



武
林
傳
記

LES MILLE PAUMES DE BOUDDHA



Compilation de personnages prêtirés





Les Mille Paumes de Bouddha



WULIN

Les Mille Paumes de Bouddha

*Un florilège de personnages prêtirés
réalisé avec la participation de
souscripteurs de la première
édition du jeu, aujourd'hui adapté à
l'édition du Lotus Pourpre.*



Illustrations

*Jabyra
Musa
Santy Hoang*

Direction éditoriale & révisions

Laurent Rambour

Mise en page

*Julien Dejaeger
Laurent Rambour*

Relectures

Laurent Rambour

** Graphie rectifiée*

TRAN KIM CUONG



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPTS

- Héritière et flibustière Jing

ASTRE PROTECTEUR

- Phénix Vermillon du Sud

VOIE

- Majesté

ATTRIBUTS

Corps	2D
Allure	4D
Esprit	2D
Force Intérieure	2D
Gongfu	3D

JAUGES

Souffle/Sang	16/20
Défense passive	12
Neigong	4

ÉQUILIBRE

Yin	8
Yang	3

TRAITS

Fière	+1 Yang
Roublarde	+2 Yin
Insoumise	+2 Yang
Vengeresse	+1 Yin
Caustique	+1 Yin

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- Capitaine pirate (1D), Héritière du clan Tran (1D).

TRAITS LÉGENDAIRES

- Les rumeurs colportent que tous se figent à la vue de mes voiles et que mon masque vulpin sème l'effroi dans les cœurs les plus endurcis (1D).
- On prétend que la lame de l'épée qui ceint mes hanches m'a été offerte par Ao Qin et qu'elle est plus tranchante que le cristal de son palais marin (1D).
- Ma beauté changeante comme le reflux de la mer fait chavirer les âmes et flétrir les plus attrayantes fleurs de printemps (2D).
- Ma maîtrise des mers égale celle de Yu le Grand, le dompteur des flots (2D).

*Mon nom est Tran Kim Cuong,
la Renarde des Mers du Sud*



ART MARTIAL

L'Épée des Rois-Dragons

- Type : Externe
- Style : Flamboyant
- Wugong : Apesanteur (Notions) et Armes vivantes (Expertise)

L'écume de bon augure balaye le pont

- ④ Style : 
- ④ Niveau : École (1D)
- ④ Coups : Attaque tournoyante + Déséquilibre
- ④ Description : cette attaque, destinée à être utilisée à bord d'un bateau, est favorisée par un plan glissant ou lisse. Le pratiquant exécute un petit bond avant de plonger au centre de ses adversaires dans une roulade acrobatique tout en exécutant une frappe circulaire. L'épée vise les genoux des victimes avec suffisamment de force pour les faire choir, mais généralement pas assez pour les blesser.

L'épée aveugle traverse le miroir d'eau

- ④ Style : 
- ④ Niveau : École (1D)
- ④ Coups : Changement de cible + Fioriture
- ④ Description : ce mouvement élégant est destiné à être utilisé au cours des abordages ou des mêlées assez confuses. Généralement, le pratiquant approche suffisamment de son adversaire pour le contraindre à l'attaque : il multiplie pour se faire les mimiques inquiétantes ou moqueuses. Si ses provocations fonctionnent, le pratiquant esquive le mouvement en se déplaçant juste dans la ligne d'un autre adversaire et accompagne le geste de son agresseur pour que l'arme de ce dernier blesse l'un de ses alliés.

Le dragon marin surgit des flots

- ④ Style : 
- ④ Niveau : École (1D)
- ④ Coups : Attaque sautée + Coup effrayant
- ④ Description : cette attaque bondissante est généralement exécutée pour sauter du pont d'un navire à un autre ou jaillir brusquement d'une rambarde. Le pratiquant s'élève le plus haut possible dans les airs et porte un coup violent en retombant : la brutalité du geste et la pose assurée de l'attaquant au moment où il retombe sèment généralement l'effroi dans les cœurs les moins accrochés.

L'enroulement de la vague surprend le pêcheur

- ④ Style : 
- ④ Niveau : Expert (2D)
- ④ Coups : Attaque bondissante + Feinte
- ④ Wugong : Apesanteur
- ④ Description : utilisée pour duper les ennemis ayant réussi à acculer le pratiquant, la feinte de l'enroulement de la vague consiste à prendre appui sur une paroi (adversaire, mât de navire, mur...) pour exécuter un saut périlleux par-dessus la ligne d'adversaires, avant de les frapper depuis l'arrière.

La danse du Dragon Tempête

- ④ Style : 
- ④ Niveau : Expert (2D)
- ④ Coups : Esquive + Contrattaque
- ④ Wugong : Armes vivantes



- ④ **Description** : La danse du Dragon Tempête est une défense impressionnante où la lame du pratiquant semble dotée d'une vie propre : le défenseur esquive, dévie et frappe immédiatement à chaque attaque portée contre lui dans la même Passe d'armes. La pointe de l'épée

est tournée vers le bas et repousse l'attaque portée avec violence avant de s'abattre sur l'agresseur avec force. De loin, il semble que le gland attaché à l'arme danse comme un bouchon de pêche balayé par de violentes lames de fond.



WANG LUOXING



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- Repentance errante

ASTRE PROTECTEUR

- Tortue Noire du Nord

VOIE

- Errance

ATTRIBUTS

Corps	3D
Allure	1D
Esprit	3D
Force Intérieure	4D
Gongfu	2D

JAUAGES

Souffle/Sang	28/20
Défense passive	8
Neigong	7

ÉQUILIBRE

Yin	4
Yang	9

TRAITS

Tourmenté	+3 Yin
Illuminé	+2 Yang
Cynique	+1 Yin
Opiniâtre	+1 Yang
Excessif	+2 Yang

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- Maitre ésotériste (1D), Vagabond (1D).

TRAITS LÉGENDAIRES

- On raconte que même les flammes ont échoué à consumer mon corps maudit (1D).
- Et que mon esprit parcourt sans difficulté le dédale du Savoir (1D).
- Je garde pour seul appui, la hampe de jade étêtée, ancienne porteuse de mort revenue comme moi sur le droit chemin (2D).

TRAIT TROUBLE

- Et mon âme lourde de regrets a su tirer des enseignements mystiques du Soutra de la Douleur, la force inextinguible qui anime mes pas à travers la malédiction qui m'accable (le Héros porte malheur à ses proches) (+/- 2D).

*Je suis Wang Luoxing,
le Vagabond Calciné*



ART MARTIAL

La Voie de l'Ultime Sacrifice

- Type : Interne
- Style : Complexe 
- Wugong : Flux Intérieur (Expertise), Points Vitaux (Expertise) et Drain d'Énergie (Maîtrise)

TECHNIQUES

Éteindre la lame belliqueuse

- ③ **Style** : 
- ③ **Niveau** : École (1D)
- ③ **Coups** : Clé + Désarmement
- ③ **Description** : cette violente clé de bras s'appuie sur la dextérité du pratiquant, qui doit faire pression sur les méridiens du poignet de sa cible. Une brève, mais intense douleur la contraindra à lâcher son arme, permettant au pratiquant d'accentuer sa pression pour la forcer à se mettre à genoux.

La Sérénité du Mourant

- ③ **Style** : 
- ③ **Niveau** : École (1D)
- ③ **Coups** : Attaque martyr + Briseur d'os
- ③ **Description** : le pratiquant baisse brusquement sa garde pour avancer avec un calme presque surréaliste vers l'attaque ennemie. Lorsque celle-ci semble l'avoir traversée, il saisit la main porteuse d'arme de son adversaire et porte un violent coup de poing au niveau son coude, lui déboîtant généralement le bras.

La Paume de l'Ultime Cycle

- ③ **Style** : 
- ③ **Niveau** : Expert (2D)
- ③ **Coups** : Pluie de coups + Rythme Brisé
- ③ **Wugong** : Drain d'Énergie
- ③ **Description** : le pratiquant ouvre ses mains et exécute une obsédante série de mouvements difficiles à suivre avant de passer à l'attaque. Chacune des frappes qu'il porte, au niveau du

plexus de son adversaire, semble aspirer avec elle une partie de l'énergie vitale de la cible, qui ne tardera pas à s'effondrer, victime du redoutable Neigong négatif du pratiquant. Il est extrêmement difficile de prévoir quand les paumes de l'Ultime Cycle vont frapper, car elles sont aussi irrégulières que les cycles de vie qu'elles représentent. Le pratiquant aspire à sa cible [dégâts infligés] points de Souffle pour se régénérer.

Balayer la cour des urnes funéraires

- ③ **Style** : 
- ③ **Niveau** : Maître (3D)
- ③ **Coups** : Contrattaque + Défense en détournement
- ③ **Wugong** : Points Vitaux
- ③ **Description** : le blocage impressionnant fait appel à toute la concentration du pratiquant qui doit dévier l'attaque de son bras droit et bloquer, avec une rapidité fulgurante, les méridiens principaux de sa cible (situés sur la poitrine) pour la paralyser durant [Nbr. de Tai] Passes d'armes.

Le Sacrifice de la Vérité Céleste

- ③ **Style** : 
- ③ **Niveau** : Secret (4D)
- ③ **Coups** : Attaque martyr + Frappe des méridiens
- ③ **Wugong** : Points Vitaux + Drain d'Énergie
- ③ **Description** : cette attaque effrayante est l'ultime botte du style de l'Ultime Sacrifice : le pratiquant se jette purement et simplement sur la lame de son adversaire et

l'enfonce suffisamment profondément pour pouvoir le toucher au contact. Il place alors ses deux index sur les grands méridiens vitaux situés sur les côtes de sa cible, en expédiant tout son flux intérieur. Les énergies vitales des deux êtres s'entrechoquent brutalement : la victime, exsangue, s'effondre au sol, tandis que le pratiquant peut ex-

traire l'arme qui lui a transpercé le corps, sa plaie semble s'être cicatrisée aussitôt. Tous les dégâts infligés par cette attaque sont multipliés par deux ; le pratiquant annule [Force Intérieure] points de dégâts. Il peut choisir de transformer l'énergie vitale ainsi volée (Sang + Souffle) à une autre personne qu'il est en mesure de toucher.



ホエレ
アアホエ
シ

YUN SUNHEE



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- Wonhwa (Fleur Originelle) diplomate

ASTRE PROTECTEUR

- Tortue Noire du Nord

VOIE

- Majesté

ATTRIBUTS

Corps	2D
Allure	3D
Esprit	3D
Force Intérieure	2D
Gongfu	3D

JAUAGES

Souffle/Sang	16/20
Défense passive	12
Neigong	5

EQUILIBRE

Yin	7
Yang	3

TRAITS

Calme	+1 Yin
Hautaine	+1 Yang
Attentive	+2 Yin
Déterminée	+2 Yang

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- Aristocrate du Goryeo (1D), Disciple du Bouddha (1D).

