

La Dixième Flèche de Yi

lundi 31 août 2015, par [Pitche](#)

Les PJ vont rentrer en possession de notes qui vont tout d'abord leur attirer des ennuis mais aussi les mener sur la piste d'un groupe de personnes à la solde du Joséon qui tente de construire une toute nouvelle et terrifiante arme de siège à utiliser contre le Yan tout en rejetant les soupçons sur le Qi.



Préambule

Ce scénario mettra en avant la légende de « L'Archer céleste Yi et les dix soleils ». Le MJ aura besoin du *Livre de base* (LdB) et du supplément *l'Art de la Guerre* (AdG). L'AdG permettra de mettre en scène la bataille navale finale avec sa course-poursuite par vents et marées. Pour se faire, il vous faudra télécharger l'aide de jeu non-officielle de pitche disponible sur [Vox Ludi](#) (Téléchargements > Jeux du 7e Cercle) - [téléchargement](#) après inscription gratuite.

Synopsis

Les PJ font la connaissance de servants de machines de siège du Han. Ils festoient et passent une soirée avec eux. Le lendemain, ils arrivent sur les lieux d'une embuscade où ils récupèrent des notes techniques et ésotériques d'un lettré du Qi (Linzi). Ça parle de la Légende de Yi l'Archer céleste. On évoque son « arc », ses « archers » et « Yi » lui-même ?!

L'homme s'est fait dérober une cassette qu'on va ramener dans un entrepôt de Gu (cité portuaire du Qi) où séjournent désormais les hommes du Han. Peu de temps après, des hommes de main vont tenter de récupérer discrètement et par la force s'il le faut les notes détenues par les PJ.

Les PJ peuvent aller se renseigner à la caserne militaire de Gu pour retrouver la trace des hommes du Han. Là, ils comprendront que ceux-ci n'ont pas été engagés par la Qi. Les officiers du Qi s'intriguent à ce sujet d'autant que des étendards et des écussons ont été dérobés. On les a détournés de chez un artisan qui était chargé de réparer les voiles. Ils peuvent retrouver la trace des hommes du Han en interrogeant les habitants et militaires du guet et en faisant le tour des auberges. Plusieurs de leurs adversaires seront alors informés de leurs agissements.

Mais les PJ peuvent aussi avoir conservé les notes et savoir qu'un homme attend de récupérer celles-ci dans une auberge de la ville où attend d'embarquer un équipage du Joséon. De là, les PJ peuvent remonter la trace de cette machination et visiter l'entrepôt où sont stockées les pièces détachées de cette arbalète de siège et ses servants, les hommes du Han précédemment rencontrés. Ils pourront surveiller le départ et l'appareillage du navire qui plus tard sera maquillé pour passer pour un bâtiment de guerre de la marine militaire du Qi.

Là, ils devraient prendre possession des notes et saboter la machine (mécanisme). Il leur faudra peut-être livrer une course-poursuite haletante et mener une bataille navale des plus serrées. Tout ceci se finira certainement par un rude combat sur le pont du navire et dans ses cales pour en prendre possession même si l'on risque son naufrage à tout instant.

Ou alors vont-ils prendre faits et causes pour le Joséon soutenu ici par la Guilde des Marchands d'Handan et in fine par le censorat du Zhao qui n'espère qu'une chose : une guerre et une victoire du Joséon sur son ennemi du Yan pour se concentrer sur le Qin, rival de toujours.

Inspiration

L'Archer céleste Yi et les dix soleils



Dans la mythologie chinoise, cinq empereurs légendaires ont gouverné la Chine. L'un d'eux, Yao, était d'ailleurs, dans le confucianisme, l'empereur idéal.

La légende de Yi se déroule pendant son règne.

D'après cette dernière, jadis, Xihe, la mère du soleil, avait eu dix enfants. Les dix soleils vivaient dans les régions orientales, dans un lac, à Tangu. Nos dix soleils avaient reçu l'ordre de l'Empereur Céleste d'aller, chacun à leur tour, éclairer et réchauffer la terre. Grâce à eux, la planète était alors florissante et verdoyante.

