

LE REPENTI

STATUT 1

Indiquez votre nom : _____ Joueur : _____

Ancien criminel en quête de rédemption, vous estimez pouvoir vous racheter en arrêtant vos semblables. « *On combat le poison par le poison* », d'après un ancien proverbe pris au pied de la lettre par le Magistrat quand il vous a engagé comme Assistant.

Choisissez ou créez vos HISTORIQUES :

Passés : véritable criminel, fausse contrition, accusé à tort, guilde des mendiants, chevalier des vertes forêts, long séjour en prison.

Crimes : brigandage, assassinat, vol, jeu, escroquerie, faux et usage de faux, proxénétisme, prostitution.

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES :

o Penser comme un criminel (Procédure)

Vous en avez beaucoup vu et vous connaissez les mauvais penchants de vos congénères. Servez vous-en pour anticiper les mouvements des criminels.

Hexagramme :

- L'Assistant identifie l'activité ou le mauvais penchant du criminel.
- L'Assistant est en mesure de déduire vaguement la prochaine action du criminel.
- L'Assistant identifie une habitude du criminel.
- L'Assistant raisonne tout haut – au risque d'être entendu par des oreilles indiscretes.
- La traque devient obsessionnelle.
- Un détail trahit le passé de l'Assistant ; les rumeurs courent et il subit une Condition sociale.



*Tsiao Tai, en tant qu'ancien chevalier des vertes forêts, essaie d'anticiper les décisions d'un chef brigand qui terrorise un village du district. Utilisant la Procédure **Penser comme un criminel**, il obtient trois Yang ! Le premier lui permet de « déduire la prochaine action » de ce bandit : sans doute va-t-il venir piller le grenier à grains à la faveur de la prochaine nuit. Le joueur décide que Tsiao Tai ne peut tolérer que l'on menace de famine les villageois qu'il doit protéger : arrêter ce brigand devient pour lui « obsessionnel » et il ne retournera pas en ville avant de l'avoir neutralisé. Afin de pimenter la scène, le dernier Yang « trahit le passé de l'Assistant » : Tsiao Tai subit un cran de Condition sociale car les villageois craignent qu'il ne soit en cheville avec la bande qui les terrorise ! Voilà qui va compliquer son enquête...*

o Roublardise

Vous connaissez de nombreuses ruses et votre esprit matois en a trompé plus d'un. Quand vous utilisez la Procédure **Contraindre** dans un conflit social, vous pouvez retourner l'objectif d'un adversaire contre lui.

o Vieux amis

Vous avez gardé des relations dans le monde du crime. Deux fois par session, quand vous utilisez la Procédure **Solliciter un Contact**, vous pouvez créer un Contact criminel – autant dire un indic. Conservez-le au prix d'un point de Ren.

TRAVESTI

TEMPÉRAMENT 2

Rappelez votre nom : _____ Joueur : _____

Vous affectionnez vous déguiser et jouer un rôle – voire plusieurs. À moins que les restrictions imposées à votre classe ou votre sexe ne vous y obligent ? Quelles que soient vos raisons, vos talents sont un atout précieux pour le Tribunal.

Nommez vos identités secrètes préférées : professeur de boxe, médecin ambulant, magistrat, moine errant, notable de la ville, vieille sorcière, petit fonctionnaire, religieux, émissaire de la cour, représentant du sexe opposé.

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES (soire) :

Vous pouvez endosser librement n'importe quel rôle. Un nouveau Trait est alors disponible sur chaque Hexagramme : « *le déguisement de l'Assistant est percé à jour* ». Attention, cette option ne permet pas de dévoiler les secrets intimes de l'Assistant.

o Maître des déguisements

Vos déguisements et imitations sont plus vrais que nature ; vous adoptez l'apparence que vous souhaitez. En dépensant un point de Ren, personne ne peut vous reconnaître tant que vous ne l'avez pas décidé – annulant ainsi l'utilisation du Trait « *le déguisement de l'Assistant est percé à jour* ».

o Ami de l'ombre

Les replis de vos manches cachent plus de secrets que les bureaux impériaux. Vous pouvez y cacher et en sortir des objets de petite taille (poinçon, sapèques, pinceau, etc.) pour un point de Ren, deux si vous ne les aviez pas mentionnés auparavant.

o Subtil au point d'être sans forme

Sous un déguisement ou un autre, vous êtes toujours là où on ne vous attend pas. Pour un point de Ren, vous pouvez apparaître dans une scène sans avoir annoncé que vous y preniez part – à la condition expresse qu'il y ait du monde.

