



Qin

*Les Royaumes
combattants*

LES ROYAUMES COMBATTANTS

GÉOGRAPHIE

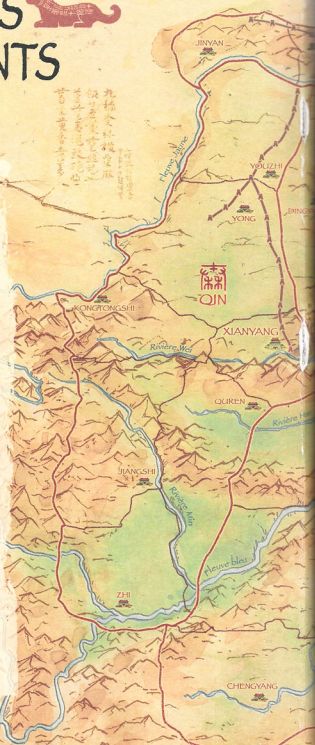
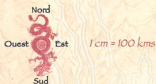
-  Plaines Fertiles
-  Fleuves et Rivières
-  Montagnes
-  Plateaux Rocheux et Déserts

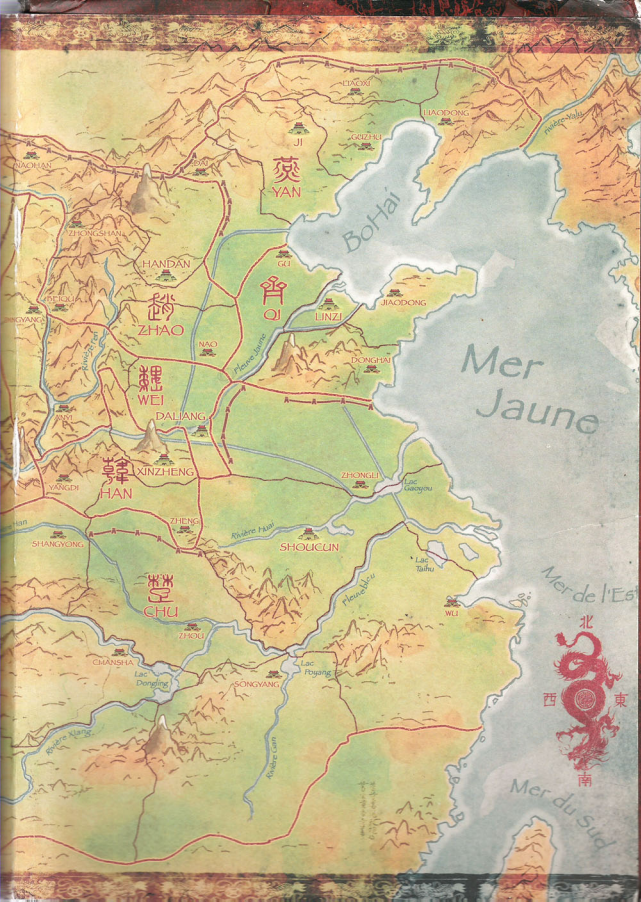
LES 5 MONTS SACRÉS

-  Hengshan (Mont du Nord)
-  Huangshan (Mont du Sud)
-  Songshan (Mont du Centre)
-  Taishan (Mont de l'Est)
-  Huashan (Mont de l'Ouest)

POLITIQUE

-  Canaux
-  Murailles
-  Capitales de Royaumes
-  Capitales de Commanderies
-  Frontières de Royaumes
-  Frontières de Commanderies







Crédits

*Idee originale et
conception du système*
Florrent et Neko

Maquette
Florrent

Direction éditoriale
Neko

Textes
Romain d'Huissier, Kristoff, Neko,
Pierre Buty et Florrent

Relecture
Jérôme Larré, Romain d'Huissier
Laurent Bramardi et Neko

Couverture
Aleksi Briclot et Florrent

Illustrations intérieures
Aleksi Briclot, Anne Rouvin,
Marc Simonetti, Olivier et Stéphane Péru,
Jaouen et Christian Naits

Éléments graphiques
Aleksi Briclot

Carte
Bertrand Bès

Testeurs principaux

Thomas Bieber, Claire Sanchez, Benjamin
Roques, Maxime Andrieux, Bernard, Clement
Lenhof, Florian Coquart, Rodolphe
Chambonnaud, Loïc Gonidec, Pierre Buty,
Gilles Segues, Cyril Dindart, Laurent-Olivier
Boulangier et Willy Dhellemmes.

Remerciements de toute l'équipe à Gilles
Segues notre MJ testeur-bêta et à Jérôme Larré

Romain d'Huissier tient à remercier : Ghislain
"Mutantmaker" Morel, Florent "Aemon"
Vicente, Sébastien "Aiguilleur manchot"
Neyrinck et Hida Yukan

Neko tient à remercier tout particulièrement
Romain d'Huissier, collaborateur patient,
érudit et prolifique sans qui cette aventure
n'aurait jamais été possible. Merci ms'ieu !

Qin est édité par le 7ème Cercle SARL
titre et marque déposés.
© 2005 Le 7ème Cercle
Tous droits réservés.
Le 7ème Cercle - 60 rue du Hâ
33000 Bordeaux
<http://www.7emecercle.com>
<http://www.nekocorp.fr>

Petit guide de prononciation

Bien que le chinois antique parlé au temps des Royaumes combattants soit relativement différent du mandarin moderne, il a été choisi dans le cadre de Qin d'utiliser le pinyin, système officiel de transcription du chinois en alphabet latin. Voici un rapide guide de prononciation de certains phonèmes :

- G- se prononce toujours Gu- même devant une voyelle
- Q- se prononce Tch-
- U- se prononce Ou- sauf avant et après N- et après Q- et J- où il se prononce U-
- Sh- se prononce Ch-
- X- se prononce Hs-
- Z- se prononce Dz-
- Zh- se prononce Dy-

Généralement, toutes les voyelles d'un mot se prononcent : ainsi Ai- donnera le son « aille ».

Sommaire

Introduction	4	Religions et Superstitions	110	Les Arts martiaux	204
La Naissance de Cœur de Jade	4	Le Taoïsme	110	Les Manœuvres de combat	204
Qin, le jeu de rôle	9	Les voies ésotériques du Taoïsme	113	Ce que sont les Manœuvres	204
Qu'est-ce que le jeu de rôle ?	9	Le panthéon céleste	115	La liste des Manœuvres	205
		La religion populaire	118		
		Le Feng Du	119		
Histoire du Ciel et de la Terre	10	Les Guo Long	122	La Magie	212
La Naissance du monde	10	La Secte du Ciel incliné	124	La Magie dans les Royaumes Combattants	212
Les Dix mille êtres et choses	10	Chronologie	128	Nature de la Magie	212
Les Trois Augustes	12			Ceux qui pratiquent la Magie	213
Les Cinq Souverains et la première dynastie	12	Les personnages pré-tirés	129	Utiliser la Magie	213
La dynastie Yin	13			La Magie et les Taos	213
La dynastie des Zhou de l'Ouest	14	Le Personnage	146	Les voies ésotériques	214
Les Printemps et les Automnes	15	La création du personnage	146	L'Alchimie externe	214
Les Royaumes Combattants	16	Les archétypes	147	L'Alchimie interne	222
		Aspects	151	La Divination	228
Les Royaumes combattants	18	Dons et Faiblesses	152	L'Exorcisme	233
Administration et bureaucratie	18	Talents	156	Le Bestiaire	241
Armées et guerres	23	Les Aspects secondaires	161	Faune du Zhongguo	241
Le Qin	26	Le Chi	161	Les créatures surnaturelles	242
Le Qi	34	Défense passive	161	Les pouvoirs des créatures	246
Le Zhao	39	Le Souffle vital	161		
Le Chu	44	Renommée	162	Expérience et Renommée	249
Le Yan	49	Les Taos	162	L'expérience	249
Le Wei	54	Les Manœuvres de combat	163	Gagner de l'expérience	249
Le Han	58	La Magie	164	Utiliser son expérience	250
		Exemple de création de personnage	165	La Renommée	252
				Le personnage et sa Renommée	252
La vie dans les Royaumes combattants	62	Les Règles	168	Être reconnu	255
La famille	62	Le système de jeu	168	Vivre au quotidien dans les Royaumes combattants	258
Les mœurs	64	Le Dé Yin/Yang	168	L'équipement	258
Les conventions sociales	67	Les Tests	169	Les armes	258
Les coutumes vestimentaires	68	Résultats particuliers	172	Les boucliers	260
L'art culinaire	69	Utiliser le Chi	173	Les armures	260
La santé	72	Utiliser les Taos	174	Les objets du quotidien	261
Le travail	75	Le temps dans un combat	175	L'équipement à la création du personnage	263
Les loisirs	78	Les distances de combat	176	Les services	263
Les arts	80	Le déroulement d'un tour de combat	176	Voyager dans le Zhongguo	265
Les habitations	82	Les dégâts et malus	180		
Voyager au sein des Royaumes	85	Utiliser les Taos en combat	182	Mettre en scène la Chine des Royaumes combattants	266
La criminalité	87	Utiliser les Manœuvres de combat	182	Un univers cinématographique	266
L'almanach	88	Gestion des PNJ	183	Une terre de paradoxes	266
		Règles optionnelles	184	De l'action haute en couleur	268
Jiang Hu - Les Arts martiaux	92	Blessures et soins	185	Aventures dans les Royaumes combattants	270
Les origines du monde des arts martiaux	92	Perdre son Souffle vital	185		
Ceux qui vivent en marge...	94	Récupérer son Souffle vital	188	Scénario : Vers un monde de forêts et de lacs	272
Les lois et traditions du monde des arts martiaux	96	Récupérer son Chi	189	Feuille de personnage	285
Clans et factions	101	Les Taos	191	Lexique	287
		Les Taos, les lois de l'univers	191	Inspiration	288
Les cent écoles de pensée	104	Les Niveaux de Maîtrise	192		
Le confucianisme	104	Utiliser les Taos	192		
Le légisme	106	Les Taos et le Chi	192		
Le mohisme	108	Les différents Taos	192		



Introduction



4

La Naissance de Cœur de Jade

Trois jours.

Cela faisait maintenant trois jours qu'elle fuyait à travers une forêt sauvage et jaunie qu'elle ne connaissait pas. Trois jours à s'écorchier les pieds et les mains sur des pentes abruptes et des sols traîtres. Trois jours durant lesquels Su Yi n'avait trouvé que quelques fruits et racines à se mettre sous la dent, et de l'eau de pluie pour se désaltérer. Trois jours et ils étaient toujours à ses trousses, suivant sa piste comme des chiens enragés, leurs armes de fer cliquetant sur les cuirasses de cuir.

Mais elle n'avait plus peur. L'épuisement avait eu raison de ses frayeurs et désormais, il ne restait en Su Yi qu'une froide détermination. Avancer encore et encore, fuir droit devant elle pour les semer enfin. Son dernier espoir.

Trois jours auparavant, elle avait tué l'un d'eux. Un coup de chance assurément. En combat singulier, la frêle jeune fille de quinze ans n'aurait eu aucune chance contre les terribles membres de la garde personnelle de Poing de Bronze, les mercenaires les plus cruels au service du roi du Zhao. Le grand Royaume n'était qu'à une journée de cheval au nord, mais la paix régnait actuellement dans cette région frontalière.

Les mercenaires étaient apparus au matin, venant de l'Est. Leurs froides silhouettes et celles de leurs chevaux puissants se découpaient dans l'aube rouge. Le vieux chef du village avait accouru pour les accueillir. La petite communauté paysanne qu'il dirigeait servait fidèlement le Roi du Wei, payait chaque année l'impôt et n'avait jamais soulevé la moindre protestation contre son monarque. Mais ces hommes n'étaient pas vraiment des soldats du Zhao et leur rudesse trahissait des vétérans de nombreuses guerres, soudards sans scrupules et sans foi. Le vieil homme avait été le premier à mourir, une lance fichée en pleine poitrine.

En quelques minutes, le village était en feu et les maisons de terre et de paille s'embrasaient comme des torches. La terreur et la panique gag-

naient les paysans sans défense. Su Yi se souvenait encore des cris mêlés des bêtes et des gens affolés, de la peur et de l'incompréhension qu'elle lisait dans leurs regards. Sanglés dans leurs armures rouges, au milieu du tumulte et de la fumée, elle avait pensé que le Feng Du ouvrait ses portes et déversait ses hordes damnées sur sa maison. Les soldats tuaient les hommes, un sourire aux lèvres, abattaient leurs sabres sanglants, rugissant comme des démons. Il ne leur fallut que quelques minutes pour achever leur sinistre besogne. Ils rassemblèrent ensuite les survivants, femmes, enfants et vieillards au cœur du village en proie aux flammes. Au moment de l'attaque, Su Yi puisait de l'eau au puit pour la toilette du matin. À peine le corps du vieil homme avait-il touché le sol qu'elle courait déjà se cacher au milieu de l'enclos des cochons. Dans la boue nauséabonde, parmi les animaux paniqués qui menaçaient de la piétiner, elle avait rampé jusqu'à leur abri de pierres disjointes. De là, elle avait assisté au massacre de son père et de ses deux frères. Ju, son cadet dont elle aimait tant le sourire et la voix chantante, avait tenté de résister, armé d'un pauvre râteau de bois. Sa tête avait roulé à quelques mètres de la cachette de l'adolescente. L'un de bandits descendu de sa monture y avait par jeu donné un coup de pied. Su Yi s'était mordu la lèvre jusqu'au sang afin de ne pas crier, hurler de peur et de chagrin et trahir ainsi sa présence. Des larmes coulaient sur ses joues crasseuses, et en chassaient la boue immonde. Des spasmes secouaient tout son corps : le monde s'écroulait autour d'elle. Elle priait l'Empereur du Ciel pour que tout cela ne soit qu'un cauchemar. Un porc s'approcha doucement d'elle, renifla ses longs cheveux tressés et poussa un grognement strident, indigné de cette présence en son refuge. Son destin était scellé.

Aussitôt, deux des soudards se précipitèrent vers sa cachette. Elle tenta de s'enfuir, mais glissa dans la boue moite et collante, chute lourde dans la fange. Ils se saisirent d'elle sans ménagement, la tirant par ses tresses, l'obligeant à avancer à genoux, humiliée, jusqu'au milieu du village. Là, ils rirent d'elle et de son visage crotté. Su Yi aperçut parmi les autres villageois apeurés sa mère et sa jeune sœur enlacées. Un sentiment de rage l'envahit et elle se redressa subitement, se jetant sur l'un des soldats. Elle le mordit au visage comme une bête sauvage acculée. L'homme était trop fort pour elle et elle se retrouva rapidement repoussée au sol. Ils la battirent alors à coups de pieds et de bâtons. Su Yi pensa qu'ils allaient la tuer, et parfois, elle se dirait par la suite que cela eût été préférable.

Elle passa le reste de la journée aveuglée par un voile opaque de souffrance physique et morale. Elle se perçut vaguement le bûcher où ils jetèrent les enfants mâles et les vieillards, l'odeur abjecte des corps carbonisés, les pleurs et les cris des femmes de son village. Elles n'étaient plus qu'une trentaine, destinées à rejoindre les bordels de quelque ville de garnison. Les mercenaires pillèrent méthodiquement le hameau, vidèrent les greniers et remplirent leurs besaces de cuir craquelé des rares objets de valeur qu'ils trouvèrent. Ils incendièrent même le temple de Shen Nong puis firent monter leurs captives aux pieds et aux mains entravés par des cordes rugueuses dans de lourds chariots aux roues cerclées de bronze. Su Yi releva péniblement la tête et jeta un dernier regard vers ce qui avait été son seul foyer.

Elle pensa alors qu'elle venait de mourir.

...

La journée passa dans les brumes de son cauchemar.

Pétrie de douleur, les cahots du chariot où elle gisait en compagnie de neuf autres femmes de son village réveillaient dans son corps des pics de souffrances. La soif et ses muscles endoloris lui hurlaient qu'elle était encore vivante. Mais tout autour d'elle, Su Yi ne percevait que l'odeur âcre de la fumée du bûcher qui avait imprégné leurs cheveux et les sanglots de ses compagnes d'infortune. Dehors, les soudards échangeaient des rires gras et des plaisanteries vulgaires. La jeune fille retombait parfois dans une bienheureuse inconscience, mais à son réveil, la dure réalité la blessait à nouveau. Lorsque le soleil pâle de l'automne déclina derrière les frondaisons de la forêt qui bordait son village au nord, le convoi fit halte un peu en retrait de la route.

Toujours attachées, les captives reçurent un maigre bol de soupe pour toute nourriture. Les mercenaires, une trentaine compta Su Yi, établirent un bivouac de fortune. Autour d'un large feu, ils commencèrent à boire à même la cruche un mauvais vin dont les relents acides remontaient jusqu'aux chariots. Au bout d'une heure, la plupart portaient déjà sur leurs visages empourprés les stigmates de l'ivresse. Ils parlèrent alors de prendre un peu de bon temps ; après tout, les prisonnières finiraient bientôt vendues dans un quelconque bordel, autant en profiter dès maintenant, ricanèrent les plus ivres d'entre eux. Malgré leurs suppliques, ils s'em-



parèrent de trois des femmes et les emmenèrent vers les buissons les plus proches. Su Yi se sentit saisie par le dos de son chang pao crasseux et violemment tirée en arrière. Les pieds entravés, elle s'affaissa lourdement sur le sol, et le choc lui arracha un petit gémissement entre ses dents serrées. Mais lorsque la main de l'ivrogne s'approcha de son visage, à nouveau Su Yi sentit monter en elle cette force sauvage. L'adolescente planta vigoureusement ses dents dans la paume dénudée et le soldat poussa un hurlement de douleur et de surprise. D'un coup de poing de sa main libre, il la frappa au visage, ouvrant largement sa pommette délicate. Elle lâcha aussitôt prise et retomba dans l'herbe humide, presque détachée. Elle entendit l'homme pousser un juron et dégainer son sabre.

C'est alors qu'elle aperçut la femme en noir. Elle semblait surgir de nulle part. De son corps gracile enveloppé dans des voiles vaporeux, on pouvait deviner sa peau pâle et ses seins ronds. Un long manteau à capuchon couvrait ses épaules et sa tête, masquant le haut de son visage et ne laissant apparaître que quelques mèches de cheveux d'un noir brillant. Brodées sur l'un des côtés du vêtement, les armes honnies de Poing de Bronze. Relevant la tête, Su Yi devinait plus qu'elle ne voyait la bouche fine aux lèvres pourpres et les traits délicats de la jeune femme. Ses pieds nus semblaient n'effleurer qu'à peine l'herbe grasse et des bracelets d'or tintaient autour de ses chevilles et de ses poignets. Su Yi remarqua les ongles de la jeune femme, longs et verts, brillants comme le jade le plus pur. Elle embaumait le jasmin.

Le mercenaire brandissait déjà son sabre au-dessus de la tête de l'adolescente, mais un ordre ferme de la femme arrêta son geste. Sa voix était rauque et autoritaire, elle semblait habituée à ce qu'on lui obéisse. L'homme recula immédiatement et Su Yi crut discerner de la peur sur sa face avinée. La mystérieuse femme s'approcha d'elle et, sous le capuchon de son manteau noir, semblait l'observer.

« Cette fille porte la Marque. Nul ne doit la toucher. Elle appartient à ton maître. » Le capuchon d'ombre se tourna vers le soudard. « Tu ne voudrais pas encourir la fureur de ton seigneur, n'est-ce pas ? Ni la mienne ? »

L'homme balbutia quelques mots incompréhensibles, tremblant de peur. Les autres mercenaires s'étaient figés sur place et regardaient la scène, avec dans les yeux le même effroi. La femme se détourna et commença à s'éloigner.

« Il y a une clairière et une mare à une centaine de mètres au sud. Conduis-la, qu'elle puisse se laver un peu. Elle pue. »

• • •

« Je ne peux pas retirer mes vêtements les mains attachées. »

Tout en lissant sa moustache grasseuse, l'homme lui jeta un regard méfiant. Il l'avait poussée du bout de son sabre à travers les buissons touffus, jusqu'à un trou d'eau disparaissant à moitié sous les feuilles mortes qui flottaient mollement à sa surface. Su Yi avait perçu de sa crainte, elle ne savait qui pouvait bien être la femme étrange, mais elle occupait certainement une place de choix dans la hiérarchie des mercenaires de Poing de Bronze. Une sorcière peut-être, ou pire, un Emo. Cela expliquerait sans doute la sauvagerie avec laquelle ces hommes avaient attaqué son village. Su Yi ignorait totalement ce que la femme en noir avait voulu dire. Quelle marque ? Et que lui voulait Poing de Bronze ? Elle ne l'avait même jamais rencontré. En tout cas, une chose était sûre, elle ne devait pas rester là à attendre qu'un sort pire que la mort s'abatte sur elle.

Elle tendit innocemment ses mains liées devant elle, un faible sourire à peine esquissé sur ses lèvres fines. Le garde cracha par terre et daigna s'approcher. Il sortit un court poignard d'un étui d'os qui battait contre sa cuisse et trancha d'un seul geste la lourde corde. Su Yi baissa la tête et massa ses poignets endoloris. Des stries sanglantes marquaient sa peau délicate et elle se promit que plus personne jamais ne l'entraverait ainsi. Elle se détourna et se mit à défaire la ceinture de lin qui retenait son vêtement crasseux. Le garde n'avait pas bougé d'un pouce, à quelques pas derrière elle. Il la regardait avec une concupiscence évidente, passant une langue avide sur ses lèvres rouges. Mais l'adolescente devinait également dans ses yeux le terrible interdit que lui avait formulé la femme en noir. Elle laissa doucement glisser son manteau sur le sol et ramena ses nattes sur ses épaules.

« Veux-tu m'aider à défaire mes cheveux, ils sont sales et je n'ai pas de peigne. » dit-elle en se plantant face à lui.

L'homme était grand et devait bien mesurer une bonne tête de plus que la jeune fille. Elle le regarda sans ciller, droit dans les yeux. Sourcils froncés, il la toisa quelques secondes puis un sourire

hautain passa sur son visage buriné. Il remit son poignard en place et se saisit d'une des longues tresses de Su Yi, défaisant le nœud qui la maintenait en place. L'adolescente lui sourit, comme pour le remercier, un sourire sans chaleur, presque carnassier. Étrangement, elle ne ressentit aucune satisfaction lorsqu'un masque de surprise et de douleur figea la face du mercenaire. Les yeux écarquillés, sans un cri, il glissa lentement vers le sol, un moment à genoux devant elle puis s'effondra, les deux mains sur son ventre ouvert, dans une vaine tentative de retenir le souffle de vie qui l'abandonnait. Su Yi contemplait le cadavre, les jointures de ses longs doigts blanchis à trop serrer le poignard ensanglanté. Elle venait de tuer un homme et ne ressentait rien, ni effroi, ni soulagement. Il lui semblait qu'un bloc de pierre avait pris la place de son cœur, au creux de sa poitrine. Très vite, elle redevint lucide. Il fallait fuir, très vite, très loin. Elle enfila rapidement son chang pao, noua sa ceinture et y glissa le poignard effilé. Avec peine, elle poussa le corps dans le trou d'eau. Il flotta quelques secondes puis, attiré vers le fond par le poids de son armure, disparut sous les feuilles brunes.

Su Yi n'avait aucune idée de l'endroit où elle se trouvait. Elle entendait les bruits provenant du campement, mais ne pouvait distinguer la lueur du feu à travers l'épaisseur des buissons et des arbustes persistants. Il commençait à faire très noir et le froid devenait plus intense. Mais elle savait ne plus pouvoir reculer. La jeune fille se mit à courir à travers la forêt, dans la direction opposée aux rires et aux cris qui se mêlaient derrière elle.

Il ne fallut qu'une dizaine de minutes aux mercenaires pour qu'ils découvrent sa disparition, alertés par l'absence prolongée de leur camarade. L'un d'eux perçut l'odeur du sang sur les feuilles mortes et, à la lueur des torches, quatre hommes se lancèrent à sa poursuite. Ils n'avaient aucune autre alternative. Le maître voulait cette fille, il fallait la lui ramener, coûte que coûte.

La mystérieuse femme en noir demeurait silencieuse, immobile au milieu du tumulte. Un pâle sourire se dessina sur ses lèvres.

« Cours comme le vent, fille du Dragon. Je t'ai donné une chance, à toi de la saisir et d'accomplir ton destin. Cours et ne te retourne pas. Nous nous reverrons, mais tu ne seras plus la même. Adieu Su Yi. »

• • •

La forêt devenait plus clairsemée au fur et à mesure que le terrain s'élevait en pente abrupte. Des blocs de rochers gris et moussus, aux angles arrondis par le temps et l'eau émergeaient de loin en loin, faisant penser à la jeune fille à de monstrueux oeufs de pierre, rejets figés d'une antique créature céleste. Les cailloux roulaient sous ses pas, écorchant la plante de ses pieds nus déjà bien meurtris. Le soleil brillait haut dans le ciel, l'air chaud et l'effort brûlaient ses poumons. Elle quitta l'ombre salvatrice des derniers pins et déboucha subitement sur un plateau rocailleux et nu, à peine plus grand que la place de son village. Une paroi de pierre formait un arc de cercle face à elle. Su Yi leva les yeux et crut distinguer le sommet de cette falaise à plus de douze mètres au-dessus d'elle. Elle ne voyait nulle prise ou s'accrocher, nul sentier permettant de contourner le mur de rochers. Plus bas, elle entendait les voix de ses poursuivants qui se rapprochaient, jurant et la maudissant. Un instant, la jeune fille faillit céder au découragement. Mais non, elle n'avait pas enduré tout cela pour en finir ainsi. Elle saisit le poignard passé à sa ceinture et se retourna vivement. Adossée à la paroi verticale, l'arme tendue devant elle, Su Yi se jura qu'ils ne l'auraient pas vivante... et qu'au moins l'un d'eux mourrait avec elle. Dans quelques minutes, les mercenaires seraient là. Et tout serait fini. C'est à cet instant qu'elle sentit qu'on la tirait en arrière...

Su Yi, totalement surprise, bascula en arrière et s'affaissa sur le sol de pierre. Il faisait sombre et elle ne distinguait que vaguement ce qui l'entourait. Une caverne, mais elle n'en apercevait pas l'ouverture... Une odeur de terre et de renfermé planait dans l'air ; au loin, un filet d'eau tombait goutte après goutte. Il faisait froid tout à coup et sa respiration formait des volutes de vapeur autour de sa bouche. Su Yi se redressa promptement, brandissant son poignard, tous ses sens en alerte. Elle n'entendait plus les voix de ses ravisseurs, mais elle ne se sentait pas non plus seule ici. Et où se trouvait donc cet ici ?

« Range ton croc petite, fille. Il ne m'impressionne pas. »

La voix était rugueuse mais douce. On aurait dit celle d'un vieillard, mais elle vibrait d'une force surnaturelle.

Elle défia son interlocuteur invisible :

« Montre toi ! Que tu sois homme ou bête, nul ne peut me retenir captive. »



Elle avait crié plus fort qu'elle ne l'avait souhaité. Il y eut un mouvement rapide sur sa droite.

« Tu es bien prompte à réclamer une liberté que je ne t'ai point volée. Je pense même t'avoir offert un sursis. Qui sont donc ces gredins et que te veulent-ils ? Attention, ne me mens pas, je le saurai. »

Su Yi était convaincue que la voix venant de nul part disait la vérité.

« Ce sont des mercenaires au service de Poing de Bronze. Ils ont détruit mon village et massacré ses habitants. Leur maître me veut à cause de je ne sais quelle marque. Je suis fatiguée, j'ai faim et j'ai froid. Je vous en prie, qui que vous soyez, ne les laissez pas me trouver. »

« La Marque ? Serait-ce possible ? Enfin... »

« Mais de quoi parlez-vous à la fin ? Et qui êtes-vous ? »

Surgissant soudain de l'ombre, une énorme gueule légendaire vint se coller à quelques centimètres du visage de la jeune fille. Elle sursauta brusquement, lâchant son poignard qui chuta en tintant sur le sol.

« Et bien quoi ? Tu n'as jamais vu de dragon ? Non, apparemment. Ne t'inquiète pas, je ne vais pas te manger. Ouvre grand tes yeux que je vérifie si... Oui ! La Marque ! »

Su Yi sentait l'haleine du dragon effleurer son visage. Ses écailles bleues luisaient faiblement, son corps de serpent se perdant dans les ombres de la grotte. Il plongeait son regard expressif dans celui de l'adolescente et semblait... sourire.

« Mais, je ne comprends rien. Je... »

« Peu importe, jeune fille, » la coupa le dragon « Le signe est là. Elue du destin, je t'attends depuis bien longtemps. Es-tu prête ? »

Su Yi se sentait perdue et sa fatigue laissait place à de la colère, celle d'avoir l'impression de quitter un danger pour un autre plus grand encore.

« Prête à quoi ? Explique toi dragon ou il va t'en cuire ! »

« Ha ha ! Sale caractère, j'adore. » Son rire fit trembler la voûte et Su Yi ne put s'empêcher de porter instinctivement ses mains au-dessus de sa tête. « Dans tes yeux brûle la flamme du destin. Il s'agit d'un maître capricieux et il a mis du temps à te mener à moi. Mais te voilà aujourd'hui au carrefour de ton existence. Et je suis celui qui peut te guider. »

« Peux-tu me donner la vengeance ? Peux-tu détruire mes ennemis, les faire souffrir, lacérer leurs corps et déchirer leurs âmes ? Peux-tu faire cela, dragon ? »

Le dragon fronça les sourcils.

« Charmante nature. Non, ce n'est pas mon rôle, mais je peux te donner le pouvoir d'accomplir tout cela. Je t'apprendrai les lois de l'univers et les arts de la guerre. Les secrets du chi et les secrets des maîtres divins. Tu auras ta vengeance et plus encore. Je te donnerai les moyens d'accomplir le destin pour lequel tu es née. Mais tu devras pour cela renoncer à Su Yi la paysanne. »

« Su Yi est déjà morte » se renfrogna-t-elle. « Si tu peux faire tout cela pour moi dragon, alors je me soumettrai au destin que tu me proposes. »

« Je n'en doute pas un seul instant. As-tu vraiment le choix ? Commençons immédiatement. Quatre hommes épuisés et furieux se tiennent devant ma demeure. Ils te cherchent, te haïssent et te craignent. Il en sera toujours ainsi des hommes qui t'approcheront, tel est ton fardeau. Mais ceux-là, je veux que ton juste courroux s'abatte sur eux. Tue les ! »

« Mais comment ? Ils sont quatre ! Ce sont des guerriers, et moi... Tu m'as menti dragon ! » Gronda-t-elle.

« Silence enfant ! Et apprend. Ramasse ton poignard et prépare toi. Laisse toi faire, je vais guider ta main. Observe et vois la puissance des héros ! »

Le dragon se lovait maintenant tout autour d'elle et la jeune fille sentit un frisson parcourir son échine. Une force nouvelle coulait dans ses veines, restaurant ses forces émoussées et ravivant sa rage.

« Prête ? Première leçon, attaquer à la vitesse du vent... Au fait, je m'appelle Sagesse Riante. »



Douze mètres au-dessous d'elle, elle distinguait nettement les quatre soudards. Fatigués, ils s'étaient assis contre les rochers et se reprochaient l'un l'autre d'avoir perdu la trace de leur proie. Ils avaient posé négligemment au sol leurs armes de fer. Elle ne ressentait rien hormis une froide détermination. Le poignard dans sa main lui paraissait n'être qu'une simple extension d'elle-même. Elle entendit Sagesse Riante murmurer à son oreille.

« Concentre toi. Tu sais ce que tu dois faire. Ton esprit et ton corps ne doivent faire qu'un, une énergie tendue vers un seul but. Vaincre. Sois rapide comme le vent. Crois en toi. Prête ? »

Elle prit une profonde inspiration et se prépara à bondir. Xu Yi était morte. Désormais, Poing de Bronze apprendrait à craindre Cœur de Jade.

Elle pensa alors qu'elle venait de renaitre.

Zin, le jeu de rôle

Qin - le jeu de rôle vous permet de vivre des aventures palpitantes dans un cadre historique dense et fascinant, et devenir ainsi vous-même une légende dans cette Chine antique des Royaumes combattants appelée à disparaître sous le joug de la dictature et de la bureaucratie.

Intrigues, combats, quêtes, magie et créatures mythiques vous y attendent.

Héros en quête d'aventure, de gloire ou d'immortalité, vous pourrez sauter sur les toits, vous battre en duel contre les plus fines lames du Chu, comploter contre le Roi de Qin ou celui du Zhao, pactiser avec les esprits ou découvrir les fruits des Îles immortelles, lire les oracles sur des bi de jade ou des carapaces de tortue, diriger vos troupes à l'assaut d'une forteresse, rechercher des sages taoïstes pour suivre leurs enseignements, chasser les fantômes, utiliser la force du chi pour accomplir des hauts-faits dignes des immortels.

Chevalier errant ou mercenaire, voleur ou courtisane en fuite, exorciste ou alchimiste, simple soldat ou général d'armée, le destin vous invite tous à entrer dans la légende de cette Chine oubliée.

Vous êtes un héros ? Devenez une légende !

Zu'est-ce que le jeu de rôle ?

Le jeu de rôle est une forme de jeu de société se pratiquant à plusieurs joueurs (entre trois et six en général) autour d'une table. Le but en est d'imaginer tous ensemble une aventure dans laquelle chaque joueur peut intervenir. Ainsi, une partie de jeu de rôle n'est jamais écrite à l'avance (seulement dans les grandes lignes) et les improvisations de chacun l'enrichissent, la modifient, rendent son déroulement imprévisible.

Afin de mettre en place une partie de jeu de rôle, la présence d'un Meneur de Jeu est nécessaire. Ce joueur un peu particulier est celui qui connaît l'univers du jeu et ses règles sur le bout des doigts et qui conçoit les aventures (ou scénarios) que vivent les autres joueurs à travers un alter-ego imaginaire. C'est à lui de mettre en scène événements, décors, personnages et à lui également qu'incombe la tâche d'arbitrer les situations nécessitant le recours aux règles du jeu – en ce domaine, sa parole fait loi.

Les autres joueurs ne sont cependant pas passifs : à eux de réagir, par l'intermédiaire de personnages fictifs qu'ils créent et interprètent, aux événements présentés par le Meneur de Jeu, en dialoguant avec les figurants rencontrés, en enquêtant sur un mystère, en dénouant les fils d'une intrigue diplomatique, etc.

Tous réunis autour d'une table, le Meneur de Jeu commence à conter son aventure et les joueurs y réagissent en interprétant leurs personnages :

« Vous flânez tous ensemble entre les étals d'un marché du petit village de Juhan, à la frontière entre le Qin et le Zhao. C'est la fête de l'automne et les paysans célèbrent des récoltes abondantes. Tout le monde s'amuse et l'atmosphère est à la joie. Les colporteurs vous proposent diverses denrées tandis que des restaurateurs ambulants vendent brochettes et brioches à la criée. Soudain, un groupe d'individus patibulaires arrive. Ils sont une demi-douzaine, à cheval, et leur entrée dans le village se fait avec brusquerie voire violence – ils bousculent les passants, renversent les étals, effraient les villageois. Le chef du village va au devant d'eux, craintivement, et celui qui semble le meneur de la bande sort son sabre et le pointe vers le vieillard... Que faites-vous ? »



Histoire du Ciel et de la Terre



La Naissance du monde

Le Chaos primordial

Le vide

Enfin, pas exactement le vide.

Plutôt un néant bouillonnant, sans ordre mais plein de potentialités, emplissant le rien de sa vacuité sans limite.

Mais peu à peu, de ce chaos sans nom émerge le Tao. S'imposant naturellement, le Tao devient l'univers tout en le transcendant, et bien qu'il ne crée rien, toutes choses procèdent de lui.

Du Tao sont ainsi issues les deux forces primordiales de l'univers, le Yin et le Yang dont l'opposition permanente engendre le Chi. Cette énergie brute, primaire, en parcourant le cosmos, donne naissance aux étoiles, aux planètes et à toutes choses. Les Éléments naissent et prennent place aux points cardinaux.

Puis, peu à peu, le lourd tombe et le léger s'élève. Terre et Ciel voient leurs limites se dessiner. Les bornes de l'univers apparaissent : Est, Ouest, Sud et Nord.

Tout se sépare et s'ordonne, le Ciel et la Terre sont désunis. Alors les souffles chauds deviennent le Feu et donnent naissance au Soleil. Les souffles froids deviennent l'Eau et voilà qu'apparaît la Lune. Les grands cycles se mettent en place : aux jours succèdent les nuits, et les quatre saisons se suivent dans l'harmonie. Le monde est enfin monde.

Les Dix mille êtres et choses

Au Ciel, les dieux prennent place dans un monde fait à leur image. Le plus grand et noble d'entre eux, le dieu du Ciel, dirige les autres et prend le nom d'Auguste Empereur de Jade. Sage et bon, il dirige son monde en accord avec des principes d'harmonie et d'équilibre et crée la Cour céleste au sein de laquelle dieux et êtres fabuleux prennent place. Ayant la responsabilité de toute vie physique et spirituelle, l'Empereur de Jade met en place divers ministères chargés de l'aider dans sa tâche (Tonnerre et Vent, Richesses, Guerre, Santé, etc.).

Sur Terre, bêtes et plantes apparaissent un peu partout, peuplant un paysage encore désert.

L'homme naît plus tard, issu d'un peu de boue. Les dieux lui insufflent les trois âmes célestes nommées Hun et les sept âmes terrestres nommées Po. Et l'homme part à la conquête d'un monde neuf et vierge...



La légende de Pangu

Parfois, lors d'une veillée, on peut entendre une autre histoire sur la création du monde, contée par les anciens du village...

Au début n'y avait qu'un œuf, flottant au milieu du vide. Après plusieurs millénaires, l'œuf éclot et l'être qu'il abritait, le géant nommé Pangu, se réveille d'un fort long sommeil.

Les fragment de l'œuf engendrent l'univers, le léger s'élevant et devenant le Ciel, le lourd tombant pour devenir la Terre. Pangu pose les pieds sur le sol et abaisse encore d'avantage la Terre. S'étirant, il touche le Ciel du bout des doigts et l'élève encore plus. Le géant tient cette position pendant dix mille ans et plus, et enfin Terre et Ciel se séparent définitivement.

Fatigué, Pangu décide de s'endormir. Avant de sombrer dans le sommeil, il dépèce son propre corps. Son souffle s'élève et devient le vent. Sa voix sonore et profonde devient le tonnerre qui rugit. Lançant son œil gauche dans le Ciel, il en fait le Soleil. L'œil droit suit et devient la Lune. Ses quatre membres marquent l'emplacement des quatre points cardinaux. Son torse mis en pièce donne naissance aux cinq montagnes sacrées.

C'est ainsi que les dix mille êtres et choses viennent toutes du corps de Pangu le géant. Perle et jade sont issus de sa moelle. Pierres et métaux viennent de ses os et de ses dents. Son sang donne naissance aux fleuves, tandis que sa sueur engendre la pluie et les marais. Et l'homme, si fier et orgueilleux, oui l'homme est issu des innombrables parasites qui grouillaient sur la peau du Premier être.

Les dix Soleils et Yi l'Archer divin

Au commencement des temps, Xihe la déesse qui règne à l'Est engendre avec son époux Jun Di le dieu de la Lumière, dix soleils. La nuit, ces dix astres dorment, pendus aux branches d'un arbre. Au matin, Xihe en choisit un et parcourt le Ciel avec lui, dans un char tiré par six dragons. Tel est l'ordre du monde.

Mais un jour, les dix soleils, par malice, décident de sortir tous ensemble dans le Ciel. La chaleur est terrible et engendre une canicule qui détruit les récoltes et assèche les rivières. Les hommes sont plongés dans une grande affliction, si bien que l'Empereur d'alors adresse par l'intermédiaire de son grand prêtre une supplique à l'Empereur de Jade.

Constatant que l'ordre du monde est bouleversé à cause des facéties des dix soleils, le Seigneur de la Cour céleste convoque Yi, le meilleur archer de l'univers, et lui demande de ramener les soleils sur leur arbre. Yi sans attendre se met à leur recherche pour leur demander de cesser leur folie, mais les soleils ne veulent rien entendre. Alors Yi bande l'arc magique que lui a remis l'Empereur de Jade et commence à lancer ses flèches. Il tue neuf soleils et n'en laisse qu'un pour éclairer le monde.



Les Trois Augustes

En ces temps reculés, l'homme est faible et désorganisé, et le vaste monde est dangereux.

Afin de guider l'humanité vers son destin, dieux et esprits lui envoient des souverains sages et puissants, à même de la guider sur le chemin de la civilisation.

Fu Xi

Corps de serpent, dents de tortue, lèvres de dragon, mais visage d'homme, Fu Xi est le premier des Trois Augustes, les héros civilisateurs du temps jadis.

Âgé de nombreux siècles et sage comme les dieux, Fu Xi est le père de nombreuses inventions. Prenant son rôle de guide très au sérieux, il organise l'humanité et crée pour elle une société policée, un gouvernement calqué sur le modèle de la Cour céleste. Il offre à ses sujets le calendrier agricole et passe pour être le père de l'élevage et de la pêche.

Puissant magicien, familier des forces de la nature, il invente les trigrammes et hexagrammes, ces figures abstraites permettant d'interpréter les signes de la Nature et de prédire l'avenir grâce au premier des grands Classiques, le Yi Jing ou Livre des Mutations. Grâce à cette toute nouvelle science, Fu Xi organise le monde et permet aux hommes de le comprendre, et donc de se l'approprier. Premier grand souverain de l'humanité, Fu Xi se voit honoré par les dieux pour ses actions. Sous le nom de Tai Hao, il prend la fonction de dieu gouverneur des choses de l'Ouest.

Nü Wa

Sœur de Fu Xi et deuxième des Trois Augustes, Nü Wa possède également un corps de serpent. Descendante de la Lune, c'est une déesse ayant une grande affinité avec l'Eau. Elle passe pour la créatrice du genre humain, qu'elle aurait façonné dans de la terre jaune.

Régnant à la suite de son frère, elle consolide les structures gouvernementales et sociales, en inventant le mariage, et apprend à ses sujets à travailler le métal. Mère de la forge et de la fonte, elle permet à l'homme de créer les outils qui lui permettront de domestiquer la Nature.

Durant son règne, un puissant seigneur de guerre nommé Gonggong, au corps de serpent et aux cheveux rouges, tente de renverser l'Auguste Empereur de Jade. Vaincu par le dieu du Feu Zhu Rong et ne pouvant donc parvenir à ses fins, il fracasse à coup de tête le mont Buzhou, colonne céleste soutenant le Ciel, afin de jeter le chaos et le désordre dans l'univers.

Suite à cet événement terrible, les points cardinaux s'effondrent, le Ciel s'incline et la Terre tremble sans cesse. L'apocalypse menace, feu et eau détruisent tout sur leur passage.

Alors intervient Nü Wa. Elle répare d'abord le Ciel grâce à des pierres précieuses aux couleurs de l'arc-en-ciel. Puis elle endigue les inondations dévastatrices. Alors elle affronte Gonggong, qui entre-temps a pris la forme d'un dragon noir, et le tue. L'âme de l'orgueilleux est précipitée dans les Enfers pour y être lentement torturée par les Dix Rois du Feng Du.

C'est alors que, pour stabiliser définitivement le monde, la Grande Tortue accepte de se sacrifier. Nü Wa lui coupe les pattes et s'en sert pour remplacer le mont Buzhou en tant que soutien du Ciel et marquer les points cardinaux. Sa carapace sert à accueillir le Monde céleste.

Depuis, grâce au action de Nü Wa et au sacrifice de la Grande Tortue, l'univers a retrouvé son harmonie et le monde poursuit son évolution, même si le Ciel penche désormais légèrement.

Pour ceci, Nü Wa est alors connue comme la déesse de l'Harmonie.

Shen Nong

Dernier des mythiques souverains civilisateurs, Shen Nong est aussi appelé le divin Laboureur. Homme à tête de buffle, il offre aux hommes l'agriculture et leur fait don de la charrue. Enseignant l'art de semer et récolter les céréales, il permet à l'humanité de se sédentariser : c'est sous son règne qu'apparaissent les premières cités.

Maître de la science alimentaire, Shen Nong en vient tout naturellement à inventer la médecine. Expérimentant sans cesse potions et médicaments, il meurt en testant divers poisons sur lui-même dans le but d'en créer les antidotes...

Pour tous ses bienfaits, Shen Nong est récompensé par les dieux. Prenant le nom de Yan Di l'Empereur rouge, il reçoit le gouvernement du Sud.

Les Cinq Souverains et la première dynastie

Après le règne des Trois Augustes, l'humanité est enfin organisée.

Le temps est venu pour les premiers souverains entièrement humains de régner sur leurs semblables.

L'Empereur jaune

Le premier des grands souverains à prendre le relais des Trois Augustes est Huang Di.

Il est l'Empereur jaune, celui qui réunit les tribus éparses et en fait une nation puissante et civilisée. Premier roi guerrier et créateur des armes, il agrandit et organise l'Empire primordial, affrontant et acculant à la défaite son rival, l'antique dieu de la Guerre Chiyou. Inventeur des lois, du calendrier, de la monnaie, il parvient par ces créations à donner une unité qui manquait à l'humanité pour en faire un peuple. C'est sous son règne que sont construites les premières grandes routes destinées à relier entre eux villes et villages : les hommes se redécouvrent, les premiers marchés s'organisent, les échanges s'intensifient. Sa femme Leizi découvre la soie et les moyens de la produire et de la travailler.

Du début du règne de Huang Di, on fait l'an 0 de l'Histoire, et l'Empereur jaune reste le modèle du souverain sage, avisé et aimé du peuple. Parvenu aux confins du monde, il obtient l'immortalité après avoir atteint les



sommets du mont Huangshan. Il lègue alors son Empire à l'homme le plus méritant qu'il ait rencontré durant ses pérégrinations.

Les Cinq Souverains

Après Huang Di viennent quatre autres grands Empereurs, à son image sages et puissants.

Ces humbles monarques ne transmettent pas encore leur pouvoir à leurs enfants, mais se mettent en quête de l'homme le plus digne de leur succéder, afin que l'Empire soit toujours gouverné par des individus justes et compétents.

Gaoyang, Gaoxin, Taotang et Yu le Grand sont ces quatre souverains. Prenant la suite de l'Empereur jaune, ils continuent son œuvre, perfectionnent ses créations et chacun d'eux développe et agrandit l'Empire au point d'en faire une vaste et prospère contrée.

Lorsque le règne de Yu le Grand touche à sa fin, il se met en quête de l'homme le plus à même de lui succéder. Après des mois de recherches, il lui faut se rendre à l'évidence : seul son fils Qi est digne d'une telle tâche. C'est ainsi que s'instaure pour la première fois la succession héréditaire du pouvoir, et qu'est fondée la première des grandes dynasties.

La dynastie Xia

A Yu le Grand succèdent seize Empereurs.

Leur plus grand apport à la civilisation est le développement et la formalisation de la religion. Vénération des ancêtres et offrandes aux dieux deviennent les rites sacrés qui unifient le peuple autour de croyances communes. Les Empereurs se font les grands prêtres de cette nouvelle foi issue des anciennes pratiques tribales.

C'est également sous les Xia que débute les premiers grands travaux qui permettent à l'homme de modeler le monde à son image : construction de canaux, déforestation, assèchement des marécages, etc. On dit ainsi de Yu le Grand qu'il mena les rivières à la mer et qu'il aplanit les plaines de ses pieds afin que la terre puisse être cultivée.

Les Xia ont longtemps la faveur du Ciel, détenant le Mandat céleste les autorisant à gouverner le monde et ses habitants pendant plusieurs siècles. L'Empereur Kong Jia reçoit ainsi la visite d'un couple de dragons durant son règne, qui viennent lui porter la bénédiction des dieux.

Hélas, Jie Gui, le dernier des souverains Xia, est un tyran. Oppresseur sanguinaire, il fait assassiner les vassaux qui osent lui faire des remontrances, s'empare de leurs épouses, torture leurs enfants. La perte du Mandat céleste bouleverse le monde : la Terre tremble et les rivières s'assèchent. Enfin, deux soleils apparaissent dans le Ciel : l'un, en plein déclin, est Jie Gui tandis que l'autre, allant vers son zénith, représente Tang. Ce dernier, puissant vassal du tyran, réunit autour de lui les seigneurs mécontents et lève une armée afin de renverser le dernier des Xia. C'est la fin de la toute première dynastie, une nouvelle lignée ayant conquis la faveur du Ciel.

La dynastie Yin

La dynastie Xia, ayant perdu la faveur des dieux, s'est effondrée.

L'architecte de cette défaite, le seigneur Tang, devient le fondateur d'une nouvelle dynastie, appelée à régner durant plusieurs siècles, sous la souveraineté de pas moins de trente Empereurs conseillés par les immortels.

Le développement de l'Empire

Tout comme les Xia avant eux, les Empereurs Yin étendent les limites de leur Empire.

Les Yin sont une nation guerrière, capable de mobiliser une vaste armée, renforcée par les puissants chars de guerre conduits par les nobles. Les barbares aux frontières de l'Empire sont chassés ou soumis, et leurs terres agrandissent encore et toujours le territoire impérial.

Dans le même temps que ces conquêtes militaires, de grands travaux permettent de modeler l'intérieur du pays, de le transformer selon les besoins de ses habitants. La population augmente en conséquence, la nourriture devient abondante et la place ne risquant plus de manquer.

Peu à peu, l'Empire du Centre passe d'une civilisation agricole à une civilisation urbaine : les premières cités-palais voient le jour et concentrent des populations de plus en plus importantes. Les réseaux de communication se développent, l'industrie, née de l'exploitation minière et de la fonte du bronze, voit le jour et une classe de marchands et d'artisans urbains commence à émerger et à faire le lien entre la paysannerie et la noblesse.

L'art connaît un essor fulgurant, le raffinement du travail du bronze y étant pour beaucoup.

La religion

Une caste de prêtres apparaît, au service de l'Empereur. Ces religieux deviennent vite le lien indispensable entre le Ciel et le souverain, ceux qui transmettent les messages des dieux aux hommes et les prières des hommes aux dieux, s'assurant ainsi de la pérennité de la dynastie.

Cette communication prend la forme de complexes rituels de divination, utilisant des os d'animaux ou des carapaces de tortue jetés dans le feu. Les signes tracés par la flamme sur ces ossements sont interprétés par les prêtres et deviennent une forme sacrée de l'écriture.

Synthétisant les anciens rites et tirant leur savoir des immortels résidant à la cour, ces prêtres jettent les bases de ce qui deviendra plus tard le Taoïsme.

Le féodalisme

Vient le temps où l'Empire devient si vaste qu'un seul homme ne peut plus le diriger.

L'Empereur divise alors son pays en multiples fiefs, dont il confie la gestion à ses vassaux les plus proches et les plus fidèles. Eux-mêmes subdivisent leurs fiefs set mettent à la tête de ces terres morcelées leurs propres vassaux.

La pyramide féodale se met en place. Les membres de la petite noblesse, la plus proche des paysans, col-



lectent les impôts pour leurs seigneurs après en avoir prélevé une part pour eux-mêmes. Les seigneurs collectent les sommes récoltées par leurs vassaux, en gardent une partie pour eux et transmettent le reste à l'Empereur. Petit à petit, la haute noblesse et l'Empereur perdent le contact avec le peuple...

La Secte du Ciel incliné

Après la création de la caste des prêtres impériaux, l'un des plus écoutés, nommé Cheng Huan, se met à faire des rêves étranges et à recevoir des signes inhabituels. Suivant les interprétations qu'il en tire, il conseille à l'Empereur de se lancer dans diverses campagnes militaires afin d'agrandir le pays et de conquérir les terres barbares. Sous son impulsion, l'Empire devient plus vaste que jamais et l'Empereur se voit forcé de déléguer encore et encore ses pouvoirs à ses vassaux, dans des fiefs de plus en plus éloignés. Le désordre menace, car les vassaux isolés ploient sous le poids de l'impôt en même temps qu'ils doivent mener des campagnes expansionnistes – et se défendre contre les raids vengeurs des barbares.

Sous la pression de ces vassaux et de nombreux prêtres inquiets des signes célestes qu'ils reçoivent, l'Empereur bannit Cheng Huan de sa cour. Tombé en disgrâce sans comprendre pourquoi, celui-ci entame un pèlerinage et s'astreint à une ascèse drastique, espérant ainsi recevoir une réponse des dieux. Alors, au plus profond de sa méditation, il comprend : ce n'était pas les dieux qui s'adressaient à lui, mais un autre esprit, un être prisonnier, empli de rage et de haine contre le monde : le terrible Gonggong jadis jeté par la déesse Nü Wa dans les entrailles du Feng Du. Rendu fou par ses conversations avec le damné, Cheng Huan décide alors que le monde doit être plongé dans le chaos afin que son nouveau maître puisse briser les chaînes qui le retiennent, et briser l'harmonie dans la société en se réincarnant dans son corps.

Créant secrètement une secte, Cheng Huan forme des apprentis qu'il recrute dans les basses couches de l'Empire, auprès des gens pauvres et ayant à cœur de se venger d'une dynastie qu'ils estiment désormais trop éloignée des réalités. Plaçant ses hommes à divers postes auprès des vassaux influents, et même à la cour, Cheng Huan lance finalement son projet de chaos absolu.

La fin de la dynastie Yin

Le temps poursuit son cycle sans fin et tout est ainsi amené à se répéter. Les dynasties sont condamnées, après avoir atteint leur zénith, à décliner et perdre le Mandat céleste au profit d'autres dynasties. Ainsi vont les choses dans l'Empire du Centre...

Di Xin est le dernier des souverains Yin. Son règne est le théâtre d'un violent affrontement entre les puissances célestes qui gouvernent le Ciel et la Terre.

C'est un Empereur volage, peu concerné par les affaires de l'état, aux perversions encouragées par les adeptes du Ciel incliné placés dans son entourage immédiat. Sa passion unique concerne les femmes. Tombé amoureux d'une statue de l'Auguste Nü Wa, il exige du

Ciel qu'elle devienne sa concubine. Outrée par l'insolence de ce mortel, la déesse décide de le punir en lui envoyant trois démons.

Sa lubie passée, Di Xin est déjà passé à une autre femme. Il demande au seigneur Hu Su de lui donner la main de sa fille Daji. Mais sur le chemin la menant à la capitale, celle-ci est tuée par une des démons qui prend son nom et son apparence pour aller épouser l'Empereur. Sous son influence maléfique, celui-ci devient un abominable tyran, inventant de nouvelles tortures et maltraitant ses vassaux les plus fidèles.

Venu demander des comptes à son souverain, Wen Wang le Duc de l'Ouest est emprisonné. La déesse sous l'apparence de Daji pousse alors la cruauté jusqu'à faire tuer son fils et lui servir en repas dans son cachot avant de le renvoyer en son fief.

Décidant d'intervenir, l'immortel Jiang Shang descend des monts Kunlun et annonce clairement son intention d'arrêter la déesse. Puis il entreprend de rassembler les immortels qui comme lui pensent que les dieux ne doivent plus régenter les affaires humaines, tandis que les dieux souhaitent continuer à garder une forte influence sur Terre rejoignent le camp de la déesse. Ces deux factions s'opposent violemment, faisant écho aux combats menés par les simples mortels...

Jiang Shang devient le stratège de l'armée de Wen Wang, qui a rassemblé autour de lui les vassaux mécontents, et mène ses troupes au combat. Dieux et immortels s'affrontent, bouleversant l'équilibre du monde mais finalement l'armée du Duc de l'Ouest finit par mettre en déroute les Yin et la dynastie Zhou remplace celle du tyran. Les immortels et les dieux se retirent ainsi du monde, laissant à l'humanité la conduite de son destin pour les temps à venir...

La dynastie des Zhou de l'Ouest

Une dynastie chute, et une nouvelle s'élève, brandissant le Mandat céleste qui lui donne autorité sur l'Empire et sa population.

Ainsi aux Yin succèdent les Zhou, dont le règne sera long et agité.

La bénédiction des Cieux

L'Empereur de Jade, dans sa grande sagesse, approuve le combat mené par les Zhou et certains immortels pour émanciper l'humanité.

Afin de protéger la dynastie naissante contre de nouvelles influences surnaturelles, il convoque un dragon de la Cour céleste et lui donne ordre de descendre sur Terre afin de veiller sur la lignée impériale. Prenant le nom de Zhou Long, le Dragon qui protège la dynastie Zhou, cette divinité devient ainsi la gardienne de l'indépendance du pouvoir de l'Empereur, n'agissant jamais directement mais s'assurant que la destinée de l'Empire soit désormais bien entre les mains des mortels.



La réappropriation du pouvoir

L'Empereur Wu Wang règne sagement durant sa vie et lègue son trône à son fils Cheng. Celui-ci est assisté dans sa tâche par le Duc Dan, qui écrit un guide sur le sage gouvernement, permettant de garder la faveur des Cieux, guide qui deviendra l'un des plus grands classiques de l'Empire sous le nom de Zhouli.

Peu à peu, grâce à l'influence subtile de Zhou Long, les Zhou centralisent leur pouvoir vers la capitale Hao, en assurant un contrôle plus strict de la politique et de l'économie, et en contrôlant les fiefs des vassaux, notamment via les impôts et les conscriptions.

La Secte du Ciel incliné perd peu à peu de son ascendant à la cour. Essentiellement infiltrés parmi la caste des prêtres, ses agents sont pour la plupart démasqués et exécutés, les présages distillés par Zhou Long les désignant inmanquablement comme traîtres à l'Empire.

Cheng Huan, nanti d'une longévité impie grâce à d'obscures pratiques alchimiques, décide de changer de stratégie. La caste des prêtres semblant désormais imperméable à son influence, il tourne son regard vers les hommes d'état. Diplomates, généraux, ministres, conseillers se voient discrètement influencés par les pions de la Secte, hors du regard de Zhou Long.

La conquête du pays

L'Empire est renforcé par les mesures de centralisation et peut dès lors faire face aux audacieuses invasions menées par les barbares du nord, du sud et de l'ouest.

Au même moment, à l'intérieur du pays, des travaux de défrichement permettent d'augmenter la surface cultivable. La servitude se met en place, les paysans se trouvant attachés à la terre qu'ils cultivent au nom de leur seigneur.

L'Empire se transforme et perd son côté naturel. Où que porte le regard, tout semble sous le contrôle de l'Homme, modelé par sa main.

La migration vers l'Est

En l'an 350 de la dynastie, l'Empereur You répudié son épouse afin de la remplacer par sa concubine Baosi. La Secte du Ciel incliné se cache à nouveau derrière ces agissements, espérant créer un climat de guerre civile menant à la destruction de la dynastie et au fractionnement de l'Empire...

Cela réussit presque : devant un tel affront, le Marquis de Shen, père de la répudiée et puissant vassal, conclut une alliance avec les Xiongnu et met à sac la capitale Hao en représailles. Lui et ses alliés mettent alors sur le trône le fils de l'Impératrice répudiée, qui prend le nom de Ping Wang. Celui-ci, se méfiant des barbares ayant pu attaquer si facilement la capitale de l'Empire, décide de démenager le centre de son pouvoir de Hao vers Luoyang, dans le bassin du Fleuve jaune, en l'an 399.

Ce changement de capitale marque la fin des Zhou de l'Ouest et le début du lent déclin de la dynastie.

Les Printemps et les Automnes

La dynastie des Zhou de l'Est, installée à Luoyang, est le théâtre de nombreux changements dans la vie politique, économique, militaire et religieuse de l'Empire. C'est une ère de grands progrès autant que d'effroyables guerres, qui voit le déclin de la dynastie jusqu'à l'éclatement de l'Empire en de nombreux Royaumes rivaux.

La déchéance de l'Empereur

Malgré les efforts de Zhou Long, le transfert de la capitale vers l'Est ne permettra jamais aux Zhou de reprendre l'ascendant sur leurs vassaux. Ceux-ci, encouragés en ce sens par des conseillers aux ordres de la Secte du Ciel incliné, ne peuvent oublier que c'est l'un d'eux qui, après s'être révolté, mis le premier Empereur de la branche des Zhou de l'Est sur le trône... En conséquence, l'Empire finit par se morceler en d'innombrables fiefs quasi indépendants, dont les seigneurs se comportent comme des Rois sur leurs terres. Cet éclatement a de funestes conséquences sur le Dragon des Zhou : celui-ci perd une grande partie de son pouvoir, qui sous forme d'énergie brute se répartit entre les mains des vassaux les plus puissants, ceux dont les fiefs sont les plus vastes et les mieux armés.

N'ayant même plus d'armée, l'Empereur se voit obligé de la mettre sous la protection de ces états nouveaux-nés afin d'assurer sa défense. Les Zhou dès lors n'ont plus qu'une autorité symbolique et religieuse, et perdent tout pouvoir politique sur leurs vassaux.

La naissance des Guo Long

Les fiefs les plus puissants prennent le nom d'Hégémonies et justifient leur prise d'indépendance par la nécessité de protéger les plus petits états – dont le territoire des Zhou – des agressions des barbares tels les Man, les Yi ou les Rong.

Il en résulte un phénomène céleste unique : chaque Hégémonie se voit dès lors patronnée par un Dragon, né de la fusion de l'énergie perdue par Zhou Long et de l'ambition basement humaine de son Hégémon.

Cependant, ces Dragons à peine nés se sentent incomplets, vides de substance. Tournant leur regard les uns vers les autres, ils comprennent ce qui leur manque : l'énergie, le Chi de leurs frères. Influençant les dirigeants des états dont ils portent désormais le nom, ils se lancent alors dans une guerre dont le but est l'annexion des autres pays, seul moyen pour eux d'absorber l'essence de leurs frères ennemis et de redevenir complets.

A la grande horreur de Zhou Long, les différents états composant l'Empire, désormais morcelé, entament d'importants préparatifs de guerre... La Secte du Ciel incliné encourage cet état de fait, ravie du chaos apporté sur le monde. Et au fond des Enfers, l'âme de Gonggong commence à s'agiter, se rapprochant de plus en plus de sa réincarnation.

Les Hégémonies

Rapidement, la protection promise par les Hégémonies devient une annexion de fait, les plus gros



états absorbant les plus petits et pratiquant un important interventionnisme dans leur politique. Les gros Dragons dévorent les petits...

Certaines Hégémonies telles le Qi et le Jin, commencent à procéder à des réformes au sein de leur gouvernement, afin de renforcer leur pouvoir. C'est le début du déclin de la noblesse et la naissance des premiers systèmes administratifs basés sur la bureaucratie et le fonctionariat.

Les Hégémonies de la plaine du nord – Jin, Qi et Qin – doivent également faire face au puissant Royaume du Chu qui menace depuis le sud. De nombreuses batailles permettent de le contenir dans ses frontières et de protéger le centre du pouvoir impérial, et une trêve est décidée après une conférence de paix en l'an 542.

Une ère de progrès

Les Guo Long souhaitant renforcer les pays qu'ils protègent, la période des Printemps et des Automnes permet de grandes avancées, et ce à tous les niveaux.

L'agriculture se modernise, avec l'utilisation d'engrais, de pesticides et des cultures alternées. La fonte du bronze se perfectionne et annonce les débuts de la fonte du fer. Le commerce est en plein essor et les cités s'agrandissent.

Zhou Long décide alors lui aussi d'utiliser le peu de pouvoir qui lui reste pour influencer certains humains et, grâce à leurs théories, ramener l'harmonie et l'union dans l'Empire. C'est la période des Cent Ecoles de Pensée : partout dans l'Empire, philosophes et lettrés débattent, des maîtres tels Kong Fu Zi, Mo Zi ou Guan Zhong écrivent de brillants ouvrages et de nombreux courants de pensée émergent. C'est la naissance du légisme, du confucianisme, du mohisme.

L'émergence du Taoïsme

La perte d'influence de la lignée impériale et de sa caste de prêtres permet à divers courants religieux, principalement issus des anciennes pratiques tribales et des superstitions populaires, de voir le jour.

Toujours motivé par l'objectif de redonner aux mortels le sens de l'unité, Zhou Long décide de répandre l'enseignement de Lao Zi : tous les rites, croyances et pratiques ancestrales sont alors réunifiés autour d'une philosophie par ce grand sage. Grâce au Dao De Jing, son ouvrage syncrétique compilé par le Dragon sous une apparence humaine, celui-ci donne une unité à de multiples tendances religieuses parfois fort éloignées, les rattachant toutes à la notion de Tao et les soudant ainsi autour d'une philosophie qui assure leur lien. Le Taoïsme prend naissance et se développe grâce aux apports de nombreux autres philosophes tels Zhuang Zi ou Lie Zi.

Une autre conséquence importante de cette appropriation de la religion par le peuple est le développement des arts. Intimement liés aux rites pratiqués par les prêtres de la dynastie impériale, les nombreux domaines artistiques finissent par se répandre parmi la population, perdant de leur caractère sacré et se mêlant à la culture populaire.

La fin de l'Empire

Les guerres, provoquées par les Guo Long et encouragées par les adorateurs de Gonggong, finissent par avoir raison de l'unité des Hégémonies. Au sud, le Chu lutte contre les états du Yue et du Wu. Au nord, les familles nobles s'affrontent, parfois au sein d'une même Hégémonie.

Ainsi, en l'an 640 de la dynastie Zhou, la maison noble des Tian extermine celle des Jiang, dirigeants du Qi, et s'octroie ses pouvoirs sous l'œil impuissant de l'Empereur.

Puis, en l'an 668, l'état de Jin est agité par une guerre civile meurtrière. Finissant par éclater, en émergent trois nouveaux pays que la cour impériale se voit forcée de reconnaître : le Zhao, le Han et le Wei. Sur le plan céleste, cela aboutit à la mort de Jin Long, dont l'essence donne naissance à Zhao Long, Han Long et Wei Long.

Ces deux événements marquent traditionnellement la fin de l'Empire et le début de la période des Royaumes combattants...

Les Royaumes Combattants

Bien que la dynastie Zhou possède encore le Mandat céleste, l'Empire n'est plus. Les anciens vassaux de l'Empereur ayant déclaré leur indépendance, de nombreux états émergent, se combattent, s'annexent, si bien qu'il finit par ne plus rester que sept puissants Royaumes à la fin des Printemps et des Automnes : les Royaumes combattants.

Le renforcement des états

Sept sont les états issus des cendres de l'Empire au début de cette période : le Chu, le Qi, le Qin, le Zhao, le Han, le Wei et le Yan – ainsi que le petit territoire sur lequel subsistent les derniers Zhou. L'Empire n'étant plus, ces états prennent le nom collectif de Zhongguo – les Royaumes du Centre. Chacun d'eux est sous la protection d'un Guo Long, portant le nom de l'état qu'il patronne.

D'autres principautés tentent d'exister mais sont rapidement absorbées ou deviennent des états satellites, gouvernés par des lignées fantômes.

Les sept plus puissants pays, conscients de la faillite de la lignée impériale, désirent tous devenir le centre du nouvel Empire et dominer tout le Zhongguo, encouragés en cela par les Guo Long qui désirent s'approprier l'énergie de chacun des autres Dragons. Pour cela, il leur faut se renforcer, accroître leur pouvoir tant politique qu'économique – et bien sûr militaire.

Les débuts de la fonte du fer permettent d'amorcer une politique de grands travaux : création de canaux d'irrigation, entretien des routes, défrichements et assèchements de marais. Ils autorisent une modernisation de l'agriculture et du commerce, une accumulation de reser-

ves et un enrichissement global. Des murailles sont construites pour se protéger des incursions de belliqueux voisins – tant des barbares que des autres pays du Zhongguo.

Les grandes réformes de l'administration

Toutefois, cela ne suffit pas aux dirigeants des grands états. Leur plus grande crainte est alors que leurs propres vassaux entrent en révolte ou désirent faire sécession, comme eux l'ont fait vis-à-vis des Zhou. Cette peur est également due aux manigances de la Secte du Ciel incliné, qui souhaite induire un chaos de plus en plus grand en dressant les sujets contre leur souverain.

De nombreuses tentatives sont alors faites pour écartier la noblesse des cercles du pouvoir, notamment au Qi et au Wei, par le biais de changements et d'évolutions dans le fonctionnement du Royaume.

Mais c'est du Qin, alors le plus faible des sept états, que va venir la solution : Qin Long découvre les manigances des adrateurs de Gonggong et, comprenant leur but, réalise que le seul moyen de les contrer est d'apporter à son pays un ordre total et parfait – un ordre qui endiguerait le flot de disharmonie répandu par la Secte. Le lettré Shang Yang, devenu ministre du Qin sous l'influence de Qin Long, entreprend une série de réformes inspirées de la philosophie légiste, et ce afin de moderniser le pays, de lui permettre d'amener sa puissance au niveau de celle des autres Royaumes et surtout de promulguer l'ordre et la discipline. La politique de Shang Yang permet de bâtir une administration basée sur la centralisation du pouvoir, écartant de fait les maisons nobles, et modernise l'organisation de l'armée. En moins de cinq ans, le Qin devient le plus puissant et le plus policé des Royaumes combattants et les autres états imitent sa politique réformatrice afin de ne pas rester en retrait.

La noblesse décline et perd ses prérogatives, remplacée par un corps de fonctionnaires salariés et révocables. La bureaucratie permet la centralisation des pouvoirs entre les mains du souverain, désormais seul pion que le Guo Long tutélaire a à influencer. Il est possible alors d'écartier ses vassaux de la politique du pays. Les paysans sont libérés de leur servitude, deviennent propriétaires des terres qu'ils cultivent et sur lesquelles ils paient un impôt directement à leur souverain. Privilèges et passe-droits sont abolis : désormais tous les hommes sont égaux devant la loi du Royaume.

C'est une défaite pour la Secte du Ciel incliné. Principalement représentée dans les cours des nobles désormais sans pouvoir, elle perd presque toute influence auprès des Royaumes. Comme lors des débuts de la dynastie Zhou, il lui faut changer de stratégie...

D'innombrables batailles

Peu après les réformes légistes, les souverains des sept états les plus puissants du Zhongguo n'hésitent plus à se proclamer Rois, marquant ainsi la fin de leur

soumission feinte aux Empereurs Zhou et accordant un surcroît de pouvoir à leur Guo Long, au détriment d'un Zhou Long de plus en plus faible et amer.

L'heure est à la conquête des autres Royaumes et pour cela, les règles de la guerre doivent changer. Les conflits sont désormais à visée expansionniste, le but étant alors de s'emparer du territoire de l'adversaire, de le jeter à bas et de régner à sa place pour reformer un Empire. Les armées, constituées de conscrits et de soldats de métier, voient leurs effectifs augmenter à mesure que les campagnes se multiplient et que les batailles deviennent de plus en plus sanglantes. L'organisation de l'armée change : aux antiques chars sont désormais préférées les unités d'infanterie et de cavalerie, plus mobiles et adaptables.

La guerre devient permanente et envahit tous les domaines. De militaire, elle se fait politique et économique. Alliances, allégeances et trahisons sont monnaie courante, les ennemis d'hier devenant les alliés du moment, jusqu'à la prochaine infidélité...

La prédominance du Qin

Dans ce chaos, une évidence se fait peu à peu jour : le Royaume du Qin reste le plus puissant de tous. Ses innombrables victoires lui assurent une prédominance militaire certaine, le prémunissant contre les visées belliqueuses de ses voisins, trop prudents pour s'en prendre seuls à un état aussi bien armé. Les éventuelles alliances sont brisées avant même d'être conclues grâce à l'action des services secrets du Qin, écartant ainsi le danger que pourrait représenter une coalition formée dans le but d'abattre cet insolent Royaume.

S'emparant des territoires barbares du Shu et du Ba, le Qin va exploiter les richesses de leur sous-sol pour créer un véritable complexe militaro-industriel, permettant de renforcer encore son armée, déjà la plus crainte du Zhongguo.

Mais l'acte le plus représentatif des ambitions du Qin a lieu en l'an 865 de la dynastie Zhou : ses armées s'emparent du territoire des Zhou et mettent ainsi fin à la lignée impériale. Qin Long dévore son « père » Zhou Long et devient encore plus puissant, encore plus craint par les autres Dragons.

Dès lors, le but des souverains du Qin devient clair : réaliser le *Tiān Xià* – l'union de tout ce qui se trouve sous le Ciel – en soumettant tous les autres Royaumes du Zhongguo, devenant ainsi le nouvel Empire du Centre, et permettant à Qin Long de devenir enfin complet.



Les Royaumes combattants



Administration et bureaucratie

Depuis les grandes réformes légistes encouragées par les Guo Long et la lente désagrégation du féodalisme, les Royaumes se sont organisés autour d'une nouvelle façon de penser l'état, en centralisant les pouvoirs et en confiant les responsabilités à un corps de fonctionnaires payés et révocables.

A l'ère des Royaumes combattants, les divers pays du Zhongguo étaient tous gérés à peu près de la même façon, selon une vision de l'état héritée des anciens réformateurs légistes tels Guan Zhong ou Shang Yang. Il existait bien sûr quelques différences, parfois importantes, d'un Royaume à l'autre, mais dans un objectif de confort ludique, nous présentons ici un modèle type d'administration valable de façon générale pour les sept Royaumes combattants.

L'Empereur, autorité déchue

Depuis bien longtemps, l'Empereur n'était guère plus que le symbole d'une époque révolue, une époque durant laquelle les souverains antiques régnaient sur un vaste Empire et de fidèles vassaux. Tout cela prit fin progressivement, avec la perte d'influence de la dynastie Zhou lors de sa migration vers l'est, et les velléités d'indépendance des fiefs les plus puissants qui en résultèrent. Ces fiefs devinrent des Hégémonies quasi autonomes, puis finalement des Royaumes dont les dirigeants ne reconnaissaient plus l'autorité politique de l'Empereur et menaient leurs affaires sans se préoccuper des opinions de celui qui détenait pourtant toujours le Mandat céleste.

Ne régnant dès lors plus que sur un petit territoire d'à peine trente-six cités, l'Empereur ne possédait guère qu'un pouvoir religieux, étant encore considéré comme l'élu du Ciel et le guide spirituel du Zhongguo. Sa cour attirait alors plus les taoïstes et illuminés en tous genres que les hommes d'état valeureux... Le Dragon protecteur de la lignée impériale, Zhou Long, était devenu faible et ses tentatives pour réunifier l'Empire autour des Zhou ne rencontraient guère de succès.

Puis en l'an 865, le Royaume du Qin annexa le modeste fief de la dynastie impériale et l'Empereur Zhou Nanwang fut le dernier de sa lignée à porter ce titre, même si son fils Huiwang fut placé à la tête d'une

résistance qui ne tint pas longtemps face à la puissance du Qin... Qin Long, le Dragon protecteur du Royaume de l'ouest, dévora Zhou Long et s'appropriâ les restes de sa puissance.

Désormais, il n'existe plus de dynastie impériale, rien qui puisse rappeler qu'autrefois les Royaumes combattants étaient parties intégrantes d'un vaste Empire sur lequel régnait une lignée de souverains éclairés par la sagesse du Ciel... Mais un tel pouvoir laissé vacant suscite bien des ambitions, et plus d'un Roi, influencé par le Guo Long de son Royaume, aimerait devenir le prochain Empereur, celui qui unira tout ce qui existe sous le Ciel afin de régner en monarque absolu sur tout le *Zhongguo*.

Le Roi, symbole de l'état centralisé

Au sein de son pays, le Roi représente l'autorité suprême, la seule qui se transmette encore de manière héréditaire, legs des temps passés où la noblesse régnait sur ses fiefs en se léguant le pouvoir de père en fils durant des générations.

Plus que le réel dirigeant de son état, le Roi est un symbole. Le pouvoir qu'il possède est moral plus que concret, et ce sont ses ministres qui sont chargés de l'application de ses volontés en terme politique. Cela ne signifie pas que le Roi ne détient qu'une autorité de façade : au contraire, il est à l'origine de la plupart des décisions concernant les affaires intérieures et extérieures mais il ne s'abaisse pas à rédiger lui-même lois et décrets, bien qu'il les valide ou exerce son droit de veto. Le Roi décide, ses ministres exécutent : c'est ainsi que fonctionne le pouvoir.

A travers ses ministres, c'est à tout un corps de fonctionnaires que le Roi commande. Ceux-ci, payés par l'état en fonction de leurs mérites et révocables en cas d'incompétence, constituent une pyramide administrative dont la base est représentée par les fonctionnaires de province, magistrats et assistants, et dont le sommet n'est autre que le Roi lui-même. Ce concept est au cœur même du principe de la centralisation du pouvoir aux mains du souverain : ce corps de fonctionnaires dépend uniquement de l'état, il est constitué d'individus salariés, qui rendent compte à leurs supérieurs de leurs actions et, principale différence avec les vassaux nobles d'antan, dont la fonction n'est en rien héréditaire.

Enfin, le Roi est le représentant de son Royaume auprès des autres états. Il est l'interlocuteur des autorités étrangères, et il s'exprime au nom de son peuple. Une grande partie de la politique extérieure repose sur ses épaules, ses talents diplomatiques et son charisme étant une donnée essentielle des relations avec les autres pays : un Roi fort sait se faire entendre et s'entourer d'alliés, tandis qu'un Roi sans relief est perçu comme le rejeton d'un état faible et sans importance.

Ministres et conseillers

Le Roi dispose ainsi du pouvoir décisionnel que ses ministres ont alors la mission d'appliquer de façon concrète, en promulguant lois et édits et en prenant les diverses décisions pratiques sur de nombreux détails bureaucratiques.

Les ministres sont les fonctionnaires les plus proches du pouvoir royal, ils ont atteint la dernière marche de la pyramide centralisée. Plus que les simples exécutants des volontés du Roi, ils en sont aussi les conseillers les plus proches, ceux dont la parole a l'oreille du souverain et qui sont bien souvent en conséquence à l'origine des volontés royales qu'ils transcrivent en actes.

Organisés en conseil, les ministres se réunissent régulièrement, le Roi présidant la séance. C'est lors de ces conseils que le souverain s'informe sur les affaires courantes de son pays, qu'il fait connaître ses volontés, que les ministres peuvent le conseiller, etc. Divers conseillers ou fonctionnaires peuvent être conviés à assister à ces conseils, et plusieurs scribes en retranscrivent le déroulement.

Selon le Roi en place, les ministères ne sont pas forcément les mêmes. Les plus fréquents sont en général les suivants :

Le premier ministre : Chef du conseil des ministres, le premier d'entre eux est l'interlocuteur privilégié du Roi. Il est bien souvent le véritable dirigeant du pays, surtout dans les cas de souverains peu concernés par l'exercice du pouvoir. C'est lui qui gère les conflits entre ministères et tranche lorsqu'il y a opposition dans le conseil.

Le ministère de l'état : C'est le ministère dont la fonction est de gérer au quotidien le fonctionnement administratif du pays. Edictant les règles bureaucratiques à suivre au sein des commanderies et districts, ce ministère a autorité sur la grande majorité des fonctionnaires servant l'état.

Le ministère de la justice : Rédigeant les codes pénaux et s'assurant du respect des lois par le peuple, le ministre de la justice représente l'autorité législative au sein du Royaume. Si le poste de ministre de l'état est le plus prestigieux après celui de premier ministre, le ministre de la justice a la réputation de posséder plus de pouvoir et d'influence...

Le ministère des armées : Chargé de la gestion de la défense du pays, ce ministère est le plus souvent confié à un général méritant, car l'expérience du terrain lui permettra de prendre les meilleures décisions. De par son contrôle des armées du Royaume, ce ministre est un personnage extrêmement surveillé par le censorat...



Le censorat : Services secrets dirigés par un personnage de l'ombre, le censorat a pour rôle autant d'espionner les Royaumes voisins que de contrôler les propres sujets du Roi, particulièrement ceux dont la proximité avec le pouvoir risquerait d'aiguiser les ambitions...

Les ministres sont assistés dans leurs fonctions par de nombreux conseillers, hauts-fonctionnaires chargés de s'occuper de certains domaines particuliers du ministère, d'informer leur ministre de tutelle sur les diverses affaires en cours, de lui soumettre idées et suggestions, de rédiger les procédures bureaucratiques, etc. Les hauts-fonctionnaires dirigent les nombreux services et cabinets dont les ministères sont composés et disposent en conséquence d'une importante autorité.

Ces conseillers sont souvent également les pires ennemis des ministres, car ils souhaitent évidemment prendre leur place dès que possible. Complots, alliances et connivences secrètes ne sont ainsi pas rares dans le milieu des hauts-fonctionnaires, pour discréditer un ministre sans pour autant se mettre soi-même en danger, puis se hisser sur la plus haute marche du pouvoir. Cet état de fait est grandement encouragé par les agents de la Secte du Ciel incliné placés à la cour.

Les érudits et lettrés ayant vocation à occuper ce genre de postes sont en général recrutés uniquement selon leurs compétences et leur expérience ; la nationalité n'est paradoxalement pas un obstacle. Ces hommes d'état sont en quelque sorte des mercenaires de la politique, vendant leur talent au Royaume qui leur proposera le meilleur statut.

Les eunuques, dans les coulisses du pouvoir...

Durant les anciennes dynasties, l'Empereur avait pour habitude de faire castrer les serveurs de son palais, afin de protéger la vertu de ses parfois très nombreuses concubines.

La pratique se répandit dans l'aristocratie, et toutes les maisons nobles finirent par s'entourer de serveurs eunuques. Le phénomène prit une telle ampleur que nombreux furent les gens du peuple à volontairement castrer leurs fils afin de leur assurer une carrière – certes modeste mais loin de la pénible vie paysanne.

Et actuellement, cette habitude, bien qu'illégale, existe encore. Ainsi, la loi de la plupart des Royaumes stipule que ne peuvent devenir eunuques que des personnes volontaires, dans le but de servir leur Roi et leur pays à travers lui. Pourtant, bien des enfants se trouvent encore castrés par leurs parents, qui pensent ainsi agir pour le mieux en leur assurant un avenir à la cour.



金瓶梅



Mais l'évolution la plus intéressante de l'implantation des eunuques au sein des cours royales fut leur accession à de nombreux rôles-clés du pouvoir. Seuls hommes autorisés à vivre dans l'entourage intime du Roi, ils ont fini par acquérir de plus en plus d'influence auprès des souverains successifs, devenant leurs conseillers officiels sur de nombreux sujets, et parfois presque des parents de substitution. Une loi ancienne interdit cependant aux eunuques d'occuper des postes de pouvoir, mais ceux-ci contournent cette règle en se plaçant comme conseillers, assistants, chanceliers, éminences grises ou précepteurs royaux. Cette main-mise occulte sur de nombreux postes influents permet aux eunuques de disposer d'un pouvoir considérable et de jouir d'avantages princiers.

Les eunuques sont des hommes condamnés à ne pas avoir de descendance. Dans une société comme celle du *Zhongguo*, qui met un tel accent sur la famille, la nécessité de faire des enfants et la vénération des ancêtres, cet état de fait est perçu comme la pire des malédictions. La conséquence en est qu'une solidarité indéfectible unit les eunuques oeuvrant à la cour, qui se considèrent comme les membres d'une même famille, avec tous les devoirs mais aussi toute la loyauté que cela implique. C'est cette fraternisation qui donne aux eunuques une telle assise à la cour, et qui fait d'eux une faction sur laquelle il faut compter dans les divers jeux de pouvoir qui agitent le palais royal...

La vie à la cour

De nombreux personnages gravitent autour du Roi et vivent à la cour. Ministres, eunuques, fonctionnaires divers, diplomates étrangers, artistes, invités de marque se livrent une compétition acharnée pour attirer l'attention du souverain, se faire remarquer de lui et se hisser au plus près du pouvoir.

La cour royale est ainsi un univers des plus dangereux pour qui n'en maîtrise pas les subtilités. Des luttes fœdées s'y déroulent, au moyen d'armes telles que les calomnies et les rumeurs. Les alliances se font et se défont en fonction du contexte politique, des complots visent à discréditer certains personnages tandis que des cabales se montent pour en porter d'autres au pinacle du pouvoir. Seul le Roi semble à l'abri de cette guerre secrète, faite de flatteries, de mensonges et de pièges.

Les eunuques sont passés maîtres dans l'art de vivre à la cour et d'y faire progresser leurs intérêts. Leur position particulière leur permet d'être peu sensibles aux attaques et fait d'eux un groupe qu'il vaut mieux avoir de son côté. La plupart des ministres l'ont bien compris, et font tout pour s'attirer les bonnes grâces des castrats en vue d'asseoir leur position face à des hauts-fonctionnaires aux dents longues, rêvant de prendre leur place. En effet, la majorité des individus hantant la cour sont des chefs de cabinet, des responsables de service, des scribes ou des conseillers, masse anonyme de fonctionnaires rêvant tous de se distinguer pour accroître leur prestige et

influence dans la hiérarchie administrative. Nombreux sont ceux qui se regroupent par affinités ou en vue d'accomplir un projet commun et ces alliances se vouent une animosité qui dégénère en subtils affrontements verbaux, conflits d'intérêt et attaques discrètes mais impitoyables. D'innombrables machinations se trament au sein du palais royal, dans le but de faire avancer les visées d'un groupe tout en contrecarrant celles des autres.

La cour est le meilleur endroit pour discréditer un rival politique. Bien des complots ont abouti au déshonneur de puissants personnages, contrainits alors à l'exil ou accusés au suicide après avoir tout perdu... En conséquence, ne s'impliquent dans ces dangereux jeux de pouvoir que les personnes ayant beaucoup à gagner, ou ceux qui n'ont guère le choix.

District et Commanderies

Depuis la déchéance des institutions nobiliaires, la notion de fief gouverné par un vassal n'a plus guère de sens. Les réformes légistes de penseurs politiques tels Guan Zhong au Qi et Shang Yang au Qin permettent de faire passer les responsabilités publiques d'une aristocratie héréditaire à des bureaucrates professionnels, et de subdiviser l'état en plusieurs unités territoriales et administratives.

Le district est la plus petite de ces unités. Constitué d'une ville d'importance relative et de nombreux villages alentours, le district est régi par un magistrat, fonctionnaire civil qui cumule les fonctions de maire et de juge, et par un militaire de carrière, généralement l'officier de la garnison locale. Ces deux autorités sont censées coopérer afin de faire appliquer les lois du Royaume et de maintenir l'ordre. Les soldats assurent ainsi une fonction de police locale sous l'égide indirecte du magistrat, tandis que l'officier de la caserne gère les conscriptions et corvées militaires des civils du district. Dans sa tâche, le magistrat est assisté de nombreux fonctionnaires locaux (scribes, juristes, assistants, etc.) à qui il délègue les diverses activités permettant au district d'être correctement administré : réunions avec les chefs de guildes, procès mineurs, encaissement des impôts, comptabilité, etc. L'officier peut se reposer sur ses divers lieutenants pour l'aider dans sa fonction.

La commanderie est l'unité administrative intermédiaire entre le district et l'état. Elle est elle-même régie par deux personnages : un gouverneur civil et un gouverneur militaire, ayant au minimum un grade de commandant. La tâche principale de ces hommes est de centraliser les informations en provenance des districts regroupés au sein de leur commanderie et de prendre leurs décisions en conséquence. Ils doivent parfois ainsi régler des conflits entre districts, décider de renforcer les effectifs militaires à certaines frontières, évaluer les mérites des magistrats et officiers sous leurs ordres, etc. Leur fonction la plus importante est également d'adresser des rapports fréquents à la cour royale et de rendre compte à leurs ministres de tutelle du fonctionnement des territoires dont ils ont la responsabilité.



La justice

Au sein des Royaumes combattants, la justice est dure et répressive. Lorsqu'un crime est commis ou qu'une personne est soupçonnée de malhonnêteté, une enquête commence. Elle est généralement menée par des assistants du magistrat épaulés par une escouade de soldats. Les suspects et divers témoins sont arrêtés et interrogés en vue de faire la lumière sur toute l'affaire en cours. Obtenir des aveux par la torture est plus que fréquent durant ces enquêtes, et cela permet de considérablement faciliter le travail ultérieur du juge. Cette façon de faire est évidemment propice à de nombreuses erreurs judiciaires, mais la condamnation d'innocents n'est qu'un détail, l'important étant de faire savoir que justice a été rendue.

Chaque capitale de district possède son propre tribunal dans lequel le magistrat ou l'un de ses assistants juristes applique la loi. Le suspect arrêté se voit ainsi jugé après que les faits qui lui sont reprochés aient été énoncés, et que lui-même ait eu la parole pour éventuellement se défendre ou se justifier. Après avoir analysé la situation, le juge rend son verdict, qui est applicable immédiatement.

Certains lettrés versés dans la connaissance du droit proposent leurs services en tant que défenseurs pour les suspects ayant les moyens de les payer (généralement des marchands ou des notables), et parlent ainsi en leur nom au cours du procès.

Les châtiements pour les coupables sont variés et adaptés à la nature du crime. Cela peut aller d'une peine d'emprisonnement à la peine de mort, en passant par une amende, la bastonnade, les travaux forcés ou l'exil. Les peines sont cependant sévères, dans un but d'exemplarité, et il n'est pas rare que l'auteur d'un simple vol à l'étalage se voit condamné aux travaux forcés pour plusieurs années... Les criminels sont marqués au fer rouge, sur le visage, afin que chacun connaisse leur condition.

Certains crimes ne peuvent être jugés au niveau du district, car leur nature sort de la juridiction du magistrat. Cela concerne en général les crimes de trahison, de meurtre d'un fonctionnaire ou d'atteinte à l'état. Ces crimes ne peuvent être jugés qu'au niveau des commanderies, qui disposent de tribunaux spéciaux, ou même au niveau de l'état, l'accusé comparait alors directement devant le ministre de la justice ou le censeur... Les coupables de tels crimes se voient presque toujours condamnés à mort, par écartèlement, ébouillantage ou après avoir subi de nombreuses et douloureuses mutilations.

Les impôts

Annuellement perçus au niveau des districts par des percepteurs escortés d'une patrouille militaire, les impôts sont ainsi directement collectés à l'échelle locale. Une fraction de l'impôt encaissé est ensuite transmise à la commanderie dont dépend le district, et la commanderie elle-même fait parvenir une partie de cette collecte à l'état. Faire rentrer le quota d'impôt exigé est une préoc-

cupation majeure à tous les stades de la pyramide bureaucratique, entraînant parfois quelques excès comme l'extorsion auprès des contribuables ou même la falsification des comptes...

Selon les régions, les impôts sont différents. Ainsi, les districts frontaliers, qui dépendent énormément pour renforcer les défenses face aux Royaumes voisins, font peser sur leur population un impôt plus lourd.

L'impôt peut être payé en nature (ce qui est majoritairement le cas dans les campagnes) ou en monnaie, et même parfois en travail au service de l'état (de nombreux artisans choisissent cette option). La corruption est courante au niveau des districts, les magistrats et percepteurs recevant de copieux pots-de-vin pour fermer les yeux sur certaines sources de revenu. Les guildes de marchands et d'artisans sont coutumières du fait mais les chefs de clans du *jiang hu* n'hésitent pas également à avoir recours à ce procédé pour protéger leur pouvoir et s'assurer que les autorités royales ne viennent pas mettre le nez dans leurs affaires...

Les relations entre Royaumes

Les relations qu'entretiennent les différents Royaumes combattants entre eux sont complexes.

D'une part, tous ces états possèdent un profond sentiment d'appartenance à une même culture (du fait d'une histoire, de croyances communes) qui les distingue des tribus barbares. Mais d'autre part, chacun d'eux estime être le seul dépositaire de la légitimité des dynasties ancestrales, et donc le seul à même de régner sur l'ensemble du *Zhongguo* (ce qui est particulièrement vrai pour les états les plus expansionnistes comme le Qin). Ceci est bien entendu grandement l'œuvre des Guo Long, qui pèsent de toute leur influence pour permettre à leur état de gagner en puissance et de conquérir tous les Royaumes, dans le but de dévorer les autres Dragons et de redevenir complets. Mais la Secte du Ciel incliné œuvre également à maintenir un état de guerre permanente entre tous les pays, afin de générer toujours plus de chaos et d'ainsi libérer l'âme de Gonggong de sa prison.

Dans un souci d'équilibre des forces, les Royaumes entretiennent des ambassades chez tous leurs voisins et y envoient la fine fleur de leurs hommes d'état en tant que diplomates, chargés de défendre les intérêts nationaux et de négocier alliances militaires et traités commerciaux. Ceci se double d'un système d'échange d'otages, chaque Royaume envoyant chez les autres divers individus servant de garantie de non-agression. Ces captifs en devenir sont généralement choisis parmi les enfants que le Roi a pu avoir d'une de ses nombreuses concubines, personne de sang noble mais dont l'importance politique est mineure au regard de son importance symbolique. Parfois cependant, l'otage envoyé est justement une personne d'importance, un talent diplomatique reconnu. Vivant à la cour d'un Royaume étranger, il est en parfaite position pour aider les espions de son pays, soudoyer des ministres et aider au mieux sa patrie.



Armées et guerres

Dans un environnement en état de conflit quasi perpétuel tel que le *Zhongguo*, la puissance militaire d'un Royaume est une donnée essentielle, permettant de mesurer son influence et sa capacité à tenir ses belliqueux voisins en respect.

Cette puissance militaire ne se traduit pas seulement par le nombre de soldats, mais également par l'équipement, les ressources mobilisables, la compétence des officiers, les stratégies adoptées, etc.

Bien qu'il ait existé de subtiles différences dans l'organisation militaire des divers Royaumes, nous considérons ici un modèle unique pouvant décrire le fonctionnement des armées de chacun des états du Zhongguo, dans un souci de simplicité ludique.

Dans les temps anciens...

Durant les anciennes dynasties, seuls les nobles étaient autorisés à porter des armes et à apprendre les arts martiaux. Les armées étaient constituées d'une majorité d'aristocrates, accompagnés de roturiers fantassins à l'importance stratégique alors mineure.

La puissance militaire d'un fief se mesurait au nombre de chars possédés. Ceux-ci étaient considérés comme le summum de l'armement, et les régiments de chars constituaient des unités d'élite. Les batailles se livraient en terrain plat, sur lequel les deux armées belligérantes se retrouvaient pour s'affronter sans impliquer les populations civiles ; les guerres de siège étaient alors plus que rares car les conflits étaient surtout une question d'honneur plus que de volonté expansionniste, servant essentiellement à permettre aux nobles guerriers de faire montre de leur bravoure et de s'illustrer au combat.

Puis les réformes légistes jetèrent à bas l'antique noblesse afin d'éviter qu'elle ne se retourne contre le pouvoir. Les armées devinrent alors professionnelles, constituées de militaires de carrière choisis parmi la petite noblesse et la paysannerie en grande majorité. L'avancement était décidé en fonction du mérite de chaque soldat et non plus de la naissance et l'armée finit par devenir elle aussi un corps de fonctionnaires payés par l'état et aux ordres du Roi en place. Ce faisant, elle perdit son aura mythique, propre à nourrir les contes, pour devenir une masse anonyme de gens du peuple, sans lustre et sans gloire.

Le ministère des armées

*«Celui qui n'a pas d'objectifs
ne risque pas de les atteindre.»*

Lao Zi

Qu'il soit nommé ministère des armées, de la défense ou de la guerre, cette instance constitue l'état-major de l'armée du Royaume.

Seul le Roi peut prétendre au titre de général de toutes les armées de son pays, mais le ministre de la guerre vient juste en dessous de lui dans la hiérarchie militaire. En pratique, c'est à lui que revient à la charge de gérer la puissance guerrière du Royaume. Bien souvent lui même un ancien général rompu à l'expérience du terrain, le ministre de la guerre est aidé par de nombreux conseillers, officiers ou diplomates, nommés à la tête des différents corps d'armée (infanterie, cavalerie, génie, etc.).

Homme particulièrement puissant, le ministre de la guerre est constamment soupçonné de nourrir des projets de coup d'état, et est en conséquence particulièrement surveillé par les services secrets du Roi. C'est un poste délicat, convoité autant que redouté pour ces diverses raisons...

La conscription

Dans le but d'impliquer le peuple dans le fonctionnement et la défense de son pays, un système de conscription a été mis en place.

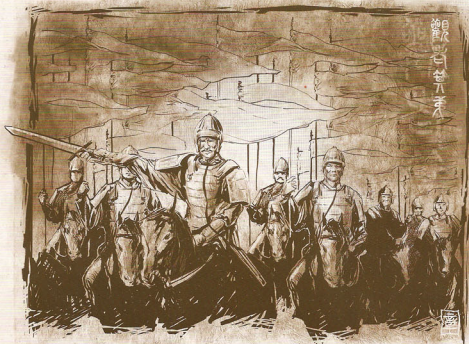
Tout civil âgé d'au minimum vingt-trois ans se doit ainsi de servir en tant que soldat deux années, une à la capitale et une autre aux frontières. Il doit ensuite rejoindre le régiment de son district un mois par an afin de s'entraîner et reste mobilisable le restant de sa vie.

Ces conscrits constituent le gros des troupes de base de chaque corps d'armée. Ceux qui sont repérés pour leur talent ou leur fougue guerrière sont invités à rejoindre définitivement l'armée en tant que sous-officiers, leur avancement dépendant alors du nombre de têtes ennemies tranchées durant les guerres.

Evidemment, pour ceux qui désirent déroger à l'obligation de servir dans l'armée, il existe des moyens d'être exempté. Ne sont donc pas tenus de rejoindre l'armée les hommes qui travaillent déjà pour l'état (en tant que fonctionnaires, artisans sous contrat, etc.), ceux présentant des infirmités les empêchant d'être des soldats efficaces et enfin ceux qui peuvent s'acquitter d'une taxe spécialement prévue à cet effet.

Les officiers et sous-officiers sont des militaires de carrière, qui ont choisi de servir dans l'armée à plein-temps, de manière professionnelle.





Les corps d'armée

« Connais l'adversaire,
connais toi toi-même
et tu seras invincible. »

Sun Zi

L'armée d'un Royaume est organisée en différents corps, commandés par de hauts-officiers de la cour, et ayant chacun sa fonction propre.

L'infanterie

Le corps d'armée le plus important, celui qui comporte le plus de soldats, est principalement constitué d'hommes à pied, répartis en unités d'infanterie lourde et légère.

Ils constituent le fer de lance de la puissance du Royaume, et sont placés en première ligne lors des batailles. Leur manœuvrabilité et leur nombre fait d'eux les principaux artisans de la victoire sur le champ de bataille.

Les fantassins sont armés d'une épée et d'une arme d'hast (lance ou hallebarde) et protégés par une armure de cuir légère.

La cavalerie

La cavalerie reste un corps d'armée relativement peu utilisé sur les champs de bataille.

Les cavaliers sont ainsi principalement employés pour des missions d'éclaireurs ou pour lancer des raids ponctuels, mais il n'interviennent que peu durant les grandes batailles.

La notable exception à cette règle est la cavalerie du Zhao, qui prend une part active aux affrontements et se divise en plusieurs unités : cavalerie lourde, archers montés, messagers, etc.

Les cavaliers sont armés d'une épée, d'une arme d'hast et parfois d'un arc. Ils sont protégés par une armure de cuir couvrante mais leur laissant une grande liberté de mouvement.

Les chariots de guerre

Bien que tombés en désuétude depuis des décennies, les chars sont encore employés parfois, uniquement par les officiers.

Servant principalement durant les batailles en terrain plat et dégagé, les chars constituent un atout certain lors de tels affrontements. Tirés par deux chevaux et transportant trois hommes (le conducteur, un archer et un lancier), les chariots de guerre sèment la terreur parmi les troupes ennemies – mais deviennent rapidement vulnérables dès lors que le terrain ne leur est plus favorable.

L'artillerie

Corps d'armée essentiel, l'artillerie est constituée d'unités d'archers et d'arbalétriers.

Les archers accompagnent l'infanterie sur le champ de bataille, couvrant l'avancée des fantassins par une pluie de flèches tandis que les arbalétriers utilisent la puissance et la longue portée de leurs armes pour mettre en déroute les régiments adverses à distance – décimant ainsi avant-gardes et armées en retraite.

Archers et arbalétriers sont équipés de plusieurs carquois et portent également une épée. Ils sont vêtus d'une armure de cuir légère.

Le génie

Constitué d'artisans et d'ingénieurs, le génie a pour fonction de concevoir, fabriquer et faire fonctionner les diverses machines de guerre et armes de siège qui permettent la prise d'une cité – ou sa protection contre des assiégeants.

Bien que militaires, les hommes du génie ne sont pas appelés à aller se battre et restent ainsi en retrait des conflits. Ils sont toutefois armés d'une épée et équipés d'une armure de cuir.

La marine

Seuls les Royaumes côtiers comme le Qi ou le Yan en possèdent une.

Celle-ci sert essentiellement à protéger les navires marchands et les côtes des pirates qui infestent la mer. Elle peut toutefois aussi servir à donner l'assaut à un port ou à la cité maritime d'un état rival.

Les mercenaires

Il n'est pas rare que les Royaumes fassent appel à des troupes de mercenaires pour renforcer leurs propres armées. C'est notamment le cas des pays peu puissants militairement, comme le Han par exemple.

Les mercenaires sont en général des barbares comme les Xiongnu, ou d'anciens criminels désirant se faire oublier tout en gagnant quelque monnaie.

L'état-major

Constitué des officiers de chacun des régiments présents, l'état-major planifie les stratégies à mettre en application, prévoit les batailles, gère la logistique, etc.

Les officiers vont rarement se battre avec leurs soldats, mais certains des plus intègres et courageux n'hésitent jamais à se joindre à la mêlée pour galvaniser leurs troupes.

Les officiers portent les armes qu'ils désirent et sont protégés par de lourdes armures de cuir renforcées de plaques de bronze.

L'art de la guerre

«L'art de la guerre,
c'est de soumettre l'ennemi
sans combat.»

Sun Zi

Le temps des batailles rangées épargnant les populations civiles, menées par des aristocrates pétris d'honneur, est bel et bien passé.

Les nouvelles guerres sont issues de la volonté expansionniste des Royaumes, elle-même générée par la subtile influence qu'exercent les Guo Long sur les souverains des états qu'ils patronnent. Ainsi à présent, les armées se comptent en centaines de milliers d'hommes et il n'est pas rare que plusieurs dizaines de milliers de soldats périssent en une seule bataille. S'emparer de territoires et de cités est l'objectif majeur, et la guerre n'épargne donc plus personne.

Désormais, les conflits débordent largement sur les civils. Conquérir des territoires ne peut se faire qu'en annexant divers objectifs stratégiques (ponts, mines, tours de guet) et si cela implique d'éliminer les paysans présents autour de ces objectifs, ça ne pose aucun problème aux officiers et soldats. Ainsi lorsque les rumeurs de guerres arrivent dans les campagnes, la panique n'est pas longue à se propager et l'exode vers les cités présumées mieux défendues commence...

La guerre de siège est également très courante, les villes étant fortifiées et protégées par des régiments spécialement entraînés pour ces occasions. Ce genre de batailles peut durer des mois sans que l'un ou l'autre camp prenne l'avantage, les semaines étant alors rythmées par les rixes sanglantes et les périodes de trêve pour enterrer les morts. Lorsqu'une cité tombe, ses habitants sont massacrés ou déportés dans des camps de travaux forcés tandis que les femmes sont violées et les enfants décimés.



Toutefois, le paysage du *Zhongguo* étant majoritairement constitué de vastes plaines, de nombreuses batailles se livrent ainsi en terrain plat, opposant deux armées dans une mêlée assourdissante, ponctuée par les râles d'agonie, le fracas des armes et le galop des chevaux.

Les théoriciens de la guerre

«C'est lorsqu'on est environné
de tous les dangers
qu'il n'en faut redouter aucun.»

Sun Zi

De tout temps, nombreux furent les généraux et stratèges à coucher par écrit leur vision de l'art de la guerre. Certains tombèrent dans l'oubli tandis que d'autres devenaient des légendes.

Sun Zi était un célèbre général du Royaume du Qi. A la fin de sa vie, il rédigea un ouvrage contenant ses vues à propos de la stratégie, de la place de la guerre dans la société et du meilleur moyen de maintenir la paix. Nommé l'Art de la Guerre de Sun Zi, ce livre ne fut que peu utilisé malgré sa grande richesse.

Cela changea grâce à Sun Bin, supposé descendant direct du grand stratège. Celui-ci, en appliquant les préceptes de l'Art de la Guerre, fit remporter au Qi de nombreuses victoires, notamment contre les armées du Wei. Dès lors, l'ouvrage de Sun Zi devint une référence et fut assidûment étudié dans les diverses académies militaires des Royaumes. Sun Bin écrivit également son propre traité de stratégie, qu'il nomma tout simplement l'Art de la Guerre de Sun Bin.

Wu Qi, grand général du Wei qui devint le premier ministre réformateur du Chu, écrivit également de nombreux textes sur la stratégie militaire. Moins connus que les ouvrages de Sun Zi et Sun Bin, ils sont pourtant des plus pertinents dans leurs observations et constituent une source d'inspiration de choix pour un officier avisé.

Enfin, le célèbre philosophe pacifiste Mo Zi, dans son livre éponyme, consacra toute une partie à l'art de la stratégie, et spécialement à la guerre de siège. Peu étudié en tant qu'ouvrage militaire, le Mo Zi est pourtant particulièrement brillant, et des plus utiles dans une époque où le siège des cités est devenu un élément déterminant de la stratégie guerrière.

Toutefois, ces ouvrages, ainsi que de nombreux autres traitant du même sujet rédigés par divers généraux et stratèges, ne se bornent pas à n'être que des manuels militaires. Pour celui qui sait interpréter leurs propos, ces livres sont également des guides de la bonne gouvernance à l'intention des puissants, dont les conseils s'appliquent aussi bien sur un champ de bataille que dans l'art délicat de la politique.

Le Qin

Etat semi-barbare à ses origines, le Qin a su se hisser au rang de puissance majeure parmi les Royaumes combattants en l'espace de quelques siècles. Au point d'être sur le point de réaliser le grand projet *Tiān Xià*, l'union de tout ce qui se trouve sous le Ciel, en annexant l'ensemble des pays du *Zhongguo*.

Histoire

Durant les premiers temps de règne de la dynastie Zhou, le Qin était un vague territoire situé à l'ouest de l'Empire, état vassal considéré comme barbare par les habitants civilisés des plaines du centre.

A l'aube de la période des Printemps et des Automnes, lorsque le pouvoir impérial décida de migrer vers l'est afin de s'éloigner du danger représenté par les tribus des steppes, le souverain du Qin proposa ses propres troupes pour escorter la suite de l'Empereur jusqu'à sa nouvelle capitale. Le voyage fut tumultueux et les dangers multiples permirent aux soldats du Qin de faire la démonstration de leurs talents martiaux et surtout de leur fidélité à la lignée des Zhou. Impressionné par cette dévotion à son encounter, l'Empereur Ping Wang accepta le Qin comme un fief de son vaste Empire et donna le titre de duc à son souverain Xianggong.

Le Qin se vit octroyer de nouvelles terres et reçut la mission de protéger l'Empire de ses ennemis de l'ouest. Dans les premiers temps, ce rôle empêcha le développement du fief, qui restait majoritairement considéré comme peuplé de barbares peu civilisés. Toutefois, ses soldats prouvèrent leur valeur à de nombreuses reprises en repoussant les tribus Xiongnu et en assurant la sécurité des fiefs plus orientaux. A défaut du reste, le Qin augmenta sa puissance militaire.

Lors du démembrement de l'Empire et de la proclamation des Hégémonies, le Qin était suffisamment fortifié pour faire partie des états les plus influents du moment, même si sa puissance ne rivalisa jamais avec celles du Jin ou du Qi à cette époque. Mais, protégé à l'est par une chaîne de montagnes et par sa mission de protection contre les barbares de l'ouest, le Qin ne fut que rarement l'objet des visées expansionnistes des autres Hégémonies. Ses souverains en profitèrent pour mener une politique de grands travaux, afin de rendre fertiles de vastes plaines et d'ainsi pouvoir nourrir une population en augmentation constante.

Le Qin fut sans doute l'Hégémonie du nord qui eut à livrer le plus grand nombre de batailles contre le Chu, notamment celles de Bi et de Yanling. Heureusement aidé par la coalition des états du nord



contre le puissant Royaume du sud, le Qin parvint à se défendre avec succès jusqu'à la trêve organisée par le Qi qui permit aux états du *Zhongguo* de connaître presque un siècle de paix.

Au début de la période des Royaumes combattants, le Qin était toujours un état particulièrement en retard dans presque tous les domaines. Alors que les autres Royaumes avaient entrepris avec succès des réformes audacieuses, le Qin restait pétré d'archaïsmes, apparemment incapable d'aller de l'avant. Cela changea avec le duc Xiao, qui nomma premier ministre le seigneur Shang Yang, originaire du Wei, et lui ordonna de faire du Qin un Royaume capable de rivaliser avec les autres, voire de les surpasser. Les réformes entreprises alors bouleversèrent le pays en profondeur et allèrent plus loin que celles adoptées dans les autres états du *Zhongguo*. La noblesse fut écartée sans ménagement du pouvoir au profit d'une méritocratie prenant en compte les mérites réels des personnes et non leur rang de naissance. La centralisation de l'administration se fit promptement, et la toute nouvelle caste des fonctionnaires d'état accéléra la modernisation du Qin. La fiscalité fut revue en profondeur et des déplacements de population permirent de peupler et d'exploiter des zones laissées en friche. Le statut de paysan fut revalorisé et les terres confisquées aux nobles furent privatisées à leur profit et à celui de puissants propriétaires fonciers. Agriculture et commerce furent encouragés, les fermiers et marchands dépassant leurs quotas de production ou de vente se voyant récompensés ; cela encouragea une forte immigration des autres états vers le Qin, palliant au manque de main d'œuvre dû à l'extension des terres arables et à la professionnalisation de l'armée. En effet, rapidement les militaires furent recrutés parmi le peuple et les effectifs explosèrent. L'avancement des soldats, basé sur le mérite à la guerre au nombre de têtes ennemies coupées sur le champ de bataille, encourageait les ambitions, les gens du peuple comprenant qu'ils pouvaient s'élever au rang d'officiers par ce biais.

Mais la plus grande œuvre de Shang Yang fut de lier profondément l'administration du Qin à la philosophie légiste. Déplaçant la capitale afin de l'éloigner de l'influence encore prononcée des familles nobles, le premier ministre édicta un code civil auquel chacun devait se soumettre, tous les citoyens étant égaux devant la loi selon la doctrine du légisme.

Ainsi, en moins de dix ans, le Qin passa du rang d'état arriéré et barbare à celui de puissance majeure que les autres Royaumes allaient apprendre à craindre. Désormais capable de faire entendre sa voix sur l'échiquier militaire du *Zhongguo*, le Qin commença une lente mais inexorable politique d'extension territoriale. Wei, Zhao et Han en firent les frais et tentèrent plusieurs fois de s'allier pour bloquer l'implacable machine de guerre du Qin, sans succès. Le puissant Royaume annexa également les états barbares du Shu et du Ba, aux terres riches et étendues.

L'ambition du Qin devint claire aux yeux de tous les autres états lorsque le puissant Royaume de l'ouest marcha contre la lignée impériale des Zhou, s'emparant

du peu de territoire restant et mettant ainsi fin à la dernière dynastie. Puis le Qin démontra son insurpassable puissance à deux reprises : d'abord en envahissant profondément le Chu et en détruisant sa capitale Yingdu, puis en massacrant l'armée du Zhao lors de la sanglante Bataille de Changping, qui vit le cruel et puissant général Bai Qi exécuter impitoyablement quatre cent mille prisonniers de guerre.

Récemment, le Qin a encore augmenté sa puissance sous la férule du régent Lu Buwei, dont l'intelligence politique a permis d'empêcher l'extinction de la lignée royale. Etait le plus policé de tous, possédant une armée vaste et disciplinée, le Qin est sur le point d'entreprendre le grand projet rendu jadis possible par Shang Yang : la création d'un nouvel Empire unifiant tout ce qui existe sous le Ciel, *Tiān Xià*.

Géographie

Vaste pays situé à l'ouest du *Zhongguo* et s'étendant loin vers le sud, le Qin possède un paysage uniforme, modelé par la main de l'homme. Le climat en est continental et sec au nord et subtropical au sud, dans les anciens territoires du Shu et du Ba.

Les frontières nord et ouest du pays, qui séparent le Qin des steppes barbares, sont fortifiées par un vaste réseau de murailles et de forts afin d'empêcher les raids de pillards sur les villages de ces régions. En majorité arides, celles-ci sont néanmoins très peuplées, le sous-sol en étant exploité et les nombreuses casernes permettent d'assurer l'animation des divers bourgs.

Le centre du pays est constitué de plaines étendues, abondamment cultivées. La fertilité en est assurée par un vaste réseau d'irrigation mettant à profit la rivière Wei et le Fleuve jaune. Partout où se porte le regard, le paysage du Qin semble presque artificiel. Plus que dans aucun autre état, ici la nature fut domptée par l'homme et les traces en sont visibles à tous les niveaux. Les champs sont découpés de façon géométrique, selon un plan d'occupation des sols permettant l'optimisation des surfaces cultivables. De nombreux canaux rectilignes sillonnent ces plaines, interrompus seulement par de colossaux barrages et écluses permettant d'en réguler le flot. Ça et là, de grandes étendues d'eau creusées par la main de l'homme brisent la monotonie d'un paysage sans surprise. Et parsemant tout cela, les innombrables villes et villages accueillent la considérable population du Qin.

Au sud de la rivière Wei se trouve une impressionnante chaîne de montagnes qui sépare le pays en deux. Tout à l'est de cette chaîne, presque à la frontière commune avec le Han et le Wei, se trouve le Pic sacré de l'Ouest Huashan. Montagne sacrée de la religion taoïste, elle attirait jadis une foule de pèlerins mais depuis la transformation du Qin en un état particulièrement répressif et fermé, les villages d'accueil environnants sont devenus des cités fantômes, qui ne sont plus guère peuplées que par des exilés ou des ermites.





Le sud du Qin, constitué des anciens états du Shu et du Ba, est devenu le grenier du pays après qu'un réseau d'irrigation ait permis de rediriger le flot de la rivière Min en vue de fertiliser les vastes terres sauvages de ces régions. Un déplacement de population massif permit de fournir la main d'œuvre nécessaire à la mise en culture de ces plaines désormais arables. Ainsi, presque comme au nord, le sud du Qin est principalement constitué de champs cultivés et de canaux d'irrigation.

Mais ces régions du sud possèdent un autre atout de taille : leur sous-sol et la partie montagneuse de l'ouest sont particulièrement riches en minerais de toute sorte : fer, métaux précieux, jade, charbon, etc. Des villes entières se sont ainsi construites sur des sites miniers et possèdent en leur sein de grandes fonderies d'état alimentant le pays en équipement divers.

Xianyang

Construite sur les bords de la Wei, à l'est du Qin, Xianyang est avec Handan et Linzi l'une des cités les plus impressionnantes de tous les Royaumes combattants. Abritant plus de deux cent cinquante mille âmes, sa magnificence et l'ordre qui y règne en font presque une légende pour les habitants du *Zhongguo*.

Bâtie selon les recommandations du réformiste Shang Yang, Xianyang est une ville parfaitement ordonnée, construite selon un schéma précis sous-tendu par la philosophie légiste, ici mise en application en terme d'architecture et de génie civil.

Ainsi, les rues et avenues qui séparent les quartiers y sont droites et larges, permettant une circulation aisée mais aussi une surveillance facilitée, car leurs dimensions évitent les effets de foule et la cohue parfois mise à profit par les malandrins pour commettre leur exactions et disparaître. De nombreuses guérites sont

disséminées le long des principales artères de la ville afin de faciliter la surveillance de la foule par les soldats en faction.

Les quartiers sont délimités clairement et ceints d'un mur dont les portes sont closes à la nuit tombée. Au beau milieu de chacun d'entre eux se trouve une petite place servant aux proclamations officielles et aux exécutions publiques. Un tableau d'affichage permet d'y plaquer les annonces, avis de recherche et nouvelles lois édictées afin que chacun en prenne connaissance : au Qin, nul n'est censé ignorer la loi.

Les vastes places servant à accueillir les marchés sont étroitement surveillées et bien que l'activité économique de Xianyang soit réputée au point d'y attirer de nombreux marchands, ceux-ci savent qu'au Qin, l'ordre doit régner et la joyeuse animation que l'on peut retrouver à Handan est ici réduite à un simple bruit de fond.

Il n'existe pas de quartiers mal famés à Xianyang : la population criminelle et les vagabonds sont arrêtés promptement et enrôlés dans l'armée ou envoyés dans des camps de travaux forcés. La capitale du Qin est ainsi la ville ayant le plus faible taux de criminalité de tout le *Zhongguo*.

Xianyang est également parsemée d'impressionnants palais et manoirs, servant de résidences aux personnalités importants du Royaume en même temps que de bureaux pour son administration tentaculaire. L'accès à ces véritables cités miniatures est réservé aux fonctionnaires y travaillant ou aux citoyens convoqués par les instances administratives.

