

# La Campagne de Wu Xing : "Le Trône de Jade"

« Notre histoire est une fenêtre ouverte sur notre futur tout autant que sur notre passé. »  
- Proverbe Cathayan -



Afin de profiter de cette aide de jeu, il est obligatoire de posséder les livres de règles *Cathay the five kingdoms player's guide* et *Cathay the five kingdoms gamemaster's guide* de chez RedBrick Limited.

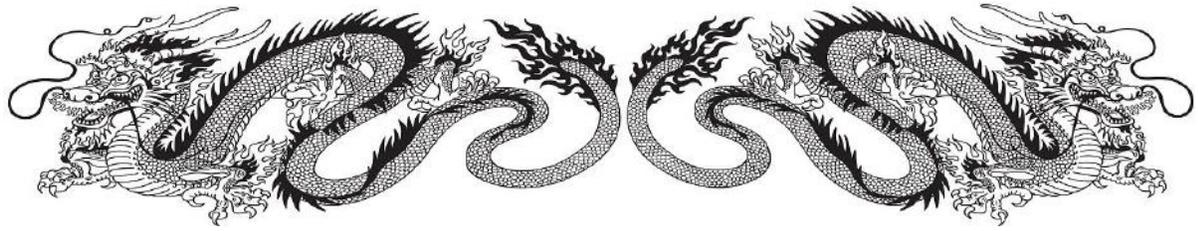
*Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Fasa Games, Inc comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ni par Fasa Games, Inc et n'a donc reçu aucun aval ni une quelconque approbation de leur part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, veuillez consulter le site suivant [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr), ou sur Fasa Games, Inc, veuillez consulter le site suivant [fasagames.com](http://fasagames.com).*

*No challenge or claim to the ownership of these trademarks is intended or implied. This is a not-for-profit fan work and is believed to reside within fair use.*

*Ecriture, mise en page & relecture : Notaire.*



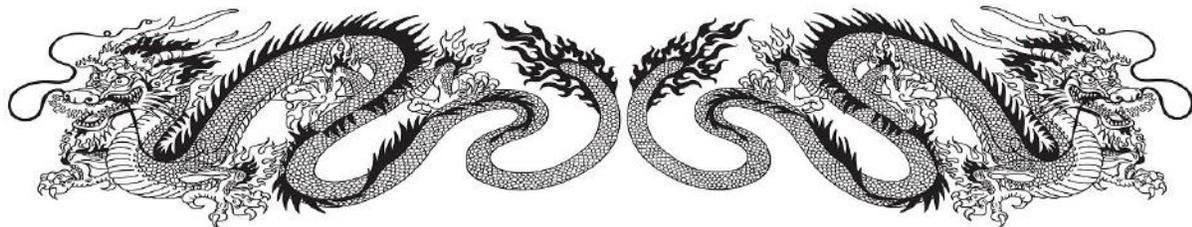
Cette aide de jeu est parue sur le site [bienvenueaclairval.e-monsite.com](http://bienvenueaclairval.e-monsite.com)



Le Trône de Jade  
- Cité Impériale de Huan Wang -



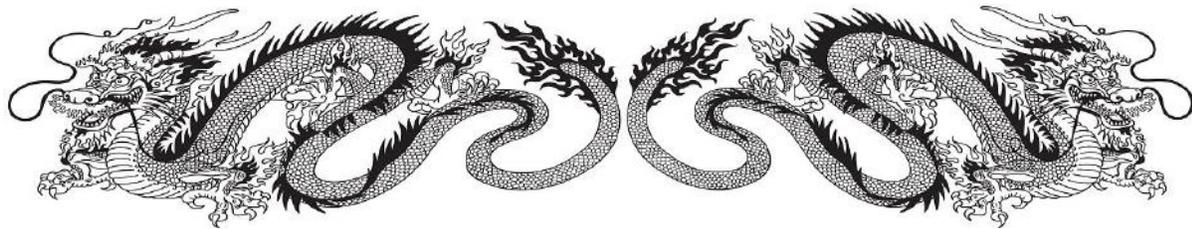
Cette aide de jeu est parue sur le site [bienvenueaclairval.e-monsite.com](http://bienvenueaclairval.e-monsite.com)



## *Table des matières*

La Campagne de Wu Xing : "Le Trône de Jade" .....	1
1-De l'introduction .....	4
1-1 Des informations pour le maître de jeu.....	4
1-2 Des thèmes principaux de la campagne.....	4
1-3 Des sources d'inspirations.....	5
1-4 Des disciplines des personnages-joueurs.....	5
1-5 Des structures des scénarii.....	5
2-De la présentation de la campagne.....	6
2-1 Du contexte .....	6
2-2 Des factions .....	6
Des cinq pays du Cathay.....	7
De Fang Zhi et des Sombres.....	8
2-3 Du synopsis de la campagne .....	9
2-4 Des intrigues de la campagne .....	9
Episode 1 : Le dojo de maître Lee Wong.....	9
Episode 2 : Le siège de Min Yan.....	10
Episode 3 : Bataille dans les Jungles de L'Eternelle Errance.....	10
Episode 4 : Vengeance pour maître Lee Wong !.....	11
Episode 5 : Comme des lézards au soleil.....	11
Episode 6 : La revanche de Sen Ma !.....	12
Episode 7 : L'esprit des plaines .....	12
Episode 8 : L'armée des ténèbres.....	13
Episode 9 : Le Sombre Guerrier .....	13
Episode 10 : La bataille de Huan Wang.....	14
2-5 De la chronologie des événements.....	14





## 1-De l'introduction

La campagne de Wu Xing : « Le Trône de Jade » est une campagne pour le jeu Earthdawn Cathay. Elle décrit en dix scénarii des évènements importants qui modifieront à jamais la situation du Cathay. L'ensemble des évènements s'enchaînent de manière linéaire afin de former une campagne épique dans laquelle les personnages-joueurs joueront un rôle déterminant dans l'histoire du Cathay.

