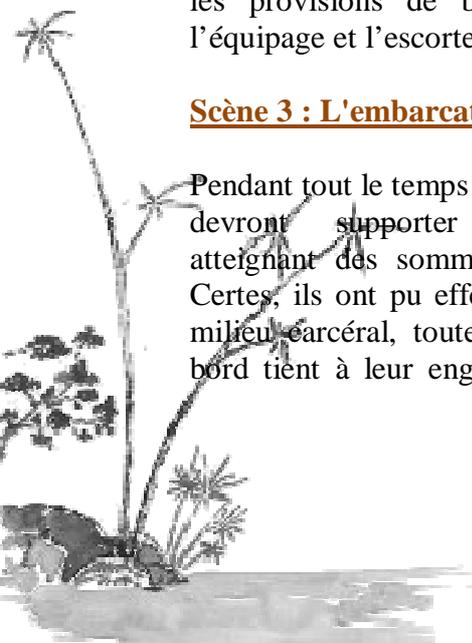
Chaque péniche embarque :

- › Une douzaine de marins,
- › Protégés par une dizaine de sbires du clan.

La présence d'une vingtaine d'hommes à bord sur un espace des plus restreints est source de tensions.

Un lieutenant de Fauve Fantastique dirige les opérations. Il s'appelle **Griffes et Crocs** et portent un impressionnant arsenal de lames de toutes tailles et de toutes formes sanglées sur son armure de cuir rougeâtre. A toutes Griffes et Crocs leur a données des surnoms imagés. Il fulmine d'être ainsi écarté des véritables opérations. Il a hâte d'arriver à Songyang pour pouvoir au moins se défouler sur les sbires du clan du Dragon Rugissant.

Peu avant le départ, un fonctionnaire local effectuera une tournée peu scrupuleuse à bord des péniches pour ensuite percevoir



les taxes induites pour le mouillage dans le port du bourg. La fonction de contrôle apparaît fort secondaire.

Acte II : Le cours tranquille d'une rivière

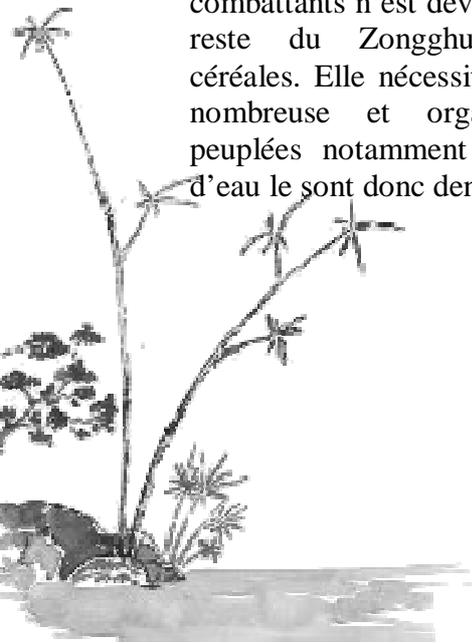
Scène 1 : Couleurs locales du Chu

Puisque vos héros se trouvent au Chu, il ne faut pas oublier d'exposer le dépaysement que cela représente.

Au sud du Chu, la température est élevée - elle peut dépasser les quarante degrés - et le climat est souvent humide. S'il advenait que vos héros s'embarquent pendant la saison des pluies entre avril et septembre, et tout spécialement pendant la mousson de juillet-août, le voyage se ferait sous des précipitations diluviennes qui n'arrangent aucunement la visibilité et l'humeur maussade de l'équipage. Chapeaux et vêtements de pluie sont de rigueur, alors que toutes les étoffes, le sol et le pont du navire sont détrempées, les jours et les nuits n'en seront que plus pénibles.

L'hiver de janvier à mars n'est pas aussi froid qu'au nord.

La riziculture à l'époque des Royaumes combattants n'est développée qu'au sud, le reste du Zongghuo privilégiant les céréales. Elle nécessite une main d'œuvre nombreuse et organisée. Les zones peuplées notamment au bord des cours d'eau le sont donc densément.



Scène 2 : Tromper l'ennui

Une fois le chargement de la péniche achevé - au bout de quelques jours - l'embarquement de l'escorte et de leurs maigres possessions, le voyage commence sur une rivière placide. Les premiers jours sont particulièrement monotones. Tant que les péniches sont sur les terres du clan et que les rives de la rivière sont densément peuplées, les risques sont faibles de rencontrer des brigands des fleuves.

Vos héros auront tout le temps d'apprécier le paysage de joncs, de culture, les villages et les pontons.

Au bout de deux-trois nuits, un marin un peu âgé proposera aux héros un jeu de dés (LdB p.78-79), bien entendu, il triche. Toutefois au vu de la durée du voyage et au fait que les héros soient intimidants (ou du moins armés), il attend son heure. Après avoir ferré le poisson, soir après soir, avec de petites mises et une redistribution savante des gains afin de tromper la vigilance des héros, il sortira le grand jeu. Après avoir plumé les autres joueurs, il proposera de se refaire le soir suivant. Et il perdra... un peu. La manœuvre continuera jusqu'à ce qu'elle soit éventée ou que si les héros ne sont pas intéressés, les marins en viennent aux mains avec l'escorte pour des accusations de tricherie. Pour diviser les joueurs, il favorise parfois l'un d'entre eux, ce dernier sera moins enclin à entendre les récriminations remettant en cause ses gains par la même occasion.

Test de Jeu supérieur à 9 pour s'apercevoir de la supercherie, uniquement les soirs où le marin dépouille une victime.

Moment de convivialité, cela permet aussi de nouer des relations avec l'équipage et l'escorte. S'il advenait qu'ils succombent, cela affectera d'autant plus les survivants et les héros. Par contre, il n'est pas exclu que ce petit jeu ne renforce les tensions, voire engendre des rixes.

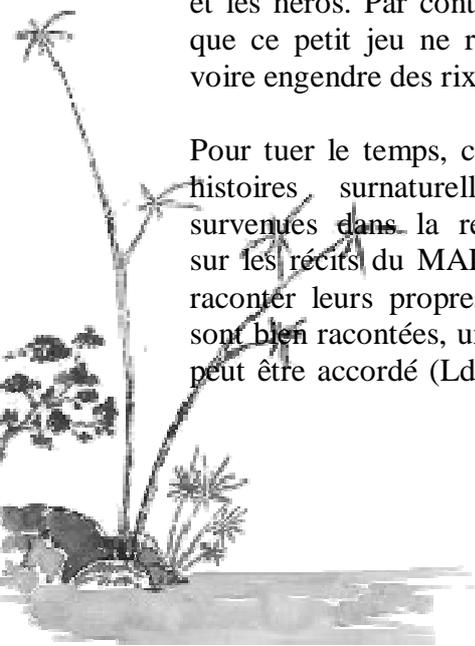
Pour tuer le temps, certains racontent des histoires surnaturelles de préférence survenues dans la région (appuyez-vous sur les récits du MAF), les héros peuvent raconter leurs propres aventures. Si elles sont bien racontées, un gain en Renommée peut être accordé (LdB p.252-54) à raison

d'un point pour le Fait (conter une histoire qui sera désormais également colportée par les marins et les soldats) et un point de Vecteur (quelques témoins sans importance), pour un total mirobolant d'un point de Renommé. Si les événements ne sont pas particulièrement reluisant pour les héros, c'est l'occasion pour le meneur de raviver des rancunes mal éteintes et permettre à leurs ennemis de retrouver leur trace.

