

Le dojo de maître Lee Wong

« L'objectif de l'entraînement est de réduire la lenteur, de renforcer le corps et de polir l'esprit. »

- Maître Lee Wong -



Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Faşa 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 Faşa 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, ou sur Faşa Games, Inc, veuillez consulter le site suivant 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.

Bon jeu à tous !



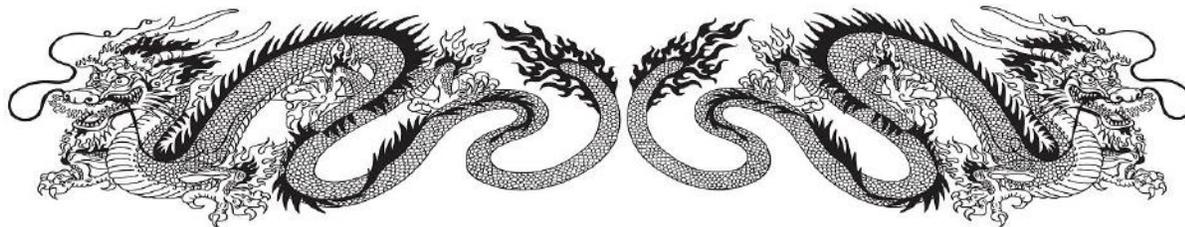
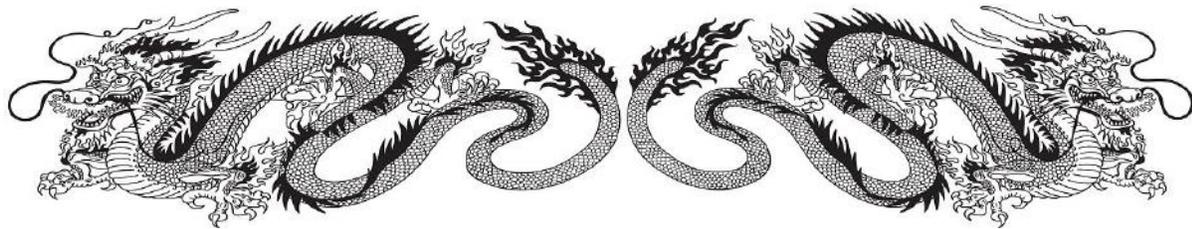


Table des matières

Le dojo de maître Lee Wong.....	1
Introduction :	3
Prémises :	3
Le dojo.....	4
Idées d'aventures	5
Evènement N°1 : Un gong dans la nuit.....	6
Evènement N°2 : L'empereur et le gardien.....	7
Evènement N°3 : En route vers Heng Na	8
Evènement N°4 : A la rencontre du gardien	10
Evènement N°5 : Tiet, seigneur du Métal.....	11
Point d'orgue de l'aventure :	11
Développements possibles :	13
Galerie des personnages :	14
Personnages joueurs pré-tirés	14
Personnages non-joueurs.....	15
Aides de jeu:	18
Le dojo de maître Lee Wong.....	18





Introduction :

Cette aventure est la première de la campagne de Wu-Xing : « Le Trône de Jade ». Elle est découpée en deux parties :

-Tout d'abord vous trouverez dans le chapitre « Prémises » des propositions pour introduire vos joueurs tout en douceur à l'univers du Cathay. Cette partie est aussi là pour vous permettre de vous familiariser avec les règles surtout concernant des joueurs et maîtres de jeu débutants. Vous pourrez adapter cette partie en la faisant durer autant de sessions de jeu que vous jugerez utiles. Les personnages joueurs débiteront en temps qu'adepte initié et progresseront idéalement jusqu'au cercle 3 (vous trouverez toutes les caractéristiques de jeu de personnages pré-tirés au chapitre : Galerie des personnages),

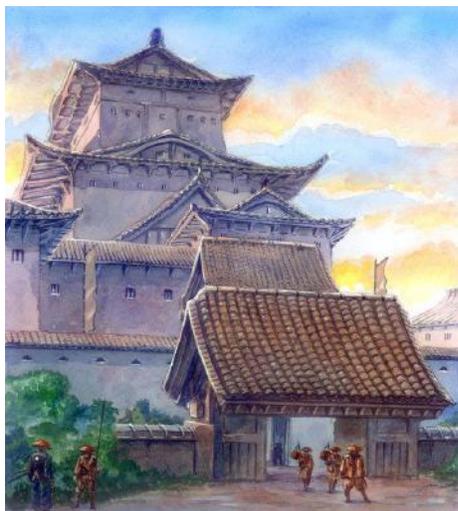
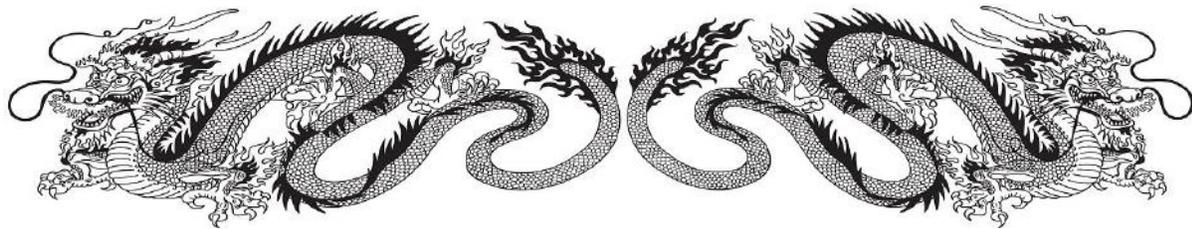
-En seconde partie vous trouverez l'enchaînement de différents évènements qui formeront à proprement parlé cette première aventure.

Prémises :

Les personnages sont issus de villages qui ont été victimes de raids de mercenaires ou autres brigands à la solde d'un seigneur local. Ils ont perdus leurs familles et leurs racines et ont été recueillis par des émissaires du dojo de maître Lee Wong. Le dojo se situe à l'extrême nord-ouest du royaume central du Tiet Dei (voir localisation sur la carte ci-dessous). Ces derniers battent la campagne pour trouver de jeunes recrues qui une fois formées, si elles font preuves des capacités adéquates, deviendront des adeptes

constituant soit la garde de la frontière du nord du royaume, soit, pour les meilleures, le corps d'élite du roi. Inutile de dire que très peu parviennent jusque-là...