Pour le voyageur fraîchement débarqué, Xianyang est une cité certes d'une incroyable beauté et d'une tranquillité reposante, mais à l'aura vaguement inquiétante, l'ordre parfait qui y règne finissant immanquablement par paraître menaçant et faire naître des pensées paranoïaques même dans l'esprit le plus serein...

Qin Long

Lorsque Qin Long vint au monde, l'Hégémonie qu'il s'appropriait lui offrit de considérables atouts pour consolider sa position et acquérir plus de puissance.

Protégé au sein d'un territoire entouré de montagnes d'un côté et de steppes désertiques de l'autre, le Qin pouvait assez aisément se défendre des attaques du Jin et du Chu, tout en repoussant les tribus de l'ouest dans leurs terres. Qin Long comprit tout le profit qu'il y avait à disposer d'un état ainsi enclavé mais ayant de nombreuses opportunités d'aguerir son armée. Car à l'époque, pour le Dragon du Qin, la puissance militaire était l'atout principal, l'instrument qui devait lui permettre de mettre à genoux les autres pays et de dévorer ses frères.

Déjà une grande puissance militaire, le Qin se vit poussé par son Dragon à combattre sporadiquement, notamment le Jin et le Chu, afin d'améliorer ses performances martiales. Qin Long fit également entreprendre quelques grands travaux afin d'augmenter la surface cultivable et pouvoir ainsi nourrir la considérable armée qu'il comptait mettre sur pied. Son excitation guerrière culmina avec la série de batailles que se livrèrent le Qin et le Chu mais une intervention de Qi Long, alors le Dragon sans doute le plus écouté, mit un frein à ses velléités bellicistes. Aux côtés du Qi et du Jin, le Qin accepta de conclure une trêve avec le Royaume du sud afin d'apporter un peu de paix au *Zhongguo*.

C'est durant cette période d'apaisement que Qin Long allait faire une découverte cruciale. Occupé à espionner les autres états, il assista à la guerre civile qui détruisit le Jin et au coup d'état qui eut lieu au Qi. Rassemblant des indices troublants, mettant en parallèle ces événements avec la dislocation de l'Empire des Zhou et emboîtant ainsi les pièces d'un puzzle effarant, Qin Long finit par comprendre que tout cela était l'œuvre d'une faction cachée, travaillant dans l'ombre à la destruction des Royaumes. Soupçonnant tout à tour tous ses frères, et même son « père » Zhou Long, il écarta bien vite ces hypothèses et décida de découvrir qui oeuvrait ainsi à semer la guerre et la mort dans le *Zhongguo*.

Quand l'ère des Royaumes combattants débuta, Qin Long avait quasiment abandonné la direction de son pays. Ayant rassemblé sous sa férule de nombreuses personnes aux talents avérés et amplifiés par son pouvoir, il les envoya à travers tous les Royaumes collecter des informations afin de démasquer les responsables des troubles profonds qui avaient sonné la fin des Printemps et des Automnes. Et à mesure que les rapports lui parvenaient, une grande peur s'empara de lui : il était en train de découvrir l'existence et les buts de la Secte du Ciel incliné. Il se rendit compte qu'il existait dans le monde une faction aussi puissante et discrète, capable de provoquer la fin d'un Empire et la destruction de Royaumes, capable d'échapper à la vigilance d'êtres à demi-célestes comme lui et ses frères Dragons, capable de profiter de

la folie guerrière des Guo Long pour détruire l'équilibre du monde. Ces révélations le frappèrent et le plongèrent dans une profonde méditation.

Lorsque Qin Long revint des limbes pour reprendre son pays en main et en faire le fer de lance de la lutte contre la Secte du Ciel incliné, c'est un Royaume arriéré, sur le point d'être englouti par ses voisins, qu'il retrouva. Abandonné, le Qin n'avait pas su se moderniser à l'image des autres Royaumes guidés par leurs Dragons. Qin Long entreprit de mettre alors son plan à exécution pour faire de son Royaume un havre de stabilité et d'ordre afin de contrer les desseins chaotiques des adorateurs de Gonggong. Débauchant le politicien Shang Yang du Wei, il le fit nommer premier ministre et lui permit de pousser les réformes légistes plus loin que dans aucun autre état. Le réformiste put transformer profondément le Royaume et en faire un pays moderne, doté d'une armée disciplinée, d'une agriculture productive, d'une économie florissante et d'une administration efficace. En quelques années, le Qin devenait la plus grande puissance du *Zhongguo*, sur presque tous les plans. Qin Long, pour parachever cette œuvre, créa au sein du censorat une cellule secrète d'agents chargés de traquer et d'éliminer tous les membres de la Secte du Ciel incliné : cette organisation fut baptisée la Carapace noire, en référence à la tortue céleste dont les pattes avaient servi à stabiliser le Ciel déséquilibré par Gonggong.

Le Qin devenu un état totalement soumis à la loi et policé comme aucun autre, Qin Long entreprit alors d'étendre cet ordre nouveau à l'ensemble des Royaumes combattants. Il conçut alors le projet *Tiān Xià*, dans le but d'unir tous les pays du *Zhongguo* en un Empire soumis à une même loi, et ce afin de mettre définitivement fin aux exactions de la Secte du Ciel incliné et d'apporter la paix et l'harmonie au monde sous sa domination. L'expansion territoriale du Qin devint dès lors inexorable et s'exerça aux dépens de ses voisins directs dans un premier temps. Et lorsque Qin Long, après que ses armées aient détruit les cités encore aux mains de la dynastie impériale, dévora Zhou Long et s'approprias son essence, il devint évident aux yeux des autres Dragons qu'ils étaient menacés par leur ambitieux frère comme jamais auparavant...

Des alliances se dressèrent face à Qin Long, mais il les écrasa. Brisant ses deux rivaux les plus immédiats, le Chu et le Zhao, le Qin continua sa montée en puissance et Qin Long semble ne plus avoir à craindre aucun de ses frères.

Récemment toutefois, la lignée royale du Qin faillit bien s'éteindre sans successeur désigné. Soupçonnant une manigance de ses ennemis, Qin Long fit en sorte de rétablir la situation en utilisant son agent le plus influent, Lu Buwei, pour mettre sur le trône un lointain héritier et s'assurer de sa descendance. Régent actuel en attendant que le jeune Roi Ying Zheng soit en âge de diriger le Qin, Lu Buwei poursuivit la politique de renforcement du Royaume tout en s'assurant que la Carapace noire continue de remplir sa mission.



Le puissant Royaume légiste

Une implacable machine de guerre

Depuis les réformes militaires du ministre Shang Yang, le Qin s'est doté de l'armée la mieux organisée et la plus disciplinée de tout le *Zhongguo*.

La puissance inégalée de cette armée est due à plusieurs facteurs.

Tout d'abord, ses effectifs en font l'armée la plus vaste de toutes. Forte de plus d'un million de soldats réguliers, elle nécessite une logistique impressionnante que le Qin est en mesure d'assurer.

En effet, l'aménagement du territoire, notamment par de vastes travaux d'irrigation et de mise en culture de terres inoccupées, permet de produire suffisamment de nourriture pour la population du Royaume et sa gigantesque armée. La création de nombreux étangs, pour une pisciculture intensive, fournit également les troupes en poisson tandis que l'élevage pratiqué aux frontières des steppes les approvisionne en viande. L'armée du Qin est bien nourrie, et c'est là un des seuls luxes qu'elle offre à ses hommes.

Afin de pourvoir l'armée en armes et équipements, un véritable complexe militaro-industriel a été construit dans les terres du sud. De vastes mines et carrières approvisionnement en minerai les gigantesques fonderies voisines, dans lesquelles les ouvriers travaillent jour et nuit afin de produire les milliers d'épées, armures, lances, outils, etc. nécessaires aux soldats. D'innombrables artisans employés par l'état fabriquent à la chaîne les équipements requérant une certaine main d'œuvre, comme les selles, les arbalètes, les bannières, les chars, etc. Tout ce matériel doit obéir à de strictes normes de qualité, et les directeurs de fonderies et d'ateliers savent qu'ils risquent leur tête en cas de défaillance. Une chaîne de caravanes amène tout ceci aux différentes casernes du Qin et l'armée ne manque ainsi jamais de matériel.

L'entraînement auquel sont soumis les soldats du Qin est réputé pour sa rudesse et sa brutalité. Les casernes et centres de formation militaire sont situés soit dans le nord-ouest, là où les étés sont caniculaires et secs et les hivers rigoureux, soit dans le sud, où règne une chaleur moite et un brouillard quasi constant. Ces conditions climatiques extrêmes forgent la résistance de guerriers censés être capables de parcourir des dizaines de lieues à pied chaque jour sans se plaindre, et de livrer bataille une fois arrivés à destination. Outre cet environnement, la loi martiale particulièrement sévère inculque une discipline absolue à des soldats dont l'unique préoccupation doit être d'obéir à leurs supérieurs. La moindre faute, le moindre manquement au règlement militaire est puni de mort par décapitation. Un entraînement complet aux armes, d'incessantes manœuvres militaires et une brève initiation à la stratégie complètent la formation des soldats du Qin et font d'eux de véritables machines de guerre sans états d'âme.

Mais les officiers du Qin ne se reposent pas uniquement sur cette supériorité numérique et matérielle évidente pour remporter des batailles. Bien au contraire, les généraux sont tous de fins stratèges, ayant étudié les manuels d'art de la guerre des antiques philosophes dans les meilleures académies militaires. Experts en guerre de siège, guerre de mouvement, harcèlement et raids meurtriers, ils étudient à l'avance le terrain de chaque bataille à livrer, la composition de l'armée adverse, la personnalité de ses officiers, etc. et mettent au point leurs stratégies en fonction de toutes ces données.

Ce sont ces différentes raisons qui font de l'armée du Qin la plus redoutée de tout le *Zhongguo*, et la simple apparition de sa bannière noire pousse bien souvent les généraux adverses à se rendre avant même que la bataille ait commencé...

Des services secrets d'une efficacité redoutable

La puissance militaire du Qin ne suffit cependant pas totalement à expliquer la crainte que le Royaume inspire à ses rivaux.

Son autre grand atout tient dans l'efficacité de son censeur. Les services secrets du Qin se chargent de nombreuses missions hors de ses frontières, destinées à semer le trouble dans les Royaumes adverses.

Le premier moyen utilisé à ces fins est la corruption ou le meurtre de personnages importants des états ennemis. Hauts-fonctionnaires, ministres ou généraux sont ainsi approchés par les agents du Qin et se voient proposer de copieuses sommes afin de trahir leur patrie, en vendant des informations sensibles voire en rejoignant purement et simplement le Royaume de l'ouest. Et quand l'appât du gain reste sans effet, les vertueux sont alors promptement assassinés.

Parallèlement, d'autres agents s'infiltrèrent à tous les niveaux de l'administration ou de l'armée et y glanent de nombreuses informations, volent des plans ou des documents sensibles, écoutent les conciliabules secrets et font part de tout cela à leur contact du bureau principal qui se charge de répercuter au censeur.

Et ce n'est que lorsque ces campagnes de corruption, d'espionnage et de désinformation ont porté leurs fruits que les armées du Qin se mettent en branle, prêtes à conquérir un pays jeté dans la confusion, trahi par les siens et sans recours face à l'inexorable invasion.

Le censeur assume également la mission de bureau de contre-espionnage. Ses agents dissimulés à travers le pays traquent les espions ou les corrompus achetés par les puissances ennemies. Avant d'être éliminés, ces derniers se voient offrir une chance de rester en vie s'ils acceptent de jouer le rôle d'agents doubles. Les hommes du censeur lancent de fausses rumeurs, vendent des informations erronées, livrent parfois cependant un secret authentique, tout cela de façon à jeter la confusion au sein des services secrets adverses et ainsi les empêcher de jamais comprendre les desseins du Qin.



Un état légiste

Le Qin est de tous les Royaumes celui dans lequel la philosophie légiste est la mieux appliquée, au niveau politique, social, économique et militaire.

Ainsi, la loi domine tous les aspects de la vie de ses habitants. Elle est la même pour tous, et chacun se doit de la connaître notamment grâce aux proclamations publiques des édits et à l'affichage des nouveaux textes officiels. Les citoyens doivent s'y soumettre car les peines encourues en cas de transgression sont des plus sévères : la justice du Qin est aveugle et ne laisse aucune place à l'interprétation, les textes s'appliquant à la lettre.

Le censeur, qui possède également un rôle de police secrète, veille à ce que la population reste dans le rang, notamment en faisant surveiller les personnages riches ou importants à la personnalité un peu trop affirmée. La délation est fortement encouragée mais celui qui porte un faux témoignage s'expose à subir le châtiment requis pour les crimes imaginaires qu'il dénonce. Des agents du censeur flânent dans les rues, fréquentent les auberges, sillonnent les marchés, à l'écoute de la moindre rumeur débitueuse, du moindre propos contestataire, du moindre délit de complot contre le pouvoir.

Cette inhumaine dictature trouve un écho dans la façon dont le Qin est aménagé. Paysages artificiels, villes sans âmes, Royaume au cœur vide. Les effets de ce régime sur la population sont immédiatement visibles : les habitants du Qin sont extrêmement disciplinés, discrets, ne parlent que peu et surtout pas aux étrangers et semblent constamment sur le qui-vive, comme si leurs actions ou propos étaient décortiqués par un homme de l'ombre. Ce climat de méfiance permanente et de peur insidieuse met rapidement mal à l'aise le voyageur fraîchement arrivé et ne l'incite pas à prolonger son séjour.

Relations avec les autres Royaumes

Le Qin a une ambition : conquérir l'ensemble du *Zhongguo* et l'unifier sous sa bannière pour en faire un Empire. De ce projet découlent évidemment ses relations conflictuelles avec les autres Royaumes.

Particulièrement, le Chu et le Zhao sont des ennemis de longue date du Qin et malgré les défaites essuyées par le passé, ces deux Royaumes ont toujours à cœur la destruction de cet arrogant adversaire.

Pour le moment, les relations avec les autres Royaumes restent relativement neutres bien que teintées de méfiance. Le Han et le Wei en particulier surveillent leur frontière ouest.

Le Yan est le seul état qui peut être considéré comme un allié de fait, grâce à l'amitié liant son prince héritier au futur Roi du Qin.

Factions et organisations

La Carapace noire

Faction ultra-secrète du censeur, la Carapace noire se charge de la traque et de l'élimination des adorateurs de Gonggong au sein du Qin et des autres Royaumes.

Elle puise ses origines à la toute fin de la période des Printemps et des Automnes, quand Qin Long comprit que derrière les troubles qui agitaient les Hégémonies se cachait une organisation, secrète mais puissante. Afin de la démasquer, il choisit divers humains triés sur le volet pour leurs talents hors du commun et les imprégna de sa puissance céleste (ce qui l'affaiblit considérablement et l'empêcha de diriger le Qin durant de longs siècles). Puis il les envoya à travers le *Zhongguo*, afin qu'ils découvrent cet adversaire caché dont le but semblait la destruction des Royaumes. Durant bien des années, ces hommes et ces femmes traquèrent les agents de la Secte du Ciel incliné, découvrirent ses origines et ses buts et beaucoup moururent pour rapporter ces secrets à Qin Long.

Le Dragon décida alors de lutter sur tous les fronts contre la Secte. Pour cela, il transforma profondément son Royaume afin d'en faire un bastion contre les projets des adorateurs de Gonggong et créa en secret une faction, formée au départ des survivants parmi ses premiers élus et chargée d'éliminer physiquement la Secte. La Carapace noire fut affiliée au censeur mais son existence ne fut révélée qu'au chef des services secrets et au premier ministre.

Grâce à l'application d'une politique légiste rigoureuse, non seulement le Qin accrut en quelques années à peine sa puissance dans des proportions considérables, mais il devint également le Royaume de l'ordre absolu. La prééminence de la loi, la sévérité de la justice, l'aménagement rationnel du territoire, tous ces éléments furent mis en place en partie afin de bouger toute influence de la Secte du Ciel incliné hors du Qin.

Et cela fonctionna. Les hommes de la Secte, dont les méthodes impliquaient principalement la fomentation de troubles en jouant sur l'ambition ou l'insatisfaction des gens, se trouvèrent rapidement sans leviers à actionner dans le Royaume... Leur influence s'étiola et les agents de la Carapace noire les éliminèrent un par un. Le Qin était débarrassé des adorateurs de Gonggong.

La mission de la Carapace noire changea alors quelque peu. Au rôle de sécurisation du Qin s'ajouta celui de lutte totale contre la Secte, et ce sur l'ensemble des Royaumes combattants. Les agents, surnommés les Tortues, sont ainsi regroupés en cellules dans les diverses villes importantes du *Zhongguo*. De là, ils surveillent, récoltent des informations et agissent discrètement et rapidement. Leur tâche principale est de démasquer les membres de la Secte du Ciel incliné, de découvrir leurs agissements et de les contrer, même si cela implique d'aider un Royaume contre lequel ils complotaient. L'élimination est la méthode recommandée mais parfois, les adorateurs de Gonggong sont si puissants et si bien



organisés qu'il vaut mieux se contenter de faire échouer leurs plans en toute discrétion plutôt que de risquer la vie de plusieurs Tortues. Le but final de la Carapace noire est de découvrir qui est le chef de la Secte et où se trouve son repaire, afin d'y lancer les armées du Qin pour éliminer définitivement cette menace. Pour le moment, c'est un échec total et même les bourreaux les plus cruels du Royaume ne parviennent pas à effrayer autant les hommes de la Secte que leur maître secret...

La Carapace noire recrute ses agents partout dans les Royaumes, quelle que soit leur nationalité. Lorsqu'un candidat prometteur est repéré, il est enlevé par quelques agents et conduit devant le chef du censorat. Là, toute la vérité lui est révélée sur la Secte du Ciel incliné et ses sinistres objectifs (sans qu'il soit fait cependant mention des Guo Long et de leur lutte séculaire), et il lui est demandé de faire un choix : rejoindre la Carapace noire et devenir une Tortue afin de protéger non seulement le Qin mais aussi l'humanité toute entière du retour de Gonggong ou mourir. Les refus sont rares.

Personnages importants

Lu Buwei

Actuellement régent du Qin et homme le plus important du Royaume, Lu Buwei sauva la dynastie royale de l'extinction et s'en vit ainsi récompensé.

Marchand fortuné, Lu Buwei avait l'habitude de voyager à travers tout le *Zhongguo* afin de surveiller lui-même les nombreux intérêts qu'il avait dans les divers Royaumes. Ses affaires finirent par le mener à Handan, la capitale du Zhao, où il rencontra par hasard le jeune Zichu, otage royal envoyé par le Qin au Royaume du Cheval. A cette époque, le prince héritier du Qin, An Guo, bien que père de nombreux fils illégitimes, n'avait pas de successeur désigné, son épouse officielle Hua Yang restant désespérément stérile. Zichu était l'un de ces enfants, issu d'une concubine de bas rang, et il fut envoyé très jeune au Zhao en tant qu'otage. Etant donné les relations tendues entre les deux Royaumes, le jeune homme fut traité plus bas qu'un roturier, vivant dans une petite maison crasseuse sans serviteur ni suite.

Connaissant la situation délicate du Qin en matière de succession, Lu Buwei comprit que Zichu représentait un investissement risqué mais pouvant lui rapporter gros. Il prit le jeune homme sous son aile, le logea dans un palais confortable et usa de toute sa fortune et son influence pour attirer l'attention du souverain du Qin sur ce bâtard ayant réussi à se concilier les bonnes grâces du marchand le plus riche du *Zhongguo*.

Agissant comme intermédiaire, Lu Buwei fit de nombreux allers-retours entre Handan et Xianyang pour porter au prince et à son épouse les somptueux cadeaux que leur envoyait Zichu. Le marchand mettait à profit ces visites au palais royal du Qin pour faire l'éloge de l'intelligence et de la piété filiale de Zichu, ce qui finit par porter ses fruits.

Un jour que Lu Buwei donnait une réception à Handan en l'honneur de son protégé, il fit danser devant l'assistance sa dernière concubine, une jeune femme à la beauté merveilleuse nommée Wuji. Conquis, Zichu demanda à son bienfaiteur de la lui donner. Lu Buwei hésita, soupçonnant que la jeune femme était déjà enceinte de lui, mais finit par céder : Wuji devint la femme de Zichu et lui donna un fils près de neuf mois plus tard, prénommé Zheng.

Mais certains événements malheureux allaient compliquer les plans soigneusement orchestrés de Lu Buwei. Sept ans après la naissance du jeune Zheng, un conflit éclata entre le Qin et le Zhao. Afin de punir son agresseur, le Royaume du Cheval décida de mettre à mort l'otage royal. Pour sauver Zichu, Lu Buwei dut corrompre à tour de bras et put organiser l'évasion d'Handan du jeune homme, qui rejoignit l'armée du Qin. Il fut conduit à Xianyang, où il fut accueilli à bras ouverts. Mais le Zhao n'avait pas dit son dernier mot et tenta alors d'éliminer Wuji et son fils. Mais la jeune femme parvint à se cacher et à échapper à ce funeste sort.



Puis le Roi vieillissant du Qin finit par mourir et le prince An Guo monta sur le trône. Hua Yang adopta officiellement Zichu qui devint l'héritier du Qin. Il organisa alors l'extradition de sa femme et de son fils, ainsi que du prince Dan du Yan. An Guo ne régna pas longtemps et mourut lors d'un accident de chasse. Sous le nom de Zhuangxiang, Zichu monta sur le trône et nomma Lu Buwei premier ministre. L'intelligence, la fortune et les relations du marchand permirent d'accroître encore la puissance déjà considérable du Qin.

Mais Zhangxiang ne fut pas Roi très longtemps et à peine trois ans après son accession au pouvoir, il mourut. Le jeune Ying Zheng fut nommé Roi mais étant trop jeune pour monter sur le trône, Lu Buwei reçut le titre de régent et gouverna depuis le Royaume du Qin.

Actuellement, Lu Buwei s'est lancé dans une grande entreprise de regroupement et de compilation des écrits des grands philosophes de l'ère des Printemps et des Automnes. Sous sa direction, des centaines de lettrés rédigent un texte résumant les plus grandes doctrines de l'histoire afin que la postérité puisse en prendre connaissance. La supervision de la rédaction des Annales de Lu Buwei lui prenant un temps considérable, le régent s'appuie de plus en plus sur son ministre de la justice, un jeune surdoué de la politique nommé Li Si, pour gouverner le pays.

Agé d'une cinquantaine d'années, Lu Buwei est un homme de belle prestance, dont la voix posée et les gestes assurés impressionnent ses interlocuteurs. D'une intelligence vive, il a le sens du contact et est capable de cerner la personnalité d'un individu en un regard. Son ambition l'a poussé à devenir l'homme le plus puissant de tous les Royaumes et la prochaine étape pour lui est de marquer l'histoire de son empreinte.

Renommée : 300

Ying Zheng

Jeune Roi en titre du Qin, Ying Zheng est encore un jeune homme se reposant sur son premier ministre Lu Buwei pour diriger le Royaume.

Fils de l'otage exilé Zichu et de l'ancienne concubine Wuji, Ying Zheng a passé son enfance au Zhao. Il y grandit sans recevoir beaucoup d'amour : son père était occupé à organiser son retour au Qin et sa mère l'y aidait activement. Seul Lu Buwei prenait soin de lui, s'enquérant régulièrement de sa santé et lui offrant de nombreux jouets ; Ying Zheng en vint presque à considérer le marchand comme un second père. Le seul ami du garçon était un enfant de son âge, lui aussi otage au Zhao : le prince Dan envoyé par le Yan. En bute aux mauvais traitements infligés par les habitants du Zhao, les deux enfants se rapprochèrent et promirent de s'aider mutuellement si un jour l'un d'eux parvenait à quitter cette vie misérable.

Lors du conflit entre le Qin et le Royaume du Cheval qui faillit coûter la vie à Zichu et à son épouse, Ying Zheng dut se cacher avec sa mère afin d'échapper au courroux du Roi du Zhao. Finalement, ils furent tous

deux rapatriés au Qin et Ying Zheng fit en sorte que le prince Dan les y accompagne.

Après avoir côtoyé la mort de si près, Ying Zheng finit par en faire une obsession. L'idée de sa mort le hanta constamment et une sourde peur ne le quitta plus. Les décès rapprochés de son grand-père et de son père aggravèrent cette phobie et, devenu Roi en titre, il ordonna la construction de son tombeau, espérant exorciser ainsi sa peur. Pendant les travaux, il se mettra en quête du secret de l'immortalité, lisant tous les ouvrages sur le sujet, convoquant tous les mystiques et taoïstes (pourtant bannis du Royaume en temps normal) afin d'apprendre d'eux les secrets de la vie éternelle.

Ying Zheng est un jeune homme au physique quelconque, sans charme. Sa peur de la mort affecte son caractère et le plonge constamment dans une humeur morose. Le contraste est d'autant plus saisissant que le prince Dan est un homme enjoué, et les voir ensemble fait paraître le jeune Roi du Qin plus insignifiant encore. Cependant, ce n'est qu'en présence de son ami que Ying Zheng arrive à oublier ses tourments et à rire comme un jeune homme de son âge.

Renommée : 185



Le Qi

Royaume des érudits, siège des plus prestigieuses universités du *Zhongguo*, bénéficiant d'une situation géographique favorable, le Qi est l'un des états les plus puissants et influents parmi les sept Royaumes combattants.

Histoire

Après que la dynastie Zhou ait démenagé sa capitale vers l'est et ait en conséquence perdu une bonne partie de son pouvoir légitime durant l'ère des Printemps et des Automnes, l'Empire vit de nombreux fiefs prendre leur indépendance vis à vis de l'autorité impériale.

Parmi ces états nouveaux-nés, le Qi s'affirma rapidement comme le plus puissant et fut le premier à prendre le nom d'Hégémonie afin de marquer sa nouvelle souveraineté. Prétendant un rôle de protecteur de l'Empire contre les tribus barbares, le Qi mena rapidement une politique d'expansion territoriale et annexa de nombreux fiefs plus modestes.

Afin de consolider son pouvoir, le duc Huan, alors souverain du Qi, nomma le lettré Guan Zhong comme premier ministre. Celui-ci conduisit une politique réformatrice à l'efficacité incontestable : centralisation du pouvoir, mise à l'écart partielle de la noblesse, création d'une caste de fonctionnaires d'état, harmonisation de la fiscalité, création du monopole national sur la production de sel et de fer, etc. Ces changements politiques autant qu'économiques permirent au Qi de devenir une puissance majeure de l'échiquier militaire, diplomatique et commercial, à laquelle ne pouvaient guère se comparer que les Hégémonies du Jin et du Qin.

Le Qi s'allia souvent aux autres Hégémonies afin de contrer les multiples invasions lancées par le Zhou. Ce Royaume du sud anciennement vassal des Zhou. Ce conflit culmina avec les Batailles de Chengpu, Bi et Yanling, des engagements restés dans toutes les mémoires pour leur grande violence. Une trêve, organisée par le Qi, fut finalement conclue entre les Hégémonies du nord et le puissant Royaume du sud.

Après cette conférence de paix entre les grandes puissances du *Zhongguo*, une paix relative régna durant plus d'un siècle, du moins en apparence. En effet, à l'intérieur même des états, de nombreux conflits internes avaient lieu, les familles aristocratiques se déchirant pour obtenir le pouvoir. Le Qi ne fut pas épargné et après une longue période de trouble, la dynastie régnante des Jiang se vit écartée du trône et remplacée par les Tian. Pendant ce temps-là, le Jin se trouvait écartelé par une guerre civile et éclatait en trois jeunes états. L'ère des Royaumes combattants commençait...

Une fois la cour assainie, la dynastie Tian put entamer son règne. Le premier souverain de la lignée, le duc Hangong, était un lettré épris de connaissance. Il fit bâtir les premières grandes universités et ouvrit les frontières de son pays aux étudiants et érudits venus de tout le *Zhongguo*. Son successeur, le Roi Weiwang commanda à son conseiller Zou Ji d'entreprendre de nouvelles réformes économiques et militaires afin que le Qi garde son statut de Royaume majeur.

L'occasion pour le Qi de démontrer sa puissance ne tarda pas. Le Wei, petit état né du Jin, lança une attaque de grande envergure vers le Zhao, qui subit une défaite écrasante. Ne voyant pas d'un bon œil ce voisin direct devenir trop puissant, le Qi décida d'intervenir. Profitant de ce que la majorité des troupes du Wei assiégeait Handan, les généraux des armées du Qi, Tian Ji et Sun Bin, envahirent le Wei laissé sans défense. Devant faire retraite, ses armées furent interceptées et vaincues à la Bataille de Guiling. Cette stratégie resta célèbre et donna même naissance à un proverbe : « *Attaquer le Wei pour sauver le Zhao* », signifiant qu'il faut profiter qu'un adversaire baisse sa garde en portant son attention ailleurs pour le défaire. Les choses n'en restèrent pas là et lorsque le Wei attaqua cette fois le Han, le Qi intervint à nouveau et brisa définitivement la puissance militaire de son voisin de l'ouest à la Bataille de Maling.

Ces événements assurent la réputation du Qi qui devint dès lors une des deux puissances majeures du *Zhongguo*, l'autre étant le Qin. Estimant avoir suffisamment fait la preuve de sa force militaire, le Qi se consacra dès lors à développer ses autres atouts : une économie florissante et un rayonnement culturel incomparable.

Le Qi s'est peut-être trop reposé sur ses acquis. Certes le Royaume est désormais connu pour être la patrie du savoir et des arts mais le Qin a considérablement augmenté sa puissance militaire, au point que même son rival d'antan semble ne plus pouvoir se mesurer à lui... Mais les dirigeants du Qi pensent que l'ère des grandes guerres arrive à son terme, et pour eux la culture a désormais plus d'importance que le fer.

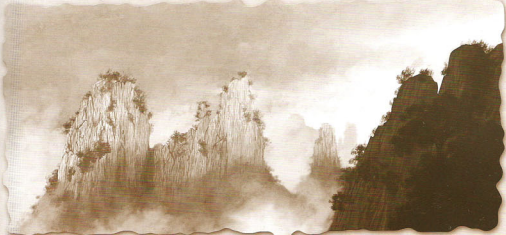
Géographie

Le Qi occupe une vaste péninsule à l'est du *Zhongguo*, s'enfonçant dans la Mer jaune. Le pays bénéficie d'un climat tempéré, avec des étés humides et des hivers secs mais froids.

La partie ouest du Qi est une région de plaines, cultivées par de nombreux fermiers et bénéficiant de l'irrigation du Fleuve jaune. L'élevage, principalement équestre, y est également pratiqué.

Au centre du territoire se trouvent plusieurs chaînes de montagnes, réputées pour leur richesse en minerais de toute sorte et exploitées par l'état. De nombreux villages accueillent quantité de pèlerins toute l'année car au sein de ces montagnes se trouve le Pic de l'Est Taishan, le mont le plus sacré du Taoïsme.





L'est du Qi est une région côtière découpée en de nombreuses baies, criques et îles. Une large population de pêcheurs vit là, dans d'innombrables petits villages. De grandes cités bordent également la Mer jaune, ports de commerce ou arsenaux navals grouillants d'activité.

Au nord du pays, le Fleuve jaune se jette dans la mer. Son embouchure, et le delta formé entre celle-ci et un canal, est une zone marécageuse exploitée pour ses nombreux marais salants. Malgré les inévitables épidémies dues à l'insalubrité d'un tel environnement, on y trouve de nombreux bourgs et la région est densément peuplée.

Linzi

Située sur les bords du Fleuve jaune, Linzi est la plus grande cité de tous les Royaumes combattants, hébergeant en ses murs près de trois cent mille âmes. C'est aussi la ville la plus réputée pour son activité intellectuelle, et elle est considérée comme la capitale culturelle du Zhongguo.

Accueillant une importante population d'étudiants, Linzi est une cité des plus cosmopolites : en effet, ce sont dans ses universités que les autres états envoient leurs futures élites, afin de leur faire bénéficier de la meilleure éducation possible. On peut donc croiser à Linzi des gens venus de tous les Royaumes. Autour des universités se sont construits des quartiers étudiants, faits d'immeubles découpés en modestes chambres à la portée des bourses parfois modestes des jeunes universitaires. Profitant de cette population souvent désireuse de s'amuser, ont également fleuri à proximité de nombreuses maisons de jeu ou de plaisir, à même d'apporter détente et distraction à de jeunes esprits fatigués par leurs journées d'étude.

L'université la plus cotée du Qi est l'Académie Jixia. Située dans les beaux quartiers de la capitale, elle n'accueille que les élèves les plus prometteurs du Royaume et des autres pays. Enseignant aussi bien la

politique que l'économie, la médecine que les sciences, elle bénéficie en ses murs de la présence d'éminents professeurs, des érudits faisant autorité dans leurs domaines respectifs.

Enfin, la ville est également réputée pour son grand nombre de bibliothèques. On peut y trouver presque tous les textes classiques ou ouvrages récents, mais leur consultation est sévèrement réglementée. Les livres et la connaissance qu'ils renferment sont si précieux pour les autorités du Qi que les bibliothèques les plus importantes bénéficient de la protection d'un corps de pompiers dédié, spécialement entraîné à intervenir rapidement afin de sauver les ouvrages en cas d'incendie.

Le Taishan

Situé non loin de la frontière que le Qi partage avec le Chu, se dresse la montagne sacrée la plus importante de la religion du Tao : le Pic de l'Est Taishan.

La tradition veut que ce soit au sommet de cette montagne que l'Empereur passe un pacte avec le Ciel et reçoive en retour le Mandat céleste.

Entouré de nombreux bourgs hôteliers, le Taishan attire sans cesse un flot continu de pèlerins qui viennent rendre hommage au Ciel et à sa sagesse. Les innombrables auberges alentour se chargent de loger tout ce monde, et les commerçants du cru profitent de la naïveté des crédules pour leur vendre diverses fausses reliques.

Les temples qui ciment le Taishan accueillent les dévots venus des quatre coins du Zhongguo, et bénéficient bien souvent de leurs dons. Les religieux installés ici prient différentes divinités et acceptent une obole pour appeler sur les croyants la bénédiction du Ciel.

Enfin, les grottes et ermitages des montagnes environnantes abritent quantité de reclus, mystiques en quête d'harmonie ou lettrés exilés cherchant la sagesse loin du monde des hommes.



Qi Long

A sa naissance, le Dragon du Qi était un Guo Long fort semblable à ses frères : torturé par une inextinguible faim, ambitieux et puissant. Poussant son pays à conquérir tous les états satellites qui le bordaient, il rassasia pour un temps sa soif de pouvoir. Mais rapidement, il lui en fallut plus : il influença les souverains du Qi pour leur faire accomplir les réformes nécessaires à l'incroyable montée en force de son Hégémonie. Premier des états à adopter une administration moderne débarrassée de la main-mise des maisons nobles, le Qi domina le *Zhongguo* aux côtés des autres Hégémonies.

S'imposant comme le Dragon le plus influent auprès de Jin Long et Qin Long, le Dragon du Qi dirigea la coalition formée pour contrer les ambitions du mystérieux Chu Long. Et c'est encore lui qui parvint à faire entendre raison à ce dernier et à ainsi amener la paix pour quelques temps.

Cependant, sa sensation de manque ne s'effaçait pas pour autant. Certes, dévorer de petites principautés avait pu calmer sa faim pour une brève durée mais il savait qu'il lui fallait autre chose, quelque chose de plus consistant : l'énergie de ses frères Dragons. Mais bien que son Hégémonie soit alors la plus puissante, les autres étaient loin d'être de force négligeable et surtout, elles pouvaient conclure une alliance contre lui. A cette époque, aucun Guo Long n'osait réellement s'en prendre aux autres, de peur de les voir faire front ensemble... Alors Qi Long se retira au plus profond des limbes et réfléchit à une solution alternative.

C'est pendant sa retraite que la Secte du Ciel incliné, après avoir démantelé l'Empire des Zhou, se lança dans une nouvelle campagne de destruction. Ses agents à l'œuvre au sein du Jin déclenchèrent une guerre civile entre les familles nobles de l'Hégémonie. Ses pions oeuvrant au Qi parvinrent également à y jeter la confusion et les conflits familiaux menacèrent de détruire l'Hégémonie. Qi Long revint heureusement à temps pour reprendre les choses en main. Constatant l'impuissance de la lignée régnante des Jiang, il favorisa la prise de pouvoir des Tian et installa son favori sur le trône.

Car durant sa méditation, Qi Long avait trouvé une solution à son inextinguible soif : le savoir. Il lui fallait réunir la connaissance du monde entier, faire de son Royaume le temple de la culture, et parmi toutes cette sagesse, nul doute qu'il pourrait un jour trouver la solution à son problème – voire même le faire disparaître en remplaçant la soif de pouvoir par la soif de connaissance. Le duc Huangong était un lettré, épris de savoir et grandement favorable à l'ouverture culturelle du Qi : aussi le Dragon en fit-il son favori. Une fois sur le trône, Huangong commença à développer un vaste réseau d'universités dans les principales villes du pays et les érudits venus de tous les Royaumes combattants commencèrent à converger vers le Qi. Rapidement, les bibliothèques se remplirent d'ouvrages divers, des étudiants entamèrent leur apprentissage, des savants renommés vinrent proposer leurs services et le Royaume se mit à rayonner d'une réputation qui n'avait plus grand-chose à voir avec sa puissance militaire.

Celle-ci était pourtant toujours d'actualité. Lorsque les Trois Jin vinrent au monde, Qi Long ne s'en inquiéta guère, ne voyant que trois petits états occupés à se livrer une guerre entre eux. Mais lorsque l'un d'eux, le Wei, commença à émerger, il fallut agir pour éviter de se retrouver avec un voisin capable de rivaliser avec le Qi. Profitant des conflits entre le Wei et ses deux Royaumes-frères, Qi Long lui infligea de sévères défaites afin de briser sa montée en puissance et parvint ainsi à garder son ascendant sur l'est du *Zhongguo*.

Ayant donc consolidé sa position en abattant un rival potentiel, Qi Long se concentra à nouveau sur son projet de faire du Qi le Royaume de la connaissance, une connaissance dans laquelle il espère un jour découvrir le remède à son douloureux manque. Perdu dans cette quête, le Dragon du Qi n'a pas remarqué l'incroyable renforcement de Qin Long et de son pays, qui bien que situé loin à l'ouest est désormais devenu une menace pour tous les Guo Long...

Un Royaume qui concilie force militaire et rayonnement culturel

Une des armées les plus puissantes

Depuis son ascension au rang d'Hégémonie durant l'ère des Printemps et des Automnes, le Qi est l'une des puissances majeures du *Zhongguo* en terme militaire.

Etat ayant entrepris ses réformes administratives très tôt, le Qi a également rapidement réformé son armée, la faisant passer d'une force d'élite commandée par la caste guerrière de la noblesse à un vaste corps de métier pratiquant la conscription et la promotion au mérite. Cette nouvelle armée eut bien vite à faire ses preuves en annexant diverses principautés ou en contrant les invasions du Chu.

Puis le Royaume eut la chance de bénéficier des conseils de généraux légendaires, tels Tian Ji ou Sun Bin l'héritier du grand stratège Sun Zi. A la fois généraux et professeurs dans les écoles militaires du pays, ces hommes permirent au Qi de remporter de glorieuses victoires et formèrent les générations suivantes d'officiers.

Actuellement, l'armée du Qi est toujours crainte pour son efficacité et sa pugnacité. Les vastes plaines à l'ouest du pays permettent d'élever des chevaux qui vont grossir les rangs de la cavalerie, la meilleure après celle du Zhao. Ses vastes chantiers navals fournissent chaque année de puissants bateaux permettant de protéger les côtes des pirates ou des agressions du Yan et du Chu. Ses généraux sont parmi les mieux formés du *Zhongguo*, bénéficiant de l'héritage des grands stratèges d'antan. Tout ceci concourt à faire du Qi la puissance majeure de l'est, un Royaume craint et respecté par ses voisins.



Une économie florissante

Plusieurs richesses du territoire du Qi lui permettent de bénéficier d'une grande puissance économique.

Les plaines de l'ouest sont le siège d'une intense agriculture, bénéficiant des apports fertiles du Fleuve jaune et d'un vaste réseau d'irrigation. Les pâturages variés autorisent plusieurs types d'élevage : équestre, bovin, porcin, etc. La production agricole du Qi est si abondante qu'une bonne partie en est exportée vers les autres Royaumes.

Le littoral à l'est permet une pêche abondante, à même de nourrir une bonne partie de la population et d'approvisionner les nombreux marchés qui se tiennent à l'intérieur des terres. Le marais salants de l'embouchure du Fleuve jaune produisent une grande quantité de sel, dont le commerce est un monopole d'état.

Les montagnes au centre du pays sont intensivement exploitées pour leurs gisements de métaux et autres minerais : fer, or, jade, pierres précieuses, etc. Le caractère sacré de certaines d'entre elles, particulièrement le Taishan, attire une importante foule de pèlerins permettant aux villages alentours de vivre du commerce et de l'industrie hôtelière.

Enfin, la grande réputation des universités du cru y fait affluer de nombreux étudiants et érudits, séjournant dans les grands centres urbains du pays dans lesquels on trouve les écoles et bibliothèques qui contribuent à l'aura culturelle du Qi.

Un rayonnement culturel incomparable

Depuis le début de l'ère des Royaumes combattants, le Qi a décidé de rendre le pinceau aussi fort que l'épée en doublant sa force militaire d'une puissance intellectuelle inédite jusque là. En effet, bien que l'époque des Printemps et des Automnes ait été propice à la naissance de nombreux courants de pensée, les Hégémonies, alors toutes à leur désir d'expansion, n'y accordèrent que peu d'attention, se contentant de mettre en application les thèses à même de leur octroyer un peu plus de pouvoir (comme le légisme).

L'orientation nouvelle du Qi à propos du savoir devait ainsi permettre à la connaissance entière du *Zhongguo* d'être centralisée dans les écoles, universités et bibliothèques du Royaume. Tous les savoirs ont ainsi leur place au Qi : aussi bien la philosophie que les sciences, l'art militaire que l'agronomie, les arts que l'économie. Parsemé de plusieurs cités densément peuplées, le Qi entretient une université dans chacune d'entre elles, afin que tous les étudiants désireux de s'instruire puissent le faire, que chaque érudit souhaitant apporter son savoir avec lui y soit le bienvenu.

L'Académie Jixia est le symbole de la puissance culturelle du Qi. Il s'agit de l'université la plus vaste, la plus réputée et la plus influente de tous les Royaumes combattants. Des centaines d'étudiants s'y instruisent dans des domaines variés, sous l'égide de professeurs au savoir incomparable. La plupart des grands hommes, ceux dont les décisions façonnent le monde, sortent de cette école et contribuent par leur réputation à son rayonnement.

Les bibliothèques du Qi sont également parmi les mieux fournies qui soient. Les plus grandes se targuent de posséder au moins un exemplaire de tous les livres écrits depuis la création du monde. D'innombrables scribes passent leurs journées penchés sur des écritures, recopiant les nombreux ouvrages afin qu'ils soient envoyés dans d'autres bibliothèques et que le savoir ne disparaisse pas suite à un malheureux accident.

Formant les élites futures des Royaumes combattants et centralisant toute la connaissance du *Zhongguo*, le Qi est ainsi devenu le symbole de la richesse intellectuelle aux yeux des autres états.

Relations avec les autres Royaumes

Le Qi entretient avec le Qin une relation d'antagonisme exacerbé. Sans doute les deux plus puissants Royaumes, leur position géographique diamétralement opposée fait d'eux des rivaux sur un plan symbolique tandis que leurs politiques fort différentes les opposent de façon plus concrète.

Les autres Royaumes éprouvent envers le Qi un respect mêlé de crainte, bien que certains comme le Chu ou le Yan n'hésitent jamais à se dresser militairement face à lui.

Factions et organisations

Les Scribes de Wen Chang

Fondée par le duc Huangong lorsque celui-ci décida de faire du Qi le pôle culturel du *Zhongguo*, l'organisation des Scribes de Wen Chang reçut à cette époque la mission de contribuer à la centralisation et la sauvegarde du savoir au sein du Royaume.

Au départ simple regroupement de bibliothécaires se contentant de traduire et recopier les livres que les autres Royaumes acceptaient de leur envoyer, les Scribes finirent par changer de moyen d'action quand ils comprirent que c'est en allant chercher eux-même la connaissance, plutôt qu'en espérant la voir apportée par autrui, qu'ils parviendraient à atteindre le but fixé par leur souverain.

Dès lors, l'organisation se trouva séparée en deux ordres distincts ayant des rôles et des méthodes bien spécifiques.

Une minorité des Scribes reste au Qi, à la tête des universités et bibliothèques, et garde un rôle de centralisation et de compilation de la connaissance, ainsi que de sauvegarde de celle-ci en faisant recopier en de multiples exemplaires les ouvrages les plus rares et précieux et en plaçant en lieu sûr les originaux.

Mais la plus grande partie de l'organisation se trouve dispersée en cellules sur tout le territoire du *Zhongguo*. Avec une base dans presque chaque ville importante des sept Royaumes, les Scribes détachés ainsi à l'étranger ont pour mission d'aller au devant du savoir,



mission qu'ils remplissent en endossant des rôles aussi divers qu'archéologues, explorateurs ou historiens. Partant à la rencontre d'ermîtes pétris de sagesse pour en recueillir les enseignements, arpentant les sombres jungles du sud du Chu afin de découvrir des traces de civilisations disparues, étudiant les ruines de cités abandonnées datant des antiques dynasties, les Scribes expatriés sont tout autant des érudits que des aventuriers, habitués aux dangers d'une vie d'explorateurs, rompus à la pratique des arts martiaux et entretenant une forme physique primordiale pour assurer le rôle qui est le leur.

Chaque découverte de ces Scribes est aussitôt envoyée au Qi afin d'y être étudiée par les savants de l'organisation puis classée en fonction de son importance. Afin de leur garantir une relative liberté de mouvement, les Scribes aventuriers se voient remettre un sceau attestant de leur fonction et reconnu dans tous les Royaumes grâce à la réputation du Qi en matière culturelle.

Personnages importants

Tian Jian

Roi du Qi depuis une quinzaine d'années, Tian Jian est en pleine force de l'âge, et son esprit est l'un des plus vifs qui soit.

Souscrivant totalement à la politique qui est celle de son Royaume depuis plusieurs générations, Tian Jian est intimement persuadé que la guerre larvée qui a lieu entre les différents états du *Zhongguo* ne se résoudra pas par les armes mais bien au profit du pays qui aura le mieux su marcher dans les pas des anciennes dynasties. Et pour lui, cela passe par l'apogée culturelle plus que par la force des armes, les Empereurs célèbres l'étant en général plus pour leurs apports intellectuels que pour leurs prouesses martiales.

Mais Tian Jian, en grand admirateur des théories de Kong Fu Zi, désire aller encore plus loin. Pour lui, le savoir ne doit pas se contenter d'être archivé dans des bibliothèques, il doit vivre et pour cela il faut le répandre. L'éducation doit devenir un droit et non plus un privilège, et sa conviction est qu'un peuple instruit se dirige mieux s'il peut comprendre la profondeur de la vision de son souverain. Appliquant son projet depuis le début de son règne, Tian Jian a entrepris de faire bâtir des écoles dans presque chaque bourg de son Royaume, y envoyant des fonctionnaires enseigner les bases du savoir à tous les enfants quelle que soit leur origine sociale, les plus prometteurs se voyant octroyer des bourses afin d'aller étudier à la ville et d'ainsi peut-être échapper à leur condition. Pour le moment, cette grande œuvre à la faveur du peuple qui voit enfin un souverain se pencher sur son existence et proposer une action concrète pour l'améliorer.

Tian Jian, malgré son haut statut, est un homme franc et ouvert aux idées nouvelles. Il est toujours prêt à

écouter un interlocuteur s'il pense que celui-ci a quelque chose à lui apprendre. Sa brillante conversation rappelle que l'homme est le souverain le plus raffiné de tous les Royaumes, mais son ton amène met immédiatement à l'aise et donne l'impression de discuter avec un vieil ami chaleureux.

Renommée : 250

Po Jin-che, Sagesse descendue des Cieux

D'une carrure étonnante pour un homme aussi âgé et que l'on imagine plus penché sur de vieux rouleaux de bambous que pratiquant d'impressionnants exercices physiques, Po Jin-che est depuis vingt ans le recteur de l'Académie Jixia et à ce titre le dirigeant des Scribes de Wen Chang.

Ayant lui-même commencé au bas de la hiérarchie de l'organisation, celui que l'on surnomme désormais Sagesse descendue des Cieux en raison de son incomparable érudition sillonna dans sa jeunesse l'ensemble des sept Royaumes, escaladant les plus hautes montagnes, s'aventurant dans les dangereuses steppes du nord-ouest et prenant tous les risques pour remplir sa mission.



Le Zhao

Il était l'un des plus doués, et avait surtout le talent rare de survivre à toutes les aventures, même les plus périlleuses. Bien souvent le seul rescapé de son équipe, il retrait néanmoins toujours au pays, parfois blessé, mutilé ou exténué, mais ramenant avec lui les dizaines de rouleaux sur lesquels il avait couché l'ensemble de ses découvertes.

Quand, après plusieurs années de missions aux quatre coins du *Zhongguo*, ses supérieurs comprirent qu'un homme d'une telle valeur ne devait plus risquer inconsidérément sa vie, Po Jin-che se vit promu à d'importantes responsabilités au sein de la capitale. A son grand regret, car le jeune Scribe aimait sa vie aventureuse. En poste à Linzi, son intelligence lui permit de gravir rapidement les derniers échelons de l'organisation et il finit par devenir le chef des Scribes de Wen Chang et le directeur de l'Académie la plus prestigieuse du pays.

En vieillissant, Po Jin-che a fini par se faire à cette vie calme et à apprécier son métier. Il se souvient bien sûr avec nostalgie des folles expéditions de sa jeunesse, mais il ne désire plus actuellement que servir son pays jusqu'à son dernier souffle. Et à soixante ans passés, l'homme est toujours une force de la nature, ce qui lui permet d'espérer poursuivre longtemps son œuvre.

Po Jin-che est un vieil homme bâti comme un colosse. Bien que les années aient quelque peu ramolli ses muscles et voûté ses épaules, peu d'hommes plus jeunes le dépassent en taille et en force. Son regard brille d'une vive intelligence, et sa voix étonnamment posée pour un homme aussi puissant rappelle à quel point Sagesse descendue des Cieux mérite son surnom.

Rennommée : 136



Parfois surnommé le Royaume du Cheval, le Zhao fut longtemps un des états les plus influents du *Zhongguo*, grâce à son armée renforcée par l'influence des barbares des steppes. Diminué depuis la grande défaite de Changping, le Zhao possède néanmoins une grande puissance économique lui permettant de tenir la dragée haute à ses rivaux.

Histoire

Issu tout comme le Han et le Wei de l'éclatement de l'Hégémonie du Jin, le Zhao n'héritait pas du territoire le plus propice à son essor, tant économique que militaire.

Les premiers temps furent difficiles, le pays devant faire face aux volontés expansionnistes de ses voisins tout en se protégeant des fréquentes incursions des barbares des steppes. La première opportunité d'affirmer sa puissance se présenta quand le Han proposa au Zhao une alliance en vue de conquérir leur Royaume-frère du Wei, profitant des troubles internes de celui-ci pour l'envahir sans difficulté. Mais malgré les victoires remportées par les armées conjointes, les deux Royaumes ne parvinrent jamais à un accord et la campagne militaire avorta, permettant au Wei de se reconstruire.

Quand, après s'être considérablement renforcé au terme de réformes audacieuses, le Wei lança une vaste attaque sur le Zhao, le Royaume ne put rien faire. Son armée était impuissante à contrer celle de son agresseur et ses cités tombèrent une à une. Le salut vint inopinément du Qi, puissant Royaume de l'est, qui intervint dans le conflit en prenant le Wei à revers, forçant celui-ci à rappeler ses troupes pour se défendre. Quelques années plus tard, alors que le Wei s'en prenait cette fois au Han, une nouvelle intervention du Qi brisa définitivement la puissance militaire du Wei.

N'ayant plus à craindre son voisin du sud et n'ayant jamais eu de problèmes avec le Yan, le Zhao put enfin se consacrer à ses affaires internes. Des fortifications furent construites au nord et au nord-ouest afin de contenir les barbares et de protéger le territoire. L'agriculture se diversifia, profitant de colossaux travaux d'irrigation, tandis que les hauts-plateaux permettaient un élevage intensif – notamment de vastes troupeaux de chevaux. L'économie du Zhao entama alors son ascension, qui allait faire du Royaume du Cheval le plus riche de son époque.

Souhaitant amplifier les effets de l'enrichissement de son pays, le Roi Wuling fit mettre en place par son conseiller Fei Yi de nombreuses réformes aussi bien administratives qu'économiques et militaires – comme cela se pratiquait alors dans les autres états. Une administration moderne permit au Zhao de gérer au mieux son





Géographie

ascendant économique mais les conséquences les plus visibles des réformes de Fei Yi se firent sentir au niveau militaire. Ayant pu constater la supériorité des tribus barbares en terme de guerre de mouvement, notamment grâce à l'utilisation judicieuse de la cavalerie, l'armée du Zhao fut la première à se doter de bataillons de cavaliers, changeant la donne de manière fondamentale sur le champ de bataille. Les uniformes des soldats du Zhao furent également améliorés par l'influence barbare, permettant une plus grande liberté de mouvement et un encombrement moindre. Ces changements firent de l'armée du Zhao l'une des plus redoutées du *Zhongguo*.

Mettant à profit cette toute nouvelle puissance, le Zhao commença à mener une politique expansionniste. Le petit état voisin du Zhongshan fut le premier à en faire les frais, rapidement annexé par les armées du Royaume du Cheval. De vastes portions des terres de ses voisins directs – notamment le Wei et le Qi – furent également conquis par le Zhao.

Rapidement, les altercations avec le Qin devinrent plus que fréquentes. Ne pensant pouvoir défaire le Royaume de l'ouest seul, le Zhao forma une alliance avec le Wei afin de le contenir. Mais l'inexorable puissance du Qin défit cette coalition lors de la Bataille de Huayang. Ne s'arrêtant pas en si bon chemin, le Qin poursuivit la guerre contre le Zhao et brisa définitivement son arrogant rival lors de la sanglante Bataille de Changping – la plus meurtrière de toute l'histoire du *Zhongguo*. Ayant perdu près de quatre cent mille hommes dans ce conflit, le Zhao s'affaiblit considérablement.

Bien que la puissance économique du Royaume soit restée intacte, le Zhao a conscience qu'il lui est impossible de prétendre rester un état influent du *Zhongguo* sans une armée capable de faire face à celles du Qin ou du Qi. Actuellement, ses forces armées recrutent de nombreux mercenaires et une invasion du Yan est planifiée – afin de redonner confiance au peuple et de recruter une puissance militaire digne de ce nom.

Le Zhao est un pays constitué principalement de hauts-plateaux et bordé au nord et à l'ouest par les steppes arides que peuplent les barbares Xiongnu. Le climat y est continental avec des hivers rudes, et malgré des pluies estivales le pays est plutôt aride.

La partie nord-ouest du Zhao se compose de steppes semi-désertiques, balayées par les vents secs du désert et subissant au printemps de puissantes tempêtes de sable s'enfonçant parfois loin dans les terres. Cette contrée est parsemée de bourgs épars, peuplés par des habitants du pays aussi bien que par des Xiongnu venus là pour commercer. Diverses fortifications comme des murailles ou des fortins représentent la seule défense de la région contre les attaques des tribus se livrant au pillage.

Le centre du Zhao est fait de hauts-plateaux, creusés de nombreuses vallées au sein desquelles coulent divers cours d'eau et bordés au nord et à l'ouest de chaînes de montagnes. Grâce à l'irrigation due aux rivières Fen et Hai et au Fleuve jaune qui borde les frontières du Royaume, les champs donnent d'abondantes récoltes. Les vastes pâturages permettent l'élevage de nombreux animaux même si les chevaux ont la faveur de par leur importance économique et militaire.

Les montagnes du nord et de l'ouest sont peu exploitées et servent principalement de remparts naturels contre les Royaumes voisins. Bien que le mont Hengshan, Pic sacré du Nord et montagne révéérée par les taoïstes, se trouve au nord-est du pays, peu de pèlerins s'y rendent tant les dangers du voyage sont importants. La région est en effet particulièrement inhospitalière, située aux confins de la civilisation et hantée d'après les légendes par des monstres particulièrement cruels.

Handan

Avant Handan, le Zhao connut deux capitales. Le pari d'installer le centre du pouvoir royal dans une cité peu aisée à défendre, car très proche des frontières de belliqueux Royaumes voisins, était risqué mais l'idée de faire de Handan un centre économique majeur du *Zhongguo* rendait nécessaire le choix de cette localisation. Et ce fut une réussite.

Cité densément peuplée avec ses deux cent cinquante mille habitants, Handan est devenue en quelques décennies la capitale économique et commerciale des sept Royaumes. De nombreux et vastes espaces, dont certains couverts, permettent d'accueillir des marchés sans pareils : des centaines de marchands venus de partout tiennent étals, proposant toutes sortes de marchandises aux badauds dont la curiosité et la soif de nouveauté ne pourront qu'être étanchées tant les produits proposés à Handan sont divers et variés. Ces marchés se tiennent de jour comme de nuit, toute l'année, et ils attirent une population cosmopolite et bigarrée.

Carrefour commercial et passage obligé pour tous les hommes d'affaire du *Zhongguo*, la ville possède plusieurs quartiers hôteliers, adaptés à toutes les bourses, et propose tous les types de plaisir qu'un homme peut désirer. Les échoppes et commerces offrent le spectacle de devanures toutes plus travaillées et attirantes les unes que les autres, afin d'appâter le client et le pousser à dépenser jusqu'à sa dernière pièce.

Hors de ses murs, Handan s'étend encore notamment grâce à nombreux haras, appartenant tant à l'état qu'à de riches et puissants éleveurs. Le spectacle de milliers de chevaux galopant dans d'immenses enclos ne manque jamais d'impressionner le visiteur de passage.

Zhao Long

Zhao Long, dès sa tardive naissance, comprit qu'il n'avait en main aucun des atouts nécessaires pour faire face à ses frères Dragons : son Royaume était peu fertile, entouré d'ennemis mais excentré et le peuple qui l'habitait n'était pas organisé. Les premières années de sa vie, il les passa à parer au plus pressé : repousser les barbares, fortifier les frontières, se défendre face à de gourmands voisins, etc.

Une opportunité se présente quand Han Long lui proposa d'aller ensemble détruire le Royaume du Wei et de s'en partager le territoire. La campagne militaire fut un succès mais les deux Dragons finirent par entrer en conflit et en conséquence l'invasion du Wei fut un échec, les deux armées se retirant chacune dans leur pays. Zhao Long n'était pas plus puissant et toujours en aussi mauvaise position, et cela s'aggrava encore quand Wei Long entreprit de se venger en attaquant le Zhao. Heureusement, Qi Long - qui savait n'avoir rien à craindre du faible Dragon du Zhao - envoya les armées de son Royaume pour briser l'élan du Wei. Et lorsque celui-ci se lança à nouveau dans une guerre contre le Han, Qi Long l'arrêta une fois de plus et mit fin à la montée en puissance du Dragon du Wei.

Une menace de moins pesant sur lui, Zhao Long put enfin tranquillement considérer les atouts et handicaps de son pays, et envisager un moyen de le renforcer. Dans ses réflexions, il s'intéressa beaucoup aux barbares Xiongnu. Il se montra fort impressionné par leur capacité à survivre dans les steppes inhospitalières et fut marqué par l'impressionnante supériorité de leur cavalerie face aux lourds et peu maniables chars de guerre utilisés dans les Royaumes combattants. Prenant alors exemple sur les autres états, il fit entreprendre au sein du Zhao une série de réformes permettant de tirer parti des avantages du pays : l'élevage, principal moyen de subsistance des barbares, devint une source de richesse importante et l'agriculture fut favorisée après d'importants travaux d'irrigation. Mais surtout, l'armée fut remaniée en profondeur pour intégrer des unités de cavalerie qui, par leur mobilité et leur rapidité, pourraient donner un avantage décisif aux forces du Zhao sur un champ de bataille. En quelques années, le Royaume du Cheval était né et s'élevait au rang de puissance économique et militaire majeure du *Zhongguo*.

Avant enfin les moyens de lutter contre la faim inextinguible qui le taraudait, Zhao Long fit envahir par son armée le modeste pays du Zhongshan puis s'empara de plusieurs territoires appartenant à ses voisins immédiats, consolidant sa position dominante au nord des Royaumes combattants. Agacé par tout ceci, Qin Long se lança dans une guerre d'usure et les escarmouches frontalières se multiplièrent avec le Zhao. Conscient de la puissance inégale de son frère, le Dragon du Zhao préféra jouer la prudence en s'alliant avec Wei Long, lui aussi ennemi du Qin, afin de mettre en déroute les armées du Royaume de l'ouest. Mais cela ne suffit pas : l'alliance fut défaite et Qin Long poussa son avantage jusqu'au bout en réduisant à néant les forces armées du Zhao à la Bataille de Changping. Brisé, Zhao Long se retira afin de panser les blessures de son Royaume...

Le Dragon a passé les dernières années à consolider l'ascendant économique du Zhao, et la richesse du pays lui a permis de renforcer son armée - notamment en y incorporant des unités mercenaires. Jetant son dévolu sur son voisin de l'est, Zhao Long compte bien dévorer le Dragon du Yan et s'emparer de son pays afin de raffermir sa puissance et de revenir sur le devant de la scène.

Le Royaume du Cheval

Une armée en reconstruction

Bien que fortement diminuée après la guerre contre le Qin, l'armée du Zhao reste une force avec laquelle il faut compter sur l'échiquier militaire du *Zhongguo*, tout particulièrement depuis que le Royaume a décidé de la renforcer afin d'envahir le Yan.

Le plus grand atout de l'armée du Zhao vient de ses nombreuses unités de cavalerie. Celles-ci sont organisées en différents corps, ayant chacun un rôle spécifique sur le champ de bataille. La cavalerie lourde fait des ravages dans les troupes adverses lorsqu'elle charge et a un



effet désastreux sur le moral de ceux qui voient leurs rangs ainsi enfoncés. La cavalerie légère est principalement employée dans des missions de reconnaissance ou pour lancer des raids éclairs sur les camps ennemis, à la manière des barbares. Les archers montés anéantissent leurs opposants à distance sans prendre de risque grâce à leur mobilité extrême. Les messagers rapides peuvent apporter avec la plus grande célérité missives ou ordres de mission d'une zone de combat à une autre. Ainsi articulée autour des nombreux avantages que lui offre la cavalerie, l'armée du Zhao use de tactiques particulièrement déstabilisantes sur le champ de bataille et ses généraux sont habiles à mettre au point des stratégies utilisant au mieux la mobilité et la puissance des chevaux.

L'armée du Zhao compte également beaucoup sur les mercenaires qu'elle engage pour augmenter son efficacité. Ces unités de soldats à louer sont composées en majorité de Xiongnu venus s'enrichir et servent principalement de chair à canon envoyée en première ligne pour éprouver les forces de l'adversaire.

Un pouvoir économique incontestable

Le cheval n'est pas seulement l'instrument de la puissance militaire du Zhao – il est aussi la principale raison de sa richesse.

En effet, les immenses haras du Zhao élèvent des millions de chevaux et cette véritable industrie fait vivre une population considérable, du dresseur expert au modeste palefrenier, du négociant avisé au simple surveillant d'enclos. Les chevaux du Zhao sont réputés dans tout le *Zhongguo* pour leur vigueur, leur beauté et leur intelligence. Les plus beaux spécimens sont bien souvent achetés à prix d'or chez les barbares (dont l'art de l'élevage équestre surpasse encore celui du Zhao) et servent de reproducteurs dans divers haras.

Les meilleurs bêtes sont réservées à l'armée, qui possède ses propres haras mais doit acheter des chevaux aux éleveurs privés afin d'approvisionner ses vastes unités de cavalerie. Les autres haras appartenant au Royaume permettent de produire des chevaux servant d'animaux de trait, de montures pour les hauts-fonctionnaires ou de bêtes de somme pour les grands chantiers.

Les propriétaires de haras privés vendent donc leurs animaux aussi bien à l'état qu'à des marchands étrangers. Cela représente un marché considérable, et les sommes brassées contribuent à la richesse de ces hommes d'affaire avisés – ainsi qu'à celle du Royaume qui prélève de lourdes taxes sur ces transactions.

Mais l'élevage équestre n'est pas l'unique source de la puissance économique du Zhao. Tenant lieu de capitale commerciale des sept Royaumes, Handan attire en ses murs d'innombrables négociants venus de partout afin d'y conclure de fructueuses affaires. C'est à Handan que se signent les plus importants accords commerciaux, entre particuliers comme entre Royaumes, et le Zhao bénéficie de cette manne plus ou moins directement, son marché intérieur se développant sans cesse et les impôts sur les échanges économiques permettant une substantielle rentrée d'argent dans les caisses de l'état.

Relations avec les autres Royaumes

Le Zhao est un ennemi déclaré du Qin depuis déjà de nombreuses années. Si les relations entre les deux pays se sont détendues après la Bataille de Changping, le Zhao est toujours à l'affût d'une occasion pour s'en prendre à son rival.

Le Zhao est également sur le point d'envahir le Yan et masse ses troupes à la frontière, ce que le Royaume du nord-est est loin d'apprécier. La guerre qui menace d'éclater promet d'être particulièrement violente.

Le Zhao n'a que des relations cordiales avec les autres Royaumes, avec qui il entretient généralement un partenariat économique des plus avantageux.

Factions et organisations

Les Cavaliers qui chevauchent la Tempête

Parmi les innombrables troupes de mercenaires qui sillonnent le Zhao en quête d'un engagement, celle des Cavaliers qui chevauchent la Tempête est une des plus réputées.

Constituée de nombreux Xiongnu et sang-mêlés, cette troupe existe depuis plusieurs années et a été fondée par Sabre furieux, un bâtard né d'une prostituée de l'un des avant-postes du Royaume sur la frontière nord et d'un puissant guerrier barbare. La seule chose que Sabre furieux ait jamais reçu de ses parents, c'est l'envie de se battre et d'écraser ses adversaires pour sortir la tête de la fange. Âgé d'à peine douze ans, il prenait la tête d'une troupe composée d'enfants de son âge et en faisait des guerriers qui devinrent bien vite redoutés dans toute la région. D'abord simple bande de brigands, cette troupe se reconvertit dans le mercenariat quand ses membres eurent le choix entre être exterminés par l'armée du Zhao ou incorporer ses rangs en tant qu'unité indépendante.

Depuis, toutes les missions confiées aux Cavaliers ont été couronnées de succès et Sabre furieux a remporté des victoires lors d'escarmouches avec des troupes du Qin et du Yan, et il a mis en déroute plusieurs raids de pillards du nord. Lorsque l'armée du Zhao a une mission périlleuse mais vitale à confier à une troupe de mercenaires, ce sont inmanquablement les Cavaliers qui chevauchent la Tempête qui sont envoyés en priorité. Leur bannière – une tête de cheval sur fond orageux – est désormais crainte par les gardes-frontières du Qin, du Yan et du Wei.

Les Xiongnu

Les barbares qui peuplent les vastes steppes situées au nord du *Zhongguo* sont organisés en nombreuses tribus, dirigées chacune par un *chanyu*. Chaque tribu vit en toute indépendance par rapport aux autres, et il



arrive même que des conflits éclatent entre certains clans. Cela reste rare et en général, les tribus vivent en bonne entente et nouent diverses relations entre elles – via le commerce ou le mariage.

Les Xiongnu sont un peuple nomade. Vivant dans de vastes villages constitués d'imposantes tentes circulaires, ils pratiquent l'élevage – principalement de chevaux – et à l'occasion le pillage afin de se procurer de quoi survivre dans leur environnement hostile.

Cavaliers émérites, les Xiongnu sont de féroces guerriers, endurcis par une rude vie passée au grand air. Leurs armes de prédilection sont le sabre courbé et l'arc, qu'ils utilisent aussi bien à pied qu'à cheval.

Leurs croyances animistes sont organisées autour du culte rendu à une multitude d'esprits avec lesquels ils communiquent par l'intermédiaire de sorciers ou shamans et à qui ils offrent de nombreux sacrifices.

Les relations des Xiongnu avec les Royaumes combattants vont du conflit ouvert avec les tribus pratiquant le pillage au commerce avec les clans les plus civilisés. Le Zhao et le Yan ont rapidement compris tout l'intérêt qu'il y avait à se concilier les faveurs des tribus influentes et de nombreux mariages ont eu lieu entre des princesses barbares et de puissants fonctionnaires afin de sceller des alliances mutuellement profitables.

La guilde des marchands

Bien que ne possédant pas le prestige de la caste des fonctionnaires, celle des marchands bénéficie au Zhao d'un pouvoir incomparable.

Nombreux sont les négociants du Zhao à posséder d'immenses fortunes, et le pouvoir qui va avec. Régnant en seigneurs féodaux sur leurs propriétés, ils régissent la vie de milliers d'habitants du Royaume et leur influence leur permet d'exercer une forte pression sur les instances royales.

C'est par leur habileté économique que le Zhao peut se targuer d'être la première puissance commerciale parmi les sept Royaumes, aussi désirent-ils bénéficier de plus de considération au sein de l'état. La guilde des marchands milite ainsi activement pour que certains de ses membres les plus éminents soient nommés ministres ou au moins conseillers, afin de prendre une plus grande part à la gestion des richesses produites grâce à eux. Une de leurs revendications les plus fortes est une baisse des taxes sur les échanges commerciaux, qui sont particulièrement élevées mais permettent ainsi au Royaume de poursuivre ses investissements militaires et civils.

L'arrogance des négociants représentés par une guilde toute-puissante se heurte à la volonté de contrôle de l'état centralisé et les fonctionnaires s'opposent fermement à l'idée de voir de vulgaires marchands arpenter les allées du pouvoir. Ce conflit affaiblit grandement le Zhao, qui a pourtant besoin de toutes ses forces actuellement pour mener à bien ses grands projets.

Personnages importants

Zhao Daoxiangwang

Roi depuis moins de cinq ans, Daoxiangwang se sent déjà fatigué du pouvoir.

Homme à la santé fragile, manquant de la poigne nécessaire pour le rôle qui est le sien, le souverain du Zhao est pris entre le marteau et l'enclume. D'un côté, les marchands le pressent chaque jour un peu plus de leur accorder plus de pouvoir, de baisser leurs impôts et de les accueillir au sein de sa cour et de l'autre côté, ses ministres l'enjoignent de ne céder sur rien et de ne pas compromettre le pouvoir en se commettant avec de simples commerçants.

Ne sachant que faire, Daoxiangwang ne peut se tourner d'aucun côté pour trouver conseil. Il comprend bien que les marchands, dont la richesse va de pair avec celle du Royaume, souhaitent peser un peu plus sur les décisions prises à leur encontre. Mais il sait également que faire des compromis donnerait une image de faiblesse – ce qui serait catastrophique en ces temps de reconstruction du pouvoir militaire du pays.

Alors le Roi intériorise. Et sa santé se dégrade de jour en jour, à mesure que le conflit entre marchands et fonctionnaires prend de l'ampleur.

Daoxiangwang est un homme vieilli avant l'âge. La peau pâle et les traits tirés, il essaie de garder contenance mais son maigre corps est secoué régulièrement par de déchirantes quintes de toux. Sa voix étouffée manque de l'autorité qu'on prête au souverain et le Roi souffre de donner un si piètre image de son pays.

Renommée : 195

Sung Cho-kuan

Cet individu replet est le chef de la guilde des commerçants du Zhao. Vivant dans un palais situé non loin de Handan, Sung Cho-kuan est sans doute l'homme le plus riche du pays – si ce n'est de l'ensemble des Royaumes combattants.

Fils d'un modeste marchand de la capitale, Cho-kuan commença dans la vie en tenant un étal dans l'un des marchés les plus fréquentés de la ville. Rapidement, sa faconde et son sens des affaires lui permirent de mettre une somme rondelette de côté. Somme qu'il fit fructifier ici et là, avant de l'utiliser pour s'acheter un modeste haras. S'hésitant pas à se rendre lui-même dans les steppes pour négocier les plus beaux chevaux, il transforma son petit élevage en l'un des cheptels les plus prestigieux de tout le Royaume. Devenu le principal fournisseur de l'armée, Cho-kuan vit sa fortune s'accroître dans des proportions inimaginables. A l'apogée de sa carrière, on lui proposa la direction de la guilde des marchands.



Le Chu

Puissant et exotique Royaume du sud à la longue et tortueuse histoire, le Chu est un pays mystérieux aux yeux de ses voisins du nord, et ses nombreux atouts en font un état craint et respecté.

Histoire

Le vaste Chu était dès sa fondation un état indépendant du puissant Empire des Zhou, et un puissant rival pour celui-ci. Les deux civilisations se rencontrèrent alors que l'Empire du nord s'étendait vers le sud et que le Royaume du sud progressait vers le nord. Les premiers contacts furent houleux et diverses guerres opposèrent ces deux puissances majeures, sans que l'une ou l'autre ne prennent le dessus. Mais peu à peu, l'Empire des Zhou finit par prendre l'avantage et le Chu devint finalement un état-vassal, versant un tribut à la dynastie régnante après lui avoir juré fidélité. Toutefois, ses dirigeants continuèrent à se parer du titre de Roi.

Bien avant la migration des Zhou vers l'est et l'effondrement du pouvoir impérial qui en résulta, l'Empereur délégua Xiong Yi, l'un de ses vassaux les plus fidèles, pour gouverner ce lointain fief du sud. Sous le règne de celui-ci, le Chu gagna en puissance et en territoire et devint l'un des fiefs les plus importants de l'Empire. Il défit les tribus barbares voisines et annexa de nombreux états mineurs.

Ainsi, lors de la dissolution de l'Empire, le Chu put reprendre rapidement son indépendance et prétendre au titre d'Hégémonie aux côtés des puissants états du nord comme le Jin, le Qi ou le Qin.

Du fait de ses origines, le Chu se considérait comme différent de ses voisins du nord. Il devint leur ennemi principal et tenta maintes fois de les envahir afin de venger l'affront subi face à l'Empire dont ils constituaient les seuls restes. D'innombrables batailles opposèrent donc le Royaume du sud aux Hégémonies du nord, forcées de s'allier pour contrer cette menace. Vaincu sans appel par le Jin durant la Bataille de Chengping, le Chu n'abandonna pas ses ambitions et réitéra ses attaques, obtenant une victoire majeure contre le Qin à la Bataille de Bi. Néanmoins, le Royaume du sud subit à nouveau une cuisante défaite lors de la Bataille de Yanling.

Lassés de cette guerre contre un ennemi si puissant et acharné, les Hégémonies du nord se regroupèrent autour du Qi qui parvint à obtenir une trêve en organisant une conférence de paix entre les états les plus influents du *Zhongguo*. Un calme relatif s'installa pendant presque un siècle, durant lequel les divers pays purent s'occuper de leurs affaires internes.

Mais le Chu allait devoir faire face à de nombreux problèmes avec ses voisins de l'est, les états du Wu



Les négociants du Zhao espèrent que cet homme avisé saura défendre leurs intérêts à la cour. Porte-parole de toute une caste, Cho-kuan espère bientôt faire plier le Roi et se voir accorder une place de choix parmi ses ministres. En cas d'échec des négociations, il a néanmoins de quoi forcer les fonctionnaires à revoir leur décision : la considérable influence dont il jouit couplée à son immense fortune lui permettrait si le besoin s'en faisait sentir de paralyser tout le pays – menace qu'il n'hésite pas à brandir à mots couverts afin de convaincre ses adversaires à la cour...

Sung Cho-kuan est un homme petit et gras, toujours vêtu de la soie la plus raffinée. Sa voix grave est son arme principale pour séduire ses interlocuteurs, et son sens du dialogue lui permet de mener la conversation précisément là où il souhaite. Le riche marchand est particulièrement sensible au beau sexe, et ses appétits en la matière sont connus à travers tout Handan.

Renommée : 130



Géographie

et du Yue. Ayant bénéficié des conflits répétés entre le Chu et les états du nord, le petit Royaume de Wu en avait profité pour considérablement accroître sa puissance, au point d'être devenu un sérieux rival pour le vaste Royaume. La guerre éclata et tourna à l'avantage du Wu, qui envahit une bonne partie du Chu et s'empara de sa capitale. Puis il tourna son regard vers le Qi et entama une campagne contre cette puissante Hégémonie, considérant n'avoir plus rien à craindre d'un Chu diminué.

Les stratèges et diplomates du Chu mirent cette inattention à profit pour initier les événements qui allaient précipiter la chute du Wu. Aidant financièrement et militairement le petit état du Yue, le Chu en fit un Royaume fort et avide de conquête, qu'il envoya guerroyer contre le Wu. Les premières batailles ne tournèrent pas à l'avantage du Yue, pourtant le Wu ne parvint jamais à remporter de victoire décisive, et s'empêtra dans ses campagnes du nord et perdit l'avantage au sud. Le Yue finit par vaincre le Wu et s'empara de son territoire.

Alors que les états du nord étaient pris dans divers conflits internes qui allaient aboutir à la destruction de l'Hégémonie du Jin et au changement de dynastie régnante au Qi, le Chu agrandissait son territoire, s'emparant de nombreuses principautés à ses frontières. Devenu un Royaume plus vaste qu'aucun autre, le Chu commença à sentir les limites de son système de gouvernement. Le Roi Daowang nomma Wu Qi, un brillant politicien originaire du Wei, premier ministre et lui donna carte blanche pour procéder aux réformes nécessaires pour gouverner efficacement un Royaume de si grande taille. Menant la même politique qui avait fait ses preuves dans les Royaumes du nord, Wu Qi procéda à la centralisation du pouvoir et à la modernisation de l'administration, se faisant alors des nobles du Chu, écartés du pouvoir au profit de la nouvelle caste des fonctionnaires d'état, des ennemis mortels. Ces réformes fonctionnèrent et accrurent encore la puissance du Chu.

Lorsque le Yue décida d'envahir le Qi, les dirigeants de ce dernier décidèrent de jouer double jeu. Un émissaire fut envoyé à la cour du Roi du Yue, afin de persuader celui-ci de s'attaquer au Chu plutôt qu'au Qi, contre une aide militaire et économique. Parallèlement et en secret, un autre émissaire fut envoyé au Chu pour le prévenir d'une future attaque de la part de son voisin, et pour lui proposer une alliance. Le Yue accepta d'envahir le Chu, persuadé de bénéficier des avantages d'une attaque surprise et du soutien du Qi, et le Chu accepta de s'allier au Qi pour détruire son arrogant agresseur. Le Yue n'eut pas une chance et fut promptement anéanti, son territoire divisé entre ses deux vainqueurs. Avec cette victoire, le Chu n'avait plus d'ennemi direct sur les flancs ou au sud, et il pouvait se consacrer entièrement à son expansion vers le nord.

Récemment, le Chu s'est trouvé opposé à de multiples reprises à la puissance du Qin et a essuyé de nombreuses défaites. La capitale Yingdu fut mise à sac par le fameux général Bai Qi et le Chu dut déménager le centre de son pouvoir dans la cité de Shoucan. Affaibli par cette déroute, le Chu reste un Royaume redouté que ses voisins du nord ne prennent pas à la légère.

Le Chu est un Royaume extrêmement vaste, aux paysages particulièrement variés. Le nord du pays possède un climat continental pluvieux en été, tandis que le sud connaît un climat subtropical, en proie à de violentes moussons.

Le nord du pays est coupé du reste du *Zhongguo* par diverses montagnes.

Le nord-ouest du Chu, montagneux à l'ouest, est constitué de vaste plaines irriguées par la rivière Han et le Fleuve bleu. Fertiles, ces plaines sont le siège d'une agriculture intensive et sont densément peuplées. La majorité des cités du pays s'y trouve concentrée.

Le nord-est du pays, traversé par la rivière Huai et bordé au sud par le Fleuve bleu, est également majoritairement composé de plaines cultivées. De très nombreux lacs parsèment cette région, dont les plus fameux sont les lacs Gaoyou et Taihu. Ces vastes plans d'eau sont bordés d'innombrables villages de pêcheurs et de nombreuses cités importantes. Les côtes sont également habitées par une abondante population de pêcheurs et divers ports fortifiés y protègent le pays des attaques de pirates ou des flottes militaires du Yan et du Qi. Les embouchures de la rivière Huai et du Fleuve bleu sont exploitées pour leurs marais salants.

Le Fleuve bleu sépare le nord du pays du sud, moins peuplé et si exotique aux yeux des habitants des Royaumes du nord.

Le sud du Chu est majoritairement montagneux et recouvert de vastes forêts, et les plaines n'en représentent qu'une maigre portion, généralement situées autour des rivières Gan et Xiang et au bord de la mer. Ces plaines ne sont le siège d'une culture unique dans tout le *Zhongguo* : le riz y est la céréale majoritairement produite, le climat et le sol y étant particulièrement propice. Comme au nord du Fleuve bleu, de vastes étendues d'eau tels les lacs Dongting et Poyang parsèment la région et concentrent autour d'eux la majorité de la population.

C'est au sud du Chu que l'on trouve le Huangshan, le Pic sacré du Sud au sommet duquel l'Empereur jaune se vit accorder l'immortalité dans les temps anciens. La plupart des pèlerins qui viennent s'y recueillir sont originaires du Chu, les autres peuples du *Zhongguo* ne pouvant que rarement faire le déplacement vers une contrée aussi lointaine.

Shoucan

La toute récente capitale du Chu se trouve dans le nord-est du pays, non loin de l'embouchure du Fleuve bleu. Encore peu peuplée (environ cent mille habitants), elle attire cependant une population de plus en plus importante depuis qu'elle est devenue le centre du pouvoir royal du pays.

L'ancienne capitale Yingdu était une cité puissante, bien protégée à l'intérieur des terres et réputée pour son faste. Mais une récente invasion du Qin, menée par le sanguinaire général Bai Qi, perça les défenses du Chu





46

jusqu'à sa capitale et Yingdou fut mise à sac après un long siège, forçant le Roi et sa cour à migrer rapidement.

La ville choisie pour accueillir le pouvoir fut Shoucun, une cité située au nord-est, non loin des frontières du Han et du Qi. Centre diplomatique accueillant des ambassades des états du nord, Shoucun parut être le choix idéal pour le Roi qui, depuis l'humiliation de la prise de Yingdou, n'avait plus qu'une idée en tête : se venger du Qin, même s'il fallait pour cela s'allier à tous les autres pays du *Zhongguo*. Cette obsession se transmet à son héritier et celui-ci fit en sorte de faire de la nouvelle capitale un centre de pouvoir dans le but de rallier le plus possible de Royaumes dans sa guerre future contre le Qin.

En travaux depuis des années en vue de s'étendre, Shoucun est une cité agréable, aux larges rues et aux quartiers animés. L'afflux de population ravit les commerçants et aubergistes, pour qui les affaires n'ont jamais si bien marché. Les riches délégations envoyées par les pays du nord, dont le Qi, le Han et le Zhao, contribuent à l'aura de la ville et lui donnent un caractère cosmopolite, habitants du nord et du sud s'y rencontrant et concluant alliances et accords commerciaux malgré les dialectes parfois fort différents.

Hors de ses murs, Shoucun accueille de nombreux faubourgs précaires, abritant la foule de ceux qui n'ont pu trouver à se loger au sein même de la ville. Huttes instables et tentes rapiécées entourent Shoucun, donnant l'impression d'une cité nomade et rappelant la fragilité relative du siège du pouvoir.

Chu Long

Dès sa naissance, il fut évident que Chu Long était fort différent de ses frères en raison du statut particulier du Royaume dont il avait hérité.

Le Chu n'était pas à l'origine une partie de l'Empire des Zhou, il ne le devint qu'après une longue guerre entre les deux puissances et, même après sa soumission, il garda toujours une indépendance qui le mettait à part des autres fiefs. Cette différence se manifestait principalement par le fait que les souverains du Chu n'abdiquèrent jamais leur titre de Roi.

Aussi lors de l'événement qui présida à la naissance des Guo Long, le Chu devint non seulement une Hégémonie mais également un Royaume de plein droit — alors que les autres états n'osaient se parer de ce titre que bien après le début de l'ère des Royaumes combattants. En conséquence, lorsque Chu Long vint au monde, il ne considéra jamais les autres Dragons comme ses frères — tout au plus comme de turbulents parents dont il pourrait se débarrasser aisément le moment venu. Le seul Dragon que Chu Long voyait comme un rival était alors Zhou Long, malgré son affaiblissement. En effet, la mémoire du Dragon du Chu s'était imprégnée des souvenirs de l'histoire de son Royaume, et la soumission aux Zhou brûlait dans son esprit comme une ancienne humiliation qu'il convenait de venger en réduisant ce qui restait de l'Empire à néant.

Mais dans son arrogance, le Dragon du sud sous-estima grandement ses ennemis du nord. Les nombreuses campagnes qu'il lança contre le Qi, le Qin ou le Jin ne lui permirent jamais de conquérir les vestiges de l'Empire honni, les Dragons des Hégémonies s'alliant pour lui faire face. Après une alternance de victoires et de défaites, un Qi Long soutenu par ses frères parvint à convaincre le Dragon du Chu de conclure une trêve : les grands états du *Zhongguo* se rencontrèrent lors d'une conférence de paix qui déboucha sur un apaisement durable. Chu Long avait en effet compris que dans sa hâte, il avait mésestimé le pouvoir que représentait l'alliance de plusieurs Guo Long...

Méditant sur une nouvelle tactique pour conquérir le nord, Chu Long eut rapidement à faire face à d'autres problèmes. Son attention accaparée par les guerres contre les Hégémonies, il n'avait pas pris garde au petit état du Wu, qui s'était considérablement renforcé (notamment grâce à une aide discrète mais substantielle de Jin Long) et menaçait désormais les frontières du Chu. Son armée concentrée sur la frontière nord, le pourtant puissant Royaume du sud ne put endiguer l'invasion du Wu qui s'empara de sa capitale. Habilement, Chu Long manipula quelques pions placés à la cour du Wu afin de détourner les ambitions de celui-ci vers le Qi. Rapidement, l'Hégémonie du nord-est fut à son tour la cible du Wu et pendant la longue guerre qui opposa ces deux ennemis, Chu Long mit au point le plan qui allait lui permettre de détruire l'arrogant petit état qui avait osé s'en prendre à lui. Mettant ses connaissances et une partie des richesses de son Royaume au service d'un autre petit état ambitieux, le Yue, il fit de celui-ci un puissant rival à même de contrer le Wu. Pris entre deux Royaumes, le Wu ne put s'en sortir et vit son territoire absorbé par le Yue, avec lequel Chu Long prit bien soin de conserver de cordiales relations.

Alors que les Guo Long des Hégémonies du nord étaient empiétrés dans des conflits mettant leur intégrité en danger, Chu Long profita de ce répit pour accroître sa puissance. Annexant divers états frontaliers et soumettant d'innombrables tribus barbares, il augmenta la superficie de son Royaume et usa de son influence pour y faire venir le grand homme d'état Wu Qi afin qu'il procède aux réformes nécessaires pour moderniser le Chu.

Le dernier réel problème qui se posait à Chu Long était l'arrogance de plus en plus appuyée des dirigeants du Yue. La solution se présenta de façon inattendue : le roubillard Qi Long lui proposa une alliance pour abattre le petit état en lui tendant un piège. La ruse fonctionna et le Yue se trouva comme le Wu avant lui écrasé par deux puissantes armées qui se partagèrent son territoire. Sans rival au sud, Chu Long pouvait à nouveau tourner son regard vers le nord.

Et sa surprise fut grande. Les Guo Long qu'il jougeait sans importance étaient devenus parfois aussi puissants que lui. Qin Long paraissant l'adversaire le plus redoutable, il décida de commencer par le briser avant de s'occuper des autres : dès lors le Chu et le Qin s'engagèrent dans une série de conflits qui culminèrent lors de la prise de Yingdu par les troupes du général Bai Qi. Le coup fut sévère et Chu Long perdit une grande partie de son pouvoir – et de la crainte qu'il inspirait à ses frères du nord.

Actuellement, Chu Long est l'objet d'une obsession qui le ronge : détruire Qin Long, le rival qui abattit Zhou Long à sa place et l'humilia en détruisant le centre de son pouvoir. Pour cela, il est prêt à toutes les alliances, toutes les bassesses. Car à ses yeux, le Qin est devenu bien trop dangereux pour l'équilibre des pouvoirs dans le Zhongguo...

L'exotique Royaume du sud

Une armée vaste et bien équipée

La puissance militaire du Chu est incontestable et s'explique de multiples façons.

En premier lieu, le Chu est l'un des Royaumes les plus vastes et donc les plus peuplés du Zhongguo. Son armée est à la mesure de sa superficie et de sa population. Comprenant plusieurs centaines de milliers de soldats, elle n'hésite pas à recourir à la conscription non seulement des paysans du Royaume mais également des guerriers des tribus du sud ayant prêté serment d'allégeance au pays lorsque le besoin s'en fait sentir. Et loin de considérer ces mercenaires barbares comme de la chair à canon, les officiers du Chu traitent leurs chefs comme des égaux et n'hésitent pas à mettre en application leurs stratégies originales, toujours déconcertantes pour les Royaumes plus traditionnels du nord, sur le champ de bataille.

Le Chu a également hérité du Yue une avance certaine dans le travail du métal. En effet, le petit état possédait une science très pointue de la fonte du bronze et du fer, et quand le Chu s'empara du pays, ses dirigeants prirent bien garde à préserver cette technologie et la répandirent. Principalement dans le sud, là où les montagnes offrent leurs richesses aux hommes, d'innombrables mines et fonderies fournissent les armes et équipements nécessaires à la vaste armée du Royaume. Ces équipements sont d'une qualité certaine, et produits en grande quantité. Ainsi, chaque soldat possède plusieurs armes afin de ne jamais se retrouver dépourvu en plein milieu d'une bataille. Les chars de guerre et autres machines de siège du Chu sont également parmi les plus redoutables et les mieux conçus de tous les Royaumes combattants.

Ainsi, la supériorité numérique, tactique et logistique est l'atout principal de l'armée du Chu face aux troupes des Royaumes du nord.

Un territoire étendu, source de multiples richesses

Le Royaume du Chu est non seulement quasiment le plus vaste de tous, mais il bénéficie surtout d'une diversité de paysages que l'on ne retrouve nulle part ailleurs.

Ainsi, la partie nord est le véritable grenier du pays. Ses vastes plaines sont fertilisées par les apports de plusieurs rivières et supportent de nombreux types de culture. La production est largement suffisante pour nourrir toute la population et les excédents permettent de réaliser un fructueux commerce avec les Royaumes frontaliers moins productifs.

Les vastes lacs situés au nord-est sont le lieu d'une intense pisciculture dont les produits sont envoyés à travers tout le Royaume ou vendus sur les marchés du Qi ou du Han. Les cités parsemant les plaines sont ainsi des centres économiques attirant des marchands venus de tous les Royaumes du nord pour s'approvisionner en denrées rares et exotiques.



Au sud, les nombreuses montagnes offrent de vastes filons de minerais en tout genre. Fer, jade, or et autres métaux sont exploités dans d'innombrables mines. Les fonderies autour desquelles se sont construites les principales villes du sud fournissent au pays tous les équipements dont il a besoin dans de nombreux domaines : grands travaux, armes, outils agricoles, etc.

Les quelques cultures du sud exploitent principalement le riz. Cette céréale, fort nourrissante et pouvant se cuisiner de diverses façons, a de plus l'avantage de pouvoir être récoltée deux fois par an. Cette manne est utilisée presque exclusivement en interne, et le Chu exporte peu son riz, de peur de voir ses rivaux trouver un moyen de le cultiver dans leurs froides plaines du nord.

Enfin, les côtes du Chu sont habitées par une population de pêcheurs dont les ports grouillent d'une intense activité de jour comme de nuit, tandis que les embouchures des principales rivières sont exploitées pour leurs marais salants – le sel étant lui aussi une denrée des plus rares et prisées dans les Royaumes combattants.

Factions et organisations

Les Douze Sacrés du Ciel

Le Yue était un petit Royaume, mais son avance considérable dans le domaine du travail du métal lui permettait d'équiper son armée avec du matériel de grande qualité – et en grande quantité. Parallèlement à cela, cet état entretenait une longue tradition de pratique de l'es-crime, au moyen des épées les plus solides et tranchantes de l'époque.

Quand le Chu et le Qi détruisirent le Yue, les dirigeants du Royaume du sud s'accaparèrent ces traditions. La caste guerrière de la noblesse du Chu fit venir à elle les fameux maîtres d'armes du Yue et apprirent leurs techniques. Les meilleurs bretteurs d'alors se voyaient remettre le titre de Sacrés du Ciel, et prenaient pour nom social celui de l'un des douze signes de l'horoscope. Ils constituaient en ce temps-là une société martiale formant les meilleurs épiques de tout le Royaume.

Malgré la fin de la noblesse lors des réformes du ministre Wu Qi, l'organisation des Douze Sacrés du Ciel perdura grâce à son importance militaire et culturelle. La tradition vieille de plusieurs siècles se poursuit ainsi de nos jours.

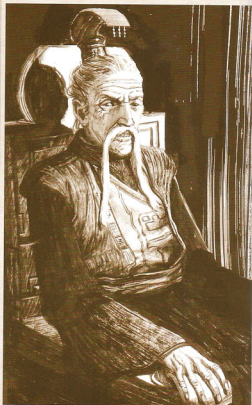
Les Sacrés du Ciel ne peuvent jamais être plus de douze, chacun d'eux personnifiant, de par sa technique ou sa personnalité, l'un des signes du zodiaque. Chacun d'eux prend une dizaine de disciples, et quand vient l'heure de la retraite, nomme parmi eux son successeur. Les Sacrés du Ciel font partie des notables du Royaume : officiers, hauts-fonctionnaires ou riches propriétaires fonciers, tous possèdent un haut statut appelant leurs origines nobles. Leur palais, qui sert également d'école à leurs disciples, se trouve à Juyang, une ville de la plaine du nord située sur les bords de la rivière Huai.

Les disciples des Douze Sacrés du Ciel possèdent la réputation d'être, à part leurs maîtres, les plus grands bretteurs du *Zhongguo*. Leurs fonctions les amènent à devenir instructeurs militaires dans l'armée du Chu, précepteurs auprès des enfants de personnages importants du Royaume, gardes du corps des ministres ou de dignitaires étrangers dont il faut se concilier les faveurs, etc. Mais certains d'entre eux, désirant se mesurer aux chevaliers du nord, entreprennent un pèlerinage martial, arpentant les routes et défiant les guerriers qui croisent leur chemin pour éprouver leur force. Les disciples des Douze Sacrés du Ciel ont cependant un devoir de loyauté absolue envers leur patrie, et gare à celui qui trahirait le Chu – car ses camarades n'auraient pas de repos avant d'avoir lever l'affront dans le sang.

Personnages importants

Chu Kaoliewang

Roi depuis maintenant plus de vingt ans, Kaoliewang voit arriver la fin de son règne avec colère et angoisse.



Le Yan

Il se souvient des images de la chute de Yingdu pendant son enfance, du massacre des serveurs du palais, de la fuite honteuse de sa famille devant les troupes cruelles du Qin. Ces souvenirs l'ont hanté toute sa vie, et chaque nuit se charge de lui faire revivre ce cauchemar - accompagné d'une voix insistante l'enjoignant à venger son Royaume.

Ayant repris les rênes du pouvoir pendant l'ascension de Shoucun au rang de capitale du pays, il entreprit de consolider le centre de son pouvoir et de raffermir la puissance du Chu. Pour cela, il dut s'abaisser à conclure de nombreux traités, parfois fort désavantageux, avec le Han ou le Qi. Mais sa haine envers le Qin a un coût, et si le Chu doit donner une image de faiblesse et d'obséquiosité pour se concilier les faveurs des autres Royaumes en vue d'une alliance contre l'objet de sa rancune, alors il est prêt à payer le prix - d'autant qu'une fois l'arrogant Royaume de l'ouest balayé, il compte bien retourner ses armes contre ses ex-alliés.

Mais la patience de Kaoliewang arrive à son terme. Vieux, il craint de ne pas voir sa vengeance s'accomplir de son vivant... Alors il use de son influence pour accélérer les choses, mais une guerre ne se prépare pas en quelques mois, lui répètent ses soi-disant alliés...

Kaoliewang est désormais un vieillard, usé par deux décennies de rancœur inextinguible. Squelettique, parlant d'une voix étouffée, son allure évoque plus un spectre vengeur qu'un noble souverain de l'un des Royaumes les plus prestigieux du Zhongguo.

Renommée : 205

Vaste état situé à l'extrême nord-est du Zhongguo, le Yan, bien qu'handicapé par une administration obsolète et une armée inadaptée, est peuplé de fiers habitants que les siècles passés à défendre leurs frontières face aux barbares et aux autres Royaumes ont rendu particulièrement combattifs.

Histoire

Le Yan était durant le règne de la dynastie Zhou un vaste fief dont le premier dirigeant fut Ji Shi, un puissant duc, membre de la famille impériale.

De par sa situation géographique, le rôle du Yan au sein de l'Empire des Zhou était des plus clairs : il devait défendre le pays contre les incursions des barbares du nord. Durant de nombreux siècles, les habitants du Yan payèrent leur tribut à la sécurité de l'Empire et le fief devint de plus en plus puissant à mesure que ses soldats s'endurcissaient et que son armée accroissait son expérience en affrontant les tribus des steppes, année après année.

Puis durant l'ère des Printemps et des Automnes, quand l'Empire fut morcelé à cause de l'affaiblissement de la dynastie des Zhou et de l'ambition des Hégémons, le Yan devint de fait totalement indépendant. Son rôle de bouclier contre les invasions du nord lui épargna cependant les visées expansionnistes de ses belliqueux voisins, à l'exception du Qi qui lança de nombreux raids afin d'agrandir son propre territoire. Grâce à Le Yi, sage conseiller du duc de l'époque, le Yan parvint à mener des réformes salutaires, lui permettant de se renforcer et de continuer à repousser ses agresseurs.

Durant la période dite des Royaumes combattants, le Yan ne sut hélas pas faire face aux changements rendus nécessaires par la nouvelle donne politique, militaire et économique. Les réformes de son administration n'allèrent jamais assez loin et les nobles gardèrent une importante influence sur le pouvoir. Bien que vaste et disposant d'une puissance militaire non négligeable, le Yan ne s'éleva jamais au niveau des puissants Royaumes tels le Qin ou le Chu. La conséquence en est que le Yan se trouve actuellement être une cible privilégiée pour des pays comme le Qi ou le Zhao, qui grignotent peu à peu son territoire à leur profit.





Géographie

Le Yan est principalement un pays de plaines et de hauts-plateaux, favorisant une forte agriculture et un élevage intensif. Son climat est de type continental, avec un été pluvieux tandis que les autres saisons restent assez sèches. Au printemps, il arrive que le pays soit balayé par des tempêtes de sable venues des steppes.

Tout le nord-ouest du pays est constitué de hauts-plateaux, qui culminent en une modeste chaîne de montagne séparant le pays des steppes du nord. On peut y trouver de nombreux villages d'éleveurs au beau milieu de vastes pâturages, mais également de nombreuses garnisons chargées de patrouiller le long des frontières, protégées par une imposante muraille hélas, peu entretenue.

L'ouest, légèrement montagneux, est surtout une région de plaines fertiles, irriguées par le canal qui va du Fleuve jaune à la Mer jaune, ainsi que par les rivières Hai et Luan. Cette partie du Yan est renforcée afin de contrer les menées belliqueuses du Zhao, qui chaque année tente de s'emparer d'une ou deux cités. Une muraille et de nombreuses villes fortifiées constituent la ligne de défense du Royaume contre les invasions venues du sud et de l'ouest.

L'est comporte également de vastes plaines, irriguées par de nombreux cours d'eau dont le plus important est la rivière Liao qui se jette dans la Mer jaune. L'agriculture du pays se concentre dans cette région, et on y trouve des champs à perte de vue, parsemés de villages de fermiers et de forêts étendues.

L'extrême est, riche en collines verdoyantes et forestières, se prolonge vers le sud en une péninsule montagneuse comportant les plus hauts pics du pays. Peu habitée, cette partie du pays accueille cependant de nombreux villages de mineurs exploitant les filons montagnards.

Le sud du Yan longe la Mer jaune et accueille ainsi de nombreuses villes et villages côtiers. Ports de commerce ou de pêche, tous sont lourdement défendus afin de contrer les incursions des pirates et de la marine du Qi. Le golfe de Liaodong, dont les eaux s'enfoncent loin vers le nord, est renommé pour ses eaux poissonneuses, assurant aux pêcheurs du cru de fructueuses expéditions.

Ji

Située dans la partie nord-ouest du pays, la capitale du Yan est une cité de modeste taille si on la compare aux fastueuses Linzi ou Handan, mais elle reste la plus grande ville du pays avec sa population de soixante mille habitants.

Entourée d'une haute muraille, Ji paraît bien fruste au visiteur occasionnel. La majorité de la ville est en effet constituée de quartiers populaires, repaire d'une cour des miracles dont le pouvoir est plus que perceptible, au point que même les autorités doivent faire avec. A cause de la nature repliée du Yan, la plupart des parias, criminels et exilés des autres Royaumes trouvent refuge ici, certains que personne n'ira les chercher dans cette cité reculée, si proche des terribles steppes barbares.

Toutefois, malgré ou en raison de cela, Ji est une cité chaleureuse, peuplée d'une foule bigarrée et enrichie par les nombreux marchés qui s'y tiennent et dans lesquels même les barbares viennent proposer leurs produits exotiques.

Yan Long

Quand Zhou Long perdit une grande partie de sa puissance céleste et que celle-ci se transforma en plusieurs Dragons, chacun lié à une Hégémonie précise, vint au monde le Dragon du Yan.

En effet, bien que le Yan n'ait jamais réellement été considéré comme une Hégémonie, l'éclatement de l'Empire lui donna une indépendance de fait et son dirigeant, le duc Yan Muhou, portait en lui une grande ambition. Mais contrairement aux autres Hégémons dont l'ambition était la conquête des autres états pour accroître leurs pouvoirs, celle du duc était plus noble : il désirait continuer à protéger l'Empire durant ce qu'il estimait n'être qu'une crise passagère. Lorsque l'énergie perdue de Zhou Long fusionna avec les émotions et convictions du dirigeant du Yan, le Dragon qui en résulta ne pouvait être que différent de ses frères.

Yan Long, bien que ressentant la même faim que les autres Guo Long, hérita d'une nature bien plus protectrice qu'eux envers non seulement son pays, mais l'ensemble du *Zhongguo*. En effet, à quoi bon régner sur un Empire aujourd'hui si celui-ci devait tomber demain sous les coups d'une invasion barbare venue du nord ? Conscient que la position de son pays le mettait pour un temps à l'abri des appétits de ses frères, Yan Long entreprit de faire évoluer son fief en le renforçant. Par l'intermédiaire de nombreux lettrés comme Le Yi et grâce aux nombreux dirigeants que connut le pays, le Dragon fit entreprendre des réformes et changements allant dans le sens d'un renforcement militaire du Yan, lui octroyant une puissance importante et presque entièrement dédiée à la lutte contre les tribus des steppes.

Mais hélas, ces réformes n'étaient pas adaptées à la guerre moderne que commencèrent à se livrer les Royaumes combattants. Bien que capable de protéger ses frontières, le Yan n'était aucunement en mesure de rivaliser avec les autres Royaumes dans la course à l'expansionnisme...

Yan Long se trouve ainsi actuellement dans une position délicate. Sa nature ne le pousse pas à moderniser son pays mais il sait que s'il ne fait rien, il sera tôt ou tard dévoré par l'un de ses frères. En attendant ce funeste jour, il cherche une solution pour empêcher son Royaume de tomber tout en continuant à protéger le *Zhongguo* tout entier en assurant la sécurité des frontières du nord.

Un Royaume en déclin

Une administration inadaptée

Le principal problème du Yan par rapport aux autres Royaumes est l'inadéquation de son système administratif. D'inspiration vaguement légiste et mis au point vers le milieu des Printemps et des Automnes, il n'est plus guère adapté à ces temps de politique moderne.

Cela vient évidemment de la mission que tous les dirigeants du Yan se sont fixés depuis la création du fief : protéger l'Empire en défendant sa frontière nord. La puissance militaire développée dans ce but se consacra presque exclusivement à la défense, et les nobles en étant les principaux contributeurs, il fut impossible de briser leur pouvoir comme au Qin par exemple.

Les réformes légères entreprises pour corriger cela ne firent que plaquer un vernis de modernité sur une administration encore largement aux mains de la noblesse : les aristocrates s'octroyèrent évidemment tous les postes-clés et placèrent leurs vassaux aux autres fonctions importantes. La célèbre efficacité légiste ne put ainsi jamais s'implanter réellement au Yan, ce qui handicapa fortement le pays et entrava sa montée en puissance durant l'ère des Royaumes combattants.

Actuellement, le Roi Yan Jinwang tente de changer cela. Il a envoyé ses meilleurs conseillers sur les routes du *Zhongguo*, afin qu'ils apprennent et reviennent avec un nouveau programme à appliquer au Yan pour lui permettre de se hisser au niveau de ses rivaux sur tous les plans. Mais le souverain craint qu'il ne soit déjà trop tard pour son Royaume...

Une armée puissante mais inefficace

Plusieurs siècles de combats acharnés contre les barbares du nord, les pirates sillonnant la Mer jaune et les armées d'annexion du Qi puis du Zhao ont modelé les habitants du Yan et en ont fait une population rude et combative.

Les soldats de ce Royaume sont de fiers guerriers, endurcis par leur expérience des combats à la frontière nord ou sur les côtes du sud. L'armée du Yan est sans conteste d'une puissance effrayante, experte dans la guerre de défense qui lui permet de protéger son pays. Ses nombreuses fortifications, des murailles du nord-ouest aux nombreuses cités fortifiées et ports de guerre qui parsèment le Royaume, lui permettent de gêner puis de repousser les avancées de n'importe quelle force armée qui aurait la folie de tenter de l'envahir. En somme, gare à l'imprudent qui souhaiterait s'emparer du Yan par la force.

Mais cette puissance, presque entièrement tournée vers la défense et pas du tout vers l'attaque, n'est plus adaptée à la guerre moderne. Les autres Royaumes ont tous réformé leurs armées afin d'en accroître l'efficacité et leur permettre de mener des campagnes d'invasion sur plusieurs saisons. Le Yan est capable de se défendre, mais face à une armée puissante et organisée pour supporter une campagne de longue haleine, le Royaume tomberait inmanquablement. Et, sans de profondes réformes, sa puissance militaire ne lui permet actuellement pas de lancer lui-même de telles campagnes à l'encontre des pays rivaux.

Relations avec les autres Royaumes

Le Yan a deux ennemis déclarés parmi les autres états du *Zhongguo* : le Zhao, qui tente régulièrement de s'emparer des terres de l'ouest du pays, et le Qi, qui lance de nombreux raids maritimes sur les côtes.

Actuellement, du fait de l'amitié qui lie les princes Dan et Ying Zheng, le Qin se compte comme allié du Yan et maintient la pression à la frontière du Zhao pour l'empêcher de concentrer ses forces sur sa frontière ouest.



Le Yan entretient également des relations complexes avec les tribus barbares du nord. Les combattants lorsque celles-ci pillent les villages, le Royaume accepte pourtant que les marchands venus des steppes viennent faire du commerce en son sein.

Factions et organisations

Les chasseurs de primes

Le Yan est une terre de refuge pour les criminels et les assassins de l'ensemble des Royaumes combattants, qui viennent ici échapper à la justice de leur pays d'origine. Il n'est donc guère étonnant que ce pays abrite également la plus forte population de chasseurs de primes de tout le *Zhongguo*, au point que ceux-ci possèdent une guilde influente, implantée à Ji même.

Cultivant des relations avec les autorités de tous les Royaumes, la guilde centralise les nombreux avis de recherche émis par les divers districts frontaliers ou plus lointains et les affiche dans le hall de son siège, un imposant bâtiment du quartier des artisans de la capitale. Ici, les chasseurs de primes peuvent en prendre connaissance et se lancer sur les traces des criminels dont la présence au Yan paraît probable. Afin d'avoir le droit de consulter ces avis, les chasseurs de primes doivent s'acquitter d'un modeste droit d'entrée dans la guilde. S'affilier ainsi permet aux chasseurs de se voir remettre un sceau faisant office de sauf-conduit dans le Royaume, la guilde ayant des accointances avec le pouvoir royal qui voit d'un assez bon œil ses activités.

Une fois leur proie capturée, les chasseurs peuvent revenir à la guilde la remettre aux responsables, qui se chargent alors de prévenir le district ayant émis l'avis de recherche concerné. Le chasseur de primes reçoit la récompense promise, moins un certain pourcentage prélevée par la guilde pour « frais de dossier ». Certains chasseurs prennent parfois le risque de ramener eux-même leur prisonnier dans son district d'origine, mais un tel voyage est bien long et périlleux au regard du faible bénéfice qu'il y a à court-circuiter ainsi la guilde...

Les Clochettes tressées

Faction redoutée même par les pires guildes d'assassins (dont la célèbre Secte des Cinq Venins), les Clochettes tressées sont une organisation de tueurs à gage, réputés les meilleurs de tous les Royaumes.

Les Clochettes tressées acceptent tous les candidats qui souhaitent entrer dans la guilde, à condition que ceux-ci soient capables d'aller au bout de son programme d'entraînement particulier. Outre une formation de base dans le maniement des armes, la préparation des poisons et l'infiltration, les postulants doivent tresser leurs cheveux avec plusieurs clochettes de bronze et être capables de se déplacer avec, dans toutes les situations, sans les faire tinter. Autant dire que bien peu des candidats assassins parviennent à développer de tels talents de discrétion mais au moins la guilde est-elle certaine de la compétence de ses recrues. Pour les malheureux postulants, la mort

est au bout du chemin car les Clochettes tressées préfèrent rester discrètes sur leurs méthodes de formation...

Comme toutes les guildes d'assassins, celle des Clochettes tressées possède un vaste réseau d'information lui permettant de savoir à qui proposer ses services ou de faire remonter des offres de contrat ou de candidature. Les intérêts de la guilde ne sont que financiers et ne servent aucun but politique : toutes les demandes sont donc examinées avec le même intérêt tant que le client est capable de payer, et aucun patriotisme ne la pousse à rejeter des requêtes venus d'autres Royaumes. Une fois la mission définie, un assassin est désigné selon ses aptitudes et son expérience afin de l'accomplir. Si le tueur devait être capturé ou éliminé en tentant de remplir sa tâche, un autre serait aussitôt désigné : la guilde se faisant payer d'avance, elle ne peut se permettre de ne pas donner satisfaction à ses clients.

Les tueurs au service de la guilde, des citoyens anonymes et possédant souvent un métier ou une activité d'appoint, vaquent à leurs occupations jusqu'à ce qu'il soit fait appel à eux. Envoyés en mission, ils se tressent les cheveux de nombreuses clochettes de bronze en souvenir de leur formation et pour s'interdire tout droit à l'erreur. Les vétérans ont pris l'habitude d'ajouter une clochette par mission remplie, ce qui permet de rapidement différencier les débutants des assassins aguerris...

Personnages importants

Le Prince Dan

Fils du Roi Jinwang et héritier du trône de Yan, Dan fut très tôt envoyé au Royaume du Zhao en tant qu'otage royal. Il s'y lia rapidement d'amitié avec le jeune Ying Zheng, fils de l'otage du Qin, Zichu. Les deux enfants, perdus dans ce rude pays dans lequel ils étaient traités moins bien que des serviteurs, parvinrent à puiser une grande force dans leur amitié naissante et promirent de s'aider mutuellement si l'un d'eux devait parvenir à sortir de cette infamante captivité. Cela finit par arriver : le prince Zichu rentra au Qin après avoir été nommé héritier du trône et Ying Zheng le suivit peu de temps après. Usant de sa toute nouvelle influence, il fit en sorte de faire venir le jeune prince du Yan à la cour du Qin, mettant en place un échange d'otages entre son pays et le Zhao afin de récupérer Dan.

Depuis, le prince du Yan vit dans le palais royal du Qin auprès de son ami Ying Zheng. Désormais Roi en titre, celui-ci n'a pas accès au trône à cause de son âge et laisse Lu Buwei, le premier ministre, gouverner jusqu'à sa majorité. En attendant ce moment, les deux jeunes hommes devisent et planifient l'avenir, un avenir qu'ils voient plein de batailles et de conquêtes menées côte à côte pour unifier l'ensemble du *Zhongguo*...

Le prince Dan est un jeune homme de belle présence et d'un caractère enjoué, qui contraste avec l'humeur généralement morose de son ami Ying Zheng. Toujours richement vêtu, c'est un séducteur qui honore de sa présence aussi bien les dîners mondains que les parties de chasse entre gens bien nés.

Renommée : 170





Jing Ke

Né dans le Royaume du Wei, Jing Ke dut très tôt s'en exiler, après avoir assassiné un rival en amour. Se réfugié au Yan comme de nombreux criminels, il se lia d'amitié avec les voyous locaux et passa ses journées à boire et à s'amuser.

Mais la justice n'entendait pas le laisser en paix et bientôt, de nombreux chasseurs de primes furent à ses trousses. Combattant doué, Jing Ke parvenait toujours à s'en sortir jusqu'au jour où il tomba dans une embuscade. Attaqué de toutes parts, il se défendit comme un lion et finit par mettre en déroute ses adversaires, au prix de nombreuses blessures qui auraient dû le tuer... Mais un mystérieux observateur avait suivi la scène avec attention, et emmena un Jing Ke inconscient dans un lieu secret où le jeune voyou fut soigné.

A son réveil, il eut une longue conversation avec son bienfaiteur. Celui-ci le félicita pour ses dons et sa combativité et lui proposa de rejoindre son organisation. Sentant que son interlocuteur ne s'accommoderait pas d'un refus, Jing Ke finit par accepter. C'est ainsi qu'il entra dans la guilde des Clochettes tressées.

L'entraînement révéla bien vite ses talents pour le métier de tueur à gage. L'épreuve des clochettes ne lui posa aucune difficulté et bien vite la guilde l'envoya accomplir ses premières missions, dont il revint chaque fois couronné de succès. Les années passèrent et Jing Ke se prit au jeu,

trouvant un plaisir malsain à accomplir une tâche pour laquelle il était visiblement doué. Devenu un des assassins les plus redoutés du pays, il se vit remettre le titre de Mille Clochettes, symbole de son talent et de son expérience.

Mais depuis sa dernière mission, tout a changé. Envoyé pour assassiner un forgeron renommé et toute sa famille, Jing Ke exécuta sa mission avec tout le professionnalisme dont il était coutumier. La seule survivante fut une jeune fille aveugle, qui lui demanda de la tuer à son tour afin de ne pas être obligée de vivre dans le déshonneur. Jing Ke refusa, constatant que sa cécité empêcherait la jeune fille de l'identifier. Alors celle-ci se plongea elle-même une dague dans le cœur. Se précipitant pour la retenir, Jing Ke ne vit pas qu'elle dissimulait une autre arme dans sa main gauche, dont elle se servit pour tenter de frapper l'assassin. Elle le manqua et rendit son dernier souffle dans les bras d'un Jing Ke bouleversé, touché au plus profond de lui par le courage de cette enfant.

Depuis, l'assassin a perdu tout goût de vivre. Il a quitté la guilde des Clochettes tressées et, pour lui échapper, s'est réfugié dans l'endroit le plus improbable qui soit : la cité de Ji, au milieu des mendiants et des vagabonds. Il y mène une vie de paria, vêtu de haillons et les cheveux en bataille, ne trouvant plus de sens à la vie.

Jing Ke est un homme vieilli, au regard vide et aux cheveux en bataille, vêtu de haillons. Il ne parle à personne et les gens ont tendance à l'éviter, le prenant pour un fou.

Renommée : 30



Le Wei

Royaume de faible importance situé au centre du Zhongguo, le Wei possède une longue tradition religieuse qui en fait la terre d'accueil pour les nombreux taoïstes parfois persécutés dans leur pays d'origine.

Histoire

Issu de l'éclatement de l'Hégémonie du Jin tout comme le Zhao et le Han, le Wei connu des débuts difficiles et faillit bien ne pas survivre à la tourmente qui suivit sa création.

Les premiers souverains du Wei eurent le plus grand mal à asseoir leur pouvoir sur leurs vassaux, et il en résulta de nombreux troubles durant les premières années d'existence du pays. Quand le marquis Wu décéda sans avoir nommé d'héritier, le Wei sombra dans la guerre civile, les nombreuses familles aristocratiques se battant pour la succession. Souhaitant profiter de ce chaos, le Zhao et le Han s'allièrent pour envahir le Wei mais heureusement pour le petit Royaume, cette coalition ne parvint jamais à surmonter les rivalités naturelles entre états et la campagne d'invasion avorta.