Scène 3 : Premières péripéties

Si les rives du fleuve sont peuplées, il est possible de faire relâche dans un bourg. Toutefois pour des raisons de discipline, il est préférable de ne pas multiplier ce genre d'escale. Les marins sont une population volatile, il leur suffit de s'embarquer pour échapper à leurs responsabilités. En sus, le marchandage devient aisément flibuste dans ce milieu mal contrôlé, et inversement, selon les rapports de force. Il ne faut donc pas négliger ses escales dans des bourgs côtiers pour introduire diverses violences, vols et rixes. Il faut également compter avec l'alcool, qui diminuera cruellement l'efficacité de chacun. Les hommes du clan ne sont pas plus vertueux, ils ont l'habitude que la population se plie à leurs "légitimes" exigences.

Ces escales ne sont pas à négliger toutefois, elles permettent de charger des vivres fraîches - libérant autant de place disponible pour les marchandises destinées à Songyang. Faire relâche dans un bourg permet aussi à tous de décompresser et d'essayer de désamorcer des tensions. Dans ces localités, il n'y a aucun embarcadère. Les péniches sont trop lourdement chargées pour se risquer à l'échouage sur une plage vaseuse ou sableuse. Il est nécessaire d'employer des allèges (petites embarcations de la taille



des barques, voir “ports” dans le présent fanzine.)

Acte III : Du sang macule les flots

Scène 1 : Pirates en vue !

Au bout de deux jours de voyage survient la première difficulté. Avant que le confluent ne se jette dans la rivière Gan se trouve un marais particulièrement étendu. Sa présence explique le peu de trafic fluvial et l'isolement de la région. En sus du courant d'une lenteur effroyable, cette région semble tout autant dépourvue du moindre souffle d'air. Il faut donc recourir au halage comme moyen de propulsion, et le cas échéant de “se touer sur une ancre.” Cette manœuvre éreintante consiste à jeter l'ancre, transporter la seconde en amont et haler la corde pour se tirer jusqu'à parvenir à cette dernière, puis à répéter inlassablement l'opération (voir la description de la navigation fluviale dans la partie “campagne maritime.”)

C'est au cours d'une de ses manœuvres que les brigands des fleuves lancent leur attaque. Quatre jonques surgissent en aval, alors qu'autant surgissent sur l'un des flancs et deux de plus en amont.

La bataille navale est réduite à sa plus simple expression, puisque les péniches ne peuvent prétendre à distancer les frêles esquifs utilisés par les brigands des fleuves. Par contre, tout le temps avant l'inévitable abordage peut être utilisé à bon escient par l'équipage pour manœuvrer et coller flanc contre flanc les embarcations. Ainsi chaque escorte peut appuyer le cas échéant l'autre tout en réduisant la surface

exposée aux attaques des pirates. Cette manœuvre se trouve entravée par le fait qu'une partie des marins soient actuellement sur des barques pour jeter une ancre en amont avant de procéder au halage.

Scène 2 : Bataille navale

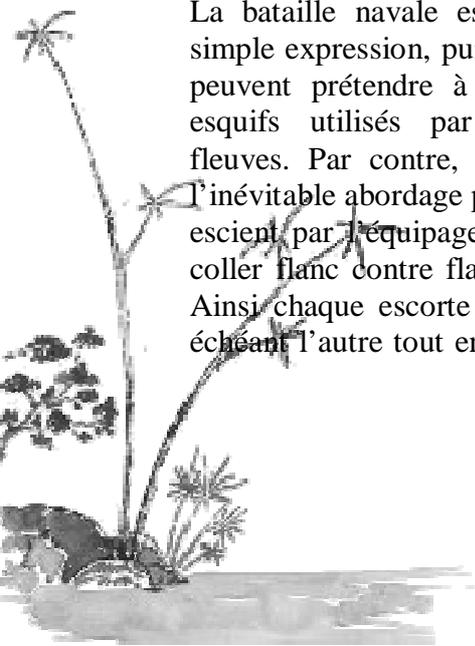
Une bataille navale consiste en une course-poursuite, des tirs nourris et un furieux corps-à-corps. Comme la place manque pour les prisonniers, les combats se font sans quartier, au risque de choquer vos héros. Toute unité engagée au corps-à-corps ignore les règles de “déroute” (AdG p.96.) Toutefois s'il advenait que combat fut perdu, certains pirates préféreraient se jeter au bouillon et tenter de rallier les berges à la nage.

De plus, les défenseurs - c'est-à-dire le parti pris en embuscade - ne peuvent pas être “désorganisés” au corps-à-corps. (AdG p.96.)

Comme il s'agit d'une bataille navale, le **malus pour “sol traître” pour tout combat sur le pont**, d'un point pour les lourdes jonques, de deux points pour les frêles esquifs des pirates (LdB p.181) ne doit pas être oublié. A bord des péniches, les défenseurs sont considérés comme étant en position surélevée (LdB p.181 et AdG p.95) et en position avantageuse (AdG p.95.)

A bord, l'espace est restreint et chacun est exposé lors du combat. Au cours de la bataille navale, l'**attitude des héros** (AdG p.104-105), est au moins « Engagée » avant de devenir « Héroïque » lors des violents corps-à-corps sur le pont.

Pour simuler la défense acharnée des péniches, il est conseillé d'utiliser l'aide



de jeu : Héros en bataille, règles modifiées de votre serviteur, Dragonfly (Manuscrits de Linzi, tome 3 et section Qin du SDEN – <http://www.sden.org>)

Le convoi de péniches

- 22 Équipage et escorte de la péniche de tête (infanterie, soldats, arcs pour un tiers d'entre-eux, des armes de corps-à-corps diverses), VM 2, VU 3
- 22 Équipage et escorte de la péniche de tête (infanterie, soldats, arcs pour un tiers d'entre-eux, des armes de corps-à-corps diverses), VM 2, VU 3
- Péniche (2), VM 1, Protection 2, Solidité 80

Les Brigands du fleuve

- 10 Pirates (infanterie, soldats, épée, un tiers avec des lances, un tiers avec avec un arc), VM 2, VU 3
- Esquif (10), VM 5, Protection 3, Solidité 30

Scène 3 : En mauvaise posture

En sus de l'indéniable supériorité numérique des pirates, ce combat naval doit pousser les héros à se surpasser. Voici quelques actions héroïques supplémentaires :

- ❖ Les pirates enflamment leurs flèches avant de les projeter sur les péniches. Tous les deux impacts enflammés, comptabilisez un départ d'incendie. Une action est nécessaire pour les éteindre. A chaque tour échu, augmentez d'un tour le temps nécessaire pour éteindre les flammes. Vos héros auront donc à protéger des traits enflammés le navire ainsi que l'équipage s'acharnant à coups de couvertures pour éteindre les feux. Les Taos de déplacement seront des plus utiles pour darder d'un bout à l'autre du vaisseau pour éviter de rôtir à bord du vaisseau. Attention toutefois, le but des brigands est de piller le navire, pas de le brûler, en tout cas, pas tout de suite. S'il advenait qu'un feu trop important prenne, réduisez progressivement la Solidité du navire, jusqu'à ce qu'il soit éteint ou que l'incendie rende impossible de rester à bord.
- ❖ Arrivés à portée de jet, les pirates projettent lances et pots de braises (AdG p.33) contre leurs ennemis. Il faut au moins deux actions pour éteindre cette menace.
- ❖ L'autre péniche est en difficulté, si elles ne se trouvent pas bord à bord, les héros



peuvent tenter de passer de l'une à l'autre en marchant sur une corde tendue entre les deux navires. Les Taos des six directions et du Pas léger seront des plus utiles pour porter secours à leurs compagnons.

