

LA MONTAGNE DE FEU

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans. Durée : 30 minutes.

CONTENU :

- 52 cartes :
 - 36 cartes " Disciple " :
 - 18 cartes " Événement "
- 4 pions " Xuanzhang "
- 4 marqueurs de couleur
- 1 piste de score

INTRODUCTION :

La " Montagne de feu " (ou " Mont infernal ") constitue un chapitre du " Voyage vers l'Ouest ", l'un des quatre grands romans de la littérature chinoise classique. Au cours de son voyage, le Moine Xuanzhang (aussi appelé " Tripitaka ") a été piégé par le Roi Bison Puissant et sa famille dans la Montagne de Feu. Les disciples de Xuanzhang doivent maintenant le protéger pour qu'il puisse continuer sain et sauf son Voyage vers l'Ouest.

DESCRIPTION DES CARTES :

Cartes " Disciple " :



Dragon
Cheval
(9
cartes)



Frère
Sableux
(9
cartes)



Moine
Cochon
(9
cartes)



Roi
Singe
(9
cartes)

Les 9 cartes de chaque Disciple sont réparties ainsi :

- 4 cartes valent + 1 point : 
- 3 cartes valent + 2 points : 
- 1 carte vaut + 3 points : 
- 1 carte vaut - 3 points : 

Cartes " Événement " :

" Famille du Roi Bison "



Roi
Bison
Puissant
(3
cartes)



Princesse
à
l'Éventail
de Fer
(3 cartes)



Garçon
Rouge
(8
cartes)

Salvatrice



Guan
Yin (2
cartes)

BUT DU JEU :

Marquer le plus de points à la fin du jeu. Chaque partie est constituée d'un certain nombre de Rounds en fonction du nombre de joueurs :

- A 2 joueurs, la partie dure 4 Rounds.
- A 3 joueurs, la partie dure 3 Rounds.
- A 4 joueurs, la partie dure 4 Rounds.

MISE EN PLACE DU JEU :

Chaque joueur prend un pion " Xuanzhang " et le marqueur de même couleur qu'il place sur la case " 0 " de la piste de score. Bien mélanger les 52 cartes entre elles pour former une pioche. Tirer ensuite plusieurs cartes l'une après l'autre et les poser face visible en 2 rangées adjacentes afin de former la Montagne de Feu. Le nombre de cartes par rangée est égal au nombre de joueurs. Ainsi, à 2 joueurs, on étale 2 cartes par rangée. A 3 joueurs, chaque rangée comportera 3 cartes. Enfin, à 4 joueurs, il y aura 4 cartes par rangée.

Lors de la formation de la Montagne de Feu, seules des cartes " Disciple " doivent être utilisées. Tant qu'une carte " Événement " est tirée, elle est défaussée puis remplacée par une autre carte. Lorsque la Montagne de feu est formée, les cartes " Événement " éventuellement défaussées sont remélangées dans la pioche. Chacun, en commençant par le 1^{er} joueur, place ensuite son pion " Xuanzhang " sur l'une des cartes constituant la " Montagne de Feu ". Une carte ne peut comporter qu'un seul pion.

Enfin, distribuer 3 cartes à chaque joueur qui constitueront sa " Main ".

DÉROULEMENT :

A son tour, un joueur doit effectuer les actions suivantes :

- Jouer une ou plusieurs cartes
- Déplacer son pion " Xuanzhang "
- Vérifier si le " Round " est terminé
- Piocher pour compléter sa Main

I. Jouer une ou plusieurs cartes :

Un joueur peut jouer une ou plusieurs carte(s) de sa Main, ou défausser de une à trois cartes " Événement ".

- Jouer une carte " Disciple " :

Une carte " Disciple " doit être posée contre une autre carte " Disciple " déjà présent dans la Montagne et la toucher horizontalement ou verticalement (pas en diagonale).