Sauf que... nos dix soleils n'étaient que des garnements ne pensant qu'à s'amuser, et attendre leur tour pour aller se promener une fois tous les dix jours seulement leur pesait. Et ce qui devait arriver arriva : ils décidèrent un jour de braver l'interdit et d'aller tous ensemble s'amuser autour de la terre. Sur celle-ci, la chaleur fut tellement intense qu'une terrible sécheresse s'abattit. Les rivières furent asséchées, les récoltes brûlées.

L'empereur Yao demanda donc aux soleils de reprendre le rythme normal d'apparition, afin de pouvoir sauver la planète.

Mais ils refusèrent, ils s'amusèrent bien, alors.

L'empereur Yao, soucieux du bien-être de son peuple et de la sauvegarde de la planète, implora alors l'Empereur Céleste pour que celui-ci lui vienne en aide.

Ce dernier, furieux d'apprendre qu'on ait pu ainsi lui désobéir et mettre la terre en danger, convoqua Yi, l'archer céleste. Il lui confia un arc rouge, dix flèches blanches et lui ordonna de punir les soleils.

Yi descendit sur terre. Le spectacle de désolation qui s'offrait à ses yeux renforça sa détermination à obéir à l'Empereur Céleste. Il prit son arc et visa le premier soleil. Celui-ci se transforma en une boule de feu et disparut. Les autres soleils, effrayés, voulurent s'enfuir mais Yi ne leur en laissa pas l'occasion. Il allait tirer sa dixième flèche quand l'empereur Yao stoppa son bras : « Arrête, nous avons besoin de soleil pour vivre, épargne le dernier. »

Yi accéda à sa demande. La vie put donc reprendre un cours normal sur terre.

Lorsque Yi voulut regagner les cieux, les hommes lui demandèrent de rester pour les aider à vaincre d'autres catastrophes, et il accepta. Voilà comment un archer sauva l'humanité.

Cette [légende](#) (source) montre à quel point l'archerie reste importante dans le collectif chinois.

Dans le scénario, les principaux protagonistes possèdent un nom codé qui renvoie à la légende de Yi. Ainsi, l'arbalète de siège se nomme l'« Arc de Yi » tandis que ses servants se font appeler « les Archers de Yi » et que celui qui déclenchera le mécanisme de tir s'appelle « Yi ».

Yi, l'archer céleste n'a pas tiré sa dixième flèche laissant un soleil intact pour la terre...
Mais cette arme de siège a pour vocation d'être cette terrible dixième flèche !

Implication des personnages

Les PJ voyagent au Qi. Ils se trouvent entre la cité de Linzi et la ville principale de la commanderie de Gu. Peut-être ont-ils des engagements ou raisons de s'y trouver ? C'est au MJ de motiver leur présence. Par la suite, ils seront happés dans cette intrigue pour ensuite être relâchés et poursuivre leur route et destin.

A l'attention du Meneur de jeu

Le MJ trouvera à la fin, en annexe les caractéristiques des principaux protagonistes de ce scénario. La légende de L'Archer céleste Yi et les dix soleils se trouve en début de texte.

Acte I : En chemin pour Gu

Scène 1 : Soirée festive et mémorable avec les servants de machines de guerre du Han

Les PJ rencontrent au cours d'une halte dans un relais le soir venu une troupe d'hommes du Han. Ceux-ci sont aguerris au maniement des engins de siège et de guerre. Leur service a été requis et loué par l'armée du Qi qui les attend à Gu. En attendant, ils sont très joyeux et profitent bien de leurs haltes bien arrosées. L'alcool et la bière vont s'échanger et se boire gaiement. Les hommes du Han apprécient la compagnie de gens de voyage tels que les personnages.

Notes pour le Meneur de jeu : s'ils boivent beaucoup ou plus que de raison, le MJ peut leur faire un test de Résistance (gestion comme un Poison) contre une virulence de 9 au risque de se trouver en imprégnation alcoolique et somnoler. Le lendemain matin, la gueule de bois les guette (malus de 1 à tous les jets) pour toute la matinée s'ils ne réussissent pas un test de Résistance de 8.