- ❖ Les péniches se mettent à dériver s'éloignant inexorablement l'une de l'autre, les héros doivent s'élancer à la poupe pour saisir la barre et conserver le contact entre les deux péniches.
- ❖ L'échec d'un test d'esquive au cours d'un combat peut conduire un héros à tomber à la baille. Alors qu'il patauge dans la rivière, ses compagnons doivent au plus vite lui envoyer une corde pour qu'il retourne au charbon et contribue à la défense acharnée des péniches.

Le combat ayant accaparé l'attention et les efforts des héros, ces dernières auront dérivées. A la fin du combat, le risque d'échouage est non négligeable : le manque de personnel compétent se conjugue avec l'état lamentable du matériel mis à mal lors de l'affrontement.

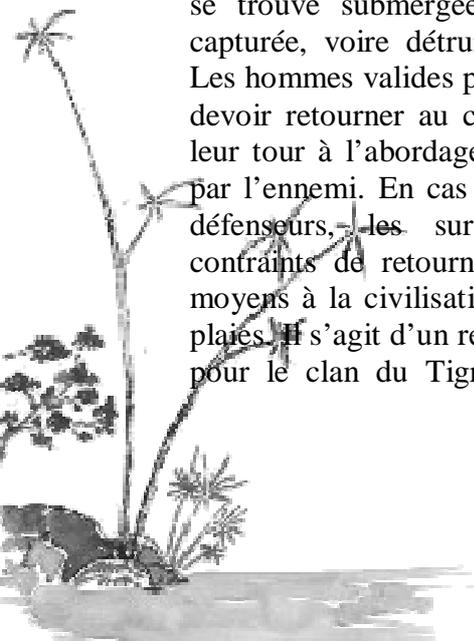
Il est vraisemblable que les héros se trouveront sur la même péniche, il peut donc subvenir que la seconde embarcation se trouve submergée par les pirates et capturée, voire détruite par les flammes. Les hommes valides peuvent se retrouver à devoir retourner au charbon pour partir à leur tour à l'abordage de la péniche prise par l'ennemi. En cas de défaite totale des défenseurs, les survivants se verront contraints de retourner par leurs propres moyens à la civilisation pour panser leurs plaies. Il s'agit d'un revers non négligeable pour le clan du Tigre Furieux, toutefois

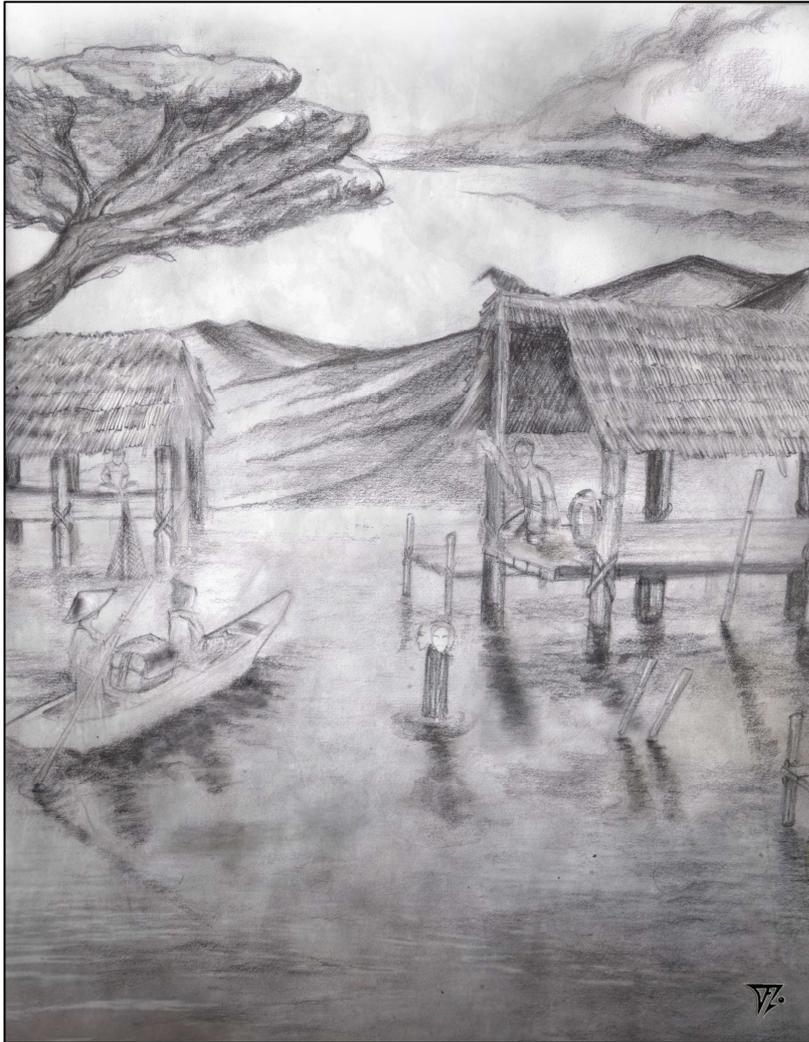
l'occasion étant trop belle, il s'en prendra à son rival tout de même. A moins que les héros aient été déloyaux ou couards, ils se verront proposer de laver leur honneur bafoué par leur échec dans le sang du clan ennemi.

Acte IV : Assaut redoublé sur la rivière Gan

Scène 1 : Quérir des secours

Suite à ce combat, la saignée dans les effectifs des défenseurs est non négligeable. Le moyen le plus simple pour régler le problème sanitaire et moral posé par les nombreux morts est d'employer un (ou plusieurs esquifs) des pirates pour constituer un bûcher funéraire. Les marécages impliquent que les blessés ne couperont pas à la Gangrène (LdB p.186) et une épidémie de Choléra peut même survenir (LdB p.186.)





village lacustre pittoresque, bourg

L'issue probable du combat implique qu'il n'ait plus assez d'hommes pour procéder aux manœuvres. Les héros devront donc mener une expédition au plus proche village pour recruter à prix d'or des bras. Au moins une journée est perdue pour cela. Le secours d'un médecin, d'un rebouteux ou d'un fangshi serait non négligeable au vu du piteux état dans lequel se trouvent tant l'équipage que l'escorte.

S'il advenait que trop d'hommes sont décédés, blessés ou malades, il est possible de recruter quelques marins en faisant relâche dans un bourg.

Scène 2 : Nouvelle embuscade

Une fois la rivière Gan ralliée, les embarcations recourent au halage pour hâter la manœuvre, le cours d'eau étant particulièrement placide. Au bout d'un jour de navigation, le convoi fait relâche dans un bourg commandé par un campement fortifié. Le reste de la journée est sacrifiée au ravitaillement et à diverses tâches administratives - comprenant le contrôle à bord d'un fonctionnaire tout aussi compréhensif.