Choisissez deux RITES :

o Jeu dangereux

Vous aimez jouer au jeu du chat et de la souris avec ceux que vous trompez. Gagnez un point de Ren chaque fois que vous laissez paraître des indices de votre identité, deux quand vous révélez triomphalement votre subterfuge *a posteriori*.

o Transgression des genres

Femme, vous avez endossé une identité d'homme. Vous pourriez perdre la confiance de vos supérieurs s'ils venaient à l'apprendre, voire votre grade et votre titre si vous êtes militaire ou fonctionnaire. Chaque fois que votre féminité menace d'être révélée, gagnez deux points de Ren. Gagnez-en trois quand vous êtes découverte.

o Trouble jeu

Choisissez un Assistant que vous cherchez à séduire sous un déguisement. Gagnez un point de Ren chaque fois que vos tentatives de séduction interfèrent dans l'enquête. Gagnez en trois quand vous lui révélez votre identité et choisissez un autre Rite.

CONDITIONS :

PHYSIQUE : _____MENTALE : _____SOCIALE : _____

REN :

XP :

LE LETTRÉ

STATUT 1

Indiquez votre nom : _____ Joueur : _____

Homme de lettres et de savoir, vous avez obtenu un diplôme dans une des universités de l'Empire du Milieu. Devenir Assistant d'un Magistrat n'est que la première étape de votre ascension sociale – mais peut-être aussi la plus importante. Femme de lettres, vous avez préféré la vie trépidante du Tribunal aux joies plus routinières des cercles de poésie et de l'enseignement.

Choisissez ou créez vos HISTORIQUES :

Passés : reçu premier, dernier reçu, premier recalé, fraude aux examens, encore étudiant, célébrité littéraire, poèmes grivois, de bonne famille, scribe de rue, autodidacte, disciple du maître.

Spécialités : calligraphie, archivistique, histoire, jurisprudence, poésie lyrique, bureaucratie, enseignement.

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES :

o Consulter les archives (Procédure)

Vous pouvez vous plonger dans les archives du tribunal afin de trouver des informations pertinentes pour l'enquête en cours – comme des affaires similaires, d'anciens témoignages, des rumeurs du passé...

Hexagramme :

- L'Assistant découvre de vieux secrets du district – qui peuvent être considérés comme des **rumeurs**.
- Les recherches éclairent l'affaire en cours et fournissent un indice.
- Le contact du savoir repose l'Assistant ; il réduit une Condition mentale d'un cran.
- L'Assistant est gêné dans son travail et perd du temps.
- Un ouvrage est manquant, ce qui ne manque pas d'interloquer l'Assistant.
- L'Assistant est troublé par une vérité cachée ; tant qu'il ne l'a pas découverte, il subit une Condition mentale.

*Tao Gan est certes un fieffé escroc, mais c'est aussi un lettré émérite. Alors qu'il utilise la Procédure **Consulter les archives** pour trouver un **indice**, il obtient deux Yin et un Yang. Le MJ décide « qu'un ouvrage est manquant » grâce au premier Yin, ce qui peut gêner Tao Gan. Le joueur décide de rebondir sur l'idée et utilise le Yang pour que « les recherches éclairent l'affaire en cours et lui fournissent un **indice** » : la disparition du livre accuse le chef des scribes du yamen, qui est probablement impliqué et a voulu couvrir ses traces – il faudra l'interroger. Mais soupçonner un serviteur du Tribunal est « troublant pour l'Assistant » : le MJ se sert du dernier Yin pour que Tao Gan subisse un cran de Condition mentale tant qu'il n'a pas découvert en quoi le chef des scribes est mêlé à l'affaire.*

o Rhétorique

Vous connaissez l'art des beaux discours. Quand vous utilisez la Procédure **Convaincre**, vous pouvez convertir un résultat Yin en résultat Yang au prix d'un point de Ren.