CONVICTION

- Rétablir l'harmonie

TRAITS LÉGENDAIRES

- On me trouve la beauté du flocon éphémère cueilli par la fleur d'un prunier d'hiver (1D).
- Et l'on prétend que la douceur de ma voix évoque le ruissèlement apaisant de l'eau claire (1D).
- Pourtant, l'arme qui me sert de guide est à l'image de mon esprit, car ni l'un ni l'autre ne céderont jamais devant l'adversité (2D).
- Mon pas est vif et ma course rapide comme celle du Chollima (2D).

*Je suis Yun Sunbee,
la Bruine Bienfaisante*



ART MARTIAL

La Voie de l'Aube Consolatrice

- Type : Externe
- Style : Complexe 
- Wugong : Points Vitaux (Expertise) et Vivacité (Notions)

Le soleil du matin disperse la rosée

- Style : 
- Niveau : École (1D)
- Coups : Clé + Désarmement
- Description : cette technique précise consiste en une clé complexe où le pratiquant glisse son dong (bâton long coréen) sous le bras d'arme de son adversaire et le force, par un mouvement de rotation à se plier en lâchant ce qu'il tient en main.

La chaleur de l'aurore repousse le frimas

- Style : 
- Coups : Blocage + Posture
- Niveau : École (1D)
- Description : le pratiquant assure ses positions en adoptant la fameuse posture du « Retrait de l'Aurore » et tend son bâton vers le bas, au-dessus de son crâne. Son blocage lui permet de disperser la force d'inertie d'un adversaire qui le charge (annule [Nbr. Tai] points de dégâts).

L'hiver déclinant

- Style : 
- Niveau : École (1D)
- Coups : Déséquilibre + Frappe arrière
- Description : cette technique est destinée à faire choir un adversaire tentant d'attaquer le pratiquant dans le dos. Ce dernier envoie prestement son dong vers le sol avant de le détourner et d'exécuter un croc-en-jambe.



Le rayon du jour transperce les nuages

- Style : 
- Niveau : Expert (2D)
- Coups : Défaut de la cuirasse + Frappe des méridiens
- Wugong : Points Vitaux
- Description : le pratiquant passe la garde de son adversaire en envoyant une volée de coups d'estoc en direction des méridiens de son adversaire qui verra l'un de ses membres totalement paralysé (durant [Nbr. Tai] Passes d'armes).

La pluie d'été heurte les tuiles chaudes

- Style : 
- Niveau : Expert (2D)
- Coups : Moulinet défensif + Défense en détournement
- Wugong : Vivacité
- Description : cet enchaînement de passes défensives permet au pratiquant d'avancer vers son adversaire en balayant d'un moulinet la totalité des attaques dirigées contre lui. Le dong tourne à une telle vitesse qu'il semble disparaître du champ de vision des agresseurs dont les frappes sont systématiquement détournées avec force, comme si un caillou était jeté sur une meule en plein mouvement.

Apercevoir la première lueur de l'aurore à travers la brume

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** Maître (3D)
- ③ **Coups :** Frappe des méridiens + Défense agressive
- ③ **Wugong :** Points vitaux
- ③ **Description :** la frappe du pratiquant est lancée immédiatement après

celle de son agresseur et le dong dévie de quelques millimètres la trajectoire de l'arme adverse. Celle-ci passe juste à côté du visage du pratiquant tandis que le bâton, tenu par son extrémité, heurte le méridien situé sous la gorge de sa cible, la paralysant sur le coup. Il arrive que les maîtres de l'Aube Consolatrice arrêtent ce coup douloureux juste avant qu'il ne percute la gorge, en guise d'avertissement.



MOON SOYOUN



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- Assassin royal

ASTRE PROTECTEUR

- Phénix Vermillon du Sud

VOIE

- Guerre

ATTRIBUTS

Corps	2D
Allure	3D
Esprit	2D
Force Intérieure	2D
Gonfu	4D

JAUAGES

Souffle/Sang	16/24
Défense passive	16
Neigong	4

ÉQUILIBRE

Yin	6
Yang	5

TRAITS

Humble	+2 Yin
Exubérant	+2 Yin
Patient	+1 Yin
Opiniâtre	+1 Yang
Obstiné	+1 Yin

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- Sool'Sa (Chevalier du Goryeo) (1D), Musicien itinérant (1D).

Conviction

- Ma mission, mon devoir, ma vie.

Traits légendaires

- Certains prétendent que je ne suis qu'une ombre aussi vaporeuse que les spectres qui hantent la nuit (1D).
- On me prête mille visages et autant d'incarnations que le Bouddha lui-même (1D).
- Pourtant lorsque mes doigts caressent les cordes de mon guqin, mon style reste inimitable (2D).
- Et ma prestance rivalise avec celle du Phénix Austral (2D).

*Mon nom est Moon Soyoun,
l'Éclipse Flamboyante*



ART MARTIAL

Les Serres du Harfang Pâle

- Type : Externe
- Style : Explosif
- Wugong : Maitrise des Ombres (Expertise) et Armes Vivantes (Notions)

Le plongeon du rapace

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** École (1D)
- ③ **Coups :** Attaque sautée + Attaque et retrait
- ③ **Description :** cette attaque élégante est souvent exécutée depuis une hauteur, comme un muret ou un balcon. Le pratiquant frappe en dépliant brusquement ses deux bras, portant deux coups circulaires de sa dague au niveau du visage de son adversaire. Une fois au sol, il roule et se redresse, hors de distance de riposte, pour se remettre en garde.

L'aile de fer

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** École (1D)
- ③ **Coups :** Blocage + Posture
- ③ **Description :** cette parade s'exécute en croisant les deux dagues, pointes vers le bas.

Le vol silencieux

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** Expert (2D)
- ③ **Coups :** Aveuglement + Attaque sautée
- ③ **Wugong :** Maîtrise des Ombres
- ③ **Description :** utilisant son énergie interne pour surgir sans un bruit, le pratiquant retombe entre plusieurs adversaires et, d'un mouvement leste, envoie sa tunique gifler le visage de ceux qui l'entourent, les aveuglant provisoirement. Dans le même temps, il porte une attaque à l'un d'entre eux de l'une de ses dagues.



Refermer les serres sur la proie

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** École (1D)
- ③ **Coups :** Attaque double + Frappe camouflée
- ③ **Description :** le pratiquant passe à proximité de la cible et dégage brusquement ses lames, cachées dans un étui ou une manche. Les deux armes se plantent entre les côtes de l'adversaire puis sont prestement remises dans leur cachette. Si ce coup est porté avec suffisamment de célérité, le pratiquant peut même s'éclipser avant que l'on s'aperçoive de ce qui se passe.

Le Harfang déploie ses ailes

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** Expert (2D)
- ③ **Coups :** Coup arrière + Attaque lancée
- ③ **Wugong :** Armes vivantes
- ③ **Description :** le pratiquant utilise son énergie interne pour projeter l'une de ses dagues sur un adversaire éloigné. Dans le même temps, il porte un violent coup derrière lui de sa seconde arme, transperçant un éventuel agresseur tentant de l'attaquer dans le dos.

Le Harfang s'ébroue sous la lune

- Style : 
- Niveau : Maître (3D)
- Coups : Frappe stylisée + Attaque tournoyante
- Wugong : Maitrise des Ombres

● Description : le pratiquant se glisse au milieu d'un groupe serré sans faire de bruit et déploie brusquement ses deux lames dans un tourbillon sanglant. Le silence et la violence de cette attaque contribuent à la rendre particulièrement célèbre parmi le Monde du Lac et des Rivières.



TENZIN SHITCHE



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- ④ Ermite Bön

ASTRE PROTECTEUR

- ④ Tortue Noire du Nord

VOIE

- ④ Errance

ATTRIBUTS

Corps	2D
Allure	1D
Esprit	5D
Force Intérieure	3D
Gongfu	2D

JAUAGES

Souffle/Sang	20/16
Défense passive	8
Neigong	8

ÉQUILIBRE

Yin	2
Yang	7

TRAITS

Loyal	+1 Yang
Rigoureux	+2 Yang
Humble	+1 Yin
Têtu	+1 Yin

ASPECT NARRATIF

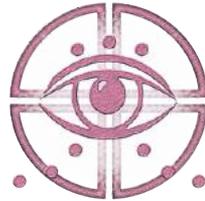
IDENTITÉS

- ④ Mystique Bön (1D), Sherpa (1D).

TRAITS LÉGENDAIRES

- ④ On prétend que je tire mon savoir des enseignements des Yidams (1D).
- ④ Et que ma loyauté est comme une pierre sans faille, immuable et fiable (1D).
- ④ Ma science de la guérison chasse les esprits malins qui usent les corps et les esprits, elle soigne les plaies comme l'eau étanche la soif du voyageur (2D).
- ④ Mon masque est le don des esprits et perce à jour les âmes, charitables ou corrompues (1D).

*Mon nom est Tenzin Shitche,
le Sage des Eaux Noires*



ART MARTIAL

- ④ Type : Interne
- ④ Style : Contemplatif 
- ④ Wugong : Maitrise de l'Âme (Maitrise), Main du Soigneur (Expertise) et Perceptions Supérieures (Expertise)



ホエレレ
アアホエ
)

LI YUN



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- ☯ Fille de famille rebelle

ASTRE PROTECTEUR

- ☯ Tortue Noire du Nord

VOIE

- ☯ Guerre

ATTRIBUTS

Corps	3D
Allure	2D
Esprit	3D
Force Intérieure	2D
Gongfu	3D

JAUAGES

Souffle/Sang	20/24
Défense passive	12
Neigong	5

EQUILIBRE

Yin	6
Yang	7

TRAITS

Autoritaire	+3 Yang
Insoumise	+2 Yang
Passionnée	+2 Yin
Franche	+2 Yang

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- ☯ Fille de famille rebelle (1D). Née sur un cheval (1).

TRAITS LÉGENDAIRES

- ☯ Il est dit que même l'Empereur de Jade ne pourrait me faire ployer le genou (1D).
- ☯ Et que ma droiture égale celle du général Guan (1D).
- ☯ Je suis l'héritière des secrets des Dix Mille Herbes (2D).
- ☯ Et chevauche mes montures comme les généraux célestes sillonnent les nuages (2D).