Le lendemain - s'il y a assez d'esclaves disponibles pour haler les deux péniches, dans le cas contraire, il faut attendre qu'une autre jonque halée contre le courant arrive dans le bourg - deux équipes d'une vingtaine d'individus provenant principalement des

peuplades du sud se mettent à la tâche, surveillés par une dizaine de gardes-chiourmes (soit cinq à six gardes pour vingt esclaves.) Pour permettre la manœuvre les lourdes péniches s'éloignent d'une cinquantaine de mètres afin de ne pas gêner l'équipe de halage en amont.

A la fin de la journée, un talus s'effondre juste devant les forçats de la péniche de tête. Les deux gardes se tenant en tête du convoi se retrouvent à terre avant d'être terrassés par les prisonniers. Les autres se trouvent aux prises avec leurs détenus et seront terrassés au bout de trois passes d'armes si les héros n'interviennent pas. L'opaque écran de fumée provoqué par

l'effondrement réduit la visibilité des combattants. **En mêlée comme pour les tirs, les assaillants sont considérés comme aveuglés et souffrent d'un malus de trois points.** Ce malus diminue d'un point par tour, la poussière retombant progressivement.

Au bout d'un tour, une dizaine d'archers décochent leurs traits contre les péniches, visant tantôt l'une, tantôt l'autre. Une escouade d'une vingtaine de brigands armés se précipitent armes à la main sur chacune des embarcations. A chaque tour de bataille, un tiers des mutins s'enfuient sans demander leur reste. Les gardes de la deuxième équipe de forçats seraient bien avisés soit d'en faire autant, soit d'embarquer pour un dernier carré.

Scène 3 : Bataille rangée

Pour cette bataille, il ne faut pas oublier un **malus pour sol traître pour tout combat sur le pont des navires**, d'un point pour les lourdes jonques, de deux points pour les frêles esquifs des pirates (LdB p.181.) De plus les défenseurs - le convoi - sont considérés comme étant en position surélevée (LdB p.181 et AdG p.95) et en position avantageuse (AdG p.95.)

Les défenseurs acculés savent que l'abordage est un combat à mort, ils ne peuvent ni devenir "désorganisés" ou en "déroute" (AdG p.96.) Au cours de cette bataille, l'attitude des héros (AdG p.104-105) est au moins « Engagée. » Elle devient automatiquement « Héroïque » lors des corps-à-corps à bord des embarcations.

Le convoi de péniches

Le nombre de survivants des péripéties précédentes doit avoir fait l'objet d'une comptabilité macabre. Le parti des héros

peut s'être vu singulièrement réduits par la précédente embuscade, la gangrène et l'épidémie de choléra.

- X Équipage et escorte de la péniche de tête (infanterie, soldats, arcs pour un tiers d'entre-eux, des armes de corps-à-corps diverses), VM 2, VU 3
- X Équipage et escorte de la péniche de queue (infanterie, soldats, arcs pour un tiers d'entre-eux, des armes de corps-à-corps diverses), VM 2, VU 3
- Péniche (2), VM 1, Protection 2, Solidité 80

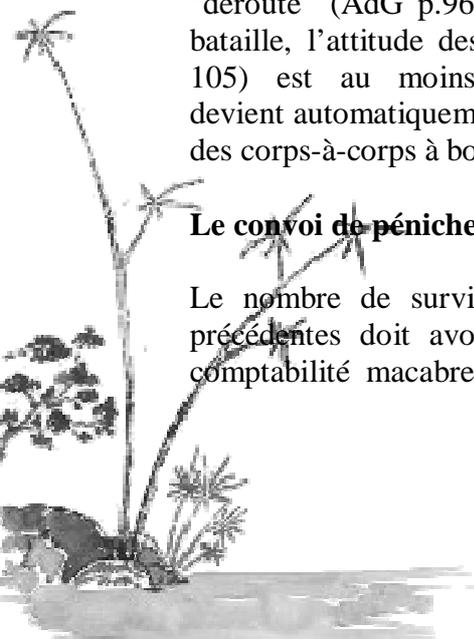
Brigands des fleuves

- 10 Archers (infanterie, soldats, arc, épée), VM 2, VU 3
- 20 Troupes de ligne (infanterie, soldats, lance, bouclier), VM 2, VU 3
- 20 Troupes de ligne (infanterie, soldats, lance, bouclier), VM 2, VU 3

S'il advenait qu'une péniche tente de s'éloigner du rivage, un ou plusieurs esquifs de pirates des fleuves se joignent au combat. Profitant de la confusion liée à l'embuscade, elles se sont dangereusement approchées.

- 10 Pirates des fleuves (infanterie, soldats, arc, épée, lance), VM 2, VU 3
- Petit voilier pirate, VM 5, Protection 3, Solidité 30

Les pirates sont commandés par les personnages survivants de l'embuscade



précédente, Trois-Yeux et Roi-Dragon Déchu, ivres de vengeance si l'autre est tombé au combat. A défaut, ils seront commandés par un lieutenant de l'autre clan. Ce dernier peut être reconnu par les héros – d'autant plus s'ils sont déjà passés à Songyang – ou par les sbires du clan du Tigre Furieux.

Ils portent tous une pièce de vêtement comme un ceinture ou un brassard de la couleur de l'autre clan (voir Acte V scène 3) comme signe de reconnaissance. En arrivant en ville, si les héros n'ont pas interrogé leur escorte ou n'a pas surpris une de leurs conversations, ils réaliseront alors qu'ils combattaient non pas des brigands des fleuves, mais bien le parti adverse, le clan du Dragon Rugissant.

Scène 4 : Soupçons

A ce point de l'aventure, les héros devraient se douter que quelque chose cloche. La probabilité qu'un navire marchand tombe dans une embuscade à deux reprises en moins d'une semaine est des plus faibles. Le second assaut a été porté essentiellement par des sbires du clan, les brigands des fleuves locaux ayant été vaincus précédemment par les héros. L'attaque du convoi précédent ne justifie en rien le déploiement d'une escorte si importante et si onéreuse. En effet, une escorte militaire aurait pu être requise, ou du moins la conduite d'une expédition militaire pour chasser les brigands. Le clan du Tigre Furieux tenait donc particulièrement que l'armée du Chu ne se mêle pas à cette affaire.

Quelques détails devraient attirer l'attention des personnages sur leur étrange cargaison. Le fait que toutes les poteries soient neuves et de conception locale est un premier élément, l'usage veut qu'elles

soient utilisées jusqu'à leur destruction. La logique voudrait qu'elles soient dépareillées et fort diverses. Plus subtil, la nourriture et les boissons conservées dedans auront un très léger goût métallique.

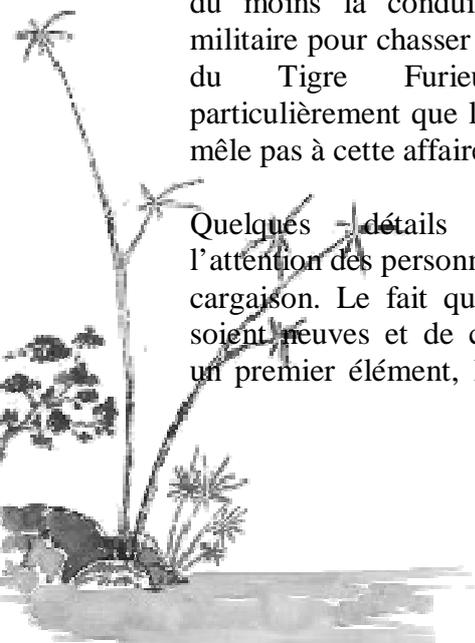
L'attitude des fonctionnaires chargés d'inspecter les navires est également des plus suspectes, ils n'accordent que peu de temps aux péniches et même s'il advenait que l'un d'entre eux se prend d'effectuer un contrôle exhaustif, aucune infraction ne pourra être trouvée, ce qui est pour le moins suspect. Le commandant du convoi clamera haut et fort qu'il fera appel aux supérieurs du fonctionnaire zélé pour demander qu'on le mute dans un placard. Le plus étrange étant que le fonctionnaire semble le croire...