Chaque scénario décrira un évènement important. Cette campagne se veut intense et épique mais chaque MJ est libre de développer à sa guise chaque scénario en une multitude d'aventures annexes et complémentaires afin d'aboutir à une campagne beaucoup plus longue et complexe. Les personnages et l'histoire progresseront volontairement vite. Tout au long des scénarii, les personnages passeront du statut d'adeptes novices à celui de véritables légendes de l'Empire et finiront par rencontrer le plus grand honneur qui soit donné à de tels héros, en une fin épique !

### 1-1 Des information pour le maître de jeu

Il est nécessaire pour jouer cette campagne que le maître de jeu soit familiarisé avec l'empire du Cathay et doit avoir pris connaissance des contenus exposés dans les livres *Cathay the five kingdoms player's guide* et *Cathay the five kingdoms gamemaster's guide* de chez RedBrick Limited. Avoir lu les romans *Les Ombres Noires du Passé* et *Crépuscule sans Fin* de Hank Woon de chez *Black Book Editions* est un plus.

Étant impossible de publier une campagne complète qui propose des défis et des adversaires appropriés à chaque groupe de personnages-joueur, cette campagne s'adressera à des MJ moyennement expérimentés de par sa trame linéaire mais étant tout de même un minimum à l'aise avec un travail d'écriture et d'appropriation.

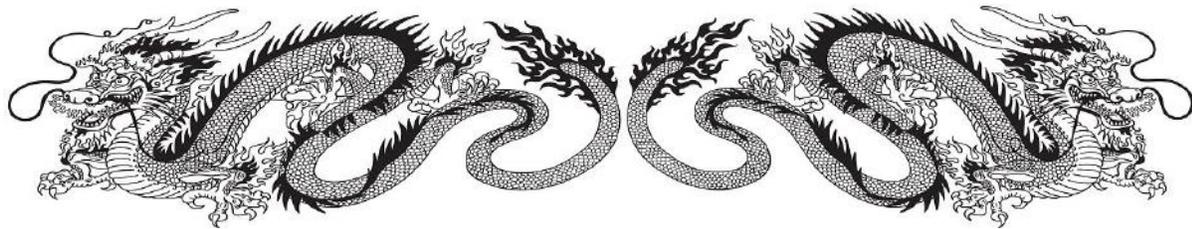
Certains aspects (géographiques, personnages, disciplines, sociétés, légendes, coutumes, etc...) décrits dans les livres de règles ont été librement réinterprétés afin de convenir à cette campagne. Il est conseillé à chaque MJ de s'approprier cette campagne afin de l'adapter à sa propre vision du Cathay...

### 1-2 Des Thèmes principaux de la campagne

Les thèmes majeurs qui seront abordés tout au long de cette campagne seront :

- la Guerre de Wu Xing,
- les Sombres,
- les Yen'hi'ji,
- la légende du « Sombre Guerrier ».





### 1-3 Des Sources d'inspirations

Ci-dessous, quelques conseils de sources d'inspiration qui pourront aider à s'immerger dans cet univers qu'est le Cathay :

- les deux romans de HanK Woon : « Les Ombres Noires du Passé » et « Crépuscule sans Fin » chez Black Book Edition,
- les films « Les Trois Royaumes » de John Woo, « Zatoichi » de Takeshi Kitano et « Big Trouble in Little China » ("Les Aventures de Jack Burton") de John Carpenter.
- les BD « Samourai » et « Samourai Légende » de Jean-François Di Giorgio, Frédéric Genêt et Delphine Rieu, « Okko » de Hub et Stéphane Pelayo, « Le Sabre et l'Épée » de David Chauvel, Hervé Boivin et Christophe Araldi.

Bien d'autres sources (comme les jeux vidéo) regorgent d'idées intéressantes et motivantes en tout genre. N'hésitez pas à multiplier vos sources, cela ne fera que nourrir votre inspiration...

### 1-4 Des Disciplines des personnages-joueurs

Pour apprécier et avoir plaisir à jouer cette campagne il est préférable d'orienter les joueurs vers des disciplines martiales telle que : moine, pugiliste, gardien du cathay, samourai, danse lame, etc... Des disciplines issues d'Earthdawn traditionnel peuvent aussi être sélectionnées comme Guerrier, Danseur Caudal ou Voleur. Par soucis de simplicité, des personnages pré-tirés vous seront proposés.

Dans le cas où vous opteriez pour des disciplines non martiales cela vous demandera plus de travail afin d'adapter la trame scénaristique de la campagne aux capacités de vos personnages-joueurs.

### 1-5 Des structures des Scénarii

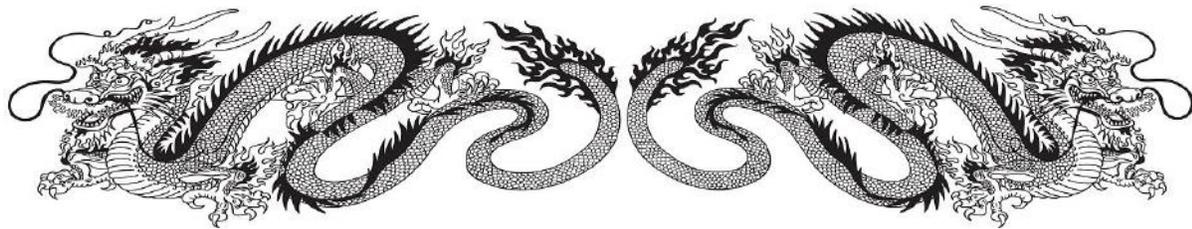
Les formats des structures d'aventures donneront seulement les grandes lignes d'un scénario et laissera ç chaque MJ le soin d'exploiter et de développer l'intrigue, les PNJ et les développements possibles. Ainsi chaque MJ pourra plus aisément adapter et personnaliser cette campagne à son gout.