Profitant de l'occasion, le marquis Hui s'empara du trône. Tirant les leçons des événements précédents, il se lança dans une longue série de réformes administratives, économiques et agricoles afin de moderniser son Royaume et de pouvoir le défendre contre de nouvelles invasions.

Une fois le Wei devenu une grande puissance, le Roi Hui décida de venger l'affront subi quelques années plus tôt. Il ordonna ainsi l'invasion du Zhao. Sous la conduite du grand général Pang Juan, les armées du Wei ne rencontrèrent que peu de résistance et s'enfoncèrent loin dans les terres du Zhao, assiégeant même sa future capitale Handan. Mais, s'inquiétant de la montée en puissance de ce petit Royaume frontalier, le Qi décida d'intervenir pour briser son élan. Envoyant ses armées au secours du Zhao, le Qi infligea une sévère défaite au Wei lors de la Bataille de Guiling, ses généraux Tian Ji et Sun Bin réduisant à néant les efforts de Pang Juan pour se sortir d'affaire.

Ne se décourageant pas, le Wei décida cette fois d'envahir le Han et à nouveau, le Qi intervint pour de mystérieuses raisons. Pang Juan dut encore s'incliner devant le génie militaire de Sun Bin à la Bataille de Maling, et il se suicida sur le champ de bataille afin de mourir en guerrier honorable. A partir de cette défaite, la puissance et l'influence du Wei déclinèrent dramatiquement. Profitant de son affaiblissement, le Qin l'attaqua et s'empara de vastes territoires, forçant le Roi Hui à déplacer sa capitale de Anyi à Daliang.

Devenu un état faible, le Wei tenta par deux fois de s'allier avec ses voisins, d'abord le Han puis le Zhao, pour contrer les avancées du Qin vers l'est, mais le puissant Royaume de l'ouest écrasa chaque coalition, donnant la preuve de la grande force de son armée.

A cause de son affaiblissement général, le Wei devint la proie rêvée de toute sorte de sectes religieuses. Après la destruction du territoire de la dynastie Zhou, les prêtres de la lignée impériale vinrent se réfugier au Wei où ils furent nommés conseillers du Roi et exercèrent leur influence fanatique. Actuellement, le Wei est un Royaume schizophrène, à l'administration gangrenée par des croyances antiques et dont les ministres doivent constamment lutter contre les sectes en tout genre.

Géographie

Traversé par le Fleuve jaune, le Wei est un pays principalement composé de plaines fertiles entourées de montagnes. Il bénéficie d'un climat continental tempéré, balayé par des tempêtes de sable venues du nord au printemps et arrosé de quelques pluies en été.

L'est et l'ouest du pays sont constitués de vastes plaines fertiles, irriguées par le Fleuve jaune et ses affluents comme la rivière Fen, et parsemées de nombreux villages fermiers. Les crues y sont assez rares en raison des faibles précipitations et des aménagements fluviaux réalisés au temps du Roi Hui.

La chaîne de montagnes située au centre du Wei protège les plus importantes cités du Royaume du Qin. Eleveurs et mineurs vivent aux abords de ces montagnes, et on y trouve également de nombreux temples et ermitages grouillants de taoïstes, sorciers ou simples illuminés.

Le sud est également légèrement montagneux et à la frontière du Han se trouve le Songshan, une des cinq montagnes sacrées, destination de bien des pèlerinages des habitants du Wei.

Daliang

Sans doute la plus modeste des capitales de tous les Royaumes, Daliang est la seconde ville centrale du Wei, la première Anyi se trouvant trop proche des frontières du Qin. Sa taille modeste et sa population réduite (moins de cinquante mille habitants) s'expliquent par le déclin du Royaume depuis ses déboires militaires face au Qi.

La caractéristique principale de Daliang est le grand nombre de temples élevés entre ses murs. Ici, les religieux semblent avoir pignon sur rue, et il n'existe presque aucun quartier, aucune rue qui n'ait son temple, dédié à l'un des nombreux dieux de la Cour céleste, aux divinités de la cité ou à quelque célèbre personnage du passé canonisé. Tenus par des taoïstes, ces temples n'hésitent pas à monnayer leurs services en vendant encens, talismans sacrés ou prières aux profanes désireux de s'attirer les bonnes grâces du Ciel.





Le bon accueil fait par le Wei aux adeptes du Tao attire chaque année de nombreux pèlerins, désireux d'échapper aux persécutions dont ils font parfois l'objet chez eux. La ville doit ainsi s'agrandir tant bien que mal au fil du temps, et de nombreux quartiers populaires et parfois insalubres ont été construits à la hâte aux abords des murs de la cité afin d'abriter cette population d'immigrés généralement sans le sou. Ces quartiers sont un terreau fertile pour la criminalité, et y fleurissent des maisons de jeu de bas-étage et des bordels sordides tenus par une pègre à la fois terriblement cruelle et étonnamment pieuse.

Wei Long

Wei Long hérita du territoire le plus central du défunt Jin lors de la partition de celui-ci, et il vit immédiatement tout le bénéfice qu'il pourrait en tirer.

Possédant des frontières avec de nombreux Royaumes, Wei Long songea à d'abord augmenter la puissance de son état afin de décourager des tentatives d'invasion et de prendre un ascendant économique sur ses voisins. Mais les choses ne se déroulèrent pas comme prévues...

Rapidement, le Wei se trouva plongé dans une guerre de succession, différentes familles se déchirant pour prendre le pouvoir. Ce que le Dragon ne comprit pas, c'est que son Royaume était en train de subir le même sort que le Jin avant lui, et que la même volonté maligne se cachait derrière ces funestes événements. La Secte du Ciel incliné avait en effet décidé de poursuivre son œuvre au sein du *Zhongguo*, en anéantissant le plus de Royaumes possibles, divisant le territoire jusqu'à ce que d'innombrables principautés se livrent une guerre permanente et que le chaos domine le monde.

Aveugle aux actions des adorateurs de Gonggong, Wei Long vit avec horreur ses frères du Zhao

et du Han se liguer contre lui et marcher sur son Royaume. Heureusement pour lui, la rivalité naturelle des Guo Long fit échouer cette alliance et il décida de profiter du répit pour reprendre les choses en main. Manipulant divers hauts personnages, Wei Long parvint enfin à faire monter son favori sur le trône : le marquis Hui devint Roi et sous l'influence du Dragon, il se lança dans la modernisation du Wei. Rapidement, le petit état accrut sa puissance et sa richesse, et Wei Long décida de passer à l'action.

Lançant ses armées sur le Zhao, il crut à une victoire facile et rapide, son invasion ne rencontrant qu'une faible résistance, quand Qi Long décida qu'il devenait un rival trop important, dont il convenait de stopper l'ascension. Le Qi vint au secours du Zhao et infligea une cuisante défaite au Wei. La situation se répéta quand Wei Long décida cette fois de punir le Han : le Qi intervint et défit les armées du Wei, brisant définitivement sa puissance. Et pour enfoncer le clou, Qin Long se mit également en tête d'humilier le Dragon du Wei en envoyant ses propres armées annexer de vastes portions de son territoire.

Déprimé par cette suite de défaites et d'humiliations, Wei Long décida d'entrer en sommeil pour quelques années, afin de méditer et de trouver une solution. Mal lui en prit car son Royaume sans guide se trouva dès lors envahi de religieux, venus s'y réfugier après la destruction du territoire des Zhou par le Qin. Rapidement, ces anciens prêtres de la lignée impériale amassèrent un pouvoir considérable, au point de rivaliser avec les ministres d'état auprès du Roi. Le souverain en effet était alors prêt à écouter quiconque pourrait lui permettre par ses conseils de refaire du Wei un état puissant, et les taoïstes lui promirent que l'aide des Cieux pourrait lui être apportée si son Royaume se montrait suffisamment pieux. Pendant les années qui suivirent, de nombreux temples



furent bâtis dans la capitale et les villes importantes, et les préceptes du Tao devinrent aussi importants que les lois du Royaume pour le peuple. De plus en plus de taoïstes vinrent s'installer au Wei et diverses sectes se mirent à prospérer, profitant des peurs et espoirs de la population et de ses dirigeants.

Quand Wei Long se réveilla, il ne put que constater l'étendue des dégâts. Le pouvoir des prêtres, sans doute hérité de Zhou Long, annihilait son influence sur le Roi et le Dragon dut alors entamer une lutte particulièrement âpre pour reprendre le contrôle de son Royaume. Ce conflit surnaturel persiste actuellement, Wei Long ayant réussi à monter les principaux ministres et fonctionnaires contre les conseillers spirituels du Roi, et le pays est à nouveau au bord d'une guerre civile et religieuse...

Un Royaume déchiré

Une puissance diminuée

Depuis plus d'un siècle, le Wei est en déclin. Son armée jadis puissante au point de faire trembler ses voisins a perdu toute prestance depuis les sévères défaites de Guiling et Maling. Le territoire du pays s'effiloche d'année en année, grignoté à l'est par le Qi et à l'ouest par le Qin. Son économie n'est plus en mesure de rivaliser avec celle du riche Zhao. Sa diplomatie ne pèse rien face à celle du Han. En somme, le Wei est un Royaume faible, qui a perdu toute influence au sein du Zhongguo.

Malgré tout, le Royaume existe encore. Cela semble dû à une série de hasards et de coïncidences plus qu'heureuses, que les conseillers religieux du Roi présentent comme des faveurs du Ciel. Ainsi, de nombreuses incursions du Qi ou du Zhao se sont heurtées à des imprévus obligeant les généraux à rebrousser chemin : tempêtes de neige tardives, glissements de terrain, séismes meurtriers, épidémies dans les rangs, etc. Après quelques années à constater ce genre de désagréments, les voisins du Wei décidèrent d'éviter de prendre des risques et laissèrent le petit état tranquille. Pour les taoïstes hauts-placés du Wei, il ne fait aucun doute que ces événements sont le fruit de leur action, et ils se servent de cet argument pour gagner de plus en plus d'influence auprès du Roi.

Deux mondes s'affrontent

Depuis que les taoïstes sont parvenus à se hisser sur les plus hautes marches du pouvoir, les fonctionnaires voient leur puissance diminuer chaque jour un peu plus. L'administration typiquement légiste du Wei est ainsi parasitée par de nombreuses et nouvelles lois d'inspiration religieuse, et les prêtres occupent des postes-clés dans la hiérarchie officielle. Même le premier ministre a perdu la confiance du Roi au profit de son conseiller personnel, San Fei-hu dit le Serviteur des Trente Six Mille.

Cette situation devient intenable pour les fonctionnaires qui tentent par tous les moyens de regagner leur ancien ascendant. Cela se traduit par de nombreuses luttes d'influence au niveau des districts et commanderies, magistrats contre prêtres locaux, afin de gagner le respect et l'obéissance de la population. Les incidences sur la cour royale sont nombreuses, ministres et hauts-conseillers luttant activement pour reconquérir la faveur du Roi au détriment des taoïstes. Tout cela n'est pas sans effet sur la vie du peuple : un fossé a fini par se creuser entre les dévots et les pragmatiques, entre les croyants et les fidèles de la cause administrative. Les rixes sont nombreuses, tournant même parfois à la bataille rangée et la tranquillité du Wei semble définitivement compromise par cette guerre quasi déclarée entre religieux et fonctionnaires.

Relations avec les autres Royaumes

Le Wei compte de nombreux ennemis parmi les Royaumes combattants.

Le Qin et le Qi sont ainsi ses deux principaux adversaires, lançant chaque année plusieurs expéditions militaires pour annexer une ou deux cités, ou quelques portions de territoire.

Economiquement, le Wei souffre énormément de la concurrence avec le Zhao, qui lui livre une véritable guerre commerciale depuis sa capitale Handan. Il n'y a guère que le Han qui entretienne de cordiales relations avec le Wei, comme avec tous les autres Royaumes.

Factions et organisations

Les Purs du Paradis de l'Ouest

La secte taoïste la plus influente du Wei est aux mains des Purs du Paradis de l'Ouest.

Ses dirigeants sont les descendants directs des maîtres de la caste religieuse au service de la dynastie Zhou, qui ont émigré au Wei après la destruction de la lignée impériale. Recrus à cette époque par le Roi, ils ont su s'attirer ses faveurs en lui promettant l'aide des dieux afin de redresser la situation de son Royaume.

Depuis, la secte n'a fait que gagner en pouvoir et son guide San Fei-hu est parvenu à se hisser au poste de conseiller personnel du Roi voilà bien des années. Il profite de sa position avantageuse pour transformer peu à peu le Wei en une sorte de théocratie, implantant des temples dans tous les districts du pays, faisant édicter des lois calquées sur les dogmes taoïstes et assurant le Roi de l'assistance des immortels dans sa lutte contre les autres états.

Bien que les fonctionnaires ne soient pas prêts à le croire, les pouvoirs occultes des Purs du Paradis de l'Ouest sont bien réels. Arpentant les différentes voies ésotériques du Taoïsme, les membres de la secte usent de leur antique savoir pour aider le Royaume, implorant



l'aide des forces surnaturelles célestes ou infernales. Ils n'hésitent ainsi jamais à invoquer les plus obscures puissances du *Feng Du* pour maudire les adversaires du Wei et attirer sur eux de sombres malheurs : les démons de la terre provoquent des éboulements, les esprits du vent font souffler des tempêtes et les Cinq Venins répandent des maladies mortelles. En usant ainsi de sa puissante magie, la secte gagne de plus en plus d'influence malgré les efforts des fonctionnaires manipulés par Wei Long et chaque jour qui passe transforme un peu plus le Wei en un Royaume religieux, guidé par les préceptes du Tao.

Les Purs du Paradis de l'Ouest ne connaissent pas l'existence du Dragon du Wei mais ils sont conscients qu'une puissance cachée tente de pervertir leur influence auprès du Roi. A l'aide d'un antique rituel oublié, ils sont parvenus à rendre le souverain imperméable à toute autre influence mystique que la leur, s'assurant ainsi que l'autorité suprême du Royaume reste leur pantin.

Personnages importants

Wei Jingminwang

Roi du Wei depuis à peine deux ans, Jingminwang hérita de son père Anxiwang un Royaume certes peu puissant mais néanmoins sûr et protégé du Ciel.

Élevé depuis son plus jeune âge dans le culte du Tao, Jingminwang est un fervent adepte de la religion de Lao Zi. Ayant reconduit le conseiller de son père dans ses fonctions, le jeune Roi est prêt à suivre toutes ses directives afin de faire du Wei le pays le plus pieux du *Zhongguo*.

Peu sensible à l'influence des ministres, Jingminwang n'hésite pas à révoquer ou exiler les plus virulents d'entre eux lorsqu'ils se montrent coupables d'hérésie. Comprenant que la partie semble bel et bien perdue, les hauts-fonctionnaires poursuivent leur lutte contre les religieux à un niveau local et évitent de laisser cette guerre feu-trée remonter jusqu'à la cour. Ils espèrent que l'héritier du trône pourra être élevé loin de l'influence des religieux. Dans ce but, le premier ministre a entamé des tractations avec les autres Royaumes pour y envoyer les futurs enfants du Roi en tant qu'otages officiels jusqu'à leur majorité.

En attendant, le Roi Jingminwang multiplie les faux-pas diplomatiques, s'estimant favorisé par les dieux et considérant les autres souverains du *Zhongguo* comme des hérétiques. Malgré les efforts des ministres pour rattraper ses erreurs, le ressentiment envers le Wei grandit de jour en jour chez ses voisins immédiats.

Encore jeune, Jingminwang se comporte comme un adolescent trop sûr de lui et arrogant. Il se montre dédaigneux envers les gens qu'il estime indignes de son respect, ce qui ne manque pas de lui attirer rancœur et animosité.

Renommée : 190

San Fei-hu, Serviteur des Trente Six Mille

Âgé de presque soixante ans, le chef de la secte des Purs du Paradis de l'Ouest est probablement le taoïste le plus puissant de tous les Royaumes combattants. Seuls quelques

ermites ou hommes saints possèdent une érudition et une maîtrise de la magie du Tao comparables aux siennes.

Descendant direct du grand prêtre de la dynastie Zhou, Fei-hu est le conseiller personnel des souverains du Wei depuis trois générations déjà. Sous son impulsion, le Royaume a fini par devenir un pays à la ferveur affirmée. Le peuple est l'un des plus pieux qui soit, et chaque année des milliers de pèlerins se rendent aux monts Huashan et Songsan pour y recevoir la bénédiction des Cieux. Tous les jours des religieux exilés viennent grossir les rangs des taoïstes du Wei. Grâce à ses pouvoirs et à ceux de ses disciples, Fei-hu maintient les autres Royaumes à distance, attirant la disgrâce divine sur ceux d'entre eux qui oseraient s'en prendre au Wei et s'opposer à ses projets.

Car le Serviteur des Trente Six Mille a une vision. La vision d'un Empire enfin réunifié sous la bannière du Wei, un Empire dirigé par un souverain éclairé par la lumière du Tao, adepte des anciennes voies et possesseur du Mandat céleste. Et c'est à la réalisation de cette vision que cet austère religieux travaille jour et nuit, consolidant la puissance du Wei et préparant le futur – un futur illuminé par la grâce de l'Auguste Empereur de Jade.

Encore solidement bâti pour un sexagénaire, San Fei-hu porte un regard sévère sur ceux qui l'entourent. Parlant d'une voix profonde, il est prompt à s'emporter quand il parle de sa grande vision, et ses yeux s'illuminent alors d'une lueur proche de la folie.

Renommée : 205



Le Han

Petit Royaume coincé entre des puissances aussi belliqueuses que le Chu, le Qi ou le Qin, le Han tente de conserver son intégrité par la voie diplomatique afin de compenser sa relative faiblesse militaire.

Histoire

Le Han est l'un des Trois Jin, soit l'un des trois états issus de la partition de l'Hégémonie du Jin après la guerre civile qui déchira celle-ci. Il s'agit donc d'un Royaume relativement récent par rapport à d'autres.

Peu après sa naissance en tant qu'état indépendant, le Han démontra sa puissance en envahissant la petite principauté du Zheng et en poussant son expansion toujours plus loin vers l'ouest. Puis il s'allia au Zhao pour envahir le Wei, profitant d'une guerre de succession interne au sein de ce Royaume. Malheureusement, la campagne tourna court à cause de dissensions entre les généraux des deux armées et le Wei put consolider ses défenses après qu'un Roi soit enfin monté sur le trône, mettant fin aux troubles.

Le Wei tenta de se venger du Zhao en lançant une puissante offensive. Mais le Qi se porta au secours du Zhao et l'armée du Wei dut battre en retraite pour protéger ses propres frontières, avant d'être finalement vaincue durant la Bataille de Guiling. Après cette défaite, le Wei tourna sa colère contre le Han et l'attaqua mais une fois de plus, le Qi intervint et la Bataille de Maling permit de repousser les armées intruses et de sauver le Han.

Les décennies suivantes démontrèrent les limites de la puissance du Han : face aux visées expansionnistes du Qin, du Chu et du Zhao, il lui devint difficile de conserver son intégrité territoriale, sa petite armée ne pouvant le défendre efficacement sur tant de fronts. C'est ainsi que sous le règne du marquis Han Zhao, le ministre légiste Shen Buai entama des réformes administratives afin de doter le Royaume d'une bureaucratie efficace. Il contribua notamment à la naissance de la diplomatie exemplaire du Han, qui permit au petit état de survivre au milieu des gros Royaumes en tissant des alliances et en signant des traités lui conciliant les bonnes grâces des puissants.

Grâce au travail de ses émissaires et malgré sa situation centrale difficilement tenable en ces temps de conflit, le Han est actuellement toujours un Royaume influent car malgré sa faiblesse militaire, sa position dominante en matière de diplomatie en fait un interlocuteur incontournable lors de presque toutes les négociations importantes.

Géographie

Le Han est une contrée de plaines, légèrement montagneuse à l'ouest. Son climat est de type continental tempéré, avec de fortes pluies en été entraînant parfois de violentes crues.

L'ouest du pays est une région de montagnes, séparant le Han de son voisin le Royaume du Qin. Cette partie du Han est essentiellement habitée par des mineurs qui exploitent les filons de minéral des montagnes, et par des éleveurs dont les troupeaux paissent dans les vastes pâturages montagnards. Malgré les hivers rudes, l'ouest du Han est très peuplé et relativement prospère.

L'est, aux grandes plaines étendues, constitue le grenier du pays. Les champs y sont cultivés par une abondante population paysanne et l'irrigation assurée par le Fleuve jaune qui borde la frontière nord de l'état permet de nombreuses et fructueuses récoltes. Toutefois, il arrive souvent que la colère du Fleuve provoque des inondations et ravage les cultures, surtout durant les crues estivales.

Xinzheng

La capitale du Han est la seconde qu'ait connue le pays depuis sa création au début de l'ère des Royaumes combattants. La migration depuis Yangdi, le premier centre du Han, eut lieu pour éloigner le pouvoir central des frontières du Qin, le Royaume le plus agressif parmi les nombreux voisins de l'état, lorsque celui-ci envahit le maigre territoire restant à la dynastie Zhou.

Capitale récente, Xinzheng est donc une cité de taille modeste, n'abritant guère plus de cent mille habitants. Très efficacement fortifiée depuis sa promotion au statut de ville la plus importante du pays, elle abrite de nombreuses ambassades dans lesquelles les émissaires venus des quatre coins du *Zhongguo* viennent négocier divers traités et alliances, même quand ces tractations ne concernent pas directement le Han. Afin d'éviter tout incident diplomatique, les autorités royales ont considérablement renforcé les forces policières, ce qui fait de Xinzheng une ville des plus sûres.

Du fait de la présence de nombreuses délégations étrangères dans la cité, le commerce y est florissant. Des auberges fleurissent dans tous les quartiers pour y loger les serviteurs ou gardes du corps des diplomates étrangers, et les maisons de plaisir et de jeu ne désespèrent jamais. Et si les marchés de Xinzheng ne peuvent aucunement se comparer à ceux de Handan, ils sont néanmoins réputés pour leur richesse et l'abondance des produits qu'on peut y trouver.

Le Songshan

Au nord du pays, presque au centre de sa frontière, se trouve l'une des cinq montagnes sacrées du Taoïsme : le Pic du Centre Songshan.

En tant que lieu saint de la religion révélée par Lao Zi, le Songshan attire de nombreux pèlerins tout au long de l'année. Véritables dévots, taoïstes éclairés ou





simples croyants, une foule de voyageurs se presse ainsi aux abords de la montagne en toute saison.

La plupart des villages de la région ont depuis longtemps compris tout le bénéfice qu'il y avait à tirer de ces pèlerinages. Ainsi, on peut y trouver de très nombreuses et vastes auberges, dont les chambres ne désespèrent presque jamais, et les habitants ont également pris l'habitude de louer un lit de leurs modestes demeures afin de gagner quelques pièces au passage lorsque les auberges sont pleines. A côté de cela, d'innombrables échoppes se sont ouvertes, vendant divers colifichets et talismans censés attirer la faveur des dieux ou contenir la sagesse de Lao Zi et des immortels. Bien évidemment, ces articles ne sont guère plus que des babioles sans pouvoir ni valeur mais les naïfs prennent souvent pour argent comptant le boniment expert des commerçants et dépensent parfois des fortunes pour acquérir une écaille venant de la queue d'un Kilin, une plume de Fenghuang ou une dent de Lao Zi...

Mais le mont Songshan en lui-même abrite également de nombreux ermites taoïstes, venus s'y retirer pour pratiquer la méditation qui permet de s'unir avec le Tao. Vivant dans des grottes selon de strictes règles ascétiques, ils font tout leur possible pour éviter de croiser le chemin des curieux venus explorer la montagne en espérant y rencontrer des immortels chevauchant des grues blanches.

Han Long

Le Dragon du Han vint au monde en même temps que deux de ses frères, quand l'Hégémonie du Jin se scinda en trois états et que d'un Guo Long en naquirent trois nouveaux.

Comprenant rapidement qu'il avait hérité d'un pays à la position difficile, et dont la création récente en faisait une proie facile, Han Long décida de donner un avertissement aux autres Dragons en démontrant la force

de son peuple. Après avoir envahi la principauté du Zheng, le Han étendit ainsi son territoire vers l'ouest et renforça son armée aux frontières. Puis Han Long proposa une alliance à Zhao Long pour détruire le Dragon du Wei en annexant son pays ; mais les deux frères ne purent s'entendre sur le partage du territoire et la campagne militaire avorta.

Lorsque Qi Long mobilisa ses forces pour empêcher le Wei de détruire le Zhao, Han Long comprit alors que la véritable force ne reposait pas uniquement sur la puissance militaire mais aussi sur la capacité à nouer des alliances au bon moment et avec les bonnes personnes. Aussi lorsque le Wei tourna son regard vers le Han, le jeune Dragon mit en application ses nouvelles théories et conclut un pacte avec Qi Long afin que celui-ci lui vienne en aide comme il l'avait fait pour le Zhao. L'expérience fut concluante, le Wei se retrouva une nouvelle fois mis en déroute, et Han Long commença à réfléchir à la meilleure façon de mettre tout ceci en application.

C'est avec le réformateur Shen Buai qu'il put mettre sur pied une diplomatie influente, s'appuyant sur une administration efficace et permettant de gérer au mieux les affaires internes du pays, laissant ainsi à un ministère des affaires étrangères toute latitude pour s'occuper à plein temps de la gestion des relations avec les autres Royaumes. Développant son réseau de contacts, ce ministère et ses agents devinrent bien vite indispensables pour assurer la sécurité du Han en négociant trêves et traités de non-agression avec une efficacité consommée.

Actuellement, Han Long est fort satisfait d'avoir su trouver le meilleur moyen de survivre avec son Royaume malgré ses points faibles. A long terme, ses projets impliquent de semer la zizanie entre les autres états en usant de l'influence discrète de son ministère des affaires étrangères, de les regarder s'entredétruire puis de profiter de la faiblesse des survivants pour les achever et devenir ainsi l'unique Dragon régnant sur l'unique Empire.



Un Royaume faible mais influent

Une armée réduite

Bien que le Han ait été une puissance militaire importante au début des Royaumes combattants, son armée ne put rapidement plus faire face aux nombreux fronts qui s'ouvraient sur les diverses frontières du pays. Sa situation géographique centrale faisait du Han un pays des plus difficiles à défendre, entouré d'ennemis belliqueux.

A mesure que la puissance diplomatique du Royaume croissait, sa force armée réduite pouvait enfin faire face aux quelques conflits frontaliers subsistants en attendant que le ministère des affaires étrangères se charge d'y mettre fin.

Actuellement, bien que sa force de négociation permette au Han de ne plus craindre d'invasion du Chu ou du Qi, sa frontière ouest paraît la plus menacée. Le Qin est en effet devenu le pays le plus puissant du *Zhongguo* et ses intentions peu claires ne sont pas faites pour rassurer ses voisins. Considérant que seule la frontière Han - Qin mérite d'être réellement défendue, le Royaume y a massé le plus gros de ses forces armées pour contrer une éventuelle campagne que les négociations n'auraient pas suffi à faire avorter.

Une diplomatie puissante

Depuis la création de son ministère des affaires étrangères, le Han est devenu une puissance politique de premier plan au sein des Royaumes combattants.

A l'époque, tout fut mis en œuvre pour que le Han passe pour un état neutre dans les conflits qui agitaient le *Zhongguo*. Arguant de sa position centrale et de sa relative faiblesse, le pays parvint à se faire accepter par les autres comme un intermédiaire de choix dans les diverses négociations entre Royaumes, ayant même mis en place pour cela un ministère des affaires étrangères entièrement dédié à la gestion des rapports entre les pays. La tranquillité de la capitale Xinzheng permit d'y établir de nombreuses ambassades, rapidement mises à profit pour traiter des affaires inter-états, que celles-ci concernent le Han ou pas. Ainsi, lorsque deux Royaumes ont à négocier un traité, conclure un accord économique ou militaire, ou ratifier une alliance, ils le font dans la capitale du Han, déclarée terrain neutre pour ce genre de menées diplomatiques.

Tout ceci a permis de faire du Han un interlocuteur privilégié pour tout ce qui touche à la politique entre les Royaumes, et une puissance majeure de l'échiquier diplomatique sur lequel se résolvent autant si ce n'est plus de conflits que sur un champ de bataille.

Relations avec les autres Royaumes

Le Han n'a aucun ennemi réel parmi les autres Royaumes. Il a pris bien soin de se concilier les faveurs de ses voisins directs en leur octroyant divers avantages politiques et commerciaux, afin de sécuriser ses frontières.

La seule incertitude concerne le Qin, dont les ambitions actuelles semblent pousser le puissant Royaume de l'ouest à planifier l'invasion progressive de ses voisins.

Factions et organisations

Les Diplomates

Formés à l'Académie de sciences politiques de Xinzheng, les Diplomates du Han sont parmi les meilleurs négociateurs de tous les Royaumes combattants. Formés à la compréhension des délicates relations tissées entre les principaux états du *Zhongguo* depuis le fractionnement de l'Empire des Zhou, ces Diplomates acquièrent ainsi des connaissances poussées en politique, économie, commerce et même dans le domaine militaire, ce qui fait d'eux des experts lorsqu'il s'agit de comprendre et résoudre les situations de crise qui se présentent régulièrement.

Généralement directement employés en tant que fonctionnaires au ministère des affaires étrangères, ces Diplomates sont répartis entre les différentes ambassades présentes à Xinzheng et ainsi mis à la disposition des délégations venues des autres Royaumes pour les conseiller et les aider à apaiser leurs différends. Toujours présents comme témoins lorsque les émissaires étrangers concluent un accord ou signent un traité, ils en rédigent un compte-rendu détaillé pour le ministère des affaires étrangères, qui archive ainsi l'histoire politique des Royaumes combattants en vue d'en savoir le plus possible sur les relations existant entre ceux-ci et de mettre cette connaissance à profit le moment venu pour les monter les uns contre les autres...

De nombreux Diplomates formés à l'Académie de Xinzheng sont également envoyés comme ambassadeurs auprès des autres Royaumes afin d'y défendre les intérêts du Han et d'en porter la parole même dans les contrées les plus éloignées. Ces ambassadeurs font un travail important car ils sont les garants de la réputation du Han au sein des Royaumes les plus isolés.

Enfin, il arrive que certains Diplomates aillent vendre leur talent politique aux souverains rivaux, dans l'espoir de devenir de puissants ministres dans les autres états. Ces mercenaires sont reniés par le Han et n'ont aucune chance de jamais plus pouvoir traiter avec leur Royaume d'origine...



Personnages importants

Ji An

Ji An est le prince du Han, héritier du vieillissant roi Huanhuiwang usé par près de trente années d'exercice du pouvoir.

Ji An est un jeune homme brillant, meilleur étudiant de l'Académie des sciences politiques de la capitale et bretteur émérite. Pour la diplomatie du Han, il est une pièce maîtresse, un fort beau parti dont le mariage pourrait être l'occasion de former ou de consolider une alliance avec un Royaume puissant.

En loyal serviteur de son pays, Ji An a commencé à rendre dans les différentes cours royales voisines des visites de courtoisie, profitant de l'occasion pour examiner les différentes propositions de mariage qui ne manquent jamais de lui être faites.



Réservant sa décision pour la fin de son tour du *Zhongguo*, Ji An pense néanmoins qu'il serait nécessaire de se concilier le puissant Qin et il compte bien y passer quelques mois afin de témoigner au Royaume de l'ouest tout le respect qui lui est dû tout en se cherchant une femme dont la position sociale permettrait de désamorcer la tension entre le Han et le Qin s'il venait à la prendre pour épouse.

Les traits fins et le corps sculpté par des exercices d'escrime quotidiens, Ji An est assurément un jeune prince d'une prestance incomparable. Sa conversation est brillante et il est capable de discuter aussi bien avec un ministre influent qu'avec un paysan sans éducation. Son aisance sociale se double d'une réelle gentillesse et les gens portent généralement sur lui un regard admiratif.

Renommée : 185

Hui Jangsu, Parole divine

Ministre des affaires étrangères du Han, Hui Jangsu est probablement l'homme le plus influent de la cour royale, détenant plus de pouvoir que le premier ministre lui-même.

Actuellement en pleine force de l'âge, Hui Jangsu débuta sa carrière comme simple Diplomate affecté à l'une des nombreuses ambassades de Xinzheng. Rapidement, sa perspicacité et son sens de l'observation lui permirent de récolter des informations très sensibles dont le Royaume put faire usage afin d'obtenir des concessions territoriales et économiques importantes. Sa promotion à de plus hautes responsabilités s'accompagna du surnom Parole divine, témoignage de ses grands talents d'orateur. Année après année, Hui Jangsu gravit tous les échelons de la hiérarchie du ministère et finit par se voir nommer ministre des affaires étrangères, un poste qui faisait de lui un homme de premier plan dans son Royaume, mais également à l'échelle de tout le *Zhongguo*...

Etant récemment parvenu à de très satisfaisants accords avec le Qi, le Chu et le Wei, Hui Jangsu reste préoccupé par la menace du Qin, contre laquelle il ne semble exister aucun moyen d'action. Le seul espoir qui lui reste pour se concilier ce belliqueux voisin est que la visite de l'héritier du trône Ji An à la cour royale de Xianyang soit couronnée de succès et qu'un mariage princier permette de nouer une alliance solide – et la fin de la menace frontalière.

Désormais âgé, Hui Jangsu ne possède plus l'énergie et le magnétisme qui étaient les siens dans sa jeunesse. Néanmoins, bien peu d'orateurs sont encore capables de lui tenir tête lors d'une négociation ou d'un débat, même si de telles épreuves fatiguent le vieil homme plus qu'il ne veut l'admettre.

Renommée : 200



La vie dans les Royaumes combattants



62

La famille

Au sein de la société des Royaumes, l'unité de base n'est pas l'individu mais bel et bien la famille.

Une cellule familiale est en général constituée par les parents (père et mère), les fils (ainsi que leurs épouses s'ils sont mariés) qui peuvent éventuellement aller fonder leur propre foyer s'ils en ont l'envie et les moyens, et les filles non mariées.

Ces membres d'une même famille vivent dans la même demeure et font corps au regard de la société. Ainsi, dans certains états, une famille entière peut être punie pour le crime d'un seul. En contrepartie, la gloire d'un membre rejaillit sur toute sa famille.

Autorité et hiérarchie

Le père est considéré comme le chef incontesté de sa famille. Son autorité morale s'exerce sur ses enfants, les fils jusqu'à leur majorité au-delà de laquelle ils sont encore tenus de respecter la sagesse paternelle, et les filles jusqu'à leur mariage. La mère jouit d'une autorité inférieure à celle de son époux mais elle est tout de même considérée comme le chef de famille en

l'absence de celui-ci. Si d'ailleurs le père meurt avant que le premier héritier mâle ne devienne majeur, c'est à la mère qu'échoit le rôle de chef de famille officiel. Au sein de la fratrie, les frères doivent obéissance à leurs aînés et les sœurs à leurs frères, indépendamment de leur âge.

Les enfants ne sont pas considérés comme des membres de la société jusqu'à ce qu'ils atteignent leur majorité. Avant cela, leurs parents sont responsables d'eux, aussi bien moralement que pénalement. La majorité est à seize ans pour les filles et les garçons.

Épouses et concubines

Le mariage ne concerne les jeunes gens qu'à partir de l'âge de leur majorité. Bien souvent arrangé par les familles chez les aristocrates ou les hauts-fonctionnaires, il permet de nouer des alliances ou de rapprocher des maisons en froid. Il est alors souvent fait appel à un entremetteur, qui va négocier l'accord marital en vérifiant la virginité de la jeune fille ou en fixant le montant de la dot par exemple, faisant la navette entre les deux familles afin que tout se déroule au mieux. Les sentiments personnels des jeunes gens concernés par ces tractations n'entrent évidemment pas en ligne de compte, ce qui ne manque pas de créer nombre de drames dont se nourrissent les conteurs...

Repudiation et divorce

Dans les familles pauvres et parmi le peuple, les mariages sont plus affaires d'entente entre voisins et l'amour peut s'y voir accorder une certaine place.

Pour les nobles sans charge, le mariage permet de nouer des alliances et d'acquérir prestige et influence, afin de reprendre l'ascendant sur une société qui les ignore ou de se concilier les faveurs d'un clan prestigieux.

Les mariages entre personnes de Royaumes différents sont chose courante, l'épouse prenant évidemment la nationalité de son mari.

Une fois les accords passés, les fiançailles sont déclarées et les futurs épousés ne doivent plus se voir avant leur mariage. Rompre ces fiançailles est toujours une affaire délicate, surtout dans les familles aristocratiques. Cela nécessite de la diplomatie et implique souvent des questions d'argent ou de vengeance...

La cérémonie de mariage se déroule en général ainsi, à quelques détails près selon les Royaumes ou les régions : le fiancé se rend chez sa future épouse, vêtue de rouge et le visage recouvert d'un voile, afin de la conduire chez ses parents. La jeune fille s'incline devant l'autel des ancêtres de sa nouvelle famille. Les mariés sont alors reliés par une bande de tissu rouge et ils échangent des coupes d'alcool. Le mariage est ensuite consacré. Les gens superstitieux font en général appel à un taoïste mais les lettrés, méprisant les croyances populaires, se contentent d'une cérémonie civile en présence d'un représentant de l'état. Un grand banquet permet de fêter dignement les épousailles et c'est finalement au cours de la nuit de noces que le mari pourra enfin voir le visage de sa femme (qu'il découvrira bien souvent pour la première fois).

Les rôles respectifs des mariés sont très clairs dans la société des Royaumes combattants. Le mari se doit d'honorer et de respecter sa femme, de l'entretenir déceimment et de remplir son devoir conjugal. La femme doit obéissance à son mari, s'occuper des affaires courantes de sa maison (gestion financière, relation avec les domestiques, etc.) et surtout lui donner une nombreuse et robuste descendance, si possible de sexe masculin. La capacité d'une épouse à donner naissance et à s'occuper de nombreux garçons est le meilleur garant de sa réputation et donc d'un éventuel remariage en cas de divorce ou de veuvage.

Le concubinage est plus souvent l'affaire des notables et des riches fonctionnaires que des gens du commun, car un homme ne peut prendre plus de concubines qu'il ne peut en entretenir. Les hommes riches sont donc libres d'avoir de nombreuses concubines, celles-ci étant bien souvent achetées ou négociées pour prix d'alliances ou d'accords commerciaux, mais parfois aussi à cause d'une union stérile. La place des concubines dans la maisonnée est bien évidemment inférieure à celle de l'épouse officielle, à qui elles doivent respect et obéissance. Contrairement aux enfants de la femme, ceux des concubines doivent être reconnus par le père pour être considérés comme membres de la famille et avoir une place dans celle-ci (et cette place sera toujours inférieure à celle des enfants légitimes).

Un homme n'est libre de répudier son épouse que s'il peut justifier un tel choix. Une répudiation à la plupart du temps pour motif la stérilité d'une épouse, un cas d'adultère avéré, une maladie incurable ou un comportement mettant en péril l'honneur de la maison (crime, folie, non respect des beaux-parents). Une femme répudiée est considérée comme déshonorée et n'arrivera bien souvent pas à se remarier. Elle finit généralement prostituée, car en cas de répudiation elle ne touche aucune compensation financière...

Cependant, si le remariage d'un homme ayant répudié sa précédente épouse pour stérilité s'avérait tout aussi infructueux, cette dernière serait en droit de réclamer un dédommagement et la commutation de sa répudiation en divorce.

Lorsque l'épouse est issue d'une famille puissante ou influente, et afin de heurter celle-ci le moins possible, le mari peut également décider d'un divorce. Dans ce cas, la femme rentre dans sa famille sans que sa répudiation en souffre, et elle est en droit de conserver la moitié de sa dot et la plupart de ses biens et domestiques. Elle est également en droit de se remarier, et les demandes peuvent être nombreuses si elle a prouvé lors de sa précédente union qu'elle était capable de mettre au monde des enfants mâles et de gérer efficacement une maison.

Les funérailles

La mort d'un membre de la famille est l'occasion d'une cérémonie religieuse visant à guider son âme sur le chemin de l'après-vie.

L'officiant à cette cérémonie est généralement un taoïste mais ce peut également être un chef de communauté, comme l'ancien du village. Le corps du défunt, paré de ses plus beaux habits, est placé dans un cercueil de bois puis mis en terre au cimetière local. Des prières sont dites et l'officiant recommande l'âme aux Rois des Enfers, leur demandant de rendre le séjour de l'âme dans le *Feng Du* aussi court et agréable que possible.

Une plaqueette funéraire permet à la famille de recueillir une partie de l'âme du défunt afin qu'il continue à veiller sur elle, même après sa mort. Cette plaqueette est placée sur l'autel familial consacré à la vénération des ancêtres et se voit accorder de nombreuses offrandes, principalement sous la forme d'encens brûlé dont la fumée est censée guider les prières vers l'âme du disparu. La fête de la lumière pure est l'occasion pour la famille d'entretenir les tombes de ses ancêtres et de leur apporter diverses offrandes afin de s'assurer de leur bienveillance.

Les riches et les notables se font construire de vastes mausolées, véritables demeures destinées à abriter leur âme après la mort. Ces monuments funéraires sont emplis d'objets usuels, de décorations et de serviteurs, sous la forme de petites statuettes en terre cuite



nommées *mingqi*. De tels mausolées sont hélas bien souvent la proie de pilliers de tombes, et les plus importants sont protégés par plusieurs pièges mortels afin d'éviter que l'âme du défunt ne soit dérangée par de tels malandrins.

Les mœurs

Place de la femme

Dans la société patriarcale du *Zhongguo*, la femme est considérée comme entièrement dépendante des hommes du début à la fin de sa vie et n'a le droit d'exercer aucune activité autonome (c'est à dire non supervisée par son père ou son mari).

La tradition veut que la femme ait Trois Vies et fasse preuve de Quatre Vertus :

« Obéissant à ses parents,
Puis à son mari après avoir quitté
le nid familial,
A la mort de ce dernier,
ses enfants occuperont ses pensées. »

« Vertu de la bonne épouse,
elle assurera la descendance et sera
droite de corps et d'esprit,
Vertu du silence,
elle ne dira mot et
sera humble devant son mari,
Vertu des apparences,
elle veillera à être présentable et
jamais n'affichera l'indécence du corps,
Vertu de la tâche,
la maison est son domaine,
cette dernière reflète sa personne. »

Ainsi, une femme dépendra d'abord de ses parents, puis de son époux une fois mariée et enfin de ses enfants dès lors qu'elle sera veuve.

Ses rôles primordiaux sont d'assurer la descendance de la lignée de son mari et d'entretenir la demeure de celui-ci. Si elle peut être la conseillère de son époux, en aucun cas elle n'est autorisée à lui faire des remontrances. Enfin, elle devra toujours veiller à présenter une apparence avenante, afin d'entretenir le désir de son mari et de lui faire honneur en société.

Bien que semblant immuables, ces règles séculaires ne sont en pratique pas toujours respectées. Ainsi, une femme devenant veuve avant que le premier de ses fils ne soit majeur occupe de fait la place de chef de famille. Et la position de femme au foyer lui permet d'exercer une autorité non négligeable sur la maisonnée : c'est en effet à elle de gérer l'argent, d'engager des domestiques ou de décider des rendez-vous de son mari.

Bien qu'une femme ne puisse théoriquement pas exercer de métiers, celles qui en ont reçu l'autorisation par leur mari peuvent occuper divers emplois : couturière, serveuse, sage-femme, etc.

Pour les femmes aux aspirations libertaires, éprises d'aventure et de sentiments, la seule solution est bien souvent de s'exiler dans le *jiang hu*, le monde des arts martiaux. Fréquemment grimées en homme, elles y sont alors jugées non pas sur leur sexe, mais bien sur leur habileté guerrière ou leur intelligence. Et bien que cette société parallèle soit tout aussi patriarcale que celle des Royaumes, elle reste le seul échappatoire possible pour des femmes ayant rejeté le carcan dans lequel les hommes veulent les enfermer.

Amour et sexualité

L'amour a peu de place dans les sept Royaumes. La grande majorité des mariages y sont arrangés et les beaux sentiments sont alors sacrifiés sur l'autel de l'intérêt familial ou clanique.

L'amour est à l'origine de bien des drames et légendes populaires, que les jeunes gens aiment à se raconter pour rêver et espérer. Ces histoires romanesques mettent en scène des amoureux décidant de se donner la mort ensemble afin de rester unis dans une prochaine vie. D'autres racontent la fuite heureuse d'amants qui, dans un pays lointain, sont libres de vivre pleinement leur amour. Bien qu'enjolivées par les poètes, ces histoires ne peuvent masquer la souvent triste réalité du mariage : on ne choisit pas qui l'on épouse hélas, et il faut bien souvent faire contre mauvaise fortune bon cœur.

Pour les hommes, il est encore possible, même mariés, de vivre une histoire d'amour et de prendre l'amante comme concubine. L'adultère est par contre interdit aux femmes, et celles qui s'y livrent risquent le peine de mort et le déshonneur de leur famille si elles venaient à être découvertes...

Néanmoins, l'amour peut naître même au sein d'une union arrangée. Si homme et femme s'honorent l'un l'autre et remplissent leurs devoirs mutuels avec application, le respect peut devenir affection, puis amour et même parfois passion. Nombreux sont ainsi les jeunes filles à rêver que leur futur fiancé soit un bel et galant homme dont elles pourront tomber pleinement amoureuses.



見世尊



見世尊



La sexualité, ou art de la chambre à coucher, n'est en rien un tabou dans les Royaumes combattants. Elle est avant tout vue comme un élément de l'harmonie naturelle entre l'homme et la femme, et donc un devoir sacré dépourvu de toute culpabilité. Parfois pourtant, cette liberté ne résiste pas aux réalités de la vie en société.

Ainsi on attend d'une jeune fille qu'elle arrive vierge à son mariage, afin que le futur mari soit sûr que le premier enfant soit bien de lui. Dans les campagnes cependant, cette règle est fort peu respectée, et filles et garçons découvrent la sexualité ensemble en toute innocence.

Le plaisir, autant masculin que féminin, revêt un caractère sacré hérité des croyances taoïstes. L'homme qui donne du plaisir à la femme lui permet d'exprimer son Yin, dont il se nourrira pour renforcer son Yang. Ceci aura pour effet un accroissement de la vitalité des deux partenaires et une meilleure santé. Bien des médecins préconisent à leurs patients souffrant de fatigue chronique d'avoir une vie sexuelle mieux remplie ! Il est également courant de penser que les enfants conçus lors de relations riches en plaisir sexuel sont plus robustes que les autres.

L'hygiène, et particulièrement l'hygiène intime, étant très stricte, limitant ainsi les épidémies de maladies sexuellement transmissibles, cette croyance qui veut qu'une sexualité épanouie soit le garant d'une santé parfaite n'a jusqu'ici jamais été contredite.

Les pratiques et positions sont très variées, et il existe de nombreux ouvrages sur la question. Ces «manuels du sexe» ayant pour vocation de préserver l'équilibre harmonieux de la maisonnée, ils donnent de nombreux détails sur les préliminaires et caresses, et ils décrivent différentes positions aux noms poétiques, censées favoriser le plaisir ou les chances de concevoir. Sexualité orale et anale sont également très répandues, et font partie des techniques que se doit de maîtriser l'épouse ayant à cœur de garder son mari auprès d'elle, mais également la femme de mœurs légères ne souhaitant pas tomber enceinte.

La contraception, à base de diverses herbes et potions, est connue mais peu utilisée tant la nécessité d'avoir une descendance est au cœur des préoccupations de la société. Les femmes n'y ont recours qu'en secret, hormis bien sûr courtisanes et prostituées, et partagent entre elles les recettes les plus efficaces.

L'homosexualité, on s'en doute, est plutôt mal vue dans une société qui privilégie la continuation des lignées et qui fait de l'enfantement un devoir sacré. Le saphisme est cependant largement toléré dans les gynécées, les parfois très nombreuses concubines devant souvent attendre plusieurs mois avant de connaître les plaisirs de la couche. L'homosexualité masculine ne bénéficie pas d'une telle clémence, même si de nombreux jeunes gens découvrent la sexualité de cette manière, à un âge où filles et garçons doivent éviter de se fréquenter.

Courtisanes et prostituées

La prostitution revêt deux aspects dans les Royaumes.

Il existe d'une part les maisons de plaisir, dans lesquelles les *yi ji*, courtisanes raffinées, exercent leurs talents. Il s'agit de femmes d'une grande beauté et sachant faire montre de nombreux talents artistiques. Les hommes qui paient pour passer une nuit avec une *yi ji* le font avant tout pour jouir de la compagnie d'une femme versée dans les arts et à la conversation relaxante. En aucun cas une telle courtisane n'est obligée de coucher avec ses clients et elle reste libre d'accorder ses faveurs à qui elle le souhaite, généralement après avoir été l'objet d'une cour assidue. La clientèle de ce genre d'établissement est composée d'hommes riches ou influents, cherchant là à s'évader de la pression de leur vie quotidienne.

Puis il y a les bordels, regorgeant de femmes couchant avec qui les paie et dont la clientèle consiste essentiellement en gens du peuple, ouvriers, soldats ou petits artisans. Ceux-là ne viennent que pour assouvir leurs besoins, et les prostituées, les *ji nu*, sont là pour répondre à cette demande.

Légalement, il n'existe aucune différence entre ces deux types d'établissements. Dans la pratique évidemment, il en est tout autrement. Les maisons de plaisir se situent dans des quartiers réservés et bien surveillés tandis que les bordels essaient dans les coins et recoins mal famés des villes. Les tarifs ne sont bien sûr pas les mêmes, attirant une clientèle bien différente. Enfin, la qualité des filles n'est aucunement comparable : les *yi ji* sont aussi raffinées et instruites que les *ji nu* sont rustres et sans talents autres que ceux de la chambre à coucher...

Si quelques courtisanes et prostituées ont volontairement choisi d'exercer cette profession, les occupants du quartier des plaisirs sont le plus souvent des jeunes filles vendues par leur famille à un établissement de ce genre. Censées travailler jusqu'à ce qu'elles aient remboursé l'investissement de leur souteneur, elles deviennent rapidement prisonnières d'un mode de vie qu'il est difficile de quitter quand on ne sait rien faire d'autre, et continuent ainsi, par habitude ou peur du monde extérieur, à faire commerce de leurs charmes...



Les conventions sociales

Noms et prénoms

Dans la société des Royaumes combattants, un individu est considéré avant tout comme le membre d'une famille. La conséquence en est que le nom de famille, définissant l'appartenance au groupe social de base, précède le prénom, qui lui, définit la personne en elle-même. Ainsi, Wang Shi Yu est reconnu comme étant Shi Yu, membre de la famille Wang.

Le choix d'un prénom ne se fait pas au hasard car celui-ci va influencer toute la vie de l'enfant. Ce choix se fait en général après une période d'attente, généralement cent jours après la naissance, lorsque tout risque de mort du nourrisson semble écarté. Un prénom type se compose d'un ou deux idéogrammes, ayant un sens moral ou symbolique fort afin d'attirer la faveur du Ciel sur l'enfant. Les garçons reçoivent généralement un prénom évoquant la robustesse, l'intelligence et l'autorité tandis que les prénoms de filles rappellent des qualités ou vertus typiquement féminines comme la beauté, la douceur ou l'obéissance.

À la majorité de leur enfant, ses parents lui choisissent un nouveau prénom, ou prénom social, qui a vocation à remplacer le prénom d'enfance dans la future vie du jeune adulte. Les deux prénoms sont souvent liés, comportant un idéogramme commun, afin que le jeune adulte n'oublie jamais l'enfant qu'il a été et ce qu'il doit à ses parents.

Souvent, la personne se choisit elle-même un troisième prénom, qu'elle utilisera dans sa vie professionnelle, artistique ou même criminelle. Ce prénom est en général très imagé, les idéogrammes le composant faisant référence à des animaux, objets ou lieux. Les errants du *wu lin* utilisent presque exclusivement ce troisième prénom.

Titres et appellations

Un habitant des sept Royaumes doit être capable de se situer au sein de la subtile hiérarchie sociale afin de s'adresser aux gens selon les règles de la politesse.

Dans le peuple, il est courant de recourir aux termes d'oncle et de tante pour s'adresser à quelqu'un de la génération de ses parents, à ceux de frère et sœur pour quelqu'un de sa propre génération, et à grand-père et grand-mère pour les personnes âgées. Toutefois, s'il s'agit d'une habitude commune à bien des villages, il en va tout autrement dans les villes où entre gens de classes plus élevées.

On s'adresse à une personne étrangère en l'appelant « Monsieur, Mademoiselle ou Madame », suivi du nom de famille si celui-ci est connu. On n'appelle une personne par son prénom que s'il existe une certaine intimité avec elle (amitié, lien familial) et il est considéré comme très grossier d'interpeller un inconnu en usant de son prénom uniquement.

On ne s'adresse à un fonctionnaire ou un aristocrate qu'avec la plus extrême déférence, en employant l'appellation « Votre Excellence » ou le titre approprié si celui-ci est connu.

Un étudiant accolera le suffixe « *shi* » au nom de son professeur afin de marquer son profond respect et sa reconnaissance de bénéficiaire de son enseignement. L'étudiant peut tout aussi bien être un jeune lettré, un apprenti ou un soldat, son professeur étant alors titulaire d'une chaire universitaire, maître artisan ou instructeur militaire.

Enfin, le suffixe « *Zi* » est accordé à ceux qui ont acquis une réputation de grand érudit et de maître reconnu (habituellement à titre posthume). Il en est ainsi de Lao Zi, le philosophe du Tao, ou de Kong Fu Zi, le théoricien de la vertu sociale.

Salutations

Un homme salue en inclinant le buste plus ou moins légèrement, les mains superposées paume gauche sur dos de main droite, paumes tournées vers soi. L'amplitude de l'inclinaison et la position des mains révèlent le respect que l'on porte à la personne saluée : une profonde inclinaison mains jointes devant le visage est le salut que l'on réserve à une personne que l'on reconnaît supérieure alors qu'une inclinaison peu marquée mains jointes devant la poitrine permet de saluer une personne de statut égal ou inférieur.

Une femme salue de la même façon en inclinant le buste mains jointes, yeux baissés si son interlocuteur est un homme.

Le salut militaire se fait mains jointes, poing droit dans paume gauche à la hauteur de la poitrine. Il est utilisé par les soldats et les experts en arts martiaux. Pour montrer qu'ils reconnaissent leur vis-à-vis comme un guerrier de valeur, les *da xia* du monde des arts martiaux gardent leur épée dans la main droite en saluant.

Pour saluer une personne de rang élevé tel un fonctionnaire ou un aristocrate, il convient de se mettre à genou, de frapper trois fois le sol de son front et d'attendre que la personne invite à se relever. Cette forme de salut peut également servir à montrer sa reconnaissance envers quelqu'un qui a rendu service ou s'est montré particulièrement bon hôte.



Les coutumes vestimentaires

Le costume

Afin de confectionner vêtements et costumes, on utilise essentiellement des fibres végétales : chanvre et lin en grande majorité. La soie, considérée comme un tissu noble, est réservée à une certaine élite (fonctionnaires, personnes fortunées). Le coton, plus rare, est utilisé dans le Royaume du Chu. Au Zhao, on utilise également la laine pure ainsi que le cuir.

Ces tissus peuvent être colorés par une large gamme de teintes. Le bleu, le noir et le brun sont les plus répandues, mais les autres coloris existent également. Le rouge est généralement réservé aux vêtements de mariage, tandis que le blanc est la couleur du deuil. Le jaune lui est la couleur réservée à l'Empereur.

Le vêtement traditionnel est constitué d'une superposition de pièces diverses : à même la peau, on enfle des sous-vêtements : culottes ou caleçons et chemise fermée. Le vêtement du dessus, nommé *chang pao*, est une large robe croisée sur le devant et dont les pans peuvent descendre plus ou moins bas sur les jambes. Ses manches sont longues et sont au choix amples ou serrées. Le *chang pao* est maintenu par une ceinture qui peut être large ou simple. Par-dessus, on enfle parfois un manteau aux manches longues ou courtes, amples ou serrées. Les jambes sont recouvertes d'un pantalon bouffant ou étroit. Aux pieds, on enfle des chaussons de tissu à semelle de chanvre tressé ou de cuir, ou de simples sandales de paille.

Hommes comme femmes s'habillent de la même façon mais les riches coquettes aiment à superposer plusieurs couches de vêtements colorés, mêlant les styles et lançant parfois des modes. Dans certaines régions, les femmes peuvent cependant porter à la place des pantalons une longue jupe descendant jusqu'aux pieds.

Les divers ajustements de ces vêtements de base sont fonction du métier exercé, ou du statut social. Ainsi, les travailleurs manuels (paysans, artisans, ouvriers) portent de courts *chang pao*, aux manches serrées et retroussées et leurs pantalons sont étroits et s'arrêtent aux chevilles. A l'inverse, lettrés et fonctionnaires portent des *chang pao* longs et larges, aux amples manches pendant au-delà des mains (montrant ainsi qu'ils n'ont pas à travailler manuellement), ainsi que de lourds manteaux richement brodés.

En hiver ou par grand froid, il est de coutume de superposer plusieurs couches de vêtements afin de se tenir chaud.

Les habitants du Zhao ont repris certaines coutumes vestimentaires des barbares des steppes. Ils ont entre autres adopté la simple tunique ainsi que les bottes de cuir pour les cavaliers. Gilets de laine et toques sont également fréquents. Ces innovations vestimentaires sont particulièrement utilisées dans l'armée, car elles offrent une plus grande liberté de mouvement aux soldats.

Coiffes et coiffures

Les cheveux sont l'héritage des parents : il est donc interdit de les couper. Hommes comme femmes portent ainsi les cheveux longs.

Il existe différentes manières de les coiffer : certains les laissent libres, d'autres les arrangent en un chignon compliqué, d'autres encore les tressent... Comme pour les vêtements, les coiffures dépendent pour beaucoup du statut social. Si l'homme du peuple a tendance à laisser ses cheveux libres, les fonctionnaires et aristocrates aiment à se parer de chignons élaborés piqués d'épingles en or ou en jade.

Les chignons sont en effet maintenus en place par des épingles à cheveux, qui peuvent être particulièrement travaillées, fabriquées en matériau précieux, richement sculptées, etc. Les plus courantes sont en bois simple et sans ornement.

Moustache et barbe ornent fréquemment le visage des hommes. Symbole d'autorité et de sagesse, elles peuvent être très longues et pendre jusqu'à la poitrine.

Les bonnets et chapeaux sont également très répandus. Uniquement portés par les hommes, ils servent à indiquer le statut ou la profession. Les fonctionnaires arborent ainsi un bonnet de soie et les ministres ou hauts-conseillers portent de complexes coiffes de bois maintenues par des lanières de soie. Les gens du peuple portent principalement des bandeaux, qu'ils transforment en turban pour se couvrir la tête. Pour se tenir chaud, les gens portent des bonnets de fourrure tandis que par grand soleil, ils se couvrent d'un chapeau à large bord. Sous la pluie, on se protège à l'aide du traditionnel chapeau conique en bambou.

Les femmes peuvent se dissimuler le visage derrière un voile, utilisé presque aussi souvent par pudeur que par coquetterie.

Accessoires et bijoux

Les bijoux sont particulièrement rares, et on ne trouve ni bagues, ni broches, ni boucles d'oreilles dans le *Zhongguo*.

Les femmes portent couramment des bracelets de diverses matières, du bois jusqu'au jade ou aux métaux précieux. Elles ceignent parfois leur front de diadèmes rehaussés de pierres précieuses.

Les principaux ornements portés sont les épingles à cheveux. Leur préciosité, leur qualité et les décorations dont elles sont ornées traduisent la fortune et le rang de celui qui les arbore dans sa chevelure. Pour un fonctionnaire, elles se doivent d'être au minimum en argent. Les épingles en jade, bois précieux ou or peuvent se négocier à très haut prix et font l'objet d'un commerce florissant. Les épingles en verroterie se vendent lors des fêtes populaires ou des marchés et constituent le fond de négoce des colporteurs et camelots en tout genre.

Les bijoux personnels d'une femme sont considérés comme sa propriété inaliénable. Ils sont parfois les dernières ressources d'une veuve malheureuse ou d'une épouse répudiée.

En été, afin de se protéger du soleil, on utilise des ombrelles. En bambou et en tissu, elles sont un accessoire de coquetterie très courant chez les femmes bien nées.

Le parapluie est un parasol dont le tissu a été huilé afin de le rendre imperméable. Il n'a pas la même fonction de séduction que son modèle et est surtout utilisé par les voyageurs souhaitant se protéger des rigueurs du climat.

L'éventail est un objet uniquement employé par les hommes. Servant à s'aérer, il permet également de tenir une conversation secrète en masquant les mouvements des lèvres... Les éventails sont en général des objets de luxe, dont les tiges peuvent être composées de matières précieuses et dont le tissu est bien souvent orné de complexes calligraphies ou dessins.

Les vêtements ne comportant pas de poches, on glisse les différents objets que l'on transporte dans la ceinture, ou encore dans les manches ou doublures du *chang pao*. Ces objets peuvent être fort divers : baguettes personnelles, pinceaux, outils, etc.

L'argent se garde dans une bourse, en cuir ou en tissu, que l'on porte à la ceinture ou autour du cou.

L'art culinaire

Céréales et cultures

Les vastes plaines du *Zhongguo*, irriguées par de nombreux cours d'eau et canaux artificiels, sont des plus fertiles et permettent la culture de nombreuses céréales.

Les plus répandues sont le blé, l'orge et le millet mais également le seigle. La culture du riz n'est guère répandue, seul le Royaume du Chu offrant le climat et le sol nécessaires à sa récolte.

Les céréales sont à la base de nombreux ingrédients (sous forme de grains ou de farine) qui entrent dans la composition de soupes ou de bouillies, ou servent à préparer pâtes et galettes diverses.

La base de la nourriture est la soupe à base de céréales agrémentée selon les moyens de légumes et chez les plus riches de viande.

Fruits et légumes

Une portion non négligeable des terres arables sert à la culture d'une grande variété de légumes.

Le chou blanc *baical* est ainsi le légume le plus cultivé dans le nord, du fait de son excellente conservation qui permet un stockage en prévision de l'hiver.

Les autres légumes courants sont en particulier les oignons, les épinards, les concombres, les germes de soja, les navets ainsi qu'il l'ail.

Nénuphars et pousses de bambou sont également utilisés en cuisine bien qu'il ne s'agisse pas réellement de légumes.

Les légumes servent en général à agrémenter le repas. Servis en entrée, en accompagnement de la viande ou dans une soupe, ils sont fréquemment cuits, bouillis ou sautés et sont harmonieusement intégrés au plat dont ils complètent la composition.

Le lait de soja est consommé mais pas le lait animal sauf par les peuplades barbares. Enfin, le soja est également utilisé pour fabriquer une sauce particulièrement appréciée.

Une grande variété de fruits est cultivée dans de vastes vergers, à la production abondante.

La pêche, aliment associé à l'immortalité, est le fruit noble par excellence et sa dégustation relève presque du rite. Durant les fêtes et occasions solennelles, il en est fait grande consommation.

Pommes, poires, grenades, noix et châtaignes font partie des fruits les plus courants.

Dans le nord, le jujubier et le figuier sont également cultivés.

Au sud, on peut trouver de nombreuses variétés d'agrumes telles les oranges et les mandarines.

Généralement consommés frais, les fruits peuvent également être séchés à des fins de conservation. Privilégiés lors du petit-déjeuner et du dessert, ils sont considérés comme une friandise des plus appréciées. Ils peuvent également servir à équilibrer le goût de plats salés en y apportant une saveur plus douce, que ce soit sous forme de morceaux entiers ou de sauce sucrée.

Viandes et poissons

Mets rare et cher, la viande reste réservée à une élite et les couches les plus pauvres de la population en sont réduites à se contenter de céréales et de légumes.

Les viandes les plus consommées sont le porc et le canard, animaux élevés à usage de boucherie.



Les autres volailles, ainsi que leurs œufs, constituent également un mets de choix, alors que la consommation des moutons et chèvres reste l'apanage des barbares nomades – toutefois les habitants du Zhao ou du Yan s'en nourrissent à l'occasion.

Le chien est un animal dont la viande possède la réputation de réchauffer celui qui la mange. Il existe ainsi des élevages de chiens destinés à la boucherie, dont la viande se vend particulièrement bien l'hiver.

Le gibier est consommé par les aristocrates dont la chasse constitue le principal passe-temps, ou bien par des braconniers, paysans ou bûcherons souhaitant d'améliorer l'ordinaire de leurs familles. De nombreuses bêtes sauvages sont ainsi susceptibles de garnir les tables : cerfs, ours, tigres, oiseaux, etc.

La viande est coupée en morceaux ou fines lamelles avant d'être cuite, afin d'assurer une préparation homogène. Elle peut être sautée avec des légumes et herbes, afin que les saveurs se mêlent dès la cuisson, ou encore bouillie dans une sauce qui en relèvera le goût. Attendrie, la viande entre dans la composition des soupes et potages.

Bien que constituant le plat principal, la viande n'est jamais consommée en grande quantité. Il faut que le juste équilibre entre légume et viande soit trouvé afin de préserver la santé.

Les œufs sont gobés crus ou bouillis dans de l'eau pour être consommés durs.

Péchés ou élevés, les poissons sont évidemment dégustés plus particulièrement dans les régions côtières ou aux abords des lacs et rivières, mais leur consommation dans les terres est permise par le transport dans des bacs de spécimens vivants et une aquaculture intensive facilitée par les grands travaux (construction de canaux, d'étangs, etc.).

Esturgeon, carpe, anguille, thon, éperlan, sardine et anchois sont les poissons les plus pêchés et les plus courants dans l'alimentation.

Ils sont cuits avec des herbes aromatiques qui donnent à leur chair une saveur fort goûteuse. Frits, ils sont alors consommés comme une friandise, lors de fêtes et festivals. Des algues agrémentent fréquemment les plats à base de poisson, remplaçant avantageusement les légumes. Enfin, le poisson séché peut être stocké et conservé, que ce soit comme réserve pour l'hiver ou en vue d'exportation vers l'intérieur des terres.

En bord de mer, les crustacés font également l'objet d'une pêche intensive : crabes, crevettes et langoustines entrent dans la composition de plats particulièrement prisés. Généralement sautés, ils sont présentés sous forme de hors-d'œuvre ou à fin de grignotage.

Les autres fruits de mer tels les coquillages et concombres de mer peuvent également être consommés. Ils sont bouillis le plus souvent, et agrémentés soupes et potages.

Boissons et alcools

La boisson la plus courante est bien sûr l'eau, dont la pureté et les vertus supposées en font le breuvage par excellence.

Diverses infusions de plantes, thés et tisanes, sont également couramment utilisées, à des fins le plus souvent thérapeutiques, mais également afin de se réchauffer lors de la saison froide.

En été, les jus de fruits sont des plus appréciés pour leur vertu rafraîchissante, et ils constituent le fond de commerce des marchands ambulants durant les grandes chaleurs.

La fermentation des céréales permet de produire divers alcools, qui constituent des boissons de fête. Le millet, l'orge et le sorgho sont ainsi à la base de diverses variétés de vins. Dans les régions du sud, là où le riz est cultivé, un alcool particulièrement prisé est distillé à partir de cette céréale.

Des alcools sont également obtenus à base de fruits. Liqueurs de pomme, poire ou pêche existent mais restent moins répandus que les vins de céréales.

La consommation d'alcool est éminemment festive, et n'a pas lieu d'accompagner chaque repas.

Le lait n'est consommé que par les enfants, bien qu'il constitue une des boissons principales des tribus barbares des steppes.

Repas et banquets

La cuisine obéit au principe des cinq saveurs : l'acide, le doux, l'amer, le salé et l'aigre. Tout l'art de préparer un bon repas consiste à mêler le plus harmonieusement possible ces saveurs, en veillant à mélanger les bons ingrédients et à préparer des plats qui s'accordent entre eux, en usant de la méthode de cuisson adéquate. Le bon cuisinier est ainsi censé connaître les propriétés de chacun des ingrédients qu'il utilise, et la façon dont ils s'accordent les uns avec les autres selon la préparation envisagée.

Bien que le goût des plats soit la donnée la plus importante, odeur et aspect visuel entrent également en ligne de compte dans l'appréciation d'un bon repas. Le cuisinier de talent sait ainsi faire en sorte que les fragrances de sa cuisine enchantent le nez avant même que son goût n'atteigne le palais. Esthète raffiné, il sait comment disposer les divers ingrédients dans les plats de façon à flatter l'œil du gourmet, lui donnant ainsi envie de goûter au plus vite à la nourriture qu'il aura préparée.

Les repas sont concoctés dans la cuisine. Celle-ci est équipée de fours et cheminées indispensables aux diverses cuissons possibles. Les ustensiles essentiels (planches à découper, hachoirs, pots, plats et marmites) restent à portée de main du cuisinier et font l'objet d'un entretien méticuleux. La préparation de la nourriture se fait ainsi de la manière la plus hygiénique possible, avec des instruments nettoyés et dans une cuisine propre. La



nourriture est majoritairement cuite, la cuisson étant le symbole de la civilisation alors que la consommation d'aliments crus est réservée aux barbares.

Trois repas sont pris par jour : petit-déjeuner, déjeuner et dîner. Les mêmes aliments y sont consommés, bien que bouillies et fruits soient préférés lors du repas du matin. Les repas se prennent traditionnellement à table, en famille et généralement en silence sauf en présence d'invités, cas dans lequel le repas devient un moment de détente et de partage.

Toutefois, les réalités de la vie s'imposant aux plus modestes, les travailleurs prennent en général leur déjeuner-sur les lieux de leur labour (champs pour les paysans, ateliers pour les artisans ou encore échoppes pour les marchands), déjeuner qu'ils ont apporté avec eux ou que leurs épouses leur amènent sur place.

La vaisselle est constituée d'assiettes et de bols de céramique, et les gobelets sont en bois ou en bronze. Les gens mangent à l'aide d'une paire de baguettes, en bois ou en os, qui permettent de saisir proprement la nourriture. Les soupes, potages et bouillies sont consommés à l'aide de cuillères.

Les banquets sont des repas de fête, offerts pour honorer un hôte ou marquer un événement particulier tel un mariage ou une naissance attendue. Ils sont en général très ritualisés et obéissent à un protocole rigoureux. La place de chacun autour de la table est ainsi fixée, ainsi que l'ordre des plats et les sujets de conversation qui y seront abordés. L'alcool y coule à flot et le caractère strict de l'événement s'efface bien vite devant son aspect festif, à mesure que chacun se détend et se laisse aller.

Les banquets sont des plus fréquents dans les cours royales, occasions de rendre hommage à des ambassadeurs ou de fêter les exploits militaires d'un général.

Un minimum de cinq plats sont servis à ces occasions, leur magnificence étant en relation directe avec l'importance du banquet ou le statut des invités. Chacun peut se servir librement dans ces plats, et ainsi constituer son propre repas en fonction de ses goûts ou de son appétit.

Un banquet réussi ne se termine en général pas avant l'aube.

Auberges et échoppes

Les auberges et restaurants sont des lieux d'accueil dans lesquels il est possible de commander à boire et à manger moyennant quelques pièces.

Une bonne auberge peut servir une grande variété de plats et de boissons, préparés par un cuisinier de profession dont le talent prépare directement à la réputation de l'établissement. Les bonnes auberges ont ainsi une clientèle fidèle et pratiquent des prix en rapport avec la qualité de la nourriture servie tandis que les restaurants miteux ne sont en général que des lieux de passage dans lesquels le client ne s'attarde pas.

Tigre blanc toujours Affamé

A la frontière nord-est du Chu, non loin du Qi, se trouve le restaurant le Tao du Ventre plein. Il est tenu par un homme devenu presque une légende et que l'on ne connaît que sous son pseudonyme de Tigre blanc toujours Affamé. La réputation de ce restaurant est à la mesure du talent culinaire de cet individu à l'histoire inhabituelle.

Tigre blanc toujours Affamé est le fils d'un ancien dignitaire de la cour du Chu et d'une femme des tribus du sud. De cette origine à demi barbare, Tigre blanc a hérité une peau mate et une taille relativement inhabituelle. Durant sa jeunesse, il apprit l'art de l'épée et devint bien vite un champion ; les histoires qui courent à son sujet prétendent d'ailleurs qu'il ne peut être blessé par une lame s'il ne le veut pas. Mais plus que cette réputation d'épéiste au talent digne des meilleurs disciples des Douze Sacrés du Ciel, Tigre blanc a bâti sa légende sur ses dons de cuisinier hors-pair.

Véritable gourmet au palais raffiné, Tigre blanc n'était que rarement satisfait des plats qui lui étaient servis. Au point qu'un jour, il décida de préparer lui-même ses repas afin de ne pouvoir s'en prendre qu'à lui-même en cas de déception. Il se prit alors d'une véritable passion pour l'art culinaire : préparer des plats, mélanger des ingrédients, faire naître des saveurs devint bien vite pour lui une obsession, au grand désespoir de son père qui voulait en faire un fonctionnaire. Souhaitant perfectionner ses connaissances, Tigre blanc entama un pèlerinage à travers les Royaumes afin d'apprendre le plus de recettes possible, de découvrir des spécialités locales, de recevoir les enseignements des meilleurs cuisiniers du Zhongguo. Et lorsqu'il posa enfin son baluchon au terme de cette quête, il acheta une bâtisse dans un bourg au nord de son pays natal et en fit le restaurant le plus réputé de toute la région, voire de tous les Royaumes. Car le don de Tigre blanc toujours Affamé, sa connaissance en matière d'art de la table, a bien vite traversé les frontières. Chefs de clans et Rois lui ont offert des ponts d'or pour l'embaucher comme maître des cuisines de leurs palais, mais Tigre blanc préfère tenir son modeste restaurant, qui ne désemplit jamais et attire des gourmets des quatre coins du Zhongguo.

Renommée : 27



Les spécialités régionales sont bien évidemment mises à l'honneur dans les auberges, et les visiteurs qui souhaitent s'essayer à la cuisine locale ne manquent jamais une occasion de s'y arrêter avant de reprendre leur chemin.

Il existe dans les rues des villes des cuisiniers ambulants, transportant leurs étals et leurs fourneaux dans des charrettes à bras et sillonnant la cité afin d'apporter à manger à qui n'a pas le temps de rentrer chez lui pour préparer son propre repas. Ces commerçants sont particulièrement appréciés dans les quartiers artisans et lors des fêtes et marchés. Ils préparent en général des mets faciles à transporter et ne nécessitant pas une importante vaisselle pour être consommés, comme par exemple les œufs durs, des brochettes de viande et de légumes ou des boulettes de poisson. Leur clientèle se compose aussi bien d'ouvriers que d'artisans, de fonctionnaires que de gardes ayant terminé leur service.

Se réunir autour d'un cuisinier ambulant permet de côtoyer une population bigarrée et cosmopolite, et d'avoir d'instructives conversations avec des gens que l'on ne fréquente habituellement pas. L'ambiance y est chaleureuse et détendue, et il n'est pas rare qu'un inconnu offre un verre à une personne qui lui semble sympathique. Amitiés solides ou relations éphémères peuvent se nouer à ces occasions, durant lesquelles les barrières sociales s'estompent temporairement.

La santé

Pour les habitants du *Zhongguo*, la vie est le plus souvent dure et dangereuse. Maladies, guerres et famines sont le lot quotidien du peuple qui ne peut que subir en attendant des jours meilleurs, qui tardent à venir...

Espérance de vie et mortalité

La mortalité infantile est particulièrement fréquente, et elle frappe principalement durant la première année. Les bébés ne sont en général sevrés qu'après trois ans afin d'être plus robustes et d'avoir de meilleures chances de survie. Mais hélas, près de la moitié d'entre eux n'atteindra pas la majorité...

Pour ceux qui parviennent à l'âge adulte, l'espérance de vie moyenne peut aller jusqu'à cinquante ans. Les femmes courent encore bien des risques en raison de leurs multiples maternités, mais elles vivent habituellement plus longtemps que les hommes et les veuves sont ainsi plus fréquentes que les veufs.

Le soixantième anniversaire est toujours l'occasion de fêtes et réjouissances, car le vénérable a accompli un cycle entier du calendrier, ce qui est un présage plus que faste pour sa famille et ses descendants.

Maladies et épidémies

Il existe toutes sortes de maladies dans les Royaumes.

En hiver, les infections pulmonaires sont habituelles et peuvent s'avérer très vite mortelles sans soins appropriés. Un coup de froid peut rapidement dégénérer en pneumonie si rien n'est fait pour soigner le malade.

En été, ce sont surtout des infections gastriques qui touchent la population, entraînant un rapide déclin des forces et une importante déshydratation, ce qui ne pardonne pas durant une canicule.

Ces deux saisons sont les plus mortelles, la mort frappant impitoyablement les plus faibles et les moins protégés.

Tuberculose et variole sont également fréquentes, et leur contagion peut rapidement déclencher de violentes épidémies, s'étendant sur de vastes territoires avant de perdre de leur virulence.

La lèpre, plus qu'une maladie, est considérée comme une malédiction et les lépreux sont impitoyablement chassés des villes et villages, allant mourir seuls loin de la civilisation.

Au Royaume du Chu, dans les régions chaudes et marécageuses au sud du Fleuve bleu, la malaria peut frapper les infortunés habitants de ces contrées inhospitalières.

Ces diverses maladies sont divisées en maladies Yin et maladies Yang. Les maladies Yin sont ainsi dites « froides », comme par exemple les rhumatismes ; tandis que les maladies Yang sont « chaudes » et ont souvent pour symptômes d'importantes poussées de fièvre.

Enfin, les médecins classent les maladies en trois catégories :

- Les maladies externes sont liées aux influences extérieures, comme le climat ou la pollution.
- La deuxième catégorie regroupe les troubles créés par l'ingestion des aliments et boissons.
- Et la dernière catégorie est celle des maladies provoquées par l'esprit et qui n'ont d'autres causes que l'état psychologique du patient.

Médecine et soins

L'art médical est une science qui se propose de prévenir les maladies, afin d'éviter leur apparition, avant de les guérir. La médecine se base ainsi sur l'harmonie du corps avec l'univers, les maladies étant vues avant tout comme des conséquences de la rupture de cette osmose.

Un corps, reproduction du macrocosme universel, est ainsi composé de cinq organes régissant le processus vital (cœur, foie, poumons, rate et reins) correspondant aux cinq éléments taoïstes, et de six viscères ayant pour rôle l'assimilation et la transformation des aliments (estomac, intestin, côlon, les trois « réchauffeurs », vésicule biliaire et vessie). Ces cinq organes et six viscères





fonctionnent en interaction harmonieuse non seulement entre eux mais également avec le sang et le souffle chi. Lorsqu'un déséquilibre brise cette harmonie, qu'un organe ou une viscère fonctionnent mal, que le sang ne circule plus comme il le devrait, alors les troubles surviennent et doivent rapidement être soignés.

Tout l'art du médecin compétent consiste en une surveillance de l'état de ses patients, afin de repérer les déséquilibres avant même qu'ils ne surviennent, par observation et anticipation. Un praticien sait en effet quelles maladies sont susceptibles de frapper en fonction de la saison, du temps, de l'état général du patient, de son passé médical, etc. Mais malgré cette constante veille, il peut toujours arriver que la santé d'un patient dégénère et qu'il faille le soigner rapidement.

Pour établir un diagnostic, le médecin se base sur de nombreuses observations : prise du pouls, évaluation de la fièvre, palpation à des endroits divers du corps, examen des yeux, du teint de la peau, de la langue ou de l'haleine, etc. Diverses questions sur les habitudes alimentaires du patient, les incidents récents ou son état d'esprit permettent au médecin de déterminer par quel type de déséquilibre est atteint la personne qu'il examine.

Afin de guérir son patient, le médecin a plusieurs options.

Il peut prescrire une médication adaptée et apte à rétablir l'harmonie du corps malade. Ces médicaments, basés sur diverses plantes ou composés minéraux, peuvent exister sous forme de pilules, potions, infusions ou cataplasmes. Évidemment, le patient doit se reposer et le médecin vient régulièrement contrôler son état afin d'adapter les doses de médication à l'évolution du mal.

Les massages et la chiropractie sont également courants, permettant de traiter rhumatismes, fractures, luxations et même parfois certaines infections pulmonaires ou bronchiques. Par d'habiles pressions sur divers points vitaux du corps, le médecin tente de rétablir l'équilibre interne et de refaire circuler le souffle vital de la bonne façon en le guidant par de vigoureuses palpations.

Enfin, l'acupuncture repose sur le traitement de la circulation du chi dans le corps. Avec des aiguilles de métal chauffées, le médecin pique divers points vitaux pour rétablir ou réguler les flux d'énergie. L'acupuncture permet surtout de soigner les maux chroniques, par de nombreuses séances de traitement.

Médecins et pharmaciens

Les médecins sont des érudits formés à la compréhension des rythmes et harmonies du corps, à la connaissance des maladies et déséquilibres et à la meilleure façon de les combattre.

Pour la grande majorité d'entre eux, la formation se fait en apprentissage auprès de médecins déjà établis, qui leur transmettent leur savoir et dont ils héritent

bien souvent de la clientèle. Cet apprentissage est majoritairement familial et le cabinet se transmet ainsi de père en fils ou d'oncle à neveu.

Depuis plusieurs décennies pourtant, les universités proposent des cursus de médecine, auprès d'éminents professeurs et spécialistes reconnus. L'Académie Jixia de Linzi est ainsi réputée pour sa section sainte, formant parmi les meilleurs médecins des sept Royaumes et attirant ainsi de nombreux étudiants.

Il existe une abondante littérature médicale, dont l'ouvrage le plus fameux, celui que tout médecin digne de ce nom se doit de connaître par cœur, est le « Classique interne de l'Empereur jaune ». D'autres livres, bien que moins connus, sont tout aussi étudiés par les apprentis médecins, et divers écrits sont produits chaque année par des médecins ou des professeurs souhaitant marquer de leur empreinte l'histoire de la médecine.

Lorsqu'un médecin décide de s'installer, après que son maître ou son université lui ait délivré le diplôme indispensable à l'exercice de sa charge, il achète le plus souvent un cabinet en ville, ou du moins dans un bourg suffisamment peuplé pour s'assurer une clientèle nombreuse. Le médecin peut aussi bien recevoir ses patients qu'être appelé à leur domicile et le bon praticien est celui qui passe régulièrement voir ses ouailles afin de préserver leur santé au lieu de se contenter d'intervenir lorsque frappe la maladie. Ainsi, on mesure la valeur d'un médecin à sa capacité à maintenir en bonne santé la population dont il a la charge, tandis qu'un médecin dont les patients malades se multiplient acquiert bien vite une mauvaise réputation. De fait, les médecins tiennent tous des dossiers sur leurs patients, y consignent leur historique médical, les diverses maladies les ayant frappés, des renseignements sur leur caractère, les soins qui marchent le mieux sur eux, etc. Ces dossiers permettent d'émettre des diagnostics plus sûrs et plus rapides, limitent les erreurs médicales et font sentir aux patients que leur santé est une préoccupation majeure du praticien.

Il existe également des médecins itinérants, hommes dévoués envers les autres, qui parcourent les petits villages reculés afin d'apporter soins et réconfort là où aucun autre praticien n'exerce. Il s'agit d'un mode de vie difficile et dangereux mais certains pratiquent la médecine non pour la gloire, l'argent ou la position sociale mais bel et bien par vocation et altruisme. Ce genre de praticien itinérant parcourt les campagnes, s'arrêtant dans un village le temps d'examiner et de soigner tous ses habitants avant de reprendre la route. Les villageois, même les plus pauvres, sont toujours prêts à offrir gîte et couvert à un médecin itinérant, ou à le payer de quelques pièces.

Cette vie de vagabond ne va pas sans présenter de nombreux risques. Sillonnant de vastes étendues souvent désertes avec une charrette contenant leurs instruments et pharmacopée, les médecins errants peuvent devenir la proie de bêtes sauvages, de bandits ou même d'autres créatures plus sombres. Nombreux sont ceux qui pratiquent ainsi les arts martiaux ou se font accompagner d'un *da xia* à l'éthique élevée afin de pouvoir se défendre contre les multiples dangers du Zhongguo.



Kuan Hong-si

Jadis médecin réputé établi à Handan, Kuan Hong-si a abandonné son ancienne vie après la mort de son épouse bien-aimée. N'ayant pu la sauver d'une épidémie, le malheureux réalisa la vacuité de sa vie de notable et décida de changer tout cela en devenant un médecin errant. Prenant sa fille Mei Shi avec lui, il partit sur les routes du Zhongguo afin d'aider les plus démunis.

Hong-si vit comme un vagabond depuis presque dix ans déjà. La petite Mei Shi est désormais presque un adulte et le médecin s'en veut de lui avoir imposé cette vie. Il souhaite désormais la marier à un bon parti afin qu'elle puisse enfin mener l'existence confortable qu'elle mérite. Mais la jeune fille, infirmière expérimentée, ne veut pas abandonner son vieux père et éconduit tous les prétendants que celui-ci lui présente.

Bien qu'agé de plus de cinquante ans, Hong-si est encore un homme en pleine force de l'âge, suivant une stricte hygiène de vie. Bien qu'il ne porte pas d'arme, sa connaissance de l'anatomie en fait un boxeur plus qu'émérité, expert en luxation et déboîtement de membres. Il pense avoir encore de nombreuses années devant lui pour exercer son art, et il compte bien les mettre à profit pour venir en aide aux gens du peuple tant que le Ciel lui prêtera vie.

Renommée : 31

Bien que les médecins soient habilités à fabriquer eux-mêmes les médicaments qu'ils prescrivent, il existe de nombreux boutiquiers, apothicaires, herboristes et pharmaciens dûment diplômés qui vendent ingrédients et médicaments. Si un médecin et un pharmacien s'entendent à partager la tâche, le praticien délivre une ordonnance à son patient, que celui-ci ira porter chez le pharmacien associé pour obtenir les médicaments prescrits. Ce genre de collaboration est souvent familiale, le pharmacien pouvant être le frère ou un cousin du médecin.

Bien que certaines universités forment également au métier de pharmacien, il n'existe guère de réglementation sur le sujet et presque n'importe qui peut ouvrir une telle boutique... Ce type d'échoppe médicale possède en arrière-boutique une pièce faisant office de laboratoire, meublée d'un vaste plan de travail, de nombreux instruments (bols, marmites, couteaux, broyeurs, etc.) et d'étagères supportant d'innombrables bocaux contenant plantes, poudres, minéraux divers et médicaments tous prêts.

Les divers éléments de la pharmacopée sont décrits dans de nombreux ouvrages médicaux et herbières, exposant en détail les vertus curatives, préventives ou empoisonnantes des plantes, animaux et minéraux. Tout pharmacien digne de ce nom en possède plusieurs, classés dans son laboratoire afin de les avoir à portée de main.

Dans les campagnes et villages reculés, là où aucun médecin ou pharmacien ne souhaite s'exiler, le rôle de guérisseur et d'herboriste est tenu par un rebouteux, possédant quelques connaissances, souvent empiriques, en la matière. Ce rôle se transmet au sein de certaines lignées, et s'accompagne fréquemment d'une charge de chamane ou d'intermédiaire avec les esprits, la limite devenant alors floue entre science et croyance, médecine et magie.

Le travail

Bien qu'une grande majorité des habitants des Royaumes combattants travaillent la terre, il existe d'innombrables autres activités à exercer pour qui souhaite gagner honnêtement sa vie.

L'agriculture

Dans les diverses provinces du Zhongguo, la place accordée aux champs est particulièrement importante : l'agriculture est primordiale dans l'économie des Royaumes, car elle permet d'assurer la subsistance de tous leurs habitants et donne une mesure bien réelle de leur puissance.

De nombreux paysans sont propriétaires des terres qu'ils cultivent et leur production agricole leur permet de vivre et de payer leurs impôts, presque toujours en nature. C'est un mode de vie dur, exigeant un travail constant de l'aube au crépuscule, uniquement interrompu par le déjeuner qu'apportent les femmes en milieu de journée. Les semailles effectuées au printemps sont entretenues et irriguées pendant l'été et récoltées dès l'automne. L'hiver est la morte-saison agricole, durant laquelle les paysans vont vendre leurs surplus ou constituer leurs réserves. D'autres occupations annexes permettent de varier les sources de revenus : élevage, apiculture, entretien de vergers et potagers, petit artisanat, etc.

Il existe également des propriétaires terriens, possédant de vastes champs sur lesquels ils installent métayers et ouvriers agricoles, salariés chargés de travailler la terre pour eux. Bien que cette vie soit moins sujette aux aléas du climat et des récoltes que celle de paysan propriétaire, l'objectif pour la majorité des travailleurs agricoles est d'acquiescer un jour leurs propres terres.



Le travail de la terre est une activité particulièrement estimée et les Royaumes mettent en oeuvre de nombreuses mesures afin d'en améliorer les performances.

Durant plusieurs siècles, de nombreux grands travaux ont permis la création d'un réseau d'irrigation particulièrement efficace pour lutter contre les sécheresses estivales. Ainsi par exemple, le Qin a presque doublé sa capacité de production agricole depuis la construction du canal qui irrigue le nord de la vallée de la rivière Wei.

D'importants travaux de déboisement et d'assèchement permettent également d'étendre considérablement la surface cultivable et de produire ainsi suffisamment pour nourrir une population en constante augmentation malgré les guerres toujours plus nombreuses, toujours plus meurtrières.

Les fonderies de fer produisent en continu d'importantes quantités de socs de charrue et de hoes, permettant aux paysans de ne jamais manquer des outils nécessaires à leur travail quotidien. D'autres outils de métal sont également produits sans relâche afin d'aider aux travaux d'irrigation et de déboisement, assurant un développement permanent de l'agriculture et un renforcement conséquent des Royaumes menant une politique efficace en ce sens.

Des fonctionnaires et érudits ont par le passé écrit divers ouvrages agronomiques dont les recommandations sont scrupuleusement appliquées dès lors que leur efficacité a été éprouvée : utilisation d'engrais variés et de pesticides, culture alternée, mise en jachère, etc.

Les mines

Travail de forçat particulièrement ingrat et dangereux, le métier de mineur est généralement réservé aux bagnards, mais certains paysans ou artisans ruinés espèrent encore trouver fortune ou faire carrière dans cette activité ô combien risquée.

Le sol du *Zhongguo* est riche en minerais en tout genre : or, argent, jade, charbon, cinabre, étain, cuivre, fer abondent et de nombreux territoires sont constellés de mines, de carrières à ciel ouvert et de veines à exploiter. Bien souvent propriétés des Royaumes, ces gisements sont alors administrés par des négociants se mettant au service de l'état pour une gestion des plus efficaces des richesses naturelles du sol.

Sur les chantiers, d'innombrables mineurs vont et viennent dans les galeries, extrayant le minerai et le transportant à l'extérieur dans des paniers en osier, sous l'œil vigilant des contremaîtres. Les accidents sont fréquents : éboulements, effondrements de galerie, asphyxie prennent chaque jour des dizaines de vies.

Dans de nombreux villages, il existe des mines clandestines, non déclarées à l'état. Les villageois les exploitent en secret, parfois pour leur compte mais le plus souvent pour celui des chefs de clans dirigeant la région. Ces exploitations sont cachées aux autorités locales, ou de substantiels pots-de-vin leur sont versés afin qu'elles ferment les yeux.

Les fonderies

Le minerai extrait du sol, et spécialement le fer et les métaux, est ensuite acheminé vers les fonderies pour y être travaillé et transformé en outils ou armes.

Les fonderies sont d'immenses complexes industriels emplis de chaudrons, de moules et de rigoles dans lesquelles s'écoule le métal en fusion, résonnant du fracas des marteaux battant le fer, des cris des contremaîtres et du sifflement de l'acier que l'on trempe dans l'eau, et employant des ingénieurs métallurgistes, de nombreux artisans et chaudronniers, ainsi que d'innombrables ouvriers. Gérées par l'état, elles produisent d'immenses quantités d'outils agricoles, d'armes et d'équipements divers assurant le bon fonctionnement du Royaume à des niveaux divers (agriculture, armée, grands travaux, etc.).

Les conditions de travail en ces lieux sont particulièrement difficiles : la chaleur, le bruit, les cadences à tenir, les risques divers ne sont hélas guère compensés par une paie le plus souvent minime. Les ouvriers employés en fonderies sont généralement des gens ayant besoin de se faire oublier, criminels recherchés ou fonctionnaires en disgrâce. Les candidats à un tel emploi n'étant pas légion, les contremaîtres ne posent aucune question aux personnes qu'ils embauchent, l'essentiel étant qu'il y ait suffisamment de travailleurs pour faire tourner les fours à plein rendement.

Les chantiers

L'homme motivé et prêt à travailler dur est assuré de trouver un emploi presque partout dans les Royaumes combattants.

Les nombreux chantiers publics sont toujours à la recherche de main d'œuvre fraîche, que ce soit pour la construction d'un canal, dans les arsenaux côtiers, sur le site de construction d'un palais ou d'un temple, etc. Ces chantiers embauchent de nombreux travailleurs pour des durées variables, qui peuvent aller de quelques jours à plusieurs mois. Dans les cas d'ouvrages de longue durée, des baraquements sommaires sont construits pour héberger les employés.

Bien que la paie soit modeste voire misérable pour ces ouvriers itinérants, il existe une certaine solidarité entre eux, un esprit de corps qui permet aux vagabonds de se sentir appartenir à un groupe, même si ce n'est que pour quelques jours. Les chantiers sont ainsi des lieux de rencontre, permettant d'entendre des nouvelles issues des sept Royaumes entiers et de côtoyer des gens venus de tous horizons.



L'artisanat

Charpentiers, forgerons, menuisiers, tisserands, maçons, porteurs d'eau, potiers... Les artisans sont partout dans les sept Royaumes, apportant leur savoir-faire indispensable à tous les niveaux de la société.

De l'artisan ambulant qui chemine de chantier en chantier en transportant ses outils dans une carriole au propriétaire d'un vaste atelier employant de nombreux ouvriers et apprentis, ces travailleurs oeuvrent partout où leur talent est nécessaire, employés aussi bien par des particuliers que par l'état lors de grands travaux et d'importants chantiers.

Organisés en guildes locales (bien souvent limitées au cadre d'une ville ou d'un district), les artisans se regroupent par corps de métier. Servant d'autorité régissant les lois de la profession, réglant les conflits entre ateliers et assurant une entraide pécuniaire minimale, ces guildes permettent aux artisans d'exercer une influence réelle auprès des fonctionnaires régionaux, afin de faire baisser les taxes ou d'obtenir certains marchés. Pots-de-vin et services divers permettent généralement de s'assurer la coopération de gouverneurs et magistrats, qui savent avoir tout intérêt à œuvrer avec ces corporations plutôt que contre elles...

Entrer en apprentissage auprès d'un artisan reconnu est le meilleur moyen de se former à son métier. Le patron loge et nourrit son apprenti, qui en échange travaille dans son atelier et sert sa famille. Une période d'apprentissage dure en général trois ans, au bout desquels l'apprenti peut s'émanciper et s'installer à son compte.

Le commerce

Du colporteur arpentant villages et campagnes pour écouler ses bibelots au riche négociant travaillant avec les plus hautes sphères des Royaumes, les marchands sont partout, profession en pleine essor depuis plusieurs décennies et constituant bien souvent une élite financière dont sont issus de plus en plus de fonctionnaires et de lettrés.

Organisés en guildes à la façon des artisans, les marchands font valoir leurs intérêts de la même manière, exerçant un lobbying sur les tenants du pouvoir pour favoriser leur activité. La richesse des plus fortunés leur permet même d'acheter gouverneurs et conseillers, quand ces derniers ne sont tout simplement pas des membres de la famille ayant accédé à de hauts postes après avoir suivi de fort coûteuses études...

La grande majorité des marchands voyage beaucoup, que ce soit pour aller vendre diverses marchandises, s'en procurer ou tout simplement nouer des contacts commerciaux. Profitant des routes et voies fluviales, les marchands qui se risquent ainsi sur les chemins ne sont pas à l'abri de se faire détrousser par les nombreux brigands qui n'attendent que de telles occa-

sions. Les commerçants avisés louent des gardes du corps ou font appel à des sociétés d'escorte pour protéger leurs biens – et leur vie.

Dans les villes, l'animation incessante est due pour une grande part aux marchands, dont les échoppes égaient les rues et les marchés, offrant aux yeux des badauds le spectacle d'innombrables marchandises à vendre pour qui sait y mettre le prix. Dans les campagnes, les diverses foires font se déplacer une abondante population qui ne demande qu'à dépenser quelques pièces dans les nombreux articles que lui proposent commerçants et camelots qui tiennent comptoir en ces occasions.

Unités de mesure dans la Chine antique

Il s'agit des unités de mesure utilisées par le Qin et qui seront étendues à tout l'Empire après l'unification. Dans un souci de simplicité et de confort ludique, nous nous limiterons à ces unités de mesure, bien que chaque Royaume, voire parfois même chaque région, ait les siennes propres.

Longueurs

- 1 chi (pied) = 32 centimètres
- 1 cun (pouce) = 3,2 centimètres
- 1 zhang (toise) = 3,2 mètres
- 1 bu = 1/2 toise (1,6 mètre)
- 1 li = 576 mètres
- 1 lieue = 5,76 kilomètres

Volumes

- 1 sheng = 1 litre
- 1 dou (boisseau) = 10 litres
- 1 dan = 100 litres

Poids

- 1 liang (once) = 38 grammes
- 1 jin (livre) = 597 grammes
- 1 dan = 72 kilogrammes

Surfaces

- Utilisation du bu carré et du chi carré
- 1 mu = 60 zhang carrés (un quinzième d'hectare)
- 1 qing = 100 mu (6,15 hectares)



Les loisirs

Bien que la vie soit dure et dangereuse dans le *Zhongguo*, nombreuses sont les occasions de se divertir et le jeu occupe une place primordiale tandis que diverses festivités parsèment l'année.

Les jeux nobles

Pratiqués en majorité par les lettrés, les échecs *xianqi* ou le go sont des jeux de stratégie demandant de la part de leurs pratiquants réflexion et sens de l'anticipation.

Le go se joue sur un plateau traversé horizontalement et verticalement par dix neuf lignes formant ainsi trois cent soixante et une intersections. Le but du jeu est de créer des territoires en posant des pierres – noires ou blanches – sur ces intersections et de prendre les territoires de son adversaire. Ainsi l'objectif n'est pas de tuer l'opposant mais de construire l'espace le plus vaste possible pour y faire vivre ses pierres. Pour les érudits, une partie de go est une reproduction de la création de l'univers issu du Tao. Le go est ainsi considéré comme le jeu des dieux, celui que l'Empereur de Jade pratique avec ses Ministres à la Cour céleste.

Les grands joueurs de go sont particulièrement estimés et certains vivent de leur talent, se faisant inviter dans les diverses cours royales, apprenant les règles du jeu aux puissants et participant à des tournois récompensés.

Paradoxalement, le go est également très populaire parmi le peuple. La simplicité des règles de base et du matériel en font le jeu idéal pour les membres des couches modestes, qui s'y adonnent durant leur pause déjeuner ou le soir à l'auberge locale.

Les échecs *xianqi* sont basés sur une forme plus belliqueuse de la stratégie. Le but ici est de prendre le roi adverse. L'échiquier est divisé en deux camps et traversé en son milieu par une rivière. Dans chaque camp, il y a un château dans lequel se trouvent le roi et ses ordonnances. À l'aide de leurs diverses pièces aux mouvements spécifiques (ministres, chars, soldats ou cavaliers), les joueurs doivent défaire l'armée adverse et capturer son roi. Le jeu oblige à tenir compte du terrain et des capacités des pièces en jeu pour progresser et vaincre l'adversaire – ainsi par exemple, certaines pièces ne peuvent traverser la rivière et ne servent dès lors qu'à la défense de son camp.

Le jeu d'échecs est particulièrement prisé par les militaires, qui y voient un moyen d'affiner leur esprit tactique et de perfectionner leur sens de la stratégie.

Tant sur le go que sur les échecs, divers traités ont été écrits, en présentant les règles, les subtilités et les stratégies les plus avancées. De nombreuses légendes courent également sur de mythiques joueurs devenus immortels après avoir battu les dieux au go aux échecs.

Chin Do-sai

Issu d'une famille de lettrés, Chin Do-sai ne découvrit la richesse du go qu'à l'adolescence. Très vite, ce jeu devint pour lui une passion et ses études à Linzi en pâtirent cruellement. Ses échecs répétés aux examens poussèrent son père à lui couper les vivres.

Ne sachant pas comment gagner sa vie, Do-sai proposa à divers notables de leur donner des cours de go. Particulièrement doué, le jeune homme s'était en effet taillé une excellente réputation dans la capitale du Qi. Ces cours lui permirent de vivre modestement et de participer à divers tournois, qu'il gagna presque tous. Son prestige s'accrut en conséquence et bientôt, ses services furent réclamés un peu partout. Commença alors pour lui une vie faite de luxe et de gloire au sein des palais de riches et puissants fonctionnaires adeptes du go. Il ne se laissa cependant jamais détourner de la voie qu'il s'était fixée : devenir le meilleur joueur de go de tout le *Zhongguo*.

Désormais âgé de plus de soixante ans et devenu une légende, Do-sai vit retiré dans une modeste cité du Yan. Il y reçoit les nombreuses personnes souhaitant jouer avec lui mais il n'a toujours pas formé de disciples, attendant de tomber sur la perle rare, celui dans les yeux duquel il verra briller la passion absolue du go.

Jeux de hasard et d'argent

Plus répandus au sein de la population, les jeux de hasard permettent aux travailleurs harassés de se détendre sans trop réfléchir, après une dure journée de labeur.

Les jeux de dés sont pratiqués avec des dés en bois ou en os, sur les faces desquels peuvent être gravés des chiffres ou peintes de simples couleurs. On peut parier sur le résultat ou sur la couleur qui sortira, ou encore essayer d'obtenir certaines combinaisons.

Les osselets, les dominos ou le jeu des plaquettes, ainsi que de nombreux jeux d'adresse, sont les amusements du genre les plus courants. On s'y adonne à toute heure quand le travail le permet, sur les marchés ou durant les fêtes, à l'auberge ou sur la place du village.



Les problèmes commencent dès lors que l'argent est impliqué dans ces jeux. Certains sont gagnés par une fièvre véritable du jeu et ne s'arrêtent que lorsqu'ils ont tout perdu. Plus d'un ouvrier ou paysan s'est ainsi retrouvé ruiné, perdant jusqu'à ses vêtements et devant vendre sa femme ou sa fille à une maison de passe pour s'acquitter de ses dettes !

Des maisons de jeu illégales fleurissent dans la plupart des grandes villes, généralement dans les quartiers de plaisir, parfois à l'intérieur même des bordels. Elles sont tenues par une pègre particulièrement consciencieuse quant au recouvrement des sommes perdues par les clients...

Les jouets

L'enfance est le seul âge durant lequel filles et garçons peuvent jouer en toute insouciance. De nombreux jouets, des plus frustes aux plus élaborés, permettent toutes sortes de jeux.

Pour les garçonnets, toupies et ballons sont les jouets les plus courants, et les parents tendent à faire pratiquer à leurs fils des activités physiques afin de les rendre robustes et forts. Jouer à la guerre avec des armes factices ou en utilisant des figurines de soldats en bois ou en terre cuite a également la faveur des enfants, qui se voient déjà en grands généraux ou valeureux héros de leur Royaume.

Les filles s'amuse habituellement avec des poupées, de la grossière figurine en chiffon à la délicate marionnette de bois habillée de beau tissu. Elles se familiarisent ainsi avec leur futur rôle de mères. Peu d'activités physiques leur sont offertes, à l'exception du saut à la corde ou d'une forme taoïste de la marelle.

Fêtes et festivals

Le peuple attend toujours avec une grande impatience les fêtes qui rythment le calendrier, occasions rares de réjouissances en tous genres.

La plus importante de ces fêtes est le Nouvel An, que l'on célèbre du premier au quinzième jour du premier mois. C'est la fête du renouveau, le retour du printemps et les gens se réunissent en famille et s'offrent divers cadeaux à cette occasion. La maison familiale est nettoyée de fond en comble et toutes les affaires en cours sont réglées.

La nuit précédant le premier jour de la nouvelle année, toute la famille s'enferme et joue à divers jeux jusqu'au petit matin. Dès le lever du soleil, la porte est ouverte en grand afin que les souffles fastes du Nouvel An entrent dans la demeure et bénissent ses occupants. Des défilés et spectacles de rue sont organisés un peu partout afin d'apporter gaieté et insouciance pour la nouvelle année. Des offrandes sont faites aux

dieux afin d'attirer leur bénédiction, et même les Rois font des sacrifices en l'honneur du renouveau et des divinités.

La fête de la lumière pure se déroule deux semaines après l'équinoxe de printemps. Elle est l'occasion pour toute la famille de rendre hommage aux ancêtres, en allant entretenir leurs tombes et en faisant des offrandes aux parents décédés. Ce rituel permet de montrer publiquement que même la mort n'est pas un frein à l'unité familiale.

La fête du double-cinq se déroule durant le cinquième jour du cinquième mois. C'est la fête du solstice d'été et de nombreuses offrandes sont faites aux Cinq Venins afin qu'ils protègent le peuple des épidémies estivales. Les dragons sont également à l'honneur, et il leur est demandé d'arroser la Terre d'une pluie bienfaitrice afin d'éviter la sécheresse. C'est d'ailleurs à cette occasion qu'ont lieu les courses de bateaux-dragons sur les fleuves et canaux des Royaumes.

La fête des Morts a lieu le quinzième jour du septième mois. Durant cette période, les portes des Enfers sont ouvertes et les ancêtres sans descendance reviennent chez les vivants, au risque de devenir de malveillants fantômes. Pour les apaiser, de nombreuses offrandes leur sont faites, sous forme d'objets, d'argent ou encore de distractions diverses (occasion de donner de nombreux spectacles dont les vivants profitent aussi). Les taoïstes officient et pratiquent divers rituels afin d'obliger ces revenants à se repentir sous peine de retourner aux Enfers.

La fête de l'automne, particulièrement populaire dans les campagnes, intervient durant la pleine lune du huitième mois. C'est la fête de la moisson et de la lune, de l'équinoxe d'automne et de l'immortalité, une occasion de se réjouir pour marquer la fin de l'année agricole et le début de la morte-saison. On y donne de grands banquets permettant de se régaler des produits de la terre et de rendre ainsi hommage à la nature.

Il existe un grand nombre d'autres fêtes de tradition locale, selon les Royaumes ou même selon les régions. Données en l'honneur d'un héros du pays, d'une divinité régionale ou d'un événement du folklore, elles ne sont observées que dans leur contrée d'origine.

Toutes ces fêtes donnent lieu à de grandes réjouissances. Les gens y sont plus joyeux, des jours fériés permettent de se reposer et de profiter des spectacles et banquets qui parfois se poursuivent jusque très tard dans la nuit. Les villes se parent de décorations chatoyantes, les échoppes mettent en évidence leurs plus beaux articles et les rues bruisent des rires d'un peuple qui profite de la moindre occasion pour oublier les tracasseries du monde.



Les arts

Essentiellement religieux durant les temps anciens, les arts se sont développés pour devenir un moyen d'expression et de distraction à part entière, même si l'artisanat reste encore le mode de création privilégié au sein des différents Royaumes.

Écriture et calligraphie

L'écriture idéographique est l'héritière directe des pictogrammes utilisés par les prêtres des premières dynasties, eux-mêmes dérivés des symboles divinatoires apparaissant sur les os et carapaces de tortue jetés au feu lors des rituels antiques. Et si presque chaque pays, voire chaque province du *Zhongguo*, possède sa propre langue parlée, l'écriture est restée un langage commun pouvant être lu par tous. En effet, bien que certains idéogrammes connaissent de nombreuses variantes régionales, leur signification reste constante quelque soit le Royaume, ce qui est le gage d'une certaine unité culturelle dont sont exclus les barbares illettrés.

Les livres servent principalement à coucher par écrit les connaissances dans divers domaines, devenant de fait des manuels (de médecine, d'agriculture, d'art de la guerre). Rares sont encore les romans et recueils de contes et légendes, mais les écrits religieux, riches en mythes, font souvent office d'ouvrages de distraction. Les livres sont constitués de lattes de bambous reliées entre elles par de la ficelle et enroulées sous forme de fagot.

La calligraphie est l'art d'utiliser l'écriture à des fins esthétiques. Pratique artistique fort répandue chez les lettrés, elle est le gage d'un raffinement certain, le calligraphe alliant érudition et sens esthétique en une composition dont le sens découle à la fois des idéogrammes tracés et de la façon dont ils sont tracés. Généralement, la calligraphie se pratique sur des planches de bambou mais certains esthètes utilisent des pièces de soie comme support artistique.

La peinture est très liée à la calligraphie, dont elle emprunte les techniques et l'esthétique simple. Encore très artisanale, elle sert surtout à la décoration de temples, demeures et mausolées et figure principalement des hommes ou des animaux, et peu de paysages ou de décors. La peinture permet également de colorer les statues *mingqi* ou de décorer joliment poterie et vaisselle.

La peinture se pratique sur des supports variés comme le bois, la terre cuite ou la soie, et utilise une importante gamme de pigments.

Le travail du bronze

Sans doute la forme d'art la plus importante, le travail du bronze est à la base de nombreuses œuvres raffinées, à l'intérêt tout aussi historique qu'esthétique.

La partie la plus importante de l'art du bronze consiste à fabriquer des moules qui serviront à donner forme aux œuvres à partir du bronze en fusion. Ces moules arborent de délicates décorations, ornements et fresques élaborées qui renforcent la beauté de l'œuvre en devenant.

Le travail du bronze est ainsi à l'origine de certaines des plus belles œuvres d'art du *Zhongguo*, qu'il s'agisse de statues, de vases tripodes, de calices, de brûle-cens *boshanlu* ou encore de lourdes cloches.

Sculpture et céramique

La sculpture se pratique surtout à partir de terre cuite et a un but plus religieux que décoratif. Ainsi, elle sert principalement à façonner les *mingqi*, ces petites statuettes accompagnant les défunts pour les servir dans le royaume des morts. Quelques avant-gardistes commencent cependant à tester des techniques de sculpture sur du bois ou de la pierre, dans un motif purement esthétique.

La céramique est l'art de la poterie à partir de terre cuite (argile ou grès), déjà souvent recouverte de glaçage et ornée de motifs. C'est à ce niveau que s'exprime toute la créativité et le sens artistique de certains artisans, les divers objets modelés pouvant arborer des formes gracieuses ou innovantes sans rapport direct avec leur utilité réelle. De tels objets sont fort recherchés et un potier réputé pour la beauté de ses pièces verra son carnet de commande se remplir rapidement et abondamment.

La joaillerie

Matériaux nobles et pierres précieuses permettent de décorer de nombreux objets, accroissant ainsi leur propre valeur esthétique. Pommeaux d'épées, épingles à cheveux et agrafes à vêtements rehaussés de jade, d'or ou de joyaux prennent une valeur nouvelle et passent ainsi du rang d'ustensiles du quotidien à celui d'œuvres d'art à part entière.

Les *bi* de jade, disques plats figurant le Ciel, sont parmi les objets les plus demandés en matière de joaillerie. Généralement taillés dans le jade, ils sont décorés de pierres précieuses ou de poussière d'or et d'argent pour en accroître la portée symbolique et religieuse.





Le théâtre

Le théâtre puise ses origines dans les représentations ritualisées auxquelles s'adonnaient les prêtres de jadis pour expliquer les divers mythes.

Aujourd'hui, le théâtre met toujours en scène des légendes populaires et des histoires de grands héros d'autrefois. Les pièces comportent beaucoup de musique et de chants, devenant parfois presque des opéras. Les combats simulés sur scène sont également plus que fréquents, ce qui demande aux acteurs une solide condition physique et des compétences martiales certaines.

Le théâtre reste un art essentiellement populaire, auquel s'adonnent des saltimbanques allant de ville en ville pour se produire et donnant leurs plus belles représentations à l'occasion de fêtes et célébrations. Certaines troupes sont parfois patronnées par un notable ou un homme fortuné, qui espère voir ce mécénat se traduire par un accroissement de sa réputation et de son prestige social.

Les habitations

Principes architecturaux et géomancie

Les fondements même de l'architecture du *Zhongguo* prennent leurs racines dans les anciennes croyances cosmologiques.

Ainsi, la Terre y étant représentée comme carrée et les constructions humaines se devant d'être la représentation de ce macrocosme universel, l'espace est imaginé sous forme de carrés emboîtés, série de mondes clos allant de la ville à la maison particulière, assurant un cadre au système social en mettant en perspective les liens entretenus par le Roi (celui qui régit l'architecture) avec l'univers.

Grande est l'importance de la géomancie dans la science architecturale, au point que pas un bâtiment ne peut se construire avant que les géomanciens aient déterminé, suivant les règles du *fengshui*, si la configuration du terrain, la nature du sol, le placement des arbres, roches et plans d'eau sont fastes et favorables à l'implantation d'un édifice. En effet, l'univers étant parcouru de flux d'énergie censés assurer santé et prospérité, les édifices et agglomérations doivent être façonnés en vue de capter au mieux cette manne cosmique.

Les règles de base de la science du *fengshui* comprennent entre autres la nécessité de bâtir selon un axe principal Nord-Sud afin d'assurer le passage des flux d'énergie, une symétrie reproduisant la nature duale de l'univers selon le Yin et le Yang, et le respect des rythmes cycliques de la nature afin d'intégrer harmonieusement les constructions au sein de l'environnement.

Villes et villages

Le lieu d'implantation d'une ville dépend d'un grand nombre de considérations aussi bien pratiques (présence de voies de communication, d'un point d'eau) que stratégiques (position aisée à défendre) mais aussi culturelles (valeur mythologique ou historique du site) et mystiques (emplacement décrété faste par les géomanciens).

La très grande majorité des villes des sept Royaumes présente la même organisation, héritée directement de la conception des cités-palais du temps jadis.

Construite selon un axe Nord-Sud, la ville est ceinte d'un rempart en pierre ou en terre damée, percé de quatre entrées faisant face aux points cardinaux. Les larges avenues, parfois pavées aux abords des bâtiments officiels, qui la strient et se croisent perpendiculairement servent de voies de circulation et permettent de délimiter les quartiers, d'organisation plus chaoti-

que, véritables entrelacs de ruelles en terre battue et de bâtiments que l'on n'arrive le plus souvent pas à distinguer les uns des autres.

Ces quartiers regroupent les habitants par corps de métier ou activités et sont eux-mêmes fréquemment entourés d'un mur dont les portes sont closes la nuit. Les administrations, bâtiments officiels et demeures des fonctionnaires se trouvent dans un quartier dédié, situé en général au centre de la ville. Les palais habités par les personnages importants (magistrats, gouverneurs et même Rois) se situent quant à eux à l'extrême nord de la cité et peuvent presque être considérés comme de petites villes à part entière.

Diverses places sont situées çà et là, à la jonction des principales artères, et peuvent contenir de vastes marchés ou festivals. Certaines villes consacrent un quartier spécial à ces manifestations populaires.

Parcs et jardins entretenus sont nombreux, en particulier au centre, car ils permettent d'ajouter une touche naturelle à un ensemble urbain bien souvent étouffant.

En effet, les villes, particulièrement les plus importantes comme Handan ou Linzi, jouissent d'une activité quasi permanente. Les marchands interpellent les chalandes depuis la devanture de leurs boutiques, des devins proposent leurs services contre quelques pièces, philosophes et érudits débattent à la terrasse des auberges, conteurs et artistes ambulants se produisent devant un public en mal de distraction et les rues et ruelles sont constamment encombrées d'animaux portant des marchandises, de palanquins traversant les quartiers, de chevaux ou mulets déambulant nonchalamment, de soldats accomplissant leur ronde... A tous les bruits générés par ces activités s'ajoute celui produit par les divers ateliers, martèlement du métal ou sciage du bois, et cette cacophonie fait de la ville un lieu certes étrangement attirant et vivant, mais aussi particulièrement épuisant.

Seule la nuit offre un peu de répit aux sens, bien que les quartiers des plaisirs et les auberges soient encore fréquentés jusqu'à premières heures de la matinée, et que certains artisans travaillent jusque très tard dans la nuit...

Les villes de taille moyenne abritent de quelques milliers à plusieurs dizaines de milliers d'habitants tandis que les cités importantes comme les capitales des Royaumes peuvent avoir une population dépassant la centaine de milliers d'habitants. Linzi, qui passe pour la ville la plus peuplée du *Zhongguo*, abriterait ainsi plus de trois cent mille individus !

Les villages sont situés à des emplacements proches d'une richesse naturelle, richesse qui assure en général la subsistance des villageois. Ce peut être un lac, une forêt, ou tout simplement des champs fertiles. Les villages ont ainsi une vie essentiellement agricole et sont principalement peuplés de paysans et d'artisans.