Le dojo de maître Lee Wong forme donc des jeunes orphelins à différentes disciplines martiales dont des danse-lame, des moines et des Gardien du Cathay (au maître du jeu à définir quelles disciplines sont enseignées au dojo s'il ne souhaite pas jouer avec les personnages pré-tirés). Il n'y a pas de restriction au niveau des races. Chaque discipline possède son propre maître (voir le chapitre Galerie des personnages). En plus de leur discipline respective, les personnages apprennent l'art, l'histoire, la musique et les coutumes du Cathay. Profitez de ce moment pour dresser un tableau du Cathay à vos joueurs afin qu'ils puissent se mettre dans l'ambiance adéquate.

Les personnages incarnent donc des adolescents. Ils passent trois années à progresser dans leur discipline respective passant un cercle à chaque fin d'année. Pour cela ils doivent battre un adepte aîné du cercle auquel ils souhaitent prétendre. Profitez de ces combats pour vous familiariser ainsi que vos joueurs, aux talents et autres aptitudes de leurs personnages.

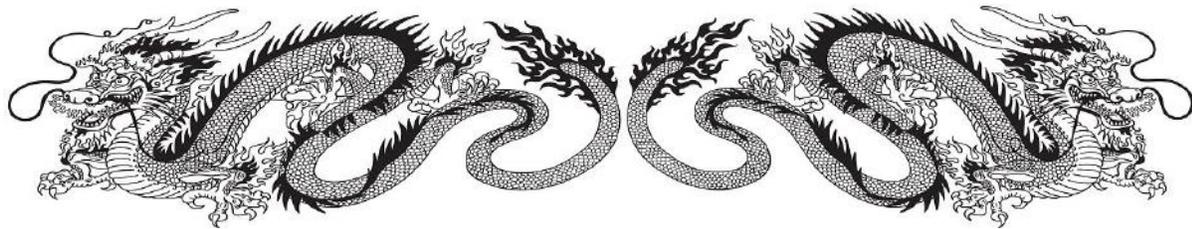
Le dojo

Le dojo de maître Lee Wong est un dojo fortifié en raison du climat politique tendu notamment dans la région. Les incursions de troupes du Shan Dei sont courantes et pas vraiment amicales. Il est donc muni d'un solide mur d'enceinte avec tours de garde et chemin de ronde. Cette enceinte présente un bâtiment qui sert de portail d'entrée puis s'enchaînent plusieurs bâtiments munis de leur propre cour. Plus on s'éloigne du portail d'entrée et plus les bâtiments sont réservés à des adeptes de plus en plus gradés pour arriver au bâtiment des gardiens et enfin aux appartements du Maître lui-même. Ce dernier bâtiment accueille aussi la « Salle du Gong » où le maître officialise les passages de cercle des adeptes. A chaque passage réussi un coup de gong est donné afin que tous dans le dojo puissent savoir qu'il y a eu une réussite. Au centre de ce complexe, le plus gros bâtiment appelé bâtiment central regroupe cuisines, réfectoires et salles communes, bref la vie au dojo s'articule autour de ce bâtiment.

Toutes les cours d'entraînement sont flanquées de petites salles qui permettent aux disciples de suivre leurs études académiques ainsi que de mener les divers rituels liés aux cultes. A l'arrière du complexe, deux cours de dimensions plus petites ceignent les appartements du maître.

La cours du Dragon qui est réservé aux combats lors des passages de cercle. Au centre de celle-ci trône une majestueuse statue en métal représentant un dragon avec une patte tendue, la paume levé





vers le ciel. La cour de l'Empereur, réservée à la tenue des célébrations, fêtes et autres cérémonies nationales. Au centre est dressée une statue représentant un « bouddha » tenant entre ses mains une grosse perle. Pour plus de précision quant à l'agencement du dojo : voir le chapitre Aides de jeu.

La vie de tous les jours est régie par N'rak un surveillant troll imposant et pas vraiment jouasse. Maître Lee Wong quant à lui supervise le dojo, préside les cérémonies, etc...

Profitez aussi de cette introduction pour créer des PNJ tantôt amicaux tantôt antagonistes afin de donner vie au dojo !

Idées d'aventures

Mission de reconnaissance



Plusieurs équipes d'adeptes sont envoyées en reconnaissance afin d'acquérir des informations concernant la présence de troupes du Shan Dei dans la région. Les personnages ayant fait leurs preuves font partie de l'opération et seront au choix, regroupés dans une équipe, ou dispatchés dans plusieurs. Il va falloir éviter de se faire repérer par les troupes adverses ou de se faire dénoncer par des villageois à la solde de l'ennemi et découvrir ce que trame l'ennemi ici... ?

La chasse au traître

Un espion s'est infiltré au sein du dojo ! Les personnages tombent fortuitement sur un personnage masqué fouillant la bibliothèque du dojo. S'agit-il d'un ninja du Ji'poh ? Que cherchait-il dans la bibliothèque et quels livres a-t-il consulté ? Est-il à la solde du Shan Dei ? Autant de questions auxquelles les personnages vont devoir trouver les réponses...

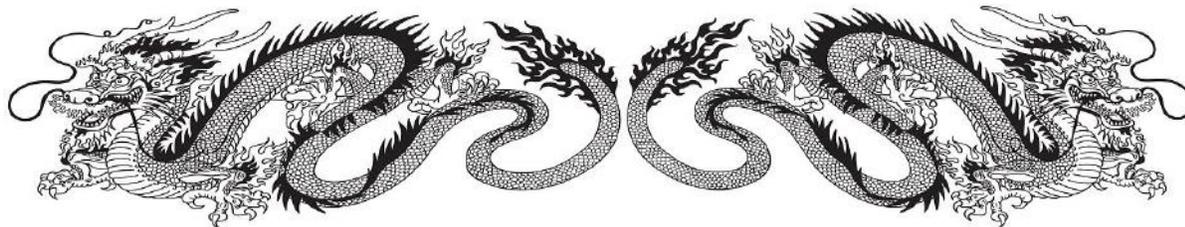


Le tournoi



Il est l'heure pour les personnages de prouver leur valeur et tenter d'atteindre leur troisième cercle mais cette année le maître a décidé de changer les règles. Il organise un tournoi ! Les personnages se verront confrontés à leurs amis ou ennemi de toujours, il va falloir avoir une volonté à toute épreuve et certains de leurs adversaires pourraient user de tactiques déshonorantes (empoisonnement, coups bas, corruption etc...)!