o Cercles lettrés

Vous êtes connu des milieux lettrés, des cercles de poésie et du petit monde des fonctionnaires impériaux. Deux fois par session, quand vous utilisez la Procédure **Solliciter un Contact**, vous pouvez créer un Contact lettré. Conservez-le au prix d'un point de Ren.



PROTECTEUR

TEMPÉRAMENT 2

Rappelez votre nom : _____ Joueur : _____

Vous avez l'âme d'un ange gardien, toujours prêt à vous sacrifier pour les autres. Cette compassion fait de vous un Assistant précieux – car aimé de la communauté – même si votre comportement vous met souvent en danger.

Choisissez vos protégés de prédilection : les enfants, les femmes, les prostituées, les ancêtres, les hommes et femmes de lettres, les faibles, les miséreux, les religieux (précisez), un groupe (nommez-le).

Choisissez trois **CAPACITÉS SPÉCIALES** (suite) :

o Je ferai barrage de mon corps

Vous avez naturellement le réflexe de vous interposer. Vous pouvez subir une Condition (de n'importe quel type) à la place d'un autre PJ ou PNJ.

o Reconnaissance de la communauté

Quand vous êtes parmi ceux que vous protégez, vous pouvez réduire d'un cran une Condition sociale ou mentale de votre choix au prix d'un point de Ren.

o Aura de confiance

Votre caractère protecteur est facilement perceptible. Il suscite l'approbation et incline aux confidences. Quand vous utilisez la Procédure **Interroger**, vous pouvez obtenir une information personnelle sur votre interlocuteur.

Choisissez deux **RITES** :

o La veuve et l'orphelin

Vous ne supportez pas la souffrance des autres. Gagnez un point de Ren chaque fois que vous intervenez pour la faire cesser, trois si votre intervention interfère avec l'enquête.

o Généreux

Vous donnez tout ce que vous possédez, votre argent comme votre temps. Peut-être entretenez-vous secrètement un orphelinat ? Chaque fois que vous vous montrez généreux au-delà de toute mesure, gagnez un point de Ren, deux en cas de complication.

o Protégé

Choisissez un Assistant. Chaque fois que vous vous mettez en danger – y compris socialement – pour le protéger ou que vous vous montrez surprotecteur, gagnez un point de Ren. Gagnez en deux quand vous subissez une Condition à sa place.

CONDITIONS :

PHYSIQUE : _____

MENTALE : _____

SOCIALE : _____



REN :

XP :

LE PRATICIEN

STATUT 1

Indiquez votre nom : _____ Joueur : _____

Ayant étudié le corps humain et les diverses façons de le guérir, vous avez préféré vous mettre au service de la justice en tant qu'Assistant plutôt que d'exercer votre art à votre compte.

Choisissez ou créez vos **HISTORIQUES** :

Passés : venu de la capitale, docteur en disgrâce, expérimentateur, guérisseur de village, médecin étranger, chirurgien militaire, auteur d'ouvrages médicaux.

Spécialités : médecin, contrôleur des décès, pharmacien, alchimiste, rebouteux.

Choisissez trois **CAPACITÉS SPÉCIALES** :**o Prodiger des soins** (Procédure)

Maître de votre art, vous êtes capable de guérir même les pires maux et de sauver des hommes aux portes de la mort (PJ comme PNJ).