Arrivé dans le port de Songyang, des héros observateurs remarqueront que de telles poteries ne s'y retrouvent nul part. Au vu de la production relativement importante dans le bourg où a débuté leur aventure, c'est tout à fait impossible. A moins qu'ils ne soient détruits systématiquement. Tel est en effet le cas après que le contenu ait été transvasé.

Acte V : Débarquer à Songyang

Scène 1 : Arriver à bon port

Le site de Songyang est tout à fait exceptionnel à la confluence de la Rivière Gan et du Fleuve Bleu et sur le lac Poyang. Le Fleuve Bleu irrigue avec ses affluents toutes les capitales de commanderies du Chu de l'ouest : Chansa, Chengyang, Zhou et Shangyong. Un canal le relie avec les



possessions du Royaume au Nord, Zhongli et à la nouvelle capitale Shoucun et par la mer, on rallie Wu. Ces axes fluviaux sont cruciaux pour la communication et le commerce entre l'ouest et l'est. La seule autre route suit le cours de la Rivière Huai, puis la muraille, longeant dangereusement la frontière avec le Han (puis avec le Qin après son annexion en -230, voir Tiàn Xia Xianyang p.83.)

Songyang a bien mieux supporté le départ d'une partie de sa garnison vers le nord et l'ouest que Kunshàn. La disparition des royaumes de Wu et Yue à l'est a ouvert de nouveaux débouchés pour le commerce le long du Fleuve Bleu et également désenclavé le Chu, permettant à des marchands audacieux de faire fortune.

Alors que la maladie du chef du clan du Dragon Rugissant cloue au lit ce dernier et attise les querelles de succession parmi les siens, le clan du Tigre Rugissant est bien décidé à étendre son influence vers le nord. Il use de son opulence pour corrompre un certain nombre de fonctionnaires, dont le premier d'entre-eux, le **gouverneur de la commanderie de Songyang, Kang Ji**. De nombreux Wu xia ayant fait le pèlerinage vers le Pic sacré du Sud, Hengshan Nan, lui sont redevables et soutiennent le clan du Tigre Rugissant dans les intimidations auxquelles il se livre dans la cité.

C'est dans ce contexte tendu que les péniches et leurs équipages malmenés arrivent enfin à destination à Songyang. Une patrouille de soldats escorte le fonctionnaire chargé de procéder au contrôle de la cargaison, de l'équipage et des passagers. Cette inspection n'est pas plus pointilleuse et tatillonne que les précédentes.

Scène 2 : Tensions à Songyang

Le climat en ville est des plus délétères. Dès leur débarquement, les héros sont apostrophés pour qu'ils choisissent leur couleur (le rouge du clan du Tigre Furieux ou le bleu du Dragon Rugissant) et affichent leur allégeance. Les étoffes colorées s'arrachent chez les marchands de textile. Il est à noter que celles de la couleur du parti qu'ils soutiennent sont moins chères. S'ils portent les vêtements que leur ont offert le clan du Tigre, ils seront désormais malmenés par l'autre parti et accueilli chaleureusement par les partisans du Tigre. La population de Songyang, comme les étrangers, arbore l'une et l'autre, et préfère se déplacer en groupe. Les héros seraient bien avisés d'en faire de même.

En effet, les bastonnades et les rixes sont fréquentes, et peuvent parfois dégénérer en émeutes. Même les établissements hôteliers et de restauration pavoisent et constituent un lieu de réunion pour les partisans. Malheur à celui qui entre par mégarde au mauvais endroit. Les intimidations à l'encontre des minorités ou des indécis sont monnaie courante dans tous les quartiers. Le clan du Tigre Furieux a manifestement pris l'avantage et certains n'hésitent pas à retourner leurs vestes.

L'incurie des autorités est choquante et contribue à favoriser les troubles. Les soldats patrouillent et interviennent en cas d'atteinte à l'ordre public, toutefois ils ne se pressent pas pour arriver sur les lieux et ne font pas de zèle pour poursuivre les fuyards. Manifestement ils ont reçu des instructions du gouverneur Kang Ji de laisser les clans régler leurs comptes. Chaque matin, les individus attrapés par le guet pour troubles à l'ordre public, coups et blessures, destruction de propriété



privée, sont condamnés sur la grand place à trente coups de bâton, ce qui est des plus cléments. Pour certains – par un curieux retournement des conventions sociales – c'est une gloire d'avoir été châtié pour avoir soutenu son parti. Cela devient véritablement un rite de passage.

Scène 3 : Enquêter sur les poteries

Les suspicions des héros devraient les conduire à s'intéresser à l'étrange cargaison des jonques, qui a conduit le clan adverse, à attaquer leur convoi à deux reprises. Les contenants sont tout d'abord déchargés avant d'être entreposés dans un entrepôt dans le port qui a la particularité de se trouver à deux pas de la capitainerie – et donc des gardes affectés à l'encadrement de cette tâche administrative. Là s'opère une opération de transvasement pour récupérer les vases. Ils sont ensuite nettoyés. Les manœuvres sont persuadés qu'il s'agit d'une combine employée dans le but de récolter un petit bénéfice sur les contenants en leur substituant des usagés et en revendant ailleurs les neufs.

Les jarres sont alors emmenés chez un joailler en ville, où elles sont brisées (le bruit est couvert par l'activité d'une forge non loin de là.) Les bris sont fondus pour extraire les paillettes aurifères avant d'être converties en bijoux offerts au Gouverneur.



Acte VI : Frapper le Dragon Rugissant au défaut de sa cuirasse

Scène 1 : Le clan du Dragon Rugissant

Le seigneur **Tueur de Tigres** est un homme usé par la maladie qui le ronge et le décès de son épouse. Alors qu'il est couché sur ce qui risque d'être son lit de mort, ses vassaux et proches conseillers complotent dans l'ombre la succession du clan. **Sa fille unique, Ondée matinale**, est en effet d'une rare beauté. Son hyménée préparée depuis des années a finalement capoté lorsque le prétendant est revenu sur sa parole pour convoler avec une autre.

Ondée matinale en eut le cœur brisé, elle qui choyée par son père, a été tenue éloignée des affaires du clan. Elle tente au mieux d'honorer son rang sous la garde jalouse de son oncle qui la presse d'accepter d'épouser le Gouverneur Kang Ji qu'elle méprise. Il projette en livrant son embarrassante nièce à l'homme le plus puissant de la commanderie s'assurer un revirement du Gouverneur en faveur du clan du Dragon Rugissant, dont il espère pouvoir prendre prochainement la tête. Il ignore que le clan du Tigre Furieux a déjà promis Ondée matinale au Gouverneur Kang Ji.