Idéalement les personnages commencent l'aventure ci-dessous une fois le troisième cercle atteint.

Le coin du MJ

Si vous le souhaitez et afin de rajouter un peu d'immersion, une fois le troisième cercle atteint les personnages apprennent tous l'aptitude de discipline appelée : le « Kiaï ».

Kiaï : permet à l'adepte de dépenser un nombre de points de dommage inférieur ou égal à son cercle afin de bénéficier d'un bonus identique à un test d'action martiale.

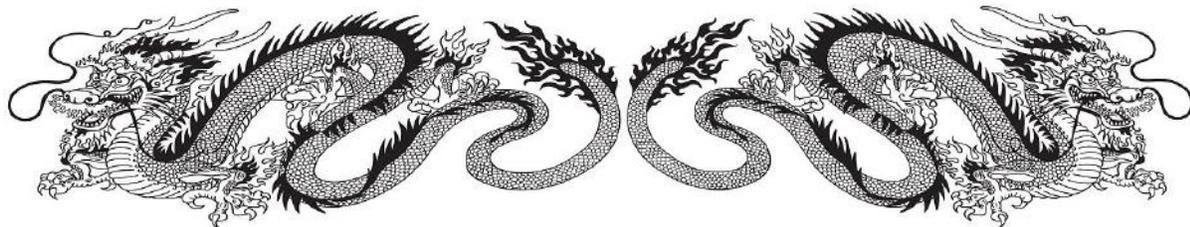
Exemple : un personnage souhaite porter une attaque puissante et mettre toutes les chances de son côté. Il annonce qu'il utilise son kiaï et qu'il sacrifie 3 points de dommage. Il obtient donc un bonus de +3 au résultat de son prochain test.

Evènement N°1 : Un gong dans la nuit

Nous sommes en fin d'année 92 CA, les personnages viennent de passer avec brio leur troisième cercle. Ils fêtent leur évolution avec les autres élèves et leurs maîtres respectifs. Tout le dojo a été décoré et le temps est à la joie et à la bonne humeur ce qui tranche avec le climat régnant tout le reste de l'année qui est plutôt à la rigueur et au travail ! Tout le monde a festoyés et bu du saké mais il est temps pour les personnages de prendre leur tour de garde mais voilà, la nuit ne sera pas calme. Une flèche enflammée surgit de la nuit et vient empaler un disciple, les personnages sonnent l'alerte !

Les ennemis surgissent de partout et bientôt le chaos s'empare de tout le dojo, il va falloir lutter pour survivre. Pendant le combat permettez aux joueurs de faire des tests de perception (8) afin de discerner une broche que portent de nombreux assaillants. Elle représente une lune et un soleil séparés par une sorte de goutte d'eau. En posant des questions plus tard dans l'aventure à des PNJ vous devriez leur permettre de découvrir qu'il s'agit d'une troupe de mercenaires s'appelant « Les Larmes du Soleil et de la Lune » souvent à la solde du royaume du Shan Dei. Leur chef serait un sanguinaire et cruel troll guerrier du nom de Bei Rong maniant un puissant marteau-tonnerre, laissant derrière lui, en guise de signature, des traces de profondes brûlures...





A un moment du combat, les personnages entendront le gong sonner et cela ne veut dire qu'une seule chose : maître Lee Wong est en danger ! En toute logique les personnages devraient vouloir aller l'aider et vous devrez les en empêcher ! Il est important qu'à ce stade-là, vous rendiez les personnages hors combat. Ils peuvent se prendre un plancher en feu sur la tête, s'étouffer sous un amas de corps qui leur tombe dessus, perdre connaissance suite à de trop nombreuses blessures, etc...

Evènement N°2 : L'empereur et le gardien

A leur réveil, tout est anormalement calme. Le combat est terminé, des corps partout jonchent le sol et quelques foyers épars finissent de se consumer. La neige s'est mise à tomber et recouvre peu à peu ce théâtre d'horreur. Le Maître ! Les personnages devraient se souvenir du coup de gong et se précipiter dans les appartements du maître. Là git au centre de sa garde prétorienne Lee Wong manifestement brulé au dernier degré. Ce dernier encore en vie adressera une dernière parole aux personnages avant de rendre définitivement l'âme :

–« l'offrande de l'empereur à son gardien... Lee Chang He... vous devez lui apporter... »

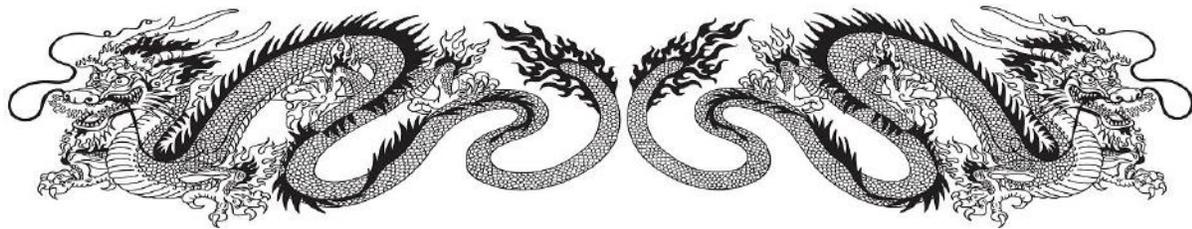
Si cela n'est pas clair (et ça serait bien normal !) permettez aux personnages de faire des tests de connaissances (6) afin de les aider à résoudre cette énigme. Tout d'abord Lee Chang He est le roi du Tiet Dei puis le terme gardien au Cathay signifie dragon. Ils devraient alors faire le rapprochement avec les deux cours du dojo appelées cour de l'empereur et cour du dragon. A ce stade là il faut comprendre qu'il faut prendre la perle de l'empereur afin de l'offrir à son gardien et donc la poser sur la paume levée de la statue représentant le dragon. Cette dernière ouvre des yeux verdâtres et s'adresse aux personnages en ces mots :

–« je suis une forme d'entraînement choisi par certains, je transforme en aptitudes spéciales les énergies magiques et je permets l'élévation de l'âme et l'accomplissement de faits héroïques. Qui suis-je ? ». La réponse sera bien évidemment : la Discipline. En cas de mauvaise réponse vous êtes libre de sanctionner les personnages comme vous le souhaitez. En cas de bonne réponse, un petit déclic se fait entendre et une cache s'ouvre dans la statue révélant un sombre coffret de bois sans serrure ni joint. Inutile de préciser qu'il sera tout bonnement impossible aux joueurs d'ouvrir le coffret...