Hexagramme :

- L'Assistant diminue une Condition physique ou mentale d'un cran.
- L'Assistant recueille les confidences du patient, qui peuvent constituer une **piste**.
- L'Assistant obtient la confiance durable du patient et peut en faire un Contact.
- L'Assistant doit régulièrement s'occuper du patient durant une période donnée.
- L'Assistant tombe malade par contagion ou se blesse, il subit une Condition physique.
- L'état du patient se dégrade (il subit une autre Condition ou aggrave celle qui l'affecte déjà).



*Sing Kuo, pharmacien devenu Assistant, s'occupe de soigner un ouvrier ayant échappé à la mort durant un accident sur le port. Le joueur utilise la Procédure **Prodiger des soins** et obtient un Yang et deux Yin. Immédiatement, le MJ utilise un Yin pour que « l'état du patient se dégrade » (le pauvre docker subit un nouveau cran de Condition physique). Sing Kuo dépense en réaction son unique Yang pour « recueillir les confidences du patient » : l'ouvrier, voulant soulager sa conscience car se voyant déjà mourir, avoue qu'il a trempé dans un trafic de thé pour le compte de son patron – un contremaître nommé Mo Gui –, ce qui constitue une piste. Le dernier Yin permet au MJ d'obliger l'Assistant à « s'occuper régulièrement du patient durant une semaine » pour l'aider à se remettre.*

o Médecine légale

Vous connaissez le corps humain, dans la vie comme dans la mort. Vous savez identifier l'arme qui a provoqué une blessure, déterminer approximativement l'heure du décès, vous connaissez les marques laissées par les poisons et l'étouffement, et même les vieilles cicatrices et les cals aux mains vous donnent des indications sur la personne que vous examinez, morte ou vive.

Pour un point de Ren, lorsque vous utilisez la Procédure **Inspecter** sur un corps ou des traces de violence, vous pouvez produire un rapport complet qui a valeur d'indice et poser au MJ autant de questions d'ordre médical que vous le voulez.

o Patientèle

En ville, nombreux sont ceux qui ont confiance en vos talents médicaux et viennent vous voir en consultation. Deux fois par session, quand vous utilisez la Procédure **Solliciter un Contact**, vous pouvez créer un Contact. Conservez-le au prix d'un point de Ren. Attention, n'abusez pas de la confiance de vos patients !

MÉTICULEUX

TEMPÉRAMENT 2

Rappelez votre nom : _____ Joueur : _____

Vous êtes un obsessionnel qui abhorre le chaos. Votre penchant pour le contrôle rend vos investigations solides mais votre personnalité peu sociable vous porte parfois préjudice dans les relations avec autrui.

Nommez vos manies : archiver, classer, préparer, vérifier, inspecter, recopier, nettoyer.

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES (suite) :

o Rien au hasard

Quoi qu'il arrive, vous aviez anticipé la situation. Dépensez un point de Ren pour faire un plan rétrospectivement et l'exposer aux autres Assistants – afin de vous tirer d'une situation problématique.

o Avec du ruban rouge

Vous connaissez les dossiers sur le bout des ongles et aucune irrégularité ne vous échappe. Pour un point de Ren, vous obtenez, au choix du MJ, un levier, un indice ou le moyen de réviser un jugement.

o Discernement du Qilin

Rien n'échappe à votre regard méthodique. Quand vous utilisez la Procédure Inspecter, vous pouvez transformer un Yin en Yang au prix d'un point de Ren.

Choisissez deux RITES :

o Intransigeant

Peu importe la situation personnelle de l'accusé, sa position sociale ou ses malheurs, seuls comptent ses actes. Vous êtes prêt à aller jusqu'au bout pour faire respecter la loi. Gagnez deux points de Ren chaque fois que cette attitude provoque des complications ou des conséquences fâcheuses.

o Curiosité du rat

À force de ne rien laisser au hasard, vous finissez par vous faire prendre ou poser des questions gênantes. Chaque fois que vous prenez un risque ou offensez la mauvaise personne par votre indiscretion, gagnez deux points de Ren.

o Rabat-joie

Gagnez un point de Ren chaque fois que vous entrez en conflit avec un autre Assistant sur son manque de professionnalisme (ou ce que vous considérez comme tel).