Les scénarii seront décomposés comme suit :

- Prémises
- Présentation
- Evènements 1 à X
- Point d'orgue de l'aventure
- Développements possibles

Au cas par cas, des chapitres additionnels pourront être proposés comme une Galerie des personnages ou des Aides de jeu, selon le besoin du scénario présenté.





## 2-De la présentation de la campagne

La campagne de Wu Xing : « Le Trône de Jade » est une campagne volontairement axée sur la confrontation physique, les combats de grande ampleur et l'aspect grandiloquent que peuvent revêtir les grandes sagas d'influence asiatique.

### 2-1 Du contexte

Cela fait un siècle que le dernier empereur du Cathay, Yun Lan Juan est mort sans laisser d'héritier. Les cinq dragons, gardiens de l'empire, ont chacun choisi leur champion en leur domaine en leur confiant l'un des cinq symboles du pouvoir impérial. Ainsi sont nés les cinq royaumes du Cathay et avec eux les cinq rois qui régissent maintenant l'ensemble de feu, l'Empire du Cathay, désormais désuni. Les cinq rois mènent désormais une guerre acharnée afin de savoir qui aura la légitimité de s'asseoir sur le trône impérial de jade. Depuis lors, cette guerre connue sous le nom du « Grand Procès », de « Guerre des Cinq Eléments » ou encore de la « Guerre de Wu Xing » fait rage. Les cinq royaumes ont sombré dans la misère, l'incertitude, le doute et l'affrontement permanent pour survivre. Les conflits incessants aux frontières entre les différents royaumes ont entraîné la perte d'innombrables soldats et de civils, les routes ne sont plus sûres, les commerçants suspicieux et les militaires contrôle tout.

Les cinq gardiens de l'empire se doivent de garder une position neutre dans ce conflit et ont choisi de ne pas intervenir afin de ne pas influencer le destin. Seul celui qui arrivera à mettre la main sur les cinq symboles de pouvoir pourra prétendre à gouverner un Empire du Cathay réunifié.

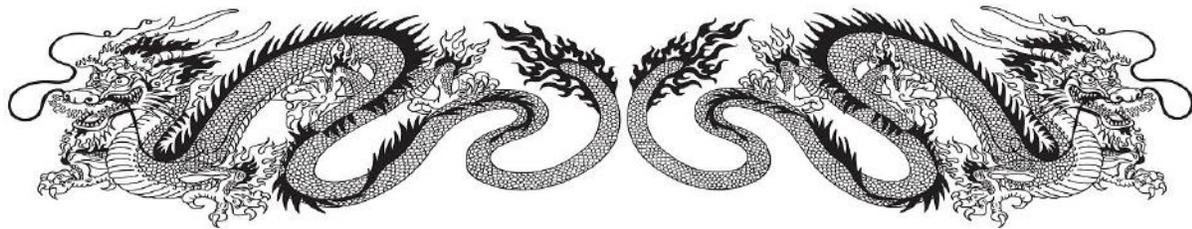
Alors que le pays est ravagé par le chaos et la misère, tous espèrent qu'un jour prochain viendra, ou l'un des cinq prétendants montrera assez de bravoure, de sagesse et d'intelligence pour réunir les cinq symboles de pouvoir et devenir le nouvel empereur. Alors ce jour heureux sonnera une nouvelle ère de paix et de prospérité pour tous...

### 2-2 Des factions

La campagne de Wu Xing : « Le Trône de Jade » met en scène deux niveaux d'opposition différents. Tout d'abord au premier plan sévissent les rixes entre les cinq pays qui forment désormais l'Empire du Cathay pour la conquête du Trône de Jade.

Dans un second temps et progressivement, les personnages mettront à jour une autre puissance, indépendante, fantastique et bien plus dangereuse. Au fur et à mesure de l'avancée de la trame scénaristique de la campagne cette dernière éclipsera le premier niveau d'opposition et deviendra la Némésis des personnages-joueurs, incarnée à travers d'emblématiques PNJ...





### Des cinq pays du Cathay

Le Royaume du Tiet Dei (le Pays du Métal) dont la capitale est Heng Na et son dragon gardien : Tiet, seigneur du Métal. Son symbole Impérial est la Couronne Dorée et sa bannière est une couronne dorée sur un champ noir.

Le roi, Lee Chang He, est un ork armurier juste, loyal et qui a le sens de l'honneur. Il taxe les nobles pour le bien de son peuple et pour son armée. Sa politique extérieure consiste à adopter une posture défensive dû à la position centrale de son royaume et à repousser les attaques incessantes du royaume du Shan Dei, au nord. Le pays dispose de la plus grande armée du Cathay : 100.000 hommes !

Le Royaume du Shan Dei (Le Pays de la Terre) dont la capitale est Mu Li et son dragon gardien : Shan, le seigneur de la Terre. Son symbole Impérial est le Pendentif de Jade et sa bannière est un pendentif vert sur un champ marron clair.

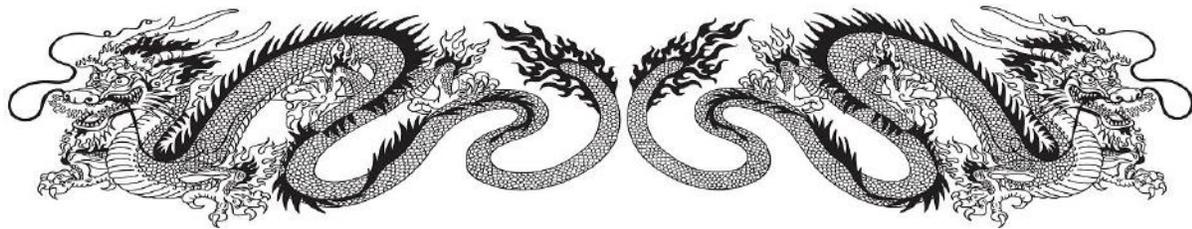
Le roi, Bai Guan Zhu, est un nain magicien avide, libidineux, feignant qui se complait dans la luxure et qui a un train de vie extravagant. Il a assassiné son père pour monter sur le trône et est totalement paranoïaque car il possède de nombreux ennemis. Sa politique extérieure consiste à avoir accepté l'aide des légions du tonnerre therannes afin de repousser les attaques Gar sur la frontière nord du royaume et à attaquer régulièrement les royaumes du For Dei à l'ouest et du Tiet Dei au sud. Le pays dispose d'une armée de: 70.000 hommes dont les points forts sont sa cavalerie lourdes et ses navires du ciel.