Le coin du MJ

Vous pouvez légitimer la présence des troupes du Shan Dei dans la région ainsi que l'espion au dojo, dans les propositions d'aventures précédentes, par la recherche d'informations concernant le maître Lee Wong ainsi que le fameux coffre en bois...





Evènement N°3 : En route vers Heng Na

Après quelques préparatifs succincts, les personnages décident de partir pour la capitale afin de livrer le coffret au roi. Sentez-vous libre de créer les événements qui vous plaisent mais ci-dessous vous trouverez quelques propositions.

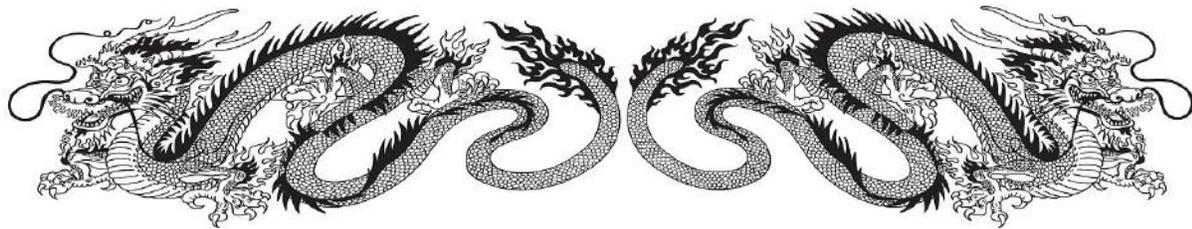
✦ **Survie** : les personnages sont partis avec le strict minimum, il devront donc apprendre à monter un campement, trouver de la nourriture dans la nature ou en voler dans des villages et bien évidemment se défendre contre des créatures sauvages et/ou des bandes de brigands. Cela sera l'occasion de tester les capacités d'orientation et de survie des personnages...

✦ **Sauvetage** : en traversant un village en ruines, les personnages sont attirés par des pleurs. Ils découvriront une petite fille du nom de Lou abandonnée et aux prises avec des brigands. Leurs nobles cœurs devraient leur dicter de la secourir et de la prendre sous leur protection.

✦ **La belle et la bête** : lors de l'un de leurs arrêts dans un village récemment attaqué par des pillards, les personnages croisent le chemin de Su Shen, une Fille du Ciel accompagnée de son garde du corps Bei un imposant obsidien de la Confrérie de Jade. Ils les trouveront en train de soigner la population. Cela pourra être l'occasion de leur confier la petite Lou et d'entamer la discussion. Cela sera l'occasion d'introduire à vos joueurs le rôle de ces sociétés ainsi que celui de la Tour des Secrets. Ces aspects seront développés plus tard dans la campagne. Contre un test de perception réussi (6), permettez aux personnages de voir que Su Shen possède cinq perles à son bracelet de jade.

Après un périple d'une douzaine de jours les personnages arrivent enfin en vue de la capitale : Heng Na. Cela va être l'occasion de leur décrire la première vraie ville qu'ils verront, n'hésitez donc pas à en rajouter.





Heng Na est une vaste cité coupée en deux par le fleuve Pivoine et entourée par une massive muraille de granit de six mètres de haut. Cette dernière est lourdement garnie de soldats et notamment d'archers. Le palais royal trône au centre de la capitale et est surplombé par un dragon de métal. Il s'agit ici du navire volant de sa majesté (le « Nuage d'acier ») mais vous pouvez jouer sur l'ambiguïté, cette vision devrait laisser des traces dans la mémoire des personnages ! La ville comprend de nombreux quartiers dont : un marché, un bazar, un quartier Ki Mao et un quartier Po Na (afin que les personnages puissent s'équiper) ainsi qu'un quartier du jeu où ça sera l'occasion de disputer des parties endiablées de Tonkaka !

En découvrant la ville, les joueurs devraient apprendre plusieurs rumeurs :

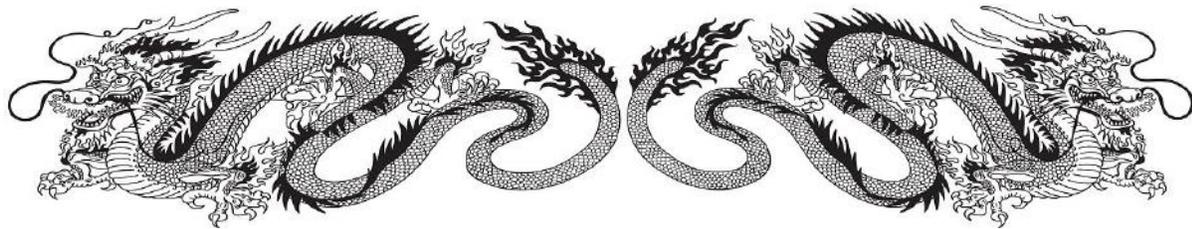
- le roi Sen Ma du Feng Dei semble se désintéresser des affaires du pays et la colère gronde parmi les nobles,
- les attaques au nord du pays semblent s'intensifier avec le Shan Dei.

Lorsque les personnages se rendront au palais royal afin de demander audience auprès du roi, laissez-les se confronter aux difficultés administratives et au fait qu'ils soient pris de haut. Au moment où il semble impossible d'obtenir une entrevue, les personnages alors renvoyés par le chancelier, sont accosté par un elfe de fière stature qui a entendu que le nom de Lee Wong avait été mentionné. Cela tombe bien c'est l'un de ses vieux amis ! L'elfe d'un certain âge se présente, il s'appelle Qiao Huolian et c'est un ministre du roi. Après avoir écouté les personnages ce dernier leur assure qu'il interviendra en leur faveur. Il leur obtiendra une entrevue dans les 24 heures et leur enverra un émissaire les chercher.