- Utiliser une carte de la " Famille du Roi Bison " :

- Jouer un " Roi Bison Puissant " :

Jouer une seule carte " Bison Puissant " permet de déplacer un pion " Xuanzhang " (peu importe à qui il appartient) de une à trois cartes. Jouer deux cartes " Bison Puissant " permet de déplacer un pion " Xuanzhang " de quatre à cinq cartes. Un pion " Xuanzhang " ne peut se déplacer qu'horizontalement ou verticalement (pas en diagonale). Au cours de son déplacement, un pion " Xuanzhang " peut passer par-dessus un autre pion, mais il ne peut pas s'arrêter sur une carte déjà occupée. De même, un pion " Xuanzhang " ne peut pas revenir sur la carte d'où il a commencé son déplacement à la fin de celui-ci. Si une seule carte " Bison Puissant " a été jouée, le propriétaire du pion ciblé doit aussitôt jouer une carte " Princesse à l'Éventail de Fer " ou une carte " Guan Yin " s'il désire annuler la carte " Bison Puissant ". Si deux cartes " Bison Puissant " ont été jouées, elles pourront être annulées si le propriétaire du pion ciblé joue aussitôt deux cartes " Princesse à l'Éventail de fer " ou **une seule** carte " Guan Yin ". Le propriétaire du pion ciblé ne pourra compléter sa Main qu'à la fin de son prochain tour.

- Jouer une “ Princesse à l’Éventail de Fer ” :

Jouer une carte “ Princesse ” permet de prendre une carte “ Disciple ” comportant un pion “ Xuanzhang ” et de les reposer tous les deux sur un autre emplacement. Il n’est pas possible de déplacer un pion ou une carte “ Disciple ” séparément, ni de séparer un pion de sa carte, ou une carte de son pion. Pour annuler cet effet, le propriétaire du pion “ Xuanzhang ” ciblé doit jouer une carte “ Roi Bison Puissant ”, ou une carte “ Guan Yin ” aussitôt après que la carte “ Princesse ” ait été jouée. Le propriétaire du pion ciblé ne pourra compléter sa Main qu’à la fin de son prochain tour.

- Jouer une carte “ Garçon Rouge ” :

Chaque carte “ Garçon Rouge ” comporte dans son coin inférieur droit une image d’un “ Disciple ”. Jouer une carte “ Garçon Rouge ” permet de défausser une carte “ Disciple ” correspondant à l’image de la carte jouée. Jouer deux cartes “ Garçon Rouge ” permet de défausser une carte “ Disciple ”, quelle qu’elle soit. Seule restriction : Une carte “ Disciple ” comportant un pion “ Xuanzhang ” ne peut pas être défaussée par le “ Garçon Rouge ”. N’importe quel autre joueur peut utiliser une carte “ Guan Yin ” pour annuler l’effet d’une ou deux cartes “ Garçon Rouge ” venant d’être jouée(s). Celui qui a joué une carte “ Guan Yin ” ne complètera sa main qu’à l’issue de son prochain tour.

Notes :

Lorsqu’une carte “ Famille du Roi Bison ” a été jouée, elle est défaussée, qu’elle ait pu appliquer son effet ou qu’elle ait été annulée.

Les cartes “ Disciple ” doivent toujours rester contiguës. Une carte de la “ Famille du Roi Bison ” ne peut pas être jouée si son application a pour résultat de diviser la “ Montagne de Feu ” en plusieurs groupes de cartes discontinus.

II. Déplacer son pion “ Xuanzhang ” :

Le joueur peut maintenant déplacer son pion “ Xuanzhang ” d’une seule carte horizontalement ou verticalement (pas en diagonale). Rappel : Une carte “ Disciple ” ne peut comporter qu’un seul pion “ Xuanzhang ” sur elle.