Scène 2 : Un lettré de Linzi tué et dévalisé par des bandits de grand chemin

Le lendemain matin, les hommes du Han sont partis de bonne heure et les PJ se remettent en route. Peut-être souffrent-ils encore de leur soirée trop arrosée ?

Mais lorsqu'ils arrivent au détour d'un chemin, ils tombent sur un guet-apens tragique qui se termine. Il s'achève sur la mort d'un lettré, étendu au sol. Il a subi des violences et a été sauvagement et brutalement malmené. Plusieurs malandrins sont occupés de le fouiller et détrousser. Son adjoint, un jeune homme, sans doute en apprentissage est également tué près d'un cheval qu'il guidait. La porte du petit carrosse est fracassée et défoncée. Des traces au sol témoignent qu'on l'a trainé tandis qu'à l'arrière et sur le toit ses effets et bagages ont été fouillés. Il y a encore quelques hommes qui fouillent un amas de notes. Ils cherchent vainement après les notes qu'ils doivent aussi récupérer.

Ces « truands » sont en fait des hommes de main chargés de récupérer « l'arc de Yi » et liquider son inventeur. Ils sont cinq et ont pour instructions de ne laisser aucun témoin !

La cassette a déjà été dérobée et son porteur s'est encouru avec. Impossible de le retrouver ou de le pister. Il a rendez-vous à l'auberge du Héron Cendré pour ensuite rejoindre l'entrepôt en ville tandis que très vite, après une fouille, les PJ mettent la main sur les notes du lettré dont ils peuvent deviner la fonction et occupation. Celles-ci mettent en lumière « Yi », ses « archers » qu'on précise être des manœuvres du Han "à engager tout spécialement" annote-t-il vu leur grande expertise et expérience. On évoque aussi « l'arc » proprement dit sans en dire d'avantage.

Scène 3 : Tentative de vol voire d'attaque frontale

On va tenter de voler les notes aux PJ dans l'auberge dans laquelle ils se sont arrêtés en corrompant le personnel de l'établissement afin d'accéder facilement à l'endroit qu'ils occupent. De même, l'aubergiste a tenu à les installer à l'écart – tranquille dira-t-il – dans une dépendance servant à ranger du foin pour l'écurie attenante. Si ça ne marche pas, une attaque frontale en règle se fera contre eux.

Normalement, ça devrait être déjoué par les PJ et les pousser à en savoir plus d'autant que les agresseurs se suicident au poison ! Ce qui est plutôt inhabituel. Ils pourront sans doute apprendre via un test d'Intimidation ou d'Investigation (torture) (cf. LdB, p. 158) qu'ils avaient rendez-vous ensuite dans une sorte d'auberge pour marins dans le port (au Héron Cendré). Dans celle-ci résident aussi les matelots du Joseon et leur capitaine.

Poison (cf. LdB, p. 187) : cinabre avec Virulence 13, Ingestion et mort en quelques minutes. Cette qualité supérieure est amenée par les effets du Tao de la Création inspirée - niveau 4. Pour information, les Soins du Poison se trouvent à la page 189 du LdB.

Acte II : À Gu

Scène 4 : Rendez-vous à l'auberge

Ils pénètrent dans l'auberge de l'Héron Cendré. Un établissement qui fourmille d'activités. De très nombreuses personnes s'y restaurent ou s'y reposent quasi nuit et jour. On trouve des marins de passage ou manutentionnaires habitués. Certains capitaines y font une halte avant de reprendre la mer tandis que d'autres armateurs y font séjourner des marins prêts à embarquer incessamment sous peu.

L'habitude sur place est de plutôt passer commande directement aux cuisines. Il s'y forme toujours un fameux attroupement et il faut jouer des coudes pour faire entendre sa commande et être servi. De petites rixes sans grande gravité éclatent régulièrement.