Lors de l'entrevue avec le roi, décrivez-leur avec solennité et luxe la salle royale. Devant le trône s'oppose deux parterres de conseillés : les progressistes amenés par Qiao Huolian et les conservateurs dirigés par un certain Zaobu Den, un nain persuasif et fin orateur. Avant que les personnages n'interviennent vous pouvez en profiter pour mettre en scène les dissensions internes au royaume du Tiet Dei au travers notamment d'un vif échange verbal entre les deux ministres.

C'est maintenant aux personnages de rentrer en scène. Le roi écoutera avec beaucoup d'attention leur histoire et au moment où ils sortiront leur coffre en bois, le roi fera vider la salle, ne restera que son fidèle ami, l'imposant obsidien Ku. En prononçant quelques mots magiques le roi ouvrira le coffre afin d'en révéler son contenu : la Couronne d'or Impériale, symbole du Tiet Dei ! Le roi expliquera qu'il y a de nombreuses années, suite à l'instabilité qui régnait dans son royaume, il avait décidé de la mettre en sécurité en la cachant quelque part à l'insu de tous. Il chargea de ce fardeau son vieil ami Lee Wong, le plus valeureux de ses guerriers, avec qui il avait combattu par le passé. Maintenant il annonce aux personnages qu'ils doivent aller au bout de la mission que leur a confiée leur maître, il leur appartient donc d'aller prendre conseil, au nom du roi, auprès du gardien





du Tiet Dei ! Evidemment il est fortement recommandé aux personnages de ne pas contredire le roi, ils devraient donc en toute logique, être amenés à prêter un serment de sang et à rentrer au service de l'armée...

Evènement N°4 : A la rencontre du gardien

Le roi fournira tout ce dont auront besoin les personnages : chevaux de monte, matériel de voyage, habits, armes et armures (mais pas d'objet magique), quelques dragons d'argent sonnants et trébuchants pour les divers frais en cours de route ainsi qu'un édit royal donnant autorité aux personnages en cas d'urgence. De plus, les personnages devront veiller sur la couronne d'or, essentielle si l'on veut survivre à une entrevue avec le gardien. Les personnages partiront seuls et en secret afin de ne pas attirer l'attention. Le voyage devrait durer de nouveau une douzaine de jours de chevauchées.

Sentez-vous de nouveau libre de créer les évènements que vous souhaitez mais ci-dessous vous trouverez quelques propositions.

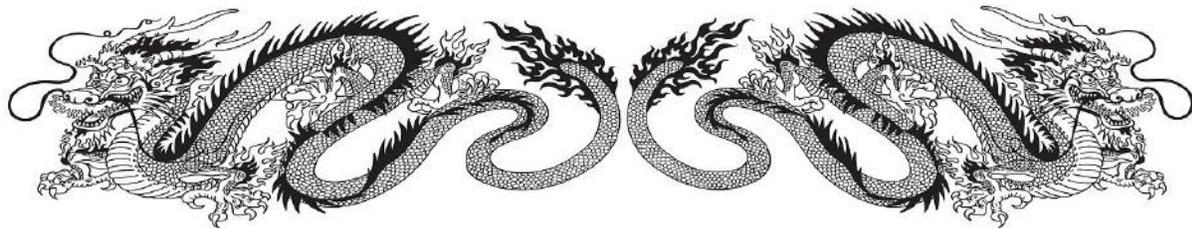
✿Le temple de la passion : les personnages tombent en rase campagne, sur un petit temple dédié à la passion Maah. Vous pouvez en profiter pour introduire la notion des passions et comment elles sont perçues au Cathay. Si les personnages laissent une petite offrande, décrivez leur alors pendant le reste de leur voyage qu'ils semblent animés par des sensations de liberté et de vitesse à travers les plaines du pays. Leur voyage raccourcira de deux jours !



✿Au nom du roi !: alors que les personnages s'apprêtent à passer la nuit dans un village, le chef de ce dernier est en train de se faire humilier publiquement par une bande de voyous, les habitants étant terrorisés. Il est fort à parier que les personnages interviendront et devraient se débarrasser aisément, en quelques rounds de combats, de ces brigands. Ces derniers en fuite, jurent de revenir avec des renforts le soir même et de leur montrer qui sont les chefs ici. Un peu plus tard une troupe de soldats débarque elle aussi dans le village pour y passer la nuit. Ça sera alors le bon moment pour les personnages d'utiliser leur édit royal et d'organiser les défenses du village. Cela devrait être l'occasion de mettre en scène une petite bataille de type escarmouche dans les rues du village...

✿La cité impériale : les personnages devraient passer à côté de la cité impériale de Huan Wang et il est fort à parier que les personnages souhaiteront y faire un arrêt. Profitez de ce moment pour introduire la cité dans son ensemble ainsi que sa place et son rôle au sein du Cathay et de la guerre de Wu Xing.





Evènement N°5 : Tiet, seigneur du Métal

La carte en possession des personnages les mènent jusqu'au pied d'une montagne escarpée, à la pointe sud des monts de l'Echine du Dragon. Ils devront laisser leurs montures là et continuer l'ascension à pieds.

Arrivés en haut, à bout de souffle et après nombre de péripéties, les personnages débouchent sur un haut plateau aride où ils aperçoivent une caverne. A l'intérieur, ils sont accueillis par un couple d'ermites humains qui ne savent apparemment rien au sujet de Tiet mais peut être que leur maître, un vieux nain du nom de Mao pourrait les aider ? Les personnages se voient offrir un thé réconfortant et sont introduits un par un dans une pièce au sous-sol où les attends le vieux nain. Ce dernier leur adresse un coup d'œil perçant et ne dira rien, sauf : « Une petite partie de Gon-ji ? ». Visiblement il ne s'agit pas d'une question car le nain concentré leur présente sans attendre leur réponse le plateau de jeu. Vous pouvez décider de résoudre cet affrontement spirituel par des jets de perception en opposition mais pour les plus courageux vous pouvez organiser quelques passes d'armes à l'aide d'un véritable jeu d'échec par exemple. Vous pouvez simuler une fin de partie avec seulement les deux ou trois derniers coups à jouer pour savoir qui mettra qui en échec et mat. Gardez une trace de ceux qui gagneront la partie ou qui maintiendront un statut quo...