III. Vérifier si le Round est terminé :

Le Round est terminé si l’une des deux conditions suivantes est remplie :

- a. Un pion “ Xuanzhang ” se trouve à l’intersection d’une suite horizontale de quatre cartes “ Disciple ” adjacentes et d’une suite verticale de quatre cartes “ Disciple ” adjacentes. Chaque suite doit comporter un exemplaire de chaque carte “ Disciple ” (la carte sur laquelle le pion “ Xuanzhang ” est posé est commune aux deux suites). Le pion “ Xuanzhang ” qui figure à l’intersection des deux suites peut ne pas appartenir au joueur qui vient de terminer le Round (ce sera en particulier le cas s’il a utilisé une carte “ Famille du Roi Bison ”). Il peut y avoir d’autres pions “ Xuanzhang ” sur les cartes appartenant aux deux suites qui se croisent.
- b. Il n’y a plus de cartes dans la pioche.

Lorsqu’un Round est terminé, on passe au décompte des points (voir plus bas)

IV. Compléter sa Main :

Si le Round n’est pas terminé, le joueur dont c’est le tour pioche jusqu’à avoir trois cartes en Main.

DÉCOMPTE DES POINTS :

Lorsqu'un round est terminé, chacun calcule les points qu'il a gagnés en fonction de l'emplacement de son pion "Xuanzhang".

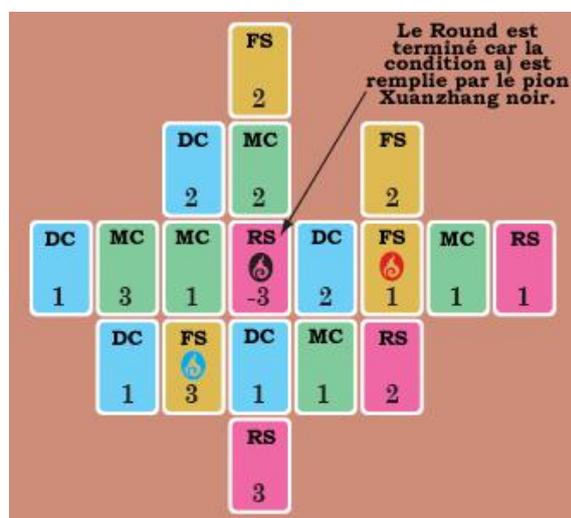
Si le Round s'est terminé car la condition a) s'est produite, le propriétaire du pion "Xuanzhang" se trouvant à l'intersection des deux suites additionne les points figurant sur les cartes "Disciple" appartenant aux deux suites, et marque deux fois les points de la carte "Disciple" qui se trouve à l'intersection. Les autres joueurs marquent leurs points comme si la condition b) s'était produite pour terminer le Round.

Si la condition b) s'est produite, chaque joueur additionne les points d'une suite horizontale et d'une suite verticale se croisant sur la carte "Disciple" où se trouve leur pion "Xuanzhang". Chaque suite peut comporter jusqu'à quatre cartes adjacentes, du moment qu'un "Disciple" ne figure pas en double dans la suite. La carte "Disciple" à l'intersection des deux suites n'est décomptée qu'une seule fois.

Lorsqu'il est possible de créer plusieurs suites de cartes "Disciple" se croisant, et donc, de varier le nombre de points rapportés, on doit choisir l'intersection de suites qui rapporte le plus de points.

Les scores sont reportés sur la piste et additionnés au(x) score(s) précédent(s). Si un joueur obtient à la fin d'un Round un score négatif, on considère que son score pour ce Round est de zéro.

Exemple de Décompte à la fin d'un Round :



DC : Dragon Cheval **MC** : Moine Cochon
FS : Frère Sableux **RS** : Roi Singe

Le joueur noir, qui a terminé le Round (Condition a), marque 1 point pour la ligne (MC : +1 ; RS : -3 ; DC : +2 ; FS : +1) et 2 points pour la colonne (FS : +2 ; MC : +2 ; RS : -3 ; DC : +1). Son total est de +3 points.

Note : Comme son pion "Xuanzhang" a terminé le Round (condition a), le joueur noir marque 2 fois les points de la Carte "Disciple" où se trouve son pion.