Scène 2 : Une opportunité

Si **Griffes et Crocs** a survécu au périple, il contactera les héros pour leur proposer à nouveau un peu d'action. Sinon n'importe sbire survivant aura glissé un mot du talent des héros au lieutenant de Fauve Fantasque en charge des opérations à Songyang.

En effet, pour redorer son blason, il se propose avec l'aide de ses hommes et éventuellement des héros d'**enlever Ondée matinale et la livrer au Gouverneur Kang Ji**. Ce dernier impatient espère pouvoir infléchir la belle ou au pire, l'épouser de force. Il a bien pris garde d'approuver l'audacieux plan d'enlèvement de sa promise, tout en signifiant qu'il ne prendrait pas ombrage s'il advenait que la belle se retrouve dans sa demeure pour sa « protection. »

Griffes et Crocs fait miroiter aux héros une récompense à l'aune de leur valeur, la reconnaissance d'un clan puissant, le Tigre Furieux, en passe de remporter le conflit qui l'oppose avec le Dragon Rugissant, ainsi que l'appui d'un des plus hauts fonctionnaires du Royaume du Chu. Si les héros rechignent à salir leurs mains pour des raisons éthiques, Griffes et Crocs se lancera dans une tirade contre les *da xia* à la réputation immaculée qui crèvent de faim la gueule ouverte parce qu'ils sont trop fiers pour accepter de servir un seigneur. Le clan du Tigre Furieux est comme tous les autres clans, parfois il faut savoir se salir les mains. Au moins est-il promis à une prospérité durable. L'enlèvement aura lieu avec ou sans leur aide. (La dichotomie entre la figure romanesque du *da xia* justicier et la triste réalité est développée pages 95-96 du LdB.)

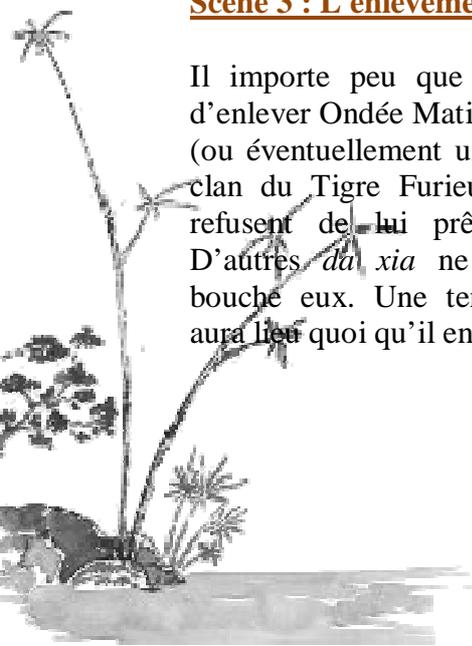
Scène 3 : L'enlèvement

Il importe peu que les héros acceptent d'enlever Ondée Matinale, Griffes et Crocs (ou éventuellement un autre lieutenant du clan du Tigre Furieux) est décidé. S'ils refusent de lui prêter assistance, soit. D'autres *da xia* ne feront pas la fine bouche eux. Une tentative d'enlèvement aura lieu quoi qu'il en soit.

- ❖ Si les héros refusent d'y prendre part, des *da xia* moins chevronnés seront recrutés. L'escarmouche est d'une rare violence, nombreux sont les blessés et les morts. Griffes et Crocs lui-même ne s'en tirera pas indemne.
- ❖ Si les héros se rangent du côté du Dragon Rugissant, ils peuvent tenter de prévenir l'attaque de deux manières : en éventant le projet - dans ce cas, le déplacement d'Ondée Matinale sera annulé ou se déroulera sous haute protection - ou en s'interposant au moment décisif et en repoussant l'assaut du clan du Tigre Furieux. Leur trahison ne sera pas oubliée par le clan du Tigre Furieux.

Le clan du Dragon Rugissant affaibli ne peut se permettre d'exposer son héritière unique. Ondée Matinale est donc confinée dans le manoir familial. L'enlèvement peut se découper en trois phases : l'infiltration dans le manoir, l'enlèvement proprement dit et l'exfiltration.

- ❖ Il faut tout d'abord **s'infiltrer dans le manoir**. Inutile de s'exposer inutilement, surtout si vos héros subissent toujours des séquelles de leurs combats précédents, le choix le plus judicieux consiste à tenter d'entrer de nuit. Les gardes devraient s'interposer plus tard, et deuxièmement Ondée Matinale a toutes les chances de se trouver dans ses appartements. Sans surprise, Ondée Matinale est logée dans l'un des bâtiments latéraux encadrant la cour intérieure (description des manoirs p.83-84 du LdB.) Pour y parvenir, il faut tout d'abord passer tous les édifices annexes qui ceignent le manoir proprement dit. Tant que les gardes ne sont pas sur le qui-vive, les Tests de discrétion ont une difficulté de 6. Le SR augmente



d'un point s'ils sont tirés de leur torpeur. Cet épisode peut être pimenté par une sortie imprévue d'un serviteur, les héros doivent soit se cacher au plus vite, soit se débarrasser discrètement du gêneur.

- ❖ Une fois arrivés aux appartements d'Ondée Matinale, il faut procéder à l'**enlèvement**. En effet, elle n'apprécie que modérément d'être réveillée en pleine nuit par des étrangers au service du clan rival qui projette de la livrer au gouverneur Kang Ji qu'elle déteste. Elle risque fort de manifester bruyamment et violemment son mécontentement. Les ravisseurs devraient pouvoir contenir sa furie, par contre, ses coups de pieds et de poings rageurs risquent d'entraver la fuite (de -1 à -3 de malus selon la difficulté de l'action.) **Inutile de rappeler qu'il est impératif qu'Ondée Matinale ne soit ni blessée, ni - si possible - malmenée au cours de l'opération.** Le choix revient aux héros : un bon coup pour lui faire perdre connaissance, l'entraver et la bâillonner ou bien la menacer. Au moindre cri, servantes et gardes vont débouler dans la chambre.
- ❖ Une fois en possession d'Ondée Matinale, le plus dur reste à faire, il faut désormais **s'exfiltrer**, en échappant aux gardes. Le porteur de la captive se voit imposer un malus de -2 (cumulatif si elle se démène) à ses déplacements et à ses tests de discrétion. Il faut à nouveau traverser la cour circulaire autour du manoir et les bâtiments annexes. Le clan du Dragon Rugissant étant sur les dents, l'enlèvement a peu de chances de passer inaperçu. Une course poursuite s'engage et se poursuit dans les rues et les toits. Les serviteurs éclairent les

gardes de leur loupiote montée sur un long bâton qui permet d'éclairer les toits. Les ravisseurs doivent rallier au plus vite une planque du clan du Tigre furieux.

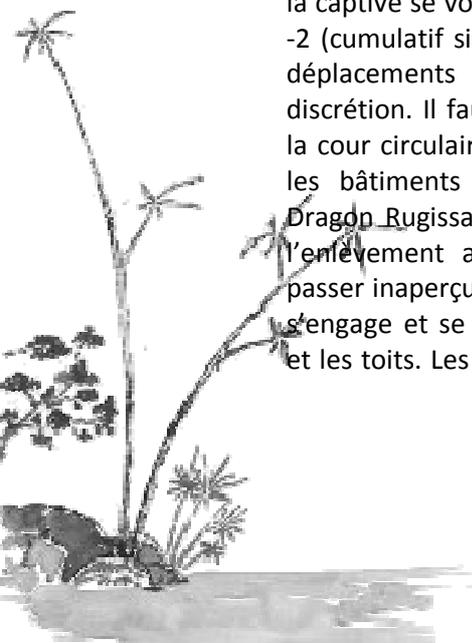
Epilogue

Remettre Ondée Matinale au Gouverneur

Une fois capturée, Ondée Matinale est conduite dans l'un des repères du clan du Tigre Furieux le temps pour ses ravisseurs de se reprendre et de l'apprêter à sa remise dans les mains du gouverneur Kang Ji. Ce serait fort déplacé de présenter la belle dans des habits débraillés ou tâchés. Dès que ce dernier est prévenu du succès de l'opération, une forte escorte est envoyée la récupérer.