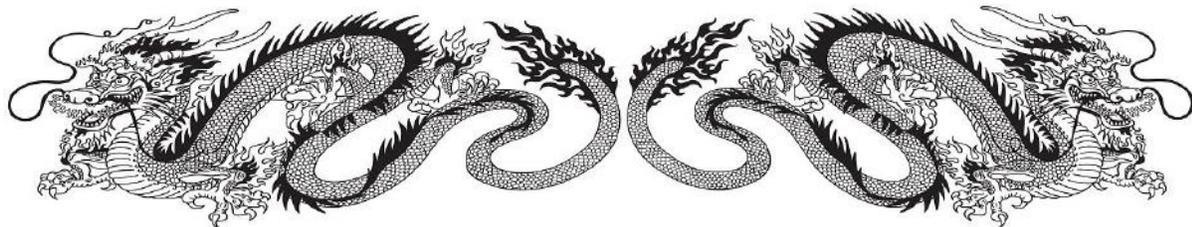
Point d'orgue de l'aventure :

Vous l'aurez compris, Mao est en fait Tiet le gardien sous les traits d'un donneur-de-nom. La partie de Gon-ji n'est là que pour tester les visiteurs.

Après avoir testés chaque personnage, Mao les conduira à travers tout un réseau sous-terrain qui s'avère en fait, être un véritable palais de métal ! Appuyez tout au long de la scène sur l'émerveillement et l'étrangeté des lieux. Partout vaquent de nombreux donneurs-de-noms qui ne leur jettent même pas un regard et à chaque couloir sont postés des gardes impassibles qui baissent la tête au passage du nain. Permettez aux joueurs de faire un test de perception (8). En cas de réussite, ils sentent que le nain scrute leurs moindres mouvements et émotions. Après un certain temps de déambulation (vous pouvez en profiter pour décrire de nombreuses salles, décorations ; colonnes sculptées, etc... afin de leur en mettre plein les mirettes !), Mao laissera les personnages dans une salle plongée dans l'obscurité puis s'éclipsera. C'est à ce moment qu'apparaîtra l'imposant Tiet dans son armure d'écailles, semblant sortir tout droit des ténèbres et affichant toute sa splendeur. Exagérez la sensation de puissance, de majesté et de terreur que dégage la fantastique créature !

Il s'adressera en ces mots aux personnages (ou quelques chose d'avoisnant) : « Qui êtes-vous petits présomptueux pour ainsi oser se présenter face au tout puissant Tiet gardien du Tiet dei ? Seul le





possesseur de la couronne d'or ne subira pas mon courroux ! »

En toute logiques les personnages devraient se précipiter afin d'exposer la couronne mais insistez une fois de plus pour mettre vos personnages mal à l'aise : « Trois pour une couronne ? Quel vil subterfuge est-ce là ? ». Les personnages une fois de plus devraient être au bord de la panique et devraient s'empresse d'exposer toute l'histoire. Vous pouvez si vous le souhaitez encore plus insister sur la bestialité de Tiet, la taille de ses dents ou encore son sourire ô combien carnassier ! Donnez-vous en à cœur joie, les personnages ne devraient pas en mener large. Ce n'est pas tous les jours qu'il est donné de rencontrer un gardien, cette entrevue devrait leur laisser quelques souvenirs durables !

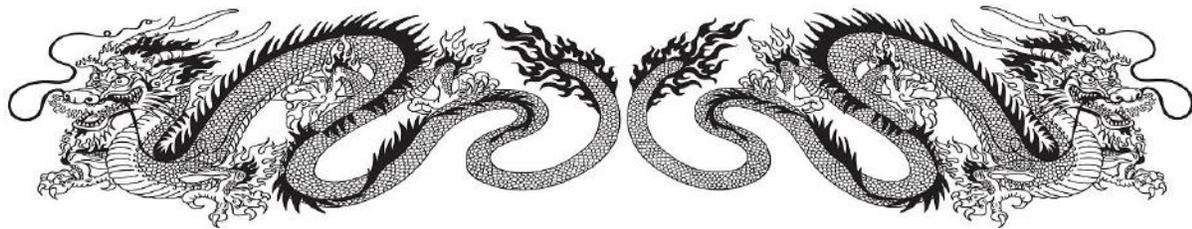


Une fois que les personnages se seront répandus en explications, voici ce que répondra Tiet : « Je pressens que les pions se sont mis en mouvement sur le grand plateau de Gon-ji qu'est le Cathay...seulement mon serment m'oblige à la neutralité...mais dites au roi Lee Chang He que lors de l'affrontement final, il pourra compter sur mes chariots de guerre célestes. Ainsi soit-il, Tiet a parlé ! »

Après la disparition du dragon dans les noirceurs de la pièce, Mao réapparaîtra et raccompagnera les personnages vers la sortie. Dans le cas où des personnages ont remporté la partie de Gon-ji ou ont maintenu un statut quo, Mao les fera passer par une salle remplie de trésors fabuleux. Ils pourront y choisir une arme ou une armure à filament de leur choix !

Une fois de retour au grand air, il ne restera plus aux personnages qu'à rentrer à Heng Na afin de faire leur rapport au roi...





Développements possibles :

Pendant les prochaines semaines il se pourrait que le roi sollicite à nouveau les personnages afin de remplir de nouvelles missions.

Arrête-moi si tu peux !



Cela fait plusieurs mois que sévit un maître voleur dans la capitale de Heng Na. C'est un humain qui se fait appeler Modei. Il réalise des vols spectaculaires tout autant qu'astucieux. Le roi craint pour sa couronne désormais de retour au palais et charge donc les personnages de le coincer. Il se pourrait que les personnages doivent arrêter ce voleur avant que ce dernier ne s'empare de la couronne...

Mission diplomatique

Plusieurs nobles du royaume désobéissent ouvertement au roi en ne payant pas l'impôt royal. La guerre leur coute cher et ils n'ont plus suffisamment de ressources pour payer ce dernier. Les personnages vont devoir démêler le vrai du faux et se montrer fins diplomates car des nobles de premier plan dont Zaobu Den lui-même pourraient être impliqués dans la combine !