Le Royaume du For Dei (Le Pays du Feu) dont la capitale est Hon Wu et son dragon gardien : For, le seigneur du feu. Son symbole Impérial est l'Épée d'Ivoire Impériale et sa bannière est une épée blanche sur un soleil orange lui-même sur un champ rouge.

Le roi, Qi Liu Meng, est un humain de 96 ans sorcier, qui a préparé son fils aîné Qi Sun Meng à devenir le commandant en chef des forces armées du royaume. Sa politique extérieure consiste à concrétiser son plan pour envahir le royaume du Shui Dei en ouvrant une voie par les Jungles de l'Eternelle Errance. Ensuite il projette de construire une grande flotte pour partir à la conquête du royaume du Feng Dei et après cela, il attaquera le Tiet Dei sur trois fronts. Le pays dispose d'une armée de: 80.000 hommes dont les points forts sont sa cavalerie et ses chariots de guerre.

Le Royaume du Feng Dei (Le Pays de l'Air) dont la capitale est Min Yan et son dragon gardien : Feng, le seigneur de l'Air. Son symbole Impérial est La Robe Impériale du Phoenix et sa bannière est un phœnix majestueux sur un champ blanc.





Le roi, Sen Ma est un Enfant des Tempêtes qui passe le plus clair de son temps en visite contemplative sur l'île voisine de Ji'Poh. Le noble Chin Zan est le meneur d'un coup d'état à venir afin de renverser Sen Ma et de prendre le pouvoir. Sa politique extérieure consistera alors à envahir le royaume du Tiet Dei en deux étapes. Le pays dispose de la seconde armée du Cathay à hauteur de: 90.000 hommes dont les points forts sont son infanterie lourde et ses navires du ciel et fluviaux.

Le Royaume du Shui Dei (Le Pays de l'Eau) dont la capitale est Pe Lin et son dragon gardien : shui, le seigneur de l'eau. Son symbole Impérial est Le Sceau Impérial du Dragon et sa bannière est un sceau stylisé sur un champ bleu luminescent.

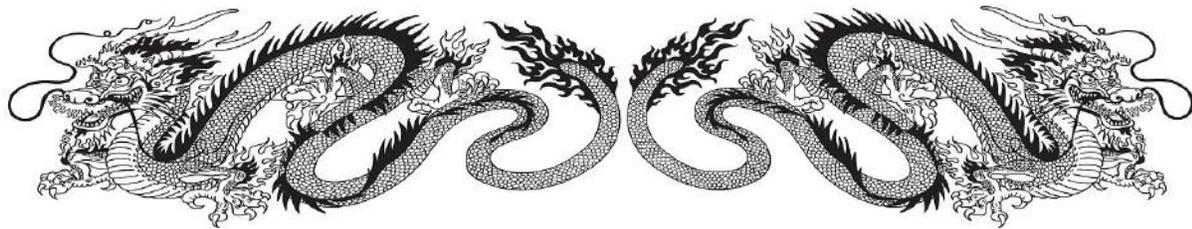
La reine Min Zao Ye, est une t'skrang qui emploie beaucoup d'énergie pour lutter contre les pirates qui sont légion dans la région et à faire évoluer son pays : routes commerciales, loi, éducation, etc... Sa politique extérieure est basée sur la défense et non sur l'attaque. Le pays dispose d'une armée de: 75.000 hommes dont les points forts sont incontestablement ses navires du ciel et fluviaux.

### De Fang Zhi et des Sombres

Fang Zhi est un humain seigneur des bêtes du quinzième cercle qui a sombré depuis bien longtemps du côté sombre de son art. Il a par le passé réussi à tuer un phoenix et à lier son âme à la sienne en tatouant dans son dos sa représentation. Depuis il peut renaître à chacune de ses morts. Il est actuellement âgé de plus de 500 ans ! Son ambition de toujours est de devenir le prochain empereur afin de mener un règne par la terreur sur tout l'Empire du Cathay. Il est à la tête de la société secrète des Sombres et a noué depuis longtemps des relations avec les Yen'hi'ji, des créatures maléfiques. Ces derniers le voient comme un dirigeant charismatique, tout ce qui leur manquait pour reprendre le pouvoir à la surface du monde et répandre à nouveau le mal.

C'est lui qui est à l'origine de la mort du dernier empereur puisqu'il a personnellement empoisonné ! Fang Zhi est prêt à tout et ne renoncera à rien pour monter sur le trône mais préférera toujours œuvrer dans l'ombre et l'anonymat autant que faire se peut. La première étape de son plan sera de propulser son second et fidèle lieutenant, le noble Chin Zan (à qui il a confié son groupe d'élite, ses cinq meilleurs adeptes de haut cercle, rebaptisé pour l'occasion : « Les Cinq Griffes de Chin Zan ») à la tête d'un coup d'état visant à prendre le pouvoir au Feng Dei. La seconde étape à l'aide à la fois des Cinq Griffes de Chin Zan et de ses alliés Yen'hi'ji, aux capacités hors du commun, sera de voler les quatre autres symboles du pouvoir Impérial tout en laissant les différents rois s'entredéchirer et s'affaiblir mutuellement. Enfin pendant ce temps, tout en restant dans l'ombre, il s'affaira à regrouper la plus grande armée que le Cathay n'est jamais connu afin de marcher sur la capitale impériale et son trône de jade, son but ultime : Huan Wang...