*Mon nom est Li Yun,
la Licorne de Jade*



ART MARTIAL

- ☯ Type : Externe
- ☯ Style : Contemplatif 
- ☯ Wugong : Voie du Cavalier Céleste (Maîtrise) et Voie du Destin (Notions)



ホエレ
アラム
シ

WU ZHIBUA



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- ③ Courtisane Vengeresse

ASTRE PROTECTEUR

- ③ Tortue Noire du Nord

VOIE

- ③ Ombre

ATTRIBUTS

Corps	1D
Allure	5D
Esprit	3D
Force Intérieure	3D
Gongfu	2D

JAUAGES

Souffle/Sang	16/12
Défense passive	8
Neigong	6

ÉQUILIBRE

Yin	6
Yang	6

TRAITS

Débauchée	+2 Yang
Expansive	+1 Yang
Têtue	+1 Yang
Consciencieuse	+2 Yin
Ambitieuse	+2 Yang

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- ③ Empoisonneuse de cour (1D), Courtisane (1D).

Traits légendaires

- ③ On dit de moi que je ne pourrais oublier un grain de riz tombé d'un boisseau (1D).
- ③ Et que le moindre détail ne pourrait m'échapper (1D).
- ③ Souple comme le ruban de soie soulevé par la caresse du vent, aucune entrave ne me retient (2D).
- ③ Rivale de Diao Chan, mon sourire perce le cœur des hommes comme le dard du scorpion (2D).

*Mon nom est Wu Zhibua,
la Renarde sans Ombre*



ART MARTIAL

- ③ Type : Interne
- ③ Style : Contemplatif 
- ③ Wugong : Esprit Renard (Expertise), Divin Calculateur (Expertise) et Prestige du Phénix (Maîtrise)





ホエレレ
アアホエシ

Liu Fuba



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- ③ Chevalier errant en quête de vérité

ASTRE PROTECTEUR

- ③ La Tortue Noire du Nord

VOIE

Guerre

ATTRIBUTS

Corps	2D
Allure	2D
Esprit	3D
Force Intérieure	3D
Gongfu	3D

JAUGES

Souffle/Sang	20/20
Défense passive	12
Neigong	6

EQUILIBRE

Yin	2
Yang	8

TRAITS

Audacieux	+2 Yang
Fêtarde	+1 Yin
Conservateur	+1 Yang
Nationaliste	+1 Yang
Voyageur	+1 Yin

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- ③ Vengeur (1D), Dragon déchu (1D).

TRAITS LÉGENDAIRES

- ③ On dit que ma bravoure et ma mansuétude rappellent celle de Zhao Zilong (1D).
- ③ Et que mes vers sont aussi impétueux que la lame de Xuan Wu (1D).
- ③ Mon bras a la souplesse du dragon et la célérité du serpent (2D).
- ③ Mille dangers peuvent m'assaillir sans parvenir à faire fléchir ma vaillance (2D).

*Car mon nom est Liu Fuba,
le Dragon Errant*



ART MARTIAL

L'Épée de l'Astre Déclinant

- ③ Type : Interne
- ③ Style : Flamboyant 
- ③ Wugong : Apesanteur (Expertise), Prestige du Phénix (Expertise) et Frappe Unique (Maîtrise)

TECHNIQUES

L'épée de l'Astre Déclinant

- **Style :** 
- **Niveau :** École (1D)
- **Coups :** Frappe élégante + Frappe multidirectionnelle
- **Description :** le mouvement le plus caractéristique du style de l'Astre Déclinant est une frappe dégainée : à peine sortie du fourreau, l'épée décrit une courbe parfaite pour toucher le premier adversaire à sa droite, tandis que l'étui de métal part vers la gauche et heurte violemment le visage d'une autre cible. L'épée de l'Astre Déclinant se réalisant avec une antique épée de bronze, le racllement froid de la lame résonne quelque temps encore une fois le coup lancé.

Le soubresaut du dynaste effraie l'usurpateur

- **Style :** 
- **Niveau :** École (1D)
- **Coups :** Blocage + Intimidation
- **Description :** la maîtrise de cette technique nécessite une précision et un calme auxquels sont formés les élèves de l'Astre Déclinant. Le pratiquant doit attendre le dernier moment pour dresser son fourreau de métal et dévier l'attaque, tandis que de l'autre main, il dégaine son arme qu'il pointe droit sur la gorge de son adversaire, créant un sentiment de panique immédiat.

L'astre tombant se disperse sur la route céleste

- **Style :** 
- **Niveau :** Expert (2D)
- **Coups :** Attaque bondissante + Frappe arrière
- **Wugong :** Apesanteur
- **Description :** cette technique élégante permet de porter deux attaques d'un seul coup : la première consiste à prendre appui sur le buste d'un adversaire, qui se retrouvera propulsé à plusieurs mètres. Fort de cette poussée, le pratiquant s'élèvera dans les airs en tournoyant, fendant sur place une cible située derrière lui.

L'ultime rayon traverse l'obscurité

- **Style :** 
- **Niveau :** Expert (2D)
- **Coups :** Frappe perforante + Défense agressive
- **Wugong :** Frappe Unique
- **Description :** cette technique particulièrement dangereuse fait appel à toute la précision du pratiquant, qui devra se décaler juste assez pour laisser l'attaque passer à quelques centimètres seulement de lui. Sa main d'attaque imprimera un mouvement rotatif du poignet avant de lancer une attaque droite chargée d'énergie interne, transperçant son adversaire sur-le-champ.





天
下
一
統

LIU KANG



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- ⑤ Vétéran du Jin

ASTRE PROTECTEUR

- ⑤ Phénix Vermillon du Sud

VOIE

- ⑤ Guerrier

ATTRIBUTS

Corps	3D
Allure	3D
Esprit	2D
Force Intérieure	2D
Gongfu	3D

JAUAGES

Souffle/Sang	20/24
Défense passive	12
Neigong	4

ÉQUILIBRE

Yin	5
Yang	9

TRAITS

Amer	+1 Yin
Rigoureux	+1 Yin
Inflexible	+3 Yang
Volontaire	+2 Yang
Empathique	+3 Yin

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- ⑤ Officier d'escorte (1D), Liao urbain (1D).

CONVICTION (roleplay uniquement)

- ⑤ Ordre nouveau

TRAITS LÉGENDAIRES

- ⑤ Certains associent encore mon nom aux batailles prestigieuses de notre empire déchu (1D).
- ⑤ Et l'on se souvient parfois qu'en menant une poignée, j'en soumis plus de mille (1D).
- ⑤ Mes conquêtes sont nombreuses, comme les fleurs du saxaul des steppes, qui flétrissent l'automne venu, ne laissant derrière elle que des pétales amers (2D).
- ⑤ Mon sabre levé, mille lances me suivent, dussè-je galoper vers les légions d'Erlík (2D).

*Mon nom est Liu Kang,
la Flèche Brisée*



ART MARTIAL

La Voie de l'Altaag Baghatür

- ⑤ Type : Externe
- ⑤ Style : Brutal 
- ⑤ Wugong : Arc Suprême (Expertise) et Armes Vivantes (Notions)

La moisson d'Erlik

- ③ **Style** : 
- ③ **Niveau** : École (1D)
- ③ **Coups** : Frappe Multidirectionnelle + Intimidation
- ③ **Description** : l'archer décoche deux tirs sur les deux adversaires les plus proches en poussant un hurlement intimidant. Si les deux traits portent, l'action, rapide et impressionnante, fait généralement reculer les éventuels attaquants.

L'adieu du BaShatür

- ③ **Style** : 
- ③ **Niveau** : École (1D)
- ③ **Coups** : Balayage et mise à terre + Clouage
- ③ **Description** : mêlant des techniques de lutte et de sabre, cette attaque consiste en un croc-en-jambe qui fait choir l'adversaire pour le clouer ensuite par terre d'un puissant estoc de sabre.

Briser l'élan présomptueux

- ③ **Style** : 
- ③ **Niveau** : École (1D)
- ③ **Coups** : Défense agressive + Coup violent
- ③ **Description** : cette défense brutale est adaptée face à une charge de cavalerie. Le guerrier se baisse pour faucher les pattes de la monture avant que l'attaque adverse ne porte. Il frappe ensuite le cavalier tombé au sol.

Défier le Ciel éternel

- ③ **Style** : 
- ③ **Niveau** : Expert (2D)
- ③ **Coups** : Blocage + Contraattaque
- ③ **Wugong** : Arc Suprême
- ③ **Description** : l'archer bloque l'attaque de son arc tout en dégainant son sabre, qu'il enfonce dans le corps de son ennemi, avant de le repousser du pied.



La monture infidèle

- ③ **Style** : 
- ③ **Niveau** : Expert (2D)
- ③ **Coups** : Attaque lancée + Attaque mixte
- ③ **Wugong** : Armes vivantes
- ③ **Description** : cette frappe doit être lancée juste après un enchaînement et viser un cavalier (même si elle fonctionne sur un soldat à pied). Le guerrier projette son arme sur le monteur et y insuffle suffisamment d'énergie pour qu'elle s'y fiche. Il profite de la surprise de sa cible pour sauter, la désarçonner d'un coup de pied, reprendre son sabre et prendre les rênes de la bête.

Suivre les traces du loup à ses dépens

- **Style :** 
- **Niveau :** Maître (3D)
- **Coups :** Attaque et retrait + Frappe handicapante
- **Wugong :** Arc Suprême
- **Description :** cette technique d'arc excessivement difficile à maîtriser

permet de couvrir efficacement un retrait de troupe : elle est aussi efficace à pied qu'à cheval. L'archer maintient un feu nourri sur ses poursuivants en prenant soin de viser les jambes ou les parties sensibles de leurs montures s'ils sont à cheval, de manière à les ralentir significativement. Il est ainsi capable de relâcher autant de traits que son Gongfu multiplié par deux, tout en reculant hors de distance d'un corps à corps.



YOSHIDO HAMADA



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- Assassin en exil

ASTRE PROTECTEUR

- Tigre blanc de l'Ouest

VOIE

- Ombre

ATTRIBUTS

Corps	3D
Allure	2D
Esprit	2D
Force Intérieure	3D
Gongfu	4D

JAUGES

Souffle/Sang	24/28
Défense passive	16
Neigong	5

EQUILIBRE

Yin	4
Yang	6

TRAITS

Rancunier	+1 Yin
Sadique	+1 Yin
Patient	+1 Yin
Implacable	+2 Yang
Calme	+1 Yin

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- Assassin (1D), Vengeur (1D).