CONDITIONS :

PHYSIQUE : _____MENTALE : _____SOCIALE : _____

REN :

XP :

LE GUERRIER

STATUT 1

Indiquez votre nom : _____ Joueur : _____

Soldat, artiste martial ou simple bagarreur de rue... Que ce soit parce que vous y excellez ou par inclination personnelle, vous exercez le métier des armes – désormais pour le compte du Magistrat.

Choisissez ou créez vos **HISTORIQUES** :

Passés : école d'arts martiaux, vie monastique, officier de carrière, sorti du rang, campagne de Corée, héros de guerre, chevalier des vertes forêts, escorte, meurtre d'un supérieur hiérarchique (officier, shifu), désertion.

Armes : boxe, épée, bâton, lance, dagues, sabre, arc, arbalète.

Choisissez trois **CAPACITÉS SPÉCIALES** :**o Mener les sbires**

Vous savez commander des hommes et établir un plan de bataille. Quand vous avez un groupe sous vos ordres (les sbires du Tribunal, une escouade), vous pouvez vous lancer dans une escarmouche ou une bataille rangée.

Hexagramme :

- Les hommes obéissent strictement aux ordres, sans créer de débordement (pillage mineur, bastonnade d'innocents...).
- L'objectif de l'Assistant est atteint (encercler un groupe, disperser une foule, arrêter les meneurs...).
- Les pertes sont réduites.
- L'Assistant doit s'exposer et risque de subir une Condition.
- Le groupe adverse atteint une partie de son objectif.
- L'harmonie de la communauté est troublée ; la Jauge de Mécontentement augmente (de un ou deux degrés en général).



*Afin d'arrêter un suspect dans un temple taoïste, Ma Jong emmène quelques sbires du tribunal avec lui – sachant devoir faire face à une certaine résistance. Il utilise la Procédure **Mener les sbires** et obtient un seul Yang pour deux Yin. Soucieux de faire avancer l'enquête, le joueur utilise son Yang pour « atteindre son objectif ». Considérant ce choix, le MJ dépense le premier Yin pour « troubler l'harmonie de la communauté » et augmente la Jauge de Mécontentement d'un degré – les sbires se sont permis de molester quelques prêtres pour mettre la main sur le suspect. En conséquence, le second Yin oblige « l'Assistant à s'exposer » et il subit un cran de Condition sociale : les témoins de la scène n'apprécient pas de voir des religieux être traités comme des criminels et déprécient Ma Jong à voix haute.*

o Art martial

Vous êtes maître dans un art martial de votre choix. À condition que vous puissiez en faire usage, vous pouvez transformer un Yin en Yang au prix d'un point de Ren quand vous utilisez la Procédure **Contraindre**.

o Fraternité des armes

Vous jouissez d'une petite renommée parmi les gens d'armes, militaires ou artistes martiaux. Deux fois par session, quand vous utilisez la Procédure **Solliciter un Contact**, vous pouvez créer un Contact martial. Conservez-le au prix d'un point de Ren.

MÉLANCOLIQUE

TEMPÉRAMENT 2

Rappelez votre nom : _____ Joueur : _____

Vous avez une inclination naturelle pour la langueur, renforcée par un événement douloureux de votre passé. Cette expérience affûte vos talents d'Assistant mais peut vous faire basculer dans la dépression.

Nommez la source de votre douleur : un amour perdu, un amour défunt, un amour inavoué, un enfant mort ou disparu, un père absent, une famille brisée par la discorde, une amitié trahie, votre terre natale, une carrière manquée, une angoisse existentielle, une mauvaise action.

Choisissez trois CAPACITÉS SPÉCIALES (suite) :

o Je me souviens de toi

Pour un point de Ren, déclarez que l'un des PNJ rencontré est une vieille connaissance. Ses dispositions actuelles envers vous sont laissées à la libre appréciation du MJ...

o Idées fixes

Vous ne cessez de repenser à ce que vous avez fait. Pour un point de Ren, vous pouvez demander au MJ de revenir en arrière dans le scénario et utiliser une Procédure pour revoir une scène sous un nouveau jour.

o Au diapason des peines

Vous connaissez les blessures des autres, pour les avoir éprouvées vous-mêmes. Pour un point de Ren, vous devinez dans ses grands traits la blessure secrète de votre interlocuteur. Au choix du MJ, elle constitue un **indice** ou un **levier**.