Bâti de façon moins formalisée que les villes, le village est organisé autour d'une vaste place qui sert autant au marché qu'aux éventuels débats entre villageois ou allocutions de personnages officiels. Les diver-





ses maisons ou fermes sont construites autour, de façon plus ou moins anarchique, sans plan architectural précis, ce qui donne au village une allure brouillonne et éparpillée. Les limites de la commune sont marquées par un mur en terre damée, ayant plus vocation de délimitation que de défense.

Les habitants travaillant toute la journée aux champs, à la pêche ou dans la forêt, l'activité des villages n'est en rien comparable à celle des villes. Il n'y a qu'à quelques occasions dans l'année (Nouvel An, fête du dieu du Sol local, festival populaire) qu'ils s'animent et permettent à leurs habitants de se distraire, oubliant pour quelques jours les rigueurs de la vie campagnarde...

Les villages sont généralement peuplés de quelques centaines d'individus mais les bourgs les plus importants peuvent abriter jusqu'à deux mille habitants.

Maisons et appartements

De forme carrée, les maisons sont conçues de façon à préserver l'intimité de leurs occupants.

Bâties de plein pied en pierre ou en terre et soutenues par des poutres et des colonnes de bois, elles sont recouvertes d'un toit de chaume à la campagne et de tuiles dans les villes. Pentu, ce toit est débordant afin de faciliter l'écoulement des eaux durant les saisons pluvieuses et de protéger du soleil durant les canicules. Le sol est en terre battue, fréquemment recouvert de nattes tressées ou tapis de paille. Les riches demeures possèdent du parquet ou des dalles de marbres.

Dans le Royaume du Chu, certaines maisons sont entièrement faites de bois et de bambou, et perchées sur pilotis.

La taille d'une maison dépend de son nombre d'occupants. La pièce sur laquelle débouche directement

l'entrée est un salon servant à recevoir les visiteurs. Seuls les intimes sont invités à pénétrer plus avant dans une demeure. A proximité de cette première pièce se trouve un salon, qui peut également faire office de bureau et dans lequel se trouve l'autel des ancêtres. Les pièces plus intimes, comme les chambres, la salle à manger ou les commodités, se trouvent en retrait et protègent leurs occupants du tumulte du monde extérieur. La cuisine est située à l'écart des autres pièces, et elle comporte fourneaux et cheminée abritant la divinité du foyer.

Les fenêtres, de forme carrée elles aussi, peuvent être obturées par des volets en bois afin de se protéger du froid ou des intrusions.

Dans les villes, la place manque souvent pour loger les trop nombreux habitants. Ainsi, certains bâtiments sont composés d'appartements isolés, chacun possédant sa propre porte d'entrée vers l'extérieur. Ces appartements sont de taille fort réduite, ne convenant pas au logement d'une famille. D'une à deux pièces, ils sont en général habités par des étudiants ou des gens de condition modeste, sans enfants.

Manoirs et palais

Les manoirs sont de vastes habitations constituées de quatre bâtiments encerclant une cour centrale.

Le bâtiment d'entrée est celui qui permet de recevoir et loger les visiteurs. Celui du fond est considéré comme le bâtiment noble et il est de fait réservé aux membres importants de la famille, parents et grands-parents, tandis que les enfants vivront dans les bâtiments latéraux. Les domestiques sont logés dans des bâtisses annexes.





Dans ce genre de manoirs, il n'est pas rare que les bâtiments aient plus d'un étage, ce qui est un signe ostentatoire de richesse et de puissance, et que de superbes jardins entretenus soient situés derrière le bâtiment du fond. Les sols sont en bois précieux et les toitures en tuiles colorées. La cour centrale est pavée, parfois de marbre, et souvent ornée d'une fontaine ou d'un bassin.

Ces vastes demeures sont réservées aux riches marchands, aux orgueilleux fonctionnaires et parfois aux nobles déchu, dont elles constituent le seul vestige d'une gloire passée et ternie. Bien qu'on en trouve en ville, les manoirs sont le plus souvent construits en dehors des remparts des cités et à la campagne : il peut ainsi parfois ne s'agir que de résidences secondaires, habitées durant de brèves périodes de l'année.

Les palais sont des constructions gigantesques, réservés aux Rois et à leur famille. Ceint de puissants remparts, le palais est la reproduction architecturale d'une ville, dont il a bien souvent la taille. Vaste complexe de pavillons reliés entre eux par des chemins ombragés bordant parcs et jardins, il permet de loger non seulement le Roi et sa famille, mais également les innombrables serviteurs, invités, ambassadeurs et concubines qui en font un lieu fourmillant de vie, siège du pouvoir mais aussi lieu de culte, de négociation, de commerce et d'intrigue...

Au sein du palais, les appartements privés du Roi sont protégés par un mur et entourés de vastes jardins. Le gynécée se trouve non loin afin que le souverain ait facilement accès à ses concubines. Gravitant autour du logement royal, on trouve les nombreux pavillons servant à loger les invités prestigieux et à organiser festins et banquets. Enfin, près des murailles du palais se situent les logements des serviteurs et des eunuques, dont le nombre peut atteindre plusieurs centaines ! C'est dans ces bâtiments que sont préparés les repas et lavé le linge des

innombrables occupant du palais. Divers autres pavillons ont de multiples utilités : salle des cartes, lieu de conférence, état-major des armées, bibliothèque royale, aire d'entraînement aux armes, réserves, etc.

Tous ces édifices, et même les résidences des serviteurs, sont luxueux : parquet de bois précieux au sol, poutres et colonnes décorées, toiture imperméable aux rigueurs du temps, etc. Reliés entre eux par d'innombrables chemins dallés, ces pavillons sont bordés de cours intérieures richement ornées et de jardins délivrant mille fragrances et fournissant un cadre idéal pour les rencontres discrètes, aussi bien amoureuses que diplomatiques. Un palais a souvent des allures de labyrinthe, dans lequel on peut aimer se perdre afin de gorger ses sens de dix mille beautés et senteurs.

Meubles et décoration

En ce qui concerne le mobilier des diverses demeures, on trouve des tables principalement dans les pièces de réception et les salles à manger. De forme carrée ou rectangulaire, celles-ci sont basses afin que chacun puisse y prendre place en s'asseyant ou s'agenouillant. Les lits sont constitués de planches de bambou ou de lattes de bois recouvertes d'un matelas de jonc ou de laine. Les couvertures sont en lin ou parfois en coton. Diverses armoires et commodes permettent de ranger accessoires et vêtements, tandis que des étagères de bois supportent livres et objets d'art. Les bureaux sont inclinés, afin de faciliter la lecture et la calligraphie.

L'éclairage est assuré par des bougies ou des lampes à huiles habilement disséminées afin de délivrer le plus de lumière possible, principalement dans les pièces de vie (bureau, salons, etc.).



Le chauffage se fait par des braseros disposés dans toutes les pièces, ou des baquets de bronze contenant des braises. Les cheminées servent plus à la cuisson des aliments que comme sources de chaleur mais elles peuvent constituer un bon chauffage d'appoint.

La décoration de la plupart des demeures permet d'honorer la nature. Un certain art floral consiste à enjoliver les pièces de la maison en disposant des bouquets de fleurs coupées, telles le jasmin, des orchidées ou de la pivoine. Esthétique et en accord avec la nature, ce type de décoration permet également de flatter l'odorat des habitants et visiteurs du lieu, et de mettre en valeur poteries et vases.

Mais la décoration peut également consister en l'exposition d'œuvres d'art diverses : céramiques ou bronzes, peintures sur rouleaux de soie, fresques dessinées à même les murs, calligraphies sur bois, etc. Luxueuses tentures et meubles travaillés participent également à la beauté de la demeure, dont les poutres et colonnes peuvent être décorées afin de participer à la beauté ambiante.

Evidemment, seules les familles aisées peuvent ainsi embellir leur intérieur, les gens modestes se contentant d'arrangements floraux peu onéreux et de meubles fonctionnels.

Mais la beauté d'une maison tient également au prix et à la rareté de ses matériaux de construction. Pour les gens du commun, un toit en chaume et un sol en terre battue recouvert de paille suffit.

Voyager au sein des Royaumes

Vaste est le territoire du *Zhongguo* et sur ses routes, on peut croiser au hasard des voyages des commerçants faisant escorter leurs marchandises par de fiers guerriers, des patrouilles de soldats décourageant les brigands, des pèlerins se rendant à l'un des Pics sacrés ou encore de simples promeneurs visitant diverses régions.

Routes et rivières

Les sept Royaumes sont veinés de nombreuses routes, reliant les villes les unes aux autres et théâtres d'une intense animation.

Généralement bien entretenues, les plus importantes de ces voies sont en terre battue, suffisamment larges pour laisser passer deux attelages côte à côte et bordées d'arbres permettant de jeter un peu d'ombre lors des étés caniculaires.

Les rivières, canaux ou précipices sont enjambés par des ponts voûtés, construits en pierre et en bois et parfois suspendus par des cordes ou des chaînes en montagne.

Intense est l'animation de ces routes, tant voyager même sur de courtes distances semble naturel au peuple : les paysans vont vendre leur récolte au marché du bourg local, les artisans se rendent à une réunion de leur guilde dans la cité la plus proche, les colporteurs vont de village en village afin de proposer aussi bien des colifichets que des nouvelles du monde extérieur, les *wu xia* cheminent, vendant leur art à qui peut les rémunérer, etc. De nombreux voyageurs se déplacent en groupe, autant pour décourager d'éventuels brigands que pour profiter de la conversation de leurs compagnons de route. Les artistes itinérants n'hésitent pas à se donner en spectacle afin de gagner quelques pièces, de nombreux pèlerins font route ensemble vers les lieux sacrés où vivent les immortels et les dieux et les fonctionnaires se font escorter par de nombreux serviteurs lors de leurs déplacements officiels. Les axes reliant d'importantes villes ou sites sont ainsi en permanence sillonnés d'innombrables voyageurs de toutes les couches sociales, assurant une activité bouillonnante et des opportunités de rencontres diverses et toujours intéressantes.

Les campagnes situées à l'écart des grands axes sont moins bien loties. De simples chemins de terre, souvent boueux et mal entretenus, relient les villages et hameaux perdus. Tracés au fil du temps par l'habitude, ils peuvent devenir impraticables à cause des intempéries, isolant encore plus la population de ces bourgades...

Les fleuves et rivières étaient jadis des obstacles naturels qui furent bien vite transformés en atouts, permettant de développer un formidable réseau de transport et de communication.

Le Fleuve jaune au nord, le Fleuve bleu au sud et les multiples autres cours d'eau moins importants comme les rivières Huai ou Wei permettent d'acheminer marchandises et voyageurs, plus vite et plus sûrement que par les routes.

Les nombreux canaux, construits à l'origine à fin d'irrigation, ont considérablement étendu ce réseau, permettant de relier des régions normalement fort éloignées et difficilement joignables autrement.

Comme les routes, les voies d'eau sont très animées, parcourues par de nombreuses jonques transportant voyageurs et marchandises. Plus reposant que le transport terrestre, souvent moins dangereux, et permettant de profiter du paysage, le voyage fluvial est très prisé. Dans chaque bourg traversé par un cours d'eau, il est possible de louer une barque à un batelier pour un prix relativement modique. Pour les déplacements sur d'importantes distances, il existe quelques lignes régulières gérées par des négociants qui acceptent de prendre des voyageurs au beau milieu de leurs marchandises.

Les longs voyages alternent ainsi souvent entre cheminement par les routes et déplacements sur l'eau.



Moyens de transport

Le mode de déplacement le plus courant pour les habitants des Royaumes combattants est, tout simplement, la marche à pied. Même chargés, les voyageurs vont ainsi par monts et par vaux sur leurs deux jambes. Les objets ou marchandises sont alors transportés dans une palanche équilibrée, dans un harnachement fait de bois et de bambou porté dans le dos ou même dans une sorte de brouette à pousser devant soi. La charrette à bras est également fréquente car elle permet de transporter aisément de fortes charges sans avoir recours à un animal. Un marcheur modestement chargé peut ainsi parcourir de cinquante à soixante-dix *li* par jour.

Mais si les porteurs suffisent ainsi aux besoins locaux, les distances plus importantes imposent le recours aux animaux de bât. Les plus courants sont le bœuf, l'âne et le mulet. Les poids à transporter sont répartis également de chaque côté de la bête mais il est également possible de leur faire tirer charrettes et carrioles. Ces chariots peuvent aussi servir à transporter des personnes, dans un confort relatif permettant de parcourir des distances de cent *li* par jour sans se fatiguer.

Les chevaux ne sont que rarement utilisés en tant que moyens de transport. Seuls les messagers des différents Royaumes ou les coursiers militaires s'en servent, mettant à profit leur vitesse impressionnante pour délivrer leurs messages dans les plus brefs délais.

Sur les fleuves et les canaux, des jonques de toutes tailles servent à transporter voyageurs et marchandises. Voiles et rames permettent de les manœuvrer, et elles sont parfois tirées depuis la berge par des animaux de bât – des bœufs en général. Le transport par voie fluviale permet de parcourir plus de cent vingt *li* par jour selon les conditions de navigation.

Relais et auberges

Tout au long de ces routes, le voyageur peut trouver divers relais ou auberges afin de se restaurer et se reposer.

Le confort et la qualité de l'accueil sont très variables selon les régions traversées mais parfois le choix s'avère fort restreint.

Un relais type est constitué d'une salle commune dans laquelle les voyageurs peuvent prendre leur repas, et de nombreuses chambres collectives meublées de lits sommaires, pour y passer la nuit. Certaines chambres sont plus confortables et réservées à ceux qui peuvent se les offrir, riches marchands ou fonctionnaires influents.

Ces relais sont parfois entourés d'échoppes diverses, qui profitent du passage de nombreux voyageurs pour vendre spécialités locales ou objets d'artisanat. Ce sont ainsi parfois de véritables petits marchés qui éclosent autour des relais les plus fréquentés.

Frontières et postes de douane

Chaque Royaume possède sa propre norme en ce qui concerne la taille de l'essieu des chariots. Les routes, au sein d'un même Royaume, sont ainsi creusées de deux rainures écartées de cette taille et faites pour recevoir les roues des chariots. Lorsqu'une route traverse une frontière, l'écartement des rainures change pour s'adapter à la norme du Royaume voisin. Le propriétaire est ainsi obligé de changer de roues afin que son essieu lui permette de continuer sa route.

C'est pourquoi on trouve de nombreux postes de douanes le long des frontières des Royaumes, spécialement le long des axes les plus fréquentés. Les propriétaires des chariots doivent s'adresser aux soldats en garnison pour obtenir un nouvel essieu à la bonne taille, en échange d'une taxe qui dépendra du nombre et de la nature des marchandises transportées. Ce système permet aux Royaumes d'engranger des sommes rondellettes en obligeant marchands et transporteurs à passer obligatoirement par un poste de douane pour continuer leur chemin.

Bien sûr, le rôle des gardes frontières est également de vérifier que la marchandise entrant dans leur Royaume n'est pas illégale, que les voyageurs ne sont pas recherchés et que tout se déroule bien afin d'éviter les incidents frontaliers si propices à enflammer les ardeurs guerrières des Royaumes combattants.

Les sociétés d'escorte

Dans certaines villes, il existe des sociétés spécialisées dans la protection des voyageurs ou des marchandises. Ces sociétés mettent à disposition de qui peut payer une escorte composée de guerriers compétents, dont la présence et la science du combat sont censées tenir les bandits à l'écart durant le voyage.

Les hommes employés par ces sociétés sont la plupart du temps des *wu xia* souhaitant gagner ainsi leur vie, ou mettre leur art à l'épreuve au hasard des rencontres inopportunes qui pourraient survenir. Ce peut également être d'anciens soldats conscrits ne souhaitant pas reprendre leur vie de paysans. Quoi qu'il en soit, il s'agit d'un travail en général bien payé mais dangereux. Le recrutement ne se fait pas à la légère car la réputation de la société d'escorte dépend entièrement de la compétence et de l'honnêteté de ses employés.

La valeur des membres de l'escorte, et leur nombre, dépend de la somme que le client est prêt à verser et de la dangerosité du voyage entrepris. En cas d'attaque, les escorteurs prennent soin de garder les têtes des bandits abattus, au cas où celles-ci seraient mises à prix. Une partie de la récompense est versée à la société d'escorte, celle-ci fournissant et entretenant les armes et l'équipement de ses employés.



La criminalité

Dans un contexte aussi troublé que celui des Royaumes combattants, il est parfois aisé pour l'homme malhonnête de trouver sa place, profitant du chaos ambiant pour escroquer, voler, assassiner et faire fortune.

La pègre urbaine

La criminalité dans les villes prend une forme bien particulière, adaptée à l'environnement urbain, lui permettant de survivre face à une justice expéditive et à des groupements d'intérêt ayant l'influence et le pouvoir suffisant pour se défendre de menées malhonnêtes.

Ainsi, les criminels de toutes sortes se regroupent en guildes, copiant la structure des corporations d'artisans et de marchands afin d'acquérir un pouvoir suffisant pour mener et étendre leurs activités à tous les niveaux de la société, et protéger au mieux leurs propres intérêts. De la guilde des mendiants à celle des tenanciers de maisons de jeu, ces organisations coopèrent entre elles, se combattent parfois mais font toujours montre d'une grande solidarité face à la justice ou aux attaques d'autres groupes (véritables guildes, milices civiles urbaines), sachant bien que le démantèlement d'une guilde entraînera inmanquablement la chute de toutes les autres.

Les dirigeants de ces cartels criminels sont des hommes dangereux, s'étant élevés à leur position grâce à leur cruauté et à une intelligence perverse. Devenus riches et influents, ils usent parfois de leurs relations, achètent les pouvoirs publics afin de leur faire fermer les yeux sur leurs activités et n'hésitent jamais à recourir au chantage ou au meurtre pour asseoir leur position. Ils dirigent selon une structure pyramidale, déléguant différents secteurs d'activité à leurs lieutenants qui eux-mêmes s'entourent de séides divers à qui ils confient leurs basses œuvres. Du simple mendiant au rabatteur de maisons closes, de nombreuses personnes font partie de la pègre, ne serait-ce qu'en tant qu'informateurs, et la criminalité a souvent réellement pignon sur rue, du moins dans certains quartiers particulièrement mal famés...

Dans les cités, la criminalité prend principalement une forme marchande, afin de mieux se fondre dans le paysage urbain. Maisons de jeu clandestines, bordels sans licence, vol et recel, racket de petits commerçants, mendicité, etc. constituent les activités principales de la pègre, qui évite cependant d'user de trop de violence pour ne pas attirer l'attention. Meurtres et agressions restent ainsi rares et ceux qui s'y adonnent à la légère sont bien souvent recherchés autant par les pouvoirs publics que par les guildes criminelles.

Bandits et brigandages

Les immenses espaces déserts du *Zhongguo* sont une chance pour les malandrins en tout genre et les détresseurs, qui y installent leurs repaires secrets, d'où ils lanceront raids et attaques sur les villages et caravanes marchandes.

Les guerres incessantes jettent chaque jour sur les routes de pauvres hères qui, n'ayant plus de quoi subsister, optent pour le brigandage de grand chemin, autant par nécessité que par haine parfois. D'anciens soldats, des déserteurs de tout poil et même quelques *wu xia* sans honneur rejoignent les bandes de brigands ainsi formées et ce sont parfois de véritables clans de voleurs qui se développent, tenant l'armée en échec et menant belle vie grâce aux fruits de leurs rapines.

Les bandits ne sont pas des hommes honorables, détournant les riches et protégeant les villages opprimés, tels qu'on peut parfois l'entendre ou le lire dans les récits populaires. Ce sont avant tout des criminels sans foi ni loi, assoiffés de fortune et n'hésitant jamais à user de violence pour parvenir à leurs fins. Meurtres, agressions, vandalisme et viol sont leurs armes, et la terreur est leur étendard.

Poursuivis à la fois par l'armée, les chasseurs de primes et de valeureux *da xia*, ils savent que leur vie sera courte, et ils comptent bien abuser de tous les plaisirs terrestres avant d'affronter le verdict du juge des Enfers. Attaquant les voyageurs pour les détresser, pillant les villages dès la fin de la moisson, affrontant tous les guerriers envoyés pour les arrêter, ils sont le fléau des campagnes et une source de danger permanente pour tous ceux qui sillonnent les routes des Royaumes.

Plus encore que l'armée, les principaux ennemis des bandes de malandrins sont les anciennes lignées nobles, les clans du monde des arts martiaux, qui protègent ce qu'elles considèrent encore comme « leurs » terres et « leur » peuple. Experts en arts martiaux employés par ces clans et bandits s'affrontent souvent, et c'est en secret que se livre la majeure partie de cette guerre contre la criminalité...

La piraterie

Les Royaumes côtiers tels le *Qi* et le *Yan* sont confrontés à la piraterie et doivent consacrer une grande partie de leur flotte militaire à la surveillance des côtes, le long des lignes navigables empruntées par les navires marchands.

Les pirates utilisent des méthodes semblables à celles des simples brigands campagnards. Ils attaquent tous les navires qu'ils croisent, tuant les équipages et s'emparant des cargaisons. Ils lancent des raids de pillage sur les villages marins, volant, violant et tuant quiconque leur résiste.



Les pirates utilisent des jonques légères pour leurs attaques, souvent bien plus rapides que les bateaux de commerce et les navires de l'armée. Ils installent leurs repaires dans des criques abandonnées, aux falaises percées de grottes, idéales pour entasser le butin et se cacher.

De nombreux pirates sont payés par des Royaumes pour harceler les lignes des Royaumes maritimes et les forcer ainsi à porter leur attention sur leurs côtes plutôt que sur leurs frontières extérieures...

Assassins et tueurs à gages

Pour qui souhaite faire disparaître un concurrent ou un ennemi, tueurs à gages et organisations secrètes offrent leurs services.

Travaillant généralement en solitaires et de façon indépendante, les assassins arpentent les routes des Royaumes, en quête de contrats et de défis. Certains d'entre eux possèdent une morbide réputation dans le *wu lin*, et sont eux-mêmes bien souvent traqués par des chasseurs de prime ou d'autres tueurs engagés par les familles de leurs victimes. Les tueurs à gages les plus efficaces sont bien sûr ceux que personne ne connaît, capables de se fondre dans la population sans se faire remarquer, et que l'on ne peut contacter qu'en suivant des consignes très précises, sorte de rituel assurant l'anonymat du tueur.

Il existe également des organisations proposant les services d'assassins, des sectes invisibles que personne ne sait comment contacter et qui se manifestent spontanément à ceux qui pourraient avoir besoin de leurs macabres prestations... Pouvoirs surnaturels ou informateurs bien placés, nul ne sait comment ces sectes savent à qui se révéler, mais cela participe à leur effrayante réputation...

L'almanach

Dans une société principalement agricole comme celle des sept Royaumes, le temps se mesure presque uniquement par rapport à la nature.

Mais bien que le calendrier agraire tienne une place prépondérante et soit employé par une vaste majorité de gens, il en existe d'autres, utilisés par les érudits, les historiens mais aussi les astrologues et les devins.

Datation et cycles

La légende veut que le mythique Empereur jaune soit l'inventeur de la méthode permettant de mesurer l'écoulement du temps et le passage des années. Il

aurait ainsi créé le premier calendrier durant la soixante et unième année de son règne, le début de celui-ci constituant donc l'an 0 de l'histoire pour les habitants du *Zhongguo*.

Cependant cette méthode de datation est peu utilisée, et elle intéresse presque uniquement les historiens. Moins ancrée dans un passé mythologique et incertain, la datation à partir du début de la dynastie régnante reste la méthode la plus répandue. Et bien qu'actuellement l'Empereur Zhou n'exerce plus son pouvoir et ne possède même plus de territoire, c'est à partir du début du règne de sa dynastie que l'on compte encore le passage des années...

L'action du jeu de rôle Qin débute durant l'année - 240 selon le calendrier grégorien en vigueur en Occident.

Le mythe an 0 de l'Empereur jaune serait situé aux alentours de l'année - 2698, ce qui fait de l'année - 240 l'an 2458 en utilisant cette méthode de datation.

Le début de la dynastie Zhou se situe en l'an - 1121 d'après une majorité de sources, ce qui fait de l'an - 240 l'an 881 de la dynastie Zhou.

Mais pour les habitants des sept Royaumes, le temps s'écoule également de manière cyclique. Il est ainsi bien plus courant de désigner une année par sa place dans un cycle de soixante ans, place qui lui donne un nom et des attributions astrologiques. Ces données astrologiques sont mises à profit quand il s'agit de déterminer le caractère faste ou néfaste des mois et journées de l'année, de déterminer la personnalité et le destin d'un enfant qui vient de naître, de prédire divers événements, etc.

Le cycle sexagésimal trouve sa source dans la combinaison d'un cycle de dix troncs célestes (*tiān gān*) et de douze rameaux terrestres (*dì zhū*). Cependant, seuls les érudits utilisent les noms de ces troncs et rameaux. Le peuple associe en effet les rameaux terrestres à des animaux et les troncs célestes aux cinq éléments sous leur aspect Yin ou Yang, selon le tableau ci-après :



**Rameaux
terrestres**
(dizhu)

Zi
Chou
Yin
Mao
Chen
Si
Wu
Wei
Shen
You
Xu
Hai

Animaux

Rat
Buffle
Tigre
Lièvre
Dragon
Serpent
Cheval
Chèvre
Singe
Coq
Chien
Porc

Troncs célestes
(tian gan)

Jia
Yi
Bing
Ding
Wu
Geng
Xin
Ren
Gui

Éléments

Bois yang
Bois yin
Feu yang
Feu yin
Terre yang
Terre yin
Métal yang
Métal yin
Eau yang
Eau yin

Le nom d'une année se compose ainsi d'une combinaison tronc-rameau, ou animal-élément.

La première année du cycle est donc l'année *Jia-Zi*, ou l'année du rat de bois yang (on utilise parfois la couleur associée à l'élément à la place de celui-ci : on obtient donc l'année du rat vert yang). Puis chacune des composantes du cycle est utilisée séquentiellement :

- la deuxième année est l'année *Yi-Chou* ou année du buffle de bois yin,
- la dixième année est l'année *Gui-You* ou année du coq d'eau yin,
- la onzième année est l'année *Jia-Xu* ou année du chien de bois yang,
- la douzième année est l'année *Yi-Hai* ou année du porc de bois yin,
- la treizième année est l'année *Bing-Zi* ou année du rat de feu yang, etc.

La soixantième et dernière année d'un cycle est donc l'année *Gui-Hai* ou année du porc d'eau yin.

L'année -240 du calendrier grégorien est la cinquante huitième année d'un cycle, soit l'année Xi-You ou année du coq de métal yin. Le prochain cycle sexagésimal démarre en -237 avec une année Jia-Zi ou année du rat de bois yang.

Le calendrier lunaire

Le calendrier employé dans les Royaumes combattants est un calendrier lunaire.

Ce calendrier compte trois cent cinquante quatre jours et est découpé en douze mois et quatre saisons. L'année commence au printemps, et le Nouvel An est donc fêté durant le deuxième mois suivant le solstice d'hiver.

Les mois lunaires se composent de vingt-neuf ou trente jours et ne portent pas de nom. On se réfère à eux en indiquant leur position dans l'année – on parle ainsi du troisième mois ou de la troisième lune parfois. Afin que le calendrier lunaire reste en phase avec le parcours du soleil, un treizième mois est ajouté tous les deux ou trois ans, d'après de complexes calculs. Ce mois surnuméraire prend le même rang dans l'année que celui qui le précède, afin de ne pas briser l'harmonie du nombre douze – il pourra ainsi être nommé le « second septième mois » par exemple.

Les mois lunaires sont composés de trois décades, au sein desquelles les jours sont nommés également d'après leur position dans le mois ou dans la décade. Ainsi, on parlera du septième jour de la deuxième décade ou du dix-septième jour du mois.

Capitale pour la vie agraire, il existe une division de l'année lunaire en vingt-quatre périodes d'une durée approximative de quinze à seize jours, auxquelles on attribue des noms particuliers en rapport avec les événements naturels correspondants, comme le montre le tableau suivant :



Nom

Lichun
Yushui
Jingzhe
Chunfen
Qingming
Guyu
Lixia
Xiaman
Mangzhong
Xiazhi
Xiaoshu
Dashu
Liqiu
Chushu
Bailu
Qiyfen
Hanlu
Shungjiang
Lidong
Wiaoxue
Daxue
Dongzhi
Xiaohan
Dahan

Signification

Début du printemps
Pluies
Réveil des insectes
Equinoxe de printemps
Limpide lumière
Pluies bienfaisantes
Début de l'été
Épis presque pleins
Montée des épis
Solstice d'été
Petites chaleurs
Grandes chaleurs
Début de l'automne
Fin des chaleurs
Rosée blanche
Equinoxe d'automne
Rosée froide
Gelée blanche
Début de l'hiver
Petites neiges
Grandes neiges
Solstice d'hiver
Petits froids
Grands froids

Ce découpage est particulièrement utilisé dans les campagnes, par les paysans ou les divers travailleurs dont la vie se calque sur les rythmes de la nature.

Les heures

Une journée est composée de douze heures doubles, chacune découpée en deux petites heures.

Les heures sont nommées d'après les animaux du calendrier. Ainsi la première heure de la journée est celle du rat, mais elle est aussi la troisième « veille » d'une nuit.

Sept heures doubles, de celle du lièvre à celle du coq, composent une journée et les cinq heures doubles restantes, de celle du chien à celle du tigre, également appelées « veilles », composent une nuit.

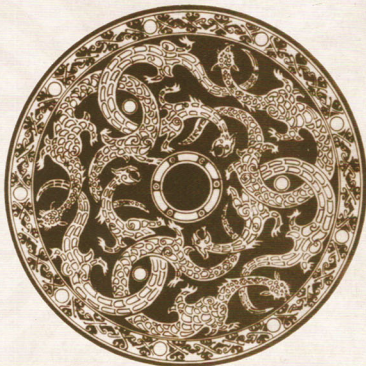
On mesure le temps à l'aide de bougies graduées ou de bâtonnets d'encens conçus de façon à se consumer en une période de temps déterminée (en une heure dou-

ble, en une petite heure). Le cadran solaire est également utilisé, de même que les sabliers qui permettent de mesurer plus finement l'écoulement des heures.

En règle général, pour évoquer une durée, on parle par métaphore : le temps « d'avaler une soupe », « de faire dix pas » ou « de battre des paupières ».

Équivalence horaire

Heure du rat (troisième veille)	23 h - 1 h
Heure du buffle (quatrième veille)	1 h - 3 h
Heure du tigre (dernière veille)	3 h - 5 h
Heure du lièvre	5 h - 7 h
Heure du dragon	7 h - 9 h
Heure du serpent	9 h - 11 h
Heure du cheval	11 h - 13 h
Heure de la chèvre	13 h - 15 h
Heure du singe	15 h - 17 h
Heure du coq	17 h - 19 h
Heure du chien (première veille)	19 h - 21 h
Heure du porc (deuxième veille)	21 h - 23 h





Jiang Hu Les Arts martiaux



92

Les origines du monde des arts martiaux

Aux frontières des différents Royaumes, dans les campagnes profondes, là où les lois et le pouvoir central ne s'exercent pas, là où même les influences surnaturelles n'ont aucune prise, une société marginale s'est constituée. Parfois nommée monde des arts martiaux ou monde des forêts et des lacs, c'est là que les ultimes maisons nobles d'antan font perdurer les dernières bribes de leur pouvoir passé, là que les parias de la société se voient accorder une seconde chance, là surtout que les arts martiaux vivent un perpétuel âge d'or...

L'âge d'or des arts martiaux

Huang Di, le mythique Empereur jaune et premier des grands Souverains antiques, était connu comme étant un guerrier hors pair. Au temps jadis, quand monstres et démons marchaient encore parmi les humains, lui et son armée se tenaient face aux hordes barbares afin de

défendre l'Empire. Parmi les inventions qu'il légua aux hommes, les armes figurent en bonne place : épée, lance, arc, hallebarde sont les instruments qui permirent à l'Empire de perdurer et de s'agrandir.

Sous le règne des Souverains puis de la dynastie Xia, c'est aux nobles qu'échut la lourde tâche de protéger le peuple des multiples dangers le menaçant. Les premières armées de métier étaient ainsi composées des membres d'une caste guerrière issue de l'aristocratie, porteurs des armes héritées de l'Empereur jaune et créateurs des premières techniques formalisées, des premiers styles d'arts martiaux.

Durant les grandes dynasties et jusqu'à l'émergence des Royaumes au pouvoir centralisé, les nobles, uniquement occupés par leurs devoirs militaires et religieux, purent perfectionner les arts du combat, créant d'innombrables styles et donnant ainsi naissance aux arts martiaux. C'est à l'époque des Yin que, de techniques purement guerrières, les arts martiaux devinrent peu à peu une culture, un héritage qu'il convint de protéger et d'entretenir. En ces temps mythiques, les immortels instruisaient les hommes méritants, et les maîtres d'armes sillonnaient les routes de l'Empire en quête d'un idéal martial qui est encore aujourd'hui l'objectif de bien des *wu xia*. Des tournois étaient organisés par les maisons nobles afin de permettre aux meilleurs combattants de s'illustrer et de remporter fiès et gloire à l'aune de leurs prouesses guerrières. De redoutables techniques secrètes furent créées puis se transmièrent de maître à disciple, des armes devenues légendaires furent

forgées par les dieux pour les chevaliers qui s'en montraient dignes et la légende résonne encore des exploits passés de ces grands breteurs.

C'était une époque bénie pour les arts martiaux, à la fois patrimoine précieux d'un Empire fier d'arts en tous genres, et instrument guerrier ultime dédié à la protection de l'Empereur et de sa dynastie. Les *da xia* les plus vaillants étaient honorés et se voyaient offrir titres et rangs militaires. Les maisons nobles s'enorgueillissaient d'avoir pour serviteurs de célèbres maîtres d'armes. Les forgerons étaient considérés comme l'élite des artisans. Et partout, tout le temps, le savoir martial se transmettait, se partageait, se propageait, au travers d'un enseignement, de combats ou de tournois.

C'était le temps où les mots honneur et loyauté signifiaient encore quelque chose. Un serment était alors chose précieuse, et sa rupture provoquait la colère du Ciel et attirait le malheur sur le parjure. C'était le temps où les dieux observaient et jugeaient les humains...

La naissance du monde des arts martiaux

Et aujourd'hui, ce temps est bien révolu.

Jusque sous la dynastie Zhou, cet âge d'or perdura. Puis, miné par les manigances de la Secte du Ciel incliné, le pouvoir impérial s'affaiblit, les barbares jetèrent le trouble et l'Empire éclata en une multitude d'Hégémonies qui, bien que se prétendant inféodées à l'Empereur, agirent bien vite de façon indépendante, leurs dirigeants se conduisant comme des Rois. Ces souverains, bien que successeurs des grandes lignées nobles d'autrefois, bafouaient ainsi leur serment de vassalité, jetant à bas l'héritage moral de leurs ancêtres et donnant ainsi naissance aux Guo Long, Dragons nés de la rencontre improbable entre la puissance des Cieux et l'ambition basement humaine.

Puis ces Rois autoproclamés prirent peur. Ils se mirent rapidement à craindre que leurs propres vassaux ne se comportent avec eux comme eux s'étaient comportés avec l'Empereur Zhou, brisant leur serment et clamant leur indépendance. Leurs craintes alimentées par les chuchotements nocturnes des Guo Long, ils commencèrent donc à réformer leurs états et les structures du pouvoir pour ne plus avoir à déléguer à leurs feudataires. C'est en l'an 762 de la dynastie régnante que les anciennes coutumes furent définitivement jetées à bas : Shang Yang, ministre du Qin et champion du Dragon de ce Royaume, promulgua un certain nombre de réformes, dont l'abolition du caractère héréditaire de la noblesse, désormais basée sur les mérites à la guerre. Cette innovation fit école et bien vite tous les états l'imitèrent, afin d'affaiblir les maisons nobles et d'éviter ainsi tout risque de coup d'état ou de velléités indépendantistes. Puis les Royaumes créèrent un corps de fonctionnaires salariés et révocables, s'appuyant sur la classe émergente des lettrés et sur les nobles les moins

puissants (fils cadets, nobles sans fiefs, etc.) pour confisquer tous les pouvoirs aux vassaux et les centraliser au sein d'une administration uniquement dépendante de l'état.

En quelques années, les lignées nobles furent dépouillées de toutes leurs prérogatives. Incapables de réagir à ces changements si brusques, beaucoup perdirent leurs titres et leurs fiefs, redistribués à des fonctionnaires méritants. Certains nobles surent tirer profit de la situation, se plaçant comme ministres ou conseillers et s'assurant ainsi de rester du bon côté du pouvoir, mais ils ne furent pas la majorité. Bien des maisons finirent par s'éteindre, trop vieilles et ancrées dans les antiques traditions pour s'adapter au nouveau fonctionnement des états. L'âge de la noblesse était terminé, l'administration la remplaçant avantageusement aux yeux des nouveaux dirigeants d'un Empire désormais éclaté...

Toutefois, certaines maisons nobles parvinrent à perdurer durant ces temps troublés. N'ayant pas réussi à gagner les faveurs de l'état, mais étant parvenues à ne pas disparaître pour autant, quelques lignées redressèrent la tête et décidèrent de grappiller le pouvoir là où elles le trouveraient. Rapidement, elles comprirent que les états centralisés, par définition, ne pouvaient contrôler l'intégralité de leurs territoires et que subsistaient quelques régions isolées, dans lesquelles les lois ne s'appliquaient pas encore.

Et c'est précisément là, dans ces zones perdues, que les lignées survivantes devenues des clans décidèrent de s'implanter. Utilisant les restes de leur fortune d'antan, elles bâtirent leurs fiefs, achetant des terres, investissant dans des commerces et industries, s'enracinant dans le quotidien des habitants de ces territoires. S'entourant d'une cour, vivant dans de vastes manoirs, régnant sur un peuple négligé par le pouvoir central, les anciens nobles créèrent ainsi une société marginale, à l'écart des grands centres de pouvoir, ignorée à la fois des Guo Long et des adorateurs de Gonggong. Ils y promulguèrent leurs propres lois, s'allièrent et se combattirent pour gagner en influence, rétablirent les règles de conduite du temps jadis et donnèrent naissance à ce que l'on appelle encore aujourd'hui le monde des arts martiaux.

Wu lin et jiang hu

Le monde parallèle créé par les clans existe toujours, et en cette époque troublée de guerres incessantes et de tyrannie rampante, il est plus peuplé que jamais. Refuge de tous les marginaux et rejetés de la société, il est bien souvent l'ultime chance pour ces parias de vivre une vie décente ou d'échapper aux injustices de plus en plus nombreuses au sein des Royaumes.

Baptisé monde des forêts et des lacs, ou *jiang hu*, en raison de son éloignement des grandes villes du *Zhongguo* et de son isolement campagnard, il reste un espace de liberté mais également un monde plein de dangers, bien loin de l'utopie que les contes populaires en font.



Au cœur du *jiang hu*, les clans et leurs serviteurs forment eux-mêmes une micro-société. Nommée monde des arts martiaux, ou *wu lin*, en raison de la place primordiale des arts guerriers aux yeux des anciens nobles, elle est l'univers qu'arpentent les *wu xia* qui ont fait de la perfection martiale leur seule et unique raison d'être.

Ceux qui vivent en marge...

Dans le monde des arts martiaux, société marginale possédant ses propres lois, vivent quantité de personnes, parfois parias des Royaumes, parfois exilés volontaires dans un monde prétendument plus libre, parfois natifs de cette communauté à part.

Les clans

Les clans sont les héritiers des anciennes lignées nobles qui régnaient autrefois sur les différents fiefs composant l'Empire primordial. Bien que certaines de ces lignées aient su profiter de la centralisation du pouvoir dans les divers Royaumes du *Zhongguo* pour se placer en tant que ministres, courtisans ou conseillers auprès des cours royales, s'assurant ainsi d'appartenir à la nouvelle aristocratie composée de hauts fonctionnaires, un grand nombre de nobles ne surent comment réagir à cette brusque redistribution des cartes, réorganisant le pouvoir au sein des Royaumes d'une façon pour eux incompréhensible. Dépouillés de leurs privilèges, spoliés de leurs prérogatives au sein de leurs fiefs, ces seigneurs se replièrent donc dans leurs vieux manoirs, s'accrochant désespérément aux lambeaux d'une gloire ternie, avant de s'éteindre lentement.

Mais certains parmi ceux-là finirent par comprendre comment regagner pouvoir et prestige, même de façon marginale voire anonyme. Utilisant les restes de leur fortune, ils firent acquisition de terres, achetèrent commerces et industries et s'entourèrent d'une cour de gens à même de les aider à gérer leurs nouvelles ressources : lettrés, commerçants, artisans, etc. Ainsi, aux frontières législatives des Royaumes, là où le pouvoir central peine à s'imposer, une nouvelle société apparut, avec ses dirigeants, ses vassaux, ses propres lois et règles.

Les anciens nobles, désormais propriétaires terriens et hommes d'affaires fortunés, avaient compris tout l'intérêt qu'il y avait à s'installer dans les zones d'ombre des Royaumes : ainsi ils redevenaient puissants, seigneurs régnant sur un monde à part dont ils

pouvaient forger les lois à leur convenance. Et tant que les impôts étaient payés et qu'aucun trouble ne venait agiter leurs « fiefs », ces seigneurs n'avaient rien à craindre du pouvoir central.

Ainsi naquirent les clans du monde des arts martiaux, structures supplantant les prérogatives royales dans les régions perdues du *Zhongguo*, régnant sur de vastes fiefs isolés et se livrant une lutte parfois impitoyable pour augmenter leurs zones d'influence...

Un clan typique est organisé comme une maison noble d'autrefois : le chef du clan règne tel un seigneur féodal sur la région qu'il tient sous sa coupe, et son pouvoir se transmet à ses enfants après sa mort, de façon héréditaire. Sa maison, généralement un vaste manoir aux multiples bâtiments, est emplie de nombreux serviteurs, essentiels pour entretenir un ascendant digne de ce nom auprès des autres clans. Ainsi, la cour d'un chef de clan se compose de nombreux érudits, de taoïstes éclairés, de lettrés aux talents divers, d'artistes profitant d'un mécénat fort pratique, et surtout de nombreux guerriers, experts en arts martiaux et *da xia* réputés. En effet, les clans rendent un véritable culte à la pratique des arts martiaux, dont l'âge d'or coïncide avec celui du règne de leurs ancêtres nobles. Nombre de seigneurs sont ainsi des épéistes redoutables, possédant des armes légendaires, et leur renom attire de nombreux chevaliers désireux de servir de tels experts ou de s'en faire les disciples. Et si le pouvoir d'un clan est essentiellement économique, sa puissance guerrière reste une donnée essentielle dans ses relations avec ses alliés et ennemis.

Les clans tirent leurs revenus de nombreuses ressources. Généralement, la terre est la plus importante : possédant de vastes champs, les seigneurs y font travailler des familles de métayers et récoltent le fruit de leur labeur. Certains exploitent des mines ou des salines, possèdent des parts dans des industries locales (fonderies, filatures, etc.) et gèrent de nombreux commerces. Également, tous les clans font payer aux gens vivant sur leurs terres un impôt officieux, garantissant en échange une protection contre les bandits. Ceux-ci pullulent en marge des Royaumes, et les autorités centrales n'étant bien souvent pas aptes à tous les arrêter, autant dire que les « vassaux » des seigneurs de clans paient sans rechigner la taxe réclamée. Les clans ignorent les frontières : ainsi, deux villages appartenant à deux Royaumes différents, s'ils se trouvent dans la zone d'influence d'un clan, lui paient tous deux leurs impôts et bénéficient de sa protection, quelques soient les relations existantes entre les deux Royaumes à ce moment-là.

Les clans entretiennent entre eux des relations au mieux conflictuelles. Des alliances ponctuelles ou héréditaires sont possibles, scellées en général par des mariages, mais la plupart du temps les clans se livrent une véritable guerre secrète pour accroître leur pouvoir et influence dans le *jiang hu*. Assassinats, duels entre champions, raids et batailles rangées sont monnaie courante,



mais il est rare que les populations civiles soient impliquées : les clans gardent de leurs ancêtres une conception désuète de la guerre. Pas forcément guerriers, ces conflits prennent également la forme de campagnes de dénigrement, à base de rumeurs et de calomnies permettant de ternir la réputation d'un clan, et de lui aliéner ainsi alliances et serments de vassalité...

Les clans ne sont que très peu infiltrés par les agents des Guo Long. Ne reconnaissant pas les frontières des Royaumes, et ne constituant pas un pouvoir dangereux aux yeux des dragons, les maisons nobles du *jiang hu* jouissent d'une grande liberté d'action en ne subissant ainsi presque aucune influence surnaturelle.

Et si à l'origine les adeptes de la Secte du Ciel incliné occupaient des positions d'importance au sein des lignées aristocratiques, ils s'en retirèrent bien vite quand le vrai pouvoir échappa aux nobles pour se concentrer dans les mains du souverain et des hauts-fonctionnaires. Depuis, il ne reste guère plus de pions de Gonggong dans le monde des arts martiaux, bien que le *jiang hu* soit un terrain fertile de recrutement pour la Secte...

Les da xia, chevaliers en quête de perfection

Les *da xia* sont les guerriers du *wu lin*, des figures romanesques dont les contes populaires ont fait des icônes presque mythiques. Justiciers redresseurs de tort, épéistes sans rivaux, se battant pour défendre la veuve et l'orphelin et luttant contre les abus du pouvoir, ainsi sont-ils dépeints dans les nombreuses histoires qui les mettent en scène...

La réalité est toutefois moins reluisante. Les *da xia* sont pour la plupart des serviteurs des divers clans du monde des arts martiaux. Ils sont les soldats au service des seigneurs, leur fer de lance dans les luttes acharnées que se livrent les clans pour gagner en pouvoir. Dans cette tâche, ils sont plus souvent assassins que nobles duellistes, plus souvent chair à canon que justiciers sans reproches...

Il existe également une large majorité de *da xia* indépendants, guerriers errants de par le monde. Souvent en quête de perfection martiale, ils sillonnent les routes des Royaumes dans l'espoir de croiser le fer avec d'autres chevaliers, ou d'obtenir l'enseignement d'un maître reconnu. C'est une vie rude, faite de combats incessants, au cours desquels blessures et mort peuvent rapidement survenir. C'est une vie pauvre, les *da xia* devant se louer comme gardes du corps ou mercenaires pour gagner de quoi se nourrir et entretenir leur arme, souvent leur bien le plus précieux... Enfin, c'est une vie solitaire, dans laquelle l'amitié est rare et l'amour presque impossible. Lassés de cette existence, de nombreux chevaliers se mettent au service d'un clan, ou achètent une terre et deviennent paysans. Et pourtant, pour d'autres *da xia*, malgré ces déboires, cette vie est un don précieux. Faite d'amitiés fortes, d'excitation et d'aventure, de découvertes incessantes et de rencontres hors du commun, pour rien au monde ils n'y renonceraient.

Les bandits

Recherchés par les autorités des Royaumes, les criminels n'échappent à leur destin qu'en se fondant dans les régions perdues, les zones isolées, là où la justice est trop faible pour les atteindre. C'est dans le *jiang hu* que les brigands de toutes sortes trouvent ainsi refuge, empiétant sur le territoire des clans.

Les relations entre les clans et les bandits sont plus qu'ambiguës. Les scélérats qui souhaitent juste se faire oublier de la justice et échapper à leur châtiment sont tolérés tant qu'ils ne font plus parler d'eux. Certains sont même engagés dans un clan, selon leurs talents. Mais ceux qui poursuivent leurs activités illicites et menacent ainsi la tranquillité du monde des arts martiaux, risquant d'attirer sur lui l'attention du pouvoir central, sont impitoyablement combattus. Ainsi, il n'est pas rare de voir deux clans jadis ennemis unir leurs forces le temps d'éradiquer une bande de brigands menaçant leurs villages et leurs gens. Mais certains clans peu scrupuleux peuvent également s'allier à de telles bandes, espérant s'en servir pour affaiblir un clan adverse. Généralement, de telles collusions doivent rester secrètes sous peine pour le clan félon de voir sa réputation détruite...

Mais parfois, certains groupes de bandits sont si puissants qu'ils peuvent asseoir leur pouvoir sans craindre les clans, en ayant occasionnellement détruit un ou plusieurs lors de violents affrontements. Sigeant les manières de ces anciennes maisons nobles, ils font régner une autorité inique sur plusieurs bourgs et villages, rannçant les habitants et les soumettant à une insidieuse terreur. Lorsqu'une région leur paraît totalement pressurée, ces brigands migrent vers un autre territoire, défiant à la fois les autorités royales et claniques.

Ces autres marginaux

Le *jiang hu* attire une grande quantité d'individus différents, certains s'y plongeant volontairement, d'autres étant amenés à le sillonner en fonction de leurs activités.

Ainsi, médecins itinérants, colporteurs, philosophes bannis pour l'audace de leurs écrits, lettrés sans travail, déserteurs, criminels, fonctionnaires en disgrâce ou ermites taoïstes arpentent les routes d'une société parallèle, dans laquelle ils peuvent exercer leur art, ou se faire oublier du monde en attendant des jours meilleurs.

Les femmes trouvent souvent dans le monde des arts martiaux un refuge, une possibilité de se libérer du carcan patriarcal de la société du *Zhongguo*. Bien que le *jiang hu* reste une société pétrie d'anciennes traditions, elle est parfois plus que progressiste sur de nombreux domaines, principalement dans un souci pratique. Ainsi, si une femme s'avère être meilleure guerrière qu'un homme, pourquoi gâcher son talent en la cantonnant à un rôle d'épouse docile ? L'existence de clans dans lesquels le pouvoir est aux mains des femmes, et dont de nombreux contes se font l'écho, attire ainsi une population de marginales en tous genres : courtisanes ou prostituées en fuite, épouses répudiées et sans ressources, jeunes filles violées n'ayant plus aucune valeur maritale ou tout simplement femmes éprises de liberté espèrent toutes trouver au sein du monde des arts martiaux la place que leur nie la société des Royaumes.

Les lois et traditions du monde des arts martiaux

Bien que n'étant pas soumis aux lois des Royaumes, le *jiang hu* n'est cependant pas un monde sans règles. Il possède ses propres coutumes, fonctionne selon d'anciennes traditions, des usages qui n'ont plus cours depuis des siècles. Chacun de ses habitants est tenu de s'y conformer afin que rien ne vienne en perturber la fragile existence.



Royaumes et jiang hu

Si le monde des arts martiaux existe dans tous les Royaumes, il n'y est pas accepté partout de la même façon, en fonction de la politique du souverain, du territoire et de ses ressources, de la tradition historique et martiale, etc.

Au Qin, le jiang hu est presque inexistant. Etat appliquant une politique législative dure, le Royaume de l'ouest ne tolère aucune dissidence, fut-elle modérée. Les quelques clans éparpillés sur son territoire sont des plus discrets et évitent au maximum d'attirer l'attention des autorités. Quant aux wu xia sillonnant les routes du Qin, ils sont bien souvent promptement arrêtés et déportés dans des camps de travaux forcés ou enrôlés de force dans l'armée.

Au Qi, il existe une vieille tradition nobiliaire qui se poursuit dans le monde des arts martiaux. Le territoire de ce Royaume y est propice, fait de montagnes, de plaines et de côtes pouvant abriter de nombreux clans. Ceux-ci sont fortement influencés par la politique du Qi et leurs seigneurs préfèrent s'entourer de lettrés et de poètes que de guerriers et d'épéistes, afin de montrer leur raffinement culturel.

Le Zhao accueille lui aussi de nombreux clans, principalement situés aux frontières avec les steppes. Les autorités royales les laissent en paix tant qu'ils protègent les villes frontalières des incursions des Xiongnu. Mais le Royaume du Cheval est également sillonné par de nombreuses bandes de brigands, qui infestent littéralement ses campagnes.

Le Chu est le Royaume qui possède le monde des arts martiaux le plus développé – et le mieux intégré. Sa tradition martiale héritée des temps anciens en est la cause principale et l'immensité de son territoire est une bénédiction pour les innombrables clans qui le parsèment. Ici, le talent guerrier est encore fort prisé et un da xia doué à l'épée trouvera toujours à se faire engager.

Le Yan étant encore en grande partie sous l'influence des familles nobles, le jiang hu y existe sous une forme moins dissimulée, plus affirmée que dans les autres Royaumes. Comme du Zhao, de nombreux seigneurs règnent sur des cités frontalières qu'ils protègent avec la bénédiction du Roi.

Le Wei compte peu de clans et de da xia. La main-mise des sectes religieuses sur le pays a chassé de nombreux seigneurs voyant là un contre-pouvoir plus puissant que le leur prendre leur place. La tradition martiale ancienne a été ainsi balayée par la tradition religieuse.

Au Han, les quelques clans qui existent sont tous infiltrés par le pouvoir royal, qui y voit un instrument utile dans sa recherche de la connaissance politique. En effet, les relations entre clans sont une reproduction à petite échelle de celles entre Royaumes et en manipulant les seigneurs sans que ceux-ci s'en rendent compte, les autorités du Han font des expériences et en notent les résultats avec le plus grand intérêt.



L'hospitalité

Le *wu lin* est un univers dangereux. Situé à l'écart du monde, il est fait de grandes étendues désertes, d'immenses forêts perdues, de montagnes escarpées et de chemins tortueux. Parfois, çà et là, un village, un bourg ou un manoir isolé se dressent.

Pour le voyageur, il est essentiel de pouvoir demander asile en ces lieux afin de se reposer et de se restaurer. La loi de l'hospitalité est donc un des fondements du monde des arts martiaux, et aucun clan ne se risquerait à la transgresser.

Ainsi pour celui qui arpente le monde des forêts et des lacs, il est toujours possible de profiter de l'hospitalité du clan sur le territoire duquel il chemine. Il est alors de son devoir d'aller présenter ses respects au chef du clan et de lui proposer ses services. En effet, en échange de son hospitalité, il est courant qu'un clan demande une faveur, généralement minime et servant surtout à savoir si le convive accueilli est un homme honorable qu'il convient de recevoir sous son toit.

Briser les lois de l'hospitalité est une faute extrêmement grave. Si ce crime est commis par l'invité, son hôte est en droit de lui faire expier selon les règles en vigueur dans sa maison. Cela peut aller de l'emprisonnement à l'exécution, en passant par la bastonnade, en fonction de la gravité du manquement. Si par contre les lois de l'hospitalité sont bafouées par l'hôte, la rumeur s'en répandra bien vite et le clan fautive s'aliénera ses voisins et sera marqué du sceau de l'infamie – ses serviteurs quitteront sa maison, les *da xia* honorables éviteront ses terres et les autres clans n'hésiteront pas à l'attaquer.

La loyauté

Dans un monde aussi dangereux que le *wu lin*, l'amitié est un don précieux, qu'il convient de ne pas gâcher. Gagner la loyauté d'un valeureux chevalier, d'un éminent chef de clan ou d'un taoïste à la haute spiritualité est une récompense qui vaut plus que de l'or.

Les hommes qui arpentent le monde des arts martiaux sont souvent des marginaux, des individus qui ont renoncé aux règles du monde extérieur. Ayant rejeté le carcan social traditionnel, ce sont des solitaires qui ne peuvent compter que sur eux-mêmes. Et seuls de tels êtres peuvent alors mesurer toute la valeur d'une amitié. Dans le *jiang hu*, un ami est un frère d'arme, aussi proche qu'un membre de sa propre famille et il convient de le traiter avec les mêmes égards. Un maître doit être considéré comme un père, et un chef de clan comme un seigneur. La loyauté, le respect de ces liens sociaux qui remplacent la classique structure familiale, sont essentiels pour qui souhaite rendre son existence supportable et ne pas devenir un paria dans une société de parias.

Prêter serment

Selon les anciennes lois, quiconque prête serment se voit lié par sa parole jusqu'à ce qu'il ait accompli sa promesse.

Les descendants des lignées nobles que sont les chefs de clans prennent les serments très au sérieux. Eux-mêmes sont d'ailleurs liés à leurs gens, leur devant protection et assistance en échange des impôts officiels qu'ils perçoivent. Un serment de vassalité lie ainsi le seigneur et son sujet par un ensemble de devoirs réciproques que chaque partie se doit d'honorer.

Il est de coutume pour les habitants du *jiang hu* de penser que les dieux ne s'intéressent plus au destin des hommes – sauf au leur. Vivant selon les ancestrales coutumes, ceux qui vivent en marge savent qu'ils ont la faveur des dieux et que les immortels les observent depuis les Cieux et les Monts Kunlun. La force d'un serment réside dans ce rapport au divin : une promesse ne peut être vide de sens quand les dieux eux-mêmes en sont témoins. Ainsi, malheur au parjure qui en viendrait à briser une allégeance ou un vœu, car plus que la colère des hommes, c'est le courroux du Ciel qu'il encourrait alors.

Un serment arraché sous la contrainte ou par chantage n'a aucune espèce de valeur. Mais certaines personnes au sens de l'honneur exacerbé se font un devoir de respecter jusqu'au bout de tels serments.

La vengeance

Un vieux proverbe dit qu'un fils ne peut vivre sous le même ciel que l'assassin de son père.

Dans les conflits subtils qui agitent le monde des arts martiaux, assassinats, empoisonnements et trahisons ne sont pas rares. Des clans entiers peuvent tomber à cause de la déloyauté d'un seul de leur membre, corrompu par des factions rivales. Les tueurs parcourent le *wu lin*, vendant leurs macabres talents à qui peut les payer et faire appel à eux est souvent un bon moyen d'écarter définitivement un rival.

La conséquence de tout cela est que la vengeance est un droit fondamental auquel nul ne peut s'opposer. Celui qui a été trahi ou bafoué, celui dont les proches ont été assassinés, celui dont le clan a été exterminé, celui-là a toute légitimité pour traquer et éliminer les responsables de ses afflications.

La mémoire du *jiang hu* est pleine d'histoires de vengeances, se perpétuant de générations en générations, parlant d'un jeune *da xia* poursuivant les assassins de son maître, ou de serviteurs jurant de ne pas trouver de repos avant d'avoir éliminé ceux qui causèrent la perte de leur vertueux seigneur. La vengeance entraîne hélas bien souvent la haine et le cycle s'entretient sans cesse. Bien que de nombreux contes aient embelli tout ceci, encore une fois la réalité est moins romanesque : une mort violente survient toujours, pour les uns ou pour les autres et le cercle vicieux ne s'arrête jamais.



Les duels

Le *wu lin* est un monde dans lequel errent de nombreux experts en arts martiaux, obsédés par leur quête de perfection guerrière. Ces chevaliers n'ont d'autres moyens d'évaluer leur niveau qu'en luttant contre leurs semblables, en livrant encore et toujours des combats de plus en plus difficiles pour progresser.

Lorsque deux *da xia* se rencontrent, il est ainsi de coutume qu'ils se livrent à un combat de présentation, afin de s'évaluer l'un l'autre. Parfois, entre deux maîtres, cet affrontement reste purement spirituel. Ces duels ne sont jamais livrés à mort, car le but n'est pas de vaincre son adversaire mais uniquement de se mesurer à lui et d'évaluer sa propre valeur à l'aune de la sienne.

Il s'agit d'ailleurs là d'une règle essentielle des duels : ceux-ci n'ont jamais pour objectif de tuer. Lorsque deux chevaliers s'affrontent, ils savent quand le combat est fini et qui l'a remporté ; nul besoin d'aller jusqu'à la mort de l'adversaire. Un *wu xia* qui dérogerait à cette règle s'attirerait rapidement une réputation de tueur et serait alors pourchassé comme un vulgaire criminel. Les arts martiaux sont trop nobles pour être ainsi entachés par de tels individus.

L'exception à cette règle concerne la vengeance. Réclamer un duel dans le cadre d'une vendetta est parfaitement honorable, et il s'agit du seul cas dans lequel le combat peut se poursuivre jusqu'à la mort de l'un des deux protagonistes. Un tel duel solde généralement toutes les dettes et met un point final à une vengeance – d'une façon ou d'une autre.

Lorsqu'un *da xia* en défie un autre en duel, les deux guerriers se saluent puis entament le combat jusqu'à ce que l'un d'eux reconnaisse sa défaite. On a souvent vu des chevaliers s'étant livrés un duel acharné devenir suite à celui-ci des amis plus proches que des frères : la pratique des arts martiaux rapproche les hommes solitaires, qui partagent bien souvent une même vision de la vie.

Les tournois d'arts martiaux

Événements particulièrement prisés par les habitants du monde des arts martiaux, les tournois sont organisés la plupart du temps par des chefs de clans lors d'occasions particulières : festivals, Nouvel An, anniversaire d'un membre de leur maison, etc. Ils ont pour but de marquer un tel événement, mais peuvent aussi servir à mesurer la valeur des guerriers d'un autre clan invité à participer, ou à recruter des chevaliers de valeur.

Ces événements attirent de nombreux badauds, friands du spectacle qui offrent ces joutes martiales de haut niveau. Des maîtres, chevaliers et experts en arts martiaux viennent des quatre coins du *Zhongguo* pour participer ou assister à de telles rencontres. Il s'agit pour eux d'occasions uniques de se mesurer à de valeureux adversaires ou d'observer des techniques inédites. Mais

c'est surtout le moyen pour ceux qui s'illustreront d'accroître leur réputation, y gagnant gloire, honneurs et souvent un poste haut-placé dans un clan quelconque.

Tout comme les duels, ces tournois ne proposent pas de combats à mort. Les accidents sont possibles mais restent rares, car on attend des participants une grande maîtrise de leur art. Toutefois, certaines rumeurs courent sur des tournois secrets, organisés par des clans à la sombre réputation, et dans lesquels blessures, mutilations et morts seraient monnaie courante...

La transmission du savoir

Les arts martiaux sont un patrimoine précieux aux yeux des divers individus peuplant le *wu lin*. Et leur transmission est de ce fait une préoccupation essentielle.

Les anciennes techniques, les styles innombrables du temps jadis, ne doivent jamais disparaître ou sombrer dans l'oubli. On attend ainsi d'un expert confirmé qu'il enseigne son art. Certains maîtres ne prennent qu'un disciple, d'autres ouvrent des écoles. D'autres encore servent comme maîtres d'armes au sein d'un clan, enseignant leur savoir à ses nombreux serviteurs. Quelques-uns écrivent des ouvrages, livres à la fois techniques et philosophiques transmettant l'essence même de leur art. Mais quelque soit le moyen, celui qui participe à la propagation des arts martiaux se voit immanquablement honoré et ses apprentis louent son nom en toute occasion et se font les défenseurs de son honneur.

À l'inverse, un maître ne prenant aucun disciple et laissant son savoir se perdre encourt l'opprobre et verra sa réputation plus qu'écornée.

Peu à peu, cette tradition de transmission des arts martiaux a touché d'autres domaines. Les taoïstes arpentent le *jiang hu* enseignent les fondements du Tao à des disciples, les médecins itinérants prennent des apprentis, les lettrés se font précepteurs, etc. Afin que le monde des arts martiaux reste une société vivante, la transmission du savoir y est ainsi devenue une loi fondamentale.

Le rapport aux armes

Seuls les paysans et les roturiers se battent à mains nues. Le véritable expert en arts martiaux, lui, porte une arme, symbole de son prestige et de sa force aux yeux du monde.

Lance, épée, arc ou masse, l'arme est bien souvent le bien le plus précieux du *da xia*, son lien avec sa quête de perfection martiale et la seule preuve de son statut de guerrier. Un chevalier sans arme est comme un tigre sans griffes – un être inoffensif et diminué. Ainsi, perdre ou briser son arme est toujours une épreuve morale et spirituelle pour un *wu xia*. Cependant, ce n'est pas la perte de l'objet qui est





武俠

真正保證藥
定價金庫拾五銀

武俠

武俠

武俠

importante, mais plutôt la symbolique de cette perte. Ainsi, on dit souvent que l'épée qui se brise prouve le manque de vaillance de celui qui la porte. L'arme en elle-même n'a aucune importance, seul compte le fait d'en arborer une comme preuve de son engagement dans la voie des arts martiaux.

Il convient pour un chevalier désarmé de se trouver une nouvelle arme au plus vite afin de regagner son statut au sein du *wu lin*. Certains se contentent d'en racheter une ou de la faire fabriquer chez un forgeron, mais les plus fanatiques peuvent s'astreindre à des quêtes ou des épreuves difficiles afin de redevenir dignes de porter une épée.

Evidemment, si l'arme est légendaire ou particulièrement précieuse (héritage ancestral, présent du maître du porteur, cadeau de sa bien-aimée), l'objet devient aussi précieux que ce qu'il symbolise. De telles armes sont toujours traitées avec le plus grand respect par leur propriétaire et ne peuvent se remplacer simplement. Objets de convoitise, elles risquent d'attirer l'envie de bien des gens, souvent prêts à tout pour s'approprier de telles armes...

L'honneur

On dit de l'homme qui respecte toutes les lois du monde des arts martiaux qu'il est honorable et mérite le respect de tous.

Un tel individu s'attire la considération des plus grands, et la haine des esprits mesquins. Avoir le sens de l'honneur est une qualité qui ne va pas sans entraîner de nombreux désagréments. Nombreux sont ceux qui essaieront de profiter d'un homme honorable, plus nombreux encore ceux qui tenteront de ruiner sa réputation.

Mais celui qui est guidé par l'honneur sait qu'il est observé par les dieux - et il ne compte pas les décevoir.



Clans et factions

Le monde des arts martiaux est régi par un grand nombre de clans mais également par diverses factions, sectes religieuses ou coalitions d'individus aux aspirations communes.

Parfois aussi, de simples hommes, seuls, peuvent acquérir une réputation ou un pouvoir égal à celui d'un clan. Ces êtres valeureux sont rares mais leurs talents sont en général à la mesure de leur prestige.

Le clan des Lames glorieuses

Le Chu est un Royaume qui possédait jadis une grande tradition dans la technique de forge d'épées. De fameux artisans créaient alors pour leurs Rois et seigneurs de nombreuses lames de légende. Mais quand les progrès dans la fonte du métal permirent de produire des armes et outils en série à une cadence industrielle, cette tradition se perdit peu à peu et le travail de ces forgerons mythiques sombra dans l'oubli.

Le clan des Lames glorieuses est l'héritier de cette tradition. Ayant son fief dans le nord-est du Chu, ce clan perpétue le savoir ancestral de la forge. Depuis toujours, il est le refuge des successeurs des forgerons antiques et des divers artisans dont les talents sont devenus inutiles en cette ère de guerre et d'industrie. La réputation du clan est telle que forgerons émérites et épéistes valeureux viennent de partout rendre hommage à sa volonté de préserver l'antique art de la forge. La bibliothèque du clan est ainsi réputée pour abriter la plus grande collection d'ouvrages techniques sur le sujet, et le manoir de son seigneur dispose de plusieurs ateliers dans lesquels forgerons et métallurgistes peuvent exercer leur art selon les ancestrales traditions.

Chung Ho Liu, dit le Phénix aux Dix Mille Plumes, est le chef du clan des Lames glorieuses, et un escrimeur à l'impressionnante réputation. Son unique passion dans la vie consiste à collectionner les épées fameuses. Son manoir abrite un bâtiment nommé le Pavillon des Lames, dans lequel sont exposés des dizaines d'armes au passé glorieux, comme dans un musée qu'il fait visiter à ses invités de marque. Pour acquérir de telles armes, Chung Ho Liu est prêt à payer de très fortes sommes et il se murmure même que les scrupules ne l'étouffent pas quand il s'agit d'obliger un *da xia* à lui céder son épée... Sa garde d'élite est composée de quatre bretteurs renommés, qui ont pour noms les Quatre Épées qui Pourfendent les Dieux. Deux d'entre eux sont ses gardes du corps tandis que les deux autres protègent le Pavillon des Lames au péril de leur vie. Chacun d'eux a l'honneur de porter une des lames légendaires réunies par leur chef, et celui-ci arbore l'épée Âme des Cinq Pics Sacrés que portait autrefois le légendaire *wu xia* Lion Taciturne.



Le clan des Neuf Lunes

Fait inhabituel dans une société patriarcale comme le reste celle du *jiang hu*, le clan des Neuf Lunes est dirigé par des femmes, et cela depuis des décennies. Son histoire commença lorsque le seigneur d'un petit fief mourut sans héritier mâle. D'aucuns prônaient l'extinction de sa lignée mais sa fille aînée ne l'entendit pas de cette oreille. Faisant montre de volonté et d'intelligence, elle parvint à s'attirer les services de vassaux valeureux et permit à son clan de gagner en prestige. Lorsque le temps vint de passer les rennes du pouvoir, le rôle de chef du clan échut à nouveau à une fille. Et depuis, la tradition veut que le clan des Neuf Lunes soit exclusivement dirigé par des femmes.

Mère Lune est le chef actuel du clan, dont le territoire se situe dans une vallée fertile au sud-ouest du Yan. C'est une vigoureuse cinquantenaire, ayant mis au monde onze filles, âgées de treize à vingt cinq ans. Celles-ci sont toutes d'une beauté remarquable, et maîtrisent les arts martiaux mieux que bien des hommes. Beauté et talent martial constituent d'ailleurs leurs armes, leur corps leur servant à séduire aussi bien qu'à tuer. Mère Lune tisse son réseau d'alliance en fiançant ses filles, la seule condition pour pouvoir en épouser une étant que le prétendant soit capable de vaincre son élué durant un combat. Cette exigence permet à Mère Lune de s'assurer de la force que pourront lui apporter ses futurs gendres. Malgré la réputation de guerrières farouches des petites lunes, les candidats au mariage affluent des quatre coins du *Zhongguo*.

Le Palais de la Nouvelle Lune est une demeure particulièrement riche, témoignant de la prospérité du clan. Construit autour d'un étang reflétant la lumière de l'astre lunaire durant la nuit, le manoir est vaste et abrite constamment une foule d'invités de toutes sortes, alliés, vassaux ou prétendants venus profiter de la généreuse hospitalité de Mère Lune. Un petit temple est dédié à Chang-E, la déesse de la Lune qui veille sur le clan et dont la légende veut qu'il descende en droite ligne.

La Secte des Cinq Venins

Une simple rumeur... Une légende, celle d'un groupe d'assassins d'élite n'ayant jamais failli à remplir un contrat. Une secte de tueurs se louant au plus offrant, éliminant les cibles désignées où qu'elles soient, quelles qu'elles soient. Une organisation fournissant à qui peut payer espions, voleurs ou assassins. Cette rumeur est fondée, cette légende n'en est pas une : la Secte des Cinq Venins est une réalité.

Ses origines se perdent dans la nuit des temps. Dirigée par cinq maîtres arborant les masques des Cinq Venins, l'organisation a son repaire, nommé le Temple, situé à l'est du Qi, sur les côtes. Personne ne sait comment y accéder, nul hormis ses membres ne connaît son emplacement. C'est de là que la Secte envoie ses assassins remplir leur sinistre besogne dans l'ensemble du

Zhongguo. Ceux qui réclament ses services sont le plus souvent des chefs de clans du *wu lin*, désireux de faire assassiner un rival ou un ennemi. Et bien que les Royaumes aient leurs propres services secrets chargés des basses œuvres, il arrive qu'ils fassent parfois appel aux Cinq Venins pour des missions devant rester les plus secrètes possibles. Il est également courant que les hauts personnages d'un Royaume, ministres ou chanceliers, louent les talents d'un assassin pour éliminer un adversaire politique afin d'asseoir leur position...

On ne contacte jamais la Secte, c'est toujours elle qui vient proposer ses services. Grâce à un réseau d'informateurs implantés dans tous les Royaumes et au sein du *jiang hu*, la Secte sait toujours qui va avoir besoin d'elle, et à quel moment. Elle envoie alors un émissaire pour discuter des termes du contrat. Cette capacité à anticiper la demande participe de beaucoup à la réputation de la Secte... Ses hommes sont les assassins les plus efficaces qui soient. Experts en empoisonnement, artistes martiaux confirmés, versés dans les arts de la discrétion et du camouflage, on dit d'eux que jamais ils n'échouent et qu'un homme désigné comme cible de la Secte peut se considérer comme déjà mort...

La Secte a peu d'ennemis déclarés au sein du *jiang hu*, la crainte qu'elle inspire réduisant considérablement les velléités justicières même des clans les plus honorables. Néanmoins, de nombreux *da xia* mettent un point d'honneur à éliminer tous les membres des Cinq Venins qu'ils seraient amenés à croiser. Et on ne compte plus le nombre d'individus en quête de vengeance après avoir vu les siens périr des mains d'un serviteur de la Secte...

Le Gai Bang

Le Qin est, depuis plusieurs siècles, déjà le Royaume dont les lois sont les plus sévères et répressives. Sa tolérance à l'égard de la mendicité et du vagabondage par exemple, est nulle et les marginaux du pays sont le plus souvent envoyés sur les grands chantiers pour y accomplir des travaux forcés. C'est cette situation qui donna un jour naissance au Gai Bang.

Les guildes de mendiants de plusieurs villes du Qin se réunirent et comprirent qu'il leur serait impossible de perdurer dans ce pays sans s'unir afin de gagner en pouvoir. Une sorte de clan naquit par cette décision, regroupant tous les mendiants et vagabonds du Qin au sein d'une même organisation, aux lois et règles communes : le Gai Bang.

Au fil du temps, le Gai Bang s'est étendu aux autres Royaumes et il est devenu une des factions essentielles du *jiang hu*, étant celle qui fait le lien entre le monde des arts martiaux et la société des Royaumes. Organisation très structurée, elle est gouvernée par quatre patriarches aux rôles bien définis : le premier est le garant du respect des lois du Gai Bang, le deuxième est le

shifu qui enseigne les arts martiaux et transmet les techniques, le troisième et le quatrième sont les ambassadeurs du Gai Bang auprès des divers clans.

A l'origine, le but du Gai Bang était la défense des mendiants mais peu à peu cette protection finit par s'étendre à tous les faibles et les opprimés. Le Gai Bang possède ainsi la réputation d'une organisation noble au comportement altruiste. Elle s'attire en conséquence la sympathie de nombreux protagonistes du *jiang hu*. Ceux qui respectent et aident le Gai Bang sans en épouser le mode de vie, fait de vagabondage et de mendicité, sont nommés « habits propres » tandis que les membres de la faction se désignent eux-mêmes sous le nom de « habits souillés » et vivent tels des mendiants, sans domicile et sans argent.

Le Gai Bang possède un symbole fort, une arme devenue légendaire que garde le deuxième patriarche : il s'agit du Bâton pour Battre le Chien, un solide gourdin de bois à l'équilibre parfait et plus solide que l'acier. Les membres du Gai Bang étant souvent trop pauvres pour posséder une arme, de nombreuses techniques de boxe ont vu le jour au sein de la faction et commencent à se répandre dans le monde des arts martiaux.

Sing Jie-li, le Lancier boiteux

Homme solitaire et sans attaches sillonnant les routes du *jiang hu*, Sing Jie-li passe pour un infirme aux yeux de tous, sa claudication lui attirant pitié et quolibets. Mais sous cette apparence d'handicap se cache l'un des guerriers les plus doués du monde des arts martiaux.

Sing Jie-li naquit fils d'un *da xia* au service d'un clan du Han. Il passa son enfance à apprendre les arts martiaux et devint rapidement un lancier émérite, maniant les armes d'hast comme personne. Ses talents lui permirent de se hisser à de hautes responsabilités au sein de son clan. Mais un jour, alors qu'il atteignait sa vingtième année, le clan entra en guerre avec un autre seigneur du *jiang hu* et le conflit s'envenima rapidement. Le clan adverse semblait soutenu par les autorités du Royaume et Jie-li vit ses frères d'arme mourir un par un au combat et son clan lentement se désagréger. Lorsque son seigneur mourut à son tour, Jie-li se retrouva sans maître et commença alors son errance.

En tant que chevalier vagabond, Jie-li se fit vite connaître comme un justicier. Sa lance châtiât les bandits et tous ceux qui abusaient de leur force pour opprimer les gens du peuple. Il se gagna une réputation de héros auprès des vertueux et de gêneur auprès des tyrans locaux. Un groupe de *wu xia* issus d'un clan peu honorable le défièrent un jour en combat et préparèrent le terrain à leur avantage, y posant pièges et chausse-trappes. Au cours du duel, Jie-li poussa dans leurs derniers retranchements ses

pourtant plus nombreux adversaires, et ceux-ci l'attirèrent alors vers sa perte : le jeune lancier vit sa jambe droite broyée dans un piège à ours dissimulé. Ses lâches ennemis vinrent pour lui porter le coup final et le transpercèrent plusieurs fois de leurs épées.

Mais Jie-li ne mourut pas. Lâché agonisant par ses bourreaux, il fut recueilli par un vieillard qui le soigna, mais ne put guérir sa jambe. Une fois remis, Jie-li constata que sa démarche resterait claudicante à vie, lui interdisant désormais de pratiquer les arts martiaux. Il entra dans une profonde dépression et se fit paysan, ne se voyant plus bon à rien.

La région dans laquelle il s'était installé ne tarda pas à être la proie d'une bande de brigands, déserteurs d'une quelconque armée en déroute. Leurs déprédations finirent par toucher le village dans lequel Jie-li vivait et lorsque les femmes et filles en furent enlevées pour être vendues comme prostituées, l'ancien *wu xia* épris de justice ne put rester sans réagir. Décrochant sa lance du mur de sa demeure, il se porta à la rencontre du groupe de brigands de sa démarche de boiteux. Les malandrins se moquèrent de lui mais leurs rires se turent lorsque deux d'entre eux furent décapités en un seul geste par l'infirme. A sa grande surprise, Jie-li constata que sa maîtrise de la lance était intacte et que les travaux dans les champs avaient fortifié son corps et lui avaient permis de surmonter sa claudication. En quelques passes d'armes, il mit les brigands en fuite et fut acclamé par les villageois.

Jie-li passa les deux années suivantes à s'entraîner et à mettre au point une technique de lance personnelle, lui permettant de se battre tout en restant immobile et de tenir ses adversaires à distance. Puis il repartit sur les routes, justicier errant dont le handicap lui a depuis valu le surnom du Lancier boiteux.

Renommée : 37



Les cent écoles de pensée

Le confucianisme

Philosophie de l'harmonie sociale compilée par le sage Kong Fu Zi à partir des coutumes antiques pratiquées durant le règne de l'Empereur jaune, le confucianisme reste ignoré durant pratiquement toute la période des Royaumes combattants, époque plus propice aux doctrines fortes et autoritaires comme le légisme.

Origines et développement

Les pratiques et idéaux confucéens sont issus de la plus haute antiquité, contemporains de la naissance de la culture de l'Empire primordial sous l'égide de Huang Di.

Culte des ancêtres et respect d'un ordre venu du Ciel étaient alors les garants du bon fonctionnement de la société. Les dynasties successives se targuaient de bénéficier du Mandat céleste, en raison de leur vertu, pour légitimer leur pouvoir, et les Zhou reçurent en effet une telle bénédiction sous la forme fort concrète – bien que cachée – d'un Dragon ayant pour devoir de protéger la dynastie.

Puis les Zhou tombèrent en désuétude, l'Empire se morcela et les valeurs anciennes furent perverties. Les Hégémons ne pouvaient se flatter de gouverner selon la volonté du Ciel, et leur manque de respect à l'égard de la dynastie affaiblie montrait bien que l'antique sagesse s'était perdue au détriment de l'ambition et de la soif de pouvoir. Comme en réponse à cette perversion de l'ordre naturel, Zhou Long perdit sa puissance au profit de jeunes Dragons imprégnés de valeurs basement humaines, qui jetèrent le *Zhongguo* dans une ère de guerre sans fin.

Dans le petit état du Lu, le sage Kong Fu Zi élaborait alors ses idées sur l'ordre dans la société. Ses théories, basées en grande partie sur un retour à l'ordre ancien, attirèrent l'attention d'un Zhou Long affaibli, qui s'était alors mis en tête de soutenir divers philosophes dont les préceptes encourageaient la paix et l'union, afin de rétablir l'Empire et de mettre fin à la folie des Guo Long. Kong Fu Zi fit le tour du *Zhongguo* afin d'enseigner sa philosophie mais hélas, aucun souverain n'accepta de la mettre en pratique. De retour chez lui, le lettré entreprit alors de rédiger les ouvrages connus plus tard sous le nom des Cinq Classiques.

Bien que le confucianisme ne soit qu'un courant de pensée mineur en ces temps troublés, il rencontra un certain succès auprès des lettrés et des penseurs. Indirectement, il donna ainsi naissance au légisme théorique, bâtarde illégitime de la pensée de maître Kong Fu, et au mohisme. Et s'il ne fut jamais appliqué concrètement, certains états s'inspirèrent de ses théories pour les intégrer dans leur système de gouvernance.

Doctrines

Le confucianisme vise à l'établissement d'une société harmonieuse, dirigée par un souverain vertueux et sage. Pour ce faire, la base même des relations sociales, à savoir le rapport parent / enfant, doit être empreint de respect et ainsi toutes les autres relations sociales, en la prenant pour modèle, fonctionneront en harmonie.

« Quand vous plantez une graine
une fois, vous obtenez une récolte.
Quand vous instruisez les gens,
vous en obtenez cent. »

Kong Fu Zi

L'une des idées essentielles du confucianisme réside dans le fait que tout homme, quel que soit son rang de naissance, peut atteindre une rigueur morale irréprochable, grâce notamment à l'éducation, à la pratique d'un art et aux rituels, et que cette rigueur morale permet un fonctionnement harmonieux de la société.

Ainsi, le *li* est la bienséance, la morale idéale que l'homme peut atteindre en s'améliorant constamment. Le *ren* ensuite est la vertu primordiale, englobant bonté, amour et bienveillance, que l'homme doit mettre en application dans sa vie sociale quotidienne.

Li et *ren* sont la base du comportement éthique, équilibre entre l'amélioration par l'éducation et l'application de la vertu acquise dans les rapports humains. Du *li* et du *ren* découlent toutes les autres vertus : respect, sincérité, compassion, etc.

« Si tu me commandes pour me
grandir, je te suis.
Si tu me commandes pour me
dominer, je te hais. »

Kong Fu Zi

La société idéale confucéenne repose également sur une hiérarchie bien précise, naturelle et essentielle à l'harmonie. Il existe ainsi Cinq Relations : entre parent et enfant, entre frère aîné et frère cadet, entre mari et femme, entre amis et entre souverain et sujet. Chacune de ces relations suppose un comportement précis mais la base en est bien celle existant entre parent et enfant, nommée *xiao* ou piété filiale : un parent doit à son enfant éducation et soin ; un enfant doit à ses parents obéissance et respect. Appliquée à tout type de relations sociales, la piété filiale définit l'harmonie par la réciprocité des devoirs : un souverain doit gouverner avec sagesse et bienveillance et le sujet doit se montrer obéissant et loyal. Ainsi, si l'équilibre est rompu et que le souverain se conduit de façon incorrecte, il est du devoir de ses subordonnés de protester, voire de renverser le pouvoir.

La conception confucéenne du divin reconnaît l'existence des dieux et esprits, et voit l'ordre du Ciel comme un modèle, qu'il convient de reproduire sur Terre en imitant la bureaucratie céleste. Plus importante est la

vénération des ancêtres, extension naturelle du devoir de piété filiale. Les vivants se doivent ainsi de prier leurs ancêtres et de leur rendre hommage afin de s'attirer leur bienveillance. Ces rituels ne sont pas spécifiques au confucianisme, car issus d'anciennes pratiques et également intégrés au Taoïsme, mais la philosophie de Kong Fu Zi leur accorde une importance en rapport avec le concept de *xiao*, en en faisant les rites primordiaux, ceux que tout un chacun se doit de mettre en pratique.

Le confucianisme fut objet de dédain pour les divers souverains à qui Kong Fu Zi s'adressa. La société idéale prônée par le maître n'intéressait pas les Guo Long et rapidement, le légisme s'imposa comme la seule doctrine d'état possible. Cependant, grâce à l'influence de Zhou Long, les idéaux confucéens finirent par faire de plus en plus d'adeptes parmi les lettrés et les penseurs et, si le confucianisme ne devint jamais un courant de pensée majeur en terme d'application politique, sa pérennité est actuellement assurée au sein des classes les plus instruites du *Zhongguo*.

La Secte du Ciel incliné fit tout pour que la philosophie confucéenne ne soit pas écoutée par les souverains. Ses divers agents présentèrent ainsi le maître comme un illuminé aux idées dangereuses pour la stabilité des états et le fragile équilibre des forces dans le *Zhongguo*. Cette campagne de diffamation finit par se retourner contre les adorateurs de Gonggong car elle fut indirectement à l'origine du développement du légisme philosophique, courant de pensée prônant l'inverse du confucianisme sur bien des points mais dont les applications concrètes compliquent énormément la tâche de la Secte.

Personnages et ouvrages importants

« L'expérience est une lanterne
que l'on s'accroche dans le dos. »
Kong Fu Zi

Issu d'une famille noble mais pauvre de l'état du Lu, Kong Fu Zi était un jeune homme d'une intelligence hors norme. Rapidement, il occupa une place de fonctionnaire puis s'éleva à la position de ministre de la justice de son pays. Après plusieurs années à ce poste, il finit par démissionner, ses idées étant alors aux antipodes de celles appliquées par le souverain. Commencant à théoriser ses vues sur l'état et la société, il entreprit un voyage de douze ans à travers le *Zhongguo*, durant lequel il visita la cour de nombreux souverains afin de les convaincre de la justesse de ses opinions. Allant de déception en déception malgré le soutien discret de Zhou Long, il finit par revenir chez lui et consacra la fin de sa vie à enseigner sa philosophie à ses disciples tout en compilant les Cinq Classiques.

Ces ouvrages sont les suivants : le *Yi Jing* ou Livre des Mutations, qui souligne le rapport étroit unissant l'homme à la nature et présente l'antique méthode de divination par les trigrammes et les hexagrammes ; le



Shu Jing ou Livre des Documents, qui compile une chronique d'événements historiques datant de la haute antiquité et constituant autant de leçons de morale ; le *Chunqiu* ou Annales des Printemps et des Automnes, qui évoque des événements datant de la dynastie Zhou ; le *Shi Jing* ou Livre des Odes, recueil de plus de trois cents poèmes, paraboles sur l'exercice du pouvoir ; le *Li Ji* ou Livre des Rites, détaillant les protocoles de diverses cérémonies et donnant le modèle du *fi*.

Les Entretiens est un ouvrage compilé par les disciples de Kong Fu Zi, dans lequel sont présentées sous forme de conversations et dialogues les recommandations du maître concernant la création de la société idéale.

« Quand le sage montre la lune,
le sot regarde le doigt. »
Kong Fu Zi

Men Zi, disciple fervent de Kong Fu Zi, rédigea un ouvrage portant son nom, dans lequel il développe les théories de son maître. Ces écrits présentent principalement l'idée que les hommes sont fondamentalement bons et éduquables, une idée que le légisme prendra totalement à contre-pied.

Le légisme

Philosophie apparue durant les Printemps et les Automnes, faisant partie des Cent Ecoles de Pensée, le légisme est une doctrine fondée sur la prééminence de la loi au détriment de l'humanisme traditionnel préconisé par le confucianisme, avec pour finalité politique la création d'un état parfait, dirigé par un souverain législateur absolu, contrôlant par la loi et les codes le moindre aspect de la vie de ses sujets.

Origine et développement

Le légisme, avant même d'être une philosophie, fut une doctrine politique directement appliquée durant l'ère des Hégémonies, dans le but de renforcer les états aussi bien militairement qu'économiquement. Ce changement de régime, du féodalisme à un pouvoir centralisé, fut en grande partie orchestré par les Guo Long, dans un souci d'accroître leur influence en concentrant leurs manipulations sur le dirigeant de leur état et ses proches ministres au lieu d'éparpiller leurs efforts entre les divers fiefs et vassaux.

Ainsi au Qi, en l'an 436 de la dynastie Zhou, le premier ministre Guan Zhong entama des réformes, touchant le commerce, l'organisation militaire et la création de lois pénales. Elles permirent à son pays de devenir

l'Hégémonie la plus puissante de l'époque, évincant la noblesse du pouvoir pour la remplacer par des bureaucrates professionnels. Ces réformes furent rapidement imitées, notamment dans le pays de Jin, puis dans la petite principauté de Zheng, où l'homme d'état Zi Chan procéda à la première codification des lois.

Au début de la période des Royaumes combattants, dans l'état du Wei issu de l'éclatement du Jin, le ministre Li Ke poussa encore plus loin ces réformes et écrivit le Canon des Lois, le *Fa Jing*. Ancien de ses disciples, le stratège Wu Qi alla entreprendre de semblables réformes dans le Royaume de Chu. Puis c'est au Han que Shen Buai, machiavélique homme d'état, appliqua la politique réformatrice qu'il expliqua dans son traité *Shen Zi*.

Mais c'est finalement Shang Yang, premier ministre du Qin en l'an 760, qui allait pousser le plus loin la logique réformatrice du légisme, sous l'influence de Qin Long qui venait de mettre à jour les manigances de la Secte du Ciel incliné, et espérait y mettre fin en créant un état parfaitement ordonné et policé. Abolissant la féodalité, supprimant les privilèges de la noblesse, promulguant un corpus de lois applicables à tous et rénovant de fond en comble l'organisation du pays tant sur les plans militaires qu'agricoles ou commerciaux, Shang Yang fit du Qin l'état le plus puissant du *Zhongguo* – et le moins infiltré par les adorateurs de Gonggong.

Jusqu'ici pure doctrine politique, il fut alors temps pour le légisme de se faire philosophie. Son fondement idéologique lui vint du penseur Xun Zi. Celui-ci, au départ fervent disciple de l'enseignement confucianiste, vit les théories de Kong Fu Zi et de l'humaniste Men Zi systématiquement contredites par ce qu'il pouvait observer autour de lui : des fiefs en état de guerre constante, des dirigeants uniquement préoccupés par le pouvoir, un Empereur faible et sans autorité. C'est ainsi, en observant les effets de l'influence des Guo Long et de la Secte du Ciel incliné sur le *Zhongguo*, qu'il en vint à mettre sur pied l'école de pensée qui allait justement permettre aux Dragons d'asseoir encore plus leur pouvoir. Désabusé, Xun Zi finit par comprendre que l'homme est par nature égoïste et mauvais et que l'état naturel d'une société humaine est par essence l'anarchie et le chaos. Il théorisa que la moralité n'était finalement qu'une institution qu'il fallait imposer, et que l'homme ne pouvait être discipliné qu'au travers de l'éducation et de l'obéissance absolue aux lois.

Parmi ses disciples, le lettré Han Fei Zi alla encore plus loin en affirmant que grâce aux lois, un souverain puissant pouvait réguler chaque aspect de la vie de son peuple et s'assurer ainsi de son obéissance par un panel de châtiments destinés à répandre la terreur : cette théorie séduisit Qin Long, qui s'arrangea alors pour faire venir Han Fei Zi dans son Royaume.

Ainsi, ce légisme dur est particulièrement en vogue à la cour du Qin, Han Fei Zi étant devenu un ami proche du premier ministre et régent Lu Buwei tandis que Li Si, autre disciple de Xun Zi, occupe la place de ministre de la justice. Et bien que chacun des sept Royaumes applique avec plus ou moins de rigueur une politique légiste, aucun ne se réclame de l'école extrémiste prônée par Han Fei Zi. Celle-ci est l'outil idéal aux yeux du Dragon protégé.

geant le Qin pour assurer l'ordre parfait qui lui permettra non seulement de limiter l'influence de la Secte du Ciel incliné, mais également de prendre un ascendant certain sur les autres états – et donc sur ses frères Guo Long.

La doctrine légiste

Présupposant la nature indocile de l'homme, le légisme se propose de lui inculquer la discipline au travers de l'obéissance aux lois, qui doivent avoir prépondérance sur tout autre code, rite ou coutume. Fondé sur l'idée que l'homme n'est mû que par la crainte ou l'intérêt, le légisme considère le peuple comme un tout homogène au regard de la loi, et n'a ainsi que faire de l'individualité et des exceptions. Le légisme tel qu'il s'applique actuellement, notamment au Qin, repose sur trois piliers :

La loi (fa)

Les lois d'un pays doivent être claires et rendues publiques. Tout le monde se doit de les connaître car tous sont égaux devant elles. Ceux qui obéissent aux lois sont récompensés, ceux qui les transgressent sont châtiés. La loi est telle une force de la nature : on n'a pas à la comprendre, juste à s'y soumettre.

Le système pénal dirige le pays ; ainsi même un dirigeant faible peut s'avérer fort en s'appuyant dessus.

Le contrôle (shu)

Le souverain doit utiliser différentes méthodes afin de garder le contrôle de son pays et de s'assurer que nul ministre ne complotte contre lui. Personne ne doit pouvoir comprendre les motivations du souverain, ainsi personne ne peut savoir comment le manipuler et s'attirer ses bonnes grâces – si ce n'est en obéissant aux lois.

La légitimité (shi)

C'est la position du souverain, et non le souverain lui-même, qui détient le pouvoir.

C'est à partir de ces trois fondements que le légisme développe un système de gouvernement élaboré sur le modèle du rationalisme totalitaire. Il permet au souverain de diriger sans agir directement autrement qu'en promulguant lois et édits, maintenant le peuple dans la terreur grâce à un système pénal d'une sévérité extrême, punissant de façon exemplaire même le plus petit délit et régulant chaque aspect du fonctionnement du pays.

Du point de vue des Guo Long, le légisme est l'instrument idéal pour asseoir leur main-mise sur les Royaumes : un pouvoir centralisé leur permet de n'avoir que peu de pions à manipuler pour peser sur le destin de tout un pays.

À l'inverse, pour les adorateurs de Gonggong, le légisme représente un obstacle majeur. Certes, cette doctrine met l'accent sur la puissance militaire et les guerres

d'annexion, permettant ainsi de générer un important chaos. Mais le but de ces guerres est à l'opposé d'un idéal de total déséquilibre, puisqu'elles visent à ramener l'harmonie dans le *Zhongguo* en en refaisant un Empire unifié. Et le Qin, Royaume appliquant le légisme le plus dur, semble bien parti pour réaliser cet objectif, condamnant l'âme de Gonggong à rester prisonnière aux mains des Dix Rois des Enfers...

Personnages et ouvrages importants

Les ministres réformateurs de la période des Printemps et des Automnes sont reconnus comme les précurseurs du légisme, bien qu'il s'agissait alors pour eux plus d'une politique concrète que d'une philosophie théorisant le rapport de l'homme aux lois.

Guan Zhong, l'homme qui permit au Qi de devenir l'Hégémonie dominante, est unanimement reconnu comme le père du légisme. Il coucha par écrit ses vues sur la politique dans le *Guan Zi*.

Le *Li Zi*, ouvrage du ministre du Wei Li Ke, expose ses théories sur l'application des lois en remplacement des codes et rites des antiques dynasties. Produisant le Canon des Lois, le *Fa Jing*, Li Ke fut le premier à mettre en avant l'importance d'un code pénal écrit et formalisé.

D'autres hommes d'état célèbres mirent par écrit leurs idées sur la façon de réformer et diriger un état. Shen Buai écrivit le *Shen Zi* et Shang Yang lui-même produisit un ouvrage nommé *Shang Jun Shu*.

Plus manuels de bonne gouvernance que traités théoriques, ces ouvrages sont néanmoins considérés comme des classiques du légisme.

Il faut attendre le *Xun Zi*, qui porte le nom de son auteur, pour avoir un angle de vue plus philosophique sur le légisme. Puis Han Fei Zi, dans son ouvrage éponyme, offrit une synthèse de l'école de pensée légiste au travers de nombreux textes et commentaires d'ouvrages plus anciens, attirant ainsi sur lui l'attention du Dragon du Qin.

Han Fei Zi

Né dans le Royaume du Han au sein d'une famille de lettré, Han Fei Zi était un homme d'une grande intelligence et il obtint un poste d'enseignant au sein d'une université très prestigieuse de son pays. Passionné par les philosophies développées par les grands penseurs de l'histoire, il devint un fervent admirateur de Xun Zi, l'un de ses anciens maîtres, et de sa doctrine.

Souhaitant pousser encore plus loin la logique légiste, Han Fei Zi s'inspira pour une large part du Taoïsme, notamment du caractère tout-puissant prêté par celui-ci à la Nature, pour théoriser un légisme extrémiste. Il rédigea sa philosophie dans un ouvrage portant son nom et commença à l'enseigner à ses disciples. Mais ses vues très extrêmes et ses critiques acerbes contre un gouvernement qu'il jugeait trop laxiste lui valurent l'inimitié des autorités et de ses supérieurs à l'université.

S'exilant du Han afin d'éviter les foudres du



gouvernement, il devint un lettré errant, vivant dans la misère avant de finalement croiser le chemin de Lu Buwei. Le marchand était en ce temps-là en pleine ascension au sein du Royaume du Qin et, ayant sympathisé avec le philosophe, il le prit dans sa suite. Han Fei Zi devint le conseiller de son bienfaiteur quand celui-ci accéda au poste de premier ministre. Sous l'influence du lettré en exil, Lu Buwei raffermi encore les lois du Qin et mit en application le légisme dur avec l'aide du ministre de la justice Li Si, lui aussi ancien élève de Xun Zi.

Han Fei Zi vit à la cour du Qin, où il est toujours le conseiller de Lu Buwei. Toutefois, il sent que sa position commence à être menacée par son ambitieux rival Li Si, qui voit d'un mauvais œil qu'un autre légiste que lui ait l'oreille du régent. Entre les deux hommes, la rancœur croît de jour en jour...

Renommée : 150

Le mohisme

Importante philosophie développée durant la fin des Printemps et des Automnes, le mohisme prend une importance insoupçonnée pendant la période des Royaumes combattants, du fait de son fondement profondément pacifiste et de la mise en application de celui-ci.

Origines et développement

Ancien disciple de l'école confucianiste, Mo Zi fut l'un des premiers, avant même les légistes, à remettre en question la philosophie de Kong Fu Zi. A partir de sa propre expérience et de ses idées, il élabora une doctrine sociale radicale qui attira l'attention de Zhou Long.

Le Dragon protecteur de la dynastie Zhou en était encore à rechercher des philosophes et théoriciens dont il pourrait promouvoir les idées, si celles-ci prônaient un retour aux anciennes traditions et appelaient à une union de tous les êtres peuplant l'Empire fragmenté.

La base du mohisme tenait dans la profonde répulsion éprouvée par Mo Zi envers la guerre et la nécessité d'un altruisme total pour y mettre fin. Cet idéal de paix et d'unité plut à Zhou Long et le Dragon usa de son influence pour permettre à Mo Zi de trouver des disciples et d'attirer l'attention de quelques dirigeants. Hélas, prônant la paix, l'amour universel et le renoncement au luxe inutile, Mo Zi, à l'image de son ancien maître Kong Fu Zi, ne rencontra guère de succès comme conseiller des souverains d'alors. La politique légiste de renforcement des états et l'influence de la Secte du Ciel inclinèrent bientôt trop d'emprise sur des hommes plus préoccupés par leur puissance et leur propre prestige que par le bonheur de leur peuple.

Cette philosophie fut néanmoins des plus appréciée par le peuple, les gens simples qui subissaient la guerre

et ne survivaient que par l'entraide. Eux voyaient en Mo Zi un guide, et en sa théorie une lueur d'espoir, un idéal à atteindre. Attirant à lui de nombreux disciples, Mo Zi finit par créer une secte militaire, dont l'objectif était de lutter les armes à la main pour la paix, en défendant quiconque en aurait besoin. Ainsi de simple doctrine théorique, le mohisme devint une philosophie de l'action, aux applications concrètes dans une contrée en perpétuel état de guerre.

Doctrines

Le mohisme est une philosophie basée sur l'idée que l'origine de la guerre et de tous les maux se trouve dans l'hostilité que l'homme, égoïste et isolé, voue à tous ses semblables qu'il considère comme des étrangers. De là, Mo Zi prêchait pour faire de l'humanité une vaste communauté solidaire, où chacun traiterait autrui en prochain.

Pour ce faire, le mohisme prône le *bo-ai* : l'altruisme total, une forme d'amour universel que doivent se porter tous les hommes, sans distinction de rang social ou de parenté. Cet idéal est mû par un calcul logique faisant ressortir pour tous le plus grand avantage d'une discipline commune : unie et en paix, l'humanité peut enfin travailler à son propre bonheur au lieu d'essayer de satisfaire les rêves de gloire d'une élite gouvernante.

Un tel but ne peut évidemment être atteint au sein des structures administratives classiques. Il réclame l'abolition des schémas familiaux et de l'hérédité des fonctions et privilèges en vue d'établir un nouveau type de société, dont la hiérarchie serait basée sur le mérite et la bonne marche permise par un contrat passé entre les dirigeants et le peuple.

Mo Zi réfutait également les luxes inutiles. Tout ce qui ne participe pas directement aux besoins primaires du peuple doit être écarté : les arts par exemple, mais aussi les rites et cérémonies. Le temps et l'énergie perdus à de telles occupations sont bien mieux employés quand ils sont mis à profit pour nourrir, loger et protéger le peuple.

Le mohisme possédait pourtant une dimension religieuse, croyant que le Ciel et les dieux observent les hommes et jugent leurs actes, récompensant les bons et punissant les mauvais. Aucune cérémonie dispendieuse n'est cependant nécessaire pour honorer les Cieux, selon Mo Zi : un comportement juste et moral est tout ce que les dieux attendent des hommes.

Enfin, le mohisme promeut la recherche technique et scientifique, dans le but de découvrir de nouveaux moyens de satisfaire les besoins du peuple et d'améliorer les conditions de vie de chacun.

Du point de vue des Guo Long, le mohisme est intéressant à plus d'un titre. Les changements de société prônés par Mo Zi sont en partiel accord avec la politique légiste, et surtout les réflexions sur l'art de la guerre et particulièrement la guerre de siège sont des plus utiles en ces temps de conflits incessants. Il est par contre bien évident que si certains points du mohisme retiennent l'attention des Guo Long, son fondement même, basé sur le pacifisme et l'altruisme, n'a aucun intérêt pour eux.



Pour la Secte du Ciel incliné, le mohisme représente tout ce contre quoi elle se bat : un idéal de paix et d'amour, une société juste et équitable, etc. Le mohisme et ses disciples sont donc un ennemi à abattre sans hésiter, même si le succès mitigé de la doctrine auprès des souverains n'en fait pas un obstacle majeur pour le moment.

Mo Zi et son ouvrage

A l'origine homme du peuple, Mo Zi avait vu trop de guerres, trop de massacres pour encore croire en un avenir meilleur. Intelligent et avide d'apprendre, il étudia diverses écoles de pensée et fut un temps disciple de Kong Fu Zi. Mais très vite, les théories de ce dernier lui parurent en totale contradiction avec ses propres idées, nées de son expérience funeste.

Zhou Long prit connaissance des théories de ce jeune philosophe et y vit de quoi servir ses buts, pour contrer les agissements des Guo Long. Il s'arrangea donc pour que les prêches de Mo Zi attirent de plus en plus de disciples, hommes du peuple comme lettrés, et ce afin de répandre l'idéal mohiste aux quatre coins du *Zhongguo*. Les théories du philosophe furent compilées dans un ouvrage à son nom par ses étudiants et, grâce à l'influence du Dragon des Zhou, Mo Zi se vit convié par de nombreux souverains avides de conseils.

Malheureusement, ses recommandations ne rencontrèrent aucun succès, car l'époque était à la guerre du fait des manigances conjointes des Guo Long et des adorateurs de Gonggong. Alors Mo Zi revint vers le peuple et forma une secte militaire dans le but d'imposer sa vision par la force des armes.

Le *Mo Zi*, recueil de la philosophie mohiste, développe sur de longs chapitres les bases de la philosophie et les changements sociaux à mettre en place pour créer la société utopique dans laquelle tous les hommes pourraient vivre décemment et dans la paix. Toute une partie de l'ouvrage est également consacrée à l'art de la guerre de siège, et aux méthodes permettant de défendre une cité face à des assaillants.

Les Disciples de Mo

La secte fondée par le philosophe s'est développée et est désormais une puissance avec qui compter dans le *Zhongguo*. Rassemblant plusieurs milliers d'homme, l'organisation mohiste s'est donné pour but de venir au secours de qui en a besoin, et s'est fait une spécialité de défendre les cités assiégées.

Etablie au Qi, dans une vallée cachée, la secte des Disciples de Mo est dirigée par un conseil constitué de cinq patriarches, détenteurs de la sagesse de Mo Zi et gardiens de la copie originale des écrits du maître. La secte est organisée comme une armée, avec ses officiers et ses soldats, ses différents corps et ses unités. Les hommes qui la rejoignent sont soumis à un entraînement dras-

tique, autant physique qu'intellectuel. Chacun des Disciples doit devenir un guerrier accompli dans le maniement de toutes les armes, ainsi qu'un stratège hors-pair capable d'appliquer concrètement les théories de Mo Zi sur la guerre de siège. L'organisation dispose d'une logistique impressionnante, ce qui lui permet d'entraîner ses hommes avec un soin particulier. Les Disciples de Mo sont redoutés par bien des armées, et la légende veut que jamais une cité défendue par des hommes de Mo ne soit tombée face à ses assaillants. Bien souvent, la simple rumeur qu'une ville bénéficie de la présence de ces guerriers d'élite suffit à décourager toute attaque envers elle.

La secte tire ses revenus de plusieurs sources. Elle est financée par de nombreux mécènes : marchands, hommes d'état ou généraux. Admirateurs des écrits de Mo Zi mais ne souhaitant ou ne pouvant pas servir comme soldat, ils versent chaque année de fortes sommes permettant à l'organisation de nourrir et d'équiper ses hommes, ceux-ci vivant par ailleurs selon les règles ascétiques prônées par Mo Zi. Certains Disciples sont également dépêchés comme conseillers militaires auprès de certains Royaumes, et leur salaire est versé directement à la secte. Enfin, lorsqu'une cité réclame l'aide des Disciples de Mo, elle doit évidemment payer un tribut, généralement léger mais à forte valeur symbolique.

Disposant de nombreux informateurs répartis dans l'ensemble des Royaumes et dans toutes les couches de la société, la secte sait tout ou presque des mouvements de troupes et des batailles planifiées. Elle peut ainsi envoyer un émissaire proposer ses services aux cités sur le point d'en avoir besoin et dépêcher rapidement ses guerriers sur place. C'est également grâce à ce réseau que les Disciples de Mo recrutent mécènes et hommes de troupe.

Actuellement, la secte est agitée par un conflit entre ses patriarches. Certains d'entre eux pensent que l'idéal d'harmonie ne pourra être atteint que lorsqu'un Royaume aura uni tous les autres par la force tandis que les autres continuent à espérer qu'un jour la paix se fera entre les états du *Zhongguo*. Les premiers pensent que la secte devrait se mettre au service du Royaume le plus à même d'unifier l'Empire, à savoir le Qin, tandis que les autres sont totalement opposés à cette idée qui va selon eux à l'encontre de l'idéal de Mo Zi.

Cet état de fait est en grande partie dû aux manigances de Qin Long, qui a réussi à infiltrer quelques agents au sein des Disciples de Mo. Une organisation aussi puissante et expérimentée à propos de la guerre de siège ne peut qu'être utile au Qin et donner au Royaume un nouvel atout dans la poursuite de son but d'unir tout ce qui se trouve sous le Ciel.

Le résultat de ces manœuvres est qu'un schisme menace de se faire au sein de la secte entre les partisans du ralliement au Qin et ceux qui préconisent de ne rien changer aux méthodes habituelles. Certains officiers influents, soumis aux tentations chuchotées par les pions de Qin Long, ont d'ores et déjà pris leur décision en rejoignant les armées du Qin tandis que plusieurs guerriers ont déserté afin de poursuivre seuls l'idéal de Mo Zi et ne pas risquer de sombrer avec la secte.



Religions et Superstitions

Le Taoïsme

Religion syncrétique unifiant en un dogme unique tous les antiques courants religieux, le Taoïsme est à la fois une croyance et une philosophie. Marqué par ses origines ésotériques, il se vit donner une cohérence par de sages penseurs qui, à l'image de Lao Zi dans son ouvrage *Dao De Jing*, le conceptualisèrent et lui donnèrent ainsi naissance en fusionnant ses multiples facettes en une foi unique, centrée sur un corpus de croyances cosmologiques dont le Tao est le pivot, le commencement et la fin.

Origines et développement

«Un voyage de mille lieues commence toujours par le premier pas.»

Lao Zi

Bien qu'il puise ses origines dans toutes les anciennes religions pratiquées depuis l'aube des temps, le Taoïsme naquit véritablement durant la période des Printemps et des Automnes.

C'est à ce moment que de nombreux penseurs entreprirent de mettre en valeur un courant philosophique, une vision cosmologique unique permettant la synthèse des vieilles croyances autour de la notion de Tao, et des concepts qui en découlent. Tout cela se fit sous le discret patronage de Zhou Long, qui souhaitait ainsi mettre fin au chaos engendré par la perte de pouvoir de la dynastie régnante en mettant en avant une religion unifiée, capable de fédérer les hommes autour d'un canevas de croyances communes et de leur faire comprendre leur unité en tant que peuple, donc la futilité des guerres qui déchiraient alors un Empire fragmenté.

Les écrits de Lao Zi, Zhuang Zi et Lie Zi définirent le Taoïsme tel qu'il se pratique actuellement par les *fangshi*, hommes à techniques pénétrés des secrets de l'univers et pratiquant les anciennes magies. Ces taoïstes, bien qu'héritiers du savoir de l'antique caste des prêtres, ne sont pas des religieux au sens strict du terme. Philosophes, érudits, magiciens, ils sont plutôt les intermédiaires, chargés de transmettre et d'appliquer les préceptes du Tao auprès du peuple. Professeurs autant qu'élèves, ils enseignent et apprennent leur vie durant.

Le Taoïsme n'est cependant pas organisé autour d'un clergé. Les taoïstes se forment les uns les autres, parfois seuls, et vont leur chemin dans le monde. Certains vont se retirer et vivre en ermites, d'autres sillonneront les routes en quête de connaissance et d'expérience, d'autres encore s'établiront au sein d'une communauté afin

d'y exercer une charge ou de former des disciples. C'est cette absence de structure autant que le caractère écuménique du Taoïsme qui explique sa large diffusion à travers le *Zhongguo* et sa popularité auprès du petit peuple.

Croyances

Toutes les croyances du Taoïsme se réfèrent à la nécessaire union de l'homme avec le Tao, le Grand Tout. Par cette mise en avant de l'unité fondamentale de toutes choses dans l'univers, le dragon de la dynastie Zhou espérait faire prendre conscience à l'humanité de ses égarements, et la pousser à s'unir à nouveau en un seul peuple, un seul Empire.

Le fondement cosmologique

Comme l'enseigne Lao Zi, le Tao est à l'origine de toutes choses. Souvent vu comme un chemin, une Voie (notamment vers l'immortalité ou l'union avec l'univers), le Tao est bien plus que cela : il est la source, l'origine, la quintessence du Tout.

Indéfinissable et éternel, le Tao ne peut s'exprimer par des mots, il est au-delà de toute définition. Il n'est pas un dieu créateur, mais il représente l'interrelation qui existe entre toutes choses dans l'univers, donnant naissance et vie aux mondes matériel et spirituel. Ainsi, le Tao n'est une force créatrice que dans la mesure où il est l'essence de tout, mais une essence sans volonté de conception : tout découle ou émane du Tao, qui pourtant ne crée rien.

Au début des temps, le Tao engendra les deux forces opposées et complémentaires que sont le Yin et le Yang. De l'antagonisme éternel entre ces deux concepts naquit alors le chi, l'énergie qui alimente l'univers. Enfin, à partir du chi furent créés les dix mille êtres et choses, bâtis grâce aux Cinq Eléments primordiaux que sont le Feu, le Métal, le Bois, l'Eau et la Terre.

Ainsi la croyance taoïste implique qu'un lien existe entre toutes choses, que l'infiniment grand et l'infiniment petit finissent par se rejoindre : le macrocosme de l'univers se retrouve dans le microcosme de chaque être vivant. Cette unité fondamentale du Tout est au centre du Taoïsme.

« Le Tao que l'on peut exprimer
avec des mots n'est pas le Tao.
Le nom qui peut être nommé
n'est pas le nom. »

Lao Zi

Le wu wei

La notion de *wu wei* prend sa source dans la représentation du Tao animant toutes choses mais sans but ni intention. Ainsi le sage se doit-il d'agir : en se soumettant et s'adaptant aux transformations et processus naturels.

Concrètement, le *wu wei* se traduit par le fait de ne pas agir contre les lois de l'univers. En agissant en accord avec la nature, sans chercher à avoir prise sur les choses, l'homme est en harmonie avec le Tao. C'est donc le Tao qui s'exprime à travers tous ses actes. La spontanéité est la clé du *wu wei*.

Afin d'atteindre un tel but, nombreux sont les taoïstes qui s'exilent loin du monde, vivant en ermites au milieu de la nature pour se soustraire aux distractions du matérialisme et parvenir à la sérénité suprême que donne le non-désir.

« Le Tao est vide. Si on en fait
usage, il est inépuisable. »

Lao Zi

La quête de l'immortalité

Autre moyen de réaliser l'union avec le Tao, la quête de l'immortalité prône qu'en obtenant un corps inaltérable, véhicule de l'âme éternelle, l'homme peut devenir le Tao et vivre pour l'éternité.

Les méthodes d'obtention de l'immortalité sont nombreuses et variées : devenir disciple d'un immortel, atteindre les lieux où vivent ces êtres, transformer son corps de l'intérieur, créer un élixir de vie éternelle, etc.

La notion de l'immortalité naquit à partir de la croyance dans les Trois Piliers de l'univers, à savoir le Ciel, la Terre et l'Homme. S'avisant qu'au sein de cette triade, seul l'Homme était périssable alors que les deux autres Piliers étaient éternels, certains sages comprirent que pour donner à l'univers une forme parfaite, il fallait que l'Homme puisse lui aussi devenir immortel. Des voies devant permettre d'atteindre ce résultat, les deux plus pratiquées sont les deux formes de l'Alchimie : l'Alchimie externe qui cherche à créer un élixir d'immortalité et l'Alchimie interne qui tente, par l'ascèse et le contrôle du souffle, de transformer le corps de l'intérieur.

« Le Ciel et la Terre sont éternels,
parce qu'ils ne vivent
pas pour eux seuls.
Ainsi fait le saint homme :
se mettant après les autres,
il devient le premier. »

Lao Zi



Rites et pratiques magiques

La pratique d'une liturgie spécifique, l'observation des rites et l'utilisation de la magie permettent au taoïste de devenir l'agent du Tao, le canal par lequel l'équilibre du monde est maintenu en permettant à la quintessence de la création de s'y écoulée.

Ainsi en est-il des différents rituels que tout bon taoïste se doit de connaître et de pratiquer : lorsqu'il consacre un mariage, il permet l'union du Yin et du Yang ; lorsqu'il préside à des funérailles, il aide l'âme du défunt à trouver sa voie dans l'après-vie ; lorsqu'il célèbre une fête, il apporte l'harmonie entre les hommes et les dieux.

Les voies ésotériques, que le peuple appelle magie, font partie intégrante de la liturgie taoïste. Le devin est celui qui permet la communication entre le Ciel et les hommes, l'exorciste combat les forces du mal et les déséquilibres, le géomancien construit l'harmonie du monde. Pour le taoïste, homme à techniques que l'on appelle *fangshi*, ces pratiques ne sont en rien de la magie, n'ont rien de surnaturel. Elles découlent simplement de sa vaste connaissance des lois de l'univers et de sa capacité à les utiliser en contrôlant les forces primordiales du Tao que sont le Yin, le Yang, le chi et les Cinq Éléments.

La dimension éthique

Mener une vie conforme aux préceptes de la morale est encore une autre voie permettant de réaliser l'union de l'homme et du Tao.

Agir avec altruisme, justesse, loyauté et bienveillance est essentiel car un tel comportement rend l'homme pur – et la pureté est l'apanage du Tao. Ainsi la vertu est-elle la condition permettant au taoïste de maîtriser les forces de l'univers et de vivre une longue existence.

L'Alchimie professe donc que seul l'homme dont l'âme est pure peut espérer obtenir le corps immortel : avoir un comportement vertueux permet à l'élixer de vie d'être efficace ; tandis que le pécheur risque l'empoisonnement en l'ingérant.

De même, celui qui se comporte mal durant sa vie est assuré de subir mille tortures aux Enfers avant de voir son âme réincarnée, alors que le vertueux pourra aller rejoindre Lao Zi au Paradis de l'Ouest après sa mort.