## 2-3 Du synopsis de la campagne

Tous orphelins de guerre, les personnages ont été recueillis par le dojo de maître Lee Wong, à la frontière nord-ouest du royaume central du Tiet Dei, le royaume du métal. Maître Lee Wong est en charge de former et de constituer une garde de combattants aguerris pour protéger la frontière nord du royaume et dont les meilleurs éléments sont envoyés à la capitale Heng Na pour servir dans la garde d'élite du roi Lee Chang He afin d'assurer sa protection personnelle. Bien peu parviennent jusqu'au bout de l'entraînement qui dure de longues années...

Les mois passent et les personnages franchissent avec succès les premiers cercles de leur discipline respective, tissant des liens d'amitié ou de rivalité avec les différents pensionnaires. Lorsqu'un soir, sans prévenir, une troupe de mercenaires attaque le dojo ! Après la terrible attaque, seuls les personnages survivent miraculeusement au massacre mais avant d'expirer, dans un dernier souffle, maître Lee Wong livre un secret qui changera à jamais la vie des personnages...

Ces derniers se retrouveront alors à prêter serment d'engagement auprès du roi Lee Chang He et rentreront alors au service de l'armée du royaume du Tiet Dei. Envoyés en mission aux quatre coins de l'empire, les personnages se retrouveront bien vite cernés par les complots et les situations périlleuses. Héros du roi et défenseurs du royaume du Tiet Dei, ils découvriront l'histoire du Cathay et au nom de leur roi, rentreront dans la bataille que tous se livrent pour la conquête du Trône de Jade.

Alors que les pions se mettent en place, que des royaumes changeront de camps et que les rois se trahiront, les personnages mettront à jour un danger bien plus sombre encore et bien plus menaçant, pesant sur l'empire tout entier !

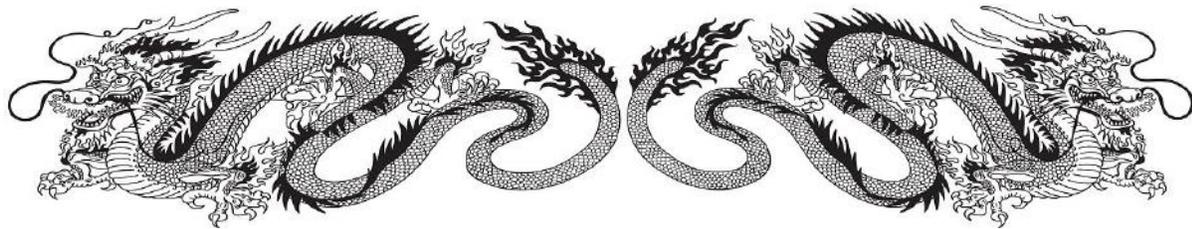
Les batailles de masse et les sièges d'envergure s'enchaîneront, les prétendants au trône s'amenuiseront et les personnages gagneront en puissance. Parviendront-ils à hisser le roi Lee Chang He sur le Trône de Jade afin que cesse cette guerre insensée ? Parviendront-ils à éviter que certaines légendes ne reprennent vie et que le Cathay tout entier ne bascule dans les ténèbres ? Trouveront-ils la fin héroïque qu'ils méritent ? Autant de questions auxquelles cette campagne répondra, si les personnages bien évidemment parviennent à rester en vie jusqu'au bout...

## 2-4 Des intrigues de la campagne

### Episode 1 : Le dojo de maître Lee Wong.

Elèves au dojo de maître Lee Wong les personnages suivent un entraînement dur et intensif et passent les premiers cercles de leur discipline respective. Un jour, le dojo est soudainement attaqué par une bande de mercenaires et les personnages se trouvent être les seuls survivants. Ils se voient confier un mystérieux coffre par leur maître Lee Wong juste avant que ce dernier ne rende son dernier





souffle. Les personnages partent alors à la capitale pour rencontrer le roi et lui remettre le précieux artefact. Le roi Lee Chang He les engagera alors dans son armée et leur confiera leur première mission qui les conduira à la rencontre du dragon-gardien protecteur du royaume du Tiet Dei : Tiet. Une fois sur place, ils devront user de diplomatie afin d'obtenir une entrevue au nom du roi...

### Episode 2 : Le siège de Min Yan.

Les personnages de retour à Heng Na, n'auront que peu de répit car ils sont envoyés aussitôt par le roi à la cité de Min Yan, capitale du royaume de Feng Dei. Ce dernier les charge de délivrer une missive au roi Sen Ma, un étrange enfant des tempêtes. Le roi Lee Chang He veut tenter d'allier son royaume à celui du Feng Dei en prévision des batailles à venir.

Sur place, les personnages comprendront très vite que quelque chose ne tourne pas rond. La cité est assiégée et ils devront aider à organiser la défense. Les personnages ne comprendront que trop tard que le danger ne venait pas de l'extérieur mais bien de l'intérieur et mettront à jour bien malgré eux, un complot d'envergure mené par Chin Zan, un politicien de premier plan, qui mène rien de moins qu'un coup d'état afin de prendre la direction du royaume. Ce dernier, en l'absence du roi (en visite sur l'île de Ji'poh) réussit son coup et s'empare de la Robe Impériale du Phoenix, destituant Sen Ma par la même occasion. Il récupère ainsi le commandement de toute l'armée du royaume.