S'il advenait qu'Ondée Matinale soit blessée, la fureur du Gouverneur à la réception de sa promesse serait terrible. Les coupables peuvent faire une croix sur la récompense prévue et il n'est pas exclu que Kang Ji cherche à obtenir leurs têtes, soit directement l'ordonnant à ses soldats ou bien en l'exigeant auprès de Fauve Fantastique, seigneur du clan du Tigre Furieux.

Le clan peut encore faire appel aux héros, s'ils n'apparaissent pas trop indisciplinés, pour diverses actions coup-de-poing contre les lieutenants du Dragon Rugissant. Le moment venu, l'assaut sera donné contre le manoir du clan pour exécuter le seigneur actuel - vraisemblablement l'oncle d'Ondée Matinale, Tueur de Tigres ne survivra pas longtemps à la disparition de sa fille chérie.



Prévenir les autorités royales

Les troubles survenant à Songyang sont une menace majeure pour la stabilité du royaume du Chu. La décision du **roi Chu Kaoliewang (LdB p.48)** de dégarnir les garnisons du sud-est au profit des frontières avec les autres États du Zongguo, et surtout celle avec le puissant Qin, son obsession, a fragilisé le contrôle sur cet axe majeur pour la communication dans son immense domaine entre l'est et l'ouest que constitue le Fleuve Bleu.

De fait, les affrontements entre le clan du Tigre Rugissant et son rival déstabilisera les commanderies voisines et lointaines. Ainsi il est à craindre une rébellion patriotique dans les anciennes provinces du Wu et du Yue. Les barbares comme Fléau du Tigre (AdG p. 64-65), chef de la tribu Suo, pourrait en profiter pour renier leurs liens de vassalité, ou du moins profiter de la faiblesse du Chu pour laisser le paiement du tribut traîner en longueur. Partout fonctionnaires et nobles seront en position de force pour négocier une certaine autonomie par rapport au pouvoir central.

Pour contrer ce mouvement centrifuge, le roi est contraint de rappeler les troupes positionnées sur les frontières pour tenir le cœur du pays, et ce pendant plusieurs années, le temps de réimposer le pouvoir central. Tout mouvement de troupes attire l'attention des autres royaumes du Zongguo. Ce redéploiement est un camouflet pour **le roi Chu Kaoliewang** (ou ses successeurs), il expose à la face du monde, l'instabilité régnant dans ses commanderies, mais également son incapacité à résoudre la crise, le dépeuplement des garnisons à l'arrière pour garnir les frontières et enfin offre le flanc à une attaque sur ses frontières alors qu'il tente désespérément de régler ses

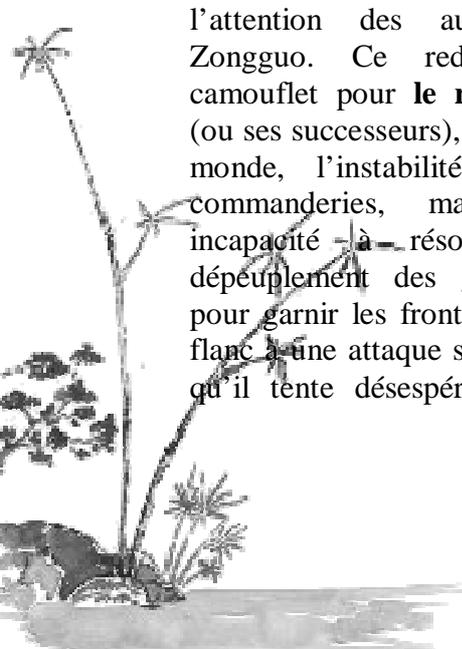
problèmes internes. Sans oublier que mettre en branle la troupe coûte fort cher et nécessite de réorganiser les circuits d'approvisionnement. L'infanterie légère sera alors envoyée à marche forcée prendre ses nouveaux cantonnements au sud. L'infanterie lourde suivra à son rythme (AdG p.58.)

Sans l'intervention des héros auprès des Ministères, du Roi ou de leurs entourages, les troubles survenant à Songyang seront découverts trop tard. Les Censorats étrangers se chargeront de gripper les rouages administratifs et de soutenir discrètement les agitateurs. Le Royaume du Chu payera un lourd tribut pour contrôler ses possessions périphériques, d'autant plus que **Shoucun, la nouvelle capitale**, est très excentrée dans ce royaume gigantesque.

Le roi peut se trouver à **Zonghli** pour la nouvelle année (LdB p.79) à l'occasion du célèbre **tournoi des huit Dragon de Jade** (« Zonghli », hors-série des Manuscrits de Linzi, par Ben.)

Vaquier à ses occupations

Une fois, l'escorte achevée, les héros peuvent décider qu'ils en ont suffisamment fait et refuser de s'engager d'avantage dans la lutte entre les deux clans. Leur employeur n'oubliera pas qu'ils ont refusé de l'assister au moment où il en avait le plus besoin, car c'est dans l'adversité que l'on compte ses soutiens. Désormais les membres du clan du Tigre Furieux seront suspicieux vis-à-vis des héros. Inutile de dire qu'ils ne sont plus les bienvenus dans la région.



Griffes et Crocs, lieutenant du clan du Tigre Furieux et commandant du convoi

Description : Griffes et Crocs est une force de la nature. Son corps musculeux se devine sous son épaisse armure de cuir (protection 2) bardée de nombreuses lames exotiques. Il les a toutes nommées pour leurs propriétés sur ses ennemis. Ainsi il dénomme sa lame “l’Eventreuse”, sa masse “Bon ami” parce que dès qu’il la sort tout le monde ressent le désir de ne pas se retrouver du mauvais côté. Il est particulièrement fier de son talent dans de nombreuses disciplines martiales, la mission d’escorte l’a rendu amer. Il se sent écarté de l’action principale, là où la gloire et l’honneur seront gagnés. Arrivé à Songyang, il projette l’enlèvement d’Ondée Matinale. Il espère ainsi redorer son blason écorné.