Le joueur rouge marque 5 points pour sa ligne (DC : +2 ; FS : +1 ; MC : +1 ; RS : +1) et 2 points pour sa colonne (RS : +2 ; on ne recompte pas les points de FS en intersection). Son total est de +7 points.

Le joueur Bleu marque 7 points pour sa ligne (FS : +3 ; DC : +1 ; MC : +1 ; RS : +2) et 3 points pour sa colonne (DC : +2 ; MC : +1 ; FS en intersection n'est pas recompté). Son total est de + 10 points.

Le joueur bleu gagne donc le Round.

FIN DU JEU :

Lorsque le nombre de Rounds correspondant aux nombres de joueurs a été joué, le jeu se termine et celui qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

RÈGLE OPTIONNELLE :

Jusqu'à deux pions "Xuanzhang" peuvent être placés en cours de jeu sur une même carte "Disciple". Cependant, le Round ne peut pas être terminé avec la condition a) si une intersection entre deux suites est occupée par deux pions. Il faut que cette intersection soit occupée par un seul pion.

Présentation des personnages du “ Voyage vers l’Ouest ” (“ Xiyouji ”) :

- **Xuanzhang :**

Aussi appelé “ Tripitaka ”. Ce moine bouddhiste est un des personnages principaux du “ Voyage vers l’Ouest ”. Personnage honnête et droit, rempli de compassion, il fera tout pour trouver les « Rouleaux des Écrits Bouddhiques du Grand Véhicule » et ainsi, accomplir la mission que la Déesse Guan Yin lui a confiée.

Le plus grand défaut de Xuanzhang est sa crédulité : Il ne peut tout simplement pas concevoir que derrière une apparence humaine puisse se dissimuler un terrible démon maléfique, ce qui l’a conduit à de multiples reprises dans des situations périlleuses, dont Sun Wou-Kong a parfois bien du mal à le tirer.

Le personnage de Xuanzhang a réellement existé. Il a voyagé pendant près de dix-sept ans (629-645 après JC) entre la Chine, l’Asie centrale, l’Inde et le Sri Lanka, puis est revenu avec les écrits du Grand Véhicule et les a traduits de l’indien au chinois. Ce voyage a frappé les esprits en raison de sa durée et du fait que Xuanzhang soit revenu sain et sauf avec les écrits qu’il s’était promis de ramener.

- **Sun Wou-Kong, le “ Roi Singe ” :**

Né d’un œuf de pierre sur la “ Montagne des fleurs et des Fruits ” (“ Hua Guo Shan ”), le “ Singe de Pierre ” devint “ Roi Singe ” (“ Mei Houwang ”) après avoir découvert la “ Grotte au store de perles d’eau ” (“ Shui Liang Dong ”), puis reçut le nom de “ Sun Wou-Kong ” (“ Celui qui comprend la Vacuité ”) lorsqu’il se rendit auprès du Patriarche Subodhi pour apprendre la magie taoïste. Cet enseignement a conféré de très grands pouvoirs à Sun Wou-Kong, parmi lesquels la connaissance de 72 transformations, la possibilité de voyager sur un nuage et la capacité de survivre sans dommage dans l’eau ou le feu. Son apprentissage lui permit aussi de se rendre aux Enfers, de rayer son nom du Grand Livre du Dieu de la Mort et de devenir ainsi immortel.

Un jour, Sun Wou-Kong se mit à la recherche d’une arme digne de lui. Sa quête le conduisit au palais du Roi-Dragon de la Mer Orientale qui se mit en quatre pour le satisfaire en lui proposant quantité d’objets magiques. Sun Wou-Kong ne fut toutefois satisfait qu’après avoir maîtrisé les pouvoirs du “ Bâton à exaucer les vœux muni d’anneaux ” (Ruyi Jingu Bang ”), un artefact d’une puissance inouïe capable de changer de taille (Lorsque Sun Wou-Kong ne s’en sert pas, il transforme le Bâton en aiguille et le cache derrière son oreille). Cet exploit terrifia le Roi-Dragon et sa cour, personne depuis Yu le Grand n’ayant eu le pouvoir de manier ce Bâton.