MASQUES

- Liu Bao, Moine itinérant

TRAITS LÉGENDAIRES

- La rumeur me prête autant de visages que d'étoiles dans la nuit (1D).
- Et l'on dit de mon venin qu'il est plus mortel que celui du scorpion (1D).
- Je suis le tigre agile auquel nulle hauteur ne résiste (2D).
- Je suis le souffle de vent qui passe parmi tous sans que nul ne le voie (2D).

*Mon nom est Yoshido Hamada,
le Scorpion Bondissant*



ART MARTIAL

La Voie du Scorpion

- Type : Externe
- Style : Sournis
- Wugong : Points Vitaux (Notions) et Maitrise des Ombres (Expertise)

L'adieu du scorpion

- **Style :** 
- **Niveau :** École (1D)
- **Coups :** Aveuglement + Balayage et mise à terre
- **Description :** cette technique, parti-culièrement sournoise, s'exécute lors d'un salut ou d'un geste de reddition. Le pratiquant s'incline et avance ses mains jointes devant son visage avant de les ouvrir brusquement et relâcher une poudre prévue à cet effet (chaux, sable, sel, mélange corrosif) en direction du visage de son adversaire. Lorsque celui-ci esquisse le moindre défensif, le pratiquant le fauche au niveau des jambes par un rapide balayage.

Le dard et la carapace

- **Style :** 
- **Niveau :** École (1D)
- **Coups :** Blocage + Contrattaque
- **Description :** ce mouvement défensif permet au pratiquant de dévier l'attaque d'un rapide coup de l'avant-bras gauche, tout en portant une douloureuse attaque à la gorge du bout des doigts de la main droite. La déstabilisation provoquée permet très souvent d'enchaîner directement avec une autre frappe.

L'étreinte du scorpion se referme

- **Style :** 
- **Niveau :** École (1D)
- **Coups :** Esquive + Clé
- **Description :** le pratiquant prend son adversaire au dépourvu en avançant

vers l'attaque et en l'esquivant au dernier moment. Il referme ensuite ses deux bras autour de celui de sa cible comme deux pinces pour le tordre et le contraindre à lâcher son arme ou à défaut à le guider au sol.

L'aiguille du scorpion instille le venin

- **Style :** 
- **Niveau :** Expert (2D)
- **Coups :** Frappe douloureuse + Frappe des méridiens
- **Wugong :** Points Vitaux
- **Description :** l'attaque double de l'aiguille du scorpion se porte d'abord avec un coup de pied frappé au niveau du tibia et instille une douleur lancinante qui réduit la mobilité de l'adversaire. La seconde partie de l'attaque est portée avec le tranchant de la main sur l'un des bras de la cible, au niveau du point méridien situé sous son aisselle. Le fourmillement désagréable de la jambe touchée et la paralysie provisoire du bras qui suit la frappe laissent à penser qu'un venin se diffuse lentement dans le corps, provoquant l'effroi chez la victime.

La main égarée dans le nid du scorpion

- **Style :** 
- **Niveau :** Expert (2D)
- **Coups :** Attaque surprenante + Frappe étourdissante
- **Wugong :** Maîtrise des Ombres
- **Description :** cette technique est utilisée lorsque le pratiquant est invisible ou s'est fondu dans la foule. Elle consiste à surgir brusquement de l'ombre ou révéler brusquement



sa couverture pour tirer l'un des bras de la cible vers soi et porter un violent coup de poing au niveau de sa gorge. L'effet de surprise et la violence du coup permettent au pratiquant de disparaître à nouveau dans une foule ou un endroit sombre, sans que sa victime n'ait pu se reconnaître que l'identifier.

Le déploiement de la queue surprend le tigre

- ④ **Style :** 
- ④ **Niveau :** Maître (3D)
- ④ **Coups :** Attaque surprenante ✦
Frappe des méridiens

- ④ **Wugong :** Maitrise des Ombres ✦
Points Vitaux
- ④ **Description :** pour exécuter cette technique, le pratiquant doit se trouver au-dessus de sa victime, qui ne doit pas être consciente de sa présence. Il se laisse alors tomber d'un saut périlleux tandis que son pied se déploie comme un dard de scorpion pour frapper à l'exact point méridien situé sur l'épine dorsale de son adversaire, provoquant son décès immédiat. Il roule ensuite au sol sans émettre de bruit, avant de disparaître. Les grands maîtres parviennent à faire croire que leur cible a été victime d'une crise d'apoplexie soudaine, quand bien même elle était entourée de personnes.





KUSHI



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- ③ Cavalière libérée

ASTRE PROTECTEUR

- ③ Phénix du Sud

VOIE

- ③ Errance

ATTRIBUTS

Corps	2D
Allure	3D
Esprit	2D
Force Intérieure	3D
Gongfu	2D

JAUGES

Souffle/Sang	20/16
Défense passive	8
Neigong	5

ÉQUILIBRE

Yin	7
Yang	5

TRAITS

Sauvageonne	+2 Yin
Fière	+2 Yang
Obstinée	+2 Yang
Maligne	+1 Yin
Honnête	+1 Yang

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- ③ Née sur une selle, Revenue d'entre les morts (1D), Princesse en exil (1D).

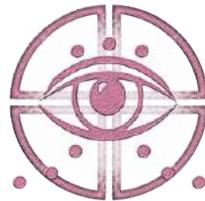
CONVICTION (roleplay uniquement)

- ③ Liberté à tout prix

TRAITS LÉGENDAIRES

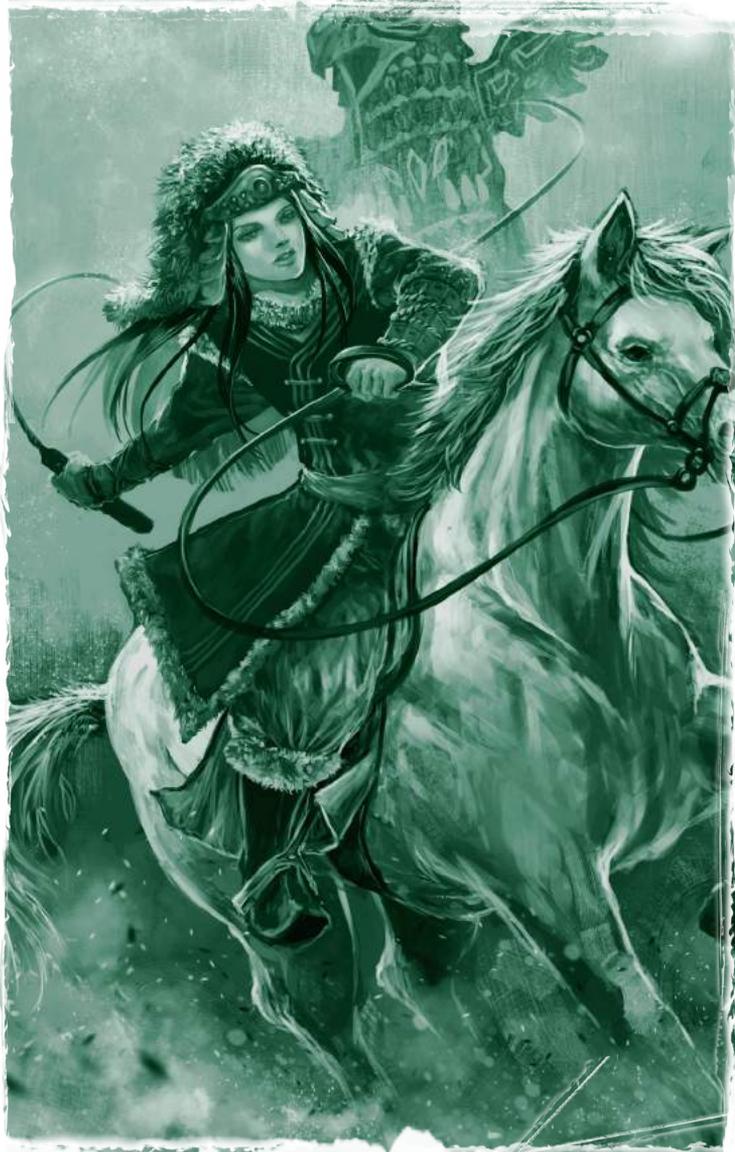
- ③ On dit mon esprit vivace et libre comme la course du cerf étoilé (1D).
- ③ Mais ma présence serait plus glorieuse que les loups cruels de Begtze (1D).
- ③ Fille du loup et du faucon, ma fougue est aussi indomptable que les hordes de chevaux qui galopent sous le Temgri (2D).
- ③ Bénie par les esprits-totem, à mes pas se joignent toutes les créatures de la steppe (2D).

*Mon nom est Kushi,
la Louve des Quatre Vents*



ART MARTIAL

- ③ Type : Interne
- ③ Style : Contemplatif 
- ③ Wugong : Voie du Cavalier Céleste (Expertise), Divin Calculateur (Expertise) et Vivacité (Expertise)



ホエレレ
アアホメ

FU DAO



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- Brigand pédagogue

ASTRE PROTECTEUR

- La Qilin du Centre

VOIE

- Errance

ATTRIBUTS

Corps	5D
Allure	2D
Esprit	2D
Force Intérieure	2D
Gongfu	3D

JAUGES

Souffle/Sang	28/32
Défense passive	12
Neigong	4

EQUILIBRE

Yin	2
Yang	10

TRAITs

Audacieux	+2 Yang
Loyal	+1 Yang
Retiré	+1 Yang
Provocateur	+2 Yin
Insoumis	+2 Yang

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- Chevalier des Vertes Forêts (1D), Vagabond (1D).

CONVICTION (roleplay uniquement)

- Protection des petits

Traits légendaires

- Certains prétendent que ma stature rivalise avec celle du Céleste Gardien du Sud (1D).
- Et que mon corps est aussi résistant que les pierres de la Passe de l'Est (1D).
- Ma bravoure marque les esprits droits, ma fureur paralyse les cœurs hardis (2D).
- Parmi mille obstacles aucun ne m'arrête, comme l'eau insaisissable glisse entre les pierres du fleuve (2D).

*Mon nom est Fu Dao,
le Luocha de Fer.*



ART MARTIAL

Le Poing du Dragon Céleste

- Type : Externe
- Style : Brutal
- Wugong : Corps de Fer (Expertise) et Doigts de Fer (Expertise)

Le Dragon Céleste regagne le Palais du Ciel

- ④ **Style :** 
- ④ **Niveau :** École (1D)
- ④ **Coups :** Pluie de coups + Frappe étourdissante
- ④ **Description :** cet enchaînement de trois coups de poing partant de l'abdomen et remontant jusqu'à la gorge et au visage est caractéristique des pratiquants du Poing du Dragon Céleste, qui allient vitesse d'exécution et puissance. Bien exécuté, ce mouvement progressant sur la ligne vitale de la cible provoque généralement une commotion importante et une perte de conscience si la victime est de faible constitution.