« Si tu donnes un poisson
à un homme, il mangera un jour.
Si tu lui apprends à pêcher,
il mangera tous les jours. »

Lao Zi

Personnages et ouvrages sacrés

Archiviste impérial au service de la dynastie Zhou, Lao Zi était un érudit, un sage passionné que la vie futile de la cour finit par lasser. Désirant se retirer du monde des hommes, il se mit en route vers l'Ouest à dos de bœuf. Son attention attirée par la haute spiritualité de cet homme, Zhou Long désira en savoir plus sur ses vues et opinions. C'est pourquoi à la frontière des terres barbares, il s'incarna dans un garde nommé Yin Xi et interrogea le sage. Et Lao Zi lui dicta ce qui allait devenir l'ouvrage central du Taoïsme : le *Dao De Jing*, le Livre de la Voie et de la Vertu.

Lao Zi est sans conteste le personnage le plus révérend du Taoïsme, celui qui transmet aux hommes la connaissance du Tao. Assimilé depuis à un immortel, parfois même à une incarnation d'un aspect du Tao lui-même, son histoire devint légende et son héritage considéré comme la parole des Cieux. Zhou Long, en tant que compilateur de l'ouvrage sacré, participa activement à sa propagation, s'assurant que la foi révélée du Taoïsme se répande dans toutes les couches de la population.

Le *Dao De Jing* est un ouvrage à la fois religieux et philosophique. Dans sa première partie, il s'attarde sur la définition du Tao tandis que la seconde partie parle essentiellement de la Vertu : ces deux parties présentent pourtant une unité thématique bien réelle. Collection d'aphorismes et de symboles, il peut être interprété de diverses façons : manuel de bonne gouvernance, livre de morale ou ouvrage ésotérique. Nombreux sont les érudits qui continuent à étudier et interpréter ce texte, en rédigeant des commentaires élaborés.

Zhuang Zi et Lie Zi, en tant qu'auteurs de deux autres ouvrages importants du Taoïsme, sont également des personnages hautement respectés. Leurs écrits éponymes sont riches d'enseignements pour le sage en devenir.

Le *Zhuang Zi* se caractérise par un humour jouant beaucoup sur les paradoxes des croyances taoïstes, et il possède un style polémique et enlevé qui le rend plus humain, plus intuitif que le *Dao De Jing*. Ouvrage provocateur (notamment à l'égard de Kong Fu Zi), le *Zhuang Zi* pose les bases de la quête de l'immortalité et s'étend longuement sur ces Êtres Parfaits que sont les immortels, pour lui un idéal et non un but.

Le *Lie Zi*, dont l'auteur était réputé être un sage et parfois même un immortel, compile de nombreux textes, anecdotes, plaisanteries, contes et légendes ponctués de commentaires pertinents mettant en exergue le Tao et ses transformations en évoquant les merveilles de la nature.

Ces ouvrages, au côté de quelques autres textes et commentaires, forment la base des écrits sacrés du Taoïsme. Possédant un haut pouvoir spirituel du fait de l'influence indéniable de Zhou Long dans leur promotion, on dit que, calligraphiés de la main d'un homme pur, ils ont le pouvoir de repousser les démons et d'éveiller l'âme à la sagesse.

Lieux sacrés

Dans les croyances taoïstes, la nature se renouvelle et se maintient selon une évolution perpétuelle qui se retrouve dans tout phénomène individuel. Les paysages et divers objets naturels, comme les rochers, les rivières ou les forêts, sont ainsi des émanations de l'harmonie engendrée par le Tao.

Les endroits recelant une forte concentration de chi sont objets de culte pour les taoïstes. Les montagnes, considérées en elle-même comme des divinités mais aussi comme le lieu où l'humain et le divin se rejoignent, jouissent d'un statut particulier. On les dit demeures des immortels, on les sait abritant toutes sortes de plantes et de minéraux essentiels à la confection de la pilule d'immortalité et on les vénère pour tout cela. Les Cinq Pics sacrés du Taoïsme sont le Huashan à l'Ouest, le Huangshan au Sud, le Songshan au Centre, le Taishan à l'Est et le Hengshan au Nord. Lieux de pèlerinage, ces montagnes constituent également les retraites privilégiées des ermites en quête d'union avec le Tao.

Les fleuves, grottes et autres curiosités naturelles revêtent également une importance particulière aux yeux des taoïstes : demeures d'une divinité, autels à la gloire du Ciel ou symbolisations de l'essence du Tao, il est fréquent d'y déposer des offrandes afin de s'attirer la sympathie des forces de la nature.

Rapport au divin

Pour les taoïstes, les dieux de la Cour céleste sont des êtres infiniment plus proches du Tao que les simples humains, comme en témoignent leur immortalité et leurs pouvoirs liés aux forces de l'univers. Les divinités terrestres, à l'image des dieux du sol ou des dieux domestiques, sont vues comme des manifestations conscientes du Tao au sein du monde, à l'individualité moins marquée que les dieux du Ciel. Tous ces esprits supérieurs sont dignes de vénération en tant qu'émanations du Tao : prières et offrandes doivent leur être accordées par qui veut s'attirer leurs faveurs et se rapprocher ainsi de l'union avec le Tao.

Les immortels, êtres parvenus à rendre leur corps impérissable, sont distincts des dieux mais partagent nombre de leurs attributs, tels les pouvoirs sur la nature ou la régence d'un domaine de la vie : les immortels sont dits chevauchant les grues et marchant entre les nuages. Ils ne vivent pas avec les dieux à la Cour céleste mais possèdent leurs propres demeures, dans les Monts Kunlun situés à l'Ouest, ou sur les Îles des Bienheureux que tant d'Empereurs cherchèrent à atteindre.

Il existe également un certain nombre d'entités divines que seuls les taoïstes connaissent et vénèrent. Les Trois Purs en font partie. Non pas incarnations du Tao mais personnifications de ses aspects, ils sont les représentants abstraits de son pouvoir. Guère connus du peuple, leurs noms sont le Vénérable Céleste de l'Origine

première, le Vénérable Céleste du Joyau sacré et le Vénérable Céleste du Tao. A eux trois, ils symbolisent le passé, le présent et le futur.

Les voies ésotériques du Taoïsme

Sous l'impulsion de Lao Zi et des grands sages de la période des Printemps et des Automnes, les multiples pratiques et rituels religieux éparpillés à travers tout l'Empire furent unis autour d'une philosophie commune, le Taoïsme.

Cependant, bien que rattachées à la religion du Tao, les diverses voies magiques pratiquées par les nombreux hommes à techniques continuent à être suivies presque telles qu'elles ont toujours existé.

L'Alchimie externe

Atteindre l'immortalité, l'un des fondements du Taoïsme, est un but auquel peuvent mener de nombreuses voies. L'Alchimie externe, ou *Wai Dan*, est sans doute la plus connue.

Directement liée à ses débuts à l'art ancestral de la forge, l'Alchimie devint le moyen par lequel les premiers prêtres et hommes de magie pensèrent pouvoir atteindre l'immortalité. Tenant pour acquis que qui veut devenir immortel doit posséder un corps inaltérable, ces apprentis-sorciers tentèrent de trouver l'élixir ou le médicament qui permettrait d'obtenir un tel résultat. A partir de là se développa durant des siècles la science ésotérique du *Wai Dan*.

Partant du principe que dans la nature existe quantité de métaux et minéraux imputrescibles tels l'or, le jade ou le mercure, les alchimistes émettent la théorie que l'absorption de ces substances, ou d'élixirs raffinés à partir d'elles, devrait permettre de conférer au corps de celui qui les consomme leurs propriétés le rendant ainsi immortel. Le but final de l'Alchimie externe est donc de produire un élixir capable de rendre immortel, en utilisant des matériaux comme le cinabre, le plomb, l'or ou l'argent et même certaines plantes.

Les nombreuses expériences menées durant des siècles par les alchimistes permirent de nombreuses découvertes qui, bien que moins importantes que la pilule d'immortalité, sont autant de preuve de la capacité de cette voie ésotérique à comprendre et manipuler les lois de l'univers. L'Alchimie permet ainsi de fabriquer de nombreux médicaments à l'efficacité inégale, ou même des poisons particulièrement foudroyants. Elle a égale-



ment mené à une meilleure compréhension des transformations de la matière et ainsi permis la création d'alliages métalliques à la solidité inégalée, ou laissé penser que les matières viles pouvaient s'anoblir, devenant ainsi or ou argent.

L'Alchimie est une voie qui se pratique au sein d'un laboratoire, nommé Maison des Elixirs. De nombreux instruments sont nécessaires à celui qui souhaite perfectionner son art des potions : creuset en argile, mortier, foyer, tubes de bambous ou vases tripodes constituent la base de ce que doit posséder un alchimiste afin de distiller, sublimer, faire bouillir ou faire fondre ses matières premières et les transmuter en un élixir d'immortalité.

L'Alchimie interne

Seconde voie supposée mener à l'immortalité du corps, l'Alchimie interne ou *Nei Dan* part du principe que le corps lui-même est un laboratoire dans lequel il est possible de créer l'élixir d'immortalité et de rendre ainsi son être inaltérable.

La pratique de l'Alchimie interne repose sur le contrôle et la compréhension de sa propre énergie intérieure, le chi. Méditation et exercices respiratoires sont la clé permettant de maîtriser son chi et de le canaliser en soi de façon à créer un embryon d'immortalité. Par divers exercices physiques, le pratiquant du *Nei Dan* cherche à équilibrer en lui le Yin et le Yang, permettant ainsi à son être d'accéder à la pureté originelle du Tao.

L'Alchimie interne assimile également la semence masculine à une force de vie au moins aussi importante que le chi. La gymnastique sexuelle est ainsi partie intégrante du *Nei Dan*, reposant sur le principe de ne pas gaspiller la semence mais au contraire de la recycler au lieu de la laisser sortir du corps. Parvenir à retenir sa semence et à la faire fusionner avec son chi est la recette permettant d'atteindre l'immortalité à coup sûr, en créant un nouveau corps parfait au sein de l'ancien. Il existe donc de nombreux manuels exposant les positions sexuelles favorables à cette quête de l'immortalité, rappelant que le plaisir charnel, donné aussi bien que reçu, est source de bonne santé et d'allongement de la vie.

Bien souvent, le pratiquant du *Nei Dan* est un ascète, un ermite vivant éloigné des hommes afin de poursuivre sa quête en paix, loin des tracas du monde. Ne se nourrissant ni de viande ni de céréales, aliments supposés accélérer la fuite de la vie hors du corps, l'ermite taoïste parvient parfois à une telle harmonie avec l'univers que les Éléments en viennent à lui obéir et la nature à devancer ses volontés.

La Divination

Loin de n'être que le savoir permettant de lire l'avenir, la Divination est surtout la science qui autorise son pratiquant à voire et interpréter les signes du Ciel, à interroger les esprits, à converser avec les dieux et donc à deviner le futur.

Issue des anciens rites tribaux d'avant la venue des Trois Augustes, la Divination fut formalisée par une caste de prêtres au service des dynasties impériales, ayant pour rôle d'être les intermédiaires entre les Cieux et l'Empereur. Utilisant les antiques connaissances tel le Classique des Mutations *Yi Jing*, ces devins créèrent de nombreux rituels ou en modernisèrent de plus anciens afin de remplir au mieux leur mission d'interprétation des signes célestes.

Dans sa dimension purement divinatoire, cette voie ésotérique recourt principalement à la lecture des trigrammes et hexagrammes dont le *Yi Jing* donne les interprétations, ainsi qu'à divers rites comme le déchiffrement des craquelures apparaissant sur les os plats ou les carapaces de tortues jetés au feu. Selon les régions, bien d'autres méthodes sont utilisées afin de deviner les multiples directions que peut prendre le destin : l'observation des signes naturels, l'écoute des souffles, la lecture des lignes de la main, le décryptage de la position des étoiles et constellations, etc.

La Divination possède également une dimension fortement spirituelle : le devin est celui qui sait communiquer avec les esprits et les multiples divinités terrestres, celui qui ose converser avec les dieux. Un tel homme se doit d'avoir une très grande compréhension de la théologie taoïste et de connaître les noms, titres et domaines des multiples divinités et immortels. Psalmodiant les formules sacrées et accomplissant les gestes rituels, le devin entre dans une transe lui permettant de communiquer avec les êtres spirituels afin de les interroger, de leur adresser des prières ou d'implorer leur bénédiction. Les devins sont ainsi les taoïstes les plus à même de procéder à des funérailles ou d'accomplir les rites permettant de renouveler le pacte conclu entre un dieu du Sol et le village qu'il protège. Il se murmure même que les devins les plus puissants sont capables d'invoquer et de commander la multitude d'êtres qui composent le monde des esprits.

Enfin, le *fengshui*, science permettant d'harmoniser les résidences des vivants et des morts avec les courants de chi qui parcourent le monde, est une autre composante essentielle de la Divination. Elle a pour principe de déterminer l'orientation, l'emplacement et les dimensions de toutes constructions afin de les intégrer dans l'univers et son équilibre, que ce soit les palais des Rois, les quartiers d'une ville ou même les tombes des défunts au sein d'un cimetière.



Apanage d'une partie de la caste des prêtres servant les antiques dynasties, le *fengshui* s'est peu à peu répandu durant les Printemps et les Automnes avant de se voir assimilé au Taoïsme. Depuis, les géomanciens offrent leurs talents à qui le demande. Certains ont ainsi pu devenir fonctionnaires, affectés au bureau des grands travaux et de l'aménagement du territoire tandis que la majorité parcourt le *Zhongguo* afin de permettre à tout un chacun de profiter des bienfaits du *fengshui*.

Le postulat de base du *fengshui* est que l'harmonie résulte de l'équilibre entre les différents concepts issus du Tao : les Cinq Éléments, le chi, le Yin et le Yang. Ces concepts ayant dans le monde une réalité bien concrète – à travers le paysage, le climat, la matière, le temps – le géomancien peut les influencer, en réorientant un bâtiment, en aménageant le paysage, en redessinant le tracé d'un chemin, etc. Il crée ainsi un environnement le plus faste possible, propice à attirer bonne fortune et santé tout en éloignant les souffles nocifs et les mauvais esprits. A la fois astronome, paysagiste, oracle et sage, le géomancien ne se déplace jamais sans ses instruments : compas, miroir, almanach, manuels d'astronomie, etc.

Du fait de son importance dans l'aménagement du territoire et l'urbanisme des Royaumes, le *fengshui* est considéré comme une science des plus utiles et ne subit pas le mépris que les lettrés et fonctionnaires vouent en général aux multiples croyances et superstitions qui composent le Taoïsme. De fait, et bien que cette voie repose sur les principes de base de la religion du Tao, elle en est généralement dissociée dans l'esprit de la majorité.

L'Exorcisme

Lorsqu'il s'adonne à sa religion, le taoïste devient l'agent du Tao, celui qui maintient l'équilibre du monde et qui affronte les forces du mal.

De la myriade de créatures surnaturelles qui sillonnent le Ciel et la Terre, toutes ne sont pas bien disposées envers les hommes. Les démons, les fantômes, les morts-vivants sont des êtres contre-nature, dont l'existence ou la présence au sein du monde des hommes contredit les lois de l'univers. En tant que garant du respect de ces lois et préservateur de l'équilibre, l'exorciste se doit d'agir afin de rétablir l'harmonie brisée.

L'exorciste est un guerrier. Sa tâche est d'affronter les êtres qui transgressent les lois de l'univers, de les neutraliser soit en les détruisant soit en leur permettant de rentrer dans le droit chemin. Luttant avec ses armes et ses techniques, il vit à la frontière du monde des hommes. Devant faire face à une infinité d'êtres malveillants, il se doit de connaître les particularités, pouvoirs et points faibles des créatures qu'il a à combattre et il est de son devoir d'informer les autres exorcistes de ce qu'il a pu

apprendre : le partage des connaissances est souvent la seule garantie de survie pour ces *fangshi*. Respecté autant que craint – car capable d'invoquer la colère des forces du mal et de maudire l'impudent –, c'est à l'exorciste que l'on fait appel pour chasser les fantômes d'une demeure, bannir les esprits néfastes ou mettre fin à la possession d'une personne par un démon malin.

La plupart des exorcistes sillonnent les routes afin d'offrir leurs services partout où l'on pourrait avoir besoin d'eux, mais certains, généralement les plus vieux, s'installent définitivement dans une région propice aux apparitions surnaturelles, formant des disciples et mettant par écrit les connaissances engrangées durant leurs nombreuses années d'expérience.

Le panthéon céleste

Il existe dans le Royaume céleste plus de trente six mille dieux et esprits, servant tous l'Empereur de Jade et à travers lui l'harmonie et l'ordre dans l'univers.

Parmi eux, on distingue les dieux de la Cour céleste, ministres et serviteurs majeurs du dieu du Ciel, et les autres dieux mineurs, tels les Dragons, les Gardiens des points cardinaux ou encore les Cinq Venins, qui occupent un rôle moindre dans la bonne marche de l'univers.

Les dieux de la Cour céleste

Ces dieux puissants existent depuis l'aube de la création, bien que certains d'entre eux soient des mortels élevés au rang de divinités après leur mort. Possédant des attributs majeurs et régnant sur d'importants domaines, ils assistent l'Empereur de Jade dans sa tâche de régulateur des lois de l'univers.

Ainsi, la Cour céleste est le reflet de la cour de l'Empereur terrestre, et les dieux y jouent les rôles de ministres, fonctionnaires, conseillers, etc.

Chang-E

Déesse de la Lune, elle est également la sainte patronne des amoureux. Elle connaît la recette de l'élixir d'immortalité, qu'elle prépare sur la Lune en compagnie de sa cour de lapins. Elle est l'épouse de Yi l'Archer divin.

Er Lang

Neveu de l'Empereur de Jade, il est l'ennemi des démons et des mauvais esprits qu'il combat et trompe grâce à sa puissante magie et à ses soixante-douze déguisements.



Chang-E



Lei Gong

Dieu du Tonnerre, il a la peau bleue, une tête d'oiseau et il se déplace dans un chariot tiré par six enfants. Il use d'un imposant marteau pour créer le grondement du tonnerre.

Nezha

Tueur de démons, Nezha est un dieu guerrier qui possède de nombreuses armes magiques, dont les Anneaux célestes. Il est parfois vénéré comme le dieu du hasard.

Tian Mu

Déesse des Eclairs, elle est l'épouse de Lei Gong. Elle crée la foudre grâce à un miroir magique.

Tsai Chen

Dieu de la Richesse, il est le trésorier du Ciel. Habillé d'exquise façon, c'est un être majestueux qui chevauche un tigre noir et brandit une baguette de fer.

Wen Chang

Dieu de la Littérature et des Livres, il est le scribe et l'assistant de l'Empereur de Jade. Il est capable de prédire l'avenir et maîtrise la magie de la transformation.

Xi Wangmu

Déesse de l'Immortalité, elle règne sur les Monts Kunlun et garde les Pêches sacrées qui rendent immortel. Elle est ainsi la Reine-Mère de l'Occident.

Yu Huang Shang Di

Dieu du Ciel, il est l'Auguste Empereur de Jade qui règne sur la Cour céleste. Il accorde ou retire le Mandat céleste aux dynasties mortelles selon son bon vouloir. Il est l'incarnation de l'ordre et de l'harmonie dans l'univers.

Zhu Rong

Dieu du Feu, il est l'exécuteur céleste des Hautes Œuvres. Il a ainsi la charge de punir ceux qui enfreignent les lois édictées par le Ciel. Il est également considéré comme la divinité de la justice et de la vengeance.

Les Trois Dieux du Bonheur

Divinités mineures, ces trois personnages sont particulièrement vénérés par les habitants du *Zhongguo* car on les dit capables d'accorder le bonheur à ceux qui les honorent comme il se doit. Ces trois dieux sont Fu Xing, le dieu de la Chance, Lu Xing, le dieu de l'Abondance et Shu Xing, le dieu de la Longévité.

Les Quatre Rois-Dragons

Régnant sur les quatre océans du monde, ils sont les dieux de l'eau et de l'humidité sous toutes ses formes : rivières, lacs, pluie et mers.

Ayant pour noms Ao Chin (roi de l'océan du Sud), Ao Jun (roi de l'océan de l'Ouest), Ao Shun (roi de l'océan du Nord) et Ao Kuang (roi de l'océan de l'Est), ils sont les dieux auxquels le peuple du *Zhongguo* adresse ses prières en cas de sécheresse et que les marins honorent par des offrandes avant de prendre la mer.

Les Cinq Animaux sacrés, gardiens des points cardinaux

Pour protéger les frontières de l'univers, l'Empereur de Jade a confié à cinq divinités la mission de garder les points cardinaux du Ciel. Chacun de ces dieux est associé à une direction, donc à une saison, une couleur, un élément, etc. selon l'antique art du *fengshui*.



Yu Huang Shang Di



La Tortue noire, symbolisée par l'Eau, protège ainsi le Nord. Elle a pour nom Gui Xian.

Au Sud se trouve Feng Huang, l'oiseau rouge associé au Feu et que l'on nomme également Phénix.

A l'Est, se tient le Dragon vert qui a pour attribut le Bois et dont le nom est Long Wang.

A l'Ouest, le Tigre blanc se dresse, avec toute la force du Métal. Il se nomme Bai Hu.

Enfin, la Kirin jaune qui règne sur la Terre se charge de veiller sur le Centre, donc sur le Zhongguo lui-même.

Les Cinq Venins

Ces divinités ne résident pas au Ciel et sont peu vénérées par les mortels. Leur domaine d'influence est la maladie, les épidémies et les poisons. En conséquence, les seules professions qui leur rendent hommage sont les assassins et les médecins – pour des raisons bien différentes comme on le devine. Les Cinq Venins sont rarement évoqués, sauf durant la fête du double-cinq en été, durant laquelle des offrandes leurs sont faites afin qu'ils gardent le Zhongguo des épidémies estivales.

Les Cinq Venins sont le Léopard, le Scorpion, le Serpent, le Crapaud et le Mille-Pattes.

Les autres dieux

Il existe des milliers et des milliers de dieux siégeant au Royaume céleste. Certains d'entre eux n'ont autorité que sur un domaine très restreint, à l'image de Xi Shi la déesse des Parfums, et ne sont en conséquence adorés que par une profession ou une catégorie de personnes.

Les anciens héros des mythes fondateurs de l'Empire sont également considérés comme des dieux aux yeux des mortels. Ainsi en est-il des Trois Augustes et des Cinq Souverains, et l'Empereur Jaune, magicien, devin et guerrier, est sans doute la divinité la plus aimée et respectée du peuple du Zhongguo. Shen Nong est assimilé à une divinité de l'Agriculture et de la Médecine. Nü Wa est devenue la déesse de l'Harmonie mais aussi du Mariage. Et Yu le Grand est le dieu qui contrôle les inondations, le patron des grands travaux d'aménagement des cours d'eau.

Parfois, la Cour céleste est facétieuse et elle accorde à un mortel un statut divin par dérision. Ainsi en est-il de Di Xin, le dernier Empereur des Yin, qui fut nommé dieu de la Sodomité sous le nom de Zhou Wang, en raison de ses perversités passées.

La religion populaire

Au Ciel siègent les dieux gouvernés par le sage Empereur de Jade, et que les taoïstes respectent et vénèrent. Mais sur Terre existent d'innombrables divinités, des esprits et dieux domestiques qui ont une influence plus directe sur la vie des hommes et sont en conséquence l'objet de cultes rendus par le peuple, que les affaires célestes ne concernent guère.

Origine

La religion populaire, faite de cultes rendus aux dieux domestiques et de folklore concernant esprits et phénomènes naturels, puise ses origines à la lointaine époque où le Zhongguo n'était pas encore un Empire, ni même une mosaïque de Royaumes mais un simple ensemble de tribus à peine sédentarisées. En ce temps-là, les hommes vénéraient un assortiment d'esprits dont le culte permettait de souder la communauté et de lui donner une identité. Sorciers et chamans accomplissaient des rituels dans le but d'obtenir la bénédiction du sol, de la rivière voisine, de la forêt ou du rocher autour duquel le village s'était construit. Ces éléments du paysage, personifications de la Nature sacrée, prenaient alors les traits de dieux et d'esprits proches des hommes, à même de répondre à leurs prières ou de les punir de façon immédiate. C'est également à cette époque que des héros locaux se virent déifiés, devenant des divinités tutélaires régnant sur un domaine très particulier, et que la vénération des ancêtres commença à prendre son essor.

Le temps passa et peu à peu, les diverses croyances et pratiques ésotériques furent rassemblées en une religion et une philosophie : le Taoïsme. Expliquant la structure du monde, le Taoïsme révèle également le nom des dieux qui siègent à la Cour céleste mais n'exclut pas les croyances populaires de son panthéon ; au contraire d'ailleurs, il les réinterpréta afin de les assimiler. Pour les taoïstes, il n'y a aucune différence entre la cosmologie céleste et le folklore terrestre. Les deux croyances sont ainsi parfaitement complémentaires : si les dieux célestes représentent la cour de l'Empereur, les divinités domestiques sont alors l'équivalent des fonctionnaires locaux, ceux qui rapportent au Ciel les actions accomplies par les hommes ici-bas afin de décider si ceux-ci sont dignes de la protection divine.

Cet opportun syncrétisme permet de donner au peuple du Zhongguo un sentiment d'unité par rapport à l'univers, chacun pouvant se forger sa religion personnelle à partir du dogme taoïste en matière de divinités, sans tomber dans l'hérésie à l'image des tribus barbares.

Le dieu du Sol

Chaque village, chaque communauté possède son propre dieu du Sol. Parfois ancien héros local divinisé, parfois simple arbre ou rocher élevé au rang d'esprit, le *Bendi Shen* veille sur le territoire sur lequel vit la communauté qui le vénère. Il rend les champs fertiles, s'assure que les rivières ne s'assèchent pas, tient les désastres à l'écart et protège ceux qui lui rendent hommage.

Le *Bendi Shen* possède toujours un petit temple ou au moins un autel, et il est honoré à diverses occasions souvent liées à son histoire locale (comme la date anniversaire de sa mort lorsqu'il s'agit d'un ancêtre déifié) et durant les nombreux festivals qui parsèment l'année. Ainsi, on le fête particulièrement lors du Nouvel An, le priant de protéger le village durant l'année qui vient, et lors de la fête de l'automne, pour le remercier d'avoir permis une abondante récolte. Le dieu du Sol reçoit en ces occasions de nombreuses offrandes et le chef du village accomplit les rituels communautaires permettant d'entretenir le lien entre le territoire et le *Bendi Shen*.

Le dieu de la Ville

Frère du dieu du Sol, le dieu de la Ville possède comme lui le don d'ubiquité qui fait que chaque cité en possède un. Ainsi, dans chaque ville se dresse un temple permettant d'abriter le *Cheng Shen* local et de lui rendre hommage.

À l'origine, le dieu de la Ville avait pour rôle de veiller sur les murs et les douves et d'empêcher les démons de les franchir. Peu à peu, son rôle s'étouffa et il en vint à s'incarner également dans les routes et avenues urbaines, dans les places et bâtiments publics.

Le *Cheng Shen* protège ainsi la ville non seulement de ses ennemis mais aussi des divers désastres naturels qui pourraient survenir, comme les inondations ou les séismes. Il est honoré par les taoïstes et les fonctionnaires locaux qui ont la charge de diriger la cité, et de nombreuses offrandes lui sont faites quand des rumeurs d'invasion se profilent...

Chaque quartier possède également sa divinité tutélaire, nommée *Tu Di*, considérée comme le dieu du Voisinage. Les *Tu Di* d'une ville sont sous les ordres du *Cheng Shen* local.

Les dieux domestiques

La maison est le temple de nombreux dieux, qui ont pour rôle de protéger la famille mais également de l'évaluer en rapportant son comportement au Ciel, qui juge si elle respecte bien les lois célestes.

Le *Men Shen* est le dieu de la Porte, celui qui empêche les démons et mauvais esprits d'entrer dans la demeure.

Le *Zao Jun* est le dieu du Foyer, il vit dans la cheminée ou le four. C'est lui qui est chargé, lors du Nouvel An, de rapporter au Ciel les actions de la famille chez qui il vit. En conséquence, il reçoit de très nombreuses offrandes à cette occasion.

Il existe de nombreux autres dieux domestiques, esprits communs avec lesquels les gens ont appris à vivre et qu'ils respectent comme il se doit, leur consacrant prières et offrandes afin de s'assurer une vie heureuse et sans événements néfastes. Citons par exemple Chang Mu, déesse de la Chambre à coucher, qui s'assure que toutes les activités de la chambre se déroulent au mieux (sommeil, sexe mais aussi naissances).

Les dieux patronnant les métiers et activités

Il n'existe pas un seul corps de métier qui ne possède son saint patron. Généralement, celui-ci est un héros antique, une figure marquante de la corporation dont le statut est peu à peu passé d'exemple à suivre à celui de dieu protecteur. Ayant leur autel dans les ateliers, commerces ou usines, ils sont priés afin de garantir la prospérité de ceux qui les honorent.

Ainsi en est-il de Chang Fei le dieu des Bouchers, de Lei Tsu le dieu des Aubergistes ou encore de Pan Chin Lien la déesse des Prostituées.

Le Feng Du

Le monde souterrain que constituent les Dix Enfers, également nommés communément les Sources jaunes, est le lieu dans lequel se rendent les âmes des défunts afin d'y être jugées, puis punies ou au contraire réincarnées rapidement.

Les Enfers sont dirigés par dix Rois auxquels l'Empereur de Jade a confié la bonne marche du royaume des morts.

L'arrivée de l'âme

Après sa mort, l'âme du défunt est attirée vers une immense et obscure montagne située à l'autre bout du monde. C'est là que se trouve le *Feng Du* et que l'âme doit passer en jugement.

Un démon accueille l'âme et vérifie son identité dans un grand livre afin de s'assurer qu'il n'y ait pas eu d'erreurs. Une fois les tracasseries administratives accomplies, l'âme est alors envoyée vers l'un des dix Enfers, en commençant par le premier d'entre eux.





La Terrasse des Miroirs

Le premier Enfer est dirigé par Qin Guang Wang, qui est le premier à juger une âme fraîchement arrivée au *Feng Du*. Dans cet Enfer, l'âme est amenée devant le Miroir des Rétributions, où elle est forcée de revoir chaque détail de sa vie passée, ses péchés et mauvaises pensées étant alors révélés aux yeux de tous.

Les âmes les plus vertueuses, devant lesquelles le Miroir reste opaque, sont relâchées et peuvent prendre le Pont doré qui les mène vers le Paradis de l'Ouest. Mais la grande majorité des âmes est condamnée à expier ses péchés dans les autres Enfers du *Feng Du*...

Les profanateurs de tombes sont également punis ici, condamnés à frir sur une grille de cuivre.

Le Lac de Sang et la Torture des Abeilles

Régi par Wu Guan Wang, cet Enfer est le lieu dans lequel les âmes des escrocs et des tricheurs sont dévorées par des milliers d'abeilles avant d'être plongées dans un lac de sang noir. Des démons en profitent pour les frapper avec des marteaux et des masses, jusqu'à les réduire en une pulpe sanglante.

Le Bain d'Immendices et l'Enfer de Glace

Qu Jiang Wang règne sur cet Enfer.

Les pervers et les dépravés sont immergés dans un bain d'ordures puant tandis que les mauvais médecins, les entremetteurs malhonnêtes et les kidnappeurs sont plongés dans un lac d'eau gelée et condamnés à rester prisonniers d'un bloc de glace.

Les Seize Départements du Cœur gémissant

Yen Lo Wang, dieu de la Mort, est le Roi de cet Enfer au sein duquel les immoraux sont contraints d'observer les effets de leurs péchés sur leurs proches encore en vie. Après quoi, ils subissent divers châtements. Leur cœur est arraché et bouilli par des démons ricanants.

La Prison sans Dessus-Dessous

Song Di Wang punit les drogués, les évadés, les blasphémateurs et les meurtriers en les pendant par les pieds. Leurs genoux sont brisés, ils sont écorchés et leurs yeux leur sont arrachés par des démons.

L'Enfer des Tortures hurlantes

Dans cet Enfer sur lequel règne Bian Cheng Wang, les âmes ayant commis le péché de chair en se vautrant dans la luxure voient leurs parties intimes dévorées par des rats.

Les menteurs, les commères, les calomniateurs et les mythomanes subissent le châtimement du Pic de Fer, sur lequel ils sont empalés par la bouche.

Bian Cheng Wang s'occupe également du Bureau des Erreurs administratives, et a la charge de réorienter les âmes arrivées en Enfer par méprise.

L'Enfer du Hachoir

Les traîtres, les pyromanes et les terroristes, mais également les trafiquants d'esclaves, sont poussés dans une machine à hacher géante, où ils sont réduits en sanguinolents morceaux de chair.

C'est ainsi que Tai Shan Wang punit les pécheurs qui tombent entre ses mains.

L'Enfer de la Suffocation

Ceux qui ont trompé les dieux ou refusé d'obéir à leurs lois sont précipités dans cet Enfer gouverné par Du Shi Wang. Ils y sont asphyxiés par une fumée brûlante.

La Toile de Fer

Ping Deng Wang retient prisonnières pour l'éternité, enchevêtrées dans une toile d'acier, les âmes des plus grands criminels de l'histoire, ceux dont les péchés sont si graves et si nombreux qu'aucune pénitence ne peut les absoudre.

Ces âmes sont piégées dans le *Feng Du* pour toujours. L'âme de Gonggong est prisonnière de la toile d'acier, ses membres transpercés par des pointes rouillées et sa bouche cousue par une aiguille de fer. Mais peu à peu, l'étreinte de cette prison se desserre et Gonggong sait que sur Terre, un corps se prépare à l'accueillir afin qu'il puisse revenir semer le chaos dans le monde des hommes.

La Roue de la Réincarnation

L'ultime Enfer du *Feng Du* est celui dans lequel sont envoyées les âmes qui ont terminé leur séjour dans le royaume des morts et dont les péchés sont pardonnés. Zhuang Lun Wang a pour tâche de juger l'âme une dernière fois afin de décider sous quelle forme celle-ci sera réincarnée.

Une fois la décision prise, l'âme doit absorber le Thé d'Amnésie préparé par la déesse Meng Po afin d'oublier sa vie passée - et les innombrables tortures qu'elle vient de subir ! - et d'entamer sa prochaine existence vierge de toute connaissance.

Une nouvelle vie s'offre ainsi à l'âme, dans laquelle elle aura toutes ses chances de rester pure et de gagner le Paradis - mais hélas la plupart retombent rapidement dans le péché.



Les Guo Long

Etres célestes abâtardis par la bassesse de l'âme humaine, les Guo Long sont nés quand les hommes ont décidé de ne plus suivre la volonté des Cieux.

Maîtres de l'ombre des divers Royaumes combattants, ils disputent depuis des siècles une partie dont l'enjeu n'est pas moins que la domination du *Zhongguo* tout entier.

Zhou Long

C'était il y a des siècles. La dynastie finissante des Yin, manipulée par divers immortels, déclinait lentement, entraînant l'Empire et son peuple tout entier dans la déchéance. Des forces célestes se mirent en branle : divers dieux et immortels finirent pas s'affronter dans le monde des humains, afin de déterminer si l'Empire devait être régi par les dieux ou laissé entre les mains de l'humanité. Après d'âpres et meurtrières batailles, le destin choisit de favoriser les mortels, et les dieux et immortels se retirèrent dans leurs domaines respectifs.

De son palais situé tout en haut du Monde céleste, l'Empereur de Jade comprit que l'évolution du monde était en marche et que le temps était venu pour l'humanité de tracer son chemin à travers l'histoire, seule. Afin de s'assurer que nulle influence venue des Cieux ou des Enfers ne dirige dans l'ombre la nouvelle dynastie des Zhou, le sage dieu du Ciel envoya à l'Empereur le Mandat céleste, qu'il modela sous la forme d'un Dragon ayant pour mission de veiller sur l'indépendance du pouvoir des hommes.

Zhou Long vivait à la cour impériale, se mêlant aux courtisans et serviteurs du palais. Capable de prendre toutes les apparences, il arpentait les couloirs du pouvoir afin de s'assurer que nulle puissance surnaturelle ne manipulait l'Empereur en secret. Guidant subtilement les prêtres en leur envoyant augures et rêves à interpréter, il put ainsi étouffer dans l'œuf les menées malveillantes de quelques immortels aigris par leur défaite précédente mais surtout il parvint à éliminer une bonne partie des membres de la Secte du Ciel incliné, infiltrés à la cour en tant que prêtres ou courtisans. Comprenant à qui il avait affaire, Cheng Huan, maître des adorateurs de Gonggong, décida de changer de stratégie en infiltrant ses pions parmi les hommes d'état, les généraux ou les puissants vassaux. Cela s'avéra payant car Zhou Long pensa jusqu'à sa mort avoir démantelé la Secte.

N'ayant pour mission que de protéger l'Empire contre les forces surnaturelles, Zhou Long ne pouvait agir pour prévenir la dislocation de celui-ci, bien qu'elle ait été en grande partie orchestrée par les hommes de Cheng Huan dont le Dragon ne se méfiait

pas, pensant les avoir neutralisés... Le sacage de la capitale des Zhou et la migration vers l'Est portèrent un rude coup à l'autorité impériale et dès lors, l'influence de la dynastie ne fit que décliner.

L'Empire finit par se morceler. Puissants vassaux et roitelets se mirent à régenter leurs terres en toute indépendance, sans en référer à l'Empereur. D'un point de vue cosmologique, pour la première fois depuis le début des temps, les hommes défiaient l'ordre naturel ordonné par le Ciel : pour Zhou Long, la conséquence en fut dramatique. Le Dragon perdit presque toute sa puissance, sa glorieuse essence céleste s'éparpillant dans tout l'Empire divisé. Lui-même, prisonnier sous la forme d'un homme, modeste conseiller de l'Empereur, ne sut comment réagir à ce qui le frappait et ne put qu'observer les débuts de l'ère chaotique et meurtrière qui allait aboutir à l'établissement des Royaumes combattants.

C'est avec horreur qu'il assista à la naissance de ses « fils », les Guo Long nés de la fusion de son essence et de l'ambition dévorante des Hégémons.

La période des Printemps et des Automnes vit les Guo Long renforcer leurs états et mener diverses réformes en ce sens. Zhou Long se décida enfin à agir. Son objectif était simple : il lui fallait faire en sorte que l'Empire se réunifie, pour que les hommes prennent conscience de ne former qu'un seul peuple, seul moyen pour la dynastie Zhou de régner à nouveau dans l'harmonie et la paix. Pratiquement dénué de pouvoir, le Dragon comprit que la solution devait venir des hommes eux-mêmes. Il se mit à parcourir le *Zhongguo* afin d'y rencontrer érudits et sages et d'entendre leurs théories. Usant du peu d'influence lui restant en tant que conseiller dans une cour impériale désormais fantôme, il promut les idées de nombreux philosophes prêchant pour un idéal d'union, de bonne gouvernance ou de paix. Se faisant passer pour un garde frontière du nom de Yin Xi, il compila lui-même l'ouvrage de Lao Zi et le répandit dans tout le *Zhongguo*. De même, il encouragea la propagation des théories de Kong Fu Zi, Men Zi et Mo Zi, espérant que leurs doctrines inspirent les Hégémons et les poussent à recréer l'Empire des Zhou.

Ce fut hélas peine perdue. Bien que ces philosophes aient rencontré une audience certaine, les Guo Long n'avaient qu'une idée en tête : conquérir les autres états et dévorer leurs frères afin de récupérer pour eux seuls toute l'essence céleste de leur « père ». Et ce chaos général était alors grandement encouragé par la Secte du Ciel incliné...

Aigri par ses échecs répétés, Zhou Long termina sa vie misérablement, arpentant les couloirs désertés du palais de la dynastie Zhou. Lorsque les armées du Qin vinrent conquérir les quelques cités appartenant au dernier Empereur de la lignée, le Dragon ne se défendit même pas quand les soldats transpercèrent son enveloppe charnelle de leurs épées. Son âme fut alors dévorée par Qin Long, dont la puissance déjà considérable augmenta encore...



Les Guo Long

La haine, l'ambition, la méfiance, la soif de pouvoir : lorsque ces émotions basement humaines se mêlent à une puissance d'origine céleste, les entités connues sous le nom de Guo Long, les Dragons des Royaumes vinrent au monde.

Etres à la fois célestes et terrestres, les Guo Long se trouvèrent chacun lié à l'Hégémonie dont le souverain avait ancré leur essence par la force de ses convictions. Chaque Guo Long se trouva donc ainsi à patronner un état, dont il prit le nom et épousa les valeurs. Mais rapidement, les Guo Long comprirent qu'ils n'étaient que des créatures artificielles, coincées entre le monde des hommes et le Monde céleste. Il leur apparut que le seul moyen de devenir pleinement divins, de se sentir complets, était de s'approprier l'essence de leurs frères en les dévorant.

Afin de s'affaiblir les uns les autres, les Guo Long se tournèrent alors vers leurs Hégémonies et commencèrent à en guider les dirigeants, mettant en place diverses réformes, accroissant la puissance militaire des états, etc. De nombreuses guerres marquèrent le début d'un affrontement secret entre ces puissances cachées.

Les Guo Long, obsédés par leur quête de puissance, ne se rendirent même pas compte que les agents de la Secte du Ciel inclinés agissaient en leur sens, le chaos résultant d'une guerre généralisée entre tous les fiefs de l'ancien Empire servant au mieux leurs intérêts...

La période fut tumultueuse et prit fin brutalement lorsque l'Hégémonie du Jin se retrouva prise dans une guerre civile fomentée par la Secte du Ciel incliné, éclatant en trois nouveaux états. Jin Long subit de violentes convulsions et son essence s'échappa pour former trois nouveaux Guo Long.

Devenus méfiants, les Guo Long décidèrent de faire preuve de plus de prudence. Désormais sept, à la tête des sept Royaumes les plus puissants du *Zhongguo*, ils se replièrent sur eux-même, continuant à mener de sporadiques attaques sur leurs voisins mais essayant également de se comprendre eux-mêmes avant de continuer la guerre totale.

C'est durant cette période que Qin Long découvrit la Secte du Ciel incliné et ses buts. Il décida de la combattre avec ses propres moyens, réformant son Royaume et lançant le projet *Tian Xia*, afin d'unir tous les états en un Empire parfaitement policé et ordonné. Sa puissance surpassa celle de tous les autres Guo Long grâce au renforcement du Qin et surtout à l'absorption d'un Zhou Long amer et fatigué.

Désormais, Qin Long semble bien parti pour conquérir les autres Royaumes combattants et devenir ainsi le seul et unique Dragon à régner sur un Empire réuni.

Les méthodes des Guo Long

A son apogée, Zhou Long était un être d'une puissance divine, n'ayant sur Terre aucun rival. Capable d'adopter toutes les apparences, son esprit supérieur ayant accès à toutes les connaissances du monde, il se mêlait aux humains afin de remplir sa mission en toute discrétion.

Pour guider les mortels, il pouvait invoquer des présages ayant l'apparence d'augures tout droit descendues du Ciel, ou même envoyer dans l'esprit des gens des rêves d'une grande clarté.

Dès qu'il perdit son essence céleste, il ne fut plus qu'un homme, ne disposant guère plus que de quelques attributs témoignant de ses origines célestes, comme son immortalité ou sa capacité à visiter les esprits en rêve.

Les Guo Long, contrairement à leur « père » le Dragon des Zhou, ne vivent pas dans le monde mortel, ni même dans celui des dieux. Ils se trouvent à mi-chemin, prisonniers dans des limbes grisâtres dont ils ne peuvent s'échapper mais d'où ils peuvent observer et agir sur le monde des hommes, chacun voyant son influence limitée au Royaume dont il porte le nom.

Le moyen le plus courant utilisé par les Dragons pour manipuler leurs pions est de leur apparaître en rêve, se faisant alors passer pour les dieux du Monde céleste dictant leurs volontés. Parfois, ils choisissent de révéler leur vraie nature à certains serviteurs triés sur le volet, afin de disposer d'agents consentants et au fait des intérêts pour lesquels ils œuvrent. Ces hommes sont choisis dans l'entourage du Roi, parmi les hauts-fonctionnaires les plus influents de la cour, mais sont aussi occasionnellement élus des gens du peuple, marchands, artisans ou vagabonds, qui peuvent agir dans leurs milieux respectifs pour servir les buts de leur maître.

Afin de récompenser leurs meilleurs serviteurs, les Guo Long peuvent leur insuffler une partie de leur puissance. C'est dangereux, car le Dragon qui en abuse met bien souvent des années à s'en remettre. Mais l'agent ainsi honoré se voit octroyer divers dons pratiquement surhumains : manipulant facilement toute sorte de magie, son corps renforcé et son esprit affermi, il peut alors lutter au mieux pour défendre les intérêts de son bienfaiteur.

Enfin, le dernier moyen que les Dragons ont à disposition pour exercer leur influence sur le monde est de s'incarner dans un corps humain. La victime d'un tel processus voit son âme annihilée, remplacée par celle du Guo Long, qui peut alors aller et venir sur Terre dans une enveloppe de chair et de sang, bénéficiant de la plupart de ses pouvoirs. Mais les fragiles chairs d'un homme ne peuvent supporter longtemps l'essence d'un être à demi-céleste : ce genre d'incarnation ne peut guère durer que quelques jours, une semaine au mieux, après quoi le corps se détériore rapidement et l'âme du Guo Long est renvoyée dans ses limbes où elle devra se reposer longtemps, tant il en coûte de transgresser ainsi les lois de l'univers...



La Secte du Ciel incliné

Héritière des desseins maléfiques de l'antique démon Gonggong, la Secte du Ciel incliné planifie de répandre chaos et mort sur le monde afin de libérer son maître du *Feng Du* pour lui permettre de se venger des dieux et des mortels.

Gonggong

C'est à l'aube des temps, alors que les Augustes rassemblaient les premières populations humaines sous leur règne bienveillant, que l'être connu sous le nom de Gonggong fit son apparition.

Démon pour les uns, puissant seigneur de guerre mortel pour les autres, la seule chose certaine est que sa puissance rivalisait avec celle des dieux. Capable de se transformer, notamment en Dragon ou en serpent géant, jouissant d'une force titanessque et possédant une voix à même de faire s'écrouler les étoiles, Gonggong était une puissance du mal vouée à la destruction de tout ce qui existait. Arrogant, il réclama une place au sein de la Cour céleste et tenta de renverser l'Empereur de Jade. Zhu Rong, le champion des dieux, l'affronta et le renvoya sur Terre après l'avoir vaincu.

Fou de rage, Gonggong se jeta sur le soutien du Ciel, le mont Buzhou, et le fracassa à coups de tête. Perdant son pilier, le Ciel commença à s'effondrer et le chaos se répandit sur le monde : les volcans entrèrent en éruption, des séismes ébranlèrent le sol, les fleuves débordèrent de leurs lits, etc. A la tête d'une armée de fanatiques, Gonggong attaqua les cités humaines et mena une campagne meurtrière à travers le monde connu.

C'est l'Auguste Nü Wa qui l'arrêta. Réparant tout d'abord le Ciel et apaisant la furie de la nature, elle utilisa les pattes de la Tortue céleste afin de séparer à nouveau la Terre des Cieux. Puis elle prit les armes et alla affronter le démon. La bataille fut longue et dévastatrice mais aussi puissante qu'il ait pu être, Gonggong ne pouvait pas lutter contre la déesse de l'Harmonie. Décapité et démembré, son âme fut envoyée dans l'Enfer de la Toile de Fer où les gardiens du *Feng Du* la torturent inlassablement depuis. La seule trace de ses déprédations encore dans le monde était l'inclinaison du Ciel, l'étoile polaire se trouvant désormais légèrement excentrée.

Mais un être aussi puissant ne peut réellement être écarté ainsi du destin du monde... Bien qu'emprisonnée, l'âme de Gonggong n'a rien perdu de sa morgue et sa furie vengeresse n'a fait que croître au cours des siècles. Jusqu'à ce qu'elle finisse par trouver un esprit réceptif à ses pensées, qui lui permit de récupérer un peu d'influence sur le monde...

Origine et développement de la Secte du Ciel incliné

Durant le règne de la dynastie Yin, la religion se formalisa autour d'une caste de prêtres au service exclusif de l'Empereur. Chargés d'interpréter les signes du Ciel pour lui, ces prêtres jouissaient alors d'une influence non négligeable à la cour.

Cheng Huan passait pour le plus érudit et le plus saint d'entre eux. Son esprit particulièrement brillant percevait avec une grande acuité les augures célestes et il savait les interpréter mieux que personne. Grâce à ses conseils, l'Empire prospéra et se montra digne du Mandat céleste. Mais progressivement, Cheng Huan fit de plus en plus souvent des rêves qu'il jugeait prémonitoires, lui montrant un Empire détruit, un monde sombrant dans la barbarie. Interprétant ces visions comme des mises en garde, il conseilla à l'Empereur de lancer de plus en plus de campagnes militaires contre les tribus barbares entourant l'Empire, afin de prévenir la venue de ses cauchemars. Chaque nuit, pourtant, il en était hanté et, chaque jour, il commandait à l'Empereur d'écraser tel ou tel peuple frontalier.

Parmi les prêtres, la confusion régnait. Eux-même ne recevaient aucun signe alarmant du Ciel et, au contraire, les derniers augures montraient que l'Empire courrait à sa perte s'il poursuivait cette voie belliqueuse. Appuyés par les vassaux les plus influents, les prêtres exigèrent de l'Empereur qu'il démette Cheng Huan de ses fonctions et le bannisse loin de la capitale. Soucieux de ne pas perdre la faveur des Cieux, le souverain des Yin obtempéra : Cheng Huan se retrouva en disgrâce, chassé de chez lui et traité comme un paria.

Il erra des mois durant, attendant un signe des dieux, une explication, mais rien ne vint. Alors, il se réfugia dans une grotte et entama un jeûne purificateur afin de s'ouvrir au maximum et d'y recevoir la sagesse des Cieux. Mais durant sa méditation, ce fut l'âme de Gonggong, si pleine de furie et de haine, qui se déversa en lui. Son esprit en fut irrémédiablement brisé et la folie s'empara de lui, en même temps que le désir de vengeance de Gonggong s'imprimait dans son âme de façon indélébile. Cheng Huan sortit transformé de cet exil et sa voie lui était désormais claire : le monde devait sombrer dans le chaos, son nouveau maître devait pouvoir s'y incarner à nouveau et prendre sa revanche sur le destin.

La dynastie Yin était alors en pleine décadence et le peuple souffrait des excès du pouvoir impérial. Le terreau du mécontentement étant fertile, Cheng Huan n'eut aucun mal à recruter des disciples parmi les laissés-pour-compte de l'Empire. Formant ses hommes, il les plaça à diverses positions auprès des vassaux les plus puissants de l'Empereur, à la cour de celui-ci et même parmi la caste des prêtres.

Lentement, la Secte du Ciel incliné, ainsi nommée en hommage au plus grand exploit de Gonggong, put entreprendre son œuvre. Mettant à profit la sourde colère



du peuple, elle commença à semer les graines de la discorde et de la révolte. Et si la fin apocalyptique de la dynastie Yin ne fut pas entièrement du fait des manigances de la Secte, elle y contribua grandement en secret.

Les premiers temps de la dynastie Zhou furent difficiles pour la Secte. L'Empereur de Jade avait délégué sur Terre un Dragon pour protéger l'indépendance du pouvoir impérial et les pouvoirs de cet être céleste, nommé Zhou Long, lui permirent de démasquer les prêtres au service de Cheng Huan et de purger ainsi la cour de leur influence.

Le maléfique serviteur de Gonggong décida alors de changer de stratégie et plaça ses pions auprès des vassaux et hommes d'état les plus influents afin de continuer son œuvre. Connaissant son adversaire, il s'arrangea pour lui faire croire qu'il avait bien éradiqué la Secte, pouvant ainsi manœuvrer dans l'ombre sans devoir affronter à nouveau le Dragon des Zhou.

Une fois de plus, le chaos répandu par la Secte finit par précipiter la fin d'une dynastie. Les Zhou furent forcés de migrer vers l'Est et perdirent une grande partie de leur autorité tandis que de nombreux fiefs prenaient le titre d'Hégémonies et commençaient à se livrer une guerre interminable. Les chaînes de Gonggong se desserraient peu à peu...

La naissance des Guo Long n'échappa pas à l'esprit supérieur de Cheng Huan, qui comprit rapidement comment mettre à profit leur ambition et leur soif de pouvoir céleste pour propager la disharmonie dans le monde. Ses agents usaient alors de leur influence pour pousser les états à se battre entre eux, encourageant les Guo Long dans leur quête autodestructrice. Une fois de plus, la Secte participait à la destruction d'un Empire millénaire et bientôt les Hégémonies elles-mêmes se virent devenir la proie du chaos : l'état du Jin éclata en trois petits Royaumes tandis qu'au Qi une guerre de succession menaçait de détruire la puissante Hégémonie de l'Est.

Malgré sa discrétion, la Secte du Ciel incliné se vit démasquée. Au début de l'ère des Royaumes combattants, le Dragon du Qin fit la relation entre la fin des Zhou et la destruction des Hégémonies et comprit qu'une volonté maléfique se cachait derrière ces événements. Mettant toutes ses ressources à profit, il finit par découvrir l'existence de la Secte, mais aussi ses buts et méthodes. En réaction, il fit réformer son Royaume par le ministre Shang Yang pour faire un modèle d'ordre à même de rendre impuissante la Secte en son sein. Le coup fut rude pour Cheng Huan, qui vit son influence réduite de façon drastique dans ce qui était en train de devenir le Royaume le plus puissant du *Zhongguo*. Constatant l'efficacité des réformes au Qin, les autres états l'imitèrent et la Secte dut se replier, plutôt que de risquer de disparaître totalement...

Actuellement, les adorateurs de Gonggong récupèrent un peu de leur influence passée, en jouant principalement sur la méfiance, voire la haine, qu'entretiennent certains Royaumes à l'égard du Qin. Cheng Huan sent

que l'histoire du monde arrive à un tournant décisif et il a bien l'intention de remporter le bras de fer qui l'oppose à Qin Long pour l'empêcher de réaliser le *Tian Xia*.

Organisation et méthodes de la Secte du Ciel incliné

La Secte possède son repaire dans les montagnes au sud du Chu, dans un vaste palais secret inaccessible à qui n'en connaît pas l'emplacement exact. C'est de là qu'un Cheng Huan millénaire tire les ficelles de son organisation, jetant la discorde entre les Royaumes et répandant un peu plus le chaos dans le monde des hommes.

Directement sous les ordres de Cheng Huan se trouvent ses lieutenants les plus fidèles, des âmes damnées entièrement dévouées à sa cause et qui connaissent les buts de la Secte. La plupart de ces lieutenants commandent les cellules dispersées dans tout le *Zhongguo*, vivants sous couverture dans les villes et campagnes, manipulant directement les agents de bas rang de la Secte. Ils coordonnent les actions décidées par Cheng Huan et s'arrangent pour qu'il soit impossible de remonter jusqu'à eux en cas de problème.

Certains des lieutenants les plus intelligents et dévoués occupent des positions élevées dans les Royaumes. Ils peuvent être hauts-fonctionnaires, eunuques, riches notables, parfois même ministres, et profitent de l'influence due à leur rang pour œuvrer de façon plus directe pour la Secte, tout en restant discrets.

Les agents inférieurs ne savent rien de Gonggong ou des buts secrets de Cheng Huan. Ils pensent être au service d'une puissante organisation en passe de prendre le pouvoir dans tout le *Zhongguo* et espèrent que leurs bons et loyaux services leur assureront une place de choix dans le nouvel Empire qu'ils contribuent à mettre en place. Ces agents sont utilisés pour les missions de terrain : espionnage, assassinat, vol, etc. Ils ont en général une certaine liberté pour embaucher des hommes de main afin d'accomplir ces missions, qu'ils recrutent parmi la racaille sans leur dévoiler les tenants et aboutissants des tâches confiées.

Enfin, la Secte possède tout un réseau d'informateurs un peu partout dans les Royaumes. Ces exécutants acceptent d'ouvrir l'œil et de dévoiler ce qu'ils ont pu observer contre quelques pièces. Ils pensent en général travailler pour les services secrets d'un Royaume ou d'un autre et ignorent tout de la Secte.

Afin de jeter la discorde entre les Royaumes, de déclencher des guerres et de répandre ainsi le chaos, la Secte du Ciel incliné use de toute son influence et de son vaste réseau d'agents pour aggraver les rivalités entre états. Un assassinat par-ci, quelques rumeurs par-là permettent bien souvent de mettre le feu aux poudres et de transformer une simple querelle frontalière en guerre ouverte. De telles actions peuvent être accomplies à tous les niveaux de la société, grâce aux lieutenants hauts-placés ou aux agents de terrain.



Parallèlement à ce travail de sape diplomatique, la Secte entretient une petite armée de fanatiques qu'elle lance parfois contre une cité isolée ou une région de peu d'importance. Détruisant tout sans laisser de trace, la Secte compte bien que le Royaume ainsi attaqué accusera un de ses voisins ou que la révolte populaire commencera à gronder à mesure que les gens du peuple se rendront compte qu'ils ne sont pas protégés par leur Roi...

Le but final de la Secte du Ciel incliné est simple. Le jour où le monde sera plongé dans l'anarchie, que les Royaumes n'existeront plus, que la guerre sera devenue perpétuelle et que les hommes seront redevenus des bêtes sauvages, alors Gonggong se libérera de sa prison infernale et s'incarnera sur Terre. Il pourra prendre sa revanche sur les dieux, détruire la Cour céleste et jeter à bas l'équilibre de l'univers. Et enfin il règnera sur un monde à son image, un enfer de sang et de batailles sans fin.

La Secte du Ciel incliné dans les Royaumes

Au Qin, la Secte ne jouit plus d'aucune influence. Le légisme extrême mis en place par Shang Yang et encore durci par Han Fei Zi permet à Qin Long de contrôler totalement son pays, régulant le moindre aspect de la vie de ses sujets. Le censorat et surtout les agents de la Carapace noire luttent activement contre les adorateurs de Gonggong, dont Qin Long connaît l'existence. Le projet d'unir tout ce qui existe sous le Ciel en un seul Empire parfaitement ordonné a ainsi pour but de détruire totalement la Secte.

Le Qi est infiltré à divers niveaux par la Secte. La puissance militaire du Royaume intéresse Cheng Huan mais sa politique d'ouverture culturelle est sans intérêt pour lui. Toutefois, les connaissances ainsi amassées par le Royaume de l'Est pourraient un jour s'avérer utiles, aussi quelques agents ont-ils été placés dans ses diverses universités et bibliothèques.

Le Zhao est une proie de choix pour la Secte. La rivalité entre les marchands et les fonctionnaires est amplifiée par ses agents et le besoin de reconnaissance militaire du Royaume a été canalisé en un projet d'invasion du Yan – et de revanche ultérieure face au Qin.

Le Chu est lui aussi particulièrement infiltré par la Secte – dont le quartier-général se trouve sur son territoire. La haine du souverain pour le Qin et son projet de détruire le Royaume légiste est largement accru par les manigances de la Secte, qui espère qu'entre le Zhao et le Chu, le Qin tombera enfin sous les coups d'adversaires aussi puissants que motivés.

Au Yan la Secte maintient une présence de principe mais a peu de projets pour ce Royaume isolé au Nord-Est.

Au Wei, Cheng Huan compte sur le fanatisme, largement entretenu par ses agents, des sectes taoïstes pour dresser le petit Royaume contre ses hérétiques voisins.

Enfin le Han intéresse la Secte de par ses archives politiques, que ses agents copient dès qu'ils peuvent afin que Cheng Huan soit au fait des derniers changements géopolitiques du *Zhongguo*. L'université des sciences politiques de Xinzheng est ainsi largement infiltrée par les lieutenants les plus dévoués de Cheng Huan.

Personnages importants

Cheng Huan

Fondateur de la Secte du Ciel incliné et héraut de Gonggong, Cheng Huan se maintient en vie depuis plus d'un millénaire grâce à d'antiques procédés alchimiques aujourd'hui oubliés. Mais même ainsi étirée, sa vie s'épuise peu à peu et Cheng Huan est désormais un vieillard à la silhouette fantomatique, aux membres rachitiques dissimulés dans d'amples robes noires et rouges. Sa voix n'est plus qu'un chuchotement mais ses yeux brillent toujours d'une vive intelligence – et d'une folie sans limite.



Depuis des siècles, Cheng Huan tire les ficelles des nombreux conflits qui ont agité le *Zhongguo*. Jouant sur la rivalité des Guo Long et la soif de pouvoir des souverains mortels, il a su placer intelligemment ses pions et peut désormais agir en toute discrétion, la moindre de ses décisions pouvant déclencher une longue et meurtrière guerre entre deux Royaumes. Cheng Huan aime ce pouvoir : savoir qu'il tient ainsi entre ses mains la vie de millions de personnes innocentes le fait exulter. Il lui arrive parfois d'ordonner la destruction de villages entiers, non pas pour servir les intérêts de la Secte mais simplement pour jouir des morts ainsi provoqués. Cruel et malsain, le vieil homme effraie même ses lieutenants les plus proches.

Dans sa jeunesse, Cheng Huan espérait être celui qui accueillerait l'âme de Gonggong, celui dont le corps servirait de réceptacle à l'esprit vengeur du puissant démon. Mais les siècles passant, il comprit que son corps fatigué ne pouvait abriter un tel être, n'était plus digne d'un tel honneur. Cela le rend parfois amer mais il n'est qu'un serviteur de Gonggong et se doit donc de trouver à celui-ci le corps le plus adapté à un seigneur de la guerre apte à défier les dieux. Et ce corps, il pense l'avoir trouvé en la personne de Bai Qi, le sanguinaire général...

Cheng Huan est un être millénaire, et bien que son corps semble aussi fragile que du bois mort, ses pouvoirs considérables n'ont pas déchu. Réceptacle d'une partie de la fureur vengeresse de Gonggong, il a accès à des pouvoirs inimaginables, qui font de lui un adversaire de poids même pour un Guo Long.

Renommée : 5

Bai Qi

Bai Qi était le général le plus craint de toute l'histoire, le stratège qui fit du Qin une impitoyable machine de guerre, le soldat qui mena ses armées à la victoire lors de l'invasion du Chu et durant la Bataille de Changping. Il annexa pour son pays de larges territoires et défit les coalitions des Royaumes ennemis.

Sa cruauté était alors sans limite. Lorsqu'il prit la capitale du Chu, il la mit à sac et fit exécuter la moitié de ses habitants. A la fin de la Bataille de Changping, il fit froidement exécuter quatre cent mille prisonniers de guerre, un massacre dont le Zhao se souvient encore. Sa macabre réputation le précédait et il devint le général le plus décoré du Qin et en même temps l'adversaire le plus haï des autres Royaumes.

Mais ses exploits et son influence grandissante auprès du souverain finirent pas lui aliéner les fonctionnaires de la capitale. Un complot ourdi par le premier ministre Fan Ju le fit tomber en disgrâce et il dut se suicider pour laver son honneur.

Son corps encore chaud fut alors récupéré par des agents de la Secte du Ciel incliné. Cela faisait en effet quelques années que Cheng Huan avait l'œil sur Bai Qi, un homme dont la rage et la cruauté lui rappelaient Gonggong. Il planifia bientôt de recruter ce général et d'en faire le réceptacle de l'âme de son maître.

Bai Qi fut ressuscité grâce aux rituels alchimiques de Cheng Huan et se vit offrir une place de choix au sein de la Secte, comme bras droit du vieux sorcier et maître des armées de Gonggong. N'ayant plus rien à perdre et ayant à cœur de se venger du Qin, Bai Qi accepta et épousa pleinement les desseins de la Secte.

Son corps maintenu en vie de la même façon que celui de Cheng Huan, Bai Qi jouit de toute la force de sa jeunesse et paraît même encore plus puissant qu'avant. C'est avec une joie malsaine qu'il planifie et mène les attaques de son armée de fanatiques sur les régions isolées des Royaumes, pillant, massacrant et violant comme lors des glorieuses campagnes accomplies au service du Qin. Toutefois, Bai Qi, bien que connaissant les buts de la Secte, n'est pas au courant des projets de Cheng Huan à propos de son corps et il ne sait pas qu'il est destiné à devenir la réincarnation de Gonggong dans ce monde...

Bai Qi est un colosse puissamment bâti et d'une taille exceptionnelle. Son regard pénétrant est plein de cruauté et d'un détachement que seuls les soldats habitués aux horreurs de la guerre connaissent. Constamment sanglé dans son armure, Bai Qi semble toujours sur le point de partir en guerre.

Renommée : 189



Chronologie

Dates occidentales

Dates chinoises

Evènements

Les temps mythiques

- 3000 à - 2698

- 2698 à - 2597

- 2597 à - 2205

- 2205 à - 1765

- 1765 à - 1121

- 1121 à - 771

- 771

- 722

- 722 à - 481

- 743

- 685

- 600 à - 500

- 551 à - 479

- 579

- 470 à - 390

- 584 à - 333

- 481 à - 221

- 481

- 453

- 371

- 360

- 354

- 341

- 278

- 273

- 260

- 256

- 258

- 251

- 250

- 246

- 240

0 à 101

101 à 493

493 à 933

933 à 1577

1577 à 1927

0 à 350

1927 / 350

1976 / 399

1976 à 2217

399 à 640

1955 / 378

2013 / 436

2098 à 2198

521 à 621

2147 à 2219

570 à 642

2119 / 542

2228 à 2308

651 à 731

2114 à 2365

537 à 788

2217 à 2477

640 à 900

2217 / 640

2245 / 668

2327 / 750

2338 / 761

2344 / 767

2357 / 780

2420 / 843

2425 / 848

2438 / 861

2442 / 865

2440 / 863

2447 / 870

2448 / 874

2452 / 875

2458 / 881

Création de l'univers, peuplement de la Terre et du Ciel

Règne des Trois Augustes

Règne de l'Empereur jaune

Règne des Souverains

Dynastie Xia

Dynastie Yin

Zhou de l'Ouest

Mise à sac de la capitale par les barbares

Déménagement de la capitale vers l'Est

Printemps et Automnes

Proclamation des Hégémonies

Guan Zhong devient premier ministre du Qi

Vie de Lao Zi et de Sun Zi (dates approximatives)

Vie de Kong Fu Zi

Conférence de paix entre les Hégémonies

Vie de Mo Zi

Le Chu lutte contre ses voisins du Wu et du Yue

Royaumes Combattants

Extermination des Jiang par les Tian au Qi

Eclatement du Jin en trois états

Le Zhao et le Han attaquent le Wei

Shang Yang est nommé premier ministre du Qin

Le Wei attaque le Zhao et est défait par le Qi (bataille de Guiling)

Le Wei attaque le Han et est défait par le Qi (bataille de Maling)

Le Qin s'empare de la capitale du Chu, Yingdu

Bataille de Huayang : le Qin écrase le Zhao et le Wei

Bataille de Changping : le Qin écrase le Zhao

Le Qin annexe le dernier fief de la lignée Zhou

Naissance de Ying Zheng

An Guo monte sur le trône du Qin, Zichu devient l'héritier en titre

Zichu monte sur le trône du Qin et nomme Lu Buwei

premier ministre

Ying Zheng est nommé Roi du Qin ; Lu Buwei règne en son nom

Début du jeu de rôle Qin

Datation selon le calendrier de l'Empereur jaune.

Datation selon le calendrier dynastique des Zhou.



Ciel

ing)
ng)

titre

nom



Wu xia, chevalier errant

Par nécessité ou bien par choix, vous êtes devenu un membre émérite du monde des arts martiaux, le *jiang hu*. Vous vouez votre vie à la maîtrise des ces arts martiaux. Vous vous êtes certainement choisi une arme de prédilection, discipline dans laquelle vous aspirez à l'excellence. Que cela soit par tradition, pour la gloire ou par défi personnel, vous arpentez désormais les routes du *Zhongguo*, monnayant ça et là vos talents de combattant. Mais vous ne vous engagez jamais dans une lutte sans une cause juste à défendre. Car, comme aimait à le répéter votre *shifu*, « le guerrier qui vainc ses ennemis avec son arme est fort, celui qui combat avec son cœur est grand ».

martiales qui ont fait de vous un da xia accompli. En vous voyant de retour, Sans-Sagesse vous tendit une tablette de bois sur laquelle était inscrit votre nouveau nom, Dragon aux Cinq Vertus. « A la droiture et l'honneur, tu as su ajouter la témérité, l'assiduité et la compassion. Je n'ai plus rien à t'apprendre aujourd'hui. » C'est sur ces quelques mots qu'il vous fit ses adieux.

Depuis, vous parcourez le *wu lin* en quête de perfection martiale et de rencontres étonnantes. Vous avez gagné une nouvelle épée lorsque vous avez volé au secours de la Dame du Palais d'Argent : en remerciement, elle vous a fait don d'un des trésors de son clan, l'épée Fend-la-Brume. Cette arme magnifique est devenue depuis votre plus fidèle compagne.

Description

De taille modeste et fluet de corps, Fung Xe porte un *chang pao* bleu, court et serré, et un pantalon étroit. Ses vêtements sont usés mais propres. Il coiffe ses cheveux en un chignon retenu par des épingles d'argent en forme de dragons. Il tient son épée à la main, par le fourreau. Celle-ci est de taille moyenne et possède une lame épaisse. L'étui de facture classique s'orne de motifs rappelant les ondulations de l'eau.

Aspects

Métal 4	Eau 4	Feu 2
Bois 2	Terre 2	

Don et Faiblesse

Don de Nezha / Loyauté du Chien

Chi : 8

Défense passive : 8

Souffle vital : 17 cases (6/5/3/2/1)

Renommée : 2

Talents

Jiànshù (escrime) 2, Esquive 2, Acrobatie 2, Méditation 1, Histoire 1, Survie (forêts) 1

Taos

Tao des Six Directions (niveau 3) ; Tao du Pas léger (niveau 2)

Manœuvres de combat

Jiànshù : Bloquer

Fung Xe

« Dragon aux Cinq Vertus »

Enfant, votre père vous parlait sans cesse de l'honneur et de la droiture, vertus indispensables selon lui à qui prétendait gouverner un pays. C'était un homme aigri, issu d'une glorieuse lignée aujourd'hui déchue. Sa haine pour les dirigeants des divers Royaumes était sans limites, et vous ne représentiez à ses yeux qu'un instrument de vengeance.

Il confia votre éducation à un homme étrange, un vieillard nommé Sans-Sagesse. Pendant plus d'une année, celui-ci vous traita comme son domestique, et vous entraîna sur toutes les routes du *Zhongguo*. Lorsqu'enfin il vous jugea l'esprit suffisamment ouvert et attentif, il vous confia une simple épée en bois. Votre entraînement commença. C'était un *shifu* exigeant mais patient. En quelques mois, il avait fait un bretteur de talent de l'adolescent que vous étiez. Il vous donna alors une véritable épée et vous envoya à travers le monde, en quête de défis. « Reviens quand cette épée sera brisée, » fut sa dernière recommandation.

Après quelques années passées à parcourir les franges de la société, nommées monde des arts martiaux, vous êtes enfin revenu vers votre maître. Votre épée brisée au côté, usée par d'innombrables joutes



. En
une
nou-
ture
luite
ndre
qu'il

e de
vous
volé
mer-
son
ique

y Xe
anta-
es. Il
des
son
aille
fac-
lula-

e 2.

léger



Soldat du Royaume

Enrôlé de force dans l'armée du Royaume ou loyal serviteur du souverain, vous voilà maintenant devenu un militaire. Cavalier ou fantassin, conducteur de char ou arbalétrier, vous connaissez la dure discipline du soldat et la vie de caserne. Dans cette époque troublée, les occasions de se battre ne manquent pas. Conflits frontaliers, raids de représailles, escortes ou opérations de maintien de l'ordre, les armoiries et couleurs de votre régiment sont déjà associées à de nombreux faits d'armes. Une vie certes dangereuse mais également excitante pour qui sait manier une arme et faire preuve de courage. Honneurs et promotions attendent les plus valeureux et l'on a déjà vu de simples soldats sortir du rang et se hisser au plus haut niveau de la hiérarchie militaire, voire même devenir général. À moins que, las des carnages et des batailles où tombent chaque fois plus de vos frères d'armes, vous n'attendiez que la première occasion pour désertir et refaire votre vie. Dans ce cas, vous pourrez au moins choisir vos propres combats.



Cheng Nenfa

Officier de l'armée du Zhao

Vous êtes officier dans la garde du Roi du Zhao. Vous avez obtenu ce poste et ce statut grâce à votre courage et à vos compétences martiales. Vous avez déjà participé à plusieurs batailles, repoussant les barbares Xiongnu à l'intérieur des steppes et affrontant les belliqueuses troupes du Qin. En ces temps troublés, vous savez que la guerre se trouve aux portes du Royaume.

Votre père voulait vous empêcher de vous engager dans cette voie, mais vous ressentiez au plus profond de vous qu'elle serez la seule à vous convenir. Vous croyiez en l'ordre social que le Roi représente, lui qui incarne l'essence du Royaume, le lien entre le peuple et les dieux. Vous avez offert à votre suzerain une loyauté sans faille, et il le sait. C'est pourquoi, depuis peu, il n'hésite pas à vous confier des missions de plus en plus dangereuses,

voire la protection de ses proches. Une position de prestige sans aucun doute, mais depuis que vous vous êtes rapproché des sphères politiques, votre confiance en a été ébranlée. Certaines décisions prises par vos supérieurs vous surprennent et parfois vous choquent. Certes, nous vivons une époque difficile, mais certains ordres vous paraissent moins pertinents aujourd'hui. Votre morale questionne sans cesse vos actes. Tout était plus facile lorsque vous vous parcouriez simplement les champs de bataille, tranchant des têtes pour prouver votre valeur. Mais vous êtes né pour servir et ce n'est pas à vous de remettre en question les choix de vos maîtres.

Description

Homme grand et puissant, Cheng Nenfa porte un uniforme militaire strict, composé d'une simple tunique serrée à la taille par une ceinture, d'un pantalon et de bottes de cuir. Par-dessus, il arbore une armure de cuir légère. Un lourd sabre courbé pend à sa ceinture, et il tient à la main une longue lance. Ses cheveux sont tressés à la manière des barbares Xiongnu.

Aspects

Métal 3	Eau 5	Feu 2
Bois 2	Terre 2	

Don et Faiblesse

Courage du Tigre / Impétuosité du Cheval

Chi : 8

Défense passive : 9

Souffle Vital : 17 cases (6/5/3/2/1)

Renommée : 2

Talents

Qiangshù (armes d'hast) 2, Nushù (arbalète) 2, Héraldique 2, Méditation 1, Equitation 1, Art de la guerre 1

Tao

Tao du Corps renforcé (niveau 3) ; Tao des Six Directions (niveau 1) ; Tao du Pas léger (niveau 1)

Manœuvres de combat

Qiangshù : Coup double

n de
ous
otre
ions
par-
épo-
sent
ues-
acile
les
rou-
et ce
noix

orte
mple
pan-
une
nd à
Ses
ares

) 2,
de la

Six
u 1)



Exorciste

Comme si les déprédations commises lors des guerres incessantes ne suffisaient pas, le monde surnaturel s'arrange lui aussi pour compliquer la vie des citoyens du Zhongguo et mettre en péril leur fragile existence. Un guerrier vaillant et une lame bien forgée peuvent défendre votre demeure contre des soudards. Mais que peuvent-ils contre un fantôme vengeur ou un démon maléfique ? Rien ou si peu. C'est là que vous intervenez. Vous avez reçu l'enseignement secret d'un maître mystique et décidé de mettre votre science du Tao au service des autres et surtout de l'équilibre universel. On vous considère souvent comme aussi effrayant que les menaces impies que vous combattez. Peu vous importe que l'on vous aime ou pas, votre mission dépasse de loin les capacités de compréhension de vos semblables. Sans vous, sans les exorcistes, les créatures infernales auraient depuis longtemps pris possession de ce monde. Vous laissez les Rois et les guerriers à leurs luttes futiles. Vous savez que vous livrez le vrai combat.

les uns et les autres trahir, convoiter, désirer. Futilités, car sans vous et sans les autres exorcistes, ce monde aurait depuis longtemps disparu sous les assauts des forces de l'au-delà. Heureusement, vous veillez, préservant l'équilibre du Tao, même si la réalité de votre lutte reste inaccessible au commun des mortels. Ils peuvent alors dormir tranquille. Ce qui n'est plus votre cas depuis que vous avez entamé votre croisade.

Description

Kwai Chen Tai est grand et maigre. Son long *chang pao* possède d'amples manches dissimulant ses mains. Un lourd manteau orné de nombreux motifs mystiques rend son aspect plus austère encore. Il porte dans son dos, retenu par une cordelette tressée, une longue épée de bois, et à sa ceinture pendent plusieurs talismans et plaques de bois recouvertes d'idéogrammes complexes. Il tient à la main une clochette de bronze. Kwai Chen Tai laisse ses longs cheveux flotter librement et ils dissimulent ainsi une partie de son visage.

Aspects

Métal 2	Eau 2	Feu 2
Bois 4	Terre 4	

Don et Faiblesse

Pondération de la Tortue / Malédiction des Cinq Venins

Chi : 24

Défense passive : 8

Souffle Vital : 19 (7/5/4/2/1)

Renommée : 2

Talents

Exorcisme 2, Jiànshù (escrime) 2, Légendes 1, Calligraphie 1, Méditation 1, Taoïsme 1, Investigation 1, Perception 1, Théologie 1

Taos

Tao de la Présence sereine (niveau 3)

Manœuvres de combat

Jiànshù : Coup précis

Magie

Voie de l'Exorcisme : Bénédiction du Bois, Talisman de contrôle des Esprits égarés

Kwai Chen Tai

Fangshi exorciste

Votre lourd manteau de lin noir décoré de nombreux signes ésotériques arbore un *taiji* sur le dos. Votre regard perçant et sombre oblige le plus souvent vos interlocuteurs à baisser les yeux devant vous. On vous craint, on vous évite, mais vous vous moquez bien des réactions de vos semblables. Les seuls que vous cherchez vraiment à impressionner, ce sont les fantômes et autres esprits tourmenteurs. Vous êtes en croisade, une quête mystique et sacrée que peu d'hommes comprennent. Bien sûr, les victimes apeurées de revenants cruels vous implorent de les délivrer du mal qui les oppresse. Mais très vite, une fois votre tâche accomplie, ils se hâtent de vous payer et espèrent que vous partirez bientôt. Puis ils retournent très vite à leurs occupations profanes et médiocres. Mais votre combat ne s'arrête pas à chaque victoire. Vous voyez les Rois s'agiter, les armées s'ébranler,



ités,
onde
des
pré-
otre
i. Ils
plus
ade.

long
ulant
reux
stère
orde-
cein-
bois
à la
aisse
lent

Cinq

s 1.
1.

Bois.



Adeptes

Le cliquetis des armes et le fracas des batailles résonnent dans tout le Zhongguo. Le modèle d'étatisme absolu répandu par le royaume du Qin se généralise partout et des gens comme vous deviennent de plus en plus rares car raillés dans le meilleur des cas, persécutés au pire. Pourtant, vous détenez une sagesse ancestrale, la maîtrise de forces surnaturelles et la compréhension d'un monde au-delà du simple regard des autres mortels. Adeptes taoïstes, vous conservez et perpétuez ce savoir précieux et vous menez inexorablement votre quête à travers les Royaumes combattants. Toujours à l'écoute des autres, vous dispensez votre art à ceux qui en ressentent le besoin. En effet, nombreux restent les habitants du Zhongguo qui, même s'ils s'en cachent, continuent de respecter les enseignements ancestraux du Taoïsme. Vous êtes comme un phare pour ceux-ci, et une épine dans le pied des lettrés trop zélés. Mais votre science reste éternelle et vous-même, dans une ultime apothéose, découvrirez un jour le divin secret de l'immortalité.

Mo Nan Fei Alchimiste débutant

Apprenti taoïste, vous tenez votre modeste savoir de votre maître, qui le tenait du sien et ainsi de suite depuis l'époque mythique des Trois Augustes et des Cinq Souverains. Depuis votre plus jeune âge, vous savez que la Terre recèle sa propre sagesse et que comprendre ses secrets signifie maîtriser le monde et accéder à un niveau de conscience supérieur, voire même tutoyer l'immortalité. On vous disait doué, et votre soif de savoir vous poussait toujours plus avant, dévorant les antiques connaissances et expérimentant de nouvelles formules.

Mais aujourd'hui, vous devez fuir. Votre vénérable maître a trouvé la mort, assassiné et, malgré votre apprentissage incomplet, il vous faut partir sur les routes dangereuses des Sept Royaumes. Qui l'a tué et pourquoi, vous n'en savez rien, mais vous supposez que cela pourrait sans doute avoir un rapport avec la chasse aux sorcières organisée par le Qin. Mais puisqu'il vous faut poursuivre seul votre apprentissage de l'alchimie, autant profiter de vos

voyages pour tenter de vous perfectionner.

De rencontre en rencontre, tant avec de puissants *wu* qu'avec de savants *fangshi*, vous avez découvert des aspects de votre art dont vous ne soupçonniez même pas l'existence. Il vous a fallu, à de nombreuses reprises, souiller la pureté de votre savoir en concoctant poisons et venins afin de vous défendre des assassins et soldats lancés à vos trousses... Mais votre quête d'une connaissance absolue reste plus importante que tout, et pour la poursuivre, il vous faut rester en vie à tout prix.

Description

Jeune et naïf, Mo Nan Fei est vêtu d'un long *chang pao* rapiécé en plusieurs endroits et brodé de symboles ésotériques. Les cheveux simplement attachés en une longue queue-de-cheval, il porte sur la tête un petit bonnet noir. Dans une charrette à bras qu'il tire sur tous les chemins du Zhongguo, il entasse pêle-mêle livres anciens, marmites, pots, plantes diverses, outils, etc.

Aspects

Métal 2	Eau 1	Feu 2
Bois 5	Terre 4	

Don et Faiblesse

Sens du Tao (Alchimie externe) / Naïf

Chi : 16

Défense passive : 8

Souffle Vital : 17 cases (6/5/3/2/1)

Renommée : 2

Talents

Alchimie externe 2, Herboristerie 2, Bangshù (bâton) 1, Calligraphie 1, Médecine 1, Méditation 1, Taoïsme 1, Esquive 1, Histoire 1

Taos

Tao de l'Esprit clair (niveau 3)

Manœuvres de combat

Bangshù : Coup double

Magie

Voie de l'Alchimie externe : Le Silence du Lac, Purifier le Champ de Cinabre, Repousser la Vermine, Garder la Rivière pure



ins-
vez
ne
u, à
otre
ous
ous-
blue
vre,

ong
e de
atta-
r la
bras
e, il
ots,

shù
n 1,

Lac,
r la



Hors-la-loi

La pression de l'état, le poids de la bureaucratie, la corruption des agents gouvernementaux se font chaque jour plus pesants sur les habitants du Zhongguo. La plupart acceptent ce fait, préférant se soumettre à cette vie de compromis dans l'espoir d'un peu de sécurité au quotidien, ou ne se posant même pas de questions. Vous avez subi votre lot d'humiliation, de souffrance et d'oubli de soi. Mais vous avez décidé de réagir. Vous ne serez jamais ni l'esclave ni le serviteur de personne. Les lois que l'on vous impose ne vous conviennent pas, elles raillent vos croyances, vos valeurs et les anciennes traditions. Puisqu'il en est ainsi, vous les rejetez et choisissez de vivre selon votre propre code. Cela vous a déjà attiré pas mal d'ennuis et ce n'est qu'un début au sein de ces Royaumes et de leur société de plus en plus policée. Mais si cela correspond au prix de la liberté, qu'il en soit ainsi, vous acceptez de le payer avec allégresse.

Yuen Shu-Lin « Brindille foudroyante »

Vous ne vous rappelez pas de votre enfance. Votre premier réel souvenir remonte à une caravane puante dans laquelle vous vous entassiez avec des dizaines d'autres petites filles. À même pas dix ans, vous étiez vendue à un bordel de bas étage de la cité de Yin, capitale du Chu... Les années passèrent et rapidement, votre beauté naissante fit de vous l'une des filles les plus demandées par les riches clients. Faisant la preuve d'une intelligence certaine, vous fûtes vite revendue à une maison de plaisir de plus haute réputation.

C'est là que votre éducation commença réellement : danse, chant, calligraphie, philosophie, on vous transforma en une dame, une courtisane de qualité. Une fois vêtue de beaux atours et parfumée de senteurs enivrantes, la ville tomba rapidement à vos pieds. Mais vous ne pensiez alors qu'à en finir avec cette vie qui ne vous appartenait plus...

L'opportunité vous en a été donnée par un de vos amants les plus fidèles, le Général Hao. Jouant de tout votre charme, vous lui avez demandé de vous apprendre les arts martiaux. Par caprice, et aussi pour savoir vous défendre contre certains clients au vin violent. Le militaire naïf accepta et

entreprit de vous initier au maniement des dagues jumelles, armes selon lui adaptées à votre gabarit. Rapidement, vous y avez excellé.

Et enfin, une nuit sans lune, vous êtes parvenue à vous échapper, tuant au passage trois des gardes de la maison de plaisir où vous étiez enfermée depuis tant d'années.

Vous savez que vous êtes maintenant recherchée. En premier lieu, la justice vous traque pour meurtre. Vos anciens propriétaires souhaitent également se venger de l'humiliation infligée. Mais vous vous sentez prête. Des mois passés dans le monde des arts martiaux vous ont endurci et permis de perfectionner votre maîtrise des dagues. Vous les attendez.

Description

D'une grande beauté pleine de grâce, Yuen Shu-Lin s'habille comme un homme, portant un court *chang pao* et un pantalon, ainsi qu'une paire de bottes de marche. Ses cheveux sont attachés en une lourde natte, et elle porte un large chapeau conique afin de jeter une ombre sur son visage. Elle porte ses dagues jumelles croisées dans le dos, les fourreaux passés dans sa ceinture.

Aspects

Métal 3	Eau 3	Feu 3
Bois 3	Terre 2	

Don et Faiblesse

Beauté Troublante / Recherchée

Chi : 16

Défense passive : 8

Souffle Vital : 21 cases (7/5/4/3/2)

Renommée : 2

Talents

Daoshù (poignards) 2, Acrobatie 2, Danse 1, Musique (chant) 1, Séduction 1, Discrétion 1, Méditation 1, Empathie 1, Eloquence 1

Taos

Tao des Mille Abeilles (niveau 3) ; Tao du Bouclier invisible (niveau 1) ; Tao des Dix Mille Mains (niveau 1), Tao de la Foudre soudaine (niveau 1)

Manœuvres de combat

Daoshù : Coup précis, Deux armes



Espion

L'état de tension permanent qui règne entre l'orgueilleux royaume du Qin et ses rivaux se trouve à la source de bien nombreux complots et conflits. Une véritable aubaine pour une personne telle que vous. Car vous avez compris, comme la plupart des souverains du Zhongguo, que toute information concernant un adversaire peut facilement devenir une arme contre lui. Vous avez donc mis vos talents au service de cette tâche ingrate, risquée, mais ô combien excitante et rentable. Car vous connaissez très bien le châtimement qui vous attend si l'on vous perce à jour. D'innombrables tortures suivies d'une décapitation publique. Mais le jeu en vaut certainement la chandelle. Que votre loyauté aille à votre suzerain ou à votre bourse, vous savez où et comment glaner le maximum de renseignements sur les sujets les plus divers. Traités commerciaux, effectifs militaires, alliance diplomatique et même rumeurs indiscretées, rien ne vous échappe. Ensuite, il suffit juste de savoir à quelle oreille attentive confier vos secrets.

Vous vivez chaque jour sur le fil du rasoir, et vous aimez cela. Ces temps troublés semblent faits pour vous : les Royaumes combattants se déchirent et vos talents se monnayent de plus en plus chers.

Allez-vous accepter cette place au sein du Censorat du Qin ou préférerez-vous répondre aux sollicitations du Royaume du Chu ? À moins que vous n'aimiez trop votre indépendance et votre liberté pour lier votre destin à celui d'un Etat peut-être déjà condamné...

Description

Grande et belle jeune femme à la silhouette élancée, Liu Shan Zhi porte une robe longue et ample, richement décorée. De nombreuses armes y sont dissimulées aux yeux de ses proies. Ses cheveux sont coiffés en un chignon compliqué, retenu par de superbes épingles ouvragées. Votre regard dément cette première impression d'ingénuité et d'innocence et révèle un esprit affûté et audacieux.

Aspects

Métal 2	Eau 3	Feu 4
Bois 2	Terre 2	

Don et Faiblesse

Mue du Serpent / Phobie (les hauteurs et le vide)

Chi : 12

Défense passive : 7

Souffle Vital : 17 cases (6/5/3/2/1)

Renommée : 2

Talents

Discretion 2, Daoshù (poignards) 2, Calligraphie 1, Investigation 1, Perception 1, Comédie 1, Musique (flûte) 1, Larcins 1, Empathie 1

Tao

Tao de l'Ombre dissimulée (niveau 3) ; Tao de l'Oeil intérieur (niveau 1)

Manœuvres de combat

Daoshù : Feinte, Deux armes

Liu Shan Zhi

Espionne indépendante

Sous votre couverture d'artiste itinérante, rendue crédible par vos talents dignes d'une courtisane, vous arpentez de long en large le Zhongguo et collectez informations et renseignements qui sauront intéresser vos employeurs. Qu'il s'agisse d'un seigneur de clan ou d'un général rebelle, d'un marchand avide ou d'un mystique inquiet du savoir de ses ennemis, beaucoup de gens éprouvent le besoin de recourir à vos services. Vous monnaye vos informations et n'hésitez pas à les revendre au plus offrant. Vous êtes toujours à l'affût d'un nouveau renseignement inédit et suivez les événements au plus près. Sous votre sourire enjôleur se cache un esprit redoutable et acéré. Vous savez aussi bien embrasser que poignarder et, voleuse occasionnelle, vous laissez derrière vous autant de cœurs brisés que de coffres vides.





Brigand

Vous n'y êtes pour rien, mais c'est la vie qui n'a pas été tendre avec vous. Certains naissent dans des palais, vous n'avez toujours connu que la crasse et la pauvreté. Il vous manquait tant de choses, et vos parents ne savaient plus comment nourrir leurs huit enfants. Ils ont même tenté de vous perdre un jour dans la forêt. Dans votre masure, vous dormiez au milieu des animaux. Quelle misère ! Comment ? Vous en faites un peu trop ? Sans doute. Comprenez bien, vous n'êtes pas d'une nature méchante, mais vous ne savez pas vraiment faire autre chose. Une vie de rapines et de plaisirs, ce n'est pas si mal que cela après tout. Mais assez bavardé, revenons-en à l'essentiel. La bourse ou la vie !



Ho Ma Xue « Cheval sans Pitié »

Dès votre plus tendre enfance, vous avez aimé les chevaux. Vos parents avaient coutume de dire que vous saviez monter à cheval avant même de marcher, et vous les croyez sans peine au vu du plaisir que vous prenez à galoper sur un étalon fougueux. Sans doute teniez-vous ce don de vos origines Xiongnu, votre mère étant une barbare ayant quitté sa tribu par amour pour votre père, un modeste mais honnête artisan du Qin.

À peine adolescent, vous étiez réputé comme le meilleur dresseur de chevaux de la région et en aviez fait votre métier. Puis tout bascula. Le collecteur d'impôts était venu demander cette année-là une somme sans commune mesure avec ce que le village pouvait payer. De rage devant le peu que les villageois avaient pu réunir, il ordonna la déportation de tous les hommes sur les grands chantiers du pays. Le village fut rasé et sa population éparpillée en quelques heures. Vous n'étiez pas là lors de ces événements, parti au Zhao négocier avec un marchand de chevaux. À votre retour, une vieille femme vous mis au courant de tout ce qui s'était produit. Votre mère, trop fière pour se laisser prendre par les soudards, s'était tranchée la gorge. Votre père avait été tué en tentant de se défendre. Quelque chose se brisa en vous et une vague de haine incommensurable emplut votre esprit. Enfourchant votre cheval, vous avez galopé à la poursuite de ces soldats. Ne pouvant

les vaincre tous loyalement, vous avez fait vôtres les tactiques de guérilla de vos ancêtres. Rapidement, l'escouade qui escortait le collecteur d'impôts vit ses rangs se clairsemer et commença à craindre la colère d'un dieu local. En quelques semaines, vous aviez jeté une telle confusion parmi eux qu'il ne vous fallut presque aucun effort pour tuer les survivants terrifiés. Et c'est avec une grande délectation que vous avez étranglé de vos propres mains le collecteur d'impôts, un petit homme pétri de sa propre importance, qui pourtant vous supplia jusqu'à son dernier souffle.

Depuis, vous êtes un fugitif. Cela vous plaît. La haine ne s'est pas éteinte, elle s'est étendue à tous les fonctionnaires, tous les représentants du pouvoir... Sous le nom de Cheval sans Pitié, vous écumez le Qin, parfois chef de bande, parfois vengeur solitaire, et rendez une justice sanglante.

Description

Grand et puissamment bâti, Ho Ma Xue s'habille de loques, déchirées et rapiécées. Ses cheveux sales et en bataille pendent sur ses épaules puissantes. Assis sur son fougueux cheval des steppes, il tient à la main un sabre imposant et usé par de nombreux combats. Son regard sombre reflète une certaine folie.

Aspects

Métal 3	Eau 4	Feu 2
Bois 2	Terre 3	

Don et Faiblesse

Oreille des Chevaux / Sang Impur (Xiongnu)

Chi : 12

Défense Passive : 8

Souffle Vital : 17 cases (6/5/3/2/1)

Renommée : 2

Talents

Jiànshù (écriture) 2, Gongshù (arc) 2, Equitation 2, Perception 1, Intimidation 1, Survie (forêt) 1

Taos

Tao du Corps renforcé (niveau 3) ; Tao du Souffle destructeur (niveau 1) ; Tao des Six Directions (niveau 1)

Manœuvres de combat

Jiànshù : Parade totale, Coup précis

Gongshù : Coup puissant





rière

Ce
fille
n'av
mais
vait
l'im
vie p
tend

était
l'au
s'app
cing
bord
qu'u
L'av
femm
enfa
et su
dins
mép
simp

être
tre,
si je
de te
rien

si ce
culie
se co

gale
mes
peut

auqu

tomb
debo
pote
Il aff
dép

repa
de t
hum

cram
dine
couv

Une bise matinale soulevait haut la poussière jaune du chemin.

Xian, tête baissée, observait à la dérobée Cœur de Jade. Depuis qu'il avait rencontré la jeune fille sur la large route qui menait à Handan, il n'avait cessé de s'interroger. Sur elle bien sûr, mais aussi au sujet de cette étrange sensation qu'il éprouvait en sa présence. Xian ressentait depuis la veille l'impression tenace que le destin lui faisait signe. Sa vie prenait aujourd'hui une nouvelle direction, inattendue et périlleuse.

Alors que la nuit tombait doucement, elle était apparue comme par enchantement au milieu de l'auberge bondée. Celle-là même où le jeune wu xia s'appretait à livrer un difficile combat à un contre cinq. Lorsqu'il était entré dans la large bâtisse au bord de la route, las du voyage et ne cherchant qu'un endroit où se reposer, les ricanements gênés l'avaient d'abord surpris. Puis il les avait vus. Une femme déjà âgée couvrait de son corps deux jeunes enfants et un bébé, misérables et sales, gémissants et suppliants. Elle gisait au sol, au pied de cinq gre-dins menaçants. Un gros homme bouffi de vin et de mépris était venu se joindre à eux. Il tendait une simple galette vers la malheureuse.

« Tu as faim, dis-tu. Et cela te donne peut-être le droit de me voler ? Je pourrais te faire battre, sais-tu, je suis chez moi ici. Je suis le maître et si je dis à mes hommes de me débarrasser de toi et de tes répugnants rejetons, personne ici ne trouvera rien à redire. »

Il lança un regard mauvais à l'assistance et si certains trouvèrent soudain un intérêt tout particulier dans la contemplation de leur bol, beaucoup se contentèrent de sourire.

« Mais je suis bon prince. Vois cette galette, je la réservais au cochon. Rampe jusqu'à mes pieds, immonde truie et je te la donnerai... peut-être. »

Les six hommes éclatèrent d'un rire gras auquel quelques clients éméchés firent écho.

Le tintement métallique de quelques pièces tombant sur le plancher les fit cesser. Xian se tenait debout, appuyé négligemment contre l'un des poteaux carrés qui soutenaient le toit de l'auberge. Il affichait un sourire narquois, mais son regard dur démentait toute trace d'amusement dans son geste.

« Donne à cette femme et à ses enfants un repas convenable... Bien que je doute de la qualité de ta cuisine si tu confonds si facilement êtres humains et animaux. »

Le visage du gros homme vira soudain au cramoisi. Les yeux exorbités, il tendit un doigt boudiné vers le jeune chevalier au chang pao fripé et couvert de poussière.

« Jetez-moi ce mendiant dehors, hurla-t-il, et qu'il comprenne bien à qui il a à faire ! »

Les cinq hommes avaient alors tiré leurs lourdes épées de bronze. Des vétérans, déserteurs d'une quelconque armée, cela se voyait à leur manière de bouger. Ils connaissaient la mort, l'avaient déjà côtoyée et n'éprouvaient aucune gêne à la dispenser. Personne dans l'auberge n'osait réagir. Xian se dit que cette fois, il avait peut-être agi un peu vite. Autant aller jusqu'au bout.

Son premier adversaire tomba sans un cri. Il n'avait même pas pu voir surgir l'épée de son fourreau et gisait maintenant au sol, la gorge tranchée. Mais le second se tenait prêt et para avec force le coup puissant que lui porta Xian dans le même mouvement, le repoussant en arrière. Son élan brisé, l'effet de surprise passé, le wu xia se mit en garde. Quatre ennemis aguerris, voilà un véritable défi pour ses prouesses martiales. Le gros homme jubilait.

C'est à cet instant qu'elle était apparue. Sans bruit, derrière les quatre colosses, surgie de nulle part. Elle tenait un poignard finement ouvragé dans chaque main, deux lames aussi mortelles que les griffes d'ivoire d'un dragon. Attaqués des deux côtés, les brutes ne résistèrent que quelques secondes. De bons combattants, mais rien de plus. Xian et la mystérieuse jeune fille se tenaient maintenant face à face, au milieu de l'auberge au plancher souillé de sang.

« Dix tael pour la tête de ces loqueteux ! » hurla encore le gros homme. Une dizaine de clients de l'auberge échangèrent des regards avides et se levèrent en même temps. Les autres commencèrent à déguerpir.

Cœur de Jade lança un sourire ambigü à Xian.

« Mène la femme et les enfants hors d'ici, chevalier. Je m'occupe de ce gros porc. »

Le ton impératif ne lui laissait pas le choix. Il s'ouvrit sans trop de difficulté et à la pointe de l'épée un chemin vers la sortie. Une fois dehors, il éloigna prudemment ceux dont il assurait la protection puis revint en courant vers le bâtiment. Des flammes jaunes commençaient à en lécher les murs, les derniers clients s'échappaient à toutes jambes. Le vent emportait des lucioles de feu dans la nuit noire. La frêle silhouette de la jeune fille se découpait soudain devant le brasier. Elle se dirigea droit vers lui, toujours souriante. Des gens hurlaient, on demandait de l'eau, des seaux. Elle passa près de Xian.

« Viens chevalier, trouvons un autre endroit où dormir. »





Le Personnage



Nous allons traiter dans ce chapitre de l'une des étapes fondamentales dans tout jeu de rôle : la création des personnages que vont interpréter les joueurs. Peut-être plus encore dans Qin que dans la plupart des autres jeux, les joueurs incarnent des héros dont les aventures fantastiques se transformeront au fil du temps en une épopée digne d'entrer dans la légende. Aussi vous, joueurs et Meneur de Jeu, ne devez pas hésiter à vous attarder tout particulièrement sur cette phase préparatoire.

La création du personnage

Avant de commencer à créer un personnage, vous devez vous munir d'une feuille de personnage afin d'y reporter toutes les informations nécessaires. Vous aurez également besoin d'un crayon et d'une gomme car vous devrez sans doute rectifier plusieurs fois votre premier jet au cours de ce processus. Découvrons maintenant étape par étape la naissance du futur héros.

Concept de base

Commencez par déterminer le type de personnage que vous souhaitez incarner, ce que nous nommons ici le concept de base. Généralement, un dialogue avec le Meneur de Jeu vous permettra de bien appréhender l'univers de la Chine antique et ses spécificités. Ainsi vous devriez pouvoir vous faire une vague idée ou définir en quelques mots votre personnage (par exemple : un épiste émérite, un mystique qui poursuit une vengeance, un noble hanté par son passé, un lettré en quête de connaissance, une jeune femme décidée à se libérer du carcan patriarcal, etc.). À partir de cette première idée, consultez la liste des archétypes qui vous sont proposés et sélectionnez celui qui y correspond le plus. Vous pourrez vous bâtir une image assez précise du héros que vous souhaitez jouer, ce qui facilitera grandement l'étape suivante, plus technique, de sa création chiffrée. Vous trouverez dans ce livre sept personnages prêts à jouer correspondant à des héros typiques de l'époque des Royaumes combattants. Initialement conçus pour permettre aux joueurs d'en choisir un et de commencer tout de suite la partie, vous pouvez vous en inspirer afin d'imaginer votre propre héros, ses forces et ses faiblesses. Mais ce n'est en aucun cas une obligation. D'autres personnages de ce type vous seront présentés dans de futurs suppléments et viendront étendre le panel de choix proposés.

Les Aspects

Le personnage se définit entre autre au travers de cinq Aspects, symboles élémentaires de sa nature profonde. Les Aspects représentent ce qu'est intrinsèquement le personnage, sa nature et ses aptitudes innées, mais également son lien avec les forces fondamentales de l'univers.

Il s'agit du Bois, du Feu, de la Terre, du Métal et de l'Eau (ceux-ci bénéficient plus loin d'un développement détaillé, au sein du chapitre qui leur est consacré p. 151).

Le joueur dispose de **14 points** à répartir entre ces cinq Aspects. Leurs valeurs s'échelonnent d'un minimum de 1 (faible) à un maximum de 5 (légendaire). À titre de comparaison, le commun des mortels des Royaumes combattants possède une moyenne égale à 2 dans chacun de ses cinq Aspects.

Dons et Faiblesses

Le joueur consulte ensuite la liste des Dons et des Faiblesses (p. 152). Puis il en choisit un de chaque pour son personnage.

Ici encore, les forces Yin et Yang à l'œuvre dans l'univers tendent vers l'équilibre. Un Don inné se trouve ainsi compensé par une Faiblesse. Tous les deux permettent de personnaliser et différencier un peu plus le personnage du commun des mortels.

Les Talents

Maintenant, le joueur doit déterminer ce que son personnage sait faire, ses Talents et domaines de compétences issus d'apprentissages divers.

Le joueur dispose ici de **15 points** afin de d'acheter les Talents de son personnage et les Niveaux de Maîtrise correspondants. Le processus d'acquisition des Talents est examiné en détail dans le chapitre qui leur est consacré (p. 156).

Aspects Secondaires

Il vous reste encore à déterminer les Aspects secondaires du personnage, ces données chiffrées découlant généralement des Aspects et qui permettent de gérer certains points de règles.

Le potentiel de Chi du personnage se calcule en fonction de ses Aspects et de ses Talents. Reportez-vous pour cela au chapitre consacré au Chi (p. 161).

Le score de Défense passive correspond à (Eau + Bois + 2).

Le Souffle vital se calcule à partir des Aspects (p. 161) mais sachez déjà que plus les éléments du person-

nage sont équilibrés, plus il est en harmonie avec l'univers et plus sa vitalité est élevée.

Puis pour achever cette étape, calculez la Renommée du personnage (voir le chapitre consacré à l'Expérience et la Renommée p. 249).

Tao, combat et Magie

Que son alter-ego pratique plus spécialement le métier des armes ou maîtrise les secrets du Taoïsme, le joueur doit désormais rapporter sur sa feuille de personnage les Manœuvres de combat (p. 204), effets des Taos (p. 191) ou techniques magiques (p. 212) qu'il a acquis au cours de son éducation.

Sans doute plus encore que les Aspects et les Talents, cette facette du personnage fait de lui un véritable héros. Elle représente en effet les capacités extraordinaires que celui-ci développe et qui le placent à part de la majorité des autres hommes. Le joueur dispose de **15 points** afin d'acheter ces diverses composantes pour son personnage.

Historique

Enfin, étape sans doute la plus importante du point de vue de l'implication personnelle, le joueur doit donner un nom à son personnage et lui inventer un passé, afin qu'il devienne plus qu'une simple suite de données chiffrées et prennent réellement vie.

Le Meneur de Jeu pourra influencer le choix de ces éléments afin de les faire coller aux aventures que s'approprient à vivre les personnages (et en particulier les intégrer plus facilement à celle proposée dans ce livre) puis il décidera en fonction du passé du personnage de l'équipement à lui octroyer.

Même s'il s'agit de la dernière étape de la création du personnage, ne la négligez pas car d'elle dépend souvent la différence entre un personnage sans âme et un autre bien plus agréable à incarner.

Les archétypes

Les héros de Qin s'élèvent au-dessus du commun des mortels en écrivant leur légende personnelle à travers les Royaumes combattants. Figures classiques des romans d'aventure ou individus insolites, ils personnifient les vertus des plus grands combattants, penseurs ou mystiques. Il s'avère assez facile de déterminer à travers les récits épiques ou historiques de cette époque quelques modèles.



Afin de vous guider lors de cette étape de création, vous trouverez ci-après une liste d'archétypes qui sont autant de types de métiers ou occupations typiques de l'univers des Royaumes combattants. Sept exemples de personnage prêt à jouer vous sont également fournis. Vous pouvez utiliser ces modèles prédéterminés comme guides, afin de donner naissance à votre propre héros. Mais, si vous êtes impatients de commencer à jouer, vous pouvez décider d'incarner directement ces personnages complets.

Le système de création très libre que nous vous proposons devrait vous permettre de donner vie à presque n'importe quel type de héros.

Les archétypes

Vous trouverez ci-dessous une liste non exhaustive de quelques occupations et métiers typiques des Royaumes combattants. Pour plus d'aisance, elles sont regroupées en grandes classes, découpage artificiel qui intervient essentiellement dans le cadre des règles de Renommée (p. 252).

Chaque archétype se trouve rapidement décrit et accompagné d'une courte liste de Talents, Taos et voies de Magie, généralement associés à cette voie. Ces propositions ne doivent jamais devenir un carcan pour le joueur, seulement une aide pour ses premiers choix. Par exemple, rien n'empêche un marchand atypique de pratiquer l'Alchimie interne. Le joueur reste libre d'orienter à sa guise les capacités de son personnage. Cependant, cette sélection permet de mieux situer les caractéristiques élémentaires de chaque archétype.

Les combattants

Wu xia

Adeptes des arts martiaux, le *wu xia* vise chaque jour à progresser dans la maîtrise de son arme de prédilection. Vivant le plus souvent en marge de la société du *Zhongguo*, au sein du *jiang hu*, ce chevalier épouse parfois une cause, ou loue sinon ses talents de combattant, mais n'embrasse pas d'autre voie que celle de la perfection martiale.

Talents : Un Talent martial au choix, Méditation, Boxe
Taos : Tao des Six Directions, Tao des Dix Mille Mains, Tao du Bouclier invisible

Magie : Certains *wu xia* pratiquent l'Exorcisme

Militaire

Simple soldat ou officier promis à un bel avenir, le militaire appartient à l'armée régulière de l'un des sept Royaumes. Il peut être incorporé à une garnison locale, ou avoir été formé au sein d'une unité prestigieuse. Il se

montre loyal envers son souverain même s'il émet parfois des doutes sur les décisions prises par les dirigeants de son état d'origine.

Talents : Un Talent martial au choix, Art de la Guerre, Héraldique

Taos : Tao du Souffle destructeur, Tao du Corps renforcé, Tao de la Foudre soudaine

Garde du corps

Excellent combattant mais doué d'un esprit tortueux apte à envisager les menaces les plus subtiles, le garde du corps accorde toute sa loyauté à celui qu'il accepte de protéger. Il donnerait sa vie pour respecter son serment. Il peut louer ses services ou se voir confier la garde d'une personne importante de son propre clan.

Talents : Un Talent martial au choix, Perception, Intimidation

Taos : Tao de l'œil intérieur, Tao de la Foudre soudaine, Tao de la Force insufflée

Mercenaire

Ancien soldat, Xiongnu en exil ou *wu xia* désabusé, le mercenaire loue désormais ses compétences martiales au plus offrant. Sa loyauté se mesure à la hauteur de sa solde. Cependant, il tient en général ses engagements, sa réputation étant le meilleur garant pour lui de trouver du travail.

Talents : Un Talent martial au choix, Jeux, Equitation
Taos : Tao du Corps renforcé, Tao de la Foudre soudaine, Tao des Dix Mille Mains

Les lettrés

Érudit

Personnage urbain par excellence, l'érudit passe sans doute plus de temps le nez penché sur des livres qu'à améliorer sa vie sociale. Fêré d'étude, il se choisit souvent une spécialisation comme l'histoire, la littérature ou encore l'astrologie. Ses vastes connaissances l'amènent en général à exercer ses talents auprès des princes et des ministères des divers états.

Talents : Calligraphie, Bureaucratie, Sciences ou Lois, Histoire ou Littérature

Taos : Tao de l'Esprit clair, Tao du Yin et du Yang, Tao de l'Œil intérieur

Médecin

Héritier de traditions médicales ancestrales et naturelles ou adepte des dernières théories énergétiques, le médecin voue son existence à soulager et prévenir les maux des autres. Profondément altruiste, il s'investit corps et âme dans sa vocation.

Talents : Médecine, Empathie, Herboristerie
Taos : Tao de l'Esprit clair, Tao de la Présence sereine, Tao du Yin et du Yang
Magie : Beaucoup de médecins pratiquent l'Alchimie interne ou externe

Courtisan

Aristocrate issu d'une noble famille s'accrochant aux bribes du pouvoir que leur laisse le Royaume ou parvenu ambitieux gravissant les échelons étatiques, le courtisan est avant tout une personnalité aux aptitudes sociales indéniables. Souvent opportuniste, il navigue à son aise dans les hautes sphères, toujours prêt à tirer son épingle du jeu dans une situation donnée ou à écarter un rival devenu gênant.

Talents : Etiquette, Diplomatie, Bureaucratie
Taos : Tao de la Présence sereine, Tao de l'Esprit clair, Tao de la Force insufflée

Fonctionnaire

Citoyen parvenu à occuper un poste dans la pyramide bureaucratique de son Royaume, le fonctionnaire se voue corps et âme à l'état. Magistrat ou scribe, conseiller ou chef de cabinet, il connaît bien le milieu de la fonction publique et sait comment y faire son trou.

Talents : Bureaucratie, Lois, Diplomatie
Taos : Tao de l'Esprit clair, Tao de la Présence sereine, Tao du Yin et du Yang

Les notables

Artisan

Sous ses doigts naissent les mille et un objets du quotidien, outils et ustensiles, meubles et bijoux. Véritable artiste dans sa profession ou simple manufacturier, l'artisan permet à chaque communauté de bénéficier d'une certaine autonomie ou produit les marchandises que le négociant s'efforcera de diffuser dans le reste du Zhongguo.

Talents : Artisanat, Commerce, Boxe
Taos : Tao de la Création inspirée, Tao des Dix Mille Mains, Tao de l'Esprit clair

Commerçant

Tenant échoppe dans un quartier marchand ou propriétaire de plusieurs boutiques, le commerçant possède un pouvoir économique indéniable lui permettant de glaner de nombreux avantages auprès des fonctionnaires locaux.

Talents : Commerce, Diplomatie, Lois
Taos : Tao de la Présence sereine, Tao de l'Esprit clair, Tao du Yin et du Yang

Shifu

Le maître en arts martiaux est souvent un pilier dans les petites communautés, formant les villageois à se défendre contre les brigands. Dans les grandes cités, il aide les forces de l'ordre en encadrant les milices urbaines.

Talents : Un Talent martial au choix, Commerce, Méditation
Taos : Tao du Souffle destructeur, Tao des Dix Mille Mains, Tao du Bouclier invisible

Professeur

Simple précepteur ou tenant une chaire à l'université locale, le professeur est hautement respecté pour son savoir et sa culture. Formant les futurs fonctionnaires de l'état ou les prochaines grandes érudits, son aura de lettré est sans rival.

Talents : Calligraphie, Histoire, Sciences
Taos : Tao de l'Esprit clair, Tao de la Création inspirée, Tao de la Présence sereine

Les sages

Taoïste

Détenteur d'un savoir ésotérique et grand connaisseur du Tao, le taoïste poursuit sa quête mystique à travers le développement de sa connaissance de l'univers et de la philosophie de Lao Zi. Souvent craint, parfois vénéré, il fascine autant qu'il dérange. Symbole des anciennes traditions, il reste une épine dans le pied des légistes réformateurs et modernistes.

Talents : Taoïsme, Méditation, Théologie
Taos : Tao du Yin et du Yang, Tao de la Création inspirée, Tao de la Présence sereine

Fangshi

Suivant une ou plusieurs voies ésotériques, le fangshi est un magicien aux yeux des simples citoyens. Sa maîtrise des techniques magiques et des sorts mystérieux du Tao effraie les profanes mais est raillée par les esprits prosaïques.

Talents : Un Talent ésotérique au choix, Taoïsme, Méditation
Taos : Tao du Corps renforcé, Tao du Yin et du Yang, Tao de l'Esprit clair
Magie : Les fangshi arpentent une ou deux des quatre voies du Tao

Ancien du village

Intermédiaire entre une communauté et les esprits qui la protègent, l'ancien du village use de ses maigres talents magiques pour aider les siens et attirer la bénédiction des dieux sur eux.



Talents : Artisanat, Taoïsme, Théologie

Taos : Tao de la Force insufflée, Tao du Yin et du Yang, Tao de la Présence sereine

Magie : Les anciens maîtrisent souvent quelques sorts de Divination ou d'Exorcisme

Rebouteux

Vieille sorcière ou herboriste de village, le rebouteux connaît empiriquement quelques pratiques médicales et sait préparer médicaments et onguents.

Talents : Médecine, Herboristerie, Sciences

Taos : Tao de la Création inspirée, Tao de l'Esprit clair, Tao de l'Oeil intérieur

Magie : Les rebouteux connaissent des bribes de l'Alchimie externe et de l'Alchimie interne

Les voyageurs

Messenger

Parcourant de long en large les routes du *Zhongguo*, le messager achemine dans ses fontes des courriers importants mais aussi des marchandises vitales et précieuses. Irréprochable dans son travail, il a appris à se battre et plus d'une fois s'est retrouvé dans une situation périlleuse dont il a su se tirer avec un minimum de dégâts. Il exerce un métier dangereux, mais vit aussi pour cette excitation qu'il lui procure.

Talents : Equitation, un Talent martial au choix, Survie

Taos : Tao des Six Directions, Tao du Pas léger, Tao de la Présence sereine

Négociant

De ville en ville, le négociant achète et vend, toujours au meilleur prix, toujours à la recherche du maximum de profit. Spécialisé dans un type de marchandise ou saisissant toutes les opportunités à sa portée, ce marchand construit tout un réseau de contacts et de relations professionnelles souvent bien utiles.

Talents : Commerce, Bureaucratie, Jeux

Taos : Tao du Corps renforcé, Tao de la Présence sereine, Tao du Yin et du Yang

Artiste errant

Acteur, danseur, musicien ou conteur, parfois un peu tout cela à la fois, cet artiste itinérant exerce son art de village en village. N'y gagnant souvent guère plus que le gîte et le couvert, certains espèrent attirer l'attention de quelque riche mécène qui leur assurera dès lors un mode de vie plus confortable. D'autres au contraire considèrent de leur devoir de partager leur art avec tous les citoyens du *Zhongguo*.

Talents : Musique ou Comédie ou Danse, Séduction, Langues

Taos : Tao de la Présence sereine, Tao de la Création inspirée, Tao de l'Ombre dissimulée

Vagabond

Errant sur les routes des Royaumes, le vagabond aime cette vie de voyage, lui permettant de visiter d'innombrables villes et villages, de contempler les merveilles du monde et surtout lui donnant cette impression de totale liberté que ne connaîtront jamais les sédentaires.

Talents : Eloquence, Langues, un Talent martial au choix

Taos : Tao de l'Oeil intérieur, Tao des Six Directions, Tao de l'Ombre dissimulée

Les artistes

Armurier

Maître de la forge, il travaille le bronze et le fer afin d'obtenir toutes ces armes et armures nécessaires aux forces militaires toujours croissantes des sept Royaumes. Tel un artiste, il cherche à créer un objet de légende, l'épée ou encore la hallebarde qui fera connaître son nom dans tout le *Zhongguo* et que brandira le plus grand des héros.

Talents : Forge, Artisanat, Savoir (métallurgie)

Taos : Tao de la Création inspirée, Tao du Yin et du Yang, Tao du Corps renforcé

Sculpteur, peintre, etc.

