

# L'adjutant réserviste Shun Jiao

## Biographie :

Shun est né sur Rempart, sa mère s'occupant des tâches domestiques et son père travaillant dans une petite guilde dépendant des Armuriers. Il a appris à grandir dans la rue, mais si sa jeunesse n'était ni dorée ni celle d'un enfant noble, il n'a pas connu les rudesses de l'errance et de la mendicité pour autant - autant dire une enfance normale. Le métier de son père le passionnait (alors que ce dernier ne trouvait rien d'exaltant à son labeur), Shun ayant été bercé par les images des holovidéos publiques et de ses rêves, en venant à aimer les armes. Il demandait souvent à son père de lui expliquer leur fonctionnement et leur fabrication - rapidement, il se tailla d'ailleurs de nombreux fusils et pistolets dans les différents matériaux qui lui passaient sous la main (du savon au bois en passant par le plastique), échangeant même certaines de ses « oeuvres » avec ses camarades de jeu.

Il semblait plus que probable que le jeune Shun allait passer ses années d'apprentissage au sein de la guilde. Il étudia dans ce sens, auprès de nombreux employés, et découvrit les bases de la manufacture et les différentes techniques propres à la petite guilde. Cependant, un jour, pour impressionner ses amis, il « emprunta » un véritable pistolet laser dans les réserves de cette dernière... L'arme n'était pas chargée, mais un jeune noble le vit la brandir et fit une histoire de tous les diables : « un franc-sujet (guildien ou non, peu importe) avec une arme de haute technologie ?? Il faut le punir très sévèrement pour ce méfait odieux ! ». L'affaire prit rapidement des allures de chasse aux sorcières : Shun allait passer un jour ou l'autre devant un tribunal, saisi pour cette entorse au Privilège des Martyrs. L'Église s'en mêla à son tour : Shun voyait sa fin toute proche... Mais son sauveur arriva, sous la forme d'un as du barreau, d'un Bailli qui réussit à négocier une solution qui mit tout le monde d'accord (du moins, en apparence) : Shun allait rejoindre les légions li halan (afin de contenter la Maison du jeune noble), il ferait ainsi ses classes afin d'expié son crime, lui qui avait tant d'amour pour les armes, et il n'aurait pour seule famille que les Li Halan désormais...

Paradoxalement, cela permit à Shun de se perfectionner dans son domaine, lui qui n'avait pas une minute de temps libre ni l'autorisation de quitter la caserne - les premières années furent infernales, mais il tint bon : plus on cherchait à l'enfoncer et à le briser, plus il résistait et s'endurcissait. A la surprise générale, Shun finit major de promotion, gagnant ses premiers galons et disposant du choix de son affectation. Nouvelle surprise : plutôt que de choisir un poste paisible, il préféra partir pour Ungavorox pour achever sa formation au sein des commandos vorox, l'option la plus éprouvante de toutes - une pure folie pensait-on !

Bien que certains officiers nobles firent tout pour lui gâcher l'existence, il était indéniable que Shun avait développé un don exceptionnel pour les armes à feu - il apprit à les utiliser, toutes, mais sa spécialisation fut le tir de précision. Il remporta d'ailleurs de nombreux concours de tir au sein de l'armée - et bien peu de monde se doutait que ce don était en partie lié à ses pouvoirs psychiques de Sixième Sens, qui lui conféraient une perception hors-norme.

Métier oblige, Shun prit part à quelques conflits, certains très... disons discrets, mais la Maison Li Halan fut la moins menacée de toutes au cours des Guerres impériales, et Shun parvint à mener une vie plutôt tranquille (du moins en comparaison avec les soldats des autres Maisons nobles), jusqu'au jour où il fut convoqué pour une mission bien spéciale, auprès de la Duchesse Magu Li Halan. En effet, Shun avait été vivement conseillé à cette dernière, en vue de porter secours à un cousin de la Duchesse, séquestré par un pirate de renom (une Eskatonique défroquée : [l'étrange sœur Tracina](#)) ; sa mission : localiser le repère de la pirate, et libérer le jeune noble. Shun serait accompagné d'une Aurige, d'un preux Chevalier de Lextius et d'une Fouinarde. Après une opération riche en rebondissements (une très longue histoire !) mais remplie de succès, Shun obtint une nouvelle affectation : escorter une Comtesse en terres hawkwood ; mais la réception organisée sur Leminkainen fut brutalement interrompue par un raid vuldrok sur un proche village... Profitant de la confusion, des espions infiltrés Décados kidnappèrent les deux enfants de l'hôte Hawkwood. La noble dame Li Halan décida qu'il fallait sauver les enfants coûte que coûte : Shun parvint à devancer les chevaliers hawkwood et délivra les proies des Décados, bien que ces derniers purent s'enfuir.