Choisissez deux RITES :

o Jamais plus

Quand vous voyez se reproduire la situation qui vous a fait souffrir, vous faites tout votre possible pour l'empêcher de provoquer les mêmes dégâts chez d'autres. Gagnez un point de Ren par intervention, trois si les complications engendrées sont graves.

o Hanté

Vous fuyez votre ancienne vie mais elle vous rattrape sans cesse sous la forme de souvenirs douloureux, de vieux ennemis et même, pourquoi pas, de fantômes. Gagnez deux points de Ren chaque fois que votre passé vient troubler l'enquête.

o Confidences

Vous préférez oublier le passé, mais il arrive qu'il soit trop dur à supporter. Gagnez un point de Ren par confiance de votre part, deux si elle est recueillie par un autre Assistant.

CONDITIONS :

PHYSIQUE : _____MENTALE : _____SOCIALE : _____

REN :

XP :

LE FANGSHI

STATUT 1

Indiquez votre nom : _____ Joueur : _____

Mystique versé dans l'une des nombreuses voies des arts ésotériques, vous offrez votre compréhension des superstitions au Magistrat afin de l'aider à résoudre les affaires les plus étranges.

Choisissez ou créez vos **HISTORIQUES** :

Passés : astrologue de la cour, alchimiste reclus, ermite, prêtre taoïste, banni d'une congrégation, moine défroqué, chasseur de fantômes, devin maudit, en quête d'immortalité, shamane, escroc.

Méthodes : géomancie, scapulomancie, astrologie, Yi King, exorcisme, méditation, prière au Bouddha, prière aux Immortels, récitation des sūtras, occultisme, transe, charlatanisme.

Choisissez trois **CAPACITÉS SPÉCIALES** :**o Consulter les augures** (Procédure)

En suivant un rituel précis, vous pouvez interroger le Ciel, les dieux et les esprits afin qu'ils vous éclairent sur l'enquête en cours – bien que leurs présages soient en général sibyllins...

Hexagramme :

- La vision est claire, sans ambiguïté, et constitue une **piste**.
- La vision peut répondre à une question simple que se posait l'Assistant.
- L'Assistant sait si ce qu'il a vu appartient au présent, au passé ou au futur.
- Les visions sont perturbantes (mauvais présage, vision terrifiante) ; l'Assistant subit une Condition mentale.
- L'Assistant a vu mais il a aussi été vu...
- L'Assistant a des difficultés à sortir de sa vision (perte de temps, fatigue...).



*Assistant mais aussi devin, Kwan Tung décide d'utiliser la Procédure **Consulter les augures** alors qu'une enquête sur un enlèvement piétine. Le joueur obtient deux Yang et un Yin. Le premier Yang permet à la vision de « répondre à une question de Kwan Tung » : la victime a-t-elle vraiment été kidnappée ? La réponse est oui. Le MJ dépense le Yin afin de rendre « la vision perturbante » : les circonstances de cet enlèvement sont très violentes et Kwan Tung subit un cran de Condition mentale. Souhaitant poursuivre dans cette voie, le joueur utilise le Yang final pour décider que son Assistant « a vu mais a aussi été vu », suggérant ainsi que le criminel pourrait lui aussi disposer de techniques ésotériques...*

o Témoignage des esprits

Pour un point de Ren, vous pouvez utiliser la Procédure **Interroger** sur des esprits d'un lieu, des divinités domestiques ou un fantôme – ou les âmes aux enfers, de la même manière que vous interrogeriez des témoins. Dans la mesure où il s'agit d'un rituel, suivant votre méthode, ils répondront par des signes abscons ou seulement par oui ou par non (à la convenance du MJ).

o Mise en scène mystique

Vous pouvez mettre en scène un rituel (même factice) pour qu'il donne corps aux peurs du coupable ou témoin que vous essayez de faire craquer, et vous pouvez assister le Magistrat dans une célébration. Pour deux points de Ren et une mise en scène convaincante, faites avancer la Jauge d'Aveu du criminel ou reculer la Jauge de Mécontentement de deux degrés supplémentaires.