Sculpteur, peintre, ou autre, l'artiste exprime ses sentiments et les aspirations de ses commanditaires à travers son travail. Il vise à la création d'une œuvre immortelle qui laissera son empreinte à travers les siècles, un moyen d'approcher l'immortalité.

Talents : Arts, Légendes, Méditation

Taos : Tao de la Création inspirée, Tao de l'Esprit clair, Tao des Dix Mille Mains

Dresseur de chevaux

Passionné par la race équine, le dresseur de chevaux élève et prépare ces nobles montures afin d'approvisionner les besoins énormes des marchands, des princes et des armées. Certains s'inspirent des barbares Xiongnu, grands cavaliers et nomades notoires et se montrent eux-mêmes plus à l'aise avec leurs chevaux qu'avec leurs semblables.

Talents : Equitation, Commerce, Herboristerie

Taos : Tao de l'Oeil intérieur, Tao du Pas léger, Tao du Bouclier invisible



Les ombres

Bandit

Devenu hors-la-loi le plus souvent par la force des choses, jeté hors de son foyer, le bandit de grand chemin s'attaque désormais aux riches, ceux qui l'ont spolié du peu qu'il possédait. Marchands et officiels constituent l'essentiel de ses proies et il les attaque autant par appât du gain que par esprit de revanche.

Talents : Un talent Martial au choix, Equitation, Survie
Taos : Tao du Corps renforcé, Tao du Souffle destructeur, Tao des Six Directions

Espion

Au service d'un prince ou d'un état, d'un groupe secret ou encore indépendant, l'espion se trouve toujours là où les choses se passent. Il collecte toutes sortes d'informations et vit en permanence sous la menace d'être découvert pour ce qu'il est vraiment.

Talents : Perception, Discrétion, Larcins
Taos : Tao de l'Ombre dissimulée, Tao de l'Oeil intérieur, Tao des Six Directions

Assassin

Empoisonneur subtil ou redoutable combattant, l'assassin ne s'embarrasse pas de scrupules. En ces temps troublés, on trouve toujours quelqu'un prêt à payer le prix fort pour voir disparaître un rival encombrant. L'assassin s'arrange avec sa conscience et sait rendre ce genre de service.

Talents : Discrétion, un Talent martial au choix, Herboristerie
Taos : Tao de l'Ombre dissimulée, Tao du Souffle destructeur, Tao du Yin et du Yang

Voleur

Les richesses se trouvent bien mal réparties. Certains en possèdent beaucoup plus qu'ils ne peuvent en jouir, le voleur lui n'en a jamais assez. Une justice expéditive et cruelle ne réussit pourtant pas à le détourner de son activité criminelle.

Talents : Larcins, Discrétion, Escalade
Taos : Tao de l'Oeil intérieur, Tao de l'Ombre dissimulée, Tao des Six Directions

Aspects

Ce que sont les Aspects

Dans Qin, les caractéristiques du personnage sont nommées Aspects et sont au nombre de cinq, représentant les traits essentiels et innés des héros du jeu. Ils correspondent aux cinq Eléments du Tao, fondements de l'univers, de la matière et de la vie.

Il s'agit donc du Métal, de l'Eau, de la Terre, du Bois et du Feu et. Ces Aspects définissent les aptitudes innées et l'orientation fondamentale du personnage. Mais ils correspondent également à l'affinité qu'entretient le personnage avec l'univers et ses Eléments.

Le Corps du personnage est défini par le Métal et l'Eau tandis que son Esprit est lui défini par le Feu et le Bois.

En termes de règles, chaque fois que le joueur devra effectuer un Test, il devra faire appel à l'un de ses Aspects de son être. Voici une description détaillée de chacun d'eux :

Le Bois (Yang)

Affinité élémentaire : Humide et chaud, le Bois est un élément vivant, instable. Il se montre plein de ressources, plie mais peut aussi rompre.

Mentalité : Le Bois correspond à un caractère souple, adaptable mais inquiet en situation d'insécurité, et parfois instable.

Caractéristique : Attribut mental, Le Bois représente l'intelligence, l'astuce, la mémoire, la perception du personnage ainsi que sa capacité de réflexion et de concentration.

Le Feu (Yang)

Affinité élémentaire : Sec et chaud, le Feu représente l'état d'incandescence de la matière, qui se transforme ou se détruit. Il exalte et change chaque chose.

Mentalité : Le Feu correspond à un tempérament dynamique, agressif et ambitieux, tendant à s'affirmer par la domination matérielle et l'élévation spirituelle.

Caractéristique : Attribut social, le feu représente la flamme intérieure du personnage, son charisme, son intuition et son inspiration artistique.

Le Métal (Yin)

Affinité élémentaire : Sec et froid, le Métal est dur, mince et tranchant. Il est également puissant et solide.

Mentalité : Le Métal correspond à un tempérament actif, ouvert vers l'extérieur mais ayant des idées concrètes et bien arrêtées.



Caractéristique : Attribut martial, le Métal mesure la combativité du personnage, représentant sa force, sa constitution et son esprit guerrier.

L'Eau (Yin)

Affinité élémentaire : Humide et froide, l'Eau représente l'état liquide, le relâchement de la matière, le milieu vital originel. Elle est stable mais éminemment transformable, apte à prendre toutes les formes.

Mentalité : L'Eau correspond à un tempérament plutôt calme, tourné vers la vie intérieure, le rêve, l'imagination et à une grande sensibilité.

Caractéristique : Attribut physique, l'Eau est à la fois l'agilité, la rapidité et la souplesse du personnage.

La Terre (Equilibre)

Affinité élémentaire : Sèche et froide, la Terre représente l'état solide, la matière condensée, minéralisée.

Mentalité : La Terre correspond à un tempérament nerveux, physiquement délicat et qui donne la priorité à une vie mentale profonde et complexe.

Caractéristique : Attribut mystique, la Terre représente le sixième sens, la volonté et la force intérieure, le lien entretenu par le personnages avec les forces métaphysiques de l'univers, le Tao.

Déterminer les Aspects d'un personnage

Le joueur bénéficie de **14 points** à répartir entre ces cinq Aspects. Les valeurs humaines s'échelonnent de 1 à 5 selon le tableau suivant :

Chaque point dépensé dans un même Aspect augmente la valeur de celui-ci de 1, jusqu'à un maximum de 5.

NB : Les personnages incarnés par les joueurs sont, répétons-le encore, des héros. Leurs attributs reflètent ce statut hors norme. La moyenne humaine normale, celle de n'importe quel individu pris au hasard dans la rue d'une ville d'un des Royaumes, correspond à un niveau de 2 dans chacun des Aspects, soit une base de 10 points de création.

- | | |
|---|-------------------|
| 1 | Aspect faible |
| 2 | Aspect moyen |
| 3 | Aspect fort |
| 4 | Aspect héroïque |
| 5 | Aspect légendaire |

Dons et Faiblesses

Comme vous l'avez déjà compris, les personnages de Qin sont des héros, des figures légendaires appelées à un destin hors du commun. Leurs aptitudes et leur maîtrise des Taos suffisent en eux-mêmes à les distinguer de la masse des habitants du Zhongguo.

Le système des Dons et des Faiblesses vous donne cependant une possibilité supplémentaire de personnaliser un peu plus votre personnage en recevant un Don, une faveur des dieux qui marque son inscription dans une grande destinée. Mais selon le principe d'équilibre universel, le personnage souffre également d'une Faiblesse, un trait négatif de sa personnalité qui peut lui attirer divers problèmes mais le rend également plus humain.

Les personnages ne sont pas les seuls à pouvoir bénéficier d'un Don. Les PNJ principaux de l'univers de Qin et quelques âmes hors du commun disposent également de cette faveur divine. Mais un Don reste toujours contrebalancé par une Faiblesse, et inversement.

Les Dons

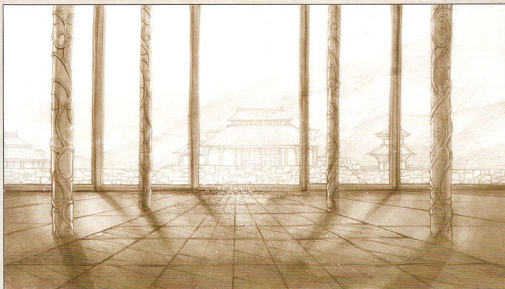
Les Dons ne servent pas uniquement à donner un bonus supplémentaire au personnage. Vous devez choisir ceux-ci avec soin car ils permettent avant tout de développer une personnalité unique et peuvent vous guider dans votre interprétation. Ainsi, un *da xia* marqué par le Don de la Présence du Phénix se montrera certainement très sociable et à l'aise dans des négociations. Au contraire, un autre marqué par le Don Aimé de la Nature deviendra sans doute un solitaire peu enclin à la compagnie des autres et à la vie urbaine.

Le joueur choisit un **Don** dans la liste ci-dessous, afin de caractériser le personnage par une faveur des Cieux.

Agilité du Singe : Le personnage adore grimper et ne souffre d'aucun vertige. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Escalade. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Aimé de la Nature : Le personnage possède une affinité innée avec l'un des milieux naturels du Zhongguo (choisissez lequel : forêt, steppes, plateaux, montagnes, etc.). Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Survie associé à ce milieu. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.





Aisance du Courtisan : Le personnage se sent très à son aise au sein des hautes sphères des Royaumes. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Etiquette. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Béni des Rois-Dragons : Le personnage vit une histoire d'amour avec les grandes étendues d'eau. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Navigation. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Beauté troublante : Le personnage possède un physique des plus avantageux selon les canons de beauté en vigueur au sein des Royaumes. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Séduction. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Chance du Lièvre : Le personnage bénéficie d'une chance insolente et se voit très souvent favorisé par le hasard. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Jeux. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Courage du Tigre : Peu de choses peuvent effrayer le personnage. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test visant à surmonter sa terreur (contre une créature surnaturelle par exemple) ou une tentative d'intimidation à son encontre. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Cuirasse de Bronze : Le personnage possède un corps musculeux et endurci. Une fois par séance de jeu, il peut diminuer de son niveau de Métal les dégâts résultant

de l'attaque d'un agresseur. Le coup a légèrement dévié de son impact, tout simplement.

Discernement de la Kilin : Le personnage perçoit les détails et les liens entre les événements et les éléments matériels qui les accompagnent. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Investigation. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Don de Nezha : Le personnage est ambidextre et se sert au quotidien de sa main gauche presque aussi bien que de sa main droite. Il ne subit plus qu'un malus de -1 (au lieu de -3) pour manier un objet avec sa main non directrice.

Enfant des Ombres : Le personnage sait utiliser au mieux son environnement pour s'y dissimuler. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Discrétion. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Favori de Wen Chang : Le personnage apprend facilement et possède une grande culture. Le joueur choisit son domaine de prédilection parmi Loi, Taoïsme, Bureaucratie ou Littérature. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de ce Talent. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Force du Buffle : Le personnage possède une grande force physique. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test pour toute action demandant une grande force comme soulever une herse, porter un lourd rocher, arracher le couvercle cloué d'une caisse de bois ou enfoncer une porte. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Griffes du Tigre : Le personnage est né avec une lame dans les mains. Une fois par séance de jeu, il peut choisir d'ajouter son niveau de Feu aux dégâts de l'attaque qu'il vient d'effectuer avec une arme de ce type.

Héritier de Sun Zi : Le personnage possède l'esprit acéré des grands généraux. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Art de la Guerre. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Inspiration divine : Le personnage possède une extraordinaire affinité artistique. Le joueur choisit à quel Talent ce Don s'applique (Musique, Chant, Peinture, etc.) Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test approprié. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Inspiré par le Tao : Le personnage maîtrise parfaitement les techniques de sa discipline artisanale. Le joueur choisit un domaine auquel s'applique ce Don. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Artisanat approprié. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Langue de Tsai Chen : Le personnage maîtrise parfaitement son langage et le choix de ses mots. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Eloquence. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Linguiste : Le personnage apprend facilement les langues et dialectes du Zhongguo. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Langues. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Main du Singe : Le personnage possède la dextérité nécessaire pour réaliser ses exactions. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Larcins. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Masque du Démon : Le personnage sait prendre une apparence menaçante et toucher le point faible de ses interlocuteurs. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Intimidation. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Mémoire du Zhongguo : Le personnage se souvient aisément de nombreux détails concernant les sept Royaumes et les dynasties antérieures. Le joueur choisit à quel Talent ce Don s'applique entre Histoire, Légendes et Héraldique. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test approprié. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Oreille des Chevaux : Le personnage possède un lien particulier avec les chevaux, dont il est apprécié. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Equitation. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Patte de l'Ours : Le personnage manie avec virtuosité les armes contondantes. Une fois par séance de jeu, il peut choisir d'ajouter son niveau de Terre aux dégâts de l'attaque qu'il vient d'effectuer avec une arme de ce type.

Porté par la Tortue : Le personnage adore l'eau et se sent comme chez lui dans le milieu aquatique. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Natation. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Pondération de la Tortue : Le personnage maîtrise parfaitement ses émotions. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Méditation. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Présence du Phénix : Le personnage sait argumenter et comprendre les enjeux de négociations. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Diplomatie. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Mue du Serpent : Le personnage est un acteur né. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Comédie. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Santé du Rat : Le personnage est particulièrement résistant. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Résistance contre une maladie ou un poison. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Sens aiguisés : le personnage maîtrise parfaitement ses cinq sens. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test de Perception. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Sens du Tao : Le personnage ressent avec acuité les énergies du Tao. Le joueur choisit à quel Talent s'applique cette forte sensibilité parmi Alchimie Interne, Alchimie Externe, Divination ou Exorcisme. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test approprié. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Souplesse féline : Le personnage maîtrise parfaitement son corps et possède une grande agilité. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test d'Acrobatie. Il doit alors se conformer au second résultat obtenu.

Témérité du Phénix : Le personnage possède une incroyable confiance en lui. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test dont le SR était au moins « Très Difficile » (11). Il doit alors se conformer au second résultat obtenu.



Les Faiblesses

Plus encore que les Dons, les Faiblesses doivent vous guider dans l'interprétation de votre personnage. Certaines n'impliquent aucune contrainte technique en terme de règles, seulement une manière d'être et d'agir pour le personnage. Mais d'autres donnent par exemple au Meneur de Jeu la possibilité de faire refaire au joueur un Test. Ainsi, une réussite peut, d'un seul coup et à cause de la Faiblesse du personnage, se transformer en échec.

Le joueur choisit une **Faiblesse** dans la liste ci-dessous, afin de caractériser le personnage par une facette du destin.

Alcoolique : Le personnage a besoin de boire régulièrement de l'alcool. Cette dépendance devient telle qu'il subit une augmentation du SR de toutes ses actions de +1 cumulée, pour chaque jour passé sans ingérer une dose d'alcool suffisante. De même, un personnage en état d'ébriété souffre de ce même malus tant qu'il n'a pas des-soulé.

Amnésie : Le personnage ne se souvient d'aucun élément de son passé. Il a sans doute subi un traumatisme ou une blessure importante, le fait est qu'il ignore sa véritable identité et l'endroit d'où il vient.

Ascèse : Le personnage suit les enseignements d'une voie particulière qui lui impose de nombreuses règles de vie. Il s'astreint à des préceptes stricts : par exemple il refuse toute possession matérielle, suit un régime alimentaire spécifique, s'impose une hygiène de vie sans faille, a fait vœu de chasteté, etc.

Béni par Chang-E : Le personnage se montre particulièrement attiré par les personnes du sexe opposé. Il tombe sans cesse amoureux, sincèrement, mais ne parvient pas à nouer une relation sérieuse tant il papillonne.

Cabotin : Le personnage est un incorrigible bavard et adore raconter des histoires, simplement pour le plaisir de s'entendre parler. Il jasse à tort et à travers. Le MJ peut demander une fois par séance au joueur de refaire un Test d'Eloquence ou de Diplomatie.

Code d'honneur : Le personnage suit une ligne de conduite rigoureuse qu'il applique à chaque instant de son existence. Il refuse catégoriquement d'agir à l'encontre de ses convictions. Il refuse par exemple d'attaquer ses adversaires par surprise, de proférer des mensonges, etc. Un tel personnage a également tendance à juger durement ceux qui ne s'astreignent pas comme lui à une telle discipline.

Curieux comme le Rat : Le personnage ne peut pas s'empêcher de fureter partout. Il se sent obligé d'aller voir ce qu'il se passe, de se mêler des affaires des autres, d'écouter aux portes, même en cas de danger probable.

Disgrâce de Fu Xing : En général, lorsqu'une tuile tombe d'un toit, qu'il faut tirer au sort pour savoir par exemple qui passe le premier, cela tombe toujours sur le personnage. Il ne gagne jamais aux jeux de hasard. Une fois par séance, le MJ peut demander au joueur de refaire un Test de Jeux et s'arranger pour que de petits coups du sort lui empoisonnent régulièrement la vie.

Esprit du Lièvre : Toujours dans la lune, il est très facile de surprendre le personnage. Une fois par séance, le MJ peut demander au joueur de refaire un Test de Perception.

Fierté du Coq : Le personnage agace son entourage avec l'étalage de ses qualités réelles ou supposées. Extrêmement fier, il ne refuse jamais un défi et a tendance à se montrer condescendant envers ceux qu'il juge inférieurs à lui (soit presque tout le monde).

Froidure du Serpent : Le personnage possède une aura particulière qui attire en général la méfiance des autres. Les animaux se sentent mal à l'aise en sa présence, les chiens aboient, les chevaux renâclent, etc. Une fois par séance, le MJ peut demander au joueur de refaire un Test en relation avec un animal (Equitation, dressage, etc.).

Hanté : Un fantôme apparaît parfois au personnage, lui prodiguant des conseils sibyllins, mais surtout réduisant à néant ses tentatives de sommeil récupérateur. Si un exorciste le chasse, le spectre revient en général au bout d'une à deux semaines. Le personnage voit sa vitesse de récupération divisée par deux (un point de Chi par tranche de deux heures de sommeil, un point de Souffle vital toutes les deux nuits).

Impétuosité du Cheval : Le personnage a le sang chaud et réagit immédiatement à la moindre insulte ou provocation, souvent par la violence. Une fois par séance, le MJ peut demander au joueur de relancer un test de Méditation.

Loyauté du Chien : Extrêmement fidèle en amitié et en amour, le personnage ne peut pas trahir ses compagnons et fera toujours tout son possible pour leur venir en aide. Même dupé, il trouve des excuses au traître et hésite à remettre en question son attachement pour lui.

Malédiction des Cinq Venins : Le personnage souffre d'une maladie rare qui lui impose au moins dix heures de repos par jour. S'il ne remplit pas cette condition, les SR de toutes ses actions sont augmentés de +1 jusqu'à ce qu'il puisse de nouveau prendre un repos correct.

Malédiction de Zhu Rong : Le personnage poursuit une vengeance personnelle et rien ne peut se mettre entre lui et l'objet de sa haine. Il est prêt à abandonner ou même trahir ses compagnons s'il pense ainsi se rapprocher de son but.



Malingre : Le personnage tombe facilement malade et est de faible constitution. Une fois par séance, le MJ peut demander au joueur de refaire un Test de Résistance contre les effets d'une maladie ou d'un poison.

Misogynie / Misandre : Le personnage se montre très intolérant avec les personnes du sexe opposé, rabaisse leur mérite et ne rate aucune occasion de faire valoir sa supériorité. Une fois par séance, le MJ peut demander au joueur de refaire un Test d'un Talent du domaine social lorsqu'il entre en relation avec un membre du sexe opposé.

Naïf : Crédule, le personnage a du mal à déceler un mensonge dans les paroles de ses interlocuteurs. Une fois par séance, le MJ peut demander au joueur de relancer un test d'Empathie.

Obnubilé : Le personnage poursuit une quête personnelle et occupe une grande partie de son temps à réaliser l'objet de son obsession. Il peut s'agir de déguster de bons petits plats, de rester propre, de retrouver un être cher disparu, etc. Une fois par séance, alors que ses activités actuelles ne concernent pas le motif de son obsession, le MJ peut demander au joueur de refaire un Test de Talent quelconque.

Phobie : Le personnage est terrifié par quelque chose dans l'univers quotidien. Par exemple : les serpents, la nuit, la foule, le sang, l'orage, etc. En présence de cet élément, les SR de tous ses Tests se retrouvent tous majorés de +2.

Pitre : Quoi qu'il fasse, ses interlocuteurs ont beaucoup de mal à prendre le personnage au sérieux. Une fois par séance, le MJ peut demander au joueur de relancer un jet de Bureaucratie ou de Diplomatie.

Recherche : La tête du personnage a été mise à prix dans l'un ou plusieurs des Royaumes. Les forces de l'ordre et des chasseurs de primes sont à ses trousses, menaçant constamment sa liberté.

Sang impur : Le personnage est un barbare ou un étranger au Zhongguo, et cela se voit. Les habitants des sept Royaumes risquent de faire preuve d'intolérance à son égard, de mépris voire de haine. Xiongnu, méti ou originaire d'un pays plus lointain, son intégration sera difficile.

Sosie : Le personnage est le sosie d'une personnalité majeure du Zhongguo ce qui risque de lui attirer bien des ennuis.

Sourd : Le personnage a des problèmes d'audition. Le MJ peut demander au joueur de refaire tout Test de Perception en relation avec l'ouïe.

Timidité de la Kilin : Le personnage ne se sent pas à l'aise sous le regard des autres. Il ne fera jamais le premier pas vers quelqu'un. Une fois par séance, le MJ peut demander au joueur de refaire un Test de Séduction et d'Intimidation.

Vue basse : Le personnage est myope et ne distingue que vaguement les détails de son environnement. Le MJ peut demander au joueur de refaire tout Test de Perception en relation avec le sens de la vue.

Talents

Les Talents représentent ce que sait faire le personnage, ses domaines d'expertise et de compétence. Ils dépendent essentiellement d'apprentissages reçus lors de son enfance et de son adolescence au sein de son Royaume d'origine mais également de sa vocation. D'autres correspondent à ses dons particuliers ou à ses activités occasionnelles.

Vous trouverez plus loin la liste et la description des Talents généraux. Celle-ci recouvre déjà un vaste champ de possibilités, celles les plus communément accessibles aux habitants du Zhongguo. Vous trouverez peut-être opportuns, en fonction de besoins plus spécifiques, d'en créer d'autres. La liste proposée ne se prétend en aucun cas exhaustive.

Niveaux de Maîtrise

Les Talents se définissent par le Niveau de Maîtrise qu'en possède le personnage.

On en compte sept : Inexpérimenté, Apprenti, Confirmé, Expert, Maître, Légendaire et Divin. Chaque Niveau de Maîtrise est associé à une valeur et altère le résultat du lancer du Dé Yin/Yang lors d'un Test impliquant le Talent concerné

Inexpérimenté : Le personnage ne connaît pas vraiment le Talent correspondant et n'en a pas acquis les bases. Certains Talents sont annotés à l'aide d'un astérisque : il s'agit de connaissances érudites qui nécessitent un long apprentissage. S'il ne possède pas ce Talent au moins au Niveau Apprenti, le personnage n'a tout simplement aucune chance de réussir l'action qui en dépend et ne peut donc tenter de Test. Pour les autres, il peut toujours faire un Test, se fiant à son instinct ou à des observations qu'il a pu faire, mais il n'utilise alors que la valeur de son Aspect. Il ne peut jamais, dans ce cas, obtenir un effet Yin/Yang. Un Test indiquant un double donne simplement un résultat de 0 (qui peut néanmoins suffire à réussir l'action).

La valeur associée au Niveau Inexpérimenté est égale à 0.

Apprenti : Le personnage connaît les fondamentaux liés à l'usage du Talent et a suivi un entraînement sommaire. Il effectue ses Tests normalement, comme décrit dans le chapitre sur le système de jeu (p. 168).

La valeur associée au Niveau Apprenti est égale à 1.



Confirmé : Le personnage pratique régulièrement le Talent et peut même l'exercer de manière professionnelle. La valeur associée au Niveau Confirmé est égale à 2.

Expert : Dans sa région, on reconnaît le personnage comme l'un des meilleurs pratiquants de ce domaine. Il pourra même en enseigner les bases et former des Apprentis. La valeur associée au Niveau Expert est égale à 3.

Maître : Le nom du personnage circule dans tout le Royaume où il est considéré comme l'un des plus grands experts du domaine en question. La valeur associée au Niveau Maître est égale à 4.

Légendaire : Un personnage maîtrisant un Talent à ce Niveau est sur le point de devenir une légende vivante dans le domaine concerné. Seul les plus grands héros de l'Histoire ont atteint un tel niveau. La valeur associée au Niveau Légendaire est égale à 5.

Divin : Le personnage dont le Talent correspond à un Niveau Divin se montre capable de rivaliser avec les dieux et les immortels du Monde céleste. La valeur associée au Niveau Divin est égale à 6.

Acquérir des Talents lors de la création du personnage

Le joueur dispose de 15 points afin d'acheter des Niveaux dans les Talents de son choix.

Comment dépenser ces 15 points de création : Chaque Niveau de Maîtrise que le joueur souhaite acheter pour son personnage coûte un nombre de points définis dans le tableau ci-dessous. Chaque Niveau doit être acheté séparément des autres et ces coûts se cumulent. Ainsi, pour atteindre un Niveau d'Expert dans un Talent, le joueur doit investir 10 de ses 15 points de départ (1 + 3 + 6). Lors de sa création, un personnage ne peut en aucun cas acheter un Niveau de Maîtrise supérieur à celui d'Expert.

Niveau de Maîtrise	Apprenti	Confirmé	Expert
Coût	1	3	6

Les Talents

Vous trouverez ci-dessous une liste assez variée de Talents classés selon les cinq domaines de compétences (mental, social, mystique, martial, physique) correspondant aux cinq Éléments du Tao (Bois, Feu, Terre, Métal, Eau).

N'oubliez pas que le Niveau de Maîtrise Inexpérimenté ne signifie pas forcément que le personnage est incapable de réaliser cette action. Hormis l'utilisation des Talents marqués par un astérisque, le personnage peut toujours tenter dans ce cas un Test en se fiant alors à sa chance et à son instinct (en n'utilisant que l'Aspect concerné).

Certains Talents exigent que le personnage se spécialise dans un domaine particulier (l'Artisanat ou la Survie par exemple). Le joueur peut très bien acheter plusieurs fois ce Talent afin de doter son héros de multiples facettes d'une même compétence.

Domaine mental (Bois)

Architecture * : L'architecture permet d'imaginer et concevoir différents types de bâtiments, dans le respect des canons en vigueur et en harmonie avec l'environnement. Ce Talent permet également de concevoir, dessiner les plans et bâtir des fortifications.

Bureaucratie * : Le personnage sait où trouver des informations officielles et comment se jouer des rouages administratifs des différents Royaumes afin d'obtenir ce qu'il désire. Il connaît les fonctions des divers ministères et organisations royales, la structure pyramidale des fonctionnaires, sait s'adresser aux préfets et magistrats en usant des bons titres, etc.

Calligraphie * : Le personnage sait lire et écrire. La Calligraphie représente autant un moyen de communication et de conservation des données qu'une expression artistique. C'est la manière de lire et d'écrire, de la plus esthétique des façons, la complexe langue des Royaumes. La Calligraphie permet également de déchiffrer d'anciens textes, datant de l'époque des dynasties antiques. Si la plupart des fonctionnaires savent lire et écrire, cette connaissance reste bien plus rare dans les autres franges de la population.

Herboristerie : Ce Talent correspond à la connaissance des herbes, plantes et produits naturels qui permettent aux alchimistes, médecins et pharmaciens de concocter remèdes, teintures ou encore poisons de toutes sortes. Ce Talent permet également de reconnaître les plantes en pleine nature et de déterminer leurs propriétés par l'étude.

Histoire : Il s'agit de la connaissance de l'histoire du Zhongguo, des faits marquants, des dynasties régnantes et des mythes fondateurs.

Investigation : Talent privilégié des forces de l'ordre et des magistrats, il permet de savoir comment traiter les indices, relier les faits entre eux, interroger les suspects voire les torturer, etc. Toute démarche d'enquête fait en grande partie appel à ce Talent.

Littérature * : C'est la faculté d'imaginer et d'écrire des récits hauts en couleur, dans un langage agréable et



intelligible, mais également la connaissance des oeuvres classiques des sept Royaumes.

Loi * : Voici le Talent qui permet de connaître le fonctionnement du système juridique et des lois des Royaumes, de rédiger des actes légaux, de connaître les préceptes du légisme, etc.

Médecine * : Connaissance des pratiques médicales du *Zhongguo*, elle permet d'établir des diagnostics, de soigner divers maux, de traiter des blessures, de comprendre les causes d'un décès, etc. Ce Talent recouvre également l'utilisation de l'acupuncture et des massages ainsi que les premiers soins.

Navigation * : Le personnage sait manœuvrer un navire. Il connaît les procédures et les techniques qui régissent la maintenance et le contrôle d'un bateau.

Perception : Ecouter, observer ou identifier une saveur, ce Talent recouvre l'usage habituel des cinq sens.

Savoir (spécialisation) : Le personnage doit préciser dans quel domaine il est expert. Il doit s'agir d'une sphère de connaissance précise comme «la mode vestimentaire», «l'histoire locale», «des noms et les exploits des héros du passé», «la sylviculture», «la philosophie», «la géographie», «les tribus Xiongnu», etc.

Sciences * : Ce Talent recouvre la connaissance possédée dans divers domaines scientifiques : mathématiques, sciences physiques, sciences naturelles, astronomie, etc.

Domaine social (Feu)

Arts (spécialisation) : La peinture, la sculpture ou d'autres formes d'arts picturaux, mais aussi la poésie et le théâtre sont couverts par la maîtrise de ce Talent.

Comédie : Ce Talent permet d'incarner un rôle, aussi bien sur une scène de théâtre que dans la vie quotidienne. Un personnage possédant ce Talent pourra s'en servir pour proférer les plus gros mensonges de manière convaincante et de se déguiser afin de se faire passer pour un autre.

Commerce : Ce Talent regroupe aussi bien l'intendance, l'organisation et la gestion d'une activité commerciale que la connaissance du milieu des marchands et de leurs pratiques et habitudes. Il permet également d'évaluer un objet et de marchander. Dans ce cas, appliquez la règle suivante : les deux protagonistes effectuent chacun un Test en Opposition de Feu + Commerce. Celui qui remporte la joute bénéficie d'une modification de 5% du prix par point de différence en sa faveur sur les résultats des Tests (maximum : 30%).

Danse : Le personnage connaît les pas et la gestuelle de la plupart des danses pratiquées dans les Royaumes, qu'il s'agisse de danses populaires ou d'autres prisées dans les cours des palais.

Diplomatie : Ce Talent permet de négocier des compromis entre plusieurs partis en conflit, de traiter des désaccords de la manière la plus pacifique possible en trouvant des arrangements acceptables par tous et parfois de sortir de certaines situations conflictuelles en évitant d'en arriver aux mains.

Éloquence : Le personnage sait se montrer persuasif, présenter et énoncer des arguments pertinents lors d'une discussion afin de faire prévaloir son point de vue.

Étiquette : Grâce à ce Talent, le personnage se sentira à l'aise en société et saura comment se comporter face à des courtisans, dans une cérémonie ou dans la plupart des situations sociales.

Héraldique : Il s'agit là de la connaissance des emblèmes et des symboles des Royaumes mais aussi des guildes ou des régiments militaires.

Intimidation : Ce Talent permet de contraindre les autres à obéir par la peur, grâce à un physique impressionnant ou une langue habile et menaçante. Cette tentative d'intimidation peut être contrée par un Test en Opposition, la cible tentant de résister grâce à un simple Test de Terre.

Jeux : Le personnage connaît les règles et sait pratiquer la plupart des jeux de tripot et de société, ainsi que les jeux de lettrés comme le go ou les échecs. Il s'agit de jeux de cartes, de dés, de hasard ou même d'adresse. Il peut également tenter de tricher, mais dans ce cas le SR de son Test se voit augmenté de +1. Si ses adversaires suspectent quelque chose, ils ont alors le droit d'effectuer un Test en Opposition de Bois + Jeux pour découvrir la supercherie.

Langues * : Chaque nouveau langage que maîtrise le personnage représente un Talent particulier. Tous parlent couramment leur langue natale. Ici, il peut s'agir d'une langue issue d'un autre Royaume, d'un patois local, d'un dialecte barbare ou même d'un langage secret.

Musique (spécialisation) : Le personnage sait jouer d'un instrument de musique. Il peut interpréter et composer ses propres morceaux et possède une vaste connaissance du répertoire lié à son instrument. Il peut également choisir le chant comme spécialité.

Séduction : L'art et la manière de s'attirer les regards, la séduction permet de plaire sur les plans physique, moral ou sexuel en usant de ses charmes physiques, artistiques ou intellectuels.



Domaine mystique (Terre)

Alchimie externe * : Voici la connaissance de l'alchimie, la science de la transformation de la matière et de la recherche de l'immortalité.

Alchimie interne * : L'harmonie interne est la voie taoïste qui mène à l'immortalité par la méditation et la fusion avec les forces naturelles.

Divination * : Cette voie donne la connaissance des diverses manières de prévoir le futur et de contacter les esprits et divinités terrestres. Elle représente aussi la connaissance du *fengshui*, la science de l'harmonisation des forces naturelles avec les constructions humaines.

Empathie : Capacité à deviner ce que les autres ressentent ou leur état émotionnel, ce Talent fait appel à une part de psychologie et une autre d'intuition. Il permet également de deviner si votre interlocuteur vous ment ou non.

Exorcisme * : L'exorcisme est la voie qui offre la connaissance du monde des esprits malins (fantômes, *jiang shi*, démons) et qui permet de les combattre avec les armes appropriées.

Légendes : Grâce à la connaissance des contes et mythes qui circulent à travers les Royaumes combattants, le personnage pourra se souvenir de telle ou telle anecdote liée au lieu où il se trouve, à un objet, à un nom, etc. Beaucoup de légendes se fondent sur une base de vérité.

Méditation : Ce Talent enseigne comment faire le vide dans son esprit, ou faire communier son âme avec la nature, afin de régénérer sa force intérieure.

Taoïsme * : Ce Talent recouvre la connaissance de la philosophie prônée par le Taoïsme dans son ensemble, ainsi que les concepts fondamentaux de ce courant religieux.

Théologie : Il s'agit de la connaissance théorique des livres sacrés et des principes religieux, mais également des rituels qui y sont associés. La théologie représente la connaissance des nombreux dieux et immortels peuplant le Monde céleste, ainsi que de leur domaine d'influence, leur caractère, leurs attributs, etc.

Domaine martial (Métal)

Art de la guerre : Le personnage possède une vaste connaissance des batailles du passé et sait comment manœuvrer des troupes afin de livrer un combat rangé dans les meilleures conditions possibles.

Bàngshù (bâton) : Ce Talent permet d'utiliser le bâton (long ou court) comme une arme.

Boxe : Mélange de pugilat et de lutte, elle obéit au principe suivant : « A distance, on frappe du pied et du poing ; au corps à corps, on saisit et on projette ».

Chuishù (masse d'armes) : Il s'agit du maniement des armes contondantes lourdes, comme les marteaux, maillets ou masses d'armes.

Daoshù (poignard) : Toutes les armes de la taille et de la forme approximative d'un poignard s'utilisent avec ce Talent (dague, hachette, etc.).

Dūnshù (bouclier) : Ce Talent couvre l'utilisation des différents types de boucliers.

Gōngshù (tir à l'arc) : Ce Talent permet de se servir de tous les types d'arcs existants.

Improvisation : Grâce à ce Talent, le personnage peut se servir efficacement d'un objet du quotidien (bande de tissu, baguettes, éventail, etc.) comme d'une arme.

Jiànshù (escrime) : L'escrime recouvre l'utilisation des sabres et des épées en tout genre.

Lancer : Ce Talent permet de lancer de manière offensive diverses armes (poignards, dards, lances, etc.) ou objets usuels.

Qiangshù (armes d'hast) : Ce Talent permet d'utiliser les diverses armes longues comme les lances, la hallebarde ou la hache longue.

Nushù (arbalète) : L'arbalète est une arme spécifique et complexe que ce Talent permet d'utiliser avec dextérité.

Domaine physique (Eau)

Acrobatie : Voici la capacité du personnage à effectuer des manœuvres complexes et toutes sortes de prouesses physiques (sauts périlleux, équilibre sur une corde, etc.). Un personnage possédant cette compétence peut faire un Test d'Acrobatie (SR égal à la hauteur de la chute en mètres) et, en cas de succès, réduire de moitié les dégâts dus à une chute.

Artisanat (spécialisation) : Déterminez quel domaine technique maîtrise le personnage. Par exemple : poterie, corderie, travail du cuir, ébénisterie, tissage, archerie, cuisine, agriculture, élevage...

Discrétion : Cette faculté permet de passer inaperçu et de se déplacer sans bruit, de dissimuler des objets et de se cacher.



胡家驕字號也此書不設時比師關之衣服之衣也衣中則名服之衣無不備也



胡家驕字號也此書不設時比師關之衣服之衣也衣中則名服之衣無不備也



Équitation : Le personnage sait monter à cheval ou sur tout autre animal domestique dressé pour la monte (chameau, mulet, etc.) Il sait également comment en prendre soin et le dresser si nécessaire.

Escalade : Ce Talent permet de s'attaquer à des parois plus ou moins à pic, mais aussi de grimper à la corde ou à un arbre. Le Seuil de Réussite de l'action dépend de la pente, des prises possibles et du matériel dont dispose le personnage.

Esquive : Ce Talent souvent utilisé en combat représente la capacité du personnage à se mettre hors de portée des attaques adverses, de projectiles ou de tout autre objet avec lequel il risque de rentrer en collision (un cavalier lancé au grand galop par exemple, ou une avalanche de rochers). Que l'esquive soit réussie ou pas, le personnage se retrouve toujours à terre, à quelques pas de sa position initiale.

Forge * : Cet artisanat particulier recouvre la création de lames, de fers et d'éléments métalliques nécessaires à la confection d'armes et d'armures mais aussi de tout objet de métal. Cependant, il faut disposer d'un atelier de forge et des outils nécessaires afin de pouvoir utiliser ce Talent.

Larcins : Ce Talent recouvre plus particulièrement les techniques des pickpockets et de la contrefaçon, ainsi que le crochetage des serrures.

Natation : C'est la capacité à rester et à se déplacer à la surface de l'eau mais aussi en dessous.

Survie (spécialisation) : Le personnage se sent à l'aise dans les milieux naturels et sait comment y survivre pendant de longues périodes. Il sait y chasser, y suivre des traces, etc. Choisissez un milieu spécifique : jungle, forêt, désert, océan, steppes, etc.



Les Aspects secondaires

Malgré leur nom, ces Aspects se révèlent en terme de jeu tout aussi importants pour le personnage car ils permettent de gérer certains points de règles précis. Il s'agit du Chi, du score de Défense passive, du Souffle vital et enfin de la Renommée du personnage.

Le Chi

Le Chi est la force qui soutient l'univers, et que l'on retrouve partout. C'est le souffle de la création, issu du Tao et qui parcourt le cosmos et les dix mille êtres et choses.

Un personnage possède une certaine quantité de Chi en lui, qui ordonne et nourrit l'univers miniature qu'est son corps et dont il peut se servir de façon consciente.

Le Chi est représenté par une réserve de points. Plus cette réserve est élevée, plus le personnage dispose d'une réserve de Chi conséquente et plus il dégage une impression de puissance et de maîtrise. Certaines créatures fabuleuses, ou encore des individus devenus légendaires, peuvent disposer d'une réserve de Chi incroyable.

Le niveau de Chi peut devenir négatif avec des conséquences dangereuses pour le personnage. Le joueur dépense essentiellement ses points de Chi afin de réaliser les prouesses autorisées par ses Taos ou Techniques martiales, et afin de maîtriser les voies ésotériques du Taoïsme.

La réserve de Chi

Celle-ci se calcule de la manière suivante :

- 1 - En fonction des Aspects du personnage et de l'Équilibre qui en découle, repérez dans le tableau la valeur de base du Chi.
- 2 - Multipliez ce chiffre par le niveau de Terre du personnage.
- 3 - Multipliez ce nombre par le Niveau de Maîtrise de son plus haut Talent.

Base du Chi

Additionnez entre eux les Aspects Métal et Eau du personnage (symbolisant son Corps) puis les Aspects Bois et Feu (symbolisant son Esprit). Retranchiez le plus petit résultat du plus grand. Le résultat donne l'Équilibre du personnage.

Corps (Métal + Eau) - Esprit (Bois + Feu) = Équilibre
ou
Esprit (Bois + Feu) - Corps (Métal + Eau) = Équilibre

Équilibre

0
1-2
3-5
6-8

Base du Chi

4
3
2
1

Défense passive

Selon la philosophie taoïste, ne pas agir est déjà agir d'une certaine manière. Ainsi, même le guerrier qui ne tente pas de se défendre consciemment esquive et pare les coups sans même parfois s'en rendre compte.

Chaque personnage possède une Défense passive qui représente la difficulté qu'il faut atteindre en combat afin de le toucher. En fait, elle correspond à un Seuil de Réussite que doit égaliser ou dépasser le Test d'attaque de l'adversaire.

Le niveau de Défense passive est égal au niveau d'Eau du personnage plus son niveau de Bois plus 2 (Eau+Bois+2). Pour plus de détails sur la manière dont fonctionne cette Défense passive, reportez-vous au chapitre consacré aux règles de combat (p. 175).



Le Souffle vital

Le Souffle vital est la vie qui anime le personnage, le souffle interne qui le maintient en bonne santé, sa capacité à endurer blessures et douleur tout au long de son existence.

Le personnage possède cinq Niveaux de Souffle vital qui déterminent l'état de santé dans lequel il se trouve. On distingue donc, du moins grave au plus grave : Etat normal, Contusion, Blessure légère, Blessure grave, Blessure fatale.

Chacun de ces Niveaux est constitué de plusieurs cases de Souffle vital, qui représentent en quelques sortes les points de vie du personnage.

Chaque fois que le personnage subit des dégâts, quelle que soit leur nature ou leur origine, le joueur coche une de ces cases par point de dégâts reçu, en commençant par celles du Niveau Etat normal. Une fois toutes les cases d'un Niveau de Souffle vital cochées, le personnage passe au Niveau directement inférieur.

Calculer le Souffle vital

Comme le Yin et le Yang sont complémentaires et forment ensemble le Tao, le Corps et l'Esprit doivent être en harmonie et ne faire qu'un. Ce n'est qu'à cette condition qu'un homme est en bonne santé.

Pour déterminer le Souffle vital du personnage, et donc le nombre de cases attribuées à chaque Niveau, il faut d'abord effectuer les calculs suivants :

- Additionner entre eux les Aspects Métal et Eau du personnage (symbolisant son Corps) puis les Aspects Bois et Feu (symbolisant son Esprit). Retrancher le plus petit résultat du plus grand. Le résultat donne l'Équilibre du personnage.

Corps (Métal + Eau) - Esprit (Bois + Feu) = Équilibre
ou

Esprit (Bois + Feu) - Corps (Métal + Eau) = Équilibre

- Ensuite, il faut faire la somme des Aspects Métal et Terre du personnage, le résultat représente sa Résistance, une caractéristique qui servira notamment lorsque le personnage aura à lutter contre maladies et poisons. Voir le chapitre sur les blessures et les soins pour plus de détails (p. 185).

Métal + Terre = Résistance

Il faut alors se reporter au tableau page suivante. La relation entre les deux résultats obtenus plus haut (Équilibre et Résistance) détermine le nombre de cases totales de Souffle vital dont dispose le personnage.

Ainsi, plus les Aspects physiques et mentaux du personnage sont équilibrés et plus son énergie vitale se révèle importante.

Le second tableau définit le nombre de cases attribuées à chaque Niveau de Souffle vital selon le Souffle vital maximum déterminé durant la phase précédente.

Modificateur associé au Souffle vital

Les blessures accumulées réduisent l'efficacité et les capacités du personnage.

Chaque Niveau de Souffle vital est donc ainsi associé à un modificateur allant de 0 à +5. Il s'agit du modificateur qui vient s'ajouter au Seuil de Réussite de toutes les actions qu'entreprend désormais le personnage. Ce malus continue de s'appliquer jusqu'à ce que des soins ou une guérison naturelle améliorent l'état de santé du personnage.

Modificateur associé au Souffle vital

Etat normal	SR + 0
Contusion	SR + 0
Blessure légère	SR + 1
Blessure grave	SR + 3
Blessure fatale	SR + 5

Renommée

Les personnages sont déjà des héros, ils veulent devenir des légendes.

Ainsi, le niveau de Renommée du personnage permet de mesurer sa notoriété à travers l'ensemble des Royaumes combattants. Plus ce niveau est élevé, plus le personnage sera facilement reconnu là où il va.

A sa création, le personnage n'est encore que peu connu, et sa Renommée est alors égale à la valeur associée au Niveau de Maîtrise de son Talent le plus élevé.

Les Taos

Les Taos sont les piliers sur lesquels reposent le fonctionnement de l'univers, ils sont les lois qui régissent le cosmos.

En tant que héros, les personnages savent comment plier la création à leur volonté en canalisant leur Chi à travers ces Taos, afin d'accomplir les exploits dont se nourrissent les légendes.

Rapide présentation des Taos

Les Taos sont organisés un peu comme les Talents, en plusieurs Niveaux de Maîtrise. Chacun de ces Niveaux est associé à un ou plusieurs effets auquel le personnage a accès et dont il peut se servir pour améliorer ses actions ou accomplir des prouesses.

Lorsqu'il utilise un Tao, le personnage doit dépenser un nombre de points de Chi égal au Niveau de Maîtrise correspondant à l'effet qu'il souhaite appliquer à son action.

Les différents Taos sont présentés dans le chapitre qui leur est consacré (p. 191).



Souffle vital

	Equilibre	0	1 - 2	3 - 5	6 - 8
Résistance					
2		17	15	13	11
3 - 4		19	17	15	13
5 - 7		21	19	17	15
8 - 9		23	21	19	17
10		25	23	21	19

Répartition du Souffle vital

Souffle vital	Normal	Contusion	B. légère	B. grave	B. fatale
11	3	3	2	2	1
13	4	3	3	2	1
15	5	4	3	2	1
17	6	5	3	2	1
19	7	5	4	2	1
21	7	5	4	3	2
23	8	6	4	3	2
25	8	6	5	4	2



Acquérir les Taos à la création

Les Taos fonctionnent comme des Talents en ce qui concerne leur acquisition et ils suivent donc les mêmes règles.

Lors de l'étape 5 de la création du personnage, le joueur dispose de **15 points** à investir pour acquérir Taos, Manœuvres de combat et Magie. Il peut s'il le souhaite utiliser tous ces points pour n'acheter que des Taos. Cependant s'il désire faire de son personnage un combattant aguerri ou un taoïste émérite, il lui est conseillé d'en garder quelques-uns de côté pour acheter des Manœuvres ou des techniques magiques.

Ici, le joueur dépense donc ses points de création afin d'acheter des Niveaux de Maîtrise dans un ou plusieurs Taos. Chaque Niveau doit être acheté séparément des autres et ces coûts se cumulent. Il peut alors utiliser les effets décrits aux Niveaux qu'il possède.

Niveau de Maîtrise	Apprenti	Confirmé	Expert
Coût	1	3	6

Les Manœuvres de combat

Maîtriser une arme ne se limite pas à savoir frapper ou parer avec. Le guerrier accompli sait utiliser une multitude de bottes ou de techniques différentes avec son arme.

Rapide présentation des Manœuvres

Si le Talent martial de base permet de porter des attaques et d'effectuer des parades les Manœuvres correspondent à des coups plus élaborés, faisant généralement appel aux spécificités de l'arme (forme, taille, etc.).

Chaque Talent, et parfois chaque arme, se voit ainsi associé un certain nombre de Manœuvres, en fonction du Niveau de Maîtrise.

En combat, lorsqu'un personnage décide d'utiliser une Manœuvre, le SR de son Test est augmenté de + 1. Pour les détails concernant l'utilisation des Manœuvres, voir le chapitre consacré aux règles de combat (p. 175).

Les différentes Manœuvres sont présentées dans le chapitre qui leur est consacré (p. 204).

Acquérir les Manœuvres à la création

Le personnage dispose pour s'acheter Taos, Manœuvres de combat et techniques magiques de 15 points de création.

Nous avons vu plus haut comment il pouvait les dépenser pour acquérir les Taos.

La règle est la même pour acheter les Manœuvres de combat, avec les différences suivantes :

- Chaque Manœuvre est associée à un Niveau de Maîtrise du Talent martial. C'est ce Niveau de Maîtrise qui va déterminer le coût d'achat de la Manœuvre. Un personnage ne peut bien sûr acheter que des Manœuvres dont le Niveau associé est inférieur ou égal à son propre Niveau de Maîtrise dans son Talent martial.

- Le personnage n'a besoin de dépenser que le coût du Niveau de Talent associé à la Manœuvre qu'il souhaite acheter. Les coûts ne sont pas cumulatifs, ainsi acquérir une Manœuvre associée à un Niveau Confirmé ne requiert que la dépense de 3 points et non 4.

Le coût d'achat des Manœuvres de combat est résumé dans le tableau ci-dessous :

Niveau de Maîtrise	Apprenti	Confirmé	Expert
Coût	1	3	6

Posséder une ou plusieurs Manœuvres de combat associées à un Niveau de Maîtrise ne signifie pas que le personnage connaît forcément les Manœuvres des Niveaux inférieurs. De même, il n'est pas nécessaire de connaître l'intégralité des Manœuvres associées à un Niveau de Maîtrise pour pouvoir en choisir une ou plusieurs associées à un Niveau supérieur.

La Magie

Fondamentalement, la religion taoïste descend en droite ligne des anciennes pratiques des prêtres des dynasties primordiales. La religion originelle se basait principalement sur le respect de l'ordre naturel, l'interprétation des symboles et l'observation des rites en vue d'honorer les dieux et les ancêtres.

Le Taoïsme se formalisa peu à peu à partir de ces pratiques ésotériques et s'organisa autour d'une philosophie grâce aux écrits de nombreux érudits, dont Lao Zi.

À l'époque des Royaumes combattants, la grande majorité des pratiquants de la Magie sont des taoïstes que l'on nomme *fangshi* ou hommes à techniques. En effet, il faut bien garder à l'esprit que la Magie du Tao n'est pas vue par ses pratiquants comme surnaturelle : elle découle juste de leur plus grande connaissance des interactions entre les Forces et Éléments de l'univers et elle est donc tout ce qu'il y a de plus naturel pour eux. Évidemment, les profanes voient les choses d'une autre manière...

Il existe également encore de très nombreux chamans et sorciers, du rebouteux de village à l'ermite pétri de sagesse. Ce qui distingue le *fangshi* taoïste du sorcier est sa formation selon le canon des croyances taoïstes. Bien que le Taoïsme ne soit pas une religion réellement structurée, ses initiés pratiquent un corpus de rites communs, possèdent une philosophie et des buts identiques et pratiquent une Magie fortement codifiée. Sorciers et chamans se forment généralement en dehors de cette organisation et leurs pratiques sont moins ritualisées.

L'organisation de la Magie

La Magie dans Qin s'organise autour de quatre voies ésotériques, chacun d'elles comprenant de nombreuses techniques mystiques, recettes d'alchimie ou pratiques de méditation qui peuvent être maîtrisées aussi bien par des érudits taoïstes que par de simples chamans campagnards.

Chacune de ces voies est développée en détail dans le chapitre consacré à la Magie (p. 212).

Il s'agit de l'Alchimie externe, l'Alchimie interne, la Divination et l'Exorcisme.

Acquérir les techniques magiques à la création

Le personnage dispose pour s'acheter Taos, Manœuvres de combat et techniques magiques de 15 points de création.

Nous avons vu plus haut comment il pouvait les dépenser pour acquérir les Taos et les Manœuvres.



La règle est la même pour s'acheter les techniques des voies ésotériques, avec les différences suivantes :

- Une voie du Tao impose certains pré-requis afin de pouvoir l'arpenter. Il s'agit en général des Talents à connaître et de leur Niveau de Maîtrise minimum. Par exemple, être un alchimiste émérite requiert d'avoir certaines connaissances en Herboristerie et Calligraphie. Il va de soi que le personnage doit avoir acquis au moins au Niveau Apprenti le Talent mystique correspondant à la voie dont il souhaite maîtriser les secrets...

- Chaque technique magique se voit également associée à un Niveau de Maîtrise du Talent mystique correspondant à la voie à laquelle elle appartient. C'est ce Niveau de Maîtrise qui va déterminer le coût d'achat de la technique. Un personnage ne peut bien sûr acheter que des techniques dont le Niveau est inférieur ou égal à son propre Niveau de Maîtrise dans son Talent mystique. Certaines techniques ont également des pré-requis en terme de Talent ou de maîtrise d'une technique précédente.

- Le personnage n'a besoin que de dépenser le coût du Niveau de Talent associé à la technique magique qu'il souhaite acheter. Les coûts ne sont pas cumulatifs, ainsi acquérir une technique magique associée à un Niveau Confirmé ne requiert que la dépense de 3 points et non 4.

Le coût d'achat des techniques magiques est résumé dans le tableau ci-dessous :

Niveau de Maîtrise	Apprenti	Confirmé	Expert
Coût	1	3	6

Exemple de création de personnage

Xavier décide de créer un personnage afin de se lancer à la conquête de sa propre légende. Il prend une feuille de personnage et s'installe en face du Meneur de Jeu.

Pendant que celui-ci lui présente le cadre des Royaumes combattants, Xavier commence à imaginer

quel type de héros il souhaite incarner. L'histoire de cette noblesse spoliée par un état bureaucratique et réduite à survivre dans sa tradition martiale l'inspire. Il envisage donc de donner naissance à un jeune duelliste, adepte de l'épée, perpétuant ainsi une longue tradition familiale. Xavier vient de définir le concept de son personnage, l'archétype correspondant est sans nul doute le *wu xia*.

Le Meneur de Jeu donne son aval à ce choix et tous deux passent maintenant à l'aspect technique de la création du personnage.

Xavier souhaite incarner un personnage plutôt doué pour l'escrime et il répartit ainsi les 14 points entre ses Aspects : Métal 4 ; Eau 3 ; Terre 3 ; Feu 2 ; Bois 2. Ce personnage se montrera sans doute capable de s'adapter à de nombreuses situations.

Bien qu'il trouve que 15 points ne soient pas beaucoup, Xavier choisit cependant les Talents suivants pour son personnage :

- Confirmé en Jiànshù (niveau 2 / coût = 4 points) : il a reçu l'enseignement de son père qui était lui-même un admirable bretteur.
- Confirmé en Equitation (niveau 2 / coût = 4 points) : sa famille élève quelques chevaux et le personnage se montre bon cavalier.
- Confirmé en Perception (niveau 2 / coût = 4 points) : très vigilant, peu de choses autour de lui échappent aux sens du personnage.
- Apprenti en Acrobatie (niveau 1 / coût = 1 point) : à utiliser en combinaison avec ses Taos pour réaliser des prouesses.
- Apprenti en Méditation (niveau 1 / coût = 1 point) : afin de récupérer plus aisément du Chi.
- Apprenti en Calligraphie (niveau 1 / coût = 1 point) : ce personnage a appris à lire et à écrire auprès du vieux maître lettré de la famille.

Xavier vient ainsi de dépenser les 15 points de Talents auxquels il avait droit.

En consultant la liste des Dons et des Faiblesses, il sélectionne les suivants pour son personnage :

- Griffes du Dragon : son personnage se montre un redoutable adversaire, chaque coup de son épée peut devenir mortel.
- Disgrâce de Fu Xing : malgré ses talents et ses aptitudes, le sort semble s'acharner contre lui. Sans doute le destin a-t-il décidé de le mettre à l'épreuve.



Nous abordons le calcul des Aspects secondaires du personnage selon les niveaux de ses Aspects élémentaires et de ses Talents.

- **Chi** : Le calcul des points de Chi donne un résultat de 12 par une base de 2 multipliée par le niveau de Terre (3), le tout multiplié par le plus haut Niveau de Maîtrise de Talent (2).

- **Défense passive** : Elle s'élève à 7, l'Eau du personnage ayant un niveau de 3 et son Bois un niveau de 2.

- **Souffle vital** : Les deux tableaux permettant de déterminer le Souffle vital nous apprennent que le personnage dispose de 17 cases de Souffle vital réparties comme suit : 6 en Etat normal, 5 en Contusion, 3 en Blessure légère, 2 en Blessure grave et 1 en Blessure fatale.

- **Renommée** : Le Niveau de Maîtrise le plus élevé que Xian possède dans ses Talents est Confirmé, qui est associé à une valeur de 2. Xian a donc un Renommée de 2 au début de ses aventures.

Il est désormais temps de s'occuper des Taos que maîtrise ce héros. Xavier ne souhaitant pas faire de son personnage un *fangshi* (et n'ayant d'ailleurs acheté aucun des Talents liés aux voies de la Magie), il consacre 12 des **15 points** qui lui sont attribués à l'achat de ces Taos :

- **Tao des Six Direction** (niveau 3 / coût = 10 points) : Xavier souhaite que son personnage puisse accomplir des acrobaties incroyables et surprendre ainsi ses adversaires.

- **Tao du Pas léger** : (niveau 1 / coût = 1 point) : Pour accompagner ses capacités de déplacement améliorées, ce personnage peut de plus se mouvoir sur toutes les surfaces.

- **Tao du Yin et du Yang** : (niveau 1 / coût = 1 point) : Vu sa malchance, Xavier préfère que son personnage ait de quoi tromper parfois le destin.

Le Niveau de Maîtrise que possède le personnage en Jiànshù l'autorise à acheter des Manceuvres de combat associées aux Niveaux Apprenti et Confirmé de ce Talent martial.

- Xavier choisit d'octroyer à son personnage les Manceuvres suivantes : Coup précis, Parade totale et Bloquer pour lesquelles il dépense 3 points sur les 15 qui lui étaient octroyés (les 12 premiers ayant servi à l'achat de Tao).

Enfin, Xavier réfléchit à l'historique de son personnage. Il décide de nommer celui-ci Xian.

Xian est issu d'une famille aristocratique déchue et vivant chichement des quelques terres qu'il lui reste dans le nord du Chu. Son père était autrefois un bretteur réputé et a conduit des armées au combat pour son souverain. Mais, tombé en disgrâce, il rumine depuis son infortune et décide d'initier son seul fils au maniement de l'épée. Les années passent et Xian supporte de plus en plus mal le cadre familial étouffant, et l'éternelle rancœur de son père. Un beau matin, il décide de quitter cette maison où il ne perçoit aucun avenir qui lui convienne. Depuis, il erre sur les routes du *Zhongguo*, affinant sa technique martiale et louant ici et là ses talents de bretteur. D'une nature optimiste et enjouée, Xian sait apprécier chaque instant de cette vie d'aventures. Récemment, sur la route de Handan, il a rencontré une bien mystérieuse jeune femme. Elle dit se nommer Cœur de Jade, mais son nom comme ses silences semblent cacher bien des secrets. Peu importe, elle paraît elle aussi appartenir au monde des arts martiaux et Xian apprécie un peu de compagnie sur son chemin, surtout quand elle est aussi jolie...

A partir de cet historique, Xavier et le Meneur de Jeu vont décider ensemble de l'équipement que possède Xian. En tant que chevalier errant, il est peu probable qu'il détienne de grandes richesses, à part sa précieuse épée.



Cœur de Jade n'avait plus prononcé le moindre mot depuis l'incident de l'auberge, la veille. Xian, lui-même d'habitude assez loquace, s'accommodait pour le moment fort bien de ce long silence.

Toutefois, elle l'intriguait et il aurait aimé mieux connaître cette compagne de route inattendue. Il repensait à cette étrange soirée. Même si le gros homme méritait son châtement, nul doute que les autorités locales allaient en être prévenues par les clients qui s'étaient enfuis et qu'il lui serait difficile de mettre en avant sa version des faits. Certes, il avait agi justement et ne regrettait rien. Mais il voyait également l'avenir se compliquer sérieusement. Xian soupira et remit une branche dans leur feu de camp. Il se sentait fatigué. Ils avaient en fait marché une bonne partie de la nuit, dormi dans un champ puis repris la route dès les premières lueurs de l'aube. Le soir, ne voyant aucun village alentour, ils avaient enfin décidé de bivouaquer à la lisière d'une sombre forêt.

Cœur de Jade s'était assise un peu à l'écart, sur un gros rocher moussu qui émergeait des herbes hautes. Elle regardait fixement devant elle, mais ses yeux verts et brillants ne semblaient rien voir. Dans un souffle à peine audible, elle marmonnait des mots anciens au rythme envoûtant. Le jeune wu xia tendit l'oreille. Elle psalmodiait, répétait des phrases inconnues comme si elle récitait une leçon.

Cœur de Jade sentait le sang battre à ses oreilles, dans sa poitrine. Elle écoutait, avec son âme. Le dragon lui parlait en ce moment et elle répétait avec lui. Xian ne comprenait que quelques mots, ici et là. Un dialecte ancestral, oublié depuis longtemps, se dit-il et cela aiguisa encore plus sa curiosité. « Force...Tao...Energies... Vengeance... »

Le feu avait fini par s'éteindre durant la nuit, une fraîche brise matinale venait caresser la joue de Xian. Il poussa un soupir et se résigna à ouvrir les yeux. Une brume légère flottait entre les arbres qui cernaient la minuscule clairière où ils avaient dormi. Le jeune homme perçut le bruit des mouvements de Cœur de Jade derrière lui. Elle aussi venait de se réveiller. Il entendit quelqu'un qui soufflait sur les braises

afin de relancer le feu. Quelqu'un ? Xian saisit aussitôt le fourreau de son épée et, rejetant sa couverture de laine grossière, bondit sur ses pieds. Cœur de Jade avait dû réagir de la même manière car elle se dressait maintenant près de lui, ses longs cheveux défaits tombant en cascade sur son visage fin. Un poignard à la main.

Agenouillé devant le foyer d'où s'échappait un mince filet de fumée grise, un homme vêtu d'une ample robe noire et d'un grand chapeau de paille rejeté en arrière sortait trois bols d'un sac de toile usée et orné de petits ossements. Ses traits lisses rendaient difficile toute tentative pour lui donner un âge. Ses yeux sombres et rieurs contrastaient avec son apparence austère. Il avait posé une courte épée de bois à côté de lui. Xian et Cœur de Jade, en position de combat mais dubitatifs, échangèrent un regard indécis. L'homme sourit et parla d'une voix grave et douce.

« Bonjour. Il fait froid ce matin, j'avais envie d'un peu de chaleur et de compagnie. Les routes du Zhao peuvent être si monotones parfois. »

Il s'assit sans grâce sur son séant et plongea une main ridée dans son sac. Les deux guerriers se raidirent mais l'homme étrange en sortit bien vite quelques galettes de céréales qu'il entreprit d'émietter dans un bol. Il lui manquait un doigt à la main gauche, l'index.

« Qui êtes-vous donc, sorcier ? » demanda Xian.

Cœur de Jade scrutait toujours l'inconnu, mais semblait voir des choses invisibles aux yeux du wu xia. Il s'aperçut qu'elle se détendait imperceptiblement, mais restait tout de même vigilante et conservait sa posture de combat.

« Je me nomme Trois Vérités. Asseyez-vous et partagez donc mon repas. Je pourrai, tout en mangeant, satisfaire votre curiosité bien légitime. En fait, je suis... Disons à votre adresse, jeune homme, et pour commencer, que je ne suis pas un sorcier. Non, je suis un fangshi, un exorciste plus précisément. Vous avez faim ? »



Les Règles

Tout comme l'univers est ordonné par des décrets célestes, Qin est un jeu de rôle possédant un corpus de règles encadrant ce que les personnages peuvent ou ne peuvent pas faire et nommé Système Yin/Yang. Ces règles sont présentées dans le présent chapitre, illustrées par de nombreux exemples.

Le système de jeu

Quand un personnage tente une action qu'il ne peut pas rater, il réussit.

Quand un personnage tente une action impossible à réaliser, il échoue.

Entre ces deux extrêmes, il existe une infinité de possibilités. Quand le personnage tente une action qu'il peut réussir ou rater, un jet de dé, ici nommé Test, est effectué.

Pour ces Tests, Qin utilise un dé spécial nommé **Dé Yin/Yang** qui est utilisé par le Meneur de Jeu ou les joueurs chaque fois que c'est nécessaire.

Il faut garder en tête que ce système de jeu est un simple outil entre les mains du MJ et des joueurs, qui ne doit jamais prendre le pas sur le plaisir de jeu ou être un frein à l'interprétation. Les règles ne doivent être utilisées

qu'en cas de nécessité absolue, quand la communication entre le Meneur de Jeu et les joueurs trouve ses limites et qu'un arbitrage impartial devient nécessaire.

Le Dé Yin/Yang

Le Système Yin/Yang est des plus simples mais possède également son lot de particularités qui le caractérisent et le différencient des règles d'autres jeux de rôle.

Il utilise un seul type de dé : le Dé Yin/Yang. Ce dé un peu particulier est en fait la combinaison de deux dés à dix faces : un noir qui est nommé le Dé Yin et un blanc qui est nommé le Dé Yang. Ce Dé Yin/Yang est utilisé dans toutes les situations nécessitant de faire appel au système de jeu. Le lancer du dé représente alors la part de hasard, de destin et de chance qui existe pour chaque action.

Voici comment s'utilise le Dé Yin/Yang :

Les deux dés à dix faces qui le composent sont lancés et on soustrait le résultat du plus fort au résultat du plus faible afin d'obtenir le résultat final du jet, qui n'est ainsi jamais négatif.

Le zéro se lit bien comme un zéro et non comme un dix comme c'est le cas dans de nombreux jeux de rôle. On obtient ainsi un écart variable s'échelonnant de 0 à 9.

Seuil de Réussite	Difficulté	Exemple
3	Immanquable	Lacer ses bottes
5	Facile	Grimper le long d'une corde à nœuds
7	Moyen	Planter un couteau dans une cible à trois mètres
9	Difficile	Atteindre d'une flèche un oiseau en vol
11	Très difficile	Se dissimuler dans un entrepôt en plein jour
13	Héroïque	Traverser une rivière de lave en bondissant d'ilot en ilot
15	Légendaire	Gagner dix parties de go jouées simultanément avec les dix plus grands maîtres des Royaumes

Exemple : Une série de jets du Dé Yin/Yang donne les chiffres suivants :

Dé Yin 4 / Dé Yang 2 : résultat du Dé Yin/Yang = 2
 Dé Yin 1 / Dé Yang 8 : résultat du Dé Yin/Yang = 7
 Dé Yin 3 / Dé Yang 3 : résultat du Dé Yin/Yang = 0

Les Tests

Afin de résoudre une action qu'il entreprend, le Meneur de Jeu peut demander au joueur de réussir un Test. Ceci ne se fait que lorsque le MJ pense qu'il existe une possibilité que l'action entreprise échoue ou lorsque celle-ci rencontre une opposition. Le joueur doit alors effectuer un Test pour en déterminer le résultat.

Les Tests font appel aux caractéristiques du personnage, appelées ici Aspects et dans la plupart des cas à ses compétences, nommées Talents. Ainsi lorsqu'il fait un Test, le joueur additionne le niveau de son Aspect, le niveau de son Talent éventuel et le résultat du Dé Yin/Yang.

Pour cela, le Meneur de Jeu et le joueur déterminent ensemble quel Aspect et éventuellement quel Talent simulent le mieux l'action entreprise. Les combinaisons possibles entre Aspects et Talents sont ainsi quasi infinies.

Ainsi, un Test est généralement ainsi formulé :

Test : Aspect (+ Talent) + Dé Yin/Yang

Test simple

Lorsque un personnage tente une action à laquelle personne ne s'oppose, on parle de Test simple.

Le MJ fixe pour l'action envisagée une difficulté minimum à atteindre. Cette valeur est appelée Seuil de Réussite (SR) de l'action.

Le personnage réussit son action lorsque, lors d'un Test, il obtient un résultat final supérieur ou égal à la valeur du Seuil de Réussite demandé. Sinon, il échoue.

La différence entre le résultat d'un Test réussi et le SR est appelé Marge de Réussite. Dans bien des cas, elle permet de quantifier le succès obtenu : plus elle est élevée, plus le personnage a brillamment réussi son action.

Aspect + Talent + Dé Yin/Yang supérieur ou égale au SR = Action réussie

Résultat du Test réussi - SR = Marge de Réussite

Le tableau en haut vous donne une idée et des exemples des Seuils de Réussite les plus courants. Il doit servir de guide au Meneur de Jeu qui pourra adapter ceux-ci en fonction de la manière dont les personnages abordent une difficulté.

Exemple : Xian marche depuis plusieurs jours déjà. Il décide de s'arrêter pour bivouaquer pour la nuit et cherche pour cela une petite clairière afin d'y camper. Les bois étant denses et obscurs, le Meneur de Jeu lui demande d'effectuer un Test de Bois + Survie (forêt) contre un SR de 7.





Test sans Talent

Généralement, un Test fait appel à un Talent précis. Mais il peut arriver qu'un personnage ait à accomplir une action qui ne soit couverte par aucun Talent et ne nécessite que l'utilisation d'un Aspect (faire appel à sa mémoire, sa force, etc.).

Il faut alors déterminer quel Aspect s'applique et effectuer un Test contre le SR fixé. Chaque fois que les règles mentionnent un Test d'Aspect pur, c'est ce mécanisme qui s'applique.

Les Marges de Réussite se calculent de la même manière que pour un Test impliquant un Talent.

Exemple : Xian a eu du mal mais il a enfin trouvé une petite clairière idéale pour y passer la nuit. Afin de pouvoir s'allonger tranquillement, il doit cependant déplacer une lourde pierre. Le Meneur de Jeu lui demande donc de réussir pour cela un Test en utilisant son Aspect Métal, aucun Talent ne s'appliquant dans une telle situation.

Test impliquant plusieurs Talents

Il peut arriver que l'action envisagée par un personnage fasse appel à plusieurs Talents. Par exemple, combattre à dos de cheval implique de disposer d'un Talent martial adéquat et du Talent équitation.

Dans un tel cas, le personnage fait son Test en utilisant, parmi tous ceux pouvant s'appliquer à l'action, le Talent ayant le plus faible Niveau de Maîtrise. En effet, un individu reste limité par ses faiblesses...

Exemple : Xian souhaite savoir si la clairière choisie pour y établir son campement est entourée de bois giboyeux. Afin de repérer les éventuels animaux dont il compte faire son dîner, il décide d'effectuer une rapide reconnaissance alentour, en restant le plus silencieux possible afin de ne pas effrayer ses futures proies. Une telle action implique à la fois les Talents de Perception (afin de repérer un animal) et de Discretion (afin de faire

le moins de bruit possible). Xian a un Niveau Confirmé en Perception mais un Niveau Inexpérimenté en Discrétion : il va donc devoir réaliser son Test avec ce faible Niveau de Discrétion...

Test en Opposition

Parfois, deux ou plusieurs personnages peuvent s'opposer les uns aux autres, contrecarrant leurs actions respectives.

Dans ce cas, le SR n'est plus choisi par le Meneur de Jeu, mais dépendra de la personne qui s'oppose à l'action : on parle alors de Test en Opposition. Il peut s'agir par exemple d'un bras de fer entre deux farouches gardes du corps ou d'un espion habile tentant de tromper la vigilance d'une sentinelle.

Lorsque deux personnes agissent l'une contre l'autre, la procédure à suivre devient donc la suivante :

Chaque protagoniste impliqué dans le Test en Opposition effectue un Test avec pour Seuil de Réussite le résultat obtenu par son (ses) adversaire(s).

Celui qui obtient le plus haut résultat gagne la confrontation. La différence entre les résultats des Tests permet de quantifier dans quelle mesure le vainqueur a remporté l'opposition.

Si les adversaires obtiennent le même résultat, la confrontation n'est pas résolue et se poursuivra le tour suivant.

Exemple : Une ombre furtive s'approche du brave Xian qui se prélassait après une longue journée de marche. Mais un craquement se fait entendre derrière un buisson. Le Meneur de Jeu lui demande un Test de Bois + Perception, alors qu'il effectue pour lui-même un Test d'Eau + Discrétion.

Xian obtient 5 et 3, soit un résultat de 2 pour un score final de 6 (2 (Bois) + 2 (Perception) + 2 (Dé Yin/Yang)). Le MJ obtient 8 et 3, soit un résultat de 5 pour un score final de 9 (3 (Aspect Eau) + 1 (Discrétion) + 5 (Dé Yin/Yang)). Il remporte donc cette confrontation.

Xian ne parvient pas à distinguer ce qui se cache derrière les épais buissons. Ce n'était sans doute qu'un animal attiré par la lumière du feu. Du moins espérons-le...

NB : Même si les combats font appel à ce système de Test en Opposition, les règles qui les régissent utilisent de nombreux autres éléments et ils ne se résument donc pas à un simple jet opposé.

Test continu

Une action entreprise par un personnage peut nécessiter du temps et de gros efforts avant de pouvoir être finalement achevée. Il peut s'agir par exemple de la création d'une épée, de la préparation d'un poison ou du déchiffrement d'un long rouleau crypté.

Dans de tels cas, le Meneur de Jeu peut choisir de faire faire au joueur un Test continu plutôt qu'un Test simple. Il décide alors, en plus d'un SR approprié, d'un Seuil de Difficulté pour l'action (SD) et d'une Période.

Le Seuil de Difficulté symbolise le temps et l'énergie nécessaires afin de compléter l'action entreprise.

La Période est le délai s'écoulant entre deux Tests.

Le joueur effectue tout d'abord un Test normal contre le SR et en cas de réussite, note sa Marge de Réussite. Il effectue ensuite un second Test lorsque la Période est écoulée et, toujours en cas de succès, ajoute sa nouvelle Marge à la précédente. Il continue ainsi jusqu'à avoir atteint le SD fixé par le Meneur de Jeu. Alors, l'action est achevée.

Si le joueur obtient par malheur un échec critique, à quelque moment que ce soit du processus, il réalise une lourde erreur et doit reprendre son travail à zéro.

Si au contraire il obtient un Equilibre Yin/Yang, il double aussitôt le total des Marges obtenues jusqu'ici et y ajoute le chiffre indiqué par les dés.

Le tableau page suivante vous donne une idée et des exemples des Seuls de Difficulté et des Périodes les plus courants. Il doit servir de guide au Meneur de Jeu qui pourra adapter ceux-ci en fonction de la manière dont les personnages abordent l'action nécessitant un Test continu.

Exemple : Xian décide de fabriquer rapidement un peu de baume pour ses pieds enflés, avec des herbes qu'il a sur lui. Le MJ décide qu'il faut faire appel à un Test continu et fixe les données suivantes : SR de 5 (aucune difficulté particulière dans cette tâche), SD 15 (il faudra un certain temps pour réaliser cinq doses de pommades) et une Période de cinq minutes.

Le jeune homme se met au travail et lance les dés. Il est Inexpérimenté en Herboristerie et son Aspect en Bois s'élève à 2. Le premier jet de dés donne 8 et 3, soit un résultat au Test de 7 : une réussite donnant une Marge de 2 points. Cinq minutes plus tard, Xian effectue un autre Test. Il obtient cette fois un 8 et un 1 sur ses dés, soit un résultat au Test de 9 et donc une Marge de Réussite de 4. Il avance vite et le voilà déjà avec 6 points. Un peu plus tard, poursuivant la fabrication de sa décoction, il obtient un Equilibre Yin/Yang ! Il double aussitôt le résultat obtenu jusque-là pour un score final de 12 ! Nul doute que Xian parviendra à terminer son baume dès la prochaine Période, et aura ainsi préparé sa mixture en à peine quinze minutes.



Exemples de Test continu

Bureaucratie	Obtenir un rendez-vous avec un ministre	SR 7	SD 30	Période : Trois heures
Calligraphie	Recopier un texte classique de taille moyenne	SR 5	SD 20	Période : Trois heures
Herboristerie	Préparer une pommade contre les piqûres d'insectes (le personnage dispose déjà des ingrédients nécessaires)	SR 7	SD 25	Période : Cinq minutes
Diplomatie	Mener à bien une négociation entre deux ambassades neutres l'une envers l'autre	SR 7	SD 35	Période : Une journée
Artisanat	Réaliser un objet en céramique de taille moyenne	SR 5	SD 20	Période : Une heure
	Tresser une grosse corde de trente mètres	SR 5	SD 15	Période : Dix minutes
	Fabriquer des bottes de cuir de bonne qualité	SR 7	SD 25	Période : Deux heures
	Assembler un large coffre de bois	SR 7	SD 30	Période : Une heure
	Tisser un chang pao uni	SR 7	SD 30	Période : Trois heures
	Tailler vingt flèches pour un arc	SR 7	SD 25	Période : Trente minutes
	Fabriquer un bouclier de fantassin	SR 9	SD 30	Période : Une heure
Forge	Fabriquer une lame d'épée ou une hamppe de hallebarde	SR 9	SD 30	Période : Trois heures
	Forger un soc de charrue	SR 7	SD 20	Période : Trois heures
Équitation	Dresser un poulain sauvage	SR 9	SD 40	Période : Une journée

Résultats particuliers

Certains résultats du Dé Yin/Yang donnent des effets particuliers, faisant lamentablement échouer le Test ou au contraire en faisant une réussite brillante.

Équilibre Yin/Yang

Si le résultat du Dé Yin/Yang est un double, de n'importe quel chiffre autre que le zéro, le personnage obtient un résultat bien supérieur à ses espérances, une réussite critique. Ses forces Yin et Yang se trouvent en parfaite harmonie, appelant sur lui la faveur des dieux. L'action réussit automatiquement et les conséquences en sont particulièrement favorables.

Enfin, le personnage récupère aussitôt un nombre de points de Chi égal au chiffre indiqué par les dés (de 1 à 9 points) sans bien sûr pouvoir dépasser son maximum.

Si l'action doit se voir associer une Marge de Réussite, celle-ci est alors égale au chiffre indiqué par les dés.

Exemple : Xian décide d'aller chasser son dîner et s'éloigne un peu de la clairière pour traquer un petit gibier. Il repère un lapin fort dodu et décide de l'assommer en lui jetant une pierre. Le Meneur de Jeu lui demande un Test de Métal + Lancer contre un SR de 7. Le résultat du Dé Yin/Yang indique un 6 sur les deux dés : c'est un Équilibre Yin/Yang, une réussite critique. Le coup touche au but et le lapin est tué rapidement et sans douleur. Xian va se régaler, d'autant qu'il récupère six points de Chi.

Échec critique

Si le résultat du Dé Yin/Yang est un double zéro, les forces Yin et Yang du personnage sont si faibles, le déconnectant des lois de l'univers, que l'action se transforme automatiquement en échec aux conséquences catastrophiques pour le personnage.

Attention cependant, catastrophique ne signifie pas forcément mortel. Ainsi, au beau milieu d'un combat, si le personnage obtient ce résultat fatidique, son arme peut se briser, s'enfoncer profondément dans un tronc et y rester coincée ou il peut chuter lourdement. Ou bien, alors qu'il tente de



En résumé

Ce tableau résume les différents cas de figure pouvant se présenter dans le cadre d'une opposition impliquant des résultats particuliers.

Premier personnage	Second personnage	Résultat de l'opposition
Réussite normale	Réussite normale	Le plus haut résultat l'emporte
Réussite normale	Échec critique	Le premier personnage l'emporte largement
Équilibre Yin/Yang	Réussite normale	Le premier personnage l'emporte
Équilibre Yin/Yang	Équilibre Yin/Yang	Le plus haut résultat l'emporte
Équilibre Yin/Yang	Échec critique	Le premier personnage l'emporte largement

tromper la vigilance d'un garde, il renverse par mégarde un gong de bronze. La situation, suite à un résultat malheureux, doit néanmoins se compliquer sérieusement.

Enfin, en cas d'échec critique, le personnage perd également et aussitôt cinq points de Chi, sans que cette perte ne puisse toutefois le faire tomber dans le négatif.

Exemple : Son lapin dépecé, Xian décide de faire un feu pour le cuire. Cependant, il a plu à verse récemment, et le bois est humide... Le Meneur de Jeu demande donc un Test de Bois + Survie (forêt) contre un SR de 9. Le Dé Yin/Yang affiche un double 0 : l'échec est cuisant. Non seulement Xian n'arrive pas à allumer le feu, mais pendant qu'il rassemblait du bois mort, un renard est venu lui voler son lapin ! De plus, il perd cinq points de Chi.

Réussite automatique

Afin d'éviter un trop grand nombre de jets de dés, le MJ peut décider d'appliquer la règle suivante :

• Si la somme de l'Aspect et du Talent d'un personnage dans une situation donnée s'avère être supérieur ou égale au SR, l'action est automatiquement réussie. Le joueur peut néanmoins choisir de lancer les dés afin d'obtenir une Marge de Réussite élevée.

NB : Cette règle de réussite automatique ne peut jamais être utilisée dans le cadre d'un combat.

Utiliser le Chi

Force universelle, énergie mystique, fondement du monde, souffle élémentaire, le Chi prend place en chaque chose, en chaque être. Il se trouve à la fois à la source

de la vie et en résulte. Impossible à voir ou à toucher, la plupart des citoyens des Royaumes combattants se contentent de croire à son existence. Après tout, les prouesses des plus grands héros ou les puissances magiques que déclenchent les *fangshi* ne sont-elles pas la preuve qu'une telle énergie baigne le monde ?

Mais comprendre le Chi est bien plus que de simplement l'accepter en tant que réalité. Pour les personnages, cela correspond à découvrir le monde tel qu'il est vraiment, à percevoir ses lois intimes et enfin, pouvoir les manipuler. Pour à son tour devenir un héros de légende.

Les diverses utilisations du Chi

Les points de Chi servent avant tout à activer les effets liés aux Taos, à réaliser les Techniques martiales ou à utiliser les techniques magiques des voies du Tao.

Concrètement, le personnage canalise cette énergie fondamentale et, grâce à sa compréhension et sa perception de la structure de l'univers, la modèle selon sa volonté. Si des individus capables de telles prouesses restent rares, la puissance que leur confère cette capacité les place au-dessus des autres habitants des Royaumes et leur apporte ce petit plus qui fera d'eux des légendes.

Utiliser les Taos

Chaque utilisation d'un Tao nécessite la dépense de points de Chi afin de réaliser les effets souhaités. Le personnage insuffle dans son action un nombre de points de Chi égal au niveau de l'effet envisagé. S'il utilise conjointement plusieurs Taos, les coûts de chaque effet se cumulent entre eux.



Utiliser les Techniques martiales

Lorsqu'un personnage souhaite se servir d'une botte secrète, ces antiques techniques de combat qui diffèrent du simple bretteur de l'escrimeur divin, il doit dépenser un certain nombre de points de Chi, indiqué en général dans la description de la Technique martiale (les bottes écrites ne seront abordées que dans l'écran de Qin).

Utiliser les Techniques magiques

Utiliser les techniques d'exorcisme, préparer une recette alchimique, puiser en soi la force de la nature ou encore pratiquer les arts délicats de la divination requiert également la dépense de Chi. Chaque technique magique se voit ainsi associée un coût en points de Chi pour être utilisée, coût que devra dépenser le personnage souhaitant l'utiliser.

Utiliser sa force intérieure

Il est possible pour un personnage d'utiliser son Chi afin d'améliorer ses chances de réussite lorsqu'il tente une action, en puisant au plus profond de ses ressources internes, tirant partie du lien qu'il possède avec l'univers entier.

Le joueur doit annoncer avant de faire son Test qu'il souhaite dépenser des points de Chi pour en améliorer les chances de succès. Il ajoute alors un bonus au résultat final de son Test, s'élevant au maximum au niveau de son Aspect Terre. En contrepartie, il dépense aussitôt un nombre de points de Chi égal au double du bonus accordé. Grâce à cette utilisation du Chi, le personnage peut améliorer significativement une Marge de Réussite ou réaliser une prouesse autrement plus difficile, d'autant qu'il peut cumuler cette utilisation de son Chi avec les précédentes.

Epuiser sa réserve de Chi

A force d'accomplir des exploits en puisant dans sa force interne, le personnage peut se retrouver dans des situations délicates au cours desquelles il aura épuisé sa réserve de Chi, voire l'aura faite basculer dans le négatif...

Zéro points de Chi

Le Chi représente une forme de réserve d'énergie interne que contrôle le personnage. S'il devait par mégarde, par Magie ou suite à une utilisation forcée perdre le dernier de ses points de Chi, il se retrouverait alors aussitôt vidé d'une part de son essence vitale.

De fait, le personnage ne pourrait plus alors faire appel à son Chi et perdrait son statut de héros pour ne plus redevenir qu'un simple mortel.

Points de Chi négatifs

Il s'agit pour le personnage du dernier recours : faire appel à son dernier souffle, celui qui peut renverser une situation désespérée.

Un personnage peut dépenser des points de Chi et faire tomber ainsi sa réserve dans le négatif. Cependant, chaque point de Chi inférieur à zéro se transforme alors immédiatement en un point de dégât à retirer du Souffle vital. Le personnage puise en effet dans ses

ultimes réserves, il peut sans doute réaliser une prouesse extraordinaire mais doit accepter d'en payer le prix. Ainsi, il est possible d'aller jusqu'à sacrifier sa vie pour réaliser une prouesse dont les légendes se souviendront.

Le Chi et le Dé Yin/Yang

Certains résultats particuliers du Dé Yin/Yang peuvent affecter la réserve de Chi du personnage.

Chi et Equilibre Yin/Yang

Le personnage qui lors d'un Test obtient un Equilibre Yin/Yang récupère aussitôt un nombre de points de Chi égal au chiffre indiqué sur les dés. Il ne peut pas ainsi dépasser son maximum.

Chi et échec critique

En cas d'échec critique lors d'un Test, non seulement le personnage échoue dans sa tentative, mais en plus il perd aussitôt cinq points de Chi avec toutes les conséquences néfastes que cela peut entraîner, sans toutefois que cette perte puisse faire basculer sa réserve dans le négatif.

Utiliser les Taos

Lorsqu'il accomplit une action, le personnage peut parfaitement décider d'appliquer à celle-ci l'effet d'un Tao (ou de plusieurs) afin de l'améliorer, de la rendre plus spectaculaire ou tout simplement de la réussir tant certains Taos ont la capacité de transformer l'impossible en possible.

Lorsqu'un personnage souhaite donc utiliser un Tao dans le cadre de son action, il lui suffit de l'annoncer et de dépenser le nombre de points de Chi requis, puis d'appliquer les effets désirés au résultat de son action.

Rappelons que pour utiliser un Tao, le personnage doit dépenser un nombre de points de Chi égal au niveau de l'effet appliqué. En cas d'utilisation de plusieurs effets, leurs coûts se cumulent.

Exemple : Après une bonne nuit de repos le ventre vide, Xian décide de se remettre en route. Mais au bout de plusieurs minutes, il comprend qu'il s'est perdu. Afin de retrouver son chemin, le Meneur de Jeu lui demande de réussir un Test de Bois + Survie (forêt) contre un SR de 9. Les deux dés affichent un résultat de 8 et 2, ce qui donne un résultat final de 8 (2 (Bois) + 0 (Survie) + 6 (Dé Yin/Yang)). Xian ne souhaitant pas se perdre encore plus décide de faire appel au premier effet du Tao du Yin et du Yang, qui lui permet de modifier de plus ou moins 1 le résultat de l'un des dés. Il dépense un point de Chi (car utilisant un effet de niveau 1) et décide de transformer le 2 et 1 et porte ainsi son résultat final à 9 : atteignant le SR, Xian parvient à reprendre le bon chemin.

La liste des Taos se trouve dans le chapitre consacré (p. 191).



Le système de combat

L'affrontement physique est quelque chose de très présent dans les Royaumes combattants, du fait de l'état de guerre quasi-permanent qui y règne, de la présence de nombreux brigands sur les routes, de l'importance des arts martiaux dans la culture du *jiang hu*, etc. Un combat peut aussi bien revêtir la forme d'une joute amicale entre deux maîtres de sabre, celle d'une lutte à mort entre deux soldats sur un champ de bataille ou encore celle d'un affrontement entre des malandrins et leurs proies.

Les combats sont des moments de jeu très intenses, qui nécessitent des règles précises car bien souvent les personnages y mettent en jeu quelque chose d'essentiel, qu'il s'agisse de leur vie ou tout simplement de leur fierté de héros...

Nous abordons donc ici les règles spécifiques au combat. Ce système ne présente aucune difficulté en soi. Il se fonde sur le principe des Tests simples et des Tests en Opposition. Certains éléments viennent ajouter un peu plus de réalisme et de précision à l'ensemble, ou au contraire permettent de simuler les prouesses extraordinaires dont se montrent capables les plus grands héros des épopées légendaires. Lisez plusieurs fois ce chapitre puis testez ces règles afin de vous assurer que vous les avez bien comprises. Petit à petit, avec l'habitude, vous les maîtriserez parfaitement.

NB : les combats doivent faire l'objet d'une attention particulière de la part des joueurs. Ne les laissez pas s'enfermer dans une routine du type « *je frappe, je défend* ». Ils doivent vivre ces scènes avec intensité et de la manière la plus spectaculaire possible. Insistez sur les descriptions afin que eux aussi s'impliquent dans la narration du combat et se mettent à inventer toutes sortes de mises en scène rendant ces assauts inoubliables. Les Manœuvres et les Taos, une fois bien compris, peuvent tout à fait servir de base à cette démarche d'élaboration de combats mémorables. N'hésitez pas à vous inspirer des spectaculaires films de sabre de Hongkong ou des péripéties mises en scènes dans les romans d'aventure chinois.

Le temps dans un combat

Dès qu'un affrontement s'engage entre les personnages et leurs adversaires, le Meneur de Jeu doit alors devenir bien plus rigoureux dans la gestion des actions de chacun. Un combat se décompose en tours et passes d'armes.

Le tour

Un tour est le laps de temps nécessaire à un personnage moyen pour réaliser une action. On considère qu'un tour dure quelques secondes, deux ou trois en général.

En réalité, la plupart des personnages peuvent, grâce à leur maîtrise des Talents martiaux, accomplir plusieurs actions. Dans un tour, un personnage peut ainsi agir un nombre de fois déterminé par son Niveau de Maîtrise dans le Talent martial principal qu'il compte utiliser selon le tableau ci-dessous :

Niveau de Maîtrise du Talent martial	Nombre d'actions par tour
Inexpérimenté	1
Apprenti	2
Confirmé	3
Expert	4
Maître	5
Légendaire	6
Divin	7



Dès lors qu'au moins un personnage a plus d'une action dans un tour, on décompose celui-ci en passes d'armes.

La passe d'armes

Le tour de combat se divise à son tour en passes d'armes. Le nombre de ces passes d'armes dépend des protagonistes du combat. Il y en a autant que le nombre maximum d'actions dont dispose le combattant le plus actif. Chaque passe d'armes représente le laps de temps compris entre l'action du personnage ayant la plus haute initiative et celle de celui ayant la plus basse.

Lors d'une passe d'armes, un personnage peut n'entreprendre qu'une action de son choix. Attaquer, dégainer une arme, encocher une flèche et tirer, se déplacer constituent des exemples d'actions.

En fait, tout mouvement ou geste complexe que tente le personnage se trouve considéré dans ce cadre comme une action.

Seule exception : les actions de défense peuvent être entreprises même si le personnage a déjà agi ou va agir lors de la passe d'armes. Accomplir ainsi une Défense active nécessite de sacrifier une action plus tardive du personnage, que le joueur réservait pour une prochaine passe d'armes.

Les distances de combat

Définition des distances de combat

Quelles que soient les armes maniées par les différents adversaires lors d'un combat, sont arbitrairement définies deux distances de combat : une zone d'engagement et une zone hors d'atteinte.

La zone d'engagement correspond à l'espace nécessaire et suffisant pour que les combattants puissent s'attaquer efficacement. Au sein de cette aire de combat rapprochée, par leurs mouvements, leur allonge et leurs feintes, ils peuvent chacun atteindre leur adversaire mais également être atteints par ses coups. Tout implication en mêlée signifie que les protagonistes du combat se trouvent dans cette zone d'engagement.

Dès lors qu'il n'est plus possible de porter une attaque en mêlée contre un adversaire, car l'agresseur se trouve trop loin de sa cible, les combattants se tiennent alors tous deux dans la zone hors d'atteinte. Le combat se résume alors à des échanges de tirs ou de lancers, ou à des déplacements des guerriers afin de rejoindre la zone d'engagement de leurs adversaires.

Se déplacer durant un combat

Une fois la mêlée initiée, les combattants ne cessent de se mouvoir. Ils tournent autour l'un de l'autre, changent de posture et de garde, attaquent, parent et esquivent à chaque passe d'armes.

Cependant, tant qu'ils ne tentent pas de rompre cet affrontement, ils restent ensemble dans leur zone d'engagement.

Voici les types de mouvements autorisés lors d'un tour de combat :

Se déplacer : Le personnage décide de parcourir une distance inférieure ou égale à son niveau d'Eau en mètres. Cela constitue son action pour la passe d'armes en cours. Il peut y associer les effets d'un Tao afin d'augmenter cette distance de base ou le type de déplacement possible (bondir, se déplacer discrètement, etc.) Ici, le personnage ne tente pas de venir se placer au contact d'un adversaire.

Engager l'adversaire : Cette fois, le déplacement vise spécifiquement à rejoindre un ennemi afin de le combattre au corps à corps. De la même manière, on considère le mouvement de base du personnage auquel peuvent venir s'ajouter les effets de certaines Taos. Cependant, le déplacement ainsi initié doit impérative-

ment stopper dès que le personnage rejoint la zone d'engagement de son adversaire. Les combattants se retrouvent alors engagés dans un corps à corps. Ce déplacement constitue une action.

Se désengager du corps à corps : Le personnage utilise son mouvement afin de quitter la zone d'engagement et de se placer en zone hors d'atteinte. Son action correspond alors à un déplacement qui l'éloigne de son adversaire. Il se retrouve dans ce cas à une distance égale au mouvement effectué, distance que son ennemi doit à son tour parcourir s'il veut de nouveau réengager le combat en mêlée avec le fuyard.

Contourner son adversaire : Une fois engagés en corps à corps, on considère que deux combattants réagissent immédiatement aux mouvements et déplacements l'un de l'autre. Ainsi, il n'est normalement pas possible de contourner un adversaire pour le frapper dans le dos, ou bien de côté. Sauf dans le cas suivant : un personnage peut sauter par-dessus un autre grâce au Talent Acrobatie cumulé avec le Tao des Six Directions. Ce déplacement constitue une action, et s'il veut bénéficier de sa nouvelle position afin d'attaquer son adversaire en position désavantageuse, il doit également faire appel à un autre Tao pour disposer d'une seconde action. Dans le cas contraire, sa cible se retrouve automatiquement face à lui lors de la prochaine passe d'armes, après avoir réagi à ce déplacement spectaculaire.

Attaquer de dos ou de côté : Selon ce qui est stipulé ci-dessus, une attaque dans cette position ne peut donc correspondre en général qu'à l'un des deux cas de figure suivants :

- La victime de cette attaque est surprise et ne perçoit pas que son adversaire vient de pénétrer dans la zone d'engagement.
- Le personnage combat face à plusieurs adversaires et certains se trouvent de facto placés dans son dos ou sur ses flancs. Ils peuvent alors bénéficier des bonus accordés pour cette position avantageuse.

Le déroulement d'un tour de combat

Au début du tour de combat, chaque joueur impliqué dans celui-ci annonce au Meneur de Jeu ce que son personnage souhaite accomplir.

S'il désire utiliser un Talent complexe autre que martial, il passe normalement son tour à réaliser cette unique action (crocheter une serrure, se cacher, escalader un mur, etc.). Cela constituera la seule action qu'il pourra entreprendre au cours du tour, et elle pourra durer d'ail-



leurs plus d'un tour. Il lui suffit alors simplement d'effectuer un Test de Talent contre un SR fixé par le MJ.

Si par contre le personnage désire accomplir un acte ne nécessitant aucun Test, celui-ci ne prend qu'une seule de ses actions pour ce tour. Il effectue ce geste simple lors de l'une des passes d'armes où il a le droit d'agir, à son rang d'initiative.

S'il souhaite se battre, le joueur annonce quel Talent martial il compte mettre en oeuvre et calcule aussitôt le nombre d'actions dont il dispose pour ce tour.

Exemple : Xian est tranquillement attablé dans une auberge lorsqu'il constate du coin de l'œil que quatre soldats du Qin importunent une jeune dame seule. Leurs manières sont déplorables et finissent par se transformer en une agression pure et simple. Ne pouvant laisser faire cela, Xian décide d'intervenir. Il dégaîne son épée et compte utiliser son Talent Jiànshù dans lequel il possède un Niveau de Maîtrise Confirmé, ce qui lui donne le droit à 3 actions pour ce tour.

L'initiative

Chaque participant au combat détermine son score d'initiative pour le tour. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé gagne l'initiative pour ce tour au cours de chacune des passes d'armes le composant. Afin de déterminer son initiative, un personnage fait un Test d'Initiative en utilisant son Aspect Eau.

Test d'Initiative = Eau + Dé Yin/Yang

Puis ensuite, par ordre d'initiative décroissante, chaque combattant effectue sa première action. Une fois que chaque protagoniste a eu l'occasion d'effectuer une action, la passe d'armes se termine et l'on passe à la suivante, en utilisant le même ordre d'initiative, jusqu'à ce que plus aucun des personnages impliqués n'ait d'action disponible.

On passe alors à un nouveau tour de combat et l'initiative est à nouveau déterminée.

Un personnage obtenant un Equilibre Yin/Yang lors de son Test d'Initiative est considéré comme ayant une initiative supérieure d'un point à la plus haute initiative obtenue parmi les autres protagonistes.

NB : En cas d'égalité au Test d'Initiative entre deux personnages, on compare leur Aspect Eau, le plus haut prenant l'initiative sur l'autre. En cas de nouvelle égalité, les deux protagonistes agissent exactement en même temps.

Exemple : Les soldats du Qin comptent bien se débarrasser de l'importun qu'est Xian avant de reprendre leurs activités. Le combat commence et chaque protagoniste fait son Test d'Initiative. Xian obtient sur son Dé Yin/Yang un résultat total de 3 ce qui, additionné à son

niveau d'Eau de 3, lui donne une initiative pour le tour de 6. Les soldats du Qin, moins rapides, obtiennent des scores d'initiative de 5, 4, 3 et 3.

Agir

Une fois déterminé de combien d'actions disposent les personnages et dans quel ordre ils vont agir durant le tour, ils peuvent alors effectuer leurs actions.

Se déplacer

En utilisant une action, le personnage peut se déplacer d'un nombre de mètres maximum égal à son niveau d'Eau. Il doit alors respecter les règles énoncées ci-dessus à propos des déplacements durant un combat.

Se saisir d'une flèche ou d'une arme de jet

Un personnage peut en une action saisir un nombre de traits ou d'armes de jet (couteaux, dards, etc.) égal à son Niveau de Maîtrise dans le Talent martial approprié. Tant qu'il a encore au moins une arme dans les mains, il n'a pas besoin de dépenser d'action pour recharger avant d'attaquer et peut donc utiliser sa prochaine action pour faire un Test d'attaque.

Par exemple, un personnage ayant le Talent Gongshù au Niveau Expert peut en une action saisir trois flèches. Il pourra donc lors de ses trois actions suivantes tirer à l'arc, avant d'avoir à nouveau à puiser dans son carquois en utilisant pour ce faire une action.

Certaines Manœuvres peuvent nécessiter d'avoir ainsi plusieurs armes ou traits en main pour être utilisées.

Attaquer en mêlée

Lorsqu'il tente de frapper un adversaire, le personnage utilise une action et doit effectuer un Test d'attaque.

Attaque = Métal + Talent Martial + Dé Yin/Yang

Le SR de ce Test est égal à la Défense passive de la personne attaquée. Si le Test est réussi, on considère que l'attaque porte (le défenseur ayant encore la possibilité de se défendre activement).

Toute action d'attaque peut se voir adjoindre une Manœuvre de combat, une Technique martiale et un ou plusieurs effets de Tao.

Exemple : Plus rapide que ses adversaires, Xian décide d'en attaquer un dès l'entame du combat. Lui portant un coup d'épée, il fait son Test de Métal + Jiànshù et obtient un résultat total de 10, bien supérieur à la Défense passive de sa victime. Son attaque est donc un succès.

Attaquer à distance

Toute attaque par projectile, qu'il s'agisse d'utiliser une arme de tir ou de lancer, suit la même règle de base.





Test
Cen
le. ti
Retu

tées
port
extr

tir a
vern
ne p
filée
au m

Se

que
Déf
sibi
lui s
la d
corr
som
ficia
sain
rest
tuer
ne l
utili

un p
tes
atte
avan
C'e
cert
com
mén
plus
non
lui

esq
son
guie
cou
cou

traj

Tal
min
atta

• U
ma
rés

Le tireur utilise une action et doit réussir un Test d'attaque contre la Défense passive de sa cible. Certains modificateurs, en particulier la distance entre le tireur et sa cible, peuvent venir altérer ce Seuil de Réussite de base.

Chaque arme de tir ou de lancer indique les portées pratiques de son utilisation. On en distingue quatre : portée courte, portée moyenne, portée longue et portée extrême. La couverture de la cible entre également en jeu.

Si le personnage passe une action à préparer son tir afin de le déclencher lors de son action suivante, il se verra octroyer un bonus de +1 au résultat de son Test. Il ne peut retenir son tir ainsi qu'un nombre d'actions d'affilée égal à son niveau de Bois, ce bonus étant alors égal au nombre d'actions passées ainsi à viser.

Se défendre

Atteint par une attaque adverse, c'est-à-dire lorsque le Test d'attaque est égal ou supérieur à son niveau de Défense passive, un personnage dispose encore de la possibilité d'effectuer une Défense active. Il doit pour cela lui rester au moins une action pour ce tour de combat. Il la dépense immédiatement pour réaliser cette défense, qui correspond alors à une esquive ou une parade. Si le personnage a déjà agi lors de cette passe d'armes, car il bénéficierait d'une initiative supérieure à celle de son adversaire, il peut toujours tenter une Défense active, s'il lui reste bien évidemment au moins une autre action à effectuer dans ce tour. De même, effectuer une Défense active ne l'empêche pas d'agir ensuite s'il n'avait pas encore utilisé son action de la passe d'armes.

Ainsi, tant qu'il lui reste des actions dans le tour, un personnage peut tenter une Défense active contre toutes les attaques qui le prennent pour cible. Le joueur doit attendre de savoir si le coup surpasse sa Défense passive avant de décider d'engager ou non une Défense active. C'est la seule manière (à l'exception de l'utilisation de certains Taos ou Manœuvres de combat) dont dispose un combattant pour réaliser plusieurs actions lors de la même passe d'armes (une action quelconque et une ou plusieurs Défenses actives). De même, il continue à agir normalement lors des passes d'armes suivantes, tant qu'il lui reste encore des actions.

Une Défense active peut être une parade ou une esquive. En parant, le personnage interpose son arme ou son corps pour bloquer le coup adverse. Le bon sens doit guider le joueur lorsqu'il tente une parade : arrêter un coup de lance avec une épée est classique, mais parer un coup de hallebarde à mains nues paraît plus périlleux...

En esquivant, le personnage se jette hors de la trajectoire du coup de son adversaire.

On ne peut parer une attaque à distance que si le Talent martial utilisé possède un Niveau de Maîtrise minimum d'Expert. Par contre, on peut esquiver une telle attaque même si l'on est inexpérimenté en Esquive.

• Une parade se fait en réalisant un **Test de Eau + Talent martial approprié + Dé Yin/Yang** contre un SR égal au résultat du Test d'attaque.

• Une esquive se fait en réalisant un **Test d'Eau + Esquive + Dé Yin/Yang** contre un SR égal au résultat du Test d'attaque.

Exemple : Le soldat que Xian vient d'attaquer avec succès décide de tenter de parer le coup avec son sabre. Il fait donc un Test de Métal + Jiānshù contre un SR égal à 10, le résultat du Test d'attaque de Xian. Obtenant un résultat de 8, il n'aarive pas à bloquer l'épée du jeune homme et est touché.

Autres actions

Outre celles déjà énumérées, le personnage peut accomplir diverses actions lors d'une passe d'armes, ne nécessitant pas plus de quelques secondes pour être accomplies. En voici quelques exemples :

- Ramasser un objet
- Dégainer une arme
- Se dégager d'une immobilisation
- Se relever
- Etc.

Résultats particuliers en combat

Lors des Tests de combat (attaque ou défense), les résultats particuliers du Dé Yin/Yang ont une grande influence.

Equilibre Yin/Yang

Le personnage qui obtient un Equilibre Yin/Yang sur son Test d'attaque réalise un assaut particulièrement brillant, déjouant toutes les défenses de son adversaire. On considère qu'il surpasse aisément la Défense passive de celui-ci.

Si la victime de l'attaque désire néanmoins se défendre efficacement contre un tel coup, il lui faudrait à son tour obtenir un Equilibre Yin/Yang sur son Test de Défense active. Dans un tel cas, il suffit alors de comparer les résultats des Tests, le plus haut l'emportant sur l'autre.

Le personnage qui obtient un Equilibre Yin/Yang sur son Test de Défense active utilisée contre une attaque banale parvient à déjouer le coup porté de façon éblouissante. On considère qu'il réussit aisément à se défendre, donc comme ayant une initiative supérieure de un point à l'adversaire contre lequel il s'est défendu lors de la prochain passe d'armes.

Echec critique

Obtenir un échec critique lors d'un Test d'attaque a en général des conséquences désastreuses pour le personnage, que le Meneur de Jeu se fera un plaisir de mettre en scène. Ainsi, l'infortuné pourra planter son épée dans un mur, briser son arme, la laisser tomber, etc.



La hiérarchisation des actions

Lors d'une simple passe d'armes, la possibilité de cumuler des effets de Taos, de la Magie et des Manœuvres de combat peut parfois donner lieu à un enchaînement de Tests simultanés les nombreuses actions entreprises. Ainsi, en une seule passe d'armes, le joueur se retrouve plongé dans une série de lancers de dés qui déterminent les actions qu'accomplit son personnage. Dans un tel cas, il est nécessaire de bien se rappeler les principes suivants :

- Les différentes actions qui s'enchaînent au cours de la passe d'armes se déroulent et se résolvent dans l'ordre chronologique de leur mise en application.
- Chaque action est résolue au moyen du Test adéquat.

Exemple : Xian souhaite bondir au sommet d'un mur afin de mettre hors de combat un archer qui menace Trois Vérités. Mais un autre adversaire au contact tente de l'attaquer et obtient l'initiative pour la passe d'armes en cours. Xian utilise alors et aussitôt une de ses actions restantes afin de parer le coup qui lui est porté. Puis il use alors du Tao des Dix Mille Mains au niveau 2, ce qui lui permet d'effectuer un déplacement gratuit et donc de bondir sur le mur. Enfin, son action principale consiste en une attaque contre l'archer. Dans l'ordre, il effectue sa Défense active (premier Test), puis son déplacement (ne nécessitant pas de Test) et enfin son attaque (second Test).

- Chaque Test est en général indépendant des autres et n'entraîne pas forcément l'annulation des suivants.

Exemple : Si Xian rate sa Défense active, cela ne l'empêche pas de sauter sur le mur, à moins bien sûr qu'il n'en soit plus capable car mis hors de combat.

- Les actions étant résolues immédiatement, les effets des blessures subies s'appliquent immédiatement.

Exemple : Xian a raté sa Défense active et subit une Blessure Légère. Le SR de ses Tests suivants se voit donc augmenté de +1.

De même, celui qui fait un échec critique sur son Test de Défense active s'expose à de graves ennuis. Non seulement le coup n'est pas évité mais en plus le personnage peut subir divers désagréments comme voir son arme brisée par l'attaque, chuter au sol, laisser tomber son épée, etc.

passe d'armes. Puis de la même manière, on procède à une troisième passe d'armes si nécessaire, etc. jusqu'à ce que plus aucun personnage n'ait d'action à utiliser.

Le tour suivant peut alors commencer, et on procède à nouveau au Test d'Initiative.

Résolution des actions

Dès qu'une action est accomplie, on passe immédiatement à sa résolution et ce jusqu'à ce que toutes les actions du tour aient été accomplies et résolues.

Nouveau tour

Une fois que chaque personnage a effectué sa première action dans l'ordre d'initiative, la première passe d'armes se termine. Ensuite, tous ceux qui accomplissent une deuxième action agissent également dans l'ordre décroissant de leur initiative, lors de la deuxième

Les dégâts et malus

Les dégâts

Une fois son adversaire touché, le personnage doit frapper suffisamment fort ou précisément pour lui infliger des dégâts.

Le calcul des dégâts suit aussitôt une attaque réussie. L'adversaire en subit immédiatement les conséquences, ce qui peut réduire ses chances d'agir dans le reste du tour s'il n'a pas pris l'initiative.



Modificateurs de situation en combat

Tous les éléments et situations peuvent modifier le Seuil de Réussite du Test d'attaque de celui qui tente d'atteindre son adversaire. Ils s'ajoutent ou se soustraient donc au score de Défense passive de la victime. Ces bonus et malus sont cumulatifs. Certains Dons, Faiblesses ou effets de Taos permettent d'annuler certains de ces modificateurs.

En mêlée

L'attaquant est...

Sur une position plus élevée
Sur le côté du défenseur
Dans le dos du défenseur
Blessé
Sur un sol traître
Au sol
Aveuglé ou dans l'obscurité
Utilise sa mauvaise main

Modification du SR

-1
-1
-2
Selon le malus associé au Niveau de Souffle vital
+1 à +3 selon la nature du sol
+3
+3
+3

Le défenseur est...

Surpris
Immobile
Aveuglé
Au sol
Sur le côté de l'attaquant
Dans le dos de l'attaquant

Modification du SR

-1
-1
-1
-3
+1
+3

A distance

Circonstance

Portée courte
Cible immobile
Portée moyenne
Cible couverte
Portée longue
Cible en mouvement rapide
Portée extrême
Tir en aveugle ou dans l'obscurité

Modification du SR

-1
-1
0
+1 à +4 selon la couverture
+1
+1
+3
+3



Les points de dégâts de base infligés par une attaque sont égaux à la somme de l'Aspect Métal du personnage plus les dégâts associés à l'arme utilisée.

Dégât = Métal + dégâts de l'arme

Attaquer correspond à une action Yang. Donc, si lors du Test d'attaque le Dé Yang (blanc) affiche un résultat supérieur au Dé Yin (noir), le personnage ajoute également la différence entre les dés à la valeur des dégâts qu'il inflige à son adversaire.

Dégâts = Métal + dégâts de l'arme + Différence entre les dés si le Dé Yang est supérieur au Dé Yin.

En cas d'obtention d'un Equilibre Yin/Yang lors du Test d'attaque, la valeur des dégâts infligés par l'attaque se trouve majorée du chiffre obtenu sur les dés (de 1 à 9).

**Dégâts = Métal + dégâts de l'arme
+ chiffre indiqué par les dés**

Vous trouverez dans le chapitre consacré à l'Équipement (p. 258) les dégâts associés à chaque arme.

A mains nues, pieds et poings ou autres parties du corps, aucun bonus aux dégâts n'est offert : en effet, la force naturelle du personnage est déjà prise en compte au sein de l'élément Métal.

Les dégâts ainsi infligés sont donc retranchés du Souffle vital de celui qui les subit, un point de dégât obligeant le joueur à cocher une case de Souffle vital, en partant de celles du Niveau Etat normal.

Exemple : L'attaque que Xian a porté au premier soldat du Qin ayant touché sa cible, il faut en calculer les dégâts. Lors du Test d'attaque, le Dé Yang a donné 9 et le Dé Yin 5. Les dégâts de Xian s'élèvent donc à 4 (Métal) + 3 (dégâts de l'épée) + 4 (différence entre le Dé Yang et le Dé Yin) soit un total de 11 points. Si le résultat des dés avait été inversé, ces dégâts n'auraient été que de 7 points (Métal + Dégâts de l'épée).

Les malus

Chaque Niveau de Souffle vital d'un personnage est assorti d'une valeur représentant le malus appliqué à ses futures actions. Cette valeur est ainsi retranchée au résultat de tout Test réalisé par le personnage tant qu'il restera à ce Niveau.

Certains effets de Taos, de Manœuvres de combat, de Techniques martiales ou de techniques magiques peuvent également infliger des malus à celui qui les subit. Ces malus s'additionnent à ceux correspondants aux différents Niveaux de Souffle vital du personnage.

Utiliser les Taos en combat

Tout comme pour une action normale, le personnage impliqué dans un combat, lorsqu'il accomplit une action dans ce cadre martial, peut parfaitement décider d'appliquer à celle-ci l'effet d'un Tao (ou de plusieurs) afin de l'améliorer, de la rendre plus efficace, de faire de son attaque une prouesse imparable ou de rendre sa défense impénétrable.

Certains Taos sont d'ailleurs faits pour les situations de combat, permettant au personnage d'agir plusieurs fois par passe d'armes, de renforcer sa défense, d'utiliser n'importe quel objet comme arme, etc. Les joueurs sont invités à faire preuve d'inventivité dans l'usage des Taos lors des combats, afin de rendre ceux-ci les plus spectaculaires et amusants possibles, reproduisant ainsi les joutes dynamiques et inspirées des films de sabre de Hongkong et faisant de leurs personnages de véritables héros virevoltants et redoutables.

Lorsqu'un personnage souhaite donc utiliser un Tao dans le cadre de son action de combat (autant une attaque qu'une Défense active, un mouvement ou tout autre type d'action réalisable dans le cadre d'une escarmouche), il lui suffit de l'annoncer et de dépenser le nombre de points de Chi requis, puis d'appliquer les effets désirés au résultat de son action.

Rappelons que pour utiliser un Tao, le personnage doit dépenser un nombre de points de Chi égal au niveau de l'effet appliqué. En cas d'utilisation de plusieurs effets, leurs coûts se cumulent.

Exemple : Xian vient de mettre hors de combat son premier adversaire. Souhaitant rapidement en finir, il décide aussitôt d'en attaquer un autre mais les soldats restent prudemment hors de portée de sa lame. Qu'à cela ne tienne, Xian maîtrise le Tao des Six Directions, qui lui permet de cumuler un déplacement maximum de neuf mètres (son niveau d'Eau multiplié par trois) avec son attaque, largement de quoi atteindre ces lâches soudards. Il réalise alors son Test d'attaque, utilisant le Tao pour se propulser vers l'adversaire qu'il souhaite occire, et dépense le nombre de points de Chi nécessaire.

La liste des Taos se trouve dans le chapitre qui leur est consacré (p. 191).

Utiliser les Manœuvres de combat

Maîtriser un Talent martial permet d'utiliser les armes dont il couvre le maniement, de façon basique : attaque, parade, mais guère plus.

Dès lors qu'un personnage possède au minimum un Niveau de Maîtrise d'Apprenti dans un Talent martial, il commence à comprendre toute la subtilité du maniement des armes concernées. Il sait alors utiliser des coups plus efficaces, précis, mortels, il sait parer avec plus d'énergie, arrive à réaliser des bottes diverses, etc.

En terme de jeu, cela se concrétise par l'usage des Manœuvres de combat. A chaque Niveau de Maîtrise sont ainsi associées une ou plusieurs Manœuvres que le personnage, s'il les a acquises (lors de la création ou par l'expérience) peut utiliser.

Lorsqu'un personnage souhaite utiliser une Manœuvre de sa connaissance, il lui suffit de faire son Test (d'attaque ou de Défense active selon la nature de la Manœuvre) contre un SR augmenté de +1. Certaines Manœuvres augmentent encore le SR du Test (auquel cas cela est précisé dans leur description) mais pour toutes, cette augmentation de +1 est un minimum.



En effet, utiliser ainsi une Manœuvre dans le feu de l'action demande de la finesse et de la concentration, ce que traduit cette augmentation de SR.

Les Manœuvres de combat peuvent se cumuler avec l'usage d'un ou plusieurs Taos, mais on ne peut utiliser qu'une seule Manœuvre sur une action donnée (sauf utilisation de la Manœuvre Combinaison).

Exemple : Sa maîtrise de l'épée donne à Xian la possibilité d'utiliser certaines Manœuvres qu'il a acquises. Ses adversaires portant des armures de cuir, il décide d'en attaquer un à l'aide de la Manœuvre Coup précis, qui lui permet de réduire la protection d'une armure. Il fait donc son Test d'attaque de Métal + Jiànshù contre un SR (égal à la Défense passive de l'adversaire ciblé) augmenté de +1.

La liste des Manœuvres de combat se trouve dans le chapitre consacré aux arts martiaux (p. 204).

Gestion des PNJ

Les personnages non-joueurs (ou PNJ) sont tous les protagonistes du jeu campés par le Meneur de Jeu et avec lesquels les personnages créés par les joueurs auront des interactions.