Devenu vaniteux et arrogant, Sun Wou-Kong sema alors le chaos dans le ciel et sur la terre, à un point tel que l’Auguste de Jade (“ Yuhuang Shangdi ”) résolut de le punir. Mais la puissance du Roi Singe était si grande que rien ne pouvait le tuer ou l’emprisonner. L’Auguste de Jade fit alors appel au Bouddha qui transforma sa main en montagne (le “ Mont des cinq éléments ”) et la laissa tomber sur Sun Wou-Kong, l’emprisonnant pour 500 ans.

Les 500 ans écoulés, Sun Wou-Kong a été libéré du Mont des cinq éléments par Xuanzhang sur la volonté de Guan Yin. Mais sa captivité n’avait pas modifié le comportement violent du Roi Singe, ce qui terrifiait Xuanzhang. Guan Yin piégea alors Sun Wou-Kong en le poussant à ceindre sa tête d’un Diadème magique qui rétrécit tant qu’une certaine incantation est prononcée, causant ainsi de terribles maux de crâne à son porteur. Le Diadème étant inamovible, le Roi Singe dut définitivement obéir à Xuanzhang et devint ainsi son 1^{er} disciple.

Sun Wou-Kong présente un caractère très contrasté : Personnage rusé et intelligent, il peut aussi être mesquin et moqueur (en particulier vis-à-vis de Zhu Bajie). Comme ses réactions à l’encontre des ennemis de son maître le prouvent, il n’a jamais réellement renoncé à son tempérament violent, ce qui constitue une source majeure de conflits avec Xuanzhang : Lorsque Sun Wou-Kong attaque un démon déguisé en humain pour protéger son maître, celui-ci ne comprend jamais l’attitude de son disciple et le punit sévèrement. Cependant, Sun Wou-Kong parvient chaque fois à prouver à Xuanzhang que son attaque était justifiée, l’être que le moine avait pris pour un humain inoffensif se révélant toujours démon maléfique. Cette preuve est notamment apportée lorsque le Roi Singe a dû déployer des trésors d’ingéniosité pour délivrer son maître du danger où sa crédulité l’a conduit.

- **Zhu Bajie, le “ Moine Cochon ” :**

Personnage burlesque, Zhu Bajie (le “ Cochon aux huit vœux ”), aussi appelé Zhu Wuneng (“ Celui qui comprend la Force ”) a la forme d’un porc car lorsqu’il fut banni de la cour céleste, son esprit s’égara dans le ventre d’une truie. Zhu Bajie était un haut dignitaire de la cour céleste, titulaire de la charge de “ Maréchal de la Canopée Céleste ” (“ Tianpeng Yuanshuai ”) ; il fut exilé en raison de son ivrognerie qui l’amena à mal se conduire avec la Déesse de la Lune. Lorsque Xuanzhang et Sun Wou-Kong le rencontrent, il a pris en otage une jeune femme et quasiment ruiné sa famille. Sun Wou-Kong réussit à le battre et à le convaincre de se joindre à eux. Zhu Bajie devient ainsi le 2^{ème} disciple de XuanZhang.

Zhu Bajie est sournois, lâche, gourmand et jaloux (surtout du Roi Singe). C’est cependant un bon combattant, qui connaît 36 transformations, et se sert d’une arme appelée : “ Râteau à neuf dents ” (“ Jiuchi-Dingpa ”). Sa loyauté, quoique non exempte de malice, l’amène à aider très souvent Sun Wou-Kong pour sauver leur maître.