Forcer la passe de la loge lunaire

- ④ **Style :** 
- ④ **Niveau :** École (1D)
- ④ **Coups :** Blocage + Percussion
- ④ **Description :** Il s'agit d'un violent mouvement de défense qui consiste à bloquer une attaque de l'avant-bras droit avant de pivoter pour écraser son poing gauche sur les côtes de l'adversaire, en portant tout le poids de son corps sur l'attaque. La frappe, puissante, provoque généralement la chute de la cible.

Le Poing du Dragon disperse la Grande Course

- ④ **Style :** 
- ④ **Niveau :** École (1D)
- ④ **Coups :** Coup violent + Frappe douloureuse

- ④ **Description :** cette courte série de coups de poing droits, ciblés sur le plexus, concentre toute l'énergie du pratiquant sur le centre des méridiens de l'adversaire. Plus que de la précision, l'élève devra faire preuve de force de manière à ce que l'impact irradie sur toute la zone et gêne la respiration de la cible.

L'Assaut des Mille Poings de Fer

- ④ **Style :** 
- ④ **Niveau :** Expert (2D)
- ④ **Coups :** Pluie de coups + Briseur d'os
- ④ **Wugong :** Corps de Fer
- ④ **Description :** le pratiquant a désormais appris à renforcer la solidité des muscles de son corps grâce à l'énergie interne, provoquant des dommages plus importants sur les cibles qu'il attaque. Cet enchaînement rapide a pour but de fracturer la cage thoracique de la victime à force de coups de poing puissants. Les attaques sont considérées comme étant portées avec une arme contondante.

Les Griffes du dragon arrachent la cuirasse stellaire

- ④ **Style :** 
- ④ **Niveau :** Expert (2D)
- ④ **Coups :** Feinte + Désarmement
- ④ **Wugong :** Doigts de Fer
- ④ **Description :** le pratiquant doit feindre un coup de poing latéral pour se rapprocher suffisamment de son adversaire et agripper, de sa main libre, l'arme ou la protection que ce dernier tient en main. S'il



s'agit d'une arme ordinaire, elle se brise sous la pression des doigts, s'il s'agit d'un bouclier ou d'une pièce d'armure, il est endommagé et arraché des mains de la cible.

La constellation du Dragon Céleste

- ④ **Style** : 
- ④ **Niveau** : Maître (+3D)
- ④ **Coups** : Frappe perforante + Coup Effrayant
- ④ **Wugong** : Doigts de Fer

④ **Description** : coup caractéristique de l'école du Poing du Dragon Céleste, ce coup sanglant est porté de la pointe de dix doigts en direction de la poitrine adverse. L'énergie interne qui émane des mains de l'attaquant doit être suffisamment forte pour traverser la chair. Les marques sanglantes laissées par ce coup doivent former la constellation du Dragon Céleste sur le corps de la victime, rendant le coup particulièrement impressionnant aux yeux de tous, même s'il ne provoque pas systématiquement la mort de l'adversaire.



ZHOU XINGLONG



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

Wuxia vengeur

ASTRE PROTECTEUR

Dragon Azur de l'Est

VOIE

Errance

ATTRIBUTS

Corps	3D
Allure	2D
Esprit	2D
Force Intérieure	2D
Gongfu	4D

JAUAGES

Souffle/Sang	20/28
Défense passive	16
Neigong	4

ÉQUILIBRE

Yin	5
Yang	7

TRAITS

Loyal	+1 Yang
Droit	+2 Yang
Vengeur	+2 Yin
Mélancolique	+2 Yin
Obstiné	+1 Yin

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

Chevalier errant (1D), Vengeur (1D).

TRAITS LÉGENDAIRES

- On me dit plus souple que le rameau d'un prunier sous le vent de printemps (1D).
- Et la rumeur prête à mon esprit, la sagesse de Shen Dao¹ (1D).
- Ma parole est immuable comme le jade et ma loyauté aussi infaillible que celle du Duc Wenhui de Liang (2D).
- Ma lame pourfend sans remords ceux qui se dressent sur mon chemin de droiture (2D).

1 : Ancien penseur classique

*Mon nom est Zhou Xinglong,
la Justice Errante*



ART MARTIAL

*La Voie de l'Épée
de la Volonté Céleste*

- Type : Externe
- Style : Complexe
- Wugong : Apesanteur (Notions) et Frappe Unique (Expertise)

S'agenouiller devant le magistrat céleste

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** École (1D)
- ③ **Coups :** Frappe étourdissante + Attaque surprenante
- ③ **Description :** la première botte de l'Épée de la Volonté Céleste est une frappe non létale et rapide, destinée à couper le souffle de l'adversaire. Le pratiquant utilise le bout de son fourreau pour frapper précisément sur le plexus de sa cible, provoquant généralement une suffocation et un affaissement de celle-ci.

L'imprudent froisse la volonté du Ciel

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** École(1D)
- ③ **Coups :** Défense en détournement + Changement de cible
- ③ **Description :** d'un geste latéral de son épée, le pratiquant dévie la trajectoire de la lame de son adversaire de manière à l'orienter vers une autre cible, généralement située derrière le défenseur. Technique optimale lorsque le pratiquant est encerclé.

L'humilité du pénitent

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** École (1D)
- ③ **Coups :** Désarmement + Blocage
- ③ **Description :** cette parade risquée consiste en un coup sec, porté exactement au centre de l'arme adverse. Si le blocage est suffisamment fort,

elle est arrachée des mains de l'attaquant. Cette défense nécessite une épée de bonne facture, car la lame est mise à rude épreuve.

La sanction céleste

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** Expert (2D)
- ③ **Coups :** Attaque sautée + Coup violent + Aveuglement
- ③ **Description :** cette attaque brutale s'exécute depuis les airs. La lame du pratiquant décrit un puissant arc de cercle de sa lame, qui vient littéralement fendre le visage de son adversaire. La frappe est si rapide que, si elle est portée en plein jour ou à proximité d'une forte source de lumière, elle génère brièvement un flash qui éblouira la cible un bref instant.



La justice du Ciel pour fendre la muraille

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** Expert (2D)
- ③ **Coups :** Défaut de la cuirasse + Clouage
- ③ **Wugong :** Frappe Unique
- ③ **Description :** ce mouvement d'estoc, d'une sobriété exemplaire, vise très précisément juste en dessous du sternum pour traverser l'adversaire de part en part. L'épée continue son trajet pour se ficher dans la cloison la plus proche, empêchant la victime de fuir, si elle a survécu à l'attaque.

Le Décret de l'Empereur de Jade

- **Style :** 
- **Niveau :** Maître (3D)
- **Coups :** Attaque lancée + Attaque bondissante
- **Wugong :** Frappe Unique et Apesanteur
- **Description :** une technique particulièrement impressionnante où le pratiquant doit prendre appui sur un

support plus élevé (estrade, chaise, être humain) pour exécuter un saut puissant et fendre en direction de sa cible. Au dernier moment, il exerce un mouvement de poignet et relâche une partie de son énergie interne et lâche son épée qui file droit vers sa cible. La force qui enveloppe l'arme est telle qu'il est impossible de la contrer, mais seulement de l'esquiver. Lorsque l'arme est fichée, le pratiquant retombe auprès d'elle et l'arrache d'un seul coup.



SAN YOUAI



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- Émissaire de l'Amour

ASTRE PROTECTEUR

- Ombre

Voie

- Phénix Vermillon du Sud

ATTRIBUTS

Corps	2D
Allure	4D
Esprit	2D
Force Intérieure	3D
Gongfu	2D

JAUGES

Souffle/Sang	20/16
Défense passive	8
Neigong	5

ÉQUILIBRE

Yin	11
Yang	3

TRAITS

Brave	+2 Yang
Curieuse	+2 Yin
Rêveuse	+2 Yin
Susceptible	+1 Yang
Charitable	+3 Yin

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- Artiste itinérante (ID), Espionne (ID).

CONVICTION (roleplay uniquement)

- Guider les Idylles Heureuses

TRAITS LÉGENDAIRES

- La rumeur prétend que le dragon de jade qui me sert de peigne est signe de bon augure (ID).
- Et que les liens que je tisse sont aussi durables que ceux du Vieillard Sous la Lune (ID).
- Ma voix et ma musique transportent les cœurs les plus glacés et arracheraient un instant de bien-être aux esprits errants des Sources Jaunes (2D).
- Béni soit le poète qui contemple la cascade de jais de mes cheveux et mon visage de jade, car son esprit se remémorera les quatre beautés louées par les maîtres d'alors (2D).

*Mon nom est San Youai,
la Complice de Chang'E*



ART MARTIAL

*La Voie de la Citbare
de la Reine Mère d'Occident*

- Type : Interne
- Style : Flamboyant 
- Wugong : Projection d'Énergie (Notions), Prestige du Phénix (Expertise) et Maîtrise du Son (Maîtrise)

La Danseuse de la Lune s'invite au banquet des pêcheurs

- Style : 
- Niveau : École (1D)
- Coups : Esquive acrobatique + Frappe stylisée
- Description : cette esquive bondissante peut être aussi bien exécutée lorsque la pratiquante joue d'un instrument que si elle se trouve prête à l'affrontement. D'un geste brusque, elle saisit la cithare et exécute un gracieux tour sur elle-même dans les airs, avant de retomber un peu plus loin. Les expertes finissent généralement ce mouvement en laissant courir leurs doigts moqueurs sur les cordes de leur instrument.

Retendre la corde brisée

- Style : 
- Niveau : École(1D)
- Coups : Clé + Déséquilibre
- Description : ce mouvement surprenant consiste à étendre les longues manches que portent les artistes itinérantes pour dissimuler une vive clé de bras. Dans un élégant pas circulaire, la pratiquante forme un inextricable « nuage de soie » autour de la cible puis se laisse tomber en arrière pour projeter sa victime dans les airs à l'aide de son pied ou de son instrument.

La Reine Mère d'Occident rend son verdict

- Style : 
- Niveau : Expert(2D)
- Coups : Intimidation + Attaque surprenante
- Wugong : Maitrise des Sons
- Description : il s'agit d'une pièce inquiétante, jouée par la pratiquante qui utilise son énergie interne pour instiller la peur dans le cœur de sa cible. Dès que celle-ci est à bonne distance et que ses sens commencent à se troubler, la musicienne projette son instrument d'un puissant coup de paume en direction de l'abdomen adverse avant de le retirer d'un coup sec.