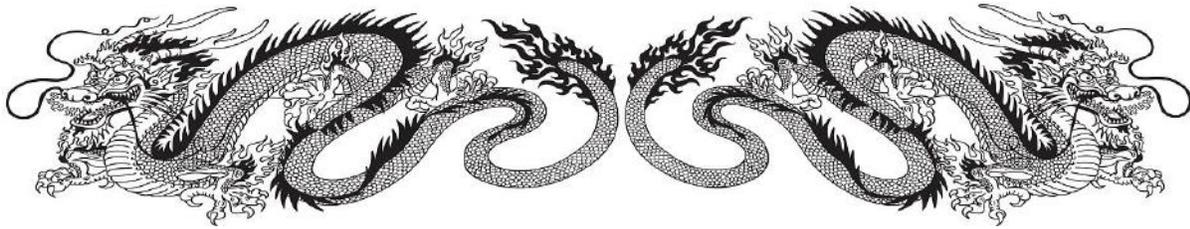
Les personnages feront alors connaissance avec les « Cinq Griffes De Chin Zan », un groupe d'adeptes de hauts cercles au service de ce dernier. Ils subiront une terrible correction et devront s'enfuir du palais royal afin de quitter le pays et retourner faire leur rapport au roi...

### Episode 3 : Bataille dans les Jungles de L'Eternelle Errance.

De retour à Heng Na, les personnages apprennent que les tribus Kurs du Désert Doré ont été unifiées et qu'elles stoppent toute menace envers le royaume de For Dei. Les pillages incessants ont été transformés en taxe commerciale raisonnable prélevée sur chaque caravane marchande. En parallèle, les tribus de Chin Yu des Montagnes du Trône du Phoenix annoncent qu'elles délaissent les plaines et les piedmonts afin de vivre reclus vers les sommets. Ces nouvelles fortes étranges laissent Lee Chang He dubitatif et soupçonneux : il y a quelque chose derrière tout ça !

Fort de ces bonnes nouvelles, le roi du For Dei, avide de pouvoir, amorce son plan de conquête de longue date et lance son armée vers la forêt de l'Eternelle Errance afin de prendre le royaume du Shui Dei par le sud. Lee Chang He averti de ces événements grâce à son réseau d'espions envoie les personnages soulever les tribus guerrières vivant dans les jungles pour éradiquer l'armée du For Dei, et lui ramener la tête du fils du roi : Qi Sun Meng. Cela donnera l'occasion aux personnages de participer à leur première bataille d'envergure, à tout point de vue !





#### Episode 4 : Vengeance pour maître Lee Wong !

La nouvelle tombe à Heng Na : les armées combinées de Kurs et de Chin Yu ont marché sur la capitale du royaume de For Dei ; le roi a été tué, la capitale pillée et l'Épée Impériale d'Ivoire volée ! Mais qui est donc derrière tout ça ? Personne ne semble le savoir...

Lee Chang He envoie un message d'alliance à la reine Min Zao Ye du royaume du Shui Dei à qui il annonce avoir évité une attaque de la part du royaume du For Dei, puis, il envoie les personnages se débarrasser des troupes de mercenaires qui ravage le nord de son royaume. A l'occasion d'une nouvelle bataille d'envergure, les personnages pourraient bien rencontrer une aide inattendue pour de la bataille finale à condition d'être de fins diplomates et pourront tenter de prendre leur revanche sur Bei Rong, le terrifiant troll guerrier (qui dirigea l'attaque contre le dojo de maître Lee Wong) et ainsi de se débarrasser de la première des « Cinq Griffes De Chin Zan »...

#### Episode 5 : Comme des lézards au soleil...

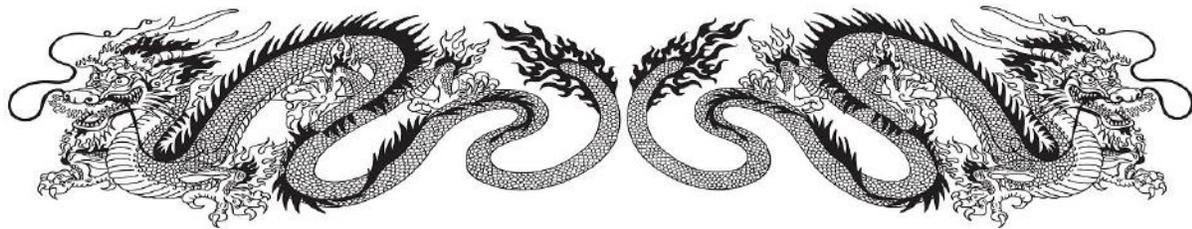
Le roi apprend qu'à partir de Hon Wu, la capitale du royaume du For Dei, le reste des troupes combinées de Kurs et de Chin Yu marchent vers Mu Li, la capitale du royaume du Shan Dei, afin de s'allier à l'armée régulière du roi. Une nouvelle alliance est dévoilée !

Lee Chang He, désespéré, demande alors aux personnages de se rendre à la Tour des Secrets afin de se renseigner sur une éventuelle faiblesse dont pourrait souffrir les Kurs ou les Chin Yu ? Une fois sur place, ils découvriront une légende parlant des hommes reptiles du Désert Doré, ennemis ancestraux des Kurs. Après avoir obtenu des preuves de leur existence, ils devront aller les rencontrer et tenter de négocier avec eux afin d'obtenir une aide pour attaquer et stopper la progression des armées réunies de Kurs et de Chin Yu. Ils découvriront que l'aide des hommes reptile ne sera pas sans une terrible contrepartie...

Cette nouvelle bataille de masse se déroulera dans le corridor des Montagnes de la Porte du Démon et les personnages découvriront une nouvelle fois que deux des « Cinq Griffes De Chin Zan » étaient derrière tout ça ! L'alliance dévoilée tantôt prendra une toute autre envergure et les personnages comprendront que se sont en réalité deux royaumes qui se sont alliés : le roi Chin Zan du Feng Dei et Bai Guan Zhu le libidineux roi du Shan Dei.

Pendant ce temps, la reine du Shui Dei refuse l'alliance avec le royaume du Tiet Dei et garde une position défensive. Une rumeur prétend qu'au nord les tribus de Gars seraient en train de s'allier, sous la tutelle d'un puissant esprit des plaines...