L'ambiance est un peu surchauffée par les vapeurs de cuisson et survoltée par la tension des clients et commis de cuisine qui amènent les plats et boissons. Certains semblent être servis plus vite et devant les PJ. Des habitués ? Brandissent-ils un passe-droit ? Qui sait ? Ceci a pour but de bien typer l'endroit.

Sans qu'ils ne le sachent les hommes du Joséon qui navigueront sur le bateau se trouvent également dans l'auberge. Ceux-ci pourraient toujours être amenés à soutenir l'une ou l'autre partie qui leurs sont liées.

Un homme lié à la Guilde des Marchands d'Handan basée à Gu attend sur place, au même endroit pendant la même tranche d'horaire (13h à 15h – heures de la Chèvre). Il se trouve dans un coin, assis à une table qui comporte quelques tabourets laissés libres. Ils sont peints d'un rouge vif. Selon l'humeur, il déguste un plat ou sirote une bière. Il reste là, stoïque et passif mais plutôt attentif ou alors tue le temps en jouant seul à un jeu de dés. Enfin, il possède sur lui près de 525 pièces.

Les PJ peuvent agir de 3 manières.

► **Ils lui fournissent l'information** en se faisant passer pour les hommes de main avec un test réussi de Comédie et peuvent ensuite le suivre jusqu'à l'entrepôt (cf. Scène 7). Aucun jet de Discrétion n'est nécessaire ; il ne se doute de rien. L'homme s'interrogera sur le sort des Héros. Sont-ils bien morts, blessés voire en fuite ? Il abordera la question sans détour et réduira de moitié la paie (500 pièces) qu'il comptait leur verser s'il apprend qu'ils sont encore en vie. Il arguera faire respecter ce qui avait été convenu et sera outré si les personnes viennent le contredire ou discuter. S'ils n'ont rien à lui donner, il quitte, contrarié (une colère sourde contenu avec un jet d'Empathie), l'endroit.

► **Ils peuvent l'aborder frontalement pour lui soutirer des informations** mais il résistera ou leur sommerà de ne pas l'importuner plus longtemps ayant l'outrecuidance de le menacer ou intimider. S'il est mis à mal, les hommes du Joséon (une trentaine d'hommes et 5 officiers) interviendront pour lui porter secours et éviter que la situation ne dégénère à leur désavantage. Au deuxième round, il tentera alors de s'enfuir ou prendra part au combat s'ils pensent avoir une chance de les vaincre. Inutile d'y penser si les PJ déciment les marins du Joséon, vulgaires Sbires.

► Enfin, **ils peuvent le suivre une fois la tranche horaire passée** (13 à 15H) en réussissant un test d'Opposition entre Discrétion et Perception. Il regagne le siège de la GdM d'Handan pour y faire son rapport. Il remet un feedback à l'émissaire. Les personnages peuvent comprendre l'implication de la GdM d'Handan dans l'affaire. Cela pourra les guider sur l'entrepôt et la navire qui appartiennent à celle-ci, en sa qualité d'armateur puissamment établi ici. Ils peuvent lui dresser une embuscade. Il n'a aucun allié avec lui et pourrait sans nul doute être neutralisé ou intimidé.

Scène 5 : A la recherche des hommes du Han

Les PJ peuvent se rendre aux casernes militaires du Qi à Gu pour retrouver les manœuvres d'engins de siège rencontrés précédemment. On parle d'eux dans les notes. Les PJ peuvent avoir perdu toute accroche avec l'intrigue. Ça permet au MJ de relancer le scénario.

Un test de Bureaucratie ou Art de la guerre de SR 9 leur permettra d'obtenir une brève conversation avec un officier supérieur à la caserne portuaire qui borde la côte. Le bâtiment est intégré à la puissante muraille qui protège la ville de toute attaque venant du littoral ou du front de mer.

Ils apprennent que ceux-ci ne sont pas rattachés aux soldats du Qi et que ces derniers s'intéressent de près à cette histoire quelque peu intrigante. Surtout qu'on a dérobé des étendards et autres écussons de l'armée du Qi (cf. Scène 6). Cette information peut s'obtenir si les PJ paraissent dignes de confiance et acceptent d'aider le Qi ou de réussir un test d'Éloquence de SR 11.