DÉVÔT

TEMPÉRAMENT ②

Rappelez votre nom : _____ Joueur : _____

Vous croyez fermement en un système de valeurs précis, qui soutient votre esprit et vous permet d'affronter le monde. Cette rectitude frise l'obsession et risque parfois de vous aliéner la communauté.

Nommez votre croyance : confucianisme, bouddhisme, taoïsme, culte des ancêtres, code d'honneur du monde des arts martiaux, animisme, islam, christianisme nestorien, judaïsme.

Choisissez trois **CAPACITÉS SPÉCIALES** (suite) :

o Béni

Quand vous relancez un jet, vous pouvez bénéficier d'une seconde relance pour un point de Ren supplémentaire. Les enjeux s'en trouvent augmentés.

o Lumières de la foi

Par vos prières ou vos exhortations, vous pouvez apaiser les peines d'autrui et lui retirer un cran de Condition mentale au prix d'un point de Ren.

o Coreligionnaires

Deux fois par session, quand vous utilisez la Procédure **Solliciter un Contact**, vous pouvez créer un Contact religieux. Conservez-le au prix d'un point de Ren.

Choisissez deux **RITES** :

o Prosélyte

L'impiété perd les hommes et dissout la communauté. Vous n'avez de cesse de le rappeler. Gagnez deux points de Ren chaque fois que votre prosélytisme vous place dans une position déplaisante.

o Respect de l'autorité

Quand vous agissez suivant les ordres ou conseils de l'autorité en laquelle vous avez foi (*shifu*, clergé taoïste, sages moines, docteurs ès lettres ou philosophes confucéens), gagnez deux points de Ren.

o Rituels et tabous

Votre foi vous impose un rythme de vie précis et des tabous. Quand ils viennent interférer avec l'enquête, gagnez deux points de Ren.

CONDITIONS :

PHYSIQUE : _____

MENTALE : _____

SOCIALE : _____



REN :

XP :

LE FAMILIER

STATUT 1

Indiquez votre nom : _____ Joueur : _____

Vous êtes si proche du Magistrat qu'il vous a engagé comme Assistant dès sa première affectation, démontrant ainsi la confiance qu'il vous témoigne.

Choisissez ou créez vos **HISTORIQUES** :

Passés : présent depuis toujours, revenu d'entre les morts, fils prodigue, a bercé le Magistrat sur ses genoux, a renoncé à sa carrière, recueilli.

Positions auprès du magistrat : bras droit, ancien précepteur, garde du corps, ami d'enfance, membre de la famille, épouse, amant, âme damnée, confident, ennemi à garder proche de soi, dette de vie.

Choisissez trois **CAPACITÉS SPÉCIALES** :**o Prodiger des conseils** (Procédure)

Vous avez l'oreille du Magistrat. Vous pouvez l'aider à rassembler ses idées et vous avez sur lui une influence modérée de par vos conseils et arguments. Lors de l'utilisation de cette Procédure, le MJ interprète le Magistrat et fournit le résultat de ses déductions au joueur.

Hexagramme :

- Le Magistrat fait le lien entre deux **indices**.
- Le Magistrat écarte une fausse piste.
- Le Magistrat adopte les vues de l'Assistant sur un suspect.
- Le Magistrat demande un gage de loyauté.
- L'entretien est pénible ; l'Assistant subit une Condition mentale.
- Le Magistrat confie à l'Assistant une mission très dangereuse.