En terme de règles, tous ces PNJ ne sont pas créés et gérés de la même manière selon l'importance que le Meneur de Jeu décide de leur accorder au cours de ses scénarios. Le simple serveur d'auberge auquel les personnages adresseront la parole le temps de commander un repas n'est pas égal en terme d'importance scénaristique au chef de clan machiavélique qui se révélera être l'adversaire final d'une campagne haletante. De même au cours d'un combat, les simples séides ne sont pas aussi puissants qu'un ennemi principal et les personnages.

Les Sbières

Les PNJ mineurs que l'on nomme Sbières sont les simples figurants que les personnages croisent par dizaines au cours d'une aventure. Aubergiste, garde de cité, soldat du rang, homme de main de la pègre constituent autant d'exemples de ce type de PNJ et n'ont d'autre importance que de fournir aux personnages un interlocuteur ou un adversaire rapidement, selon les besoins de l'intrigue en cours. Ils représentent en général peu de danger pour les héros que sont les personnages, leur seule force résidant dans le nombre.

Ils sont créés pour permettre au Meneur de Jeu de les improviser rapidement et de les gérer facilement, surtout s'ils sont nombreux.

Aspects

Les Sbières sont créés avec 10 points à répartir entre leurs Aspects, pour une moyenne de 2.

Dons et Faiblesses

Les Sbières ne possèdent ni Dons ni Faiblesses.

Talents

Les Sbières possèdent un Talent principal au Niveau Confirmé et trois Talents secondaires au Niveau Apprenti.

Aspects secondaires

Les Sbières n'ont pas de Chi.

Leur Défense passive est calculée selon la formule classique (Eau + Bois + 2).

Ils n'ont pas de Souffle vital.

Ils n'ont pas de Renommée.

Taos, Manœuvres et magie

Les Sbières n'ont pas accès aux Taos.

Ils maîtrisent une et une seule Manœuvre de combat selon les Niveaux de Maîtrise de leur éventuel Talent martial. Généralement les Sbières n'ont pas accès à la Magie mais si le Meneur de Jeu a besoin d'improviser un chamane ou un rebouteux de la campagne, il peut lui accorder de une à deux techniques magiques, selon les Niveaux de Maîtrise de son Talent mystique.

Gérer les Sbières en combat

Généralement, la chair à canon qu'affrontent les personnages par demi-douzaine est constituée de Sbières créés à l'aide des règles précédemment décrites.

Voici comment les gérer durant un affrontement :

- **Initiative de groupe :** Lorsque plusieurs Sbières attaquent un personnage, le Meneur de Jeu fait un seul Test d'Initiative pour l'ensemble du groupe. Il utilise alors le niveau d'Eau le plus élevé parmi les Sbières et ajoute au résultat du Test un bonus de +1 par Sbière en plus du premier attaquant le personnage. (cette règle reste optionnelle, le Meneur de Jeu pouvant décider de faire un Test d'Initiative pour chaque Sbière impliqué)

- **Tous ensemble ! :** Dans le cas où plusieurs Sbières attaquent ensemble le même personnage, le Meneur de Jeu choisit parmi eux l'adversaire principal ; un seul Test d'attaque est alors effectué pour l'ensemble des Sbières, en fonction de ses Aspects. Le résultat de ce Test se voit alors octroyé un bonus de +1 par Sbière en plus du premier attaquant lors de cet assaut. Le personnage peut riposter en attaquant un ou plusieurs de ses opposants sans malus dû à leur nombre. Mais surtout, il ne doit plus alors dépenser qu'une seule action afin d'effectuer une Défense active contre une attaque efficace portée par le leader ennemi, soutenu par les autres combattants de son camps. (cette règle reste optionnelle, le Meneur de Jeu pouvant décider de faire un Test d'attaque pour chaque Sbière impliqué)



• **Mise hors de combat** : Les Sbiros n'ont pas de Souffle vital. On considère qu'un Sbiro est mis hors de combat (tué ou assommé au choix du personnage) lorsque les dégâts qu'il subit en un coup sont supérieurs à sa Résistance (pour rappel, la Résistance est la somme des niveaux de Métal et de Terre).

Exemple : Considérons les soldats qu'affronte Xian comme des Sbiros. Ils ont des Aspects de 2 sauf leur Métal qui est à 3 tandis que leur Terre n'a qu'un niveau de 1. Leur Talent principal au Niveau Confirmé est Jiànshù, tandis que leurs Talents secondaires au Niveau Apprenti sont Héraldique, Esquive et Intimidation. Ils possèdent une Défense passive de 6 et maîtrisent la Manœuvre Feinte. Enfin, afin de les mettre hors de combat, Xian doit leur infliger des dégâts au moins égaux à 4, soit leur Résistance. Ces Sbiros ne sont plus que trois pour affronter notre héros. Le Meneur de Jeu décide d'utiliser les règles de gestion de ces PNJ mineurs présentées ci-dessus. Pour leur Test d'Initiative, il ne lance qu'une fois les dés et ajoute au résultat un bonus de +2 dû au fait qu'il sont trois (soit deux en plus du premier). Puis pour leur attaque, il ne fait également qu'un seul Test, au résultat duquel il ajoute à nouveau un bonus de +2 (car trois Sbiros attaquent en même temps, donc deux en plus du premier).

Les PNJ principaux

Les PNJ principaux sont tous les protagonistes ayant une certaine importance au regard de l'intrigue. Qu'il s'agisse des hauts-fonctionnaires, du héros valeureux au côté duquel les personnages se battront contre l'injustice, d'un chef de clan machiavélique qui s'avèrera être leur pire ennemi, tous ces individus sont des PNJ principaux.

Pour les créer, le Meneur de Jeu a toute latitude. Il peut leur donner les niveaux qu'il désire dans leurs Aspects et Talents, ils peuvent posséder Dons et Faiblesses, avoir un niveau de Chi et du Souffle vital, peuvent maîtriser des Taos ou la Magie, etc. Enfin ils ont accès à tout l'équipement nécessaire à leur rôle.

Règles optionnelles

Toutes les règles présentées ci-dessous sont optionnelles, le Meneur de Jeu pouvant laisser de côté celles qui ne lui paraissent pas pertinentes ou risqueraient selon lui de ralentir le rythme de la partie.

En général, ces règles accroissent le réalisme du système de jeu.

Séquelles

Les blessures s'accumulant, le personnage perd peu à peu ses moyens et se rapproche inéluctablement de sa fin s'il ne peut pas se soustraire d'une manière ou d'une autre à l'agression. Ainsi, plusieurs Blessures légères finiront par l'amener au niveau Blessure grave.

Cependant, il se peut également que le personnage subisse, en une seule fois, de tels dommages que le joueur doive cocher entièrement une ligne de Souffle vital (ou plusieurs) et passer directement d'un Niveau à un autre. Si dans ce cas le personnage survit et atteint le Niveau Blessure fatale, il reçoit alors une séquelle de sa blessure, un stigmate qu'il pourra arborer fièrement ou qui le réduira à l'état de misérable cul-de-jatte.

Les séquelles (lancez 2D10 et additionnez les) :

0 - 9 : Séquelle superficielle, le personnage ne conservera qu'une cicatrice impressionnante en guise de souvenir.

10 - 15 : La partie blessée du corps a été légèrement lésée. Une articulation, un membre ont été fracturés, un muscle ou un ligament profondément sectionné, une oreille coupée, etc. De même, un choc à la tête peut avoir altéré les facultés mentales du personnage. Tous les Tests physiques ou mentaux impliquant la partie du corps ainsi lésée voient leur SR augmenté de +1.

16 - 17 : Comme ci-dessus, mais l'augmentation du SR s'élève à +2.

18 : La partie du corps est si gravement atteinte qu'elle en est sectionnée. Le personnage peut donc se retrouver manchot, unijambiste ou encore borgne.

Retenir ses coups

Il arrivera souvent que certains combats se révèlent n'être que des joutes amicales, ou aient lieu dans le cadre de tournois d'arts martiaux dans lesquels les affrontements à mort sont généralement proscrits.

C'est pourquoi la plupart des personnages pourront souhaiter ne pas donner la pleine mesure de leur force et retenir leurs coups.



Un personnage peut choisir de n'infliger qu'un nombre de dégât compris entre le maximum des dommages qu'il inflige et la moitié de son niveau de Métal (arrondi au supérieur).

Blessures et soins

La vie aventureuse des personnages les expose tout particulièrement à de nombreux risques. Les dangers sont à la mesure de leurs exploits et il ne sera pas rare qu'ils subissent blessures et maux divers, ceux-ci pouvant provenir de bien des sources.

Perdre son Souffle vital

Lorsqu'un personnage perd son Souffle vital, son corps s'affaiblit, ce qui se traduit par des maux appliqués à ses actions qui sont indiqués à côté des Niveaux de Souffle vital auxquels ils correspondent.

Quand un personnage voit cocher sa dernière case du Niveau Blessure fatale, il sombre dans un coma dont il ne pourra sortir que s'il est soigné avec attention et célérité. Si aucun soin ne lui est prodigué avant un nombre de minutes égal à son niveau de Métal, il meurt.

Un personnage dont la dernière case du Niveau Blessure fatale est cochée et qui subit à nouveau des dommages meurt instantanément.

Durant un combat

Le plus souvent, un personnage sera blessé durant un affrontement. Les règles de perte de Souffle vital inhérent au combat ont été exposées précédemment.

Chute

Quand un personnage tombe d'une certaine hauteur, peu importe ses dons d'acrobate, il risque bel et bien de se blesser.

Pour chaque tranche de trois mètres de hauteur de chute, le personnage subit trois points de dégâts. Ainsi, chuter de cinq mètres de haut l'amène à cocher six cases de Souffle vital.

Toutefois, dans le cas d'une chute d'une hauteur inférieure ou égale à six mètres, le Meneur de Jeu peut

accorder au joueur le droit d'effectuer un Test d'Eau + Acrobatie. Le Seuil de Réussite s'élève alors à 3 plus la hauteur en mètres de laquelle tombe le personnage (SR de 6 pour une chute de trois mètres par exemple). En cas de réussite, le personnage parvient à se réceptionner sans encombre. Dans le cas contraire, les dégâts de la chute s'appliquent normalement.

Suffocation

Qu'il se fasse étrangler, enfermé dans un lieu imperméable à l'air ou tout simplement en train de se noyer, le personnage risque la mort quand il est privé d'oxygène, tout héros qu'il soit.

Un personnage est capable de retenir sa respiration durant une minute par niveau de Métal. Au delà de cette durée, s'il ne peut reprendre une inspiration, il commence à perdre son Souffle vital, à raison de (10 - Métal) cases toutes les trente secondes d'asphyxie. Ainsi, un personnage, s'il n'est pas rapidement secouru ou ne parvient pas à se soustraire à la cause de son manque d'air, se retrouve condamné à une mort certaine dans un délai plus ou moins bref...

Etranglement

Lorsqu'un personnage est étranglé, il perd au minimum deux cases de Souffle vital par tour et surtout subit des dégâts égaux au niveau de Métal de son agresseur à chaque action que celui-ci passe à l'étouffer, ce qui représente la pression sur la trachée.

Se noyer

Dès qu'un personnage échoue à un Test de Natation en pleine eau sans avoir pied, il risque de se noyer. Dans ce cas, il effectue immédiatement un second Test contre le même SR. S'il le réussit, il parvient à flotter mais sans plus. Dans le cas contraire, il commence à se noyer et les règles de suffocation exposées ci-dessus s'appliquent.

En fonction de l'agitation de l'étendue d'eau où se trouve le personnage, le Seuil de Réussite du Test de Natation varie. De même, cela détermine le délai entre deux Tests nécessaires afin de vérifier s'il parvient à rester en surface. Ces éléments se trouvent résumés dans le tableau ci-dessous :

Conditions :	SR du Test	Période
Eau calme, mer d'huile	5	Un seul Test
Courant modéré	7	/ 2 minutes
Courant fort, mer agitée	9	/ minute
Rapides, mer démontée	11	/ Cinq tours
En plein ouragan	13	/ tour



Brûlure

Brûlé, un personnage encourt une perte de Souffle vital, qui va dépendre de la taille du feu et de la durée de la brûlure.

Une flamme inflige des dégâts selon son importance (de la flamme d'une bougie à un bûcher). Les brûlures sont des blessures très douloureuses, dont les cicatrices ne s'effacent pas facilement...

Une échelle est présentée ci-dessous pour aider le Meneur de Jeu à estimer la puissance d'une flamme, déterminée par les dégâts causés à chaque tour au personnage s'il reste en contact avec cette flamme :

Torche	1
Brasero	2
Feu de cheminée	3
Brasier	4
Au cœur d'un incendie	5

Maladies

Il existe dans les Royaumes de nombreuses maladies pouvant affecter les personnages et mettre leur santé en péril.

Afin d'éviter d'être infecté ou de lutter contre une maladie, le personnage aura fréquemment recours au Test de Résistance. La Résistance d'un personnage est égale à la somme de ses niveaux de Métal et de Terre.

Test de Résistance : Métal + Terre + Dé Yin/Yang

Les maladies sont décrites et gérées suivant le modèle ci-dessous :

Nom : Il s'agit tout simplement du nom de la maladie.

Virulence d'infection : Ce chiffre correspond à un Seuil de Réussite. Il détermine la difficulté que le personnage doit atteindre pour ne pas contracter la maladie lorsqu'il entre en contact avec elle. Le personnage doit effectuer un Test de Résistance lorsqu'il se retrouve exposé à l'agent infectieux. En cas de réussite, il ne contracte pas la maladie. Sinon, il est infecté. Obtenir un Equilibre Yin/Yang sur ce Test de Résistance immunise le personnage contre la maladie pour le reste de sa vie.

Virulence pathogène : Ce deuxième chiffre indique le SR du Test de Résistance que doit réussir le personnage une fois la maladie attrapée, afin de lutter contre l'infection.

Période : Une fois malade, le personnage doit effectuer régulièrement un Test de Résistance contre la Virulence pathogène de la maladie pour déterminer l'évolution de son état. Un échec implique que cet état s'aggrave et le personnage en subit aussitôt les effets. Une réussite repré-

sente une amélioration et Virulence pathogène diminue de 2, de 4 si le personnage obtient un Equilibre Yin/Yang à son Test de Résistance. Une fois que la Virulence pathogène est ramenée à 0, le personnage est guéri et il peut commencer à récupérer ses éventuelles cases de Souffle vital perdues.

Effets : Ce paragraphe indique les pertes de Niveaux de Souffle vital dues à la maladie et les autres effets qu'elle peut avoir sur l'organisme du personnage (fièvre, douleurs, vomissements, etc.).

Quelques maladies

Gangrène : Infection des plaies, elle survient essentiellement dans des cas de manque d'hygiène ou de soins lors de blessures graves.

Virulence d'infection : 9

Virulence pathogène : 11

Période : 12 petites heures

Effets : Trois cases de Souffle vital perdues à chaque échec au Test de Résistance. Le membre infecté devient douloureux, violacé, enflé et raide. Du pus suinte. La victime souffre d'une augmentation du SR de toutes ses actions de +1 (en plus du malus de blessure) à cause de la fièvre et de la douleur. La mort peut survenir en deux jours. En général, seule l'amputation peut sauver le malade. En cas de survie, il garde de profondes cicatrices et perd définitivement deux cases du Niveau Etat normal.

Choléra : Maladie digestive essentiellement transmise par l'eau contaminée, elle apparaît dans les zones insalubres et en cas de manque d'hygiène flagrant. Le choléra se répand alors très vite et peut faire de terribles ravages. Cette maladie est bien connue des armées en campagne.

Virulence d'infection : 9

Virulence pathogène : 11

Période : Une journée

Effets : Quatre cases de Souffle vital perdues à chaque échec au Test de Résistance. Diarrhées, vomissements et déshydratation importante qui peut entraîner la mort. La victime souffre d'une augmentation du SR de toutes ses actions de +1 (en plus du malus de blessure) à cause de la fièvre et de sa faiblesse.

Grippe : Maladie infectieuse se propageant par voie aérienne, cette maladie fréquente ne reste dangereuse que pour les vieillards, les enfants et les plus faibles. Les autres habitants des Royaumes s'en tirent en général avec quelques jours de gêne et la nécessité de s'aliter. Attention cependant, une grippe non soignée peut vite évoluer en pneumonie.

Virulence d'infection : 9

Virulence pathogène : 7

Période : Une journée



Effets : Deux cases de Souffle vital perdues à chaque échec au Test de Résistance. Fièvre, courbatures, maux de gorges et toux, faiblesse physique. La victime souffre d'une augmentation du SR de toutes ses actions de + 1 (en plus du malus de blessure) à cause des douleurs musculaires et de la fièvre.

Poisons

Plus fréquemment, les personnages trouveront certainement l'occasion de manipuler ou de résister à divers poisons. Cette arme redoutable, discrète et efficace, possède de nombreux amateurs dans toutes les sphères des Royaumes combattants. Les poisons feront certainement partie du quotidien des personnages.

Les poisons sont décrits et gérés suivant le modèle ci-dessous :

Nom : Il s'agit tout simplement du nom du poison.
Virulence : Ce chiffre correspond au Seuil de Réussite que le personnage doit atteindre pour résister aux effets du poison. Il doit effectuer un Test de Résistance lorsqu'il s'y retrouve exposé. S'il n'y a aucun chiffre mentionné, le héros ne peut pas tenter de Test de Résistance.

Mode d'administration : On en distingue en général quatre types : contact (au toucher, au contact de la peau), ingestion (à avaler), inhalation (à respirer) et injection (à mettre en contact avec le sang).

Effets : Ce paragraphe indique les pertes de Niveaux de Souffle vital dues à la toxine et les autres effets qu'elle peut avoir sur l'organisme du personnage.

Quelques poisons et venins

Somnifère : D'origine végétale, il en existe de nombreuses variantes, mais toutes présentent les mêmes effets. La victime devient somnolente, sa vigilance baisse et une dose suffisante suffit à la plonger dans un sommeil profond.

Virulence : 9
Mode d'administration : Ingestion le plus souvent, injection parfois

Effets : La victime somnole. Elle doit réussir un second Test de Résistance contre un SR de 8 ou s'endormir pour une durée d'environ quatre heures pour une dose moyenne.

Cinabre : Composé du mercure très employé en pharmacologie et par les alchimistes, le cinabre entre également dans la composition de teintures aux nuances vermillon. Les fabuleuses pilules d'immortalité intègrent entre autres éléments, et en quantité infinitésimale, une portion de cinabre. Au-delà de ces proportions, il se transforme en un poison violent et mortel.

Virulence : Selon la quantité ingérée, de 7 à 13

Mode d'administration : Ingestion

Effets : Nausées, maux de ventres puis tremblements et vomissements. Le teint devient livide, les muscles raides. La mort survient en quelques minutes.

Arsenic : Grand classique des empoisonneurs, il se décline sous différentes formes mais reste mortel dans tous les cas. Les symptômes présentés par la victime ressemblent à ceux du choléra, ce qui permet de faire croire à un décès par causes naturelles. Il est possible, en absorbant quotidiennement des quantités infimes de cette substance, de se s'y immuniser progressivement. Cependant, cette démarche reste en général l'apanage des rois paranoïaques.

Virulence : 11 (9 en cas d'immunité forcée)

Mode d'administration : Ingestion

Effets : La victime présente des signes de maladie intestinale aiguë. Vomissements, diarrhées, déshydratation importante, terribles maux de ventre. La mort survient en quelques heures.

Venins divers : Les serpents, scorpions et certains poissons secrètent de puissantes toxines qu'un alchimiste avisé sait isoler. Il peut alors utiliser directement ce venin ou transformer la substance brute afin d'obtenir divers poisons. Les caractéristiques données ci-dessous correspondent à un venin standard. Il est possible d'en imaginer de nombreuses variations.

Virulence : 9

Mode d'administration : Injection ou ingestion

Effets : La partie touchée enflue, la victime se sent fiévreuse. Crampes et paralysie progressive. La mort survient en quelques heures.

Le Voile Noir : Ce poison de contact a été développé à partir des substances secrétées par la peau de crapauds des marais au Sud des Royaumes. Il reste peu fréquent car difficile à obtenir et il se dégrade en quelques heures au contact de l'air, perdant rapidement ses propriétés chimiques.

Virulence : 9

Mode d'administration : Contact

Effets : La victime se sent nauséuse. La partie touchée du corps rougit et devient irritée. Le rythme cardiaque s'accélère et le moindre effort devient difficile à réaliser. Au bout de quelques minutes, la victime sent un voile noir tomber devant ses yeux et perd le sens de la vue. Cet effet reste temporaire si elle réussit un second Test de Résistance contre un SR de 6 ; il ne dure alors que deux ou trois jours.

Le Souffle de Feu : Cette poudre est obtenue à partir d'une fleur rare, séchée et broyée. Elle connaît beaucoup de succès auprès des femmes qui en enduisent leur éventail ou un mouchoir de soie qu'elles agitent ou soufflent ensuite devant le nez de leur victime.



Virulence : 9 (7 si la victime a eu la présence d'esprit de retenir sa respiration)

Mode d'administration : Inhalation ou contact

Effets : La poudre âcre brûle la gorge, la bouche, les yeux et le nez. La victime tousse et ressent une vive douleur au niveau des muqueuses. Il faut rincer abondamment les parties touchées à l'eau claire. En cas d'inhalation, il faut aérer la victime et la convaincre de respirer doucement. Les effets de la poudre ne durent que quelques minutes, mais durant cette période, la victime voit les SR de toutes les actions qu'elle entreprend augmenter de + 4.

Récupérer son Souffle vital

Heureusement pour le personnage, il existe pour lui quantité de moyens de guérir, qu'il s'agisse de la capacité naturelle de son corps à se remettre ou de soins prodigués par les médecins des Royaumes.

Guérison naturelle

Le corps d'un personnage blessé ou lésé se remet naturellement, dans certaines limites.

Un personnage qui se repose complètement (alité, repas chaud et sommeil) récupère une case de Souffle vital par nuit. S'il se livre pendant sa convalescence à une activité légère (étude, voyage, etc.), ce délai de guérison passe à une case tous les deux jours. S'il ne prend aucune précaution particulière (activité normale, entraînement, voyage harassant, etc.), sa faculté de récupération passe à une case par semaine.

Toutefois, un personnage dont la dernière case du Niveau Blessure fatale est cochée ne peut guérir ainsi tout seul, il lui faut absolument des soins pour lui permettre de retrouver un peu de vitalité.

Les premiers soins

Lorsqu'un personnage se trouve aux portes de la mort (sa dernière case du Niveau Blessure fatale est cochée), il faut rapidement lui administrer les premiers soins afin de stabiliser son état et de le sauver.

Normalement, seul un personnage au moins Apprenti dans le Talent Médecine peut soigner autrui. Mais tout le monde peut tenter de pratiquer les premiers soins sur un blessé, ce qui constitue une exception à la règle des Talents marqués d'un astérisque.

Il faut alors réaliser un Test de Bois + Médecine contre un Seuil de Réussite déterminé par la gravité de la blessure. Un personnage Inexpérimenté en Médecine n'utilise donc que son Aspect Bois.

Gravité de la blessure SR du Test

Etat Normal	3
Contusions	5
Blessure légère	7
Blessure grave	9
Blessure fatale	11

En cas de réussite au Test, le blessé récupère immédiatement une case de Souffle vital ce qui, en cas de Blessure fatale, peut suffire à lui sauver la vie. Un effet Yin/Yang lors de ce Test permet de faire récupérer au blessé deux cases. Un échec critique au contraire aggrave la blessure et cause un point de dégât supplémentaire, tuant bien souvent l'infortuné si celui-ci était mourant.

Une fois les premiers soins prodigués à un blessé, aucun autre Test ne pourra de nouveau être tenté, à moins qu'il ne subisse de nouveau des dégâts.

Les premiers soins ne permettent jamais de faire récupérer toutes les cases de Souffle vital et il en restera toujours au moins une qui nécessitera l'intervention de la médecine ou une guérison naturelle afin de disparaître.

Médecine et blessures

Un personnage possédant le Talent Médecine peut soigner les blessures dont souffrent un personnage.

Le docteur réalise un Test de Bois + Médecine contre un Seuil de Réussite déterminé par la gravité des blessures (voir ci-dessus). En cas de succès, le patient récupère aussitôt un nombre de cases de Souffle vital égal à un, plus la Marge de Réussite obtenue par le praticien lors de son Test.

Obtenir un effet Yin/Yang au Test permet de doubler cette récupération (le patient récupère donc un nombre de cases égal à deux plus le double de la Marge de Réussite).

Un échec critique implique une aggravation de l'état du patient qui coche aussitôt une case de Souffle vital supplémentaire.

Un médecin ne peut tenter sur un même patient qu'un seul Test de Médecine par jour.



Médecine, maladies et poisons

Quand un médecin examine un patient atteint d'une maladie ou victime d'un empoisonnement, il doit effectuer un Test de Bois + Médecine (contre un SR égal à la Virulence pathogène de la maladie ou à la Virulence du poison) pour émettre son diagnostic et identifier le mal dont souffre son patient (en examinant son teint, en prenant son pouls, etc.)

Il peut alors lui prescrire un traitement approprié afin de l'aider à se remettre, généralement des massages, de l'acupuncture ou la pression localisée de points vitaux. La Marge de Réussite du Test est reportée comme bonus sur les Tests de Résistance que le patient doit réussir pour guérir de son affliction, tant que le médecin le soigne.

Le médecin complète ses soins par la prescription de médicaments, qui aideront à lutter contre la maladie ou le poison.

Acupuncture

Technique ancienne remontant aux premiers temps de l'histoire, l'acupuncture consiste à piquer avec des aiguilles de métal différents points du corps. Cette technique permet de réactiver ou faciliter la circulation de l'énergie vitale dans le corps du patient. De nombreuses personnes souffrant de maux chroniques recourent aux séances d'acupuncture.

L'acupuncteur fait un Test de Bois + Médecine contre un SR de 9 (que le MJ peut ajuster en fonction des circonstances). La Marge de Réussite de ce Test se rajoute directement à la guérison naturelle du patient, qui récupère ainsi un nombre de cases de Souffle vital égal à une, plus cette Marge de Réussite, et ce durant un nombre de jours égal au Niveau de Maîtrise du Talent Médecine de l'acupuncteur.

La pharmacopée

Il existe dans le *Zhongguo* une très abondante pharmacopée, décrite dans de nombreux ouvrages et herbiers. Médecins et pharmaciens sont habilités à fabriquer divers remèdes, pilules, potions ou pommades aux vertus curatives dûment identifiées.

Lorsqu'un personnage malade ou empoisonné prend un produit adapté à son mal, il bénéficie, à son Test de Résistance pour guérir, d'un bonus pouvant aller de +1 à +4 selon l'efficacité du remède avalé, et ce tant qu'il prend bien son médicament. Ce bonus se cumule avec celui éventuellement accordé par le traitement curatif du médecin.

Certains médicaments agissent autrement : ils permettent de dissiper les effets secondaires d'une maladie ou d'un mal ponctuel (mal de tête, maux de ventre, fièvre, etc.), de faire baisser la Virulence pathogène de la

maladie ou du poison, de guérir directement un empoisonnement dans le cas d'un antidote approprié, de récupérer directement des cases de Souffle vital, etc. Le Meneur de Jeu est libre d'improviser en fonction de la maladie et des médicaments utilisés.

Récupérer son Chi

Le personnage aura bien souvent au cours de ses aventures l'occasion de puiser dans sa force intérieure, épuisant ainsi peu à peu sa réserve de Chi, ce souffle qui le rend capable des plus grands exploits.

Que ce soit en invoquant la puissance de la Magie, en accomplissant les prouesses autorisées par les Taos ou tout simplement en allant au-delà de ses forces, il existe ainsi de nombreuses façons pour le personnage de vider sa réserve de Chi.

Heureusement pour lui, il existe également diverses méthodes pour reconstituer sa puissance interne.

Récupération naturelle

Lorsqu'il dort, un individu récupère à la fois de la fatigue physique et mentale, mais régénère également ses blessures et sa réserve de Chi.

Il regagne ainsi un point de Chi pour chaque petite heure de sommeil qu'il s'accorde.

La méditation

En se plongeant dans un état de profonde méditation, le personnage unit son esprit à l'univers et peut puiser à la source directe du Tao pour récupérer son Chi.

Le personnage fait un Test de Terre + Méditation contre un SR de 7. En cas de réussite, il récupère un nombre de points de Chi égal à sa Marge de Réussite.

En cas d'obtention d'un Equilibre Yin/Yang à ce Test, le personnage récupère tous ses points de Chi dépensés jusqu'à son niveau maximum.

Méditer ainsi prend en général une petite heure.

Equilibre Yin/Yang

Enfin rappelons que le personnage obtenant un Equilibre Yin/Yang lors d'un Test quelconque récupère aussitôt un nombre de points de Chi égal au chiffre indiqué par les dés, sans pouvoir dépasser son maximum.



« Ne cesses-tu donc jamais de jacasser, Trois Vérités ? » demanda Xian avec un soupir exaspéré.

Cœur de Jade qui marchait quelques pas en avant se fendit d'un sourire amusé. Nouvelle preuve que, si elle ne disait rien, elle restait vigilante à tout ce qui l'entourait.

Le trio nouvellement formé avait repris son chemin depuis l'heure du Dragon et ils avançaient d'un bon pas. Ils avaient déjà parcouru une belle distance, assez pour quitter les frondaisons de la forêt, se rapprocher suffisamment de Handan et espérer y arriver avant la nuit. La route s'élargissait à l'approche de la capitale du Zhao et ils voyageaient maintenant au milieu du va-et-vient d'une foule de marchands et de chariots où s'entassaient toutes sortes de biens originaires de l'ensemble des sept Royaumes. La voie bien entretenue mais de plus en plus encombrée traversait une plaine de champs de céréales au milieu desquels les paysans blâsés ne levaient même plus la tête de leur labeur.

Pieds, roues et sabots soulevaient en volutes une fine poussière grise et le soleil commençait à chauffer plus sérieusement l'air ambiant. Cœur de Jade dissimulait son visage dans l'ombre d'un chapeau conique. Xian voyageait tête nue et sentait venir la soif. Trois Vérités qui flânait à ses côtés, le chapeau rabattu en arrière, ne semblait pas souffrir de la chaleur. Il discourait ainsi depuis leur rencontre, parlant de tout et de rien, abordant divers sujets sans lien logique apparent entre eux. Sa voix grave aux accents métalliques résonnait comme le gong d'un temple sacré, attirant bien souvent des regards curieux dans leur direction. Chose dont le jeune homme se serait bien passé. Il se demandait encore pourquoi il avait insisté auprès de Cœur de Jade pour que le fangshi puisse se joindre à eux dans leur voyage vers Handan. En fait, elle n'avait guère fait de difficulté pour accepter cette proposition. Lors de leur rencontre non plus en fait. Comme si elle percevait une trame du destin qui lui échappait, un lien entre eux trois que Xian ressentait confusément sans pouvoir vraiment l'expliquer. Une nouvelle tirade de son compagnon le tira de sa rêverie.

« Si je parle tant, toi mon garçon, saisis-tu seulement écouter ? rétorqua le fangshi. Si l'on peut envelopper bien des phrases de perfidie, combien d'autres recèlent une infinie sagesse. Je disais donc, petit inculte, que le monde se décompose en cinq Éléments : Bois, Feu, Terre, Eau et Métal. Et de leur interaction naît l'essence de tout être et de toute chose... »

Xian se demanda soudain si un juge le condamnerait pour avoir étranglé Trois Vérités...

Cœur de Jade s'était brusquement immobilisée au milieu de la route. Le flot incessant ralentissait soudain mais continuait pourtant autour d'elle. Certains des voyageurs, forcés de faire un écart pour l'éviter, maugréaient quelque malédiction contre ce comportement déplacé. Xian et Trois Vérités eurent tôt fait de la rejoindre et s'arrêtèrent à ses côtés. Une centaine de mètres devant eux, un poste de garde barrait l'accès vers Handan et des soldats arborant l'emblème du Zhao vérifiaient les identités de ceux qui suivaient cette direction. Quatre cavaliers remontaient la file des voyageurs. Impossible de quitter la route sans se faire repérer. Xian se retourna vers la jeune femme. Ses yeux brillants étaient devenus noirs et ce feu qu'il y avait déjà vu deux nuit auparavant y couvait. Des ennuis en perspective, se dit-il.

Les cavaliers se rapprochaient de plus en plus de leur groupe immobile. Cœur de Jade glissa lentement ses mains dans son dos, vers les deux fourreaux qui pendaient à sa ceinture et contenaient ses poignards ciselés. Xian poussa un soupir : l'alerte avait dû être donnée et ils étaient recherchés suite à l'incendie de l'auberge du gros homme. Il assura ses appuis au sol et posa la main sur la garde de son épée.

Trois Vérités fit alors un pas en avant et, à leur grande surprise, marcha droit vers les quatre soldats. Avec un grand sourire, il aborda sans crainte celui qui portait des insignes d'officier et se lança aussitôt dans un long discours péremptoire qu'il accompagnait de force gestes et mimiques tantôt comiques, tantôt inquiétants. Ses deux compagnons ne bougeaient toujours pas, attendant de voir ce qui allait se passer ensuite. Au milieu du brouhaha de la foule en mouvement, ils ne parvenaient pas à saisir le moindre mot du long monologue du taoïste. Il tira finalement un étui de bambou de son sac qu'il tendit vers l'officier. Quelques pictogrammes semblaient y être gravés et le soldat l'examina un bref instant avant de le rendre à Trois Vérités. Puis il adressa un signe respectueux à l'exorciste et rebroussa chemin. Revenant vers ses compagnons, Trois Vérités affichait une expression de franche satisfaction.

« En route, ce charmant officier va dépêcher l'un de ses hommes afin de nous escorter jusqu'à Handan. » Il adressa un clin d'œil aux deux jeunes gens abasourdis. « Parfois, parler peut suffire à ouvrir une voie à travers le plus épineux des buissons. »



des r
sauve

systè
dérout
inexp
l'usag
devie
comb
assoc

le fonc
monde
force,
le cost
n'impr
maître

sorte p
régisse

Les Taos

Nous allons maintenant développer un élément des règles de Qin qui lui apporte une grande part de sa saveur : les Taos.

La compréhension et la mise en oeuvre de ce système peuvent, dans un premier temps, paraître assez déroutant, et ceci plus particulièrement pour des joueurs inexpérimentés. Cependant, vous vous rendrez compte à l'usage que l'insertion des Taos dans le cadre du jeu devient rapidement intuitive et apporte aux scènes et combats de Qin la dose de spectaculaire et de démesure associée aux légendes chinoises.

Les Taos, les lois de l'univers

Les Taos sont les décrets célestes qui gouvernent le fonctionnement de l'univers et plus particulièrement le monde des mortels. Ils concernent l'espace, le temps, la force, l'esprit, l'inspiration que le Chi dissémine à travers le cosmos. Piliers de la création, il n'est pas à la portée de n'importe quel humain de les comprendre et de les maîtriser afin de plier les lois du monde à sa volonté.

Maîtriser ainsi un Tao représente en quelque sorte pour le personnage sa capacité à agir sur les lois régissant la création afin de les détourner à son avantage.

Utilisant sa force interne, son Chi, pour imposer sa volonté à l'univers, il peut alors réaliser des exploits extraordinaires, hors de portée du commun des mortels.

Les Niveaux de Maîtrise

Les Taos, tout comme les Talents, se déclinent en six Niveaux de Maîtrise dont seuls quatre sont accessibles aux personnages dans le livre de base. Chaque Tao et chacun de ces Niveaux donnent accès à des effets spécifiques. De plus, en règle générale, ils peuvent se cumuler entre eux.

Plus le personnage progresse dans sa compréhension des Taos et de l'univers sur lesquels il agit par l'intermédiaire de son Chi, plus il possède un degré de compétence important et accède à des effets de plus en plus puissants. C'est cet engagement et cette avancée dans la voie des Taos qui déterminent le degré de contrôle sur ce don dont dispose le personnage. Ensuite, sa capacité à se servir de cette connaissance secrète, d'appliquer le bon effet au bon moment et d'user avec sagesse de ses réserves de Chi feront vraiment de lui ce héros qu'il aspire à devenir.



Ainsi, plus le personnage progresse sur la voie des Taos, plus il se montre apte à accomplir des exploits et des prouesses de plus en plus susceptibles de le faire entrer dans la légende. On dénombre à travers tous les Royaumes quantité d'excellents combattants, de fins lettrés ou d'artisans de génie. Des hommes et des femmes qui, à force d'entraînement, d'étude et de travail, ont développé un degré de compétence remarquable. Mais ne comprenant pas les règles de l'univers, ils resteront à jamais entravés par les limites de leur condition de mortels et les légendes ne retiendront par leur nom.

Mais votre personnage possède ce don, ce lien avec l'univers, cette capacité à percevoir la nature du monde et ses préceptes qui vont faire toute la différence entre un grand maître et une légende, entre un expert et un héros.

Utiliser les Taos

Concrètement, le joueur décide d'accomplir une action et de l'améliorer grâce aux effets d'un ou de plusieurs des Taos qu'il maîtrise. Ainsi, il suffit au joueur de faire tout simplement le Test requis par l'action (si nécessaire), impliquant généralement un Aspect et un Talent.

Il est possible de définir ici deux manières principales de procéder.

La plus simple consiste pour le joueur à élaborer son action en fonction des effets que ses Taos autorisent. Autre possibilité plus narrative, mais demandant également sans doute un peu plus de travail pour le Meneur de Jeu, le joueur décrit ce que son personnage désire faire et l'on recherche ensuite comment la réaliser, quels Taos s'appliquent dans ce cas. La plupart du temps, vous vous apercevrez rapidement que lors de la partie, les joueurs oscillent entre ces deux formules, voire les mêlant.

Si le personnage connaît plusieurs Taos, il peut très bien décider d'en cumuler les effets au cours d'une seule et même action. Cela se produira plus particulièrement lorsque le joueur décidera de tenter des actions particulièrement complexes et spectaculaires comme bondir afin d'attaquer trois adversaires situés sur un toit au-dessus de lui, puis retomber en équilibre sur la falaise de la maison. Il est même possible de cumuler des effets provenant du même Tao, sans pouvoir cependant utiliser plusieurs fois le même effet : chaque niveau de Tao n'est utilisable qu'une seule et unique fois sur la même action.

Une fois les effets de Taos déterminés, le personnage accomplit l'action envisagée, avec parfois un Test, et celle-ci se trouve transformée en prouesse incomparable par les effets choisis.

Les effets des Taos permettent d'altérer les conditions de réalisation d'une action ou de dépasser les limites normales de celle-ci. Ils sont donc attachés à une action particulière. Un personnage disposant de plusieurs

actions par tour, car possédant un Niveau de Maîtrise avancé dans son arme de prédilection par exemple, pourra tenter d'enchaîner de nombreuses prouesses en se servant des Taos à sa disposition. En fait, la seule limite à l'utilisation de ceux-ci réside dans la réserve de points de Chi du personnage.

Le chapitre consacré au système de jeu (p.168) aborde l'utilisation des Taos en combat et dans des circonstances normales.

Les Taos et le Chi

Afin de peser sur les lois de l'univers, le personnage doit puiser en lui la puissance nécessaire pour imposer sa volonté.

Ainsi, l'utilisation d'un effet engendré par un Tao correspond à un degré de maîtrise du Chi. Le personnage réalise une prouesse grâce à son niveau de compréhension de la structure de l'univers et à l'énergie qu'il y insufflé. De ce fait, chaque effet utilisé s'accompagne d'une dépense de points de Chi.

Le coût en Chi d'une action améliorée par un Tao est égal au niveau de l'effet de celui-ci qui est appliqué. Si le personnage cumule plusieurs effets au cours de la même action, les coûts des points de Chi investis se cumulent également.

Les différents Taos

Décrets célestes régissant le fonctionnement de l'univers, les Taos sont multiples et concernent bien des aspects de la réalité.

Voici la liste des plus connus.

Tao des Six Directions

Ce Tao correspond à la maîtrise du déplacement aussi bien à l'horizontale qu'à la verticale, vers le haut(saut) ou vers le bas (plongeon). Rappelons que dans un tour, un personnage doit utiliser une de ses actions s'il désire se déplacer d'un nombre de mètres égal à son niveau d'Eau. Grâce à ce Tao, non seulement il augmente la vitesse de ses déplacements, mais il devient également capable de se mouvoir tout en réalisant une autre action, combattre par exemple. Le Tao des Six Directions autorise donc le personnage à cumuler un déplacement avec une autre action.

Ce Tao permet de se déplacer sur des surfaces solides, larges et stables. Il correspond à une course rapide, un bond ou un saut, mais le personnage doit pouvoir effectuer ce mouvement en toute sécurité, sur une



Maîtrise
exemple,
es en se
limite à
oints de

surface plane et solide. Il doit en général voir le point d'arrivée de son déplacement. Dans le cas d'un terrain plus difficile à gérer (dans la boue, sur une corde, sur un toit pentu, etc.), le personnage doit ajouter l'un des effets du Tao du Pas léger.

(p.168)
des cir-

Il faut préciser qu'en situation de combat, ce Tao permet de s'engager ou de se désengager plus facilement, mais il est impossible d'accomplir ces deux faits dans la même action : si un personnage souhaite se déplacer et frapper un adversaire en une action, il ne pourra se désengager du combat qu'en utilisant une autre action.

Chi

Lorsqu'un personnage dépense des points de Chi pour réaliser un mouvement grâce à ce Tao, on considère qu'il réussit automatiquement son déplacement, du moment que cela correspond à ses capacités.

person-
ne pour

Par exemple, si un personnage souhaite, en utilisant le Tao des Six Directions, se déplacer rapidement pour s'engager dans un combat et attaquer un adversaire, il dépense les points de Chi correspondants au déplacement, et n'aura que son Test d'attaque à faire. De même, imaginons qu'un personnage souhaite atterrir discrètement sur le toit d'une habitation se trouvant à six mètres de hauteur : le personnage ayant le niveau 3 du Tao et possédant un Aspect Eau de 4 pourra à sa première action prendre appui sur le rebord d'une fenêtre et à sa deuxième action se retrouver sur le toit. Ses sauts sont obligatoirement réussis, le Meneur de Jeu demandera juste au joueur d'effectuer un Test de Discretion pour chaque action.

par un
qui est
ets au
le Chi

Si le Meneur de Jeu le souhaite, il peut autoriser un personnage à dépasser, dans une certaine mesure, la distance maximale qu'il est capable de franchir. Cette distance est égale au niveau dans ce Tao en mètres supplémentaires, quelle que soit la direction. Par contre, dans ce cas, le personnage devra réussir un Test impliquant les divers Talents sollicités, en prenant le plus faible de tous.

OS

ent de
en des

Reprenons l'exemple du personnage sautant discrètement sur le toit se trouvant à six mètres de hauteur. Ayant un Aspect Eau de 4 et ce Tao au niveau 3, il pourra effectuer un saut de sept mètres de haut en une seule action. Par contre, pour être discret, le personnage effectuera un Test mélangeant les Talents Discretion et Acrobatie et prenant celui ayant le Niveau de Maîtrise le moins élevé comme base.

Il est impossible de cumuler plusieurs effets du Tao des Six Directions sur une même action.

Niveau 1

Course / bond : Le personnage peut ajouter un déplacement horizontal d'une distance maximale de (Eau) mètres à son action (même si cette action est déjà un déplacement).

Niveau 2

Course / bond : Le déplacement horizontal s'élève cette fois à (Eau x 2) mètres par action.

Défiler la gravité : le personnage peut également choisir de se déplacer le long d'une paroi verticale sur une distance maximale de (Eau) mètres au cours de son action.

Niveau 3

Course / bond : Le personnage est autorisé à effectuer un déplacement horizontal de (Eau x 3) mètres par action.

Défiler la gravité : Le personnage peut désormais se déplacer le long d'une surface verticale sur une distance maximale de (Eau x 2) mètres par action.

Saut : De la même façon, le personnage peut au cours de son action effectuer un déplacement vertical de (Eau) mètres vers le haut ou vers le bas (sans élan), mais dans les deux cas, il doit forcément atterrir ou prendre appui pour rebondir à la fin de ce mouvement. Il peut également faire une chute de cette hauteur sans se blesser.

Niveau 4

Course / bond : La distance parcourue au cours de l'action s'élève désormais à (Eau x 4) mètres.

Défiler la gravité : Le personnage peut désormais se déplacer le long d'une paroi verticale sur une distance maximale de (Eau x 3) mètres au cours de son action.

Saut : Le déplacement vertical permet maintenant de parcourir une distance maximale de (Eau x 2) mètres par action. Le personnage peut également faire une chute de cette hauteur sans se blesser.

Tao du Pas léger

Grâce à sa compréhension des forces en jeu dans les principes de la stabilité et de la gravité, un personnage peut déifier les principes fondamentaux de l'équilibre. Il sait ainsi se tenir debout (ou dans toutes autres positions) dans les situations les plus incongrues ou inconfortables. Le personnage reste stable et assuré même dans des conditions difficiles. Tant qu'il bénéficie des effets du Tao du Pas léger, le personnage peut agir sans aucune contrainte d'équilibre, comme s'il se tenait parfaitement à l'aise, sur ses deux pieds bien ancrés sur un sol plat et stable.

Par contre, ce Tao ne lui permet pas en lui-même de se déplacer, il doit pour cela être cumulé avec une action de déplacement de base ou avec le Tao des Six Directions afin de, par exemple, combattre et poursuivre son adversaire au sommet d'une forêt de bambous.

Niveau 1

Pied agile : A ce degré de maîtrise, le personnage peut annuler le malus induit en combat ou en toute autre situation par un sol instable : mouvant comme le pont d'un bateau par grand vent, glissant comme de l'huile ou de la glace, à forte pente comme le toit d'un temple, etc. et ce durant un nombre de minutes égal à son niveau d'Eau.

Le personnage peut également se voir octroyer un bonus pour tout Test visant à éviter une chute, d'une valeur égale à son niveau dans ce Tao (il doit cependant dépenser un nombre de points de Chi égal au bonus dont il souhaite bénéficier).



Niveau 2

Pied assuré : Le personnage tient sans effort sur une surface de faible largeur (10 centimètres de large) mais stable et solide, comme une simple poutre ou une cime rocheuse, tout en pouvant continuer à se battre ou accomplir d'autres actions sans malus. Il peut également prendre appui sur une telle surface et s'y maintenir dans n'importe quelle position.

Niveau 3

Pied du singe : Désormais, le personnage peut rester parfaitement stable sur une surface aussi réduite, instable et inconsistante qu'une corde ou un drap de soie roulé (de 2 à 5 centimètres de large et d'une faible épaisseur). Il peut agir en sus sans aucun malus. Il peut aussi prendre appui sur cette surface et s'y maintenir dans n'importe quelle position.

Niveau 4

Equilibre impassible : Le personnage parvient maintenant à tenir en équilibre sur un seul point (tel le faite d'un bambou, la pointe d'une lance, le sommet d'un étendard, etc.) et à agir en ne subissant aucun malus. Il peut aussi prendre appui sur ce genre de surface et s'y maintenir dans n'importe quelle position.

Tao du Corps renforcé

Le personnage sent les énergies qui circulent dans son corps et, bien qu'il ne puisse pas reproduire ainsi les effets magiques qu'autorise la pratique de l'Alchimie interne, il sait toutefois entraîner et développer ses aptitudes physiques innées. Ce Tao lui permet d'augmenter ses capacités de résistance naturelle et lui confère une sorte d'armure corporelle. Un héros maîtrisant le Tao du Corps renforcé se montre capable d'agir dans le cadre de conditions extérieures très éprouvantes. Il devient même très difficile de l'abattre en combat, car ses blessures ne semblent plus le gêner.

Niveau 1

Manteau de Chi : Le personnage canalise son Chi afin d'augmenter sa résistance à la chaleur (jusqu'à +70°C) ou au froid (jusqu'à -40°C). Dans de telles conditions, il ne souffre d'aucun malus ni d'aucun dégât liés à ces conditions, et ceci pendant une durée en heures égale à son niveau dans ce Tao.

Il gagne définitivement deux cases supplémentaires de Souffle vital au niveau Etat normal.

Niveau 2

Corps sans douleur : Désormais, en dépensant les points de Chi nécessaires, le personnage peut décider d'ignorer les malus dus à la perte de Souffle vital et à la gravité de ses blessures. Il bénéficie de cet effet pendant un nombre de tours égal à son niveau dans ce Tao.

Il gagne définitivement deux cases supplémentaires de Souffle vital au niveau Etat normal.

Niveau 3

Purification du sang : Sachant user de son Chi pour lutter contre les agressions internes, le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau de Terre pour tous ses Tests de Résistance aux poisons et aux maladies. Dès que le héros se trouve placé dans une situation lui demandant un tel Test de Résistance, il prend automatiquement conscience de ce danger et peut alors faire appel à ce Tao afin de contrer ces toxines. Il devine aussitôt si la menace correspond à un poison ou une maladie mais ne peut pas forcément les nommer.

Il gagne définitivement deux cases supplémentaires de Souffle vital au niveau Contusion.

Niveau 4

Cuirasse de peau : En canalisant sa force intérieure, le personnage bénéficie dorénavant d'une Armure naturelle qui lui permet d'annuler un nombre de points de dégâts subis égal à la valeur de son élément Métal. Cet effet dure pendant un nombre de tours égal à son niveau dans ce Tao.

Il gagne définitivement deux cases supplémentaires de Souffle Vital au niveau Blessure Légère.

Tao du Souffle destructeur

Le personnage apprend à canaliser la puissance de son Chi afin d'affecter la résistance des structures qui l'environnent. Pour un guerrier, ce don correspond à sa compréhension de la nature des éléments et des forces qui s'exercent sur une structure donnée, lui permettant de libérer son énergie dans le coup le plus juste et le plus parfait, celui qui atteint sans erreur le point faible de la cible. Ce Tao affecte le coup donné et cette puissance se transmet par l'intermédiaire de l'arme (ou du corps s'il se bat à mains nues) du personnage. Il sert essentiellement à la destruction de matières inertes. En combat, il permet avant tout de briser les armes ou les armures de ses adversaires, ou des éléments de décors. De plus, cette puissance peut affecter la force de ses coups.

Lorsqu'un effet permet de détruire automatiquement une structure, cela signifie qu'aucun dégât n'est nécessaire pour cela. Si la cible est immobile, le personnage n'a pas non plus besoin de faire de Test pour la toucher. Il ne doit le faire que si celle-ci se trouve en mouvement (portée par un adversaire), à distance (lors d'un tir) ou est de très petite taille (une baguette).

Le Tao du Souffle destructeur permet de briser plus facilement l'arme d'un adversaire. Pour cela, le personnage doit au préalable effectuer la Manœuvre Bloquer et s'il décide de briser l'arme de son adversaire, il se voit octroyer un bonus au résultat de son Test de Métal égal à son niveau dans le Tao.





Niveau 1

Brise légère : Le personnage détruit automatiquement une structure de bois de la taille approximative d'une chaise, en portant son coup sur le point précis permettant de briser l'équilibre interne de l'objet.

Le personnage peut également se voir octroyer un bonus à ses dégâts d'une valeur égale à son niveau dans ce Tao (il doit cependant dépenser un nombre de points de Chi égal au bonus dont il souhaite bénéficier).

Niveau 2

Vent violent : Le personnage détruit automatiquement une construction de bois de la taille maximale et de la complexité d'un haut échafaudage (telle qu'une poutre de soutien, une porte résistante, etc.), en frappant au point exact qui lui permet de déstructurer l'objet. Si celui-ci s'avère volumineux (comme un échafaudage justement), il s'écroule sur lui-même lors de la passe d'armes suivant le coup.

Niveau 3

Séisme inattendu : Le personnage détruit automatiquement une structure de pierre de la taille approximative d'une grande stèle. Ce degré de maîtrise permet les mêmes effets que le précédent, mais contre une cible de pierre.

Niveau 4

Fléau de l'acier : Le personnage détruit automatiquement une pièce de métal de la taille maximale d'une enclume. Ce degré de maîtrise permet les mêmes effets que le précédent, mais contre une cible de métal.

Le Tao de la Création inspirée

Comprenant l'agencement des forces et des éléments naturels, celui qui connaît l'usage de ce Tao sait comment l'utiliser afin de créer ou d'embellir ses œuvres. Les plus grands artisans et les meilleurs artistes maîtrisent ce Tao. La plupart du temps, son emploi coïncide avec un Test continu et l'utilisation d'un Talent artisanal ou artistique. Le personnage n'a besoin d'investir son Chi et de réaliser l'effet souhaité qu'une seule fois au cours du processus de création.

Niveau 1

La main qui répare : Sachant comment rétablir l'équilibre d'un objet ou d'une œuvre endommagée, le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau de Terre pour tout Test visant à les réparer ou les restaurer (réparer la roue d'un chariot, aiguiser une lame, restaurer une peinture ternie, etc.).

Niveau 2

La main qui crée : La complexité de l'interaction des éléments n'ayant plus de secret pour lui, le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau dans ce Tao pour tout Test visant à la création d'un objet ou d'une œuvre artistique (fabriquer un outil, forger une arme, produire une œuvre d'art, etc.).



Niveau 3

La main qui agit : Manipulant directement la structure de la matière, le personnage s'affranchit de nombreuses contraintes naturelles lorsqu'il décide de créer. Pour tout Test continu nécessaire à ce processus, la Période entre deux Tests et le Seuil de Difficulté de sa tentative se trouvent réduits de moitié.

Niveau 4

La main inspirée : Le personnage peut insuffler dans ses créations la pureté de son Chi. L'objet ou l'œuvre qu'il est parvenu à créer possède des qualités exceptionnelles, matérialisées sous la forme d'un bonus à déterminer avec le MJ (rarement supérieur à +2 si celui-ci doit être chiffré). Par exemple, une arme pourra faire des dégâts plus importants ou être plus solide, un meuble sera plus résistant, une sculpture attirera inmanquablement l'œil, une calligraphie permettra à celui qui la contemple d'apaiser son esprit, etc.

Tao de la Foudre soudaine

Par l'intermédiaire de la maîtrise de ce Tao, le personnage anticipe et contrôle les mouvements de son adversaire. Il devient extrêmement conscient des dangers qui le menacent. Lors des passes d'armes d'un assaut, le héros devine les intentions adverses ce qui le rend plus à même de les contrer. Même s'il perd l'initiative au début du tour de combat, il sait par la suite comment la reprendre et mettre son ennemi en difficulté, alors même que celui-ci croyait avoir l'avantage.

Niveau 1

Vigilance : Le personnage ne peut plus être surpris par une attaque embusquée ou inattendue. Il ne devine pas vraiment la position ou l'intention de ses agresseurs. Mais lorsque l'attaque survient, il est déjà prêt à réagir sur l'instant. Il annule ainsi tous les malus de surprise durant un nombre d'heures égal à son niveau de Bois.

Niveau 2

Rapidité : Le personnage bénéficie d'un bonus à son Test d'initiative égal à son niveau dans ce Tao (il doit cependant dépenser un nombre de points de Chi égal au bonus dont il souhaite bénéficier).

Niveau 3

Vitesse d'exécution : S'il gagne l'initiative au début du tour, le personnage peut réaliser deux actions au cours de la première passe d'armes. Il ne gagne pas une action supplémentaire, mais peut ainsi dépenser deux des siennes en une seule passe d'armes. Il s'agit bien de deux actions, le héros peut en plus et s'il en a la possibilité, utiliser une autre action pour réaliser une Défense active. Elles prennent place l'une à la suite de l'autre, avant même que ses adversaires n'aient eu le temps d'agir une fois.

Niveau 4

Anticipation : Le personnage, s'il ne gagne pas l'initiative au début de la passe d'armes, peut choisir d'agir quand même le premier. Son nouveau niveau d'initiative est alors considéré comme supérieur d'un point à celui du protagoniste normalement le plus rapide du tour.

Tao du Bouclier invisible

Le personnage maîtrise parfaitement les rythmes et les axes du combat. Il perçoit à travers son Chi les trajectoires des coups que lui portent ses adversaires et peut donc plus facilement les bloquer ou les éviter. Un personnage qui développe sa maîtrise de ce Tao devient très difficile à frapper et blesser. Ses mouvements incessants, la rapidité de ses gestes et la puissance de ses parades repoussent la plupart des attaques qui le visent.

Niveau 1

Défense renforcée : Le personnage prend soudain une posture qui lui permet d'absorber une partie des dommages qu'il subit, utilisant son Chi pour accroître ponctuellement sa souplesse ou sa résistance. Cette réduction de dégât est égale à son niveau dans ce Tao (il doit cependant dépenser un nombre de points de Chi égal aux dommages absorbés).

Niveau 2

Défense Chi : Le personnage, en focalisant son esprit et son énergie vers sa garde de combat, augmente la valeur de sa Défense passive d'un bonus égal à son niveau dans ce Tao (il doit cependant dépenser un nombre de points de Chi égal au bonus accordé). Cet effet ne dure que le temps de la passe d'armes pendant laquelle il est activé.

Niveau 3

Parade renforcée : Aussi souple que le roseau, aussi rapide que le cobra, le personnage gagne un bonus au résultat de son Test de Défense active égal à son niveau de Bois.

Niveau 4

Parade Chi : En dépensant son Chi et en faisant appel au Tao du Bouclier invisible, le personnage bénéficie aussitôt de la possibilité de réaliser une Défense active. Il peut donc tenter de se protéger d'un coup même s'il ne lui reste plus d'action à réaliser pour le tour de combat en cours, ou s'il souhaite en conserver pour la passe d'armes suivante. Le personnage peut associer d'autres Taos ou une manœuvre à cette défense.



Tao des Dix Mille Mains

Le personnage qui comprend ce Tao sait comment rentabiliser au mieux chaque mouvement. Il ne bouge jamais pour rien et chaque geste possède une finalité précise en soi. Il contrôle si bien son corps, si rapidement qu'il devient capable d'accomplir plusieurs actions en un seul geste, dans une fluidité parfaite. Maîtriser ainsi de tels enchaînements fait du personnage un adversaire redoutable et surtout très imprévisible.

Il est impossible de cumuler plusieurs effets du Tao des Dix Mille Mains sur une même action.

Niveau 1

Seconde main : Le personnage peut accomplir une action gratuite après en avoir réalisé une autre, à condition qu'il ne s'agisse ni d'une attaque, ni d'un déplacement. Celle-ci ne peut pas à son tour bénéficier des effets d'un Tao. Cette seconde action prend effet immédiatement après la première, lors de la même passe d'armes et avant que quiconque ait pu à son tour agir. Il peut s'agir par exemple de : dégainer une arme, ramasser un objet, encocher une flèche, ou tout autre utilisation de Talent appropriée et correcte dans ce cadre.

Niveau 2

Seconde souffle : L'action gratuite du personnage peut désormais être un déplacement et bénéficier dans ce cas des effets du Tao des Six Directions et de celui du Pas léger.

Niveau 3

Seconde frappe : Le personnage peut utiliser sa seconde action gratuite afin de porter une attaque. Cependant, il ne peut ici utiliser aucune arme, seulement attaquer à mains nues, frapper avec son pied, son poing ou une autre partie de son corps. Par exemple, le personnage pourra asséner son premier coup avec une épée puis frapper ensuite son adversaire d'un puissant coup de pied. Cette seconde action ne peut bénéficier des effets d'aucun Tao ni d'aucune Manœuvre de combat.

Niveau 4

Seconde lame : Le personnage sait mettre à profit son action gratuite afin d'utiliser une autre arme ou un bouclier en combat. Il peut ainsi combattre avec un sabre et un poignard ou avec une épée et un bouclier. Il peut alors employer cette seconde action pour frapper avec sa seconde arme, ou parer avec son bouclier. Celle-ci correspond donc à une attaque ou une Défense active gratuite. Cette seconde action ne peut bénéficier des effets d'aucun Tao ni d'aucune Manœuvre de combat.

Tao de l'Oeil intérieur

La plupart des guerriers, lorsqu'ils se retrouvent engagés en combat, comptent essentiellement sur le sens de la vue pour appréhender leur environnement immédiat. Celui qui maîtrise ce Tao le perçoit bien au-delà de son simple champ visuel. Parfaitement aux aguets, attentif au moindre détail, il peut alors utiliser ces informations afin de débusquer et bloquer ses ennemis.

Hors combat, ce Tao permet également de percevoir ce que nul sens mortel ne peut déceler.

Niveau 1

L'Oeil qui cherche : Le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau de Terre pour tous les Tests impliquant la perception de manière générale (recherche d'indices, fouille d'une pièce ou d'un individu, traque d'un fugitif en suivant ses traces, etc.). Le joueur décide d'activer cet effet au moment de faire le Test et dépense immédiatement le point de Chi demandé. Le bonus gagné ne s'applique que pour la durée d'un seul Test.

Niveau 2

Sens aiguisés : Le personnage se focalise plus particulièrement sur les informations fournies par l'un de ses cinq sens que le joueur doit préciser. Il gagne alors un bonus égal à son niveau dans ce Tao lors d'un Test faisant appel à ce mode de perception. Il doit cependant dépenser un nombre de points de Chi égal à la valeur du bonus que lui confère cet effet.

Niveau 3

L'Oeil extérieur : Le personnage semble désormais bénéficier d'une sorte de sixième sens qui pallie à la défection d'un autre. Il peut annuler tout malus lié à un aveuglement, à un assourdissement ou toute autre perte temporaire de l'un de ses cinq sens, et ceci pour une durée en minutes égale à son niveau dans ce Tao.

Niveau 4

L'Oeil céleste : Un personnage handicapé (aveugle, sourd, insensible, etc.), de manière temporaire ou permanente, peut totalement remplacer son sens manquant en utilisant au maximum les quatre autres. Ainsi, une personne sourde « entend » les sons en « lisant » les vibrations de l'air sur sa peau. De même, un aveugle perçoit les sons avec une telle acuité qu'il peut en déduire une fidèle représentation mentale de son environnement. Cet effet perdure pendant un nombre d'heures égal au niveau du personnage dans ce Tao.



Le Tao de l'Ombre dissimulée

Beaucoup des utilisateurs de ce Tao s'en servent afin de devenir des maîtres espions ou de parfaits assassins, capables d'effacer jusqu'à leur présence afin d'accomplir leurs forfaits. Le personnage qui maîtrise le Tao de l'Ombre dissimulée sait comment tromper les sens d'autrui et se cacher aux yeux de tous, même dans les endroits les mieux éclairés.

Niveau 1

Voile de l'ombre : Le personnage sait comment atténuer sa présence : s'il reste immobile et au moins partiellement caché, il bénéficie d'un bonus à son Test de Discrétion égal à son niveau de Feu.

Niveau 2

Voile secret : Le personnage parvient à dissimuler sur lui un nombre d'objets de taille raisonnable (une dague, des baguettes, un rouleau de soie) égal à son niveau dans ce Tao. Même une fouille minutieuse ne permet pas de les déceler. Cet effet dure jusqu'à ce que le personnage utilise les objets dissimulés, se change ou soit démasqué.

Niveau 3

Le chemin des ombres : Le personnage peut se déplacer sans faire plus de bruit qu'une ombre, en utilisant au mieux toutes les zones obscures lui permettant de se dissimuler. Le bonus appliqué à son Test de Discrétion, et égal à son niveau de Feu, s'applique également lorsqu'il se déplace en essayant de ne pas se faire remarquer : s'il doit faire un Test pour son déplacement, il utilise toujours son Talent Discrétion, même si le Niveau de Maîtrise de celui-ci est supérieur à l'autre Talent impliqué dans l'action (Escalade, Acrobatie, etc.).

Niveau 4

Le chemin des spectres : Le personnage peut désormais agir encore plus silencieusement et discrètement qu'un fantôme. Lorsqu'il effectue une action de tout type exigeant d'être silencieux et discret (attaquer quelqu'un, fouiller une pièce, voler un cheval, etc.), quel que soit le Talent impliqué alors, il utilise toujours son Talent Discrétion auquel il adjoint un bonus égal à son niveau de Feu, même si le Niveau de Maîtrise de celui-ci est supérieur à l'autre Talent inclus dans l'action. Il reste ainsi parfaitement silencieux et toujours aussi difficile à remarquer, quoi qu'il fasse. Ainsi, il peut par exemple égorger silencieusement un premier garde sans que le second situé quelques mètres plus loin ne s'en rende compte.

Tao des Mille Abeilles

Le guerrier accompli sait se servir de son environnement afin de prendre l'avantage. Chaque objet, chaque élément du décor qui l'entoure peut devenir une arme redoutable dans les mains de ce combattant. En une

fraction de seconde, il évalue les possibilités offertes par tout ce qui l'entoure et décide comment les exploiter efficacement. Une fois cet élément saisi, il sait comment le projeter avec la précision et la puissance les plus efficaces. Le guerrier versé dans ce Tao transforme les objets du quotidien en projectiles mortels, surtout s'il cumule sur la même attaque plusieurs niveaux de ce Tao. En terme de règles, le personnage réalise alors un Test de Métal + Lancer contre le score de Défense passive de sa cible et ce lancer devient donc l'action du personnage pour cette passe d'armes. En cas de réussite, la victime de ce lancer peut encore dépenser une action afin de tenter une Défense active et s'en protéger.

La portée maximale des attaques utilisant ce Tao s'élève à (Métal x 3) mètres.

Niveau 1

Projection : Le personnage peut lancer ce qu'il tient dans la main comme s'il s'agissait d'une arme improvisée, même et surtout si cet objet n'est pas initialement destiné à cet usage. Cet objet ne peut pas dépasser un poids total égal à (Métal) kilogrammes et s'il atteint sa cible, il est considéré comme faisant des dégâts de 1.

Niveau 2

Propulsion : Le personnage n'a plus besoin de tenir l'objet qu'il souhaite lancer, seulement de pouvoir l'atteindre, c'est à dire qu'il se trouve juste à côté de lui au moment où il agit. D'un coup (de pied, de main, de son arme), il le propulse à grande vitesse vers son adversaire. Il s'agit encore une fois d'une arme improvisée et qui en possède donc toutes les caractéristiques en terme de règles. Cet objet peut atteindre cette fois un poids de (Métal x 3) kilogrammes et ses dégâts s'élèvent maintenant à 2.

De plus, le personnage peut, avec un Test d'Eau + Esquive réussi, se saisir au vol d'un objet du quotidien (bol, tabouret, baguettes, etc.) lancé sur lui.

Niveau 3

Barrière de projectiles : Le personnage peut projeter vers ses ennemis et en une seule action un nombre d'objets égal à son niveau d'Eau. Il ne peut viser ainsi qu'une seule cible et elle doit se situer dans son champ de vision. Le personnage n'effectue qu'un seul Test d'attaque pour l'ensemble des projectiles. Par contre, il ne peut ici manipuler que de petits objets, de la taille maximale d'une petite balle. Les dégâts de cette attaque sont égaux au nombre des missiles lancés.

De plus, le personnage peut, avec un Test d'Eau + Esquive réussi, se saisir au vol d'une arme (dard, couteau, flèche) lancée sur lui.

Niveau 4

Tourbillon de projectiles : En tournoyant sur lui-même, le personnage peut projeter vers toutes les personnes situées autour de lui une nuée de projectiles. Un nombre maximum d'objets égal à (Eau x 2) se retrouve ainsi propulsés dans toutes les directions. Le héros réparti





199

l'ensemble de ces missiles comme il le souhaite entre toutes les cibles potentielles. Il effectue un seul Test d'attaque contre l'ensemble de ses cibles (considérant la Défense passive la plus élevée et y ajoutant +1 par cible en plus de la première) mais décide comment il répartit le nombre de projectiles envoyés entre ses victimes. Le tourbillon ne soulève que des objets de petite taille, comme par exemple des bols, des pichets, des pièces, etc. Chaque attaque fait des dégâts de 0, +1 par projectile au-delà du premier affecté à la même cible.

De plus, le personnage peut se saisir au vol d'un nombre d'objets ou armes lancés contre lui égal à son niveau d'Eau. Il lui faut réussir un Test d'Eau + Esquive pour chaque objet qu'il souhaite attraper ainsi.

Tao du Yin et du Yang

Chaque chose dans l'univers se définit en fonction du Yin et du Yang. Le héros maîtrisant ce Tao perçoit les flux de ces deux forces primordiales. Il apprend la manière de contrôler au mieux ces courants, transformant ainsi l'action en non-agir ou la passivité en force d'attaque. Le personnage qui comprend les implications fondamentales de ce Tao parvient, à son plus grand avantage, à tirer profit de la complémentarité de toutes choses en ce monde. Les éléments semblent littéralement favoriser ses desseins.

Le joueur n'a pas besoin d'annoncer à l'avance son intention de faire appel à ce Tao. Il décide d'altérer le résultat de son Test une fois que celui-ci a été effectué.

Niveau 1

Coup de chance : Le personnage peut modifier le résultat de son dé Yin OU de son dé Yang d'un point. Il peut choisir d'ajouter ou de retrancher cette unité au résultat du dé. Par contre, s'il obtient ainsi un double grâce à ce Tao, cela ne lui permet pas de bénéficier d'un effet d'équilibre Yin/Yang car celui-ci est artificiel, mais le chiffre indiqué par les dés est tout de même considéré comme le résultat.

Niveau 2

Contrôle des énergies : Le personnage peut désormais inverser les résultats de ses dés, le Yin devenant le Yang et vice-versa. Cela lui permet entre autre de mieux contrôler la puissance de ses coups et les dégâts provoqués par ses attaques.

Niveau 3

Contrôle des flux : Le personnage peut modifier le résultat de son dé Yin ET de son dé Yang d'un point. Il peut choisir d'ajouter ou de retrancher cette unité au résultat des dés. Par contre, s'il obtient ainsi un double grâce à ce Tao, cela ne lui permet pas de bénéficier d'un effet d'équilibre Yin/Yang car celui-ci est artificiel, mais le chiffre indiqué par les dés est tout de même considéré comme le résultat.

Niveau 4

Maîtrise des énergies : Le personnage peut décider de relancer l'un de ses dés, Yin ou Yang au choix. Il choisit le résultat parmi les deux qu'il souhaite garder.

Tao de la Force insufflée

Le héros parvient à insuffler son Chi dans les objets qu'il touche. Il peut ainsi renforcer leur résistance ou altérer leurs particularités, transformant les ustensiles du quotidien en armes redoutables ou encore ses simples vêtements en armure. Le personnage qui maîtrise ce Tao devient un combattant des plus imprévisibles, capable alors de faire de n'importe quel objet une arme efficace et mortelle. Ce Tao reste particulièrement prisé par les espions ayant besoin de passer inaperçus et les femmes qui cultivent une image de faiblesse apparente.

Un objet ainsi transformé se manie grâce au Talent martial Improvisation. Le personnage ne peut normalement pas appliquer dans ce cas de Manœuvres ou les effets d'un autre Tao lorsqu'il utilise son arme improvisée.

A moins que le contraire ne soit précisé, les effets du Tao ne perdurent que le temps d'un tour de combat.

Niveau 1

Bouclier improvisé : Entre les mains du personnage, n'importe quel objet banal du quotidien (un drap, un éventail, un manteau, un morceau de soie, etc.), et ne faisant normalement aucun dégât, lui donne la possibilité de parer une attaque dirigée contre lui. Que le coup soit porté avec une arme ou à mains nues, le Test de Défense active du personnage bénéficie d'un bonus de +2. Cependant, il doit toujours et normalement dépenser une action pour effectuer cette parade.

Niveau 2

Lame inattendue : N'importe quel objet inoffensif (un drap, un éventail, un manteau, un morceau de soie, etc.), et ne faisant normalement aucun dégât, peut maintenant servir à attaquer. Entre les mains du personnage, ce banal objet se transforme en une arme dangereuse qui occasionne des dégâts de base de 2.

Niveau 3

Armure invisible : Le personnage sait transférer une part de sa force intérieure aux vêtements qu'il porte et qui se trouvent en contact avec sa peau. Ceux-ci ne le protègent normalement pas. Mais grâce à ce Tao, ils sont désormais considérés comme une armure lui apportant une protection de 3.

Niveau 4

Technique martiale de l'arme improvisée : Le personnage peut désormais faire appel à la Manœuvre de combat avec son arme improvisée. Il doit cependant



connaître la Manœuvre qu'il souhaite utiliser et celle-ci doit pouvoir s'appliquer à l'arme improvisée (en fonction de sa ressemblance avec une arme réelle pouvant bénéficier de la Manœuvre). Il peut également cumuler les effets d'autres Taos à l'action qu'il entreprend avec son arme de fortune.

Le Tao de l'Esprit clair

Ce Tao a plus particulièrement la faveur de ceux qui arpentent plus le cadre feutré des bibliothèques que celui des salles d'armes. Il aide érudits et autres lettrés à atteindre un haut degré de concentration mentale et leur permet de focaliser leur esprit sur la tâche qu'ils se sont assignés. Ils peuvent alors se consacrer à leurs travaux en toute quiétude, sans plus se soucier des turpitudes du monde extérieur.

Niveau 1

L'esprit acéré : Le personnage se concentre sur le problème qu'il souhaite résoudre. L'énergie qu'il tire de ce Tao lui permet de bénéficier d'un bonus de +1 sur un Test faisant appel à un Talent du domaine mental.

Niveau 2

L'esprit impassible : La capacité de concentration du personnage devient totalement inaltérable. Il ne prend plus en compte le moindre élément pouvant perturber la quiétude de son esprit (bruit, manque de confort, etc.). Cet effet annule tous les types de malus pouvant résulter de ces conditions extérieures. Il perdure un nombre de minutes égal au niveau du personnage dans ce Tao.

Niveau 3

Bibliothèque spirituelle : Le personnage exerce sa mémoire afin de la rendre infaillible et peut ainsi stocker de nombreuses informations en vue d'une restitution ultérieure. Il peut retenir par cœur un élément sur lequel il se concentre fortement (le contenu d'un livre, un discours de quelques minutes, une image ou une scène, etc.). Il garde cet élément en mémoire pendant un nombre de mois égal à son niveau de Bois.

Niveau 4

L'esprit clairvoyant : L'esprit du personnage devient aussi fluide qu'un cours d'eau. Pour tout Test impliquant un raisonnement (comprendre une énigme, relier des faits entre eux, analyser des données scientifiques, etc.), le personnage bénéficie désormais d'un bonus égal à son niveau d'Eau.

Le Tao de la Présence sereine

Ce Tao régit les interactions sociales du monde, les signaux émis par les esprits au-delà de la signification des phrases.

La maîtrise de ce Tao permet au personnage d'influencer les réactions de son entourage. Il sait projeter une image séduisante ou au contraire menaçante de sa personne et comprendre les ressorts de la personnalité d'autrui. Les pratiquants de ce Tao deviennent de redoutables diplomates.

Niveau 1

Sous le masque : Comprendre les sentiments et les motivations d'une personne permet de bien mieux déterminer sa personnalité. Pour tout Test impliquant l'usage de Talents visant à comprendre ou découvrir une information sur la nature de son interlocuteur (connaître son état d'esprit, savoir s'il souffre de troubles mentaux, déterminer ses émotions, etc.) comme l'Empathie par exemple, le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau dans ce Tao.

Niveau 2

Masque d'apaisement : Le personnage dégage une aura rassurante qui attire l'attention de toutes les personnes présentes. Pendant un nombre d'heures égal à son niveau de Feu, le personnage devient le centre de toutes les attentions, celui à qui l'on demande son avis dans une assemblée, ou vers qui l'on se tourne pour un conseil, etc. Il bénéficie durant cette période d'un bonus égal à son niveau dans ce Tao pour tous les Tests sociaux impliquant de plaire à quelqu'un, d'obtenir sa confiance (Diplomatie, Séduction, Eloquence par exemple).

Niveau 3

Masque de terreur : Le personnage dégage une aura effrayante qui pousse les gens à s'écarter de lui et à l'éviter. Pendant un nombre d'heures égal à son niveau de Feu, le personnage devient le mouton noir de l'assemblée, celui vers qui se porteront les soupçons ou que l'on évitera de contrarier à tout prix. Il bénéficie durant cette période d'un bonus égal à son niveau dans ce Tao pour tous les Tests sociaux impliquant d'impressionner quelqu'un, de le mettre mal à l'aise (Intimidation, Eloquence, parfois même Diplomatie par exemple).

Niveau 4

Jeu de miroir : Connaissant les mécanismes subtils des relations humaines, le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau de Terre pour tout Test servant à déceler les tentatives de manipulation psychologique à son encontre. Il peut par exemple deviner si on lui ment, si l'on tente de le séduire pour d'obscures raisons, etc. Ce même bonus s'applique à tous ses Tests visant à contrecarrer ces tentatives, comme résister à une intimidation.





vil
tia
qu
en
gn
fro
tré
gle
tèr
de
Vè
lon
tio
ma
so
ma
tra
cu
aff
mè

ble
Ca
n'a
Un
sen
la
rin

qu
d'e
att
tie

s'e
les
bo
tou
ém

co
jou
sp

ur
ven
tes
au
la
sis

Il leur fallut d'abord traverser tout un village de tentes, d'entrepôts et d'enclos à bestiaux avant d'enfin apercevoir la haute porte qui perçait la muraille de Handan. Là encore, escortés par le soldat qui les accompagnait depuis le poste de garde précédent, ils franchirent sans encombre les contrôles d'entrée qui filtraient les visiteurs. Les gardes sanglés dans leurs lourdes cuirasses en cuir écartèrent immédiatement leurs lourdes hallebardes de bronze afin de leur laisser le passage. Trois Vérités n'avait pas cessé son babillage tout au long du chemin sans fournir la moindre explication quant aux égards dont ils se trouvaient être maintenant l'objet. Il s'était juste contenté de sourire mystérieusement et d'insinuer avec malice que certains lui reprochaient déjà de trop parler. Cœur de Jade avait mis fin à la discussion, à la grande insatisfaction de Xian, en affirmant que le fangshi s'expliquerait de lui-même lorsque le moment serait venu.

Maintenant qu'ils pénétraient ensemble dans les faubourgs de la capitale du Zhao, Cœur de Jade et Xian réalisaient qu'ils n'avaient jamais connu de cité aussi vaste. Une population besogneuse s'affairait en tout sens et ils avaient de la peine à ne pas perdre la trace de leur guide. Trois Vérités se mit à rire doucement.

« Voilà bien des provinciaux qui débarquent en ville. Fermez la bouche et cessez d'écarquiller les yeux ainsi, ce genre d'attitude attire en général tous les aigrefins des bas quartiers comme le miel attire les mouches. »

Un peu vexés, les deux compagnons s'efforcèrent de refréner leur curiosité pour les bâtiments hauts et massifs, les multiples boutiques colorées, les senteurs inédites et tous ces détails qui attisaient leurs sens et les émerveillaient.

« Si vous trouvez Handan surprenante, continua le fangshi, attendez donc de voir un jour Xianyang. La capitale du Qin dépasse en splendeur toutes les autres cités du monde. »

Alors qu'il commentait leur périple urbain, le soldat les conduisait en silence à travers des rues de plus en plus tortueuses et étroites. Bientôt, les voies pavées laissèrent la place au sable et à la terre. L'air était plus humide, et la brise charriait des odeurs de vase et de moisissure. Trois Vérités s'était brusquement tu,

laissant ses deux compagnons revenir à la réalité pour aussitôt se tenir sur leurs gardes. Ils entendaient maintenant distinctement le bruit du fleuve en contrebas de la ruelle. Un visage blême apparut brièvement derrière une fenêtre aux volets de bois peint. Le soldat du Zhao indiquait du doigt une haute demeure décrépie.

« Apparemment, voici la fin de notre voyage. Je suis attendu ici, un vieil ami à rencontrer, une affaire importante à résoudre. Peut-être, si vous n'avez pas de préoccupation plus urgente, souhaiteriez-vous m'accompagner ? Nous ne serons sans doute pas trop de trois si ce qui m'amène ici se réalise. » Malgré l'air mystérieux du fangshi, Cœur de Jade et Xian se sentaient liés à cet étrange bâtisse et à ce qu'elle pouvait renfermer. Il n'y avait là aucun hasard. Ils acquiescèrent ensemble, arrachant un sourire au visage lisse de Trois Vérités. Le garde les salua d'un signe de tête puis repartit vers le cœur de la cité.

Trois Vérités frappa du bout de son bâton la large porte vernie. Le coup résonnait lugubrement à l'intérieur. Aussitôt, une dizaine de silhouettes sortirent de tous les recoins d'ombre qui enténébraient la ruelle. Des hommes massifs, revêtus d'une cuirasse noire et brandissant de lourds sabres de bronze. La porte s'ouvrit sans bruit. À l'expression consternée affichée sur le visage de l'exorciste, Cœur de Jade et Xian comprirent qu'il ne s'agissait pas de la personne qu'il était venu voir. Le colosse en armure qui se tenait maintenant dans l'embrasure arborait un sourire de requin dans son visage grêlé.

« Dommage, il semblerait qu'il n'y ait plus personne ici pour vous accueillir. Sinon la mort... »

Tout trois se tenaient maintenant, dos à dos, au milieu de la ruelle, encerclés par une dizaine d'assaillants qui resserraient les rangs autour d'eux. Xian sortit posément son épée du fourreau. Puis il vit l'expression de rage folle qui venait de s'emparer de Cœur de Jade tremblante de haine. Elle regardait fixement un emblème peint sur les cuirasses. Un poing de bronze...



Les Arts martiaux

Tombés en désuétude depuis des siècles, les arts martiaux restent un élément culturel important au sein des Royaumes. Du brillant officier au chevalier errant dans le *jiang hu*, nombreux sont encore ceux qui, même en ces temps de guerre moderne, respectent l'antique savoir martial transmis par les maisons nobles d'antan et étudient la science des armes.

Les Manœuvres de combat

Chaque Talent martial correspond à l'usage d'une technique spécifique de combat. À l'époque des Royaumes combattants, la plupart des guerriers manient essentiellement les armes et se spécialisent même souvent avec l'une d'entre elles en particulier. S'il existe bel et bien différents styles de boxe, le combat à mains nues ne représente pas une finalité en soi, mais plutôt une extrémité à laquelle est astreint le combattant désarmé et acculé.

Ce que sont les Manœuvres

Le Talent martial de base recouvre l'usage de l'ensemble des coups les plus simples liés à la pratique de l'arme en question. Attaques hautes ou basses, parades correspondantes, gardes et enchaînements font partie de cet enseignement fondamental. Mais un combattant aguerri sait également placer au cours d'un assaut certains mouvements plus spectaculaires ou aux conséquences particulières. Il s'agit des Manœuvres de combat.

Toutes les armes ne permettent pas l'utilisation des mêmes Manœuvres, ou donnent plus facilement accès à certaines qu'à d'autres. Ainsi, et pour chaque Talent martial, vous trouverez la liste des Manœuvres disponibles et le Niveau de Talent nécessaire à leur maîtrise.

En combat, lorsqu'un personnage décide d'utiliser une Manœuvre, le SR de son Test est augmenté de + 1. Pour les détails concernant l'utilisation des Manœuvres, voir le chapitre consacré aux règles de combat (p. 175).



La liste des Manœuvres

Les Manœuvres de combat concernent aussi bien les armes de mêlée que les armes à distance ou de jet. Pour chaque Talent martial, les Manœuvres de combat sont listées en fonction du Niveau de Maîtrise, et parfois de l'arme concernée.

Armes de mêlée

Bangshù (bâton)

- Niveau 1 : Coup double, Charger, Mise à distance
 Niveau 2 : Assommer, Parade totale, Parade tournoyante
 Niveau 3 : Double parade, Combinaison, Harcèlement
 Niveau 4 : Désarmer, Etrangler

Boxe

- Niveau 1 : Projeter
 Niveau 2 : Bloquer, Etrangler
 Niveau 3 : Coup précis, Charger
 Niveau 4 : Désarmer, Combinaison, Parade tournoyante

Chuishù (masse d'armes)

- Niveau 1 : Assommer
 Niveau 2 : Mise à distance
 Niveau 3 : Parade totale, Charger
 Niveau 4 : Repousser, Combinaison

Daoshù (poignard)

- Niveau 1 : Coup précis, Deux armes
 Niveau 2 : Feinte, Double parade, Harcèlement
 Niveau 3 : Parade totale, Combinaison
 Niveau 4 : Désarmer, Charger

Dùnshù (bouclier)

Seul le petit bouclier rond permet l'utilisation des Manœuvres, l'autre étant trop grand et encombrant.

- Niveau 1 : Parade totale, Bloquer
 Niveau 2 : Repousser, Charger
 Niveau 3 : Désarmer, Double parade
 Niveau 4 : Deux armes

Jiànshù (escrime)

- Niveau 1 : Coup précis, Parade totale, Bloquer
 Niveau 2 : Double parade, Feinte, Charger
 Niveau 3 : Coup double, Désarmer, Parade tournoyante
 Niveau 4 : Deux armes, Combinaison, Mise à distance, Harcèlement

Qiangshù (armes d'hast)

- Niveau 1 : Repousser, Charger, Mise à distance
 Niveau 2 : Coup double, Double parade
 Niveau 3 : Coup précis, Parade totale, Parade tournoyante
 Niveau 4 : Etrangler, Combinaison, Harcèlement

Les Manœuvres

Assommer (la frappe de l'ours)

Le personnage, par son attaque, cherche à provoquer un choc important et à plonger l'adversaire dans l'inconscience.

Il faut à la fois viser la tête (ou un autre point vital : sternum, foie, etc.) et frapper assez fort, ce qui implique un modificateur du SR de +2 (et non du +1 habituel). Le joueur calcule normalement ses dégâts et la cible de l'attaque doit effectuer un Test de Métal contre cette somme. Si elle obtient un résultat supérieur ou égal aux dégâts subis, elle reste debout, sinon elle s'écroule assommée pour (6 - Terre) minutes.

Bloquer (le piège des lames)

Le personnage enrôle l'arme de son adversaire, afin de la bloquer avec la sienne ou contre un élément du décor (une statue, une table, etc.). Ce blocage peut aussi se tenter avec le Talent Boxe.

L'ennemi a plusieurs options :

- soit lâcher son arme (une action) et se dégager de cette Manœuvre,
 - soit tenter de se dégager en remportant un Test en Opposition d'Eau (une action),
 - soit tenter une autre action dont le SR sera alors augmenté de la Marge de Réussite du Test du blocage.
- De plus, tant que cette Manœuvre est maintenue et dès la passe d'armes suivante, le défenseur est considéré comme ne pouvant avoir une initiative plus haute que le personnage. Si jamais il avait obtenu une initiative inférieure, il la conserve, mais s'il en avait une supérieure, il agirait directement après le personnage.

Le personnage, quant à lui, peut :

- soit maintenir automatiquement le blocage (une action),
- soit ne plus maintenir le blocage et arrêter d'utiliser cette Manœuvre (une action),
- soit tenter de briser l'arme adverse en réussissant un Test de Métal contre un SR égal à la solidité de l'arme, ce qui nécessite la dépense d'une action. En cas d'échec à ce Test, l'adversaire parvient aussitôt à se libérer de cette étreinte.
- soit tenter une autre action dont le SR sera alors augmenté de la Marge de Réussite du Test du blocage.

Charger (la charge du buffle)

Le personnage se rue sur son adversaire afin de le frapper de toute la force de son élan. Cette assaut n'est pas forcément une course : se laisser tomber sur son adversaire par exemple peut être considéré comme une charge.

Chaque fois que le personnage parcourt une distance égale à son niveau d'Eau en mètres avant de frapper, les dégâts de son attaque sont augmentés de +1. Toutefois, le SR du Test de Défense active de la cible de la charge se voit octroyer un bonus de +1 pour chaque action passée à charger, car le défenseur a pu se préparer.





Combinaison (la voie des multiples possibles)

Cette Manœuvre spéciale permet au personnage de cumuler les effets de deux Manœuvres autorisées et compatibles avec l'arme utilisée. Cependant, le personnage ne peut pas doubler ainsi une même Manœuvre.

Le SR du Test est alors augmenté de +2 (au lieu du +1 habituel), en plus de l'augmentation de SR que peut imposer l'utilisation d'une des Manœuvres sélectionnées.

Coup double (la griffe et la queue du dragon)

Le personnage utilise une arme longue avec une grande vélocité afin de doubler sa frappe. Grâce à cette Manœuvre, le personnage peut en une seule action placer deux coups sur le même adversaire (avec la pointe puis la hampe, avec la lame puis le pommeau, avec les deux bouts successivement, etc.). Le SR du premier coup est augmenté de +1, celui du second de +2 (à chaque fois au lieu du +1 habituel) et les dégâts occasionnés sont réduits d'un point pour le premier coup et de deux pour le second (minimum un point de dégât).

Coup précis (l'épine acérée)

L'attaque vise avec précision le défaut de l'armure de l'adversaire.

La protection de celle-ci est réduite de deux points et peut tomber à zéro. Cette Manœuvre s'applique aussi à l'Armure naturelle des créatures (le personnage visant les yeux, les articulations, etc.).

Désarmer (la voie paisible)

Cette Manœuvre vise à obliger l'adversaire à lâcher son arme.

En cas de réussite à son Test d'attaque, le personnage ne fait aucun dégât mais peut : soit projeter à une distance de (Eau) mètres l'arme de son adversaire, soit la récupérer si toutefois il dispose d'une main libre. La cible de cette attaque peut toujours tenter une Défense active contre cette Manœuvre.

Malheureusement, ce type d'attaque expose celui qui la porte et en cas d'échec, l'adversaire peut immédiatement (et sans dépenser d'action) tenter une simple riposte (sans utiliser de Tao ni de Manœuvres).

Deux armes (le tourbillon de lames)

Le personnage manie deux armes identiques, une dans chaque main, ce qui lui permet de mieux s'opposer aux attaques de ses ennemis.

Il voit ainsi sa Défense passive, mais également ses Tests de Défense active si nécessaire, bénéficier d'un bonus de +1 durant toute une passe d'armes. Cependant, ses propres attaques portées durant cette même passe d'armes subissent le modificateur habituel de +1 au SR dû à l'utilisation de cette Manœuvre.

Double parade (stopper la pluie de lames)

Le personnage utilise son arme avec célérité afin de parer deux attaques effectuées contre lui dans la même passe d'armes.

Cette Manœuvre permet en une seule Défense active de parer deux coups. Elle peut être utilisée contre des coups portés par deux adversaires différents, toujours à condition que ceux-ci aient lieu durant la même passe d'armes. Le SR de la première Défense est augmenté de +1, celui de la seconde de +2 (à chaque fois au lieu du +1 habituel).

Etranglement (le boa constricteur)

Le personnage écrase la trachée de son adversaire avec son arme, afin de l'étrangler. Cette Manœuvre peut aussi se tenter avec le Talent Boxe. Pour les dommages de cette Manœuvre, se reporter aux règles sur l'étranglement (p. 185).

L'adversaire ainsi étranglé a plusieurs options :

- soit tenter de se dégager en remportant un Test en Opposition d'Eau (une action),
- soit tenter une autre action dont le SR sera alors augmenté de la Marge de Réussite du Test de l'étranglement.

De plus, tant que cette Manœuvre est maintenue et dès la passe d'armes suivante, le défenseur est considéré comme ne pouvant avoir une initiative plus haute que le personnage. Si jamais il avait obtenu une initiative inférieure, il la conserve, mais s'il en avait une supérieure, il agirait directement après le personnage.

Le personnage, quant à lui, peut :

- soit maintenir automatiquement le blocage (une action),
- soit ne plus maintenir le blocage et arrêter d'utiliser cette Manœuvre (une action),
- soit tenter une autre action dont le SR sera alors augmenté de la Marge de Réussite du Test de l'étranglement.

Feinte (trompeuse négligence)

Le personnage adopte une garde trompeuse afin d'endormir la méfiance de son adversaire et de profiter de la moindre de ses erreurs.

S'il réussit une Défense active, dont le SR est augmenté de +2 (au lieu du +1 habituel), contre cet adversaire, le personnage peut alors soustraire sa Marge de Réussite à la Défense passive de son ennemi lors de la prochaine attaque qu'il lui portera.

Harcèlement (la pluie d'acier)

Le personnage enchaîne une succession de coups pour déconcerter l'adversaire afin de passer plus facilement sa garde.

Il doit pour cela dépenser plusieurs actions (à lui de choisir combien avant d'effectuer la Manœuvre). Pour faire son Test d'attaque, il ne lance alors pas un mais plusieurs Dés Yin/Yang : un par action consacrée au Harcèlement. Le Test est donc : Métal + Talent martial + la somme des résultats des Dés Yin/Yang.



Les dégâts causés par un Harcèlement ne tiennent pas compte du fait que la somme des Dés Yang soit supérieure à celle des Dés Yin. En revanche, en cas d'Equilibre Yin/Yang, on tient compte des dégâts supplémentaires occasionnés par cette réussite critique.

Mise à distance (le mur de ronces)

Le personnage profite de l'allonge de son arme pour contrôler l'espace environnant.

Si son arme est plus longue ou approximativement de la même taille que celles de ses adversaires, le personnage peut empêcher ceux-ci de s'approcher pendant la passe d'armes. Il doit pour cela réussir un Test de Métal + Talent martial contre un SR de 5 + 1 par adversaire au-delà du premier. Tout adversaire qui tente d'attaquer le personnage malgré tout doit augmenter le SR de son Test de la Marge de Réussite du personnage, et en cas d'échec il se voit alors infliger automatiquement un nombre de points de dégâts égal la valeur de dommage de l'arme.

Cette Manœuvre empêche le personnage de faire autre chose, elle cesse dès qu'il effectue une autre action (attaque, Défense active, déplacement, etc.)

Parade totale (la citadelle)

Le personnage referme sa garde et utilise toute son énergie pour sa protection.

Le joueur doit préciser à chaque début de tour de combat, avant le Test d'Initiative donc, qu'il désire adopter cette garde. Il effectue alors un Test de Métal + Talent martial approprié contre un Seuil de Réussite de 7. S'il réussit, il ajoute sa Marge de Réussite au résultat de chaque Test de Défense active pour le reste du combat ou jusqu'à ce qu'il décide de rompre cette garde.

Par contre, tant qu'il maintient sa parade totale, toutes les attaques qu'il porte à ses ennemis subissent une augmentation de leur SR égale au bonus accordé à ses Tests de Défense active.

Parade tournoyante (le cyclone sanglant)

En se focalisant sur sa défense, le personnage peut profiter d'une opportunité pour riposter et porter une attaque inattendue dans le même mouvement que sa parade.

Le personnage effectue son Test de Défense active avec un SR augmenté de +2 (au lieu du +1 habituel). S'il rate sa parade, il ne peut pas porter de contre-attaque. S'il la réussit, il peut alors effectuer dans le même mouvement une attaque dont le Test voit son SR augmenté de +2 (au lieu du +1 habituel) et dont les dégâts sont diminués de 2.

Cette Manœuvre ne coûte qu'une action pour l'attaque et la parade réunie, mais elle n'est pas cumulable avec une autre attaque dans la même passe d'armes : le personnage ne peut réaliser d'attaque après et si jamais il en avait déjà effectuée une, il ne pourrait pas utiliser cette Manœuvre jusqu'à la passe d'armes suivante. Par contre, il peut toujours, s'il subit d'autres attaques, se défendre activement, mais sans utiliser à nouveau cette Manœuvre.

Projeter (la voie de la tornade)

Le personnage se sert du mouvement de son adversaire pour le déséquilibrer.

Si cette Manœuvre réussit, la victime tombe au sol mais ne subit aucun dégât. Toutefois, une personne ainsi projetée ne peut plus tenter de Défense active jusqu'à ce qu'elle se soit relevée, ce qui l'oblige à utiliser une action.

Repousser (l'ouragan déchaîné)

En avançant implacablement sur son adversaire tout en le frappant, le personnage peut le forcer à reculer devant son assaut.

Si le Test d'attaque est réussi, l'adversaire recule immédiatement d'un nombre de mètres égal à la moitié des points de dégâts occasionnés (arrondis au supérieur, minimum un mètre). S'il rencontre au passage un obstacle l'empêchant de reculer plus, il subit encore des dégâts dont le montant s'élève au nombre de mètres qu'il lui restait à parcourir.

Armes de jet et à distance

Gongshù (arc)

Niveau 1 : Tir rapide
Niveau 2 : Tir lointain, Double trait
Niveau 3 : Double cible, Coup de maître, Tir indirect
Niveau 4 : Perforation, Rebond, Combinaison

Nushù (arbalète)

Niveau 1 : Tir lointain, Tir Rapide
Niveau 2 : Combinaison
Niveau 3 : Perforation, Coup de maître
Niveau 4 : Rebond

Lancer (poignard, dague, hachette, dard)

Niveau 1 : Tir Rapide, Tir indirect
Niveau 2 : Rebond, Coup de maître
Niveau 3 : Tir lointain, Combinaison
Niveau 4 : Double cible, Double trait

Lancer (javelot, javeline, lance)

Niveau 1 : Coup de maître, Tir Rapide
Niveau 2 : Combinaison, Tir indirect
Niveau 3 : Perforation, Tir lointain
Niveau 4 : Rebond



Les Manœuvres

Combinaison (la voie des multiples possibles)

Cette Manœuvre spéciale permet au personnage de cumuler les effets de deux Manœuvres autorisées et compatibles avec l'arme utilisée. Cependant, le personnage ne peut pas doubler ainsi une même Manœuvre.

Le SR du Test est alors augmenté de + 2 (au lieu du + 1 habituel), en plus de l'augmentation de SR que peut imposer l'utilisation d'une des Manœuvres sélectionnées.

Coup de maître (la frappe infaillible)

Le personnage a l'œil du faucon quand il s'agit d'atteindre sa cible.

A une distance maximale correspondant à la portée moyenne de son arme, le personnage peut décider de viser un élément précis de son environnement. Il n'a besoin ni de passer du temps à viser ni de se concentrer, il tire instinctivement vers sa cible. S'il cherche ainsi à atteindre le point faible d'une armure, la protection conférée par celle-ci s'en trouve réduite de deux points en cas de tir réussi. Cette protection peut ainsi se voir réduite à 0. Cette Manœuvre s'applique aussi à l'Armure naturelle des créatures (le personnage visant les yeux, les articulations, etc.).

Double Cible (la brise mortelle)

Le personnage peut tirer ou lancer, dans la même action, deux traits distincts.

Il doit alors choisir deux cibles différentes se tenant dans son champ de vision. Il réalise un Test d'attaque pour chacune d'elles. Chaque Test voit son SR augmenté de + 2 (à chaque fois au lieu du + 1 habituel) et les éventuels dégâts sont diminués de 1.

Double Trait (les crocs du serpent)

Le personnage peut tirer ou lancer avec une vitesse stupéfiante deux traits dans la même action, mais uniquement sur la même cible. La première attaque voit son SR augmenté de + 1 et la seconde de + 3 (au lieu du + 1 habituel), et les éventuels dégâts sont diminués de 1.

Perforation (la fousseuse)

Avec le même jet, le héros peut affecter deux cibles différentes se tenant à moins de (Métal) mètres l'une derrière l'autre. Dans ce cas, la première cible subit les dégâts normalement, la seconde voit ceux-ci réduits de 3 (ce qui peut les amener à zéro). Cette Manœuvre impose une augmentation du SR du Test d'attaque de + 2 (au lieu du + 1 habituel).

Chaque personne visée peut effectuer une Défense active, avec un SR augmenté de + 2 pour la seconde. Si la première personne pare le coup, l'attaque est complètement annulée et la seconde cible n'a plus rien à craindre. Par contre, si la première personne

esquive l'attaque, la seconde doit faire face et peut encore effectuer un Test de Défense active dont le SR est augmenté de + 2.

Rebond (le tueur aveugle)

Le personnage peut viser une cible se trouvant hors de son champ visuel, partiellement ou totalement protégée, mais dont il devine ou connaît la présence.

Il fait alors ricocher son trait sur une surface lisse et dure, faisant baisser l'éventuel bonus de couverture de sa cible de 2. Cette Manœuvre impose une augmentation du SR du Test d'attaque de + 2 (au lieu du + 1 habituel).

Tir indirect (la courbe meurtrière)

Le personnage imprime à son trait une trajectoire courbe et difficile à prévoir.

Le personnage peut avec cette Manœuvre éviter ou contourner de son tir plusieurs obstacles. Par obstacle, on entend une personne, un arbre, un étal de place de marché, etc. Pour chaque obstacle ainsi évité, le SR du Test d'attaque est augmenté de + 1 (en plus du + 1 habituel).

La Défense passive et l'éventuelle Défense active de la cible sont réduites de 2.

Tir lointain (le cri du faucon)

Le personnage maîtrise si parfaitement son arme qu'il annule le malus de portée longue et le malus de portée extrême inhérente à celle-ci.

Tir rapide (l'éclair divin)

Pour peu que son arme soit prête, le personnage peut tenter de décocher son trait avant même que ses adversaires ne puissent bouger. Il se voit octroyer un bonus de + 3 au résultat de son Test d'Initiative mais uniquement pour la passe d'armes concernée.



道正際論集
定價金銀拾五錢

四



co
Ju
l
sil
ap
sa
et
ca
se
tro
co
s'e
ins
su
so
co
les
vo

da
gu
l'o
ce
de
qu
vis
ète
de
de
pr
dis
co
cro

gr
mo
ète
toy
ve
na
so

sa
no
Ve

Essoufflée et en sueur, Cœur de Jade contemplait la ruelle, six mètres plus bas. Juchée sur le toit sombre où elle avait poursuivi le dernier de leurs assaillants, elle savourait le silence et cet état de plénitude qui l'emplissait après chaque combat. Goutte après goutte, le sang répandu sur les tuiles cramoisies tombait et s'écrasait dans la boue en contrebas. Onze cadavres gisaient au milieu de la venelle. À elle seule, elle en avait tué plus de la moitié. Encore trop peu pour éteindre cette flamme qui la consumait de l'intérieur... La voix du Dragon s'était tue dans sa tête. Lui aussi appréciait cet instant éternel où un calme improbable retombe sur le champ de bataille dévasté. Cœur de Jade soupçonnait le Dragon perfide de jouir de cette colère et de cette rage qui lui brûlait les entrailles. Qu'importe, tant qu'il lui donnait le pouvoir de se venger.

Avec la grâce d'un félin, elle bondit dans le vide. Sans effort apparent, la jeune guerrière atterrit en souplesse dans la ruelle où l'odeur métallique du sang effaçait maintenant celle plus âcre de la boue. Personne. Les volets des maisons étaient restés clos durant les quelques secondes qu'avait duré ce combat. Et nul visage n'apparaissait plus maintenant que tout était fini. Debout au milieu du carnage, Cœur de Jade jeta un regard au mercenaire de Poing de Bronze qui gisait à ses pieds. Il était jeune, presque un adolescent, dont les traits juvéniles disparaissaient sous des crouilles de sang qui coagulaient déjà. Elle repensa à son serment et cracha sur le cadavre.

La porte de la vieille bâtisse s'ouvrit en grinçant, Xian et Trois Vérités en sortirent en maugréant. Le jeune wu xia avait ramassé une étoffe de soie blanche qui lui permettait de nettoyer son épée. De longues lignes rouges, fleuves sanglants sur une carte vierge, se dessinaient petit à petit sur le tissu. Il esquissa un sourire sans joie.

« Joli combat. Mais j'aurai bien voulu savoir quelles raisons ont poussé ces hommes à nous tendre une embuscade. Qu'en dis-tu, Trois Vérités ? »

Xian et Cœur de Jade se tournèrent vers le fangshi. Il se caressait le menton d'un air absent, le regard fixé sur le sol boueux. Il ne paraissait pas avoir entendu la question. De longues secondes s'écoulèrent, aucun d'eux ne bougeait. Bizarrement, le fracas de l'affrontement ne semblait avoir attiré personne, ni patrouille ni curieux. Le silence devenait oppressant, et un vent froid balayait désormais la ruelle. Ni tenant plus, Xian se racla la gorge.

« Trois Vérités ? »

L'exorciste revint subitement à la réalité ;

« Ne restons pas là ! » Et il se mit en marche, rapidement suivi de ses deux compagnons.

« Le corps de mon maître se trouve à l'intérieur. C'est lui qui m'avait demandé de le rejoindre. Un taoïste valeureux et expérimenté. Il est mort mais ce ne sont pas ces hommes qui l'ont tué, ils n'en auraient pas été capables. Une menace bien plus inquiétante... bien plus. »

Il semblait à nouveau perdu dans ses pensées.

« Alors qui sont-ils et pourquoi voulaient-ils nous tuer ? hasarda Xian, n'attendant pas vraiment de réponses claires à ses interrogations.

« Des mercenaires au service d'un monstre, Poing de Bronze, un démon fait homme. » la voix de Cœur de Jade tremblait de haine.

« Pas un démon, simplement un homme. Mais il est vrai qu'il s'agit de mercenaires et je crains qu'ils n'aient conclu une bien terrible alliance. Avez-vous déjà entendu parlé de la Secte du Ciel incliné ? »



La Magie



Puissance mystérieuse aux yeux des profanes, découlant de la compréhension et du contrôle des multiples interactions entre les forces de l'univers, la Magie est une science ésotérique majoritairement pratiquée par les taoïstes, mais que chacun, pourvu qu'il y prépare son esprit et fasse preuve de volonté, peut espérer un jour maîtriser.

La Magie dans les Royaumes Combattants

Bien que considérée comme une pratique sur-naturelle par les ignorants, la Magie est en réalité bien plus complexe qu'un simple déchaînement de forces mystiques.

Nature de la Magie

En effet, la Magie du Tao n'est pas tant une force contre-nature que l'application stricte et ritualisée de protocoles reposant sur les interactions entre les briques de l'univers, et produisant des résultats prévisibles et contrôlés.

En cela, la Magie s'apparente bien plus à une science, mais une science particulièrement hermétique que ne peuvent pratiquer que des hommes ayant voué leur vie à la compréhension des secrets du cosmos.

Ainsi donc, celui qui souhaite s'adonner à la Magie se doit déjà de comprendre la complexe cosmogonie taoïste, se familiarisant avec les concepts du Yin et du Yang, maîtrisant son Chi et appréhendant les délicates relations qui unissent les cinq Éléments. C'est à partir de ces connaissances qu'il pourra alors arpenter le long chemin des voies ésotériques qui composent le Taoïsme.

Ceux qui pratiquent la Magie

La Magie est donc une science, et une science des plus complexes. Peu nombreux sont les hommes qui ont le temps de se plonger dans les longues études préalables à sa pratique.

Ceux-ci sont en général des taoïstes, disciples des théories de Lao Zi et religieux sillonnant les routes des Royaumes. Bien que tous les taoïstes ne soient pas forcément des pratiquants de la Magie, une majorité d'entre eux connaît ne serait-ce que les fondements de celle-ci ainsi que quelques techniques ou sorts. Toutefois, les taoïstes qui vouent leur vie à la maîtrise d'une ou plusieurs voies du Tao sont appelés *fangshi* – ou hommes à techniques. Ils peuvent alors être devins, géomanciens, exorcistes, alchimistes, etc. et certains d'entre eux tentent d'embrasser l'ensemble de ces voies afin d'aboutir à l'union avec le Tao. Ils restent toutefois rares et en général, un *fangshi* ne pratique assidûment qu'une ou deux voies.

Les rebouteux, chamans ou sorciers de la campagne sont particulièrement versés dans la pratique de la Magie. Souvent pétris de sagesse, ces héritiers des anciennes pratiques religieuses tribales mettent leur savoir au service de la communauté dans laquelle ils vivent. Bien que leur pratique de la Magie soit moins ritualisée que celle des taoïstes, ils suivent une liturgie précise et se servent des mêmes pouvoirs que les *fangshi*. Ces chamans sont le plus souvent des adeptes de la Divination et de l'Exorcisme, et certains pratiquent également l'Alchimie interne.

Comme la Magie n'est pas un don inné mais une science que chacun peut pratiquer, il est possible à n'importe qui dans le *Zhongguo* d'apprendre et d'utiliser les techniques ésotériques. Ce genre de pratiquants occasionnels ont une connaissance limitée de la Magie mais ont pu apprendre, auprès de sorciers ou *fangshi* divers, quelques sorts utiles. Ainsi, un médecin pourra pratiquer l'Alchimie interne en vue de compléter son savoir médical. Un chevalier s'aventurant dans les zones les plus sombres du *jiang hu* connaîtra quelques techniques d'Exorcisme. Un pharmacien zélé se sera initié à l'Alchimie externe, etc...

Utiliser la Magie

En termes de jeu, n'importe quel personnage peut pratiquer la Magie et apprendre des sorts et techniques mystiques du moment qu'il satisfait aux pré-requis de la voie dont il compte apprendre les arcanes.

Au préalable, tout personnage voulant s'aventurer dans le domaine de la Magie doit posséder le Talent Taoïsme au Niveau Apprenti.

Puis, selon la voie choisie, il doit posséder également le Talent associé ainsi que tous ceux qui sont exigés en terme de pré-requis. Enfin, si les techniques magiques ont elles aussi des pré-requis, il doit bien sûr les satisfaire afin de les acquérir.

Enfin, le personnage doit avoir une bonne raison de vouloir connaître et pratiquer la Magie. Si pour un taoïste ces raisons peuvent sembler évidentes, un artisan, un soldat ou un lettré devront se justifier un minimum. Comme d'habitude, le Meneur de Jeu a toujours le dernier mot en la matière.

Lorsqu'un personnage décide d'utiliser un sort qu'il connaît, il lui suffit alors de faire le Test idoine (généralement indiqué dans la description de la technique, certaines n'exigent d'ailleurs pas de réussir un Test), de dépenser le coût en Chi requis et les effets prévus s'appliquent alors.

En combat, utiliser ainsi la Magie peut prendre une ou plusieurs actions, ou être considéré comme une action gratuite. La description des techniques magiques indique leur durée de préparation et permet ainsi de savoir comment gérer la Magie en combat, ou en toute autre occasion exigeant une gestion bien précise du temps.

Dans tous les cas, la description de la technique magique utilisée prend le pas sur les règles.

La Magie et les Taos

De façon superficielle, on pourrait croire que la Magie et les Taos sont identiques, car reposant tous deux sur la connaissance et l'utilisation des lois de l'univers.

Or, là où les Taos sont effectivement la matérialisation de ces lois et leur utilisation une distorsion de celles-ci par les personnages, la Magie est en fait l'étude et l'utilisation des composantes de ces lois : à savoir les vastes interactions et relations qu'entretiennent entre eux les principes fondamentaux de la création (Yin et Yang, Éléments, Chi, etc.).

Celui qui utilise les Taos plie l'univers à sa volonté. Celui qui utilise la Magie se sert au contraire de sa connaissance de l'univers pour créer des effets naturels reposant sur la manipulation des forces primales de la nature.

En termes de jeu, il est parfaitement possible de cumuler l'utilisation de Taos et d'une technique magique. Il est même possible d'y adjoindre l'utilisation d'une Manœuvre de combat ou d'une Technique martiale (voir écran) si le contexte s'y prête.



Exemple : Xian s'y connaît un peu en Exorcisme. Voulant aider un village terrifié par un démon, il décide de se préparer à l'affronter en utilisant la technique d'Exorcisme Bénédiction du Bois, faisant de son épée en bois de saule une arme à même de blesser la créature. Lorsqu'il se retrouve face à elle, il décide de l'attaquer sans attendre et se rue à l'assaut en utilisant le Tao des Six Directions et la Manœuvre d'escrime Coup précis, qui lui permet de frapper là où l'Armure naturelle du démon ne le protège que peu.

Les voies ésotériques

La Magie du Tao est structurée en quatre voies mystiques, donnant chacune une approche différente de la pratique de la Magie.

Il s'agit de l'Alchimie externe, l'Alchimie interne, la Divination et l'Exorcisme.

Présentées ci-dessous, ces voies sont ainsi exposées :

- Un bref rappel permet de détailler un peu ce qu'est la voie, quelles pratiques y sont associées, quels sont ses buts, etc.
- Puis ses différents pré-requis sont ensuite listés. Il s'agit généralement de Talents que doit posséder le personnage qui souhaite s'engager dans l'étude de la voie.
- Enfin, une liste de sorts, recettes, pratiques, techniques magiques est offerte au choix du personnage.

Les sorts sont présentés de la façon suivante :

- **Le nom du sort** est le nom sous lequel il est le plus connu. Il n'est pas forcément le même partout, selon les régions ou selon son utilisation, par des taoïstes ou de simples chamans.
- **Talent :** Il s'agit du Talent mystique lié à la technique magique, et du Niveau de Maîtrise minimum qu'il faut posséder pour l'apprendre.
- **Temps de préparation :** C'est le temps que passe le personnage à mettre en œuvre le sort.
- **Durée :** C'est le temps que durent les effets du sort.
- **SR de préparation :** Il s'agit du SR que doit surpasser le personnage sur un Test pour préparer ou réussir la technique.
- **Zone d'effet :** Il s'agit de la zone sur laquelle les effets du sort sont appliqués.
- **Coût en Chi :** Afin d'utiliser la technique magique, le personnage doit dépenser un nombre de points de Chi égal à ce coût.

- **Améliorations :** En dépensant plus de points de Chi que le coût exigé, il est parfois possible d'améliorer les effets du sort (durée, zone, dégâts, etc.)
- Enfin, les effets de la technique sont décrits en détails.

L'Alchimie externe

Présentation

L'un des buts les plus recherchés du Taoïsme est l'obtention de l'immortalité.

Une des façons d'y parvenir est la création de la pilule ou l'élixir d'immortalité, censé permettre à qui l'absorbe de vivre dix mille années de plus. Le but de l'Alchimie consiste à créer cette pilule ou élixir.

L'Alchimie externe ou *Wai Dan* tend à synthétiser le principe même de la vie de façon artificielle. Le travail porte principalement sur des composés imputrescibles comme le cinabre, l'or ou le jade, matériaux nobles par excellence, mais diverses plantes et minéraux sont également utilisés.

L'alchimiste a besoin d'un laboratoire et d'un matériel bien particulier pour mener à bien ses expériences. Il lui est souvent difficile de partir à l'aventure, mais il doit tout de même quitter son laboratoire pour aller se procurer les matières premières rares dont il a besoin pour pratiquer son art.

L'alchimiste sait comment les énergies élémentaires sont disséminées dans le monde qui l'entoure. En récoltant des substances comme le jade, le cinabre, la perle ou la ciguë et en les mêlant selon des recettes bien précises, il concocte un produit capable d'influer sur l'équilibre élémentaire d'autres personnes.

L'alchimiste doit passer un temps considérable à réaliser chaque produit dans son laboratoire. La préparation en elle-même tient plus du rituel religieux que de la simple recette de cuisine : elle requiert un matériel très complexe, disposé selon les règles du *feng shui*, en fonction d'un calendrier rigoureux... Il est ainsi impossible de préparer deux potions simultanément dans son laboratoire.

Un alchimiste sait toujours si son produit est défectueux, puisqu'il a tout le temps de vérifier son efficacité au laboratoire. En revanche, un profane n'a aucun moyen de le savoir. Certains alchimistes jugent utile d'avoir de fausses potions sur eux en cas de besoin. D'autres, moins scrupuleux, monnaient même leurs potions défectueuses et trouvent ensuite des raisons incompréhensibles pour justifier leur manque d'efficacité.



Pré-requis

Outre les Talents Taoïsme et Alchimie externe, le personnage doit posséder les Talents suivants au minimum au Niveau Apprenti : Calligraphie et Herboristerie.

A la fin du temps nécessaire à la fabrication du produit, l'alchimiste paye le coût en Chi demandé et effectue un Test de Terre + Alchimie externe contre un SR fixé par le type de produit qu'il souhaite réaliser (ce SR est indiqué dans la description de la recette). En cas d'échec, la potion est ratée et l'alchimiste aura dépensé son Chi en vain. En cas de réussite, le produit est prêt et peut être utilisé à tout moment.

Les potions

Les potions sont des préparations liquides ou sous forme de poudres. L'alchimiste les transporte souvent dans des pots de terre scellés, des sachets de tissu ciré ou des tubes de bambou. Les potions ne font effet que sur une personne qui les absorbe, les respire ou les met en contact avec sa peau.

En situation de combat, l'alchimiste peut lancer ses fioles sur un adversaire ; pour cela il doit dépenser une action (considérée comme une attaque) et réussir un Test de Eau + Lancer. S'il passe la Défense passive ou active de l'adversaire, le récipient se brise sur celui-ci et la potion fait effet. S'il échoue, la potion se perd, tombe à terre, le récipient peut se briser et le liquide se répandre sur le sol, etc. Si l'adversaire pare cette attaque, le récipient se brise automatiquement : seule l'esquive permet d'éviter ce problème (ou certains effets du Tao des Mille Abeilles).

Purifier le Champ de Cinabre

Talent : Alchimie externe - Apprenti (1)
Temps de préparation : Trois heures pleines
Durée : Instantanée
SR de préparation : 7
Coût en Chi : 2
Amélioration : /

Les eaux croupies, les fruits et les viandes avariées présentent un fort déséquilibre Yin. En combinant quelques substances Yang, l'alchimiste réalise une potion qui permet de soigner tous les troubles provoqués par la consommation de nourriture et boissons chez celui qui l'absorbe.

La potion peut également être mêlée directement à un aliment ou une boisson douteuse pour éviter directement les désagréments d'une indigestion.