Les cordes de jade font choir la fleur de prunier

- Style : 
- Niveau : Maître (3D)
- Coups : Coup effrayant + Frappe Mutilante
- Wugong : Projection d'Énergie
- Description : l'une des techniques du style de la Cithare de la Reine Mère d'Occident. La pratiquante gratte les cordes de son guzheng avec férocité : son énergie interne ne fait que croître à mesure que le morceau avance, projetant des vagues d'énergies invisibles, tranchantes comme des rasoirs. La musique furieuse et les blessures sanglantes que l'énergie inflige rendent le spectacle aussi hypnotisant qu'effrayant.





卷一
41





ホエレレ
アラムエシ

XUE FENG



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- ③ Guerrière itinérante

ASTRE PROTECTEUR

- ③ Phénix Vermillon du Sud

VOIE

- ③ Guerre

ATTRIBUTS

Corps	2D
Allure	3D
Esprit	2D
Force Intérieure	2D
Gongfu	3D

JAUGES

Souffle/Sang	16/20
Défense passive	12
Neigong	4

EQUILIBRE

Yin	6
Yang	4

TRAITS

Patiente	+1 Yang
Amicale	+1 Yin
Solitaire	+1 Yang
Désintéressée	+1 Yin
Protectrice	+2 Yang

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- ③ Sherpa des hauts chemins (1D),
Garde du corps (1D).

TRAITS LÉGENDAIRES

- ③ On dit qu'aucune vallée cachée de la Mère de l'Univers au Mont des Esprits, n'a de secret pour moi (1D).
- ③ Souffle de vent insaisissable, on prétend que nul être vivant ne serait en mesure d'étouffer mon errante liberté (1D).
- ③ Ma lance obscure, ferme comme le Pic du Vautour, suscite crainte et respect (2D).
- ③ Car tous savent qu'elle apporte tout à la fois la mort et la paix (2D).

*Mon nom est Xue Feng,
la Gardienne des Neiges Fragiles*



ART MARTIAL

La Pique de l'Éternel Hivers

- ③ Type : Externe
- ③ Style : Complexe
- ③ Wugong : Perceptions Supérieures (Notions) et Flux Externe (Expertise)

TECHNIQUES

Les flocons balayent le visage du voyageur

- **Style :** 
- **Niveau :** École (1D)
- **Coups :** Esquive + Intimidation
- **Description :** le pratiquant esquive l'attaque portée contre lui d'une torsion du corps tout en relâchant le manche de sa lance de manière à ce qu'elle file droit sur le visage de l'agresseur. D'un mouvement sec, le pratiquant rattrape son arme du bout du manche : les crins attachés à la pointe caressent les yeux et le nez de la cible avant de se retirer brusquement. Cette technique d'intimidation laisse la désagréable impression pour la victime d'avoir été surclassée.

Le drapeau de prière danse sous le vent d'hiver

- **Style :** 
- **Niveau :** École (1D)
- **Coups :** Attaque furieuse + Déséquilibré
- **Description :** le pratiquant court sur une brève distance avant de planter violemment sa lance dans le sol et de projeter ses deux pieds en avant sur la poitrine de son adversaire. Le choc est généralement suffisant pour la faire tomber.

Les trois pics défient la route céleste

- **Style :** 
- **Niveau :** École (1D)
- **Coups :** Pluie de coups + Attaque et retrait

- **Description :** cet enchaînement est une série, généralement de trois coups, porté au visage, au corps et aux jambes de l'ennemi, suivi immédiatement d'un petit bond de retrait mettant le pratiquant à l'abri.

La bise glaciale soulève la tenture douate

- **Style :** 
- **Niveau :** Maître (3D)
- **Coups :** Défaut de la cuirasse + Clouage
- **Wugong :** Flux Externe
- **Description :** ce violent coup d'estoc porté dans les parties faibles d'une cuirasse traverse la chair et vient ficher l'épaule, le bras ou le corps (lorsqu'il n'est pas protégé) de la cible contre une paroi solide. L'énergie insufflée dans la lance par le guerrier se relâche alors comme une onde électrique dans tout le corps de sa victime, aggravant sa confusion.

La pointe du Gyre d'hiver

- **Style :** 
- **Niveau :** Maître (3D)
- **Coups :** Frappe perforante + Attaque lancée
- **Wugong :** Flux Externe
- **Description :** le pratiquant exécute un tour sur lui-même tout en faisant passer sa lance juste derrière son dos, à l'horizontale. Utilisant le mouvement de rotation et une partie de son énergie intérieure, il projette l'arme qui file droit vers son adversaire : le Neigong insufflé traverse généralement les protections de la cible et « explose » au contact, provoquant la chute de celle-ci.





天
下
一
家

DAME SABU



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- ⑤ Matriarche rouée

ASTRE PROTECTEUR

- ⑤ Phénix Vermillon du Sud

VOIE

- ⑤ Majesté / Courtisane Fantôme

ATTRIBUTS

Corps	2D
Allure	3D
Esprit	4D
Force Intérieure	3D
Gongfu	2D

JAUAGES

Souffle/Sang	20/16
Défense passive	12
Neigong	7

ÉQUILIBRE

Yin	9
Yang	2

TRAITS

Maternelle	+3 Yin
Caustique	+1 Yin
Battante	+2 Yang
Élégante	+1 Yin

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- ⑤ Aristocrate de Dali (1D), Femme de lettres (1D).

TRAITS LÉGENDAIRES

- ⑤ On dit que le parfum que j'exhale apaiserait l'âme tourmentée d'un tyran et calmerait la fureur d'un tigre (1D).
- ⑤ Et que ma voix cristalline chasse les maux des cœurs démunis (1D).
- ⑤ Ma présence maternelle veille sur tous avec la bienveillance de la Reine mère d'Occident (2D).
- ⑤ Mais ma volonté est aussi inflexible que la Montagne de l'Esprit (2D).

*Mon nom est Sabu,
l'Immortelle à la Pivoine*



ART MARTIAL

La Voie de la Courtisane Fantôme

- ⑤ Type : Interne
- ⑤ Style : Sournois 
- ⑤ Wugong : Dix-mille Armes (Notions), Projectiles de l'Ombre (Expertise) et Prestige du Phénix (Maîtrise)

TECHNIQUES

Déposer les armes devant la chambre de l'hôtesse

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** École (1D)
- ③ **Coups :** Désarmement + Frappe stylisée
- ③ **Description :** cette attaque élégante doit prendre l'adversaire au dépourvu. La pratiquante doit être en train de réaliser une tâche tout à fait anodine, comme broder ou se coiffer. Dans un geste sec, les manches de soie et le hanfu vont claquer un très court instant comme si elle disparaissait dans une volute de soie, dissimulant la frappe sèche au poignet. L'arme de l'adversaire est dans le même mouvement projetée à quelques mètres de son propriétaire.

Le vent lugubre fait frissonner le paravent de soie

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** École (1D)
- ③ **Coups :** Esquive acrobatique + Intimidation
- ③ **Description :** cette esquive peut être réalisée à partir de n'importe quelle posture relaxée, à partir du moment où la pratiquante a conscience de la présence de son agresseur. Exécutant un tour sur elle-même en plein milieu de son saut, elle fera tourner sa tunique de manière à produire une aveuglante tempête de soie et de retomber à quelques centimètres du visage de l'attaquant. L'aura de menace qui émanera de l'attaque, semblable à un spectre, intimidera fortement celui-ci.

Le dard des mèches éparées

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** Expert (2D)
- ③ **Coups :** Attaque lancée + Attaque surprenante
- ③ **Wugong :** Projectiles de l'Ombre
- ③ **Description :** la pratiquante détache les épingles à cheveux qui ornent sa coiffure et les projette sur une cible en les imprégnant d'énergie interne, les rendant aussi perçantes qu'une flèche d'arc. Elle peut volontairement tirer à proximité de la cible pour la dissuader d'attaquer.

Le pinceau de la triste studieuse

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** Expert (2D)
- ③ **Coups :** Blocage + Contrattaques
- ③ **Wugong :** Dix-mille Armes
- ③ **Description :** cette technique s'exécute avec un pinceau de calligraphie ou une verge d'entraînement pour l'écriture dans le sable. D'un mouvement souple et lent, parfaitement maîtrisé, le pinceau doit bloquer l'attaque en vol, puis, d'un geste rapide du poignet, pointer un poing vital douloureux de l'adversaire. La force intérieure insufflée par la pratiquante permettra à l'arme improvisée d'être aussi solide qu'une barre de fer.





ホエレレ
アアホメシ

ANIL



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- Guide serviable

ASTRE PROTECTEUR

- Dragon Azur de l'Est

Voie

- Errance

ATTRIBUTS

Corps	4D
Allure	2D
Esprit	2D
Force Intérieure	2D
Gongfu	3D

JAUGES

Souffle/Sang	24/28
Défense passive	12
Neigong	4

EQUILIBRE

Yin	3
Yang	8

TRAITS

Taciturne	+1 Yang
Loyal	+1 Yang
Brave	+2 Yang
Serviable	+2 Yin
Intransigeant	+1 Yin

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- Montagnard (1D), Survivant, Maître des animaux (1D).

TRAITS LÉGENDAIRES

- Les rumeurs prétendent que je commande aux bêtes des hauteurs (1D).
- Et que les secrets des herbes de mon peuple n'ont plus de mystère pour moi (1D).
- Unis aux esprits des montagnes, ni ma main ni mon pied ne se dérobent jamais (2D).
- Le Toit du Monde est mon domaine, j'y évolue sans peur, car il est pour moi mère nourricière et forteresse imprenable (2D).

*Je suis Anil,
le Divin Guide des Trois Pics*



ART MARTIAL

- Type : Interne
- Style : Contemplatif
- Wugong : Apesanteur (Notions), Perceptions Supérieures (Notions) et Chaleur Interne (Expert)



ホエレレ
アアホエシ

Simon Gabillard est...

ANDA



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- Bandit écorché

ASTRE PROTECTEUR

- Qilin du Centre

VOIE

- Ombre

ATTRIBUTS

Corps	3D
Allure	2D
Esprit	2D
Force Intérieure	2D
Gongfu	4D

JAUGES

Souffle/Sang	20/28
Défense passive	16
Neigong	4

EQUILIBRE

Yin	4
Yang	10

TRAITS

Généreux	+2 Yin
Protecteur	+2 Yang
Cruel	+2 Yin
Enragé	+2 Yang
Insoumis	+2 Yang

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- Tête de Dragon (1D), Affranchi (1D).