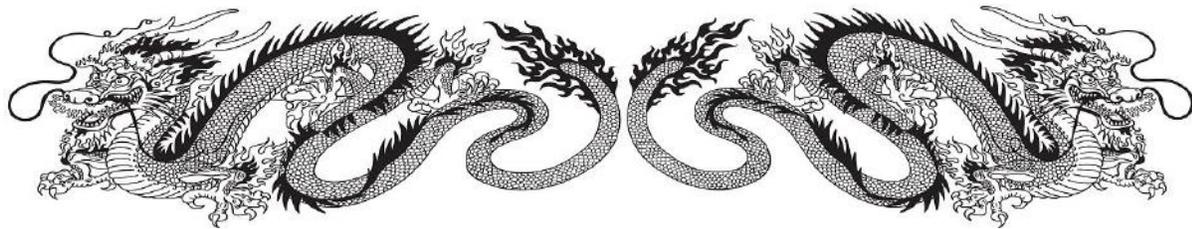


La mine perdue



Des mineurs du Tiet Dei ont découvert une ancienne mine dans les monts de l'Echine du Dragon. Le roi leur demande de l'exploiter afin d'augmenter la capacité de production d'arme du royaume mais les mineurs disparaissent mystérieusement. ! Les personnages seront donc bien évidemment pressentis pour aller enquêter. Sur place ils découvriront qu'un terrible élémentaire déchaîne son courroux et ils mettront la main sur d'étranges manuscrits d'une antique civilisation. Seuls des érudits pourraient éventuellement les déchiffrer mais il semble y être question d'une terrible prophétie...





Galerie des personnages :

Personnages joueurs pré-tirés

Bom Kon :

Po na moine du premier cercle /Energique

Bom Kon est âgé de 14 ans. Originaire du Tiet Dei, il fut recueilli par le dojo de maître Lee Wong alors qu'il n'était qu'un jeune orphelin.

Attributs

DEX (17) : 7/D12 FOR (10) : 5/D8 END (11) : 5/D8
 PER (12) : 5/D8 VOL (17) : 7/D12 CHA (10) : /D8

Caractéristiques

Défense physique : 10	Initiative : 7/D12
Défense magique : 7	Armure physique : 0
Défense sociale : 6	Armure magique : 3
Seuil de mort : 32	Test de récupération : 2
Seuil de blessure grave : 8	Equilibre : 5/D8
Seuil d'inconscience : 24	
Déplacement de combat : 34	Déplacement de course : 68
Points de karma : 5	Niveau de karma : 5/D6
Capacité spéciale : attaque caudale.	



Jin Bey :

Ki Mao danse lame du premier cercle /Vigoureux

Jin Bey est âgé de 15 ans. Originaire du Tiet Dei, il fut recueilli par le dojo de maître Lee Wong alors qu'il n'était qu'un jeune orphelin.

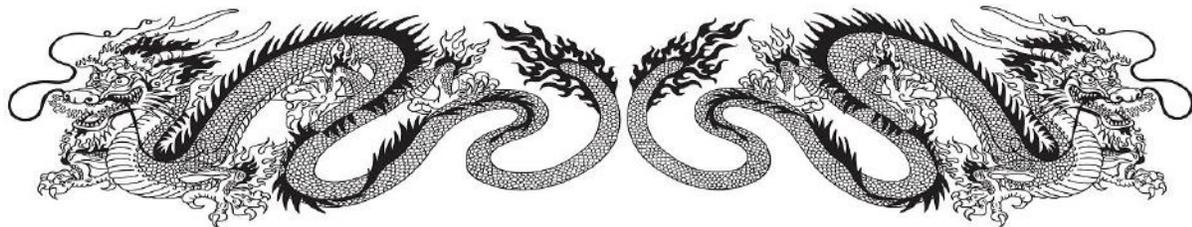
Attributs

DEX (19) : 8/2D6 FOR (14) : 6/D10 END (13) : 6/D10
 PER (16) : 7/D12 VOL (10) : 5/D8 CHA (11) : 5/D8

Caractéristiques

Défense physique : 11	Initiative : 8/2D6
Défense magique : 9	Armure physique : 0
Défense sociale : 7	Armure magique : 2





Seuil de mort : 35 Test de récupération : 2
 Seuil de blessure grave : 9 Equilibre : 6/D10
 Seuil d'inconscience : 27
 Déplacement de combat : 38 Déplacement de course : 76
 Points de karma : 4 Niveau de karma : 4/D6
 Capacité spéciale : vision nocturne

Xiao Feng :

Humain gardien du Cathay du premier cercle / Valeureux

Xiao Feng est âgé de 14 ans. Originaire du Tiet Dei, il fut recueilli par le dojo de maître Lee Wong alors qu'il n'était qu'un jeune orphelin.

Attributs

DEX (16) : 7/D12 FOR (12) : 5/D8 END (13) : 6/D10
 PER (11) : 5/D8 VOL (12) : 5/D8 CHA (18) : 7/D12

Caractéristiques

Défense physique : 9 Initiative : 7/D12
 Défense magique : 7 Armure physique : 0
 Défense sociale : 10 Armure magique : 2
 Seuil de mort : 35 Test de récupération : 2
 Seuil de blessure grave : 9 Equilibre : 5/D8
 Seuil d'inconscience : 27
 Déplacement de combat : 32 Déplacement de course : 64
 Points de karma : 5 Niveau de karma : 5/D6
 Capacité spéciale : broche du dragon (gardien du métal)



Personnages non-joueurs

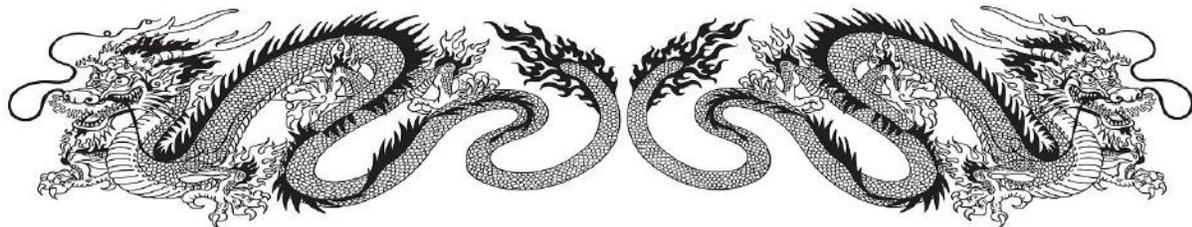
Maître Lee Wong :

Humain très âgé*, adepte du 11^{ème} cercle multi-discipline. Originaire du Ji'poh est un ami du roi Lee Chang He avec qui il a mainte fois combattu par le passé. Actuel gardien de la couronne dorée impériale.