Don : Griffes du Tigre

Faiblesses : Fierté du Coq

Métal 4 Eau 3 Terre 3

Bois 2 Feu 3

Talents : Chuishù (masse d’armes) 3, Daoshù (poignard) 3, Jiànshù (escrime) 3, Boxe 2

Manœuvres : Chuishù (masse d’armes) : Assommer (1), Mise à Distance (2), Parade totale (3), Charger (3) Daoshù (poignards) en mêlée : Coup précis (1), Deux armes (1), Feinte (2), Harcèlement (2), Parade totale (3), Combinaison (3), Réduire la distance (3) ; en lancer : Tir rapide (1), Coup de maître (2) Jiànshù (escrime) : Coup précis (1), Parade totale (1), Bloquer (1), Feinte (2), Coup double (3), Attaque suicide (3)

Tao : Tao des Six Directions (1), Tao du Pas Léger (1), Tao du Souffle Destructeur (2), Tao

de la Foudre Soudaine (2), Tao du Bouclier Invisible (1), Tao des Dix mille Mains (2), Tao de l’Ombre dissimulée (1), Tao du Yin et du Yang (1)

Souffle vital : 19

Chi : 27

Défense passive : 7

Résistance : 7

L’escorte

Métal 3 Eau 3 Terre 2

Bois 2 Feu 2

Talents : [Arme] 3, Acrobaties 1, Esquive 1, Natation 2

Manœuvres : Qianshù (hast) : Repousser (1) ou Mise à distance (1), Coup précis (2) ou Parade tournoyante (2)

Gongshù (arc) : Tir Rapide (1), Tir lointain (2)

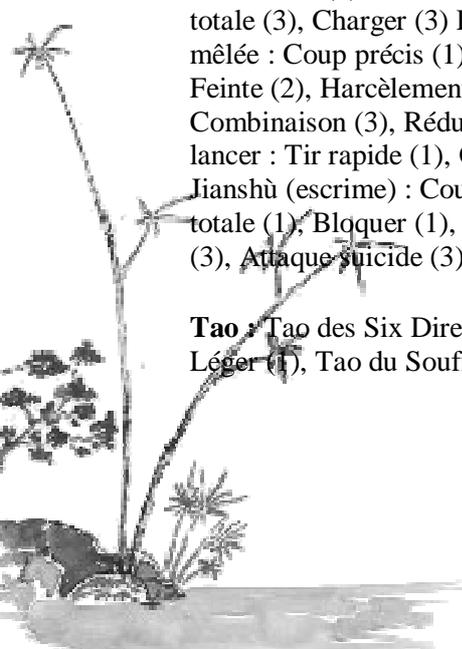
Jiànshù (escrime) : Coup précis (1), Feinte (2)

Défense passive : 7

Résistance : 5

"Trois yeux", chef des brigands fluviaux

Description : Longtemps “Trois Yeux” gagnât sa vie à protéger les navires, son talent en natation lui permit maintes fois de rallier le rivage quand d’autres disparaissaient avec le bâtiment en perte. Son penchant pour l’alcool l’ayant ruiné, il prit le commandement de quelques bons à rien pour un coup qui devait permettre de se “refaire.” Devenu brigand par nécessité, son prestige s’accrut sensiblement lorsque le “Roi-Dragon Déchu” rallia sa petite bande. Bien d’autres malandrins furent attirés par leurs succès. Récemment le clan du Dragon Rugissant leur a proposé sa généreuse protection en échange de quelques menus services. En détruisant les marchandises du clan du Tigre furieux, ils espèrent l’affaiblir suffisamment pour éviter la confrontation.



Don : Porté par la Tortue
Faiblesses : Alcoolique, Recherché (Chu)

Métal 3 Eau 3 Terre 3
Bois 3 Feu 3

Talents : Qianshù (hallebarde) 4, Boxe 2, Commandement 3, Navigation 3, Natation 4, Acrobaties 2, Esquive 2

Manœuvres : Qianshù (hallebarde) : Repousser (1), Charger (1), Mise à Distance (1), Coup double (2), Double Parade (2), Coup Précis (3), Combinaison (4)

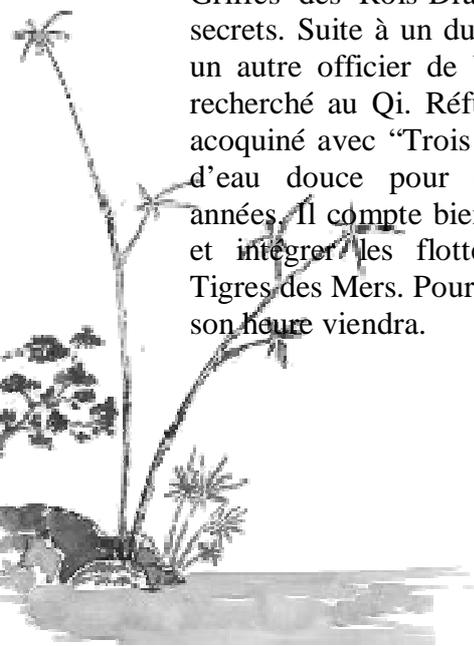
Style : Style de l'Armure acérée de Wong Chen (Qianshù/hallebarde) (Livret de l'écran p.17-18) : Base (0), Les Griffes de Wong Chen (1)

Tao : Tao des Six Direction 1, Tao du Pas Léger 3, Tao de la Foudre Soudaine 2, Tao des Dix Mille Main 2, Tao de l'œil intérieur 4, Tao du Yin et du Yang 1, Tao du Souffle Destructeur 2, Tao des Mille Abeilles (2)

Souffle vital : 21
Chi : 24
Défense passive : 8
Résistance : 6

Son lieutenant, "Roi-Dragon Déchu"

Description : Anciennement officier dans la marine du Royaume du Qi, le "Roi-Dragon" était promis à une carrière fulgurante. Son talent martial faisait l'admiration de tous. Peu de temps après y avoir été initié, il maîtrisait le style des Griffes des Rois-Dragons et ses arcanes secrets. Suite à un duel qui dégénéra avec un autre officier de bonne famille, il est recherché au Qi. Réfugié au Chu, il s'est acoquiné avec "Trois Yeux" et ses pirates d'eau douce pour disparaître quelques années. Il compte bien avoir sa vengeance et intégrer les flottes pirates des Huit Tigres des Mers. Pour le moment, patience, son heure viendra.



Don : Don de Nezha (ambidextre)
Faiblesse : Recherché (Qi, Chu)

Métal 3 Eau 3 Terre 3
Bois 3 Feu 3

Talents : Daoshù (poignards) 4, Gongshù (arc) 3, Boxe 2, Commandement 2, Art de la Guerre 2, Acrobaties 2, Esquive 2

Manœuvres : Daoshù (poignards) : Coup précis (1), Deux armes (1), Feinte (2), Double parade (2), Harcèlement (2), Combinaison (3), Réduire la distance (3)

Gongshù (arc) : Tir rapide (1), Tir lointain (2), Double Trait (2), Double Cible (3)

Style : Style des Griffes des Rois-Dragons (daoshù/poignards) (AdG p.50-51) : Base (0), La Morsure des Rois-Dragons (1), La Vague se dérobe (2), Dragon insaisissable (3)

Tao : Tao des Six Directions 3, Tao du Pas léger 3, Tao du Bouclier invisible 2, Tao de la Foudre Soudaine 2

Souffle vital : 21
Chi : 24
Défense passive : 8
Résistance : 6

Les brigands des fleuves et autres marins

Métal 3 Eau 3 Terre 2
Bois 2 Feu 2

Talents : [Arme] 2, Boxe 1, Acrobaties 1, Esquive 1, Navigation 3, Natation 3

Manœuvres : Qianshù (hast) : Repousser (1) ou Mise à distance (1), Coup précis (2) ou Parade tournoyante (2)

Gongshù (arc) : Tir Rapide (1), Tir lointain (2)
Daoshù (poignard) : Deux armes (1), Harcèlement (2) ou Double Parade (2)

Défense passive : 7
Résistance : 5