- **Sha Wujing, le “ Frère Sableux ” :**

Personnage mineur du roman, Sha Wujing (“ Celui qui comprend la Pureté ”) était un monstre vivant au bord de la “ Rivière de Sable ” (Liusha-He ”), tuant et dévorant les passants. Lui aussi exilé par l’Auguste de Jade (Il avait brisé un vase de très grande valeur), Sha Wujing était à l’origine “ Général chargé du Lever de Rideaux ” (“ Juanlian Dajiang ”). Lorsque Xuanzhang, Sun Wou-Kong et Zhu Bajie arrivèrent au bord de la “ Rivière de Sable ”, Sha Wujing les attaqua. Sun Wou-Kong et Zhu Bajie ripostèrent, mais aucun camp ne réussit à prendre l’avantage. La situation s’enlisant, Guan Yin sépara les protagonistes et rappela à Sha-Wujing que sa conduite passée pourrait être pardonnée s’il suivait et protégeait Xuanzhang. Sha-Wujing devint ainsi son 3^{ème} disciple.

Sha-Wujing, quoiqu’ayant une personnalité effacée, est un être loyal, gentil et bon (depuis qu’il s’est repenti de sa vie de criminel). C’est le disciple le moins puissant des trois (il ne maîtrise que 18 transformations), mais il ne recule jamais lorsqu’il s’agit de défendre son maître ou ses amis. Son arme est appelée : “ Bèche au Croissant de Lune ” (“ Yueyuashan ”) ou “ Bèche du Moine ”.

- **Aorun, le “ Dragon-Cheval ” :**

Fils du Roi-Dragon de la Mer Occidentale, on sait très peu de chose sur cet être. Guan Yin le rencontra alors qu'il était pendu par le cou et la queue au ciel pour avoir incendié par erreur le palais de son père et avoir détruit toutes les Perles de Sagesse du royaume, ce qui fit croire au Roi-Dragon qu'il s'agissait d'une tentative de rébellion. Comme le dragon attendait son exécution, la Déesse lui promit la liberté s'il consentait à servir de monture à Xuanzhang lorsqu'il passerait. Le dragon dévora le cheval de Xuanzhang, puis se métamorphosa en un splendide étalon. Xuanzhang put ainsi continuer son voyage.

- **Niu Mo Wang, le “ Roi Bison Puissant ” :**

Ce personnage est un “ Yaoguai ” (Démon). C'est plus précisément un “ Roi-Démon ” (“ Mo Wang ”) avec une tête de taureau (“ Niu ”), que la traduction française qualifie bizarrement de “ Roi Bison ”. Ce personnage est un ancien frère de sang de Sun Wou-Kong, qu'il a connu à l'époque où le Roi Singe résidait sur la “ Montagne des Fleurs et des Fruits ” et n'avait pas été emprisonné par le Bouddha.

Bison Puissant est le maître de la Montagne de feu, il combat Xuanzhang et ses disciples pour venger la mort de son fils, le “ Garçon Rouge ”, ainsi que l'humiliation de sa femme, la “ Princesse à l'Éventail de Fer ”, trompée par Sun Wou-Kong. Il faudra l'intervention des armées de l'Auguste de Jade et du Prince Nezha pour que Bison Puissant soit vaincu et permette à Xuanzhang de poursuivre sa quête en éteignant les flammes du “ Mont infernal ”.

- **Tie Shan Gongzhu, la “ Princesse à l'Éventail de fer ” :**

Aussi appelée “ Yaksha ”, elle est l'épouse du Roi Bison Puissant et la mère du Garçon Rouge. Sun Wou-Kong vient la voir lorsque Xuanzhang et ses disciples ne peuvent franchir la “ Montagne de feu ”. En effet, Yaksha possède un éventail de fer magique qui peut éteindre le feu du “ Mont infernal ” ou expédier un ennemi à l'autre bout du pays en un clin d'œil. Yaksha vit séparée de son mari car celui-ci l'a délaissée pour une femme-renard. Lorsque Sun Wou-Kong veut lui emprunter l'éventail, Yaksha l'attaque en raison de son rôle dans la mort du Garçon Rouge. Sun Wou-Kong riposte, mais les deux adversaires étant de forces égales, il n'y a ni vainqueur, ni vaincu. Sun Wou-Kong est obligé d'utiliser ses pouvoirs de transformation et d'accepter l'aide de Zhu Bajie pour parvenir à voler son éventail à Yaksha. Lorsque Bison Puissant fut capturé et que Sun Wou-Kong eut utilisé l'éventail pour éteindre définitivement la “ Montagne de feu ”, Yaksha promit de s'amender et Sun Wou-Kong lui rendit son bien.