Ils leurs proposeront d'enquêter pour leur compte ou alors, en cas de refus, ils les feront surveiller. Le MJ est invité à les faire prendre en filature et leur permettre un test d'opposition entre Discrétion et Perception.

Les hommes du Han peuvent être retrouvés en ville en faisant le tour des auberges (cf. Scène 4) ou interrogeant les militaires qui font le guet ou montent la garde à l'aide d'un test d'Investigation de SR 7. Ils peuvent les avoir croisés.

Ils finiront par retrouver leurs traces mais les forces en présence, adverses seront prévenues (Gilde des Marchands d'Handan, marins du Joséon, administration du Qi et autres gros-bras qui tenteront de les dissuader ou leur mettre des bâtons dans les roues). Le MJ prépare cette opposition à l'aide des PNJ présentés en fin de texte.

Scène 6 : Étendards du Qi

Des étendards de guerre et autres écussons du Qi ont été dérobés. Ils serviront à faire croire qu'un bateau du Qi attaquerait une cité côtière du Yan. On peut ainsi déguiser un bateau et le faire passer pour un bâtiment de guerre du Qi.

Les PJ ont appris cela des militaires du Qi et un jet de Bureaucratie de SR 5 est requis pour trouver le bureau où l'on traite les relations avec les divers fournisseurs de l'armée. Sinon, en étant attentif aux bruits de couloir via un test de Perception et Investigation de SR 9, tous deux réussis, on peut entendre parler de cet incident ; en passant, deux fonctionnaires en discutaient.

Dans le bureau, après quelques présentations et questions, un homme leur livre l'adresse de l'artisan chez qui le vol s'est produit. Ils peuvent lui rendre visite. Après un test d'Investigation de SR 7, ils peuvent constater sa bonne foi et comprendre qu'on lui a dérobé ces étendards sans qu'il ne soit impliqué ou complice. Il était juste chargé de les réparer ou de les repriser. Il est si malheureux et tracassé : l'administration l'a mis à l'amende de la valeur de ces objets tant qu'il ne les rapporte pas. Si les PJ pouvaient les lui ramener, il en serait très reconnaissant et pourrait leur verser quelques pièces.

On peut apprendre qu'il s'agit précisément d'étendards qu'on pend aux fanions, proues, bastingages d'un navire de guerre qui n'est en fait qu'un gros voilier investi de machines de guerre et de soldats. Ceux-ci emportent des pavois qui serviront à dresser des murailles tout autour du bastingage. Il s'agit de grand bouclier (cf. LdB, p. 260).

Scène 7 : Entrepôt

C'est là que se trouve l'arbalète de siège en pièces détachées, l'« arc de Yi ». Les étendards et autres blasons volés et dérobés sont pliés et stockés là. Les hommes du Han y séjournent sur des paillasses en attendant l'embarquement. Ils se font à manger sur place et attendent patiemment en jouant à toute une série de jeux.

Parfois on les voit déambuler pour se dégourdir les jambes ou prendre l'air du dehors mais souvent ils combinent cela avec quelques achats, les courses nécessaires au ravitaillement. Ils voyagent alors par 3 voire 5 individus.

Aux abords directs, tout au plus 5 personnes se trouvent à l'extérieur. Ils ne se mêlent pas à la population, se tiennent à carreau et restent discrets et tranquilles. Personne ne sait vraiment ce qu'ils font ou attendent mais savent qu'ils sont originaires du Han vu leur accent.

On leur a donné comme consigne de surveiller et défendre l'entrepôt. Quelques hommes (3) font le guet. Certains (3) sont occupés de réfléchir et organiser le montage futur de l'arbalète de siège. Si le contact s'est bien passé précédemment, ils inviteront d'abord poliment et gentiment les PJ à ne pas traîner ici plus longtemps mais devant leur insistance ou autre, ils n'auront pas de choix que de tenter de les intimider voire de les attaquer.