Shun, entre-temps promu au plus haut rang militaire pour un non-noble (adjutant), resta au service de la Comtesse pendant quelques années encore, leurs rapports passant bientôt du professionnel à de l'agacement, puis à de l'amitié et à des sentiments plus profonds... Ils décidèrent toutefois de se quitter :

Shun ne se sentait plus apte à la protéger - mais en avait-elle besoin ? Cependant, elle lui permit de quitter l'armée en tant que réserviste, couvert de décorations et titulaire d'une pension ; pour cela, il dut prêter serment d'allégeance à la Maison Li Halan (sans être anobli pour autant), par le biais de la Duchesse Magu, qui n'avait pas oublié ses loyaux services.

Entre-temps, il chercha à reprendre sa carrière d'armurier, mais les portes de la guilde de sa jeunesse lui furent fermées : celle-ci n'avait que faire d'un « reître inféodé aux nobles ». Il ne lui restait alors qu'une seule issue : le mercenariat. Shun proposa ses services en tant que garde du corps ou chasseur de primes auprès des Baillis ; il fit en sorte d'être du côté des « gentils » (une notion bien relative, mais à laquelle il n'a de cesse de s'attacher). Une rumeur circule également, aujourd'hui encore, d'après laquelle il aurait corrigé un employeur qui aurait « oublié » quelques détails d'importance sur une mission, provoquant la mort de plusieurs civils - personne ne sait s'il s'agit de la vérité ou d'une légende, mais tous ceux qui eurent recours à ses services par la suite surent à quoi s'en tenir !

C'est lors d'une mission sur Malignatius qu'il croisa pour la première fois le chemin d'un prêtre eskatonique, [Frère Civera](#). Ce que tous deux ignoraient, c'est que leur mission était exactement la même ; ils ne le découvrirent qu'à la toute fin, et lièrent aussitôt amitié. Shun resta une année durant avec Civera, avant de reprendre son travail en solitaire. Mais bientôt, il décida de s'installer et de relâcher la pression, suite à une sombre histoire sur Kish - il resta alors sans activité, vivant de sa pension, jusqu'au jour où le Frère Civera reprit de son côté son service de Kalinithi. Certaines rumeurs prétendent ainsi que Shun serait devenu à force « l'ange gardien » de l'Eskatonique, lors des missions les plus périlleuses...

## Description :

Shun a 43 ans, et fait 1,77m pour 66kg. Il est blond, a les yeux marron, est de type eurasiens. On ne compte plus les cicatrices sur son corps (souvenirs d'Ungavorox, des Guerres impériales et de sa vie tumultueuse), dissimulées sous de vieilles tenues militaires dont Shun ne se sépare jamais. Il porte en permanence des lunettes de soleil, un large chapeau de brousse (ou une casquette) ainsi qu'un poncho, une veste longue ou une pèlerine. Difficile de ne pas s'apercevoir qu'il s'agit d'un militaire avec une telle allure et démarche, ce qui tranche avec l'amabilité et la chaleur de Shun, alors que l'on s'attend à un être froid et cassant - il lui arrive au moins de sourire, à l'inverse de Civera...

## Caractéristiques :

Force 6	Intelligence 5	<u>Extra</u> 5 / Intro 4
Dextérité 8	Perception 6	Foi 4 / <u>Ego</u> 5
Endurance 7	Tech 7	<u>Passion</u> 6 / Calme 2

**Traits caractéristiques :** ambidextre, tireur rapide, ouïe aiguisée, vue perçante et sens de l'orientation, mais quasimodo et mauvais menteur.

**Compétences innées :** charme 4 ; combat mains nues 5 ; discrétion 9 ; esquive 5 ; intimidation 6 ; mêlée 4 ; observation 8 ; tir 10 ; vigueur 6.

**Compétences acquises :** alphabet (teyrien & techno-teyrien) ; artisanat (fabrication armes à feu) 4 ; concentration 5 ; connaissances (armes à feu) 6 ; connaissances (jungle) 3 ; connaissances (milieu urbain) 3 ; étiquette 3 ; langue (langage des signes militaire) ; machines pensantes 2 ; premiers soins 5 ; survie (jungle) 6 ; survie (désert) 3 ; rédemption tech (armes à feu) 5 ; stoïcisme 3.

**Atouts :** refuge (petite ferme) et grade militaire (adjudant).

**Défauts :** serment de vassalité (serviteur de la Maison Li Halan), serment de vassalité (auxiliaire kalinithi), vendetta (lors de sa jeunesse).

**Psi :** 4 - Shun maîtrise les pouvoirs du Sixième Sens jusqu'au niveau 4.

**Stigmate :** le blanc des yeux de Shun se colore d'une étrange brume noirâtre lors de l'activation d'un pouvoir.

**Manœuvres de combat :** toutes celles de tir, plus les manœuvres « expert » au corps à corps.

**Équipement :** un bouclier énergétique de duel, une tenue de synthésoie, deux Alambics à reconnaissance digitale (placés dans deux holsters magnétiques dorsaux), deux Sumpter .47 'Foudre' (dans deux holsters classiques sur les hanches), un 'Srakeur' Van Gelder, un fusil à lunettes 'Raptor' Van Gelder (équipé d'une lunette de visée infra-rouge, thermique et intensification de la lumière), et enfin un petit calibre miniature démonté et caché dans plusieurs de ses vêtements. Shun emporte également divers types de munitions, et un poignard de commando en céramétal sans reflets.