### Episode 6 : La revanche de Sen Ma !

Le roi du Shan Dei regroupe son armée dans la cité de Nang Xoiu mais elle n'est pas au complet car les incursions des tribus Gars se poursuivent au nord de son royaume, monopolisant de nombreuses troupes pour la défense. Néanmoins, les affrontements s'accroissent à la frontière nord du royaume de Tiet Dei. En parallèle, l'armée du Feng Dei est en marche et semble se diriger vers la Capitale Impériale, l'état se resserre...

Alors que le moral de Lee Chang He est au plus bas, un événement inattendu survient : il apprend le retour de l'ex-roi du royaume du Feng Dei, Sen Ma l'enfant des tempêtes qui serait à la tête d'une armée venue du Ji'poh et prêt à reprendre son royaume des griffes de Chin Zan ! Lee Chang He dépêche donc les personnages pour venir en aide à San Ma et espère toujours une possible alliance de leur deux royaumes, en cas de victoire. Les personnages sont donc envoyés en urgence en aide pour reprendre la cité de Min Yan. Le plan de reconquête de son royaume réussit, Sen Ma reprend la capitale et l'armée du Ji'poh continue sa percée tout droit vers le sud et stoppe l'avancée de l'armée du Feng Dei au cours d'une nouvelle bataille d'envergure qui ensanglante une fois de plus l'empire...

Chin Zan subira sa première défaite mais courra toujours. Il fuit avec le reste de son armée se mettre à l'abri à Nang Xoiu auprès de l'armée du roi de Shan Dei, son allié...

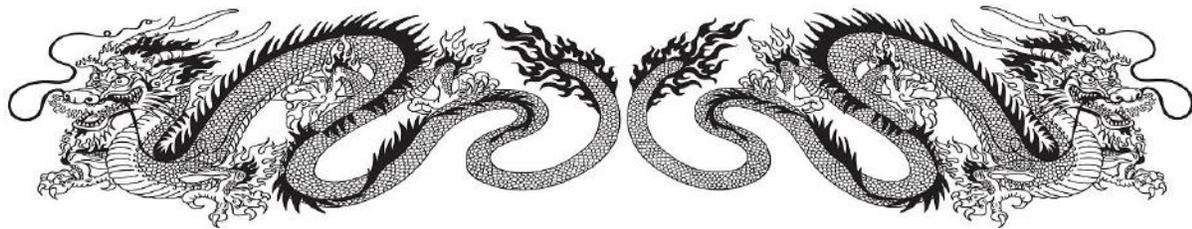
### Episode 7 : L'esprit des plaines

Après la victoire de Sen Ma et de l'armée du Ji'poh, Lee Chang He retrouve espoir. En effet, l'ex-roi Sen Ma accepte l'alliance avec le royaume du Tiet Dei, si ce dernier l'aide en retour à lui offrir la tête de Chin Zan ! Les restes de l'armée du Ji'poh continuent leur mission de pacification du royaume du Feng Dei en poursuivant et en éradiquant les dernières poches de résistance organisées par les alliés de Chin Zan.

Pendant ce temps, à Heng Na, la nouvelle tombe : les tribus Gars se sont unifiées et elles descendent s'allier à l'armée du Shan Dei. Il faut à tout prix empêcher cela, sinon tout est perdu !

Les personnages sont donc envoyés en mission d'infiltration, sur place, afin d'élucider le mystère de « l'esprit des plaines »... Ils découvriront une fois de plus que l'une des « Cinq Griffes De Chin Zan » se cachait derrière tout ça. Les personnages devront en découdre s'ils veulent résoudre l'affaire !





### Episode 8 : L'armée des ténèbres

Des nouvelles inquiétantes arrivent aux oreilles du roi du Tiet Dei. De nombreuses troupes de mercenaires armées creusent et entreprennent d'importantes recherches dans les Montagnes de L'Echine du Dragon. Une cité antique y aurait été découverte !?

Le roi demande donc aux personnages de partir enquêter. Ils découvriront sur place qu'un nouveau personnage, terrible et mystérieux se cache derrière toute cette agitation : un certain Fang Zhi, craint et respecté de ses hommes. Les personnages découvriront l'existence de créatures impies, les Yen'hi'ji, semblant obéir au mystérieux Fang Zhi ainsi qu'une terrible légende parlant d'un « Sombre Guerrier ». Mais le pire reste à venir : les personnages découvriront que c'était en fait une véritable armée de Yen'hi'ji qui sommeillait dans les entrailles de la montagne et qui semble maintenant prendre le chemin de la guerre. Un nouveau pion dans l'échiquier du Cathay vient de se révéler... Il faut prévenir le roi sans délai !

En parallèle, l'armée du Shan Dei reprend sa progression et marche vers la Capitale Impériale...

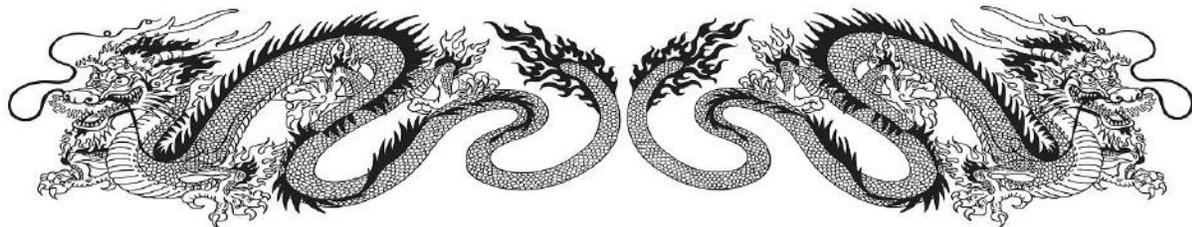
### Episode 9 : Le Sombre Guerrier

De retour à Heng Na, la capitale du royaume de Tiet Dei, le roi apprend aux personnages la terrible nouvelle : de sombres créatures ont assassiné la reine du Shui Dei. Nul doute qu'il s'agissait des terribles Yen'hi'ji à la solde de Fang Zhi. Ce dernier a donc récupéré le Sceau Impérial du Dragon et pris par la même occasion la tête du royaume du Shui Dei. Sa nouvelle armée se lance elle aussi vers la Capitale Impériale en longeant la rive sud de la rivière Perle.