En bref, le MJ doit organiser les forces en présence en fonction du moment et des circonstances d'arrivée des PJ. A lui de placer, ces pions sur l'échiquier en tenant compte que :

- ▶ 5 hommes peuvent se dégourdir les jambes dehors (souvent tôt ou tard le soir),
- ▶ 3 hommes peuvent effectuer des courses en ville (en milieu de matinée),
- ▶ 3 hommes font le guet (tout le temps),
- ▶ 3 hommes peuvent inspecter et discuter au sujet de l'arbalète de siège à monter (en après-midi ou début de soirée),
- ▶ des hommes peuvent jouer, se reposer, discuter, faire à manger, etc (tout heure du jour ou de la nuit).

Pour rappel, ils sont une quinzaine.

L'entrepôt appartient à la section locale de la GdM de Handan. On peut apprendre cela via la capitainerie du port avec un jet d'Investigation ou de Bureaucratie de SR 7. Il se trouve situé non loin du port où un navire sera affrété pour embarquer le tout et faire route vers une cité du Yan.

Les PJ peuvent apprendre son existence s'ils surveillent l'agent de liaison de la GdM de Handan, s'ils cherchent et trouvent les hommes du Han ou s'ils se renseignent sur les activités et possession de la GdM de Handan qui leur semblerait suspecte.

Acte III : Poursuite et chasse en mer

Scène 8 : Embarquement immédiat

Après avoir récupéré les notes ou à l'arrivée du guerrier possédant le tao de Souffle destructeur (ou encore quelques jours après l'arrivée des PJ en ville), le navire projette d'appareiller.

Des chariots bâchés vont amener les pièces détachées de la balise à son bord. Les hommes du Han resteront à bord pour commencer à assembler les différents morceaux. Ils pourraient se servir du mat comme d'une grue improvisée en y installant une poulie pour manœuvrer un palan qui amènerait de lourdes caisses sur le pont. Les marins du Joséon partiront de l'auberge au dernier moment quand le bateau lèvera l'ancre. Les étendards dissimulés du Qi sont amenés par des porteurs à pied, séparés des chariots. Il s'agit d'un navire qui bat pavillon du Qi mais dont l'armateur est la GdM de Handan basé à Gu.

Comme navire, il s'agit d'un gros voilier qui accueille une trentaine de marins du Joséon, environ 5 officiers et une quinzaine d'hommes du Han chargés de préparer, monter et faire tirer l'arbalète de siège.



Au moment d'appareiller peu de temps avant d'embarquer, un guerrier arrivera pour monter à bord. Il s'agit de celui qui va actionner la **gâchette** pour insuffler le Tao du Souffle destructeur N3 (cf. LdB, p. 195). Il rejoindra le navire avec les marins du Joséon. C'est un guerrier solitaire et itinérant, un peu mercenaire.

- ▶ Les PJ peuvent s'être arrangés pour embarquer incognito à son bord, en s'y dissimulant ou en se cachant dans une des caisses qui doivent y être emportées (amassées sur le quai ou transportées dans des chariots). Il n'est pas possible de prendre la place d'un homme d'équipage car il est uniquement composé d'hommes du Joséon.
- ▶ Ils peuvent sauter à son bord tandis qu'ils s'éloignent mais il leur faudra alors se battre avec les hommes d'équipage, servants de la machine de guerre et guerrier alors que les officiers supérieurs sautent à l'eau pour s'enfuir (Natation). Il n'y aura plus personne pour diriger le navire (Navigation), ils courent droit au naufrage !
- ▶ Le poursuivre en appareillant dans les plus brefs délais pour ensuite livrer une haletante course-poursuite (cf. Bataille navale) et enfin, livrer bataille. Il faut donc entamer une course-poursuite sur mer immédiatement.

Scène 9 : Projet (naval) des personnages

Une fois à bord ou alors que le navire vogue sur les flots, tout devient plus libre et plus synthétique. Voilà ce qu'il devrait se passer sans l'initiative des PJ s'ils devaient tout observer en tant que spectateur. Le MJ doit donc en tenir compte en fonction des actions à venir des PJ.