TRAITS LÉGENDAIRES

- On dit de moi que mon corps peut endurer plus de douleur que l'enfer ne pourrait m'en infliger (1D).
- Et que ma rage me rend plus dangereux que le tigre blessé (1D).
- Mon esprit est aussi indomptable que les tempêtes du Takla-Makan (2D).
- Aucune chaîne ne pourrait me retenir, si ce n'est celle qui attache mon âme à sa frêle silhouette (2D).

*Mon nom est Anda,
le Démon des Sables*



ART MARTIAL

Les Doubles Crocs des Eryx Rivaux

- Type : Externe
- Style : Sournois 
- Wugong : Apesanteur (Notions) et Gestuelle Hypnotique (Expertise)

Les deux Eryx se jaugent

- **Style :** 
- **Niveau :** École (1D)
- **Coups :** Posture + Intimidation
- **Description :** la première posture du style des Eryx Rivaux est un long mouvement durant lequel le pratiquant dresse ses deux sabres-crochets au-dessus de sa tête, comme deux serpents sortant de leur panier. Outre créer un sentiment d'insécurité, cette position permet également d'enchaîner directement avec une Défense Active, quel que soit le résultat de l'intimidation. Si le rival n'ose pas approcher ou est intimidé, le pratiquant bénéficie d'un bonus de 1D sur sa prochaine attaque.

La défense du nœud de serpent

- **Style :** 
- **Niveau :** École (1D)
- **Coups :** Défense en détournement + Contrattaque
- **Description :** le pratiquant fait tourner ses deux crochets devant lui : il s'assure une première défense en crochetant et en déviant la première attaque qui vient sur lui de la main droite, tandis que la gauche frappe immédiatement l'assaillant dans un mouvement tournant constant.



Le serpent harçonneux ne lâche pas sa proie

- **Style :** 
- **Niveau :** École (1D)
- **Coups :** Frappe handicapante + Gêne
- **Description :** il s'agit d'une frappe particulièrement vicieuse tristement connue dans le monde des arts martiaux. Le pratiquant plante l'un de ses crochets dans la jambe de sa cible et l'y laisse fiché tout en tirant régulièrement dessus pour accroître la douleur de sa victime (celle-ci sera dans l'incapacité d'utiliser une technique tant que la prise est maintenue). De l'autre main, le pratiquant portera des attaques violentes au visage et au corps avec son second sabre-crochet.

L'Eryx jaillit de sa tanière

- **Style :** 
- **Niveau :** Expert (2D)
- **Coups :** Attaque bondissante + Frappe tournoyante
- **Wugong :** Apesanteur
- **Description :** cette technique particulièrement impressionnante consiste à prendre appui sur un plan solide (un mur, une balustrade, un adversaire) pour s'élever en tournoyant dans les airs. Dans le même mouvement, le pratiquant accroche ses deux sabres-crochets et exécute un mouvement de fouet circulaire dans les airs, afin de toucher le maximum d'adversaire possible. Il retombe hors de portée, quelques mètres plus loin.

Troubler le serpent et frapper le sable

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** Expert (2D)
- ③ **Coups :** Feinte + Changement de cible
- ③ **Wugong :** Gestuelle Hypnotique
- ③ **Description :** cette technique sournoise consiste à se mouvoir de manière à se rapprocher d'une autre cible, puis de brusquement faire croire que l'on passe à l'attaque. Le mouvement hypnotique des deux crocs provoque un sentiment d'insécurité renforçant la confusion de la cible : si elle passe à l'action, le pratiquant utilise ses armes pour dévier l'attaque et la renvoyer contre la personne dont il s'est rapproché.

La danse des serpents rivaux

- ③ **Style :** 
- ③ **Niveau :** Maître (3D)
- ③ **Coups :** Frappe multidirectionnelle + Frappe stylisée
- ③ **Wugong :** Gestuelle Hypnotique
- ③ **Description :** la danse mortelle des serpents rivaux est la frappe emblématique des pratiquants de l'école des Double Crocs. Le combattant se taille un chemin sanglant par des frappes circulaires qu'il enchaîne avec des attaques de longues portées en accrochant ses deux sabres qu'il fait tourner comme un fouet. Ses évolutions gracieuses sont si effrayantes et hypnotiques qu'elles influent sur la qualité de défense de ses cibles, lui permettant généralement d'en toucher une dizaine avant qu'elles n'aient le temps de réagir.





ホエレレ
アアホエ
)

LOBSANG



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- Moine défenseur

ASTRE PROTECTEUR

- Dragon Azur

VOIE

- Érudition

ATTRIBUTS

Corps	2D
Allure	2D
Espirit	2D
Force Intérieure	4D
Gongfu	3D

JAUGES

Souffle/Sang	24/20
Défense passive	12
Neigong	6

EQUILIBRE

Yin	6
Yang	6

TRAITS

Idéaliste	+1 Yin
Superstitieux	+2 Yin
Dévoué	+2 Yang
Défaitiste	+1 Yin
Attentionné	+2 Yin

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- Moine (1D), Gardien (1D).

TRAITS LÉGENDAIRES

- Certains me jugent leste comme le barhal des hauts plateaux, bondissant sur la fleur des pierres sans choir jamais (1D).
- On dit mes connaissances de la flore sont telles qu'elles m'auraient été soufflées par Nye lui-même (1D).
- Mon cœur a la sérénité du Mont Kailasa, immuable sous les assauts des vents du Nord (2D).
- Je porte à mon cou ma fierté et mon salut, le symbole de mon devoir et la clé de mon esprit (2D).

*Mon nom est Lobsang,
le Vajra à la Clé de Fer*



ART MARTIAL

Le Sceptre des Quatre Gardiens

- Type : Interne
- Style : Complexe 
- Wugong : Flux Intérieur (Expertise), Perceptions Supérieures (Expertise) et Corps de Fer (Maîtrise)

Le barrage de la porte céleste

- **Style :** 
- **Niveau :** École (1D)
- **Coups :** Blocage + Mur défensif
- **Description :** le pratiquant campe sur ses positions et, immobile, se focalise sur les attaques qui tentent de l'atteindre. Il utilise alors le grand anneau de la clé de fer pour la faire tourner et les arrêter sans bouger. Le poids et la densité de la clé de fer permettent de bloquer les armes excessivement lourdes.

Ouvrir la porte du cœur blessé

- **Style :** 
- **Niveau :** École (1D)
- **Coups :** Frappe douloureuse + Déséquilibre
- **Description :** ce coup, violent, permet au moine de porter un coup d'estoc de sa clé de fer au niveau du plexus de son adversaire. Si la frappe touche, elle renverse généralement la cible et provoque une douleur lancinante durable. Mal portée, elle peut fracturer le sternum, ce que les moines évitent généralement de fer.



La Veille du Gardien Céleste

- **Style :** 
- **Niveau :** Expert (2D)
- **Coups :** Frappe douloureuse + Déséquilibre
- **Description :** cette technique se base essentiellement sur la résistance physique et la discipline mentale du moine, qui ancre ses deux pieds au sol et bande tous ses muscles de manière à recevoir l'attaque de plein fouet. La posture solide fait échouer automatiquement toute tentative de balayage ou de déséquilibre. Si la technique porte, le moine ne subit aucun dégât.

L'Aigle de Sakyamuni avertit le veilleur

- **Style :** 
- **Niveau :** Expert (2D)
- **Coups :** Attaque tournoyante + Attaque mixte + Frappe multidirectionnelle
- **Description :** ce mouvement impressionnant utilise à la fois l'arme, les poings et les pieds du moine. Celui-ci fait d'abord tourner sa grande clé autour de lui pour frapper les adversaires autour de lui, avant de porter un coup de pied fouetté à la cible la plus proche et d'exécuter un coup de coude retourné à son voisin. Dans un même temps, il doit continuer à faire tourner son arme pour distraire le regard de l'adversaire.



五虎将

SHI JIN



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- Moine pénitent

ASTRE PROTECTEUR

- Tortue Noire

VOIE

- Érudition

ATTRIBUTS

Corps	2D
Allure	4D
Esprit	2D
Force Intérieure	3D
Gongfu	2D

JAUAGES

Souffle/Sang	20/16
Défense passive	8
Neigong	5

ÉQUILIBRE

Yin	3
Yang	8

TRAITS

Charitable	+3 Yin
Impulsif	+3 Yang
Opiniâtre	+1 Yang

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- Médecin (1D), Moine itinérant (1D).

TRAITS LÉGENDAIRES

- La rumeur prétend que l'animal qui me suit est la réincarnation du roi-singe Sun Wukong (1D).
- Et que mon seul bourdon de pèlerin arrêterait un tigre en pleine course (1D).
- Ma science médicale n'a nul besoin de formule ou d'instrument pour garantir la longévité (2D).
- Mon esprit puise sa source dans la sagesse infinie du Tsangpo (2D).

*Je suis Shi Jin
l'Arbat au Cent Chemins*



ART MARTIAL

Le Bâton de l'Océan de Sagesse

- Type : Interne
- Style : Complexe 
- Wugong : Flux Intérieur (Notions), Flux Externe (Expertise) et Main du Soigneur (Expertise)

TECHNIQUES

Se rapprocher de l'humilité

- ④ **Style :** 
- ④ **Niveau :** École (1D)
- ④ **Coup :** Frappe mixte
- ④ **Description :** l'attaque est une frappe circulaire durant laquelle le moine pivote sur lui-même pour asséner d'abord un coup de bourdon en avançant puis un coup de coude à hauteur du visage de son adversaire. Ce mouvement particulièrement rapide donne l'impression que le pratiquant exécute plusieurs tours d'affilée alors qu'en réalité seul un demi-pivot se produit.

L'océan résorbe la vague furieuse

- ④ **Style :** 
- ④ **Niveau :** École (1D)
- ④ **Coups :** Esquive + Déséquilibre
- ④ **Description :** le pratiquant exécute un très léger mouvement du corps suffisant pour laisser passer l'adversaire juste à côté de lui, avant d'amorcer une brève, mais précise, poussée de son bâton pour accompagner l'attaquant dans son élan. Ce brusque appel de force provoque généralement un déséquilibre suffisant pour que la cible perde l'équilibre.