Attributs

DEX (22) : 9/D8+D6 FOR (20) : 8/2D6 END (9*) : 4/D6
 PER (17) : 7/D12 VOL (17) : 7/D12 CHA (14) : 6/D10





Gardien Nim Ya :

Elfe Danse-Lame cercle 9, instructeur au dojo. Strict mais juste.
Il sera l'instructeur de Jin Bei.

Attributs

DEX (20) : 8/2D6 FOR (14) : 6/D10 END (14) : 6/D10
PER (17) : 7/D12 VOL (12) : 5/D8 CHA (14) : 6/D10

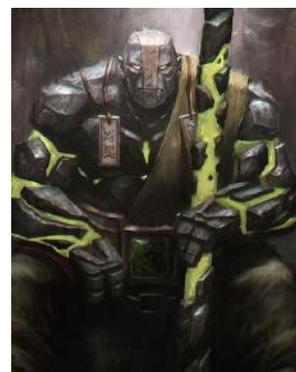


Gardien Lao :

Obsidien moine cercle 9, instructeur au dojo. Observateur, impassible.
Il sera l'instructeur de Bom Kon.

Attributs

DEX (14) : 6/D10 FOR (20) : 8/2D6 END (20) : 8/2D6
PER (12) : 5/D8 VOL (14) : 6/D10 CHA (12) : 5/D8



Gardien Xan Li :

Ork gardien du Cathay cercle 9, instructeur au dojo. Sévère, loyal.
Il sera l'instructeur de Xiao Feng.

Attributs

DEX (14) : 6/D10 FOR (12) : 5/D8 END (14) : 6/D10
PER (14) : 6/D10 VOL (12) : 5/D8 CHA (20) : 8/2D6



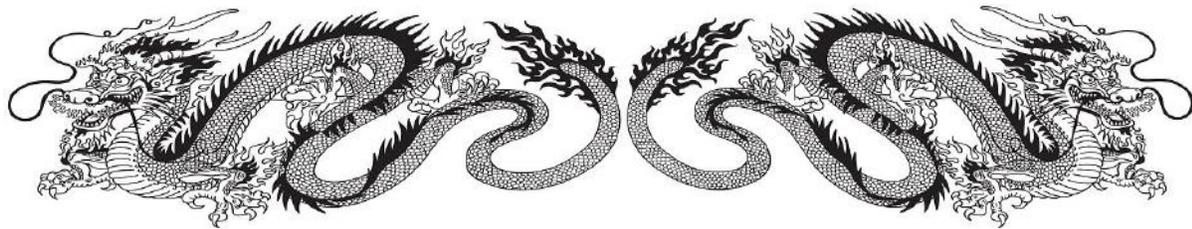
N'rak :

Surveillant troll non adepte. Imposant, rancunier.
Entièrement dévoué au dojo et à sa tâche, il rendra la vie des personnages impossible si ces derniers n'obéissent pas aux règles...

Attributs

DEX (10) : 5/D8 FOR (14) : 6/D10 END (14) : 6/D10
PER (9) : 4/D6 VOL (11) : 5/D8 CHA (10) : 5/D8





Qiao Huolian :

Elfe politicien progressiste, non adepte. Intelligent, attentif
A la fois ami du maître Lee Wong et proche du roi Lee Chang He, il sera un soutien de tous les instants pour les personnages.

Attributs

DEX (12) : 5/D8 FOR (10) : 5/D8 END (8) : 4/D6
PER (11) : 5/D8 VOL (11) : 5/D8 CHA (11) : 5/D8



Zaobu Den :

Nain politicien conservateur, non adepte. Persuasif, frondeur.
Ennemi politique de Qiao, ces deux-là auront l'habitude de s'affronter vigoureusement verbalement...

Attributs

DEX (9) : 4/D6 FOR (10) : 5/D8 END (12) : 5/D8
PER (11) : 5/D8 VOL (11) : 5/D8 CHA (10) : 5/D8



Roi Lee Chang He

Ork âgé*, forgeron du septième cercle, roi du Tiet Dei. Solitaire, loyal, honorable. Possède la couronne d'or impériale et forme son fils à diriger.
Son seul ami est l'obsidien guerrier Ku.

Attributs

DEX (14) : 6/D10 FOR (15) : 6/D10 END (12*) : 5/D8
PER (15) : 6/D10 VOL (16) : 7/D12 CHA (19) : 8/2D6



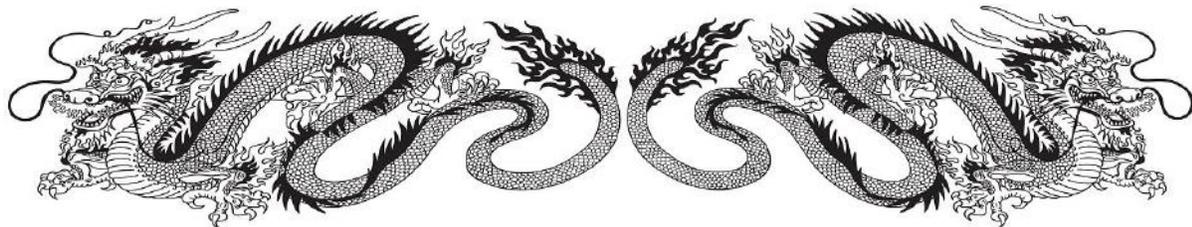
Prince Lee Kon Zo

Ork danse-lame du quatrième cercle, est le fil du roi du Lee Chang He.
Dévoué, combattif, compétent. Il est l'un des généraux de l'armée.

Attributs

DEX (15) : 6/D10 FOR (15) : 6/D10 END (15) : 6/D10
PER (12) : 5/D8 VOL (12) : 5/D8 CHA (14) : 6/D10





Aides de jeu:

Le dojo de maître Lee Wong



1-Portail d'entrée
 2-Bâtiment des initiés avec sa cour d'entraînement
 3-Bâtiment des novices avec sa cour et son puits
 4-Réfectoire & salles communes
 5-bâtiment des instructeurs

6-Appartement de maître Lee Wong
 7-Cours du Dragon
 8-Cours de l'Empereur
 9-Diverses salles d'études et de culte
 10-Jardin entouré par une muraille