- **Hong Hai Er, le “ Garçon rouge ” :**

Le “ Garçon Rouge ” est le fils de Bison Puissant et de Yaksha. C'est le 1^{er} membre de la famille du Roi Bison que Xuanzhang et ses disciples rencontrèrent lors de leur voyage. Le Garçon Rouge possède la possibilité de cracher un feu inextinguible (“ Sanmei Zhenhuo ”) par ses yeux, ses narines et sa bouche. Alors que Sun Wou-Kong et le Garçon Rouge se battaient l'un contre l'autre dans une forêt, ils furent momentanément séparés. Le Garçon Rouge découvrit alors un trône identique à celui de la déesse Guan Yin. Le Garçon Rouge s'assit dessus en imitant ironiquement la posture de méditation de la Déesse. C'est alors que des épées et des hallebardes sortirent de l'objet, blessèrent grièvement le Garçon Rouge et l'empêchèrent de s'échapper. Le Garçon Rouge demanda pardon à Guan Yin, qui le libéra alors du trône piégé et soigna ses blessures en échange de sa promesse de devenir son disciple et de renoncer à la violence. Le Garçon Rouge fit semblant d'accepter, mais lorsque Guan Yin le libéra, il voulut l'attaquer. Guan Yin lança alors un sort qui créa un diadème (semblable à celui de Sun Wou-Kong) et quatre bracelets qui se fixèrent sur la tête, les poignets et les chevilles du Garçon Rouge. Celui-ci fut alors totalement immobilisé et dut obéir à Guan Yin. Il reçut alors le nom de “ Shancai ” et devint “ Gardien Assistant du Trésor Céleste ”. Ses parents crurent que Sun Wou-Kong avait tué leur fils, et refusèrent d'envisager sa conversion au bouddhisme.

- **Guan Yin, la Déesse de la Compassion :**

Personnage masculin en Inde (il s'agit du Bodhisattva Avalokitesvara, “ le Seigneur qui Observe ”), Guan Yin est apparue en Chine au fur et à mesure que le bouddhisme gagnait en influence et a joué un rôle de premier plan à partir de la dynastie des Song (960-1279 après JC). La Déesse de la Compassion est invoquée dans toutes les circonstances graves de la vie, ainsi que pour protéger les enfants et les vieillards. Dans le “ Voyage vers l'Ouest ”, Guan Yin est toujours accompagnée de son fidèle disciple Hui-An. C'est elle qui est à l'origine du Voyage lorsqu'elle révèle à Xuanzhang l'existence des “ Rouleaux des Écrits du Grand Véhicule ” (ou : “ Tripitaka ”, expliquant le surnom de Xuanzhang) et qui lui trouve cheval et disciples pour l'aider dans son voyage. Sun Wou-Kong lui parle souvent de manière très insolente, mais reconnaît facilement que sans son aide, il n'aurait pas réussi à amener son maître sain et sauf au Paradis Occidental où se trouvent les Écrits. En outre, les disciples de Xuanzhang et son cheval savent pertinemment que sans Guan Yin, ils seraient tous morts tôt ou tard et leurs âmes auraient fini en enfer sans espoir d'en sortir. Elle leur a donné à tous une nouvelle chance de se racheter et par conséquent, ils lui sont tous reconnaissants de sa bonté.

Guan Yin est souvent représentée en état de méditation, vêtue de blanc. L'une de ses mains tient une bouteille d'Eau qui Purifie d'où sort une branche de saule, l'autre effectue un geste bouddhique de protection.