Le Bouddha purifie l'Éstrade de Lotus

- ④ **Style :** 
- ④ **Niveau :** Expert (2D)
- ④ **Coups :** Moulinet défensif + Désarmement
- ④ **Wugong :** Flux Externe
- ④ **Description :** ce mouvement défensif extrêmement élégant utilise l'énergie interne du pratiquant. Le pratiquant exécute un cercle de son bourdon et y induit suffisamment de Neigong pour que son impact sur une arme adverse provoque un violent fourmillement dans le bras qui la tient. En règle générale, le mouvement souple du bâton fait voler toutes les armes dans un large arc de cercle et vient terminer sa course à la verticale du dos du pratiquant.

Apaiser le cœur amer

- ④ **Style :** 
- ④ **Niveau :** Maître (3D)
- ④ **Coups :** Frappe Martyre + Frappe Handicapante
- ④ **Wugong :** Flux Externe
- ④ **Description :** cette dangereuse technique consiste à avancer sur le coup adverse et à envoyer une partie de son énergie interne dans un mouvement de paume rotatif. Le coup atteint le corps et y envoie une onde d'énergie suffisante pour provoquer une syncope ou un très fort étourdissement, mais suffisamment maîtrisé pour en pas tuer la cible.





ホエレレ
アアホエ
)

MUKTU GANZORIG



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

- ③ Vieux chef assagi

ASTRE PROTECTEUR

- ③ Tortue Noire du Nord

VOIE

- ③ Guerre

ATTRIBUTS

Corps	3D
Allure	3D
Esprit	3D
Force Intérieure	3D
Gongfu	2D

JAUGES

Souffle/Sang	24/20
Défense passive	8
Neigong	6

EQUILIBRE

Yin	3
Yang	8

TRAITS

Perfectionniste	+2 Yin
Réfléchi	+1 Yin
Énergique	+1 Yang
Franc	+1 Yang
Autoritaire	+2 Yang

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- ③ Chef de guerre (1D), Esprit ouvert, Lutteur aguerri (1D).

TRAITS LÉGENDAIRES

- ③ On dit de moi que je fus l'une des lames les plus craintes des cavaliers du Nord (1D).
- ③ Que ma rutilante cuirasse me rendait invincible sur le champ de bataille (1D).
- ③ Mon âme est imprégnée du savoir des esprits de la guerre (2D).
- ③ Et ne connais la sérénité qu'au milieu du fracas des armes et des cris des hommes (2D).

*Mon nom est Ganzorig,
le Gerfaut au Cœur de Glace*



ART MARTIAL

- ③ Type : Interne
- ③ Style : Contemplatif 
- ③ Wugong : Frappe Unique (Notions), Corps de Fer (Notions) et Divin Calculateur (Expertise)



ホエレレ
アラムエ
)

ZHENG YONG



ASPECT TECHNIQUE

CONCEPT

Ermite excentrique

ASTRE PROTECTEUR

Tigre Blanc du Nord

VOIE

Errance

ATTRIBUTS

Corps	3D
Allure	2D
Esprit	3D
Force Intérieure	4D
Gongfu	2D

JAUGES

Souffle/Sang	28/20
Défense passive	8
Neigong	7

ÉQUILIBRE

Yin	4
Yang	8

TRAITS

Instinctif	+2 Yang
Humble	+1 Yin
Franc	+2 Yang
Contemplatif	+1 Yin
Perfectionniste	+2 Yin

ASPECT NARRATIF

IDENTITÉS

- ③ Ermite itinérant (1D), Fauteur de trouble (1D)

TRAITS LÉGENDAIRES

- ③ Certains prétendent que mon esprit s'est affranchi de toute contrainte (1D).
- ③ Mon corps est libre et insaisissable comme l'eau du torrent du Mont Kunlun (2D).
- ③ Nul ne peut prétendre cerner ma pensée, aussi imprévisible et fugitive que le mouvement perpétuel du Dao (2D).

TRAIT TROUBLE

- ③ Et que ma clairvoyance égale celles des sages des temps anciens malgré mon excentricité tapageuse (+/--1D).

*Je suis Zheng Yong,
la Vertu Hors des Chemins*



ART MARTIAL

La Boîte du Poing Sans Contrainte

- ③ Type : Interne
- ③ Style : Sournois 
- ③ Wugong : Perceptions Supérieures (Expertise), Drain d'Énergie (Expertise) et Flux Interne (Notions)

Le rêveur s'invite au Palais de la Lune

- Style :  
- Niveau : École (1D)
- Coups : Combat au Sol + Souplesse défensive
- Description : attaque étrange durant laquelle le pratiquant doit être allongé ou faire semblant de dormir. Sans prévenir, il saisit les chevilles d'un premier agresseur depuis sa position et dos au sol, il martèle son poitrail de coups de pied. Une fois son adversaire blessé, il se redresse d'un bond en envoyant ses jambes dans la figure d'une autre cible puis retombe en garde.



L'Équilibre précaire surprend l'esprit riçide

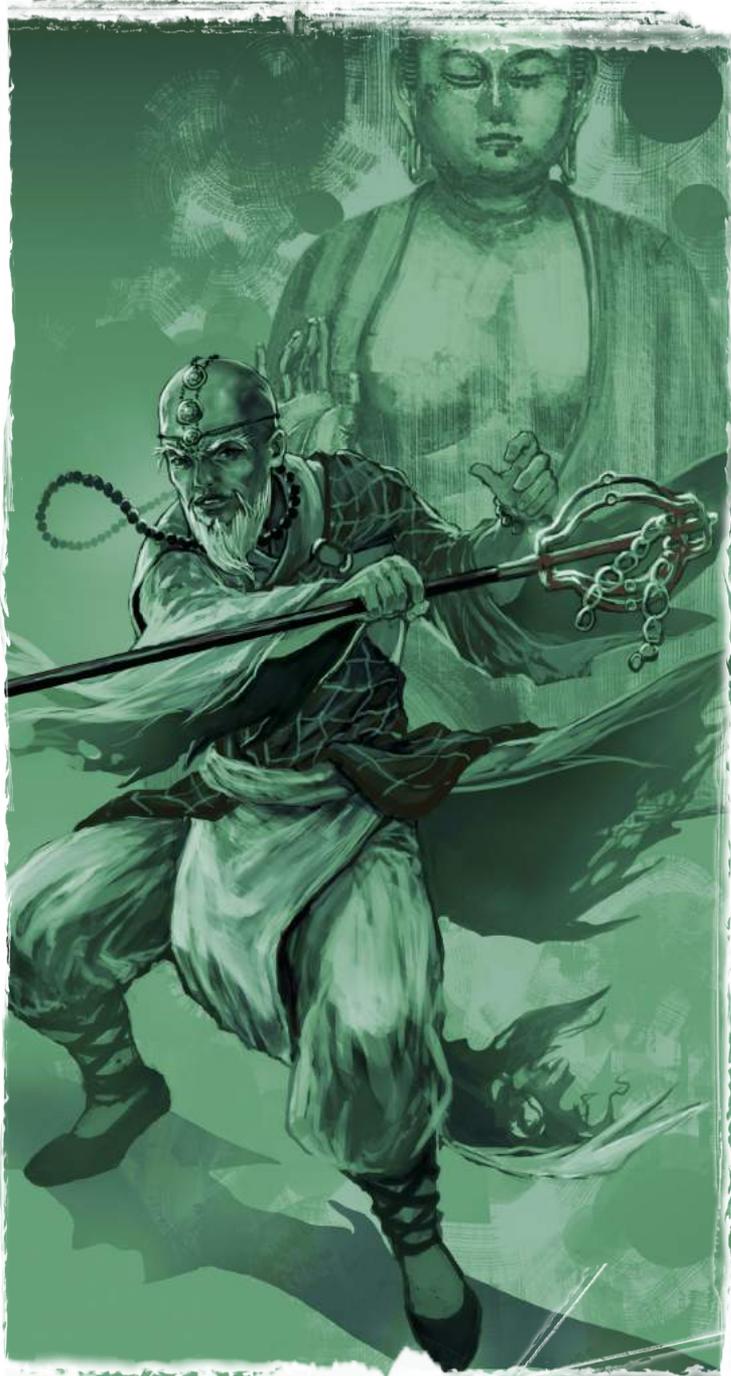
- Style :  
- Niveau : École (1D)
- Coups : Esquive + Gestuelle humiliante
- Description : le pratiquant fait semblant de perdre l'équilibre et semble avoir du mal à tenir sur ses jambes, comme s'il marchait sur un pont de singe. Son corps se tortille de manière comique à chacune de ses esquives, provoquant généralement l'agacement de l'agresseur : chaque point de dégât évité par ce mouvement provoque la perte de 1 point de Légende chez l'attaquant.

L'insouciant se perd dans les doçmes

- Style : 
- Niveau : Expert (2D)
- Coups : Attaque et retrait + Attaque surprenante + Attaque multi-directionnelle
- Description : le pratiquant fait mine d'hésiter sur chacune de ses frappes, tangué sur ses jambes puis projette brusquement son poing ou son pied dans une direction qui semble opposée à l'adversaire. Ses alternances et les poses étranges qu'exécute le pratiquant (il se tient sur un pied, frappe de l'autre et attaque du poing en même temps, recule puis revient, ne fait rien puis attaque au lieu de se défendre...) rendent totalement imprévisible son prochain mouvement et surtout la direction dans laquelle il va attaquer.

Épuiser son énergie dans la fermeté

- Style :  
- Niveau : Maître (3D)
- Coups : Attaque et retrait + Blocage
- Wugong : Drain d'Énergie
- Description : Défense active qui vise à tromper l'adversaire pour le provoquer et le pousser à l'Attaque. Dès que la cible mord à l'hameçon, le combattant se retire et bloque aussitôt avant de plaquer brièvement sa seconde main sur le Neidan (centre de l'Énergie) de son adversaire. Une sensation de vide et de froid parcourt ce dernier, qui se vide de ses forces. Chaque Attaque bloquée ainsi provoque une perte de [Force Intérieure du pratiquant] x2 points de Souffle.



武当



武林

LES MILLE PAUMES DE BOUDDHA

Les Mille Paumes de Bouddha est une aide de jeu pour le jeu de rôle *Wulin*.

Contenu :

● **22 Youxia prêtirés**

Imaginé avec l'aide de souscripteurs de la première édition de *Wulin*, cet ouvrage vous présente 22 personnages prêtirés et illustrés, l'idéal pour démarrer rapidement une partie sans passer par la case « création de nouveaux personnages », ou bien peupler votre campagne en les utilisant en tant que PNJ.

● **16 nouveaux arts martiaux**

16 de ces personnages maîtrisent leur propre art martial qui est présenté avec ses Techniques et peut parfaitement servir de base pour inspirer le kung-fu d'autres PJ.



19€

Réf : LETO - 07
ISBN 978-2-490219-06-3