- ▶ Les marins du Joséon voguent vers la cité du Yan,
- ▶ Les hommes du Han montent l'arbalète de siège pour la rendre opérationnelle et procéder à un test,
- ▶ On place les étendards et pavillons de l'armée du Qi et attaquent de loin la cité.

Résistance d'un mur : 120 / tour : 135 / porte : 105.

Arbalète de siège (cf. AdG, p. 33) mais dans une version plus létale avec une plus grande portée, nettement plus importante !

- ▶ Ensuite, tous s'enfuient à toute vitesse vers le premier port du Joséon.

Épilogue

En fin de compte, voici quelques pistes ou actions que peuvent choisir ou entreprendre les PJ. Celles-ci sont exposées sommairement. Au MJ d'y donner la suite utile.

- ▶ **Déjouer le complot**, engager le combat naval [voir notes à ce sujet] et terminer par un furieux combat sur le pont si un sabotage n'avait pas déjà été planifié et mené à terme.
- ▶ **S'allier** : ils peuvent offrir leurs services et incorporer l'armée du Joséon comme mercenaires et ne pas tarder à attaquer une cité portuaire du Yan pour la piller.
- ▶ **Dérober la « gâchette »** et empêcher l'attaque-test : ça leur permettra de disposer d'une arme secrète qu'ils peuvent monnayer ou utiliser par la suite. Pour rappel les notes retrouvées sur le lieu de l'embuscade en parlaient.

Personnages non-joueurs

Servant de machine de guerre (Sbire)

Originaire du Han, il a été embauché pour son expérience en maniement d'engins d'artillerie telle qu'une arbalète de guerre.

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

Aspects secondaires : Défense passive 8, Résistance 3

Talents : Improvisation 1, Langues 1, Sciences* (balistique) 1, Chuishù ou Daoshù ou Jianshù 3

Équipement : tablier de cuir (protection 3), arme, outillage

Bandit de grand chemin (Sbire)

C'est un détrouseur-type et occasionnellement chargé de basse besogne

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

Aspects secondaires : Défense passive 6, Résistance 5

Talents : Esquive 1, Larcins 1, Survie 1, Chuishù ou Daoshù ou Jianshù 3

Équipement : vêtements épais (protection 1), arme

Cambrioleurs et assassins, fermement décidés

Ce sont eux qui tenteront de récupérer les notes récupérées et détenues par les PJ.

Voyez les « Trois frères vengeurs », p. 284, LdB.

Officier de la milice de la Guilde des Marchands d'Handan

Il sert d'agent de liaison aux bandits et hommes du Han et Joséon. Il restera discret et impassible.

Voyez le profil repris p. 55, AdG.

Marin du Joséon

Ce sont eux qui s'occuperont du navire et peuvent servir d'hommes de main ou de renfort à l'homme de la Guilde des Marchands.

Voyez le profil repris p. 83, AdG.

Dong "Yi" Li, actionneur de « l'arc de Yi » (PNJ)

Il s'agit d'un redoutable et puissant guerrier qui loue ses services au plus offrants, véritable mercenaire.

Aspect : Métal 4, Eau 4, Terre 3, Feu 2, Bois 2

Aspects secondaires : Chi 24, Défense passive 8, Résistance 7

Don et Faiblesse : Cuirasse de Bronze / Esprit du Lièvre

Talents : Art de la guerre 1, Chuishu 4 (Charger, Mise à distance), Commerce 1, Discrétion 2, Esquive 3, Improvisation 2, Intimidation 3, Jeux 1, Lancer 1, Langues 2, Méditation 1, Perception 3, Qianghsu 3 (Charger, Coup double, Mise à distance)

Souffle vital : 23 (11/5/4/2/1)

Taos : Tao du Bouclier invisible 2, Tao du Corps renforcé 2, Tao des Dix Mille Mains 1, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao du Pas léger 1, Tao des Six Directions 2, Tao du Souffle destructeur 3, Tao du Ying et du Yang 2

Équipement : masse d'arme (ba chui) +1 pour toucher, arme d'hast (yue) +1 aux dégâts, armure de cuir complète (protection 4)