*Le Sergent Hong est un vieil ami de la famille du Magistrat, qui l'a donc pris à son service en tant qu'Assistant. Lors d'une affaire délicate, le sergent décide d'utiliser la Procédure **Prodiger des conseils** pour que l'enquête avance et obtient deux Yang et un Yin. Avec le premier Yang, le joueur décide que « le Magistrat écarte une fausse piste » : la contrebande de sel sur laquelle porte l'affaire n'est pas en rapport avec le pèlerinage annuel d'une congrégation de moines – malgré les dates concordantes. Profitant de l'occasion, le MJ se sert du Yin pour que « l'entretien soit pénible » : le Magistrat tance son vieil ami d'avoir osé penser que d'innocents moines puissent être impliqués, l'Assistant subit un cran de Condition sociale. Le joueur joue son dernier Yang pour « qu'une mission très dangereuse lui soit confiée », afin de se rattraper : le Magistrat lui ordonne d'aller interroger le chef de la guilde des mendiants, peu connu pour son amour des forces de l'ordre...*

o Bouche du Magistrat

Votre proximité avec le Magistrat est bien connue et vous permet de facilement délier les langues. En dépensant un point de Ren, vous n'avez pas besoin d'un **levier** sur un témoin pour l'interroger car vos liens privilégiés en tiennent lieu.

o Immunité

Vous toucher revient à s'en prendre directement à la personne du Magistrat. Dépensez un point de Ren pour vous tirer d'une situation épineuse (altercation en pleine rue, humiliation publique, tentative de séquestration).

BON VIVANT

TEMPÉRAMENT 2

Rappelez votre nom : _____ Joueur : _____

Vous aimez profiter de la vie en dilettante. Si vous prenez votre fonction d'Assistant au sérieux, la paie qui va avec vous autorise à vous adonner à vos penchants moins avouables.

Nommez vos plaisirs : la boisson, la bonne chère, les jeux d'argent, les jeux de réflexion, la fête, le flirt, le sexe, la drogue, la musique, la danse, la bonne compagnie.

Choisissez trois **CAPACITÉS SPÉCIALES** (soire) :

o Des amis partout

Vous attirez la sympathie et connaissez tout le monde, au moins de vue. En dépensant un point de Ren, vous pouvez introduire une connaissance dans la scène – qu'il s'agisse ou non d'un Contact.

o Oreille de la rue

Avec votre bonne mine et votre humeur enjouée, on vous fait facilement des confidences. Quand vous utilisez la Procédure **Battre le pavé**, vous recueillez une rumeur supplémentaire. Dépensez un point de Ren pour savoir s'il s'agit d'une **piste**.

o Soutien de la communauté

À force de vous faire des amis, vous avez constitué un petit cercle prêt à défendre votre honneur. Allez leur expliquer vos malheurs, ils vous permettront de diminuer une Condition sociale d'un cran, au prix d'un point de Ren et d'un moment en leur compagnie.

Choisissez deux **RITES** :

o Amitié des fêtards

Il vous suffit d'un verre pour sympathiser, mais vos nouveaux amis ne sont pas toujours fiables. Quand ils vous mettent dans l'embarras, gagnez deux points de Ren.

o Amours tragiques

Vos amours ont une très forte personnalité et la fâcheuse tendance à se trouver du mauvais côté de la loi. Vous gagnez un point de Ren quand vous commencez une relation amoureuse, deux quand elle engendre des complications et quatre quand elle tourne au drame.

o Fraternité jurée

Vous êtes lié à la vie à la mort à un frère juré. Gagnez un point de Ren chaque fois que cette amitié entre en jeu, deux quand elle interfère avec l'enquête. Si votre frère est un autre Assistant, ces points peuvent être librement répartis entre vous. Votre proximité avec le Magistrat est bien connue et vous permet de facilement délier les langues. En dépensant un point de Ren, vous n'avez pas besoin d'un **levier** sur un témoin pour l'interroger car vos liens privilégiés en tiennent lieu.

CONDITIONS :PHYSIQUE : _____MENTALE : _____SOCIALE : _____

REN :

XP :