Le roi craint le pire et envoie alors les personnages en urgence investiguer de nouveau à la Tour des Secrets afin d'en apprendre plus sur la légende du « Sombre Guerrier ». Au cours de leur voyage, les personnages découvriront que les armées du Shan Dei et Yen'hi'ji se sont alliées! L'armée du Tiet Dei devra donc faire face aux armées combinées du Shan Dei, de Yen'hi'ji et du Shui Dei, l'avenir semble bien sombre...

Après des recherches acharnées, la légende du « Sombre Guerrier » conduira les personnages tout droit vers le Mont Tihuan où ils rencontreront une troupe de mercenaires avec à leur tête Chin Zan et Fang Zhi ! Depuis le début, il n'y avait donc qu'un seul et même ennemi ! Mais une confrontation titanesque avec une créature mythique surgit du passé viendra une fois de plus perturber les choses, toutefois cette fois-ci, les personnages ne lutteront pas seuls car ils pourront compter sur l'aide précieuse de nouveaux alliés aux capacités étonnantes...





### Episode 10 : La bataille de Huan Wang.

L'heure de la bataille finale a sonné !

Les armées combinées du Shan Dei et de Yen'hi'ji convergent vers la Capitale Impériale. Le roi du Tiet Dei y fait partir en marche forcée l'intégralité de son armée.

En parallèle, l'armée du Shui Dei en route elle aussi, vers la Capitale Impériale est stoppée nette par une attaque inattendue et inespérée des armées réunies de Ki'mao, de Po'na ainsi que de tout un tas de créatures étranges issues des Jungles de l'Eternelle Errance dans le nord du royaume du Shui Dei.

Enfin, le choc : l'armée de Fang Zhi rencontre l'armée de Lee Chang He aux portes de la Capitale Impériale. Les personnages, maintenant devenus généraux de l'armée, épaulent le roi dans une bataille titanesque. Même si l'armée de Fang Zhi ne dispose pas de tous les alliés prévus (tribus Kurs, Chin Yu et Gars, le Sombre Guerrier ainsi que l'armée du Shui Dei) la bataille ne semble pas être à la faveur des troupes du roi ! Des rebondissements surviendront faisant pencher la balance tantôt dans un camp tantôt dans l'autre mais alors que Fang Zhi semble prendre inexorablement le dessus, les personnages parviendront à s'emparer des quatre Symboles Impériaux des griffes de ce dernier au cours d'un affrontement épique et titanesque.

Finalement, les personnages parviendront à les ramener à leur roi et ce dernier alors en possession des cinq symboles de pouvoir Impérial parviendra à renverser le cours de la bataille à l'aide d'une fantastique invocation... La victoire du royaume du Tiet Dei est proche et les personnages pourront enfin accéder au destin qui leur revient...

## 2-5 De la chronologie des événements

La chronologie des événements décrits dans ce cadre de campagne donne une idée de l'ordre et de la durée général des événements essentiels de la campagne de Wu Xing : « Le Trône de Jade ». Cette chronologie est utilisée pour présenter le déroulement global des événements ceci dit, n'hésitez pas à modifier cette chronologie pour l'adapter aux besoins de votre campagne.

Voici une proposition de chronologie :

T0 : attaque du dojo de Maître Le Wong

T+1,5 mois : siège de Min Yan

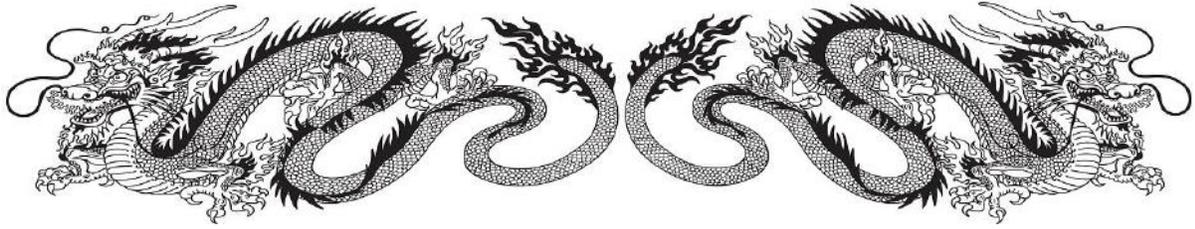
T+2 mois : invasion du royaume du Shui Dei par l'armée du For Dei

T+3 mois : revanche des personnages sur le troll Bei Rong au nord du royaume du Tiet Dei

T+4 mois : attaque de la capitale Hon Wu par les troupes unifiées de Kurs et de Chin Yu

T+5 mois : retour de Sen Ma, nouveau siège de Min Yan et reconquête du royaume du Feng Dei





T+7 mois : unification des tribus Gars

T+8 mois : découverte des cités perdues des Yen'hi'ji

T+8,5 mois : réveil du Sombre Guerrier

T+9 mois : bataille finale de Huan Wang

Vous remarquerez que des périodes assez longues se passent entre deux évènements (sauf en fin de campagne où tout se précipite vers l'affrontement final). Cela est volontaire et permettra aux personnages de récupérer suite à un combat éprouvant, de progresser dans leur discipline afin de monter en cercle ou de permettre de faire évoluer le tissage de leurs filaments (objets magiques, groupes d'adeptes, etc...). Notez que des MJ désireux d'exploiter les idées d'aventures présentées dans les chapitres « Développements possibles » pourront mettre à contribution ces périodes disponibles.

*Bon jeu à tous !*