Le Silence du Lac

Talent : Alchimie externe - Apprenti (1)
Temps de préparation : Six heures pleines
Durée : Instantanée
SR de préparation : 7
Coût en Chi : 4
Amélioration : Pour chaque point de Chi dépensé en plus, le SR du Test de Résistance de la victime augmente de 1, jusqu'à un maximum égal au niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste.

Cette potion extrêmement volatile engourdit les sens et plonge la cible dans un profond sommeil.

La potion peut être mêlée à un aliment ou être projetée sur un adversaire en combat : il en respirera alors les effluves. Il doit alors effectuer un Test de Résistance contre un SR de 5, plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi. En cas d'échec, il perd immédiatement conscience. Chaque heure de sommeil diminue le SR du Test de Résistance imposé par la potion de 1, et la victime se réveille lorsque celui-ci atteint 0. Si quelqu'un tente de réveiller une personne droguée, celle-ci peut tenter un nouveau Test de Résistance contre le SR du moment. En cas de succès, elle parvient à se réveiller.

Réconcilier Tigre et Dragon

Talent : Alchimie externe - Apprenti (1)
Temps de préparation : Six heures pleines
Durée : Jusqu'à la guérison de la maladie
SR de préparation : 7
Coût en Chi : 4
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée en plus, l'alchimiste augmente de 1 point le bonus octroyé aux Tests de Résistance du malade.

Lorsqu'une personne est malade, son harmonie interne, ses énergies Yin et Yang sont perturbées. La potion force les énergies de celui qui la consomme à circuler plus vite, et donc à retrouver un équilibre harmonieux.

Une fois la potion absorbée, la période qui sépare deux Tests de Résistance du malade contre la Virulence pathogène de la maladie est réduite de moitié, et le malade ajoute la Marge de Réussite du Test de préparation de la potion par l'alchimiste aux résultats de ses Tests de Résistance, plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi.

Du Bourgeon à la Fleur

Talent : Alchimie externe - Confirmé (2)
Temps de préparation : Deux jours
Durée : Une petite heure par Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste
SR de préparation : 9
Coût en Chi : 4
Amélioration : Par chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus, l'alchimiste prolonge la durée d'effet d'une petite heure.



L'alchimiste concentre dans sa potion l'énergie d'un Élément. La personne qui la consomme ajoute cette énergie à la sienne, jusqu'à ce qu'elle se dissipe.

La personne qui consomme la potion augmente ainsi l'un de ses Aspects de 1 niveau. L'alchimiste détermine à la création de la potion l'Aspect qu'il souhaite augmenter.

Les valeurs de Chi et de Souffle vital ne sont pas affectées par l'effet de cette potion, mais les autres effets qui y sont liés le prennent en compte (Tao, technique magique, dommages, etc.).

Il faut être prudent en consommant cette potion : elle risque en effet de provoquer un déséquilibre grave dans l'énergie vitale de l'utilisateur. On ne peut donc pas cumuler les effets de deux potions augmentant le même Aspect. En revanche, il est possible de prendre simultanément deux potions concernant des Aspects différents. Cependant, ce n'est pas un acte anodin et en boire plusieurs peut se révéler dangereux. Celui qui en boit doit effectuer un Test de Résistance contre un SR déterminé par le tableau suivant :

1 Potion	SR 7
2 Potions	SR 11
3 Potions	SR 15
4 Potions	SR 19

Si jamais le Test de Résistance est un échec, la personne voit l'Aspect qu'elle souhaitait augmenter diminuer de 1 niveau pour la durée d'effet de la potion. Si plusieurs potions sont bues, tous les Aspects concernés par les potions sont diminués et ce même après la réussite d'un Test de Résistance précédent. Si jamais un personnage se retrouvait avec un Aspect de 0, il tomberait dans le coma pendant une durée égale à l'effet de la potion.

Nourrir le Guerrier d'Argile

Talent : Alchimie externe - Confirmé (2)

Temps de préparation : Une journée

Durée : Instantanée

SR de préparation : 7

Coût en Chi : 4

Amélioration : Pour chaque point de Chi dépensé en plus, la potion régénère une case de Souffle vital supplémentaire.

Cette potion stimule la circulation du Chi entre les organes vitaux, ce qui permet de rétablir un Souffle vital réduit.

La personne qui absorbe cette potion récupère un nombre de cases de Souffle vital égal au Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste, plus les éventuelles cases dues à une dépense de Chi supplémentaire.

Il est bien sûr impossible de dépasser son Souffle vital maximum en absorbant cette potion.

Faire se lever les Vents de la Terre et du Ciel

Talent : Alchimie externe - Confirmé (2)

Temps de préparation : Une journée

Durée : Instantanée

SR de préparation : 7

Coût en Chi : 1 par point de Chi transmis

Amélioration : /

L'alchimiste concentre des énergies élémentaires dans sa potion, y injectant le substrat même de l'univers.

La personne qui la consomme bénéficie alors d'un gain de Chi immédiat. Elle peut ainsi dépasser son maximum de points de Chi, mais une fois que ces points surnuméraires ont été dépensés, ils ne peuvent pas être récupérés.

Geler la Rivière

Talent : Alchimie externe - Confirmé (2)

Temps de préparation : Trois jours

Durée : Un nombre de tours égal au Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste

SR de préparation : 9

Coût en Chi : 4

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée en plus, le SR du Test de Résistance imposé par la potion augmente de 1 ou l'effet dure un tour de plus.

Cette redoutable potion permet de stopper complètement la circulation du Chi dans le corps de celui qui la boit ou en respire les effluves, pour un temps limité. Cette personne se sent alors oppressée, suffoquée, son corps se durcit et souffre d'une multitude de crampes. Elle est incapable de bouger. Si elle dure trop longtemps, une telle stagnation du Chi peut entraîner la mort, mais personne n'a encore réussi à obtenir un tel résultat.

Une personne qui est mise en contact avec la potion doit effectuer un Test de Résistance contre un SR de 7. En cas de succès, elle ne subit aucun effet. Mais en cas d'échec, elle se retrouve incapable d'effectuer le moindre geste ou de dépenser son Chi tant que la potion agit.

Supplice des Mille Aiguilles de Fer

Talent : Alchimie externe - Confirmé (2)

Temps de préparation : Une semaine

Durée : Un nombre de tours égal au Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste

SR de préparation : 9

Coût en Chi : 4

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée en plus, la potion agit un tour supplémentaire.

Cette potion doit être répandue sur la peau de la victime. Elle se met alors à brûler comme un acide sous l'effet de l'air. Plus une personne atteinte bouge et brasse de l'air, plus la potion devient corrosive. Le meilleur comportement à adopter, pour ceux qui reconnaissent l'odeur agressive de cette potion, est d'attendre calmement que les effets se dissipent.



En combat, une personne enduite de cette potion perd une case de Souffle vital par tour. Cette case est perdue au début du tour, lors du Test d'Initiative. De plus, une case de Souffle vital supplémentaire est perdue à chaque mouvement brusque effectué par la victime, même si ce mouvement ne lui coûte aucune action : une attaque, une Défense active, un mouvement ou une action gratuite offerte par un Tao ou une Manœuvre causent tous cette perte d'une case de Souffle vital, et cela jusqu'à ce que l'effet de la potion se dissipe.

Si cette potion est utilisée hors situation de combat, la victime perd automatiquement un nombre de cases de Souffle vital égal à la durée de l'effet en tour. Si elle se débat ou bouge d'une façon ou d'une autre (et il est très difficile de rester impassible lorsqu'on sent un acide nous ronger la peau !), elle subit des dégâts égaux à son niveau d'Eau pour chaque tour où la potion est censée agir. Un Test de Résistance contre un SR de 9 est nécessaire pour retrouver son calme et se forcer à l'immobilité.

Dissoudre le Venin

Talent : Alchimie externe - Expert (3)

Temps de préparation : Trois jours

Durée : Instantanée

SR de préparation : 9

Coût en Chi : 4

Amélioration : Pour chaque point de Chi dépensé en plus, la Virulence du poison est diminuée de 1.

En renforçant les flux de Chi de la personne qui la consomme, cette potion permet de surmonter les effets d'un poison, car son organisme combat efficacement les toxines.

La Virulence du poison diminue d'un nombre de points égal au Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste, plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi. La victime du poison a alors droit à un nouveau Test de Résistance contre la Virulence diminuée du poison.

Rendre sa Sève à l'Arbre mort

Talent : Alchimie externe - Expert (3)

Temps de préparation : Un mois

Durée : Instantanée

SR de préparation : 11

Coût en Chi : 10

Amélioration : /

En poussant les flux de Chi à l'extrême, cette potion permet de rendre la vie à un membre ou à un organe mort.

Le membre ou organe à guérir ne doit pas avoir été physiquement détruit : il est possible de rendre la vue ou l'ouïe à quelqu'un, de soigner un paralytique, mais pas de faire repousser un bras coupé ou un œil arraché.

La personne qui absorbe la potion sent la vie réinvestir son membre ou organe mort, et peut à nouveau s'en servir au bout d'une journée.

L'Eau dévorante

Talent : Alchimie externe - Expert (3)

Temps de préparation : Trois jours

Durée : Instantanée

SR de préparation : 10

Coût en Chi : 4

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée en plus, la potion voit ses dégâts augmenter de 1, jusqu'à un maximum égal au double du Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste.

L'Eau dévorante ronge et détruit tout ce qui peut l'être. L'alchimiste la transporte avec grande précaution dans des gourdes de céramique, et l'utilise comme arme lorsqu'on l'attaque.

Dès qu'un adversaire est touché par l'Eau dévorante, il perd aussitôt un nombre de cases de Souffle vital égal à (Bois + Alchimie externe), plus les dommages éventuels dus à un investissement supplémentaire de Chi. La protection d'une armure éventuelle de la cible ne permet pas d'atténuer ces dommages. Pire : toute armure est détruite par l'Eau dévorante, ainsi que les vêtements bref tout ce que la victime porte sur elle. Une blessure causée par l'Eau dévorante laisse une cicatrice atroce sur les chairs calcinées. Au choix du Meneur de Jeu, cela peut diminuer le niveau de l'Aspect Feu de la victime...

Corrompre le Vent

Talent : Alchimie externe - Expert (3)

Temps de préparation : Celui de la potion à vaporiser multiplié par 2

Durée : Celle de la potion à vaporiser

SR de préparation : Celui de la potion à vaporiser + 2

Coût en Chi : Celui de la potion à vaporiser multiplié par 2

Amélioration : Les mêmes que pour la potion à vaporiser

L'expert alchimiste sait désormais comment fabriquer ses potions sous forme de gaz. Elles ont les mêmes effets, mais prennent cette fois la forme d'un nuage de vapeur qui jaillit du flacon brisé pour envahir l'espace, et peuvent affecter ainsi plusieurs personnes par inhalation.

Utilisé dans un espace clos, le gaz peut faire effet sur toutes les personnes situées dans une pièce. Si le gaz est utilisé à l'air libre, mais à l'abri des vents (comme dans une ruelle, dans une vallée profonde ou dans une forêt touffue), le gaz fait effet dans un rayon de trois mètres autour du point d'impact. Dans un espace grand ouvert et balayé par les vents, le gaz ne produit aucun effet, trop rapidement dissipé par les courants d'air.

L'alchimiste doit prendre ses précautions pour ne pas être lui-même affecté par sa préparation. Un simple linge humide sur le visage suffit souvent à le protéger, mais pas toujours (un nuage d'acide présente un danger certain...). La meilleure solution pour lui reste de s'arranger pour ne pas être sur les lieux lorsque le gaz se libère.



De la Fleur à la Graine

Talent : Alchimie externe - Maître (4)

Temps de préparation : Une semaine

Durée : Un nombre de petites heures égal au Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste

SR de préparation : 11

Coût en Chi : 8

Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensée en plus, les effets de la potion durent une petite heure supplémentaire.

Cette potion permet d'insuffler à celui qui la consomme une quantité phénoménale de l'énergie d'un Élément, tout en évitant un déséquilibre grave des énergies internes.

Le personnage qui consomme la potion gagne 2 niveaux dans l'un de ses Aspects. Ses valeurs de Chi et de Souffle vital ne changent pas pour autant mais les autres effets qui y sont liés prennent en compte cette augmentation (Tao, technique magique, dommages, etc.). Il est impossible de cumuler deux potions influant sur le même Aspect, mais il est possible d'utiliser plusieurs potions augmentant des Aspects différents. Cependant, prendre de telles potions n'est pas un acte anodin et en boire plusieurs peut se révéler dangereux. Celui qui en boit doit effectuer un Test de Résistance contre un SR déterminé par le tableau suivant :

1 Potion	SR 7
2 Potions	SR 11
3 Potions	SR 15
4 Potions	SR 19

Si jamais le Test de Résistance est un échec, la personne voit l'Aspect qu'elle souhaitait augmenter diminuer de 2 niveaux pour la durée d'effet de la potion. Si plusieurs potions sont bues, tous les Aspects concernés par les potions sont diminués et ce, même après la réussite d'un Test de Résistance précédent. Si jamais un personnage se retrouvait avec un Aspect de 0, il tomberait dans le coma pendant une durée égale à l'effet de la potion.

Renouveler le Souffle

Talent : Alchimie Externe - Maître (4)

Temps de préparation : Une semaine

Durée : Instantanée

SR de préparation : 11

Coût en Chi : 15

Amélioration : /

Cette potion pousse la personne qui la consomme à se débarrasser de tout son principe vital corrompu et à le remplacer par un principe sain.

Elle élimine ainsi instantanément toute trace de maladie, même les plus mortelles, chez la personne qui la consomme. Peste, lèpre et maux inguérissables ne résistent pas à la puissance régénératrice de cette potion.

Poudre de Tonnerre

Talent : Alchimie externe - Maître (4)

Temps de préparation : Trois jours

Durée : Instantanée

SR de préparation : 13

Coût en Chi : 6

Amélioration : Pour chaque point de Chi dépensé en plus, la poudre voit ses dégâts augmenter de 1.



La Poudre de Tonnerre est une formule alchimique redoutable, qui a déjà pulvérisé plus d'un alchimiste imprudent. Cette poussière à l'aspect inoffensif peut en effet exploser à la moindre étincelle, détruisant tout ce qui l'entoure.

Le risque de périr dans son propre laboratoire est sérieux. Si le Test de Terre + Alchimie externe est un échec, la poudre explose spontanément et l'alchimiste se voit infliger tous les dommages normaux. Son laboratoire est en général complètement dévasté.

Une poudre réussie est une arme redoutable, capable de pulvériser des ennemis comme le plus solide des obstacles. Une personne atteinte par une explosion causée par la Poudre de Tonnerre perd un nombre de cases de Souffle vital égal à (Bois + Alchimie externe) de l'alchimiste, plus les dégâts éventuels découlant d'un investissement supplémentaire de Chi. Toute personne située à moins de trois mètres de l'explosion subit les mêmes dommages, que la protection d'une armure peut réduire.

Il est très difficile d'utiliser la Poudre de Tonnerre en plein combat. La nécessité de l'enflammer pour qu'elle fasse effet reste problématique et l'alchimiste s'expose à être pris dans l'explosion.

L'Elixir

L'Elixir est l'idéal même de l'Alchimie externe : trouver la recette de l'immortalité. A l'heure actuelle, cette recette reste une légende mais de nombreux alchimistes prétendent s'en approcher.

Les Elixirs varient considérablement en fonction de l'alchimiste qui les prépare. Chacun a sa recette et sa conception des moyens à mettre en œuvre pour y parvenir. Ils peuvent prendre la forme d'une liqueur, d'une poudre minérale, d'onctions, d'infusions, de vapeurs, de bains chaud ou glacés...

Dans tout les cas, la préparation d'un Elixir exige une science, une concentration et des moyens tels, que seuls les plus puissants de ce monde peuvent espérer y avoir accès.

Elixir

Talent : Alchimie externe - Expert (3)

Temps de préparation : Un mois

Durée : Un an

SR de préparation : 13

Coût en Chi : 20

Amélioration : /

L'Elixir canalise les énergies internes de la personne qui l'utilise de façon à ce qu'elles ne se dispersent pas. La personne est ainsi protégée du vieillissement pendant une année. Au terme de cette année, l'Elixir n'est plus actif et le vieillissement reprend. Il est bien sûr possible d'utiliser, alors un nouvel Elixir.

Fleur d'Elixir

Talent : Alchimie externe - Maître (4)

Temps de préparation : Trois mois

Durée : Dix ans

SR de préparation : 15

Coût en Chi : 40

Amélioration : /

La Fleur d'Elixir régule les flux de Chi comme une véritable horloge énergétique.

La personne l'ayant absorbé ne vieillit plus pendant une dizaine d'années, et n'a en théorie plus besoin de se nourrir ou de boire pendant cette période (ce qu'il est tout de même contraint à faire s'il dépense son Chi et qu'il veut le récupérer). Au bout de cette période, le vieillissement reprend, ainsi que les besoins naturels en nourriture, mais il est alors possible d'absorber à nouveau une Fleur d'Elixir.

Les onguents

Les onguents sont des baumes que l'on applique sur la peau de l'utilisateur. La plupart nécessite une onction complète de celui-ci, de la tête aux pieds ! Il est donc impossible de s'enduire d'onguent au cours d'un combat, ou au milieu d'une foule. Il faut pour cela un espace isolé et une petite heure pour répartir l'onguent correctement.

Certains onguents ne demandent qu'une application superficielle, sur le visage, le cou, les mains... On peut appliquer ces crèmes en quelques minutes.

De façon générale, un onguent fait effet jusqu'à ce que la personne enduite se lave et s'en débarrasse ainsi. Au-delà d'une journée, le baume se corrompt de lui-même au contact de l'air et son effet disparaît.

Rappelons qu'une crème grasse retient la poussière et les odeurs, et que les mœurs de la population des Royaumes combattants tolèrent mal la crasse et la puanteur. Il est donc conseillé de se nettoyer régulièrement lorsque l'on s'est enduit d'un onguent.

La Fourrure du Lièvre

Talent : Alchimie externe - Apprenti (1)

Temps de préparation : Trois heures pleines

SR de préparation : 5

Coût en Chi : 1

Amélioration : Pour chaque point de Chi dépensé en plus, le bonus aux Tests de Résistance de l'utilisateur est augmenté de 1.

Ce baume coupe l'utilisateur du monde extérieur et maintient son corps à température constante. La personne qui s'est enduite de cet onguent supporte beaucoup mieux les températures extrêmes.

Lorsqu'il est plongé dans des conditions de températures extrêmes (désert, sommet d'une montagne, etc.), l'utilisateur se voit octroyer un bonus égal au Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste pour ses Tests de Résistance, plus les éventuelles augmentations découlant d'un investissement supplémentaire de Chi..



Repousser la Vermine

Talent : Alchimie externe - Apprenti (1)
Temps de préparation : Trois heures pleines
SR de préparation : 5

Coût en Chi : 2

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée en plus, l'effet de l'onguent se prolonge d'une journée.

Cette pâte gorgée d'éléments végétaux dégage une senteur insupportable pour les animaux de petite taille : fourmis, moustiques, araignées, et même rats et serpents. Ces bestioles ne peuvent se résoudre à approcher une personne enduite de ce baume. Cette dernière dégage une odeur de plantes très reconnaissable, mais pas désagréable pour un humain.

On peut également faire brûler le baume à l'intérieur d'un espace clos, comme une maison ou une grange. La vermine évitera alors autant que possible d'entrer dans ce lieu, ce qui s'avère très pratique pour protéger des stocks de grain d'une invasion de charançons.

Garder la Rivière pure

Talent : Alchimie externe - Apprenti (1)
Temps de préparation : Une journée
SR de préparation : 7

Coût en Chi : 3

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus, l'effet de l'onguent se prolonge d'une semaine.

Cette lotion pharmaceutique est reconnue comme l'un des plus efficaces remèdes de l'époque. La personne qui s'en enduit rend son corps imperméable aux influences impures, et évite ainsi le développement de maladies. La lotion ne permet pas de soigner une maladie déjà déclarée, mais permet d'éviter la contagion.

Cette lotion, depuis longtemps éprouvée, pénètre profondément dans la peau. La protection qu'elle assure ne disparaît pas lorsque la personne se lave, et dure en général une bonne semaine. Les personnes fortunées qui peuvent se permettre des onctions régulières sont ainsi bien protégées contre les maladies.

La personne enduite peut ajouter aux résultats de ses Tests de Résistance contre la Virulence d'infection d'une maladie un bonus égal au Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste.

Le Cuir du Bœuf

Talent : Alchimie externe - Confirmé (2)
Temps de préparation : Trois jours
SR de préparation : 9
Coût en Chi : 4
Amélioration : /

Cette crème au parfum âcre durcit la peau, qui prend la texture et la résistance du cuir tanné. Une personne enduite de cet onguent résiste beaucoup mieux aux agressions.

L'utilisateur de l'onguent bénéficie d'une protection égale à deux points contre les armes tranchantes (épées, poignards, lances, etc.). Cette protection ne protège pas des armes contondantes (bâtons, masses, etc.). Elle est cumulée avec la protection octroyée par une armure.

Maîtriser le Chien sauvage

Talent : Alchimie externe - Confirmé (2)
Temps de préparation : Une journée
SR de préparation : 7

Coût en Chi : 3

Amélioration : Pour chaque point de Chi dépensé en plus, l'effet de l'onguent se prolonge d'une journée.

Ce baume a des effets comparables à ceux de Repousser la Vermine, et s'utilise de la même façon. Mais il n'affecte pas les mêmes bêtes : cette recette dégage une odeur animale et vénéneuse qui fait fuir les grands animaux, comme les chiens, les loups ou même les ours. Son odeur incommode également les humains, et augmente de + 2 le SR des Tests sociaux nécessitant de faire bonne impression (Eloquence, Commerce, etc.). La séduction est bien évidemment hors de question.

Réparer le Seau percé

Talent : Alchimie externe - Confirmé (2)
Temps de préparation : Une journée
SR de préparation : 7

Coût en Chi : 2

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée en plus, l'utilisateur récupère une case de Souffle vital supplémentaire, jusqu'à un maximum égal à deux fois le Niveau d'Alchimie externe de l'alchimiste.

Cette pâte épaisse s'applique sur une plaie, la colmatant et stimulant l'énergie vitale des chairs blessées. En l'espace de quelques heures, la plaie se sera refermée.

L'utilisateur de l'onguent regagne 2 cases de Souffle vital, plus les éventuelles cases dues à une dépense supplémentaire de Chi. Le baume n'affecte pas les blessures trop profondes. Il ne permet de soigner qu'une personne aux Niveaux de Souffle vital : Etat normal ou Contusion. A partir du moment où la personne souffre d'une Blessure légère, le baume ne peut rien pour elle.

Le Parfum du Lotus

Talent : Alchimie externe - Expert (3)
Temps de préparation : Trois jours
SR de préparation : 9
Coût en Chi : 4
Amélioration : /

Cette crème dégage un parfum subtil et agréable, qui rend le personnage qui s'en est enduit fascinant et charismatique.

L'utilisateur de l'onguent voit le SR de tous ses Tests de Feu diminuer de 1 lorsqu'il tente de produire un effet positif sur ses interlocuteurs. L'onguent ne fonctionne



que si l'interlocuteur est capable d'en sentir l'odeur : on peut l'utiliser dans une discussion autour d'une table, mais pas pour faire un discours à une foule entière.

Il n'est pas nécessaire de s'enduire entièrement pour que l'onguent fasse effet. Une simple application sur la gorge ou le visage suffit.

La Peau de la Fiancée

Talent : Alchimie externe - Expert (3)

Temps de préparation : Une semaine

SR de préparation : 11

Coût en Chi : 5 / 10 / 15

Amélioration : /

Cette crème parfumée permet de provoquer le désir sexuel chez toute personne réceptive (du sexe opposé, ou du même sexe) qui s'approche suffisamment de l'utilisateur pour tomber sous l'influence de son odeur. Elle n'en perd pas sa faculté de jugement pour autant, mais fera ce qu'elle pourra pour assouvir son désir. Pour des raisons évidentes, cet onguent est très prisé par les courtisanes.

En tant normal, l'onguent ne fait effet que si l'utilisateur s'approche très près de son interlocuteur (pour lui chuchoter quelque chose à l'oreille, le coiffer, luter, etc.). Si l'alchimiste paye 10 points de Chi à la création, l'onguent fera effet sur toutes les personnes s'approchant à moins de deux mètres, et à moins de cinq mètres si l'alchimiste dépense 15 points de Chi. Une personne sous l'emprise de la Peau de la Fiancée se comportera comme si l'utilisateur avait obtenu un Equilibre Yin/Yang lors d'un Test de Séduction à son encounter.

La Chair de la Montagne

Talent : Alchimie externe - Maître (4)

Temps de préparation : Une semaine

SR de préparation : 11

Coût en Chi : 6

Amélioration : /

Sous l'effet de cet onguent, la peau et la chair de l'utilisateur durcissent et se densifient. Cela s'accompagne d'une désensibilisation inquiétante.

Tant que le baume fait effet, la personne bénéficie d'une protection de 3 points. La Chair de la Montagne est efficace contre tout type de dégâts occasionnés par une agression physique : flèches, épées, marteaux, etc. En revanche, elle ne permet pas de se protéger du poison ou du feu par exemple.

Apaiser la Fureur du Monde

Talent : Alchimie externe - Maître (4)

Temps de préparation : Une semaine

SR de préparation : 11

Coût en Chi : 6

Amélioration : Pour chaque point de Chi dépensé en plus, la Marge de Réussite du Test de Terre + Alchimie externe est augmentée de 1.

Une personne enduite de ce baume se glisse au cœur des éléments les plus dangereux sans en ressentir d'effet. Il peut ainsi marcher à travers un incendie, résister au courant d'un fleuve, au souffle d'une tornade...

La Marge de Réussite du Test de Terre + Alchimie externe est ajoutée au résultat de tout Test adéquat destiné à lutter contre l'élément concerné. Si un pratiquant de l'Alchimie interne ou tout autre utilisateur de la Magie lance un sort utilisant la puissance des éléments contre la personne enduite de ce baume, le SR du Test la visant est augmenté de la Marge de Réussite du Test de Terre + Alchimie externe de l'alchimiste.

Respirer l'Haleine du Dragon

Talent : Alchimie externe - Maître (4)

Temps de préparation : Une semaine

SR de préparation : 13

Coût en Chi : 10

Amélioration : /

Ce baume fabuleux absorbe et renvoie la redoutable énergie du feu. Un personnage qui s'en est enduit ignore tout simplement les effets des flammes et des brûlures, ne subissant aucun dommage de leur part.

Le baume ne protège que les parties du corps qui ont été ointes. Ainsi, une personne qui s'en est enduit la main pourra simplement saisir un objet brûlant, mais pas marcher dans les flammes. Tout ce que le personnage porte sur lui peut encore être affecté par les flammes : ses vêtements, ses armes, et même ses cheveux. Comme il est impossible d'ordre l'intérieur de la bouche et du nez, les oreilles ou les yeux, quelqu'un qui reste la tête dans la fournaise deviendra aveugle, sourd, et peut étouffer dans l'air surchauffé. Il faut donc rester extrêmement prudent lorsque l'on utilise cet onguent.



Les talismans

Un talisman est un objet usuel dans lequel l'alchimiste a investi son Chi de façon à ce qu'il exprime un effet dit magique. L'alchimiste peut ainsi mieux préparer son sort, et l'utiliser le moment voulu sans avoir à dépendre de Chi.

L'alchimiste peut théoriquement choisir n'importe quel objet comme talisman : un éventail, un bol de bois, une pièce de vêtement ou un jouet d'enfant font parfaitement l'affaire.

La préparation d'un talisman est extrêmement rapide. L'alchimiste dépense le Chi nécessaire pour lancer le sort dont il souhaite imprégner l'objet, et effectue un Test de Terre + le Talent mystique choisi, limité par son Niveau en Alchimie externe, contre un SR de 9. Le Chi passe alors dans le talisman.

Relâcher la puissance d'un talisman est considéré comme une action en situation de combat. Le talisman peut être utilisé par une autre personne que l'alchimiste, à condition que cette personne connaisse les propriétés du talisman.



Il est impossible de fixer les effets d'une potion ou d'un autre produit d'Alchimie externe dans un talisman, ni aucun sort ou technique nécessitant un support physique bien précis (comme de nombreuses techniques d'Exorcisme). Dans tous les cas, le Meneur de Jeu reste le seul juge des sorts et techniques qui peuvent ou ne peuvent pas être fixés dans un talisman.

On ne peut réaliser un talisman que lorsque l'on maîtrise l'Alchimie externe à un Niveau Confirmé, et les talismans créés alors ne peuvent servir qu'une seule fois.

Les personnages passés Maîtres en Alchimie externe savent créer des talismans pouvant servir plusieurs fois. Ils dépendent alors plusieurs fois la quantité de Chi nécessaire, déterminant ainsi le nombre d'utilisations possibles du talisman.

Chaque fois que le sort stocké prend effet, on considère qu'il dispose d'un résultat à son Test de lancement égal à celui obtenu par l'alchimiste lors de la création du talisman. S'il n'y a pas de Test requis, le sort se comporte en fonction des caractéristiques de son créateur, les prenant pour bases afin de calculer ses divers effets.

Exemple : Qiu Jin-fa, un jeune *wu xia*, chemine au côté de Ma Te-kuan, un vieux sage. Le vieux homme s'évente avec une large feuille sous le soleil, le long du chemin.

Puis vient le moment de se séparer. Le jeune guerrier doit prendre une route qui l'entraîne à travers une forêt réputée hantée par des spectres. Ma Te-kuan, qui a pris le jeune homme en amitié, souhaite lui donner un coup de main. Il décide de transformer sa feuille d'arbre en talisman et de l'imprégner de la technique d'Exorcisme Sens du Yin.

Ma Te-kuan dispose de 3 en Terre, il est un Maître en Exorcisme et un Expert en Alchimie. Il lui faut donc faire un Test de Terre + Exorcisme (mais son Talent Exorcisme étant inférieur à son Talent Alchimie interne, c'est la valeur de ce dernier qu'il doit utiliser) contre un SR de 9. Il obtient un résultat de 10, une réussite. La technique Sens du Yin coûte normalement 4 points de Chi. Il décide de réaliser un talisman qui pourra servir trois fois à son jeune compagnon. Il dépense donc au total $3 \times 4 = 12$ points de Chi d'un coup.

Il offre ensuite la feuille à Qiu Jin-fa en lui disant qu'elle lui permettra d'éviter les lieux funestes sur sa route. Ce dernier accepte, un peu sceptique. Il s'engage dans la forêt, et quelques heures plus tard il se retrouve devant une clairière des plus lugubres. Se souvenant des paroles du vieillard, il fait appel aux pouvoirs du talisman. Il devrait désormais pouvoir sentir les énergies Yin dans un rayon égal au niveau de Terre de Ma Te-kuan, et le résultat du Test permettant cet effet est égal à celui du Test de Terre + Exorcisme du vieux taoïste, soit 10. Le SR pour sentir que la clairière est maudite n'étant que de 7, Qiu Jin-fa ressent alors clairement les souffles néfastes, et décide prudemment de contourner les lieux. Heureusement pour lui, il pourra utiliser le talisman encore deux fois grâce à la prévoyance du vieux *fangshi*.

L'Alchimie interne

Présentation

Un autre moyen d'atteindre l'immortalité est de créer le principe vital à l'aide du corps, considéré comme un laboratoire à part entière.

L'Alchimie interne se manifeste par le contrôle et la régulation du Chi, afin d'augmenter sa longévité par des exercices de respiration. Cette gymnastique permet à celui qui la pratique de transformer son propre Chi et de renforcer ainsi ses éléments. Cette pratique va permettre d'agir sur l'environnement, aux éléments du pratiquant répondent alors les Éléments de l'univers. A un haut niveau, cette pratique permet même de manipuler les éléments sous leur forme la plus pure.

La gymnastique du Chi permet en théorie une régénération du principe vital, et le partage de l'énergie au besoin, permettant soins et guérison pour soi mais aussi pour les autres. Cette gymnastique inclut également

les exercices sexuels d'harmonie et de revitalisation. La connaissance de l'Alchimie interne s'accompagne aussi d'une connaissance profonde du corps humain et de ses points vitaux et méridiens d'énergie.

Le pratiquant de l'Alchimie interne se distingue des autres taoïstes car il n'a besoin d'aucun instrument ou accessoire pour arpenter sa voie. Son corps et son esprit sont les seuls outils nécessaires pour parvenir à la maîtrise totale de son Chi – et atteindre par ce biais l'immortalité.

Le *Nei Dan*, comme on appelle aussi l'Alchimie interne, est en effet une voie que l'on peut parcourir seul, loin du monde et de ses turpitudes. Nombreux sont les pratiquants qui vivent en ermites dans les monts sacrés ou au plus profond d'une vallée secrète. Ceux-ci suivent en général un régime strict (sans viande, céréales, et alcool) afin de ne pas précipiter la combustion de leur principe de vie.

Pré-requis

Outre les Talents Taoïsme et Alchimie interne, le personnage doit posséder les Talents suivants au minimum Niveau Apprenti : Méditation et Médecine.

Les pratiques de l'Alchimie interne

Sommeil éveillé

Talent : Alchimie interne - Apprenti (1)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Une nuit

Zone d'effet : Le pratiquant lui-même

Coût : 5

Amélioration : /

Le pratiquant est capable de se passer de sommeil, puisant en lui l'énergie qui lui permet de vaincre la fatigue.

Il lui suffit de méditer une petite heure afin de reposer son esprit, et dépenser 5 points de Chi afin de redonner des forces à son corps. Il est alors capable de passer la prochaine nuit éveillé, en pleine forme comme s'il avait eu son content de repos juste avant.

Cependant, le pratiquant ne peut faire cela qu'un nombre maximum de nuits d'affilée égal à son Niveau d'Alchimie interne, après quoi il doit se reposer normalement au moins une nuit complète. Ne dormant pas, il ne récupère également ni Chi ni Souffle vital durant ces périodes de veille.

Le Chi est le Souffle de la Vie

Talent : Alchimie interne - Apprenti (1)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Instantanée

Zone d'effet : Le pratiquant lui-même

Coût en Chi : 2 par case de Souffle vital à régénérer

Amélioration : /

La perception de ses énergies internes permet au pratiquant de comprendre que le Chi et la vie ne sont qu'une seule et même chose, un même souffle parcourant le corps.

Lorsqu'il est blessé ou malade, le pratiquant est capable d'alimenter son Souffle vital en utilisant son Chi. Il lui faut pour cela entrer en méditation profonde et pour chaque tranche de 2 points de Chi utilisée, il peut régénérer une case de Souffle vital, jusqu'à un maximum de (Terre + Alchimie interne) cases par jour.

L'Elixir de guérison

Talent : Alchimie interne - Apprenti (1)

Temps de préparation : La méditation permettant d'identifier le mal dure une petite heure, celle permettant de guérir dure une heure pleine

Durée : Instantanée

Zone d'effet : Le pratiquant lui-même

Coût en Chi : égal à la Virulence pathogène de la maladie ou du poison à combattre +

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi que le pratiquant dépense en plus lors de sa méditation, il réduit de 1 l'augmentation de Virulence du mal le touchant en cas d'échec à son Test.

Lorsqu'il est atteint d'un mal quelconque, le pratiquant est capable de l'identifier et de créer en lui, à l'aide de son Chi, un remède efficace, à même de le guérir et d'annuler les effets de l'affliction.

Malade ou empoisonné, le pratiquant peut émettre un diagnostic en méditant sur le désordre qui frappe son harmonie interne. Il doit alors faire un Test de Bois + Alchimie interne contre un SR dépendant de la rareté du mal qui le touche (ses éventuels niveaux dans les Talents Médecine ou Herboristerie peuvent être ajoutés en bonus au résultat du Test, au bon vouloir du Meneur de Jeu). En cas de réussite, il est parvenu à identifier au moins partiellement ce dont il souffre.

Le pratiquant peut désormais en guérir rapidement en méditant, grâce à ce minimum d'informations obtenues ou après avoir été ausculté par un médecin par exemple. Il doit alors faire un Test de l'Aspect approprié + Alchimie interne contre un SR égal à la Virulence (pathogène) de la maladie ou du poison à éliminer, et dépenser un nombre de points de Chi égal à cette Virulence. L'Aspect à utiliser est déterminé par la nature de cette maladie ou de ce poison ; par exemple, pour une maladie dite chaude on utilisera le Feu, pour une maladie dite froide on utilisera l'Eau, pour un poison issu d'une plante on utilisera le Bois, pour un poison minéral on utilisera la Terre ou le Métal, etc.

En cas de réussite à ce Test, la maladie ou le poison est éliminé du corps du pratiquant. Sinon, les effets risquent d'en être accrus : la Virulence est augmentée de la différence entre le résultat du Test et le SR fixé.



Nourriture spirituelle

Talent : Alchimie interne - Apprenti (1)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Une journée
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 5

Amélioration : /

Le pratiquant est capable d'utiliser son Chi pour nourrir son corps et ainsi se passer de nourriture et d'eau.

Il lui faut pour cela méditer une petite heure puis dépenser 5 points de Chi. Il sera alors capable de jeûner une journée entière sans éprouver ni faim ni soif et surtout sans que son corps ne souffre de ce manque.

Cependant, le pratiquant ne peut faire cela qu'un nombre maximum de fois d'affilée égal à son Niveau d'Alchimie interne, après quoi il doit avaler au moins un repas complet.

Union du Yin et du Yang

Talent : Alchimie interne - Apprenti (1)
Temps de préparation : Le temps de la relation sexuelle
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : /
Amélioration : /

Tout comme l'union du Yin et du Yang amène au Tao, l'union d'un homme et d'une femme permet d'accéder au principe universel et régénérateur. Le plaisir sexuel est source de vitalité, à condition de ne pas être gaspillé.

Le pratiquant, lorsqu'il fait l'amour, peut, au moment de l'orgasme, retenir le principe vital émis à ce moment et le faire circuler en lui. Il fait alors un Test de Terre + Alchimie interne contre un SR dépendant des circonstances (5 si la relation a été préparée et que le pratiquant a pu se concentrer avant, 7 s'il s'agit d'une relation inopinée et non préparée, 9 si l'esprit du pratiquant est perturbé par des sentiments empêchant une bonne concentration, etc.). En cas de réussite, il récupère un nombre de points de Chi égal à sa Marge de Réussite (sans pouvoir dépasser son maximum). En cas d'échec par contre, il perd un nombre de points de Chi égal à la différence entre le résultat du Test et le SR fixé.

Bien sûr, un pratiquant de l'Alchimie interne peut aussi faire l'amour sans chercher l'Union du Yin et du Yang, auquel cas il ne récupère pas de Chi mais ne risque pas d'en perdre non plus.

Couper le Souffle

Talent : Alchimie interne - Confirmé (2)
Temps de préparation : Une action
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Une personne au toucher
Coût en Chi : 4

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensés en plus, le nombre de points de Chi perdu par la victime est augmenté de 1.

Le pratiquant du *Neidan* peut disperser l'énergie interne d'une personne. Pour cela, il doit toucher sa victime en réussissant un Test d'Eau + Boxe contre la Défense passive de celle-ci, ce qui est considéré comme une attaque en combat pouvant donc se voir opposer une Défense active.

Si le pratiquant parvient à toucher sa victime, il doit alors effectuer un Test en Opposition de Terre + Alchimie interne contre la Résistance de sa cible. S'il remporte ce Test, le pratiquant fait perdre un nombre de points de Chi égal à son Aspect Feu, plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi.

Le coup porté par le pratiquant ne fait aucun dégât. Si jamais le Chi de la victime devait tomber dans le négatif après cette attaque, elle subirait les dégâts dus au dépassement de soi (voir les règles sur le Chi, p. 174). Le pratiquant ne peut pas utiliser ainsi plus de points de Chi que (Terre + Alchimie interne).

Respiration intérieure

Talent : Alchimie interne - Confirmé (2)
Temps de préparation : Instantané
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 3 par minute
Amélioration : /

Une personne normale est capable de retenir son souffle durant un nombre de minutes égal à son niveau de Métal avant de suffoquer.

Le pratiquant du *Neidan* a appris que le Chi était aussi indispensable à son corps que l'air, et qu'il pouvait le remplacer. Ainsi, en dépensant 3 points de Chi, il peut retenir sa respiration une minute de plus que la durée limite. Il peut tenir ainsi sans respirer tant qu'il peut dépenser des points de Chi, par tranche de 3 à chaque fois qu'il arrive au bout de sa capacité d'apnée.

Transmettre le Souffle

Talent : Alchimie interne - Confirmé (2)
Temps de préparation : Une action
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Une personne au toucher
Coût en Chi : 2 par point de Chi à transmettre
Amélioration : /

Le pratiquant du *Neidan* ne se borne pas à manipuler son propre Chi : il peut également le transmettre, en faire don à autrui afin de partager sa force.

Le pratiquant doit apposer ses mains sur la peau nue de la personne à laquelle il souhaite transmettre son Chi. Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée, il peut en donner 1 au récipiendaire, jusqu'au maximum de celui-ci.

Le pratiquant ne peut pas utiliser ainsi plus de points de Chi que (Terre + Alchimie interne).



Ranimer la Flamme de la Vie

Talent : Alchimie interne - Confirmé (2)
Autre condition : Connaître le Chi est le Souffle de la Vie
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Une personne au toucher
Coût en Chi : 4 par case de Souffle vital à régénérer
Amélioration : /

Le pratiquant est désormais capable de transformer son Chi en une force vitale qu'il peut transmettre à une autre personne.

Le pratiquant doit apposer ses mains sur la peau nue de la personne à laquelle il souhaite offrir du Souffle vital. Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensée, il peut régénérer une case de Souffle vital de son patient, jusqu'à un maximum de (Terre + Alchimie interne) cases par jour.

Auscultation par les Souffles

Talent : Alchimie interne - Confirmé (2)
Autre condition : Connaître l'Elixir de Guérison
Temps de préparation : La méditation permettant d'identifier le mal dure une petite heure, celle permettant de guérir dure une heure pleine
Durée : Instantanée
Zone d'effet : Une personne au toucher
Coût en Chi : égal au double de la Virulence de la maladie ou du poison à combattre +
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi que le pratiquant dépense en plus lors de sa méditation, il réduit de 1 l'augmentation de Virulence du mal touchant son patient en cas d'échec à son Test.

Lorsqu'il ausculte une personne atteinte d'un mal quelconque, le pratiquant est capable de l'identifier et de créer au sein de cette personne, en manipulant son Chi, un remède efficace à même de la guérir et d'annuler les effets de l'affliction.

Tout en examinant un patient, le pratiquant peut émettre un diagnostic rudimentaire en méditant sur le désordre qui frappe son harmonie interne. Touchant de ses mains la peau nue du malade, il doit alors faire un Test de Bois + Alchimie interne contre un SR dépendant de la rareté du mal à identifier (ses éventuels niveaux dans les Talents Médecine ou Herboristerie peuvent être ajoutés en bonus au résultat du Test, au bon vouloir du Meneur de Jeu). En cas de réussite, il est parvenu à identifier au moins partiellement ce dont souffre son patient.

Le pratiquant peut désormais le guérir rapidement en méditant, grâce à ce minimum d'informations obtenues ou après les avoir apprises, auprès d'un médecin par exemple. Il doit toujours apposer ses mains sur la peau nue de son patient et faire un Test de l'Aspect approprié + Alchimie interne contre un SR égal à la Virulence de la maladie ou du poison à éliminer, et dépenser un nombre de points de Chi égal au double de cette Virulence. L'Aspect à utiliser est déterminé par la nature de cette maladie ou de ce poison ; par exemple, pour une maladie dite chaude on utilisera le Feu, pour une maladie dite froide on utilisera l'Eau, pour un poison issu d'une

plante on utilisera le Bois, pour un poison minéral on utilisera la Terre ou le Métal, etc.

En cas de réussite à ce Test, la maladie ou le poison est éliminé du corps du patient. Sinon, les effets risquent d'en être accrus : la Virulence est augmentée du double de la différence entre le résultat du Test et le SR fixé.

Souplesse du Bois

Talent : Alchimie interne - Confirmé (2)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Un nombre d'heures pleines égal au niveau de Bois du pratiquant, plus les éventuelles petites heures découlant d'un investissement supplémentaire en Chi
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 6 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus lors de la méditation, la durée est augmentée d'une petite heure.

Le pratiquant peut harmoniser le Chi qui parcourt son corps avec l'Élément Bois, afin d'en acquérir la souplesse et la flexibilité.

Il lui faut méditer une petite heure et dépenser 6 points de Chi. Il fait alors un Test de Bois + Alchimie interne contre un SR de 7. La Marge de Réussite de ce Test est alors reportée en bonus aux résultats de tous les Tests impliquant une grande souplesse (se défaire de liens, se glisser entre des barreaux, réaliser certaines acrobaties, etc.) pour toute la durée de la technique.

Inamovibilité du Métal

Talent : Alchimie interne - Confirmé (2)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Un nombre d'heures pleines égal au niveau de Métal du pratiquant, plus les éventuelles petites heures découlant d'un investissement supplémentaire en Chi
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 6 +
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus lors de la méditation, la durée est augmentée d'une petite heure.

Le pratiquant peut harmoniser le Chi qui parcourt son corps avec l'Élément Métal, afin d'en acquérir la densité et l'inamovibilité.

Il lui faut méditer une petite heure et dépenser 6 points de Chi. Il fait alors un Test de Métal + Alchimie interne contre un SR de 7. La Marge de Réussite de ce Test est alors reportée en bonus aux résultats de tous les Tests impliquant de ne pas perdre son équilibre, ou en malus aux résultats de toutes tentatives visant à faire tomber le pratiquant, et ce pour toute la durée de la technique.

Sceller l'Energie interne

Talent : Alchimie interne - Expert (3)
Temps de préparation : Une action
Durée : Un nombre de tours égal à la différence entre les résultats du Test en Opposition
Zone d'effet : Une personne au toucher
Coût en Chi : 6 +



Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensée en plus lors du Test en Opposition, la durée de blocage du Chi de la cible est augmentée d'un tour.

Le pratiquant est capable de perturber le flux du souffle interne d'un individu qu'il touche, l'empêchant d'avoir accès à son Chi et donc de l'utiliser.

Le pratiquant doit toucher sa cible afin de poser un tel sceau. En combat et contre une personne non consentante, cela impose de réussir un Test d'Eau + Boxe contre la Défense passive de celle-ci. Puis le pratiquant doit dépenser 6 points de Chi et alors faire un Test en Opposition de Terre + Alchimie interne contre la Résistance de sa victime. En cas de réussite du pratiquant, l'individu touché n'a plus accès à son Chi (et donc ne peut plus utiliser de Taos, techniques magiques, etc.) pendant une durée en tours égale à la différence entre les résultats du Test en Opposition, plus les tours éventuels dus à un investissement supplémentaire en Chi.

Explorer les Univers

Talent : Alchimie interne - Expert (3)

Temps de préparation : Une heure pleine

Durée : Jusqu'à la rupture du contact

Zone d'effet : Un personne connue située à moins de cent fois (Terre + Alchimie interne) en kilomètres

Coût en Chi : 8 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensée en plus pendant le contact spirituel, le pratiquant peut explorer l'esprit de sa cible plus en profondeur d'un palier.

Le pratiquant est capable de concentrer son Chi dans son esprit, rendant celui-ci à même d'explorer les esprits environnants, voire de communiquer avec.

Le pratiquant doit passer une heure pleine à méditer. Une fois le calme atteint et son esprit aussi pur qu'un cristal, il peut sonder les pensées de personnes qu'il connaît (pour les avoir vues, leur avoir parlées au moins une fois afin de les reconnaître parmi la foule des esprits du *Zhongguo*) si celle-ci se trouve à moins de cent fois (Terre + Alchimie interne) en kilomètres. Il doit alors réussir un Test de Terre + Alchimie interne contre un SR égal au double de la Terre de sa cible et dépenser 7 points de Chi.

Ce faisant, il ne peut avoir accès qu'aux pensées conscientes, relativement claires et accessibles. Ce n'est qu'en dépensant des points de Chi supplémentaires qu'il pourra lire les pensées plus enfouies : pensées cachées, puis souvenirs, puis pensées inconscientes, etc. Il peut également projeter ses propres pensées dans l'esprit avec lequel il est en contact, sous forme de phrases simples, de sons ou d'images.

Généralement, les gens ne peuvent se rendre compte qu'ils sont ainsi sondés et prennent les pensées transmises pour les leurs, ayant alors l'impression d'avoir compris une chose qui leur échappait jusqu'à présent ou d'avoir eu une soudaine intuition. Cependant, certaines personnes sont capables de ressentir un tel contact spirituel, généralement les taoïstes adeptes de la Divination ou de l'Alchimie interne mais aussi certains esprits particulière-

ment aiguisés. Pour savoir si une telle personne ressent le contact, le MJ peut lui faire faire un Test de Terre (+ Divination ou Alchimie interne) contre un SR égal au résultat du Test de Terre + Alchimie interne du pratiquant. En cas de réussite, la personne comprend qu'un esprit sonde le sien et peut s'y opposer, fermant son esprit, en réussissant un Test en Opposition de Terre contre le pratiquant.

Voyager au-delà du Corps

Talent : Alchimie interne - Expert (3)

Temps de préparation : Une heure pleine

Durée : Un nombre de petites heures égal au niveau de Terre du pratiquant

Zone d'effet : Un rayon égal à dix fois (Terre + Alchimie interne) en kilomètres autour du corps du pratiquant

Coût en Chi : 10 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensée en plus lors de sa méditation, l'esprit du pratiquant peut s'éloigner de 10 kilomètres supplémentaires de son corps.

Le pratiquant atteint un tel degré d'harmonie qu'il peut désormais détacher son esprit de son enveloppe charnelle et voyager sous cette forme.

Le pratiquant doit entrer dans une profonde méditation et dépenser 10 points de Chi. Son esprit se libère alors de ses chaînes physiques et devient apte à se déplacer tout seul. Il peut voler à la vitesse de la pensée et traverser les obstacles matériels. Cependant, il ne peut s'éloigner de plus de dix fois (Terre + Alchimie interne) en kilomètres de son corps d'attache, plus la distance éventuelle résultant d'un investissement supplémentaire de Chi. Il peut revenir dans son corps au moment où il le souhaite mais ne peut en rester détaché plus de (Terre) petites heures, délai au terme duquel la réintégration se fait automatiquement.

Sous sa forme astrale, le pratiquant voit et entend normalement mais est invisible (sauf aux personnes utilisant Voir au-delà du Voile de la voie de l'Exorcisme), ne peut rien toucher et ne peut communiquer avec personne. Il se déplace presque instantanément d'un lieu à un autre dans la limite de son rayon d'action et peut traverser les portes, murs, toits, etc. (à moins que ceux-ci ne soient protégés contre de telles intrusions)

Le corps du pratiquant semble quant à lui plongé dans un profond sommeil dont il est impossible de le tirer. S'il venait à être tué, son esprit deviendrait immédiatement un fantôme attaché au lieu de sa mort physique...

Transparence de l'Eau

Talent : Alchimie interne - Expert (3)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Un nombre d'heures pleines égal au niveau d'Eau du pratiquant, plus les éventuelles petites heures découlant d'un investissement supplémentaire en Chi

Zone d'effet : Le pratiquant lui-même

Coût en Chi : 7 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus lors de la méditation, la durée est augmentée d'une petite heure.



Le pratiquant peut harmoniser le Chi qui parcourt son corps avec l'Élément Eau, afin d'en acquérir la transparence et la discrétion.

Il lui faut méditer une petite heure et dépenser 7 points de Chi. Il fait alors un Test d'Eau + Alchimie interne contre un SR de 9. La Marge de Réussite de ce Test est alors reportée en bonus aux résultats de tous les Tests impliquant une grande discrétion, ou en malus aux résultats de toutes tentatives de repérer le pratiquant par la vue, et ce pour toute la durée de la technique.

Harmonie avec les Éléments

Talent : Alchimiste - Expert (3)

Temps de préparation : Une heure pleine

Durée : Un nombre d'heures égal au niveau du pratiquant dans l'Aspect approprié, plus les éventuelles petites heures dues à un investissement supplémentaire de Chi

Zone d'effet : Le pratiquant lui-même

Coût en Chi : 6 +

Amélioration : Par tranche de 3 points de Chi investie en plus durant la méditation, la durée pendant laquelle le pratiquant est en harmonie avec l'élément est allongée d'une petite heure ou son niveau dans l'Aspect choisi est augmenté de 1.

Le pratiquant peut faire fusionner son Chi avec la puissance d'un Élément et ainsi profiter de la force octroyée pour accomplir des prouesses.

Le pratiquant doit méditer pendant une heure pleine, dépenser 6 points de Chi et effectuer un Test de l'Aspect approprié + Alchimie interne contre un SR de 9. En cas de réussite, il s'est accaparé la puissance de l'Élément choisi. Pour un nombre d'heures égal à son niveau dans l'Aspect approprié, plus les éventuelles petites heures dues à un investissement supplémentaire de Chi, le pratiquant est considéré comme ayant 1 niveau de plus, plus les éventuelles augmentations résultant d'un investissement supplémentaire de Chi, lorsqu'il utilise cet Aspect pour effectuer un Test ou déterminer les effets qui y sont liés (Tao, technique magique, dommages, etc.). Les Aspects secondaires ne sont cependant pas affectés.

Évanescence du Feu

Talent : Alchimie interne - Maître (4)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Un nombre d'heures pleines égal au niveau de Feu du pratiquant, plus les éventuelles petites heures découlant d'un investissement supplémentaire en Chi

Zone d'effet : Le pratiquant lui-même

Coût en Chi : 8 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensée en plus lors de la méditation, la durée est augmentée d'une petite heure.

Le pratiquant peut harmoniser le Chi qui parcourt son corps avec l'Élément Feu, afin d'en acquérir la légèreté et l'énergie.

Il lui faut méditer une petite heure et dépenser 8 points de Chi. Il fait alors un Test de Feu + Alchimie interne contre un SR de 9. En cas de réussite, il est alors capable pour toute la durée de la technique de voler à une vitesse maximale égale à sa vitesse de course. En combat, il peut parcourir un nombre de mètres égal à son niveau de Feu en dépensant une action. Son corps est alors enveloppé d'une lueur rougeoyante à laquelle le pratiquant peut donner la forme qu'il souhaite.

Au terme de la durée d'effet, le pratiquant retombe lourdement s'il était toujours en vol.

Fusion avec la Terre

Talent : Alchimie interne - Maître (4)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Un nombre d'heures pleines égal au niveau d'Eau du pratiquant, plus les éventuelles petites heures découlant d'un investissement supplémentaire en Chi

Zone d'effet : Le pratiquant lui-même

Coût en Chi : 8 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensée en plus lors de la méditation, la durée est augmentée d'une petite heure.

Le pratiquant peut harmoniser le Chi qui parcourt son corps avec l'Élément Terre, afin de pouvoir s'y réfugier et s'y déplacer.

Il lui faut méditer une petite heure et dépenser 8 points de Chi. Il fait alors un Test de Terre + Alchimie interne contre un SR de 9. En cas de réussite, il est alors capable pour toute la durée de la technique d'enfouir son corps sous terre et de s'y déplacer, sans avoir besoin de respirer et en ayant une certaine conscience de ce qui se trouve à la surface. Il faut pour cela qu'il ait les pieds posés directement sur de la terre (un plancher de bois ou un sol en marbre empêchent la fusion), s'enterrer ne lui prenant qu'une action (son corps semble comme absorbé par le sol, ne laissant comme trace qu'un simple monticule). Il peut alors se déplacer à une vitesse maximale égale à sa vitesse de course. En combat, il peut parcourir un nombre de mètres égal à son niveau de Terre en dépensant une action. Il va de soi qu'un personnage ainsi fusionné dans le sol ne peut agir sur la surface, et que les gens se trouvant à la surface ne peuvent agir sur lui.

Au terme de la durée d'effet, le pratiquant surgit du sol à l'endroit où il se trouve s'il était toujours enfoui sous terre.

Canaliser la Fureur des Éléments

Talent : Alchimie interne - Maître (4)

Temps de préparation : Une action compte comme une attaque en combat

Durée : Instantanée

Zone d'effet : A vue

Coût en Chi : 7 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi en plus que le pratiquant dépense au moment de son attaque, les dommages sont augmentés de 1 jusqu'à un maximum égal au niveau de l'Aspect utilisé.



Capable de transformer son Chi en l'élément de son choix, le pratiquant peut alors le canaliser ou le projeter hors de lui afin d'en frapper un adversaire.

Selon l'élément qu'il souhaite utiliser, le pratiquant doit faire un Test de l'Aspect approprié + Alchimie interne contre la Défense passive de sa cible et dépenser 7 points de Chi. En combat, cette action compte comme une attaque (qui peut donc se voir opposer une Défense active appropriée). En cas de réussite, la victime de l'agression est frappée par la fureur du Chi élémentaire du pratiquant dont les dommages sont égaux au niveau de l'Aspect utilisé, plus les dommages éventuels découlant d'un investissement supplémentaire de Chi.

Voici quelques exemples non exhaustifs des formes que peut prendre la Fureur des Éléments selon l'Aspect utilisé :

Feu : langue de feu, éclair, vague de chaleur, boule de feu

Eau : jet d'eau sous pression, grêlons, pics de glace, bulles d'eau

Bois : feuilles coupantes, sève acide, pieux

Métal : lames tranchantes, fer en fusion, aiguilles

Terre : pierres, séisme localisé, lave

Se placer sous la Protection des Éléments

Talent : Alchimie interne - Maître (4)

Temps de préparation : Instantané

Durée : Instantanée

Zone d'effet : Le pratiquant lui-même

Coût en Chi : 7 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi en plus que le pratiquant dépense au moment de se protéger, les dommages reçus sont diminués de 1 jusqu'à un maximum égal au niveau de l'Aspect utilisé.

Harmonisant son Chi avec un élément de son choix, le pratiquant peut y faire appel pour se protéger d'une attaque.

Selon l'élément qu'il souhaite utiliser, le pratiquant fait un Test de l'Aspect approprié + Alchimie interne contre un SR égal aux dommages à encaisser et dépense 7 points de Chi. En combat, ceci ne compte pas comme une action et peut donc se faire même après avoir effectué une Défense active. En cas de réussite, le pratiquant protégé par les éléments voit les dommages qui lui sont infligés réduits du niveau de l'Aspect utilisé, plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi.

Voici quelques exemples non exhaustifs des formes que peut prendre la Protection des Éléments selon l'Aspect utilisé :

Feu : une spirale de feu entoure le pratiquant, son corps prend l'aspect évanescant d'une flamme

Eau : une sphère aqueuse se forme autour du pratiquant, une pellicule de glace se superpose à sa peau

Bois : la peau du pratiquant se couvre d'écorce, son corps devient aussi souple que le roseau

Métal : le corps du pratiquant devient dur comme du bronze, une pellicule de fer recouvre sa peau

Terre : la chair du pratiquant se change en pierre, son corps devient aussi inconsistant que de la boue

Synthétiser le Principe de Vie

Talent : Alchimie interne - Maître (4)

Temps de préparation : Une journée

Durée : Un nombre de décennies égal à la Marge de Réussite

Zone d'effet : Le pratiquant lui-même

Coût en Chi : 12 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 6 points de Chi dépensée en plus lors de la méditation, l'arrêt du vieillissement est augmentée d'un an.

Proche du secret de l'immortalité, le pratiquant est capable de retarder le vieillissement de son corps en synthétisant grâce à son Chi un embryon de vie en lui.

Se plongeant dans une profonde méditation d'une journée entière, il dépense 12 points de Chi et fait un Test de Terre + Alchimie interne contre un SR de 13. En cas de réussite, il parvient à créer le principe vital au sein de son corps et arrête de vieillir pour une durée en décennies égale à sa Marge de Réussite, plus les éventuelles années dues à un investissement supplémentaire de Chi.

Au terme de ces années, il peut bien sûr tenter à nouveau de synthétiser l'embryon d'immortalité afin de remplacer celui qui vient de s'épuiser.

La Divination

Présentation

Dans les temps anciens, la Divination se pratiquait avec des carapaces de tortues ou des os plats d'animaux. Jetés dans le feu, ceux-ci se couvraient de craquelures que les prêtres pouvaient interpréter en fonction de leurs connaissances.

La lecture des signes et symboles, ou même du ciel et des étoiles, tenait également une grande part dans la Divination d'antan qui est toujours assidûment pratiquée de nos jours.

Les taoïstes ont codifié ces antiques pratiques divinatoires, se servant de la lecture des trigrammes et hexagrammes obtenus à partir de baguettes ou brins d'achillée afin de deviner l'avenir, en se servant des interprétations du *Yi Jing*.

La Divination possède également une facette spirituelle portant sur la communication avec les dieux et les esprits. Le devin entre en communion avec les forces



céléstes et peut convoquer des esprits pour en tirer des informations ou quémander leur bénédiction.

Enfin, l'art subtil du *fengshui*, qui permet d'harmoniser les constructions humaines et le paysage naturel afin d'attirer les souffles positifs, fait aussi partie de la Divination.

Pré-requis

Outre les Talents Taoïsme et Divination, le personnage doit posséder les Talents suivants au Niveau Apprenti minimum : Calligraphie (uniquement pour les sorts qui exigent une lecture d'idéogrammes comme Divine Craquelure, Oracle des mutations, ou Thème astral par exemple...), Théologie et Architecture (exigible pour la géomancie/fengshui seulement).

A la différence des autres voies ésotériques, la Divination n'utilise pas directement la puissance du devin, mais seulement sa faculté à percevoir, comprendre et interpréter les influences autour de lui. Un personnage qui utilise un sort de Divination ne choisit pas ce qu'il prévoit : ce sont les astres, les esprits ou l'univers lui-même qui sont porteurs de la prédiction. Autrement dit : le Meneur de Jeu.

Le Meneur de Jeu se retrouvant face à un personnage devin endosse un rôle délicat : il doit lui faire comprendre de façon vague ce qui pourrait se passer, et ce qui pourrait seulement : rien n'est définitif. La philosophie taoïste n'admet pas la fatalité. Il est donc impossible de prévoir des événements précis, tels que « *Tu vas tuer en duel ton ennemi* » mais il est possible de déterminer des influences plus vagues, comme « *Tu es fort et entraîné, si tu te bats au septième jour du mois prochain en utilisant une épée trempée dans une source pure, tu as de fortes chances de vaincre* ». Un personnage peut ainsi attendre que les influences lui soient favorables avant d'agir, tandis qu'un héros (ou un idiot) passera outre et forcera sa chance.

Et le Meneur de Jeu ? Il révélera par ce genre d'intermédiaire la façon dont il voit la situation actuelle et la façon dont il pourrait mettre en scène la suite des événements. Si un personnage est dit « *heureux à la guerre* », il n'en devient pas plus fort pour autant. C'est juste que le Meneur de Jeu a comparé sa force et celle de l'opposition, et qu'il a estimé que le personnage avait plus de chances d'être victorieux. Des personnages qui utilisent judicieusement la Divination peuvent ainsi mieux se préparer à l'action, ou modifier leurs plans en fonction de la situation, ou héroïquement décider de passer outre. Aucun événement n'est fixé par le destin, rien n'est forcé d'arriver.

Cependant, si le Meneur de Jeu souhaite garder la caractéristique concrète de cette voie mystique, il doit tenter de faire coïncider au mieux ses prédictions avec les événements mis en scène par ses soins, afin que les joueurs comprennent que le pouvoir de la Divination est aussi réel que celui des autres Magies.

Les sorts de la Divination

Funestes Présages

Talent : Divination - Apprenti (1)

Temps de préparation : Une minute

Coût en Chi : 4

En se laissant envahir par une pensée précise (une naissance, une personne, la construction d'une route, la mort d'une bête, etc.), le personnage s'ouvre aux symboles qui l'entourent.

En faisant un Test de Bois + Divination contre un SR de 7, il remarquera vite autour de lui quelque chose (un arbre ayant une forme particulière, un animal se comportant étrangement, un son inhabituel, etc.) qu'il interprétera comme un bon ou un mauvais présage. Plus la Marge de Réussite du Test est élevée, plus le symbole semblera clair et en phase avec les questionnements intérieurs du devin.

Le nom de cette technique vient du fait que les mauvais présages sont plus fréquents que les bons : lorsqu'un devin s'inquiète au sujet d'un événement, c'est qu'il y a des raisons pour que quelque chose aille mal, et un mauvais présage survient assez vite. Ne rien remarquer de particulier est en général une bonne nouvelle : rien ne s'opposera au cours normal des choses. Un bon présage est une excellente nouvelle, qui signifie une aide inattendue.

Divine Craquelure

Talent : Divination - Confirmé (2)

Temps de préparation : Une heure pleine

Coût en Chi : 6

Le devin allume un feu rituel et y fait brûler un mélange d'encens et d'épices. Tout en respirant ces fumées, il plonge dans les flammes une carapace ventrale de tortue (ou un os plat de mouton ou de cerf). Sous l'effet de la chaleur, la carapace se craquelle et des idéogrammes se forment, parfois sous une forme antique ou obsolète.

En réussissant un Test de Bois + Divination contre un SR de 7, le devin déchiffre ces symboles et en retire un oracle. Plus la Marge de Réussite du Test est élevée et plus les symboles seront clairs et aisés à décrypter.

Il n'y a pas de limites à ce que peut dire un oracle, ni de règles concernant ses sujets. En général cependant, l'oracle reste très imagé, vague, sibyllin. Ce n'est souvent que trop tard que l'on comprend ses avertissements.

Thème astral

Talent : Divination - Confirmé (2)

Temps de préparation : Une journée

Coût en Chi : 5

A partir de la date de naissance précise d'un individu, le devin peut dresser son horoscope, utilisant pour ce faire des cartes du Ciel, des almanachs, divers ouvrages antiques, etc.



Après avoir examiné les renseignements disponibles sur la personne dont le thème astral est dressé, le devin réalise un Test de Terre + Divination contre un SR dépendant de la somme et de la précision des informations glanées (5 pour une personne ayant donné avec précision sa date et son lieu de naissance ; 13 pour un individu ne connaissant que son année de venue au monde). Un tel horoscope brosse à grands traits la personnalité de l'individu étudié, et donne de nombreux renseignements sibyllins sur le déroulement de sa vie, les périodes qui lui sont fastes ou néfastes, les influences gouvernant sa destinée, etc. Beaucoup de gens consultent un astrologue avant de se marier afin de déterminer quelle est la meilleure période pour organiser les noces, par exemple.

Oracle des Mutations

Talent : Divination - Expert (3)

Temps de préparation : Une petite heure

Coût en Chi : 8

Selon l'antique méthode du *Yi Jing*, le devin tire des baguettes d'achillée en présence de la personne pour qui il souhaite réaliser l'oracle, et établit à partir de ce tirage un hexagramme de lignes continues ou brisées. Il étudie alors la disposition de ces lignes pour en comprendre le sens.



Au terme d'une petite heure de concentration et en réalisant un Test de Terre + Divination contre un SR de 9, le devin établit un oracle complexe à partir des questionnements d'une personne. Bien tiré et correctement interprété par le devin au moyen du Classique des Mutations, l'oracle se résume généralement en un conseil souvent bien concret : « Cesse de combattre cette personne et fais t'en un ami » ou « N'agis pas avant d'être prêt ». Plus la Marge de Réussite du Test est élevée et plus l'oracle s'avère précis et en phase avec les interrogations de la personne concernée.

La Voix des Songes

Talent : Divination - Expert (3)

Temps de préparation : Une petite heure

Coût en Chi : 6

Le devin est désormais capable, lorsqu'il dort, d'avoir des aperçus oniriques de ce qui se passe, ce qui s'est passé et ce qui risque de se passer. Aucun tri n'est fait dans ces informations, et les images de ses rêves ne sont souvent que des symboles obscurs des forces en mouvement.

Avant d'aller dormir, le devin médite et fait un Test de Terre + Divination contre un SR de 7. En cas de réussite, son sommeil lui ouvrira les portes de rêves plus ou moins prémonitoires. Le rêve concerne forcément quelque chose ou quelqu'un en rapport avec le devin ou l'endroit où il se trouve. Il pourra par exemple avoir ressenti l'approche d'une menace, mais ne saura pas si cette menace est actuelle ou si elle est déjà passée. Il peut voir une jeune fille se donner la mort, mais ignore si cette scène a eu lieu à l'endroit où il dort, si c'est ce qui arrivera à sa sœur ou si la fiancée d'un ennemi qu'il a tué songe au suicide à des kilomètres de là. Plus la Marge de Réussite du Test est élevée et plus les visions oniriques seront précises et aisées à interpréter.

Un tel sommeil est toutefois peu réparateur pour le devin : la récupération de Souffle vital et de Chi de celui-ci est divisée par deux durant la nuit des rêves.

Miroir de l'Eau

Talent : Divination - Maître (4)

Temps de préparation : Une heure pleine

Coût en Chi : 10

Le devin remplit une vasque ou un bol d'eau pure, et se plonge dans une profonde méditation, le regard fixé sur la surface du liquide.

Peu à peu, après avoir réussi un Test de Terre + Divination contre un SR de 11, il percevra dans l'eau des images qui s'organiseront pour former des scènes cohérentes, montrant des événements qui risquent de survenir dans un avenir proche. Le devin peut ainsi se voir assailli par des soldats en armure ou agenouillé devant un Roi. Plus la Marge de Réussite du Test est élevée, plus les scènes observées sont claires, précises et cohérentes.

Miroir du Sang

Talent : Divination - Maître (4)
Temps de préparation : Une heure pleine
Coût en Chi : 10

Après avoir rempli une vasque ou un bol d'eau pure, le devin y verse quelques gouttes du sang de la personne dont il veut voir l'avenir. Il entre alors en méditation tout en contemplant les arabesques formées par le sang dans l'eau.

En réussissant un Test de Terre + Divination contre un SR de 11, il verra alors le sang commencer à former des scènes, concernant l'avenir de la personne l'ayant versé et présentant toujours des événements funestes. L'oracle lié au sang ne montre que les futurs malheurs, les événements tragiques, les fins dramatiques. Plus la Marge de Réussite du Test est élevée, plus les scènes observées sont claires, précises et cohérentes.

La géomancie**Lecture astrale**

Talent : Divination - Apprenti (1)
Temps de préparation : Une journée
Coût en Chi : 2

La planche de *bagua* est une carte du Ciel comportant les grandes influences élémentaires, la position des constellations, la correspondance entre les dates et les signes astrologiques, etc.

Par des procédés de lecture complexes, le devin étudie les influences qui affectent un individu. Après avoir réussi un Test de Terre + Divination contre un SR de 7, il peut ainsi lui dire quel rapport il entretient avec les différents éléments dans un futur proche. Il peut par exemple lui dire que l'Eau lui est néfaste, ou que la Terre le soutient. Ces révélations extrêmement vagues sont laissées à la libre interprétation du joueur, mais plus la Marge de Réussite de son Test est élevée, plus les informations livrées sont nombreuses et cohérentes.

« L'Eau t'est néfaste » peut par exemple signifier que la personne concernée risque de mourir noyée, que les pluies vont inonder son champ, qu'il aura du mal à faire se replier son armée, ou que quelqu'un va tenter de l'empoisonner...

Rythme du Taiji

Talent : Divination - Apprenti (1)
Temps de préparation : Une minute
Coût en Chi : 3

En se concentrant sur une personne, un lieu ou quoi que ce soit d'autre et en réussissant un Test de Terre + Divination contre un SR de 7, le devin peut percevoir l'importance qu'y occupent les énergies Yin et les énergies Yang. Il ne remarque rien si les énergies sont normalement équilibrées. En revanche, un déséquilibre plus ou moins fort est toujours signe de quelque chose : si une

personne est trop Yang, peut-être est-elle violente ou dominatrice. Une maison emplit d'énergie Yin est peut-être hantée, ou ses habitants peuvent être malades.

D'autres techniques de Divination (ou une inspection plus empirique) peuvent permettre d'en savoir plus, mais le Rythme du *Taiji* permet d'avoir une intuition très rapide face à l'inconnu.

Sentir le Monde

Talent : Divination - Apprenti (1)
Temps de préparation : Une minute
Coût en Chi : 2

Le devin apprend à sentir les énergies élémentaires autour de lui.

En réussissant un Test de l'Aspect approprié + Divination contre un SR de 7, il peut ainsi sentir les réserves d'eau les plus proches, mais aussi si des armes de métal sont cachées sous les vêtements d'un passant. Il peut également ressentir quelles sont les énergies les plus fortes au cœur d'une personne. Cependant la confusion entre Éléments internes et Éléments externes à une personne est facile : sentir un très fort Métal chez un inconnu ne permet pas de savoir s'il est un puissant guerrier ou s'il porte des armes en fer sur lui.

La portée de la perception du devin dépend de sa Marge de Réussite. On considère qu'il peut étendre ses sens de celle-ci multipliée par dix mètres.

Sentir les Remous du Fleuve

Talent : Divination (Confirmé)
Temps de préparation : Une minute
Coût en Chi : 6

Le devin ressent les énergies perturbées contre-nature. Lorsqu'un lieu a connu des événements contraires aux lois du Ciel (qu'un mort soit revenu dans le monde des vivants, que des démons y aient agi ou que les adorateurs de Gonggong y aient célébré un rite), il en garde une marque indélébile et portera malheur à tous.

S'il réussit un Test de Terre + Divination contre un SR de 7, et sans pouvoir dire exactement ce qui s'y est passé, le devin sait qu'un tel lieu est maudit.

Protection des Cinq Gardiens

Talent : Divination - Confirmé (2)
Temps de préparation : Une petite heure
Coût en Chi : 8

En faisant appel à la bénédiction des Cinq Gardiens sacrés, le devin peut entourer une zone d'un rayon maximum égal à (Terre + Divination) en mètres d'une barrière reliée à son esprit.

Le devin doit commencer par disposer au centre de la zone un objet en lien avec la Terre (une pierre, une statuette en jade, etc.), puis poser au Nord un objet lié à l'Eau (de la neige, un bol d'eau, etc.), placer à l'Est un objet en rapport avec le Bois (un outil en bois, une plante, etc.), déposer au Sud un objet évoquant le



Feu (des braises, une torche, etc.) et enfin placer à l'Ouest un objet en relation avec le Métal (une arme en fer, un outil en bronze, etc.).

Puis, le devin doit invoquer tour à tour les Cinq Gardiens et dépenser 8 points de Chi. Lorsque la barrière ainsi formée est rompue (par le passage d'une personne dans un sens ou dans l'autre), le devin en est immédiatement informé (s'il dormait, il est aussitôt réveillé) et sait dire avec précision à quel endroit la rupture a eu lieu.

La barrière dure tant qu'elle n'a pas été violée ou jusqu'à ce que le devin en quitte le périmètre interne.

Les Yeux du Ciel et de la Terre

Talent : Divination - Expert (3)

Temps de préparation : Une heure pleine

Coût en Chi : 12

Le devin peut, à travers les lignes d'énergies qui sillonnent le monde, rechercher une personne ou un objet égaré. Il a pour cela besoin d'un lien avec l'objet de ses recherches : il peut avoir bien connu la personne en question, avoir possédé l'objet un court instant, posséder un vêtement de la personne ou avoir un membre de sa famille à côté de lui...

Le devin doit méditer et réussir un Test de Terre + Divination. Il peut alors sentir approximativement où se trouve la personne ou l'objet : dans quel Royaume, dans quelle chaîne de montagne, à la source de quelle rivière... Il peut également percevoir vaguement l'environnement de l'objet. Si une arme est enfermée dans un coffre sous terre, le devin sentira la présence écrasante de la terre tout autour de l'objet. Si une personne se déplace dans un palais, le devin ressentira la pierre des murs, le métal des armes de la garde, la foule des courtisans... Il n'obtiendra aucun nom précis, aucune adresse, cependant plus la Marge de Réussite du Test est élevée et plus la localisation ressentie sera précise et les visions de l'environnement distinctes.

Sur la Piste du Dragon

Talent : Divination - Maître (4)

Temps de préparation : Une petite heure

Coût en Chi : 8

Les êtres d'une puissance céleste, comme les légendes vivantes, les immortels, les phénix ou les dragons, marquent profondément le monde de leur passage.

En réussissant un Test de Terre + Divination contre un SR de 11, le devin peut interroger les courants d'énergies ambiants afin de repérer leur présence ou d'apprendre s'ils sont bien passés par l'endroit où il se tient.

La Marge de Réussite du Test indique la distance (en dizaines de kilomètres) à laquelle le devin peut relever la présence de l'être qu'il recherche.

Organiser les Flux

Talent : Divination - Maître (4)

Temps de préparation : Une heure pleine

Coût en Chi : 10

Le devin est capable d'influer sur les flux de Chi qui parcourent une zone afin de les harmoniser ou au contraire d'y apporter le chaos.

Le devin doit réorganiser le lieu (une pièce, un jardin, une clairière, etc.) dont il souhaite canaliser le Chi, en plaçant là un miroir, ici une plante, en déplaçant une pierre, en aplanissant une bosse de terre, en changeant de place des meubles, etc. En réussissant alors un Test de Terre + Divination contre un SR de 11, il choisit d'équilibrer le Chi ou de le perturber.

S'il l'équilibre, le lieu réorganisé semble particulièrement reposant, harmonieux, attirant. Les personnes qui y méditent gagnent à leur Test un bonus égal à la Marge de Réussite du devin. Celles qui y dorment sont assurées de bénéficier d'un sommeil reposant et regagnent un nombre de cases de Souffle vital et de points de Chi égal à la Marge de Réussite du devin.

Si le lieu est déséquilibré, il semblera alors inquiétant, voire menaçant et repoussant. S'y reposer ne permet pas de regagner Chi et Souffle vital, et il est presque impossible de s'y concentrer, la Marge de Réussite du devin devant s'ajouter au malus à appliquer au Test de Méditation. Attention si le devin reste dans ce lieu, il subit les effets positifs ou négatifs de son sort.

La communion spirituelle

À l'Écoute de la Nature

Talent : Divination - Apprenti (1)

Temps de préparation : Une petite heure

Coût en Chi : 5

Le devin s'adresse respectueusement à la nature qui l'entoure, entrant ainsi en communication avec les esprits simples qui peuplent le monde pour leur demander de répondre à ses questions.

Après avoir médité pendant une petite heure, le devin fait un Test de l'Aspect approprié + Divination contre un SR de 7. Il peut alors parler avec un esprit habitant un arbre, un rocher ou une rivière... Selon l'esprit qu'il souhaite interroger, on détermine l'Aspect à utiliser dans le Test : Eau pour l'esprit dormant dans un lac, Bois pour un esprit de la forêt, Terre pour l'esprit habitant le rocher central d'un village, etc. Plus la Marge de Réussite du Test est élevée et plus l'esprit interrogé sera bien disposé envers le devin.

Il ne faut pas oublier que les esprits simples de la nature ont une compréhension du monde limitée par leur essence, et n'ont souvent que peu de points communs avec la conception humaine de la vie : une plante ne connaît que l'alternance de jours, de nuits et le rythme des saisons, une pierre n'a même pas conscience du temps et aucune des deux ne sait faire la différence entre un humain et un autre, à part peut-être les humains qui savent leur parler. Les informations obtenues en dialoguant avec ces esprits seront donc très incomplètes, mais aussi exactes que possible.



Sur le Chemin des Sources jaunes

Talent : Divination - Confirmé (2)
Temps de préparation : Dix minutes
Coût en Chi : 8

Le devin peut ressentir le rapport qu'une personne entretient avec la mort, et peut ainsi avoir une intuition du temps qu'il lui reste à vivre. Il peut dire si une personne est en danger et si sa vie ne tient qu'à un fil, ou si au contraire elle semble faite pour vivre paisiblement et durablement. Il n'a toutefois aucune vision de la mort à venir, il ne peut que la situer dans le temps.

Pour effectuer ce rituel, il faut que la personne concernée soit en présence du devin. Celui-ci doit alors réussir un Test de Terre + Divination contre un SR de 9. L'acte de divination ne dure que quelques minutes, mais la plupart des devins aiment l'entourer de rituels complexes afin d'impressionner les profanes.

Demeure des Ancêtres

Talent : Divination - Confirmé (2)
Temps de préparation : Cinq minutes
Coût en Chi : 5

Le devin ressent les lieux où les âmes ont trouvé le repos. Il est capable, en réussissant un Test de Terre + Divination contre un SR de 7, de retrouver une tombe située à proximité, de deviner le nom du défunt qui y repose et d'éviter de troubler l'endroit en le traversant.

Certains devins peu scrupuleux usent de cette technique pour profaner des tombes sans s'attirer le courroux des morts. En revanche, le devin ne peut pas soustraire une autre personne que lui-même à l'attention du mort.

Parler aux Divinités intermédiaires

Talent : Divination - Expert (3)
Temps de préparation : Une heure pleine
Coût en Chi : 12

Grâce à la prière et à divers rituels, le devin peut, après avoir réussi un Test de Terre + Divination contre un SR de 9, s'adresser à une divinité terrestre afin de lui demander sa bénédiction, lui poser des questions ou lui demander des conseils. Les divinités terrestres comprennent les dieux du Sol de la campagne, les dieux de la Cité des villes du *Zhongguo*, les dieux patronnant une profession, les dieux domestiques d'une demeure, les êtres incarnant une manifestation naturelle conséquente (tel le Duc He vivant dans le Fleuve jaune) ou encore les divinités mineures du panthéon céleste.

Ces êtres sont moins puissants et clairvoyants que les dieux de la Cour céleste ; toutefois de par leur nature même, ils sont particulièrement impliqués dans le monde des mortels et donc plus à même de répondre aux interrogations ou demandes de conseil du devin.

Communier avec les Êtres célestes

Talent : Divination - Maître (4)
Temps de préparation : Une heure pleine
Coût en Chi : 15

Le devin peut, à travers la prière, des offrandes, des rites purificateurs et l'effet d'encens ou de drogues sacrées, entrer en communication avec un dieu de la Cour céleste ou un être de puissance équivalente (Roi-Dragon, Immortel, etc.). Celui-ci, s'il le veut bien, donnera quelque ordre ou conseil au devin, ou répondra à une de ses questions si celui-ci réussit un Test de Terre + Divination contre un SR de 11. Invoquer ainsi une divinité céleste requiert de faire preuve d'humilité et d'être capable de l'appeler par tous ses noms et titres.

Mettre ainsi un dieu en scène ne doit pas se faire à la légère. Ce sont des êtres d'un âge incommensurable, bien éloignés des considérations humaines, et ils n'apprécieront pas d'être interrogés pour une raison insignifiante. On ne discute pas avec un dieu, on ne lui soutire pas des informations comme à un espion : on se contente de lui demander humblement des conseils. De plus, aussi savants et sages qu'ils soient, les dieux ne savent pas tout et peuvent se tromper, surtout que bien peu d'entre eux s'intéressent au monde des hommes.

Ouvrir les Portes de son Corps

Talent : Divination - Maître (4)
Temps de préparation : Deux heures pleines
Coût en Chi : 30 au minimum, le devin dépense tout son Chi en utilisant ce sort

Ce sort redoutable permet à un esprit ou à un ancêtre de s'exprimer directement dans le monde tangible. Le devin ouvre son être à l'esprit qu'il souhaite appeler, et celui-ci entre dans son corps, qui devient un simple réceptacle. Le devin entre alors dans un état proche du coma.

L'esprit est totalement maître du corps du devin, et l'utilise comme son propre corps. Il parle directement par sa bouche et peut utiliser de nombreux pouvoirs dépendant directement de sa nature. Ceux-ci sont toutefois limités par l'enveloppe charnelle du devin, et les esprits ainsi convoqués ne sont donc pas tout-puissants.

Une telle possession ne peut durer plus longtemps que (Terre + Divination) du devin en heures. Au terme de ce délai, l'esprit quitte le corps et le devin redevient lui-même, avec seulement de très vagues souvenirs de sa possession.



L'Exorcisme

Présentation

L'exorciste antique a un rôle de protection des vivants contre les esprits. L'exorciste taoïste pratique ainsi son art dans un souci d'équilibre du monde : la vie est Yang et la mort est Yin, et il n'est pas bon que les morts reviennent hanter les vivants.

L'exorciste est donc le taoïste en première ligne, grâce à ses compétences, de la guerre secrète que les forces surnaturelles livrent à l'humanité. Il est l'adversaire des fantômes vengeurs, des morts-vivants affamés et des cruels démons.

Un bon exorciste ne se déplace jamais sans ses accessoires indispensables : épée en bois, miroir, clochette, planchettes de bambou, masques rituels, etc. Ce sont des outils nécessaires à sa charge, qu'il bénira afin d'en faire les armes mortelles de sa lutte face aux créatures surnaturelles qui hantent la nuit.

Pré-requis

Outre les Talents Taoïsme et Exorcisme, le personnage doit posséder les Talents suivants au Niveau Apprenti minimum : Calligraphie, Théologie et Légendes. L'exorciste qui n'a pas Calligraphie peut quand même utiliser les sorts qui ne demandent pas le tracé ou la lecture d'idéogrammes.

Les techniques de l'Exorcisme

Bénédition du Bois

Talent : Exorcisme - Apprenti (1)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil

Zone d'effet : Au corps à corps

Coût en Chi : 4 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi en plus que l'exorciste investit lors de la bénédiction de son épée, les dommages de celle-ci sont augmentés de 1 jusqu'à un maximum égal à son niveau de Métal.

Accessoire indispensable de tout bon exorciste, l'épée en bois de saule est l'arme ultime contre les créatures surnaturelles. En chargeant le bois de son énergie Yang au cours d'un rituel, l'exorciste en fait une arme pouvant blesser même les fantômes et les esprits immatériels.

Afin d'imprégner son épée de bois de Chi, l'exorciste doit la bénir par trois fois avant de méditer en la tenant contre lui pendant une petite heure. Dépensant 4 points de Chi dans le processus, il fait de son arme (se maniant avec le Talent *Jiānsū* et infligeant des dommages de 2) un atout disposant des capacités suivantes :

L'épée en bois ignore l'Armure naturelle de toutes les créatures surnaturelles. Elle peut également blesser les créatures ayant le pouvoir d'Invulnérabilité,

Tenir le Soleil dans sa Main

Talent : Exorcisme - Apprenti (1)

Temps de préparation : Au minimum une heure pleine d'exposition au soleil

Durée : Une charge par heure d'exposition au soleil (maximum douze charges)

Zone d'effet : A vue

Coût en Chi : 4 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi en plus que l'exorciste dépense au moment de l'activation du miroir, les dommages de ses rayons sont augmentés de 1 jusqu'à un maximum égal à son niveau de Feu.

Un miroir en bronze poli imprégné de l'énergie du soleil peut, grâce au Chi de l'exorciste, émettre une lumière puissante ayant la capacité de blesser fantômes, morts-vivants et démons.

Le miroir doit reposer au moins une heure pleine au soleil pour en absorber la puissance, et l'exorciste doit dépenser 4 points de Chi afin de le rendre capable de réémettre cette lumière. Le miroir dispose alors d'un nombre de charges égal à la durée en heures pendant laquelle il sera resté exposé au soleil, avec un maximum de douze.

Afin de frapper une créature avec la lumière du miroir, l'exorciste doit réussir un Test de Bois + Exorcisme contre la Défense passive de sa cible. Cette action compte comme une attaque lors d'un combat (qui peut donc se voir opposer une Défense active appropriée). Pouvant brûler même les créatures bénéficiant des pouvoirs d'Invulnérabilité ou d'Immatérialité, le rayon émis provoque des dommages égaux au niveau de Feu de l'exorciste, plus les dommages éventuels découlant d'un investissement supplémentaire de Chi.

Boussole à Esprits

Talent : Exorcisme - Apprenti (1)

Temps de préparation : Une action

Durée : Une journée

Zone d'effet : Indique les sources d'énergie Yin situées dans un rayon en mètres égal à cent fois le niveau de Terre de l'exorciste, plus la distance supplémentaire résultant d'un investissement supplémentaire de Chi

Coût en Chi : 3 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi investis au moment de l'activation de la boussole, le rayon d'action est augmenté de 10 mètres.

Dans une petite boîte circulaire, l'exorciste place une aiguille en fer et y transfère son énergie Yang. Par «aimantation spirituelle», l'aiguille indiquera la direction de la plus puissante source d'énergie Yin située à proximité, généralement un fantôme, un lieu hanté ou le repaire d'un démon.

Pour créer une telle boussole, l'exorciste doit se piquer le doigt avec l'aiguille en fer afin de l'imprégner de son sang. Dépensant 3 points de Chi, il la rend alors active.

Pour une durée d'une journée entière, la boussole indiquera les sources d'énergie Yin situées dans un rayon en mètres égal à cent fois le niveau de Terre de l'exorciste, plus la distance supplémentaire résultant d'un investissement supplémentaire de Chi.

Reflet de la Vérité

Talent : Exorcisme - Apprenti (1)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Une journée

Zone d'effet : Tout ce qui se reflète dans le miroir

Coût en Chi : 4

Amélioration : /



Un miroir béni et imprégné d'énergie Yang ne reflète que la réalité. Il montre la vérité des apparences et peut ainsi démasquer une créature métamorphe, révéler une illusion, montrer la forme véritable des objets, etc.

L'exorciste tient le miroir en bronze poli face à lui, de façon à contempler son reflet. Il se concentre dessus pendant une petite heure et dépense 4 points de Chi.

Pendant toute une journée, tout ce qui se reflètera dans le miroir verra sa véritable forme révélée : un démon ou un *Yao* disposant du pouvoir Change-forme seront reflétés sous leur apparence d'origine, une illusion ne renverra pas de reflet, une arme ou un objet magique auront un reflet brillant révélant leurs pouvoirs cachés, etc.

Sens du Yin

Talent : Exorcisme - Apprenti (1)

Temps de préparation : Une minute

Durée : Instantanée

Zone d'effet : Un rayon égal au niveau de Terre de l'exorciste en mètres, plus la distance éventuelle résultant d'un investissement supplémentaire de Chi

Coût en Chi : 4 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée en plus lors de la concentration, le rayon de la zone d'effet est augmenté de 1 mètre.

En se concentrant, l'exorciste est capable de ressentir via son sixième sens si des manifestations surnaturelles ont eu lieu aux alentours de l'endroit où il se tient. Ces manifestations peuvent être de tout type : invocation d'un démon, naissance d'un *Jiang shi*, ouverture d'un passage vers le *Feng Du*, meurtre ou suicide ayant créé un fantôme, etc. Seules des manifestations ayant eu lieu moins d'un siècle auparavant sont ainsi perceptibles.

L'exorciste ferme les yeux et focalise son esprit sur la réception des résidus d'énergie surnaturelle. Il doit alors réussir un Test de Terre + Exorcisme contre un SR dépendant de la puissance de la manifestation spirituelle ayant eu lieu dans la zone d'effet couverte (généralement de 5 pour quelque chose d'aussi violent qu'un passage vers les Enfers à 11 pour ressentir qu'un esprit mineur a été invoqué à proximité). En cas de réussite, il localise précisément l'endroit où s'est déroulé l'événement funeste et, par des visions partielles, comprend grossièrement de quoi il retourne, à quelle période cela a eu lieu, etc. Plus sa Marge de Réussite est élevée, mieux l'exorciste comprend ce qu'il perçoit.

Musique céleste

Talent : Exorcisme - Confirmé (2)

Temps de préparation : Une heure pleine

Durée : Une journée

Zone d'effet : A portée d'oreille

Coût en Chi : 5 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus lors du rituel d'activation de la clochette, le malus aux actions de la cible est augmenté de 1 jusqu'à un maximum égal au niveau de Feu de l'exorciste.

En agitant une clochette imprégnée de son essence Yang, l'exorciste lui fait émettre un son à même de gêner les

êtres surnaturels, voire même de les paralyser. Bénissant la clochette au cours d'un rituel d'une durée d'une heure, l'exorciste dépense 5 points de Chi afin de la rendre active.

Afin d'utiliser la clochette, l'exorciste doit dépenser une action considérée comme une attaque lors d'un combat. Il doit alors faire un Test en Opposition de Terre + Exorcisme contre la Résistance de toutes créatures percevant le son de la clochette. En cas de réussite de l'exorciste, celles-ci se voient alors infliger à leur prochaine action un malus égal à la différence des résultats des Tests, plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi.

Voir au-delà du Voile

Talent : Exorcisme - Confirmé (2)

Temps de préparation : Une action

Durée : Une heure entière, plus les éventuelles petites heures dues à un investissement supplémentaire de Chi

Zone d'effet : L'exorciste lui-même

Coût en Chi : 4 +

Amélioration : Par tranche de 2 points de Chi investie en plus, la durée pendant laquelle l'exorciste peut voir l'invisible est allongée d'une petite heure.

En se lavant les yeux avec des feuilles de saule trempées dans de l'eau pure, l'exorciste devient capable de voir les choses invisibles et cachées.

Lorsqu'il se passe les feuilles purifiées sur les yeux, l'exorciste doit dépenser 4 points de Chi. Il acquiert alors la capacité de voir les êtres utilisant le pouvoir d'Invisibilité. Il peut également savoir si une personne, un lieu ou un objet est possédé par une créature utilisant le pouvoir de Possession : il aperçoit alors la silhouette de cette créature en surimpression.

Protéger l'Ame et le Corps

Talent : Exorcisme - Confirmé (2)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Tant que la poudre de jade recouvre la personne à protéger

Zone d'effet : Une personne

Coût en Chi : 5 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée en plus lors de la préparation de la poudre de jade, le bonus octroyé au Test de Résistance de celui qui en est recouvert est augmenté de 1.

En utilisant de la poudre de jade, l'exorciste peut permettre à une personne (ou lui-même) d'être protégée contre les attaques spirituelles des esprits malins. Pendant une petite heure, l'exorciste écrase un morceau de jade (de la taille d'un doigt) afin d'en faire de la poudre fine qu'il range dans un petit sac ou une boîte. Il dépense alors 5 points de Chi afin de l'imprégner de sa puissance protectrice.

Une personne recouverte de cette poudre peut ajouter au résultat de son Test de Résistance destiné à lutter contre une tentative de possession ou de vampirisme un bonus égal au Niveau de l'exorciste dans son Talent Exorcisme, plus l'éventuel bonus octroyé par une dépense supplémentaire de Chi.



En combat, recouvrir un individu de poudre est considéré comme une action ne nécessitant pas de Test (sauf si la personne tente de résister, auquel cas il faut réussir un Test d'Eau + Lancer contre sa Défense passive).

Talisman de contrôle des Esprits égarés

Talent : Exorcisme - Confirmé (2)

Temps de préparation : Un tour

Durée : Tant que le talisman reste fixé

Zone d'effet : Une créature

Coût en Chi : 6 + pour créer le talisman, 5 + pour soumettre une créature à sa volonté

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus lors de l'imprégnation du talisman, le malus aux actions de la cible est augmenté de 1 jusqu'à un maximum égal au niveau de Bois de l'exorciste, ou le délai pendant lequel la créature aux ordres de l'exorciste, est augmentée de 1 minute.

En traçant à l'encre rouge une formule rituelle sur une planchette de bambou, l'exorciste crée un talisman capable de paralyser une créature, voire de s'en faire obéir, s'il parvient à le placer sur son front.

Afin de créer un tel talisman, l'exorciste doit préciser sur quel type de créatures il est efficace : morts-vivants (goules, *jiang shi*), fantômes, démons, *Yao* ou autres types d'esprits. Plus le nom est précis, plus le talisman sera efficace mais limité dans son utilisation : ainsi, calligraphier le nom personnel d'un démon permettra de mettre ce dernier en grande difficulté mais le talisman sera alors inefficace sur un autre démon. Une fois le talisman écrit, l'exorciste doit l'imprégner de sa volonté en dépensant 6 points de Chi.

Afin d'être efficace, le talisman doit être fixé au front de la créature visée. Il s'agit là d'une action comptant comme une attaque en combat et demandant de réussir un Test d'Eau + Boîte contre la Défense passive de la cible. Une fois le talisman en place et tant qu'il reste fixé, toutes les actions indépendantes de la créature subissent un malus égal au niveau de Terre de l'exorciste (ou au double de son niveau de Terre si le nom précis de la créature est calligraphié sur le talisman), plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi.

De plus, l'exorciste peut alors tenter de prendre le contrôle des actions de sa victime. Il doit alors dépenser 5 points de Chi et réussir un Test de Terre + Exorcisme contre une difficulté égale au double du niveau de Terre de la créature à contrôler. Si ce Test est réussi, la créature est à ses ordres pour une période en minutes égale à sa Marge de Réussite, plus l'éventuelle période supplémentaire due à un investissement supplémentaire de Chi (au terme de ce délai, un nouveau Test doit être fait et la dépense en Chi renouvelée). Selon son intelligence, la créature peut ne pas comprendre ce qui lui est demandé.

Dissiper les Âmes spectrales

Talent : Exorcisme - Confirmé (2)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil

Zone d'effet : Une créature immatérielle à portée de souffle

Coût en Chi : 5 +

Amélioration : Par tranche de 2 points de Chi investie en plus lors de la bénédiction de l'éventail, la durée pendant laquelle la créature est dissipée est allongée d'une petite heure.

En agitant un éventail sacré, l'exorciste crée un souffle capable de dissiper pour un temps les créatures immatérielles. Bénissant l'éventail au cours d'un rituel d'une durée d'une petite heure, l'exorciste dépense 5 points de Chi afin de lui communiquer son énergie Yang.

Afin d'utiliser l'éventail, l'exorciste doit dépenser une action considérée comme une attaque lors d'un combat (et qui peut donc se voir opposer une Défense active appropriée). Il doit réussir un Test de Terre + Exorcisme contre la Défense passive de la créature ciblée. Si celle-ci ne parvient pas à se défendre contre le souffle purificateur, elle est alors dissipée pour une durée en heures pleines égale à la Marge de Réussite du Test, plus les éventuelles petites heures dues à un investissement supplémentaire de Chi.

Une créature dissipée ainsi est bien sûr impuissante tant que ce délai n'est pas écoulé, délai au terme duquel elle se reforme à l'endroit précis où l'exorciste l'a attaquée. Seules les créatures utilisant le pouvoir d'Immatérialité peuvent être dissipées de cette manière.

L'Eau qui devient Feu

Talent : Exorcisme - Expert (3)

Temps de préparation : Une action

Durée : Jusqu'à utilisation

Zone d'effet : A portée de jet

Coût en Chi : 5 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus lors de la bénédiction du liquide, les dommages continus infligés par celui-ci sont augmentés de 1 jusqu'à un maximum égal au niveau d'Eau de l'exorciste.

La puissance de l'Eau est l'alliée de ceux qui luttent contre les démons, car sa force Yin est en phase avec la nature de ces êtres et peut donc les atteindre mieux qu'aucune autre. L'exorciste doit bénir un liquide (généralement de l'eau mais certains aiment utiliser de l'alcool) contenu dans un récipient de taille moyenne (un bol ou un tube de bambou creux).

Projeté sur une créature, le liquide brûle atrocement celle-ci, lui infligeant des dommages égaux au niveau d'Eau de l'exorciste (plus les dommages éventuels découlant d'un investissement supplémentaire de Chi) et ce à chaque tour tant que la créature ne s'est pas débarrassée du liquide qui la blesse. Ces dommages ignorent l'Armure naturelle de la créature et peuvent même blesser celles possédant le pouvoir d'Invulnérabilité. Projeter le liquide béni est une action qui compte comme une attaque (qui peut donc se voir opposer une Défense active appropriée) et qui demande de réussir un Test d'Eau + Exorcisme contre la Défense passive de la cible.





眞正保羅樂
定價金壹拾五鎊



羅自來

羅自來



237



Courroux des Dieux vengeurs

Talent : Exorcisme - Expert (3)

Temps de préparation : Une heure pleine

Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil

Zone d'effet : A vue

Coût en Chi : 5 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensée en plus lors de la bénédiction du masque, le niveau du pouvoir de Terreur octroyé à l'exorciste est augmenté de 1 jusqu'à un maximum égal à son niveau de Bois.

En dissimulant son visage derrière un masque de bois figurant un dieu ennemi des démons, comme Nezha, Zhu Rong ou Er Lang, l'exorciste est à même de provoquer un sentiment de panique chez les créatures qu'il combat.

Le masque utilisé est fait de bois de saule et peint de couleurs vives, avec des coloris auxquels l'artiste a bien souvent mêlé son sang. Afin de conférer des pouvoirs à son masque, l'exorciste doit méditer une heure en le portant et dépenser 5 points de Chi.

Dès lors, en portant le masque sur son visage, l'exorciste inspire aux êtres surnaturels auxquels il est confronté une peur incommensurable. On considère qu'il dispose du pouvoir de Terreur à un niveau égal à (Feu + Exorcisme), plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi, tant qu'il garde le masque.

De plus, porter le masque immunise l'exorciste contre tout pouvoir de Terreur inférieur ou égal au sien.

Malédiction abjecte

Talent : Exorcisme - Expert (3)

Temps de préparation : Une heure pleine

Durée : Un nombre de mois égal à (Feu + Exorcisme) de l'exorciste

Zone d'effet : Une personne

Coût en Chi : 8 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensée en plus lors du lancement de la malédiction, les effets de celle-ci durent un mois supplémentaire.

Un pouvoir peu utilisé, et principalement par des taoïstes dévoyés, la Malédiction abjecte permet de maudire une personne connue de son invocateur, en lançant contre elle diverses énergies négatives.

L'exorciste doit avoir en sa possession certains renseignements sur sa victime (au minimum son véritable nom) et au moins un objet lui appartenant. Il va alors méditer pendant une heure pleine, visualisant sa cible et la malédiction qu'il souhaite lui infliger. Il doit alors réussir un Test en Opposition de Terre + Exorcisme contre la Résistance de la personne maudite. S'il remporte le Test, l'exorciste inflige à sa victime une malédiction de son choix, qui se matérialise en termes de jeu par le gain d'une Faiblesse (voir p. 155). Si la personne visée remporte le Test, elle est alors immunisée pour un an à toute tentative de malédiction de la part de l'exorciste. De même, un exorciste ne peut maudire une personne qu'une seule fois tant que les effets de sa Malédiction abjecte ne sont pas arrivés à terme.

Amulette de Préservation

Talent : Exorcisme - Expert (3)

Temps de préparation : Une heure pleine

Durée : Une journée

Zone d'effet : La personne qui porte l'amulette

Coût en Chi : 8 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi investie en plus lors de la préparation de l'amulette, la réduction des dégâts infligés par les créatures est augmentée de 1.

Une amulette faite en matière noble (jade, or, bois précieux) et bénie par une exorciste à la faculté de protéger son porteur contre les blessures physiques que pourraient lui infliger les créatures surnaturelles malveillantes.

L'exorciste médite une heure pleine en portant l'amulette sur lui et dépense 7 points de Chi afin d'appeler sur elle la bénédiction protectrice des dieux ennemis des démons.

Pendant une journée entière, toute personne portant l'amulette réduit les dégâts infligés par les attaques physiques de créatures surnaturelles d'un montant égal au niveau de Terre de l'exorciste, plus les éventuelles réductions de dommage résultant d'un investissement supplémentaire de Chi.

Talisman de protection contre les Ames pécheresses

Talent : Exorcisme - Expert (3)

Temps de préparation : Un tour

Durée : Une journée

Zone d'effet : Un bâtiment de taille raisonnable

Coût en Chi : 6 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus lors de l'imprégnation du talisman, le SR du Test de Terre d'une créature tentant de forcer le talisman est augmenté de 1 ou les dommages qui sont infligés à cette créature sont augmentés de 1.

Un exorciste chevronné sait créer des talismans de protection contre les êtres maléfiques, afin de protéger demeures et temples contre leurs intrusions.

Calligraphiant des formules rituelles à l'encre rouge sur une planchette de bambou, il crée une glyphe qui, apposée sur l'entrée principale d'un bâtiment, empêchera les créatures surnaturelles d'y pénétrer.

Afin de créer un tel talisman, l'exorciste doit préciser sur quel type de créatures il est efficace : morts-vivants (goules, *jiang shi*), fantômes, démons, *yao* ou autres types d'esprits. Plus le nom est précis, plus le talisman sera efficace mais limité dans son utilisation : ainsi, calligraphier le nom personnel d'un démon permettra de mettre ce dernier en grande difficulté mais le talisman sera alors inefficace sur un autre démon. Une fois le talisman écrit, l'exorciste doit l'imprégner de sa volonté en dépensant 6 points de Chi.

Le talisman n'est efficace qu'une fois placé au dessus de l'entrée principale du bâtiment ou de la propriété à protéger (une demeure réellement vaste, comportant de nombreuses entrées, nécessitera plusieurs talis-



mans : ainsi on considère par exemple que chaque pavillon d'un palais ou dépendance d'un manoir constitue un bâtiment à part entière en terme de protection) et ne dure qu'une journée entière. Une variante de l'utilisation du talisman consiste à enfermer une créature dans un lieu et à en sceller l'entrée pour l'empêcher de sortir : la formule empêche les êtres surnaturels de passer, dans un sens comme dans l'autre.

Tant que le talisman reste fixé, les créatures désignées par la formule de protection qui tenteraient de pénétrer dans le périmètre béni doivent effectuer un Test de Terre contre un SR égal à (Terre + Exorcisme) de l'exorciste (ou à (Terre x 2 + Exorcisme) si la créature tentant de forcer l'entrée est désignée par son propre nom dans la formule), plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi. En cas de réussite, la créature parvient à passer outre le talisman. En cas d'échec par contre, non seulement elle ne parvient pas à entrer dans la demeure, mais elle subit des dommages égaux à la différence entre le résultat de son Test de Terre et le SR fixé (ces dommages ignorent l'Armure naturelle ou l'Invulnérabilité éventuelles), plus les dommages éventuels découlant d'un investissement supplémentaire de Chi...

Une créature ne peut tenter de passer outre la protection d'un talisman qu'une fois toutes les heures.

Enfermer les Mauvais Esprits

Talent : Exorcisme - Maître (4)

Temps de préparation : Une heure pleine

Durée : Jusqu'à utilisation

Zone d'effet : Une créature immatérielle

Coût en Chi : 7 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus lors de la méditation, le SR du Test de Terre d'une créature tentant d'échapper à l'enfermement est augmenté de 1.

L'exorciste a la capacité d'enfermer les esprits incorporels comme les fantômes ou certains démons immatériels (tant que ceux-ci ne possèdent pas une personne ou un objet), et ce dans n'importe quel type de réceptacle tant que celui-ci peut être fermé.

Pour cela, l'exorciste doit dépenser 7 points de Chi et méditer pendant une heure, en tenant le réceptacle contre lui afin d'y transmettre son énergie Yang. Lorsqu'il se retrouvera en présence d'une créature incorporelle (par exemple en utilisant le pouvoir d'Immatérialité), il lui suffira d'ouvrir le réceptacle pour que l'énergie Yin ambiante y soit aimantée et que la créature y soit donc inexorablement attirée (en combat, ceci compte comme une action simple).

La créature peut effectuer un Test de Terre contre un SR dépendant de la qualité du réceptacle utilisé (voir tableau), plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi.

La créature ainsi enfermée est réduite à l'impuissance, ses pouvoirs ne lui étant plus d'aucune utilité, et elle ne peut pas tenter de sortir avant un délai en jours égal à (Terre + Exorcisme) de l'exorciste. A ce terme, elle

peut tenter un Test de Terre contre le même SR que la première fois mais les exorcistes malins scellent généralement leurs réceptacles d'un Talisman de protection contre les Âmes pécheresses...

Type de réceptacle

SR du Test de Terre de la créature

Parapluie ou ombrelle	3
Bourse en cuir	5
Tube de bambou	7
Pot en terre cuite	9
Boîte de jade	11

Combattre les Mauvais Sorts

Talent : Exorciste - Maître (4)

Temps de préparation : Une heure pleine

Durée : Instantanée

Zone d'effet : Une personne

Coût en Chi : 7 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus lors de la tentative de dissipation de la malédiction, le nombre de semaines durant lesquelles l'exorciste en subit les effets en cas d'échec à son Test est diminué de 1.

Un exorciste est capable de sentir les énergies néfastes lancées contre une personne, et de les dissiper afin d'annuler malédiction et mauvais sorts.

L'exorciste doit être en présence de la personne maudite. En méditant une heure pleine face à elle, il doit faire un Test de Terre + Exorcisme contre un SR dépendant de la puissance du mauvais sort à détruire (souvent égal au résultat du Test effectué pour maudire la victime). En cas de réussite, la malédiction est immédiatement dissipée mais en cas d'échec, l'exorciste subit tous les effets de la malédiction pendant un nombre de semaines égal à la différence entre le SR et le résultat de son Test.

Sceau entre la Terre et le Ciel

Talent : Exorciste - Maître (4)

Temps de préparation : Un tour

Durée : Une journée

Zone d'effet : Un rayon égal au niveau de Bois de l'exorciste en mètres, plus la distance éventuelle résultant d'un investissement supplémentaire de Chi

Coût en Chi : 8 + pour créer le piège, 7 + pour invoquer la colère du Ciel

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensée en plus lors de la création du piège, son rayon est augmenté de 1 mètre OU le SR du Test de Terre d'une



créature tentant d'en sortir est augmenté de 1 OU les dommages qui sont infligés à cette créature par l'éclair sont augmentés de 1.

En traçant à un endroit précis un idéogramme de piège et en y versant son sang, l'exorciste crée une zone dans laquelle toute créature surnaturelle passant se trouvera prisonnière, et sera horriblement torturée.

L'exorciste trace avec de la poussière ou des pigments un idéogramme en appelant le courroux des Cieux, puis il y verse son sang et dépense 8 points de Chi. Le rayon du piège ainsi créé est alors égal à son niveau de Bois en mètres, plus la distance éventuelle résultant d'un investissement supplémentaire de Chi.

Toute créature, même disposant du pouvoir d'Immatérialité, passant dans le périmètre du piège s'y trouve prise. Elle ne peut en sortir qu'en réussissant un Test de Terre contre un SR égal à (Terre + Exorcisme) de l'exorciste, plus les éventuelles augmentations dues à un investissement supplémentaire de Chi. Ce Test ne peut être renouvelé qu'une fois toutes les heures. Les mouvements de la créature sont libres dans le périmètre défini par le piège, mais elle ne peut en sortir, se heurtant à une barrière invisible tant qu'elle n'aura pas réussi son Test.

L'exorciste peut alors en appeler à la colère du Ciel contre cet être qui souille la Terre des hommes, en invoquant le feu de Zhu Rong le vengeur. Dépensant 7 points de Chi supplémentaires, il peut faire tomber sur la créature un puissant éclair, faisant des dommages égaux au double de son niveau de Feu (plus les dommages éventuels découlant d'un investissement supplémentaire de Chi) et ignorant Armure naturelle, Invulnérabilité et Immatérialité. En combat, cette action compte comme une attaque réussissant automatiquement.

Questionner l'Au-delà

Talent : Exorcisme - Maître (4)

Temps de préparation : Instantané

Durée : Instantanée

Zone d'effet : Une créature

Coût en Chi : 5 + par question

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi en plus que l'exorciste dépense par question à poser, les dommages reçus en retour par l'exorciste en cas d'échec lors du Test en Opposition sont diminués de 1.

Lorsqu'un exorciste chevronné tient en son pouvoir une créature, il peut l'interroger et la forcer à répondre à ses questions, en la submergeant de sa volonté toute-puissante.

La créature à interroger doit être au pouvoir de l'exorciste (enfermée dans un objet, paralysée par un talisman, piégée et sur un sceau, etc.). Celui-ci concentre sa volonté et lui pose alors une question. Il doit remporter un Test en Opposition de Feu + Exorcisme contre la Terre de la créature. En cas de réussite de l'exorciste, celle-ci est forcée de livrer une réponse juste (si elle la connaît, sinon elle ne peut qu'avouer son ignorance). En cas d'échec, l'esprit de

la créature peut avoir accès à celui de l'exorciste et celui-ci perd un nombre de cases de Souffle vital égal à la différence entre les résultats du Test en Opposition, moins la protection éventuelle due à un investissement supplémentaire de Chi.

De nombreux exorcistes usent de cette technique pour apprendre le véritable nom du démon qu'ils combattent.

Rituel d'Exorcisme

Talent : Exorcisme - Maître (4)

Temps de préparation : Une heure pour disposer l'autel de façon appropriée

Durée : Jusqu'à la destruction ou l'évasion de la créature
Zone d'effet : Une personne, un objet ou un bâtiment possédé par une créature

Coût en Chi : 5 + par attaque spirituelle

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi en plus que l'exorciste dépense par attaque spirituelle, les dommages infligés sont augmentés de 1 OU les dommages reçus en retour par l'exorciste en cas d'échec à ton Test de Terre + Exorcisme sont diminués de 1.

Ce rituel suprême est l'apanage des plus grands exorcistes. Il permet en effet de détruire purement et simplement l'essence, l'âme d'une créature surnaturelle. Il ne fonctionne toutefois que contre les créatures incorporelles, qu'elles possèdent un individu, hantent une demeure ou soient prisonnières d'un objet.

Sur un autel, l'exorciste dispose de l'encens, des talismans, du sang et des œufs. La créature est alors amenée devant lui (si elle se trouve dans un corps ou un objet ; si elle hante une demeure par exemple, c'est l'exorciste qui amène son autel à elle). Il se lance alors dans une longue litanie incantatoire, faite de prières et d'imprécations, afin d'opposer sa volonté à celle de l'être à exorciser, dans le but de le vaincre sur un plan spirituel.

L'exorciste fait alors un Test de Terre + Exorcisme contre un SR égal au niveau de Résistance de la créature, et dépense 5 points de Chi. En cas de réussite, la créature subit des dommages égaux à la Marge de Réussite du Test, plus les dommages éventuels découlant d'un investissement supplémentaire de Chi. En cas d'échec par contre, c'est l'exorciste qui est frappé par la puissance de la créature et qui subit des dommages égaux à la différence entre le résultat de son Test et le SR fixé, moins la protection éventuelle due à un investissement supplémentaire de Chi.

Chacune de ces attaques spirituelles représente une lutte entre l'âme de l'exorciste et l'essence de la créature et dure environ une petite heure.

Les dommages subis par la créature ne sont pas des dégâts normaux : c'est son essence même que l'exorciste détruit par lambeaux. Ainsi, même si elle devait échapper au rituel, son Souffle vital resterait diminué des dommages subis à tout jamais. Et si le rituel devait avoir raison d'elle, son existence serait rayée de la création, son âme détruite et tout espoir de réincarnation vain.



Le bestiaire



241

Faune du Zhongquo

De nombreux animaux peuplent les vastes plaines, steppes, forêts et jungles des Royaumes combattants.

Voici un échantillon représentatif, comprenant les animaux les plus courants à partir desquels le Meneur de Jeu pourra improviser de nombreuses autres espèces.

Aigle

Aspects : Métal 3, Eau 6, Bois 2, Feu 2, Terre 1
Aspects secondaires : Chi /, Défense passive 10
Talents : Vol 4, Serres 3, Perception 4
Souffle vital : 13 (5 / 0, 3 / 0, 2 / -1, 2 / -3, 1 / -5)
Spécial : Arme naturelle 3 (serres et bec)

Bœuf / Buffle

Aspects : Métal 6, Eau 2, Bois 1, Feu 1, Terre 1
Aspects secondaires : Chi /, Défense passive 5
Talents : Travaux de force 3, Charge 3
Souffle vital : 30 (10 / 0, 8 / 0, 6 / -1, 4 / -3, 2 / -5)
Spécial : Arme naturelle 2 (cornes, sauf si coupées)

Cerf

Aspects : Métal 4, Eau 4, Bois 1, Feu 2, Terre 1
Aspects secondaires : Chi /, Défense passive 7
Talents : Survie (forêt) 3, Esquive 2, Discrétion 2, Charge 3
Souffle vital : 20 (8 / 0, 6 / 0, 3 / -1, 2 / -3, 1 / -5)
Spécial : Arme naturelle 3 (bois)

Cheval

Aspects : Métal 3, Eau 5, Bois 2, Feu 2, Terre 1
Aspects secondaires : Chi 6, Défense passive 9
Talents : Galop 3, Ruade 2, Esquive 3
Souffle vital : 22 (8 / 0, 6 / 0, 4 / -1, 3 / -3, 1 / -5)
Spécial : Arme naturelle 2 (sabot)

Cheval de labour

Aspects : Métal 2, Eau 4, Bois 2, Feu 1, Terre 1
Aspects secondaires : Chi 6, Défense passive 8
Talents : Galop 2, Ruade 1, Esquive 2, Travaux de force 3
Souffle vital : 20 (8 / 0, 5 / 0, 3 / -1, 3 / -3, 1 / -5)
Spécial : Arme naturelle 2 (sabot)

Chien / Loup

Aspects : Métal 3, Eau 3, Bois 2, Feu 2, Terre 1
Aspects secondaires : Chi /, Défense passive 7
Talents : Survie (forêt) 4, Discrétion 2, Mordre 3, Esquive 2, Perception 4
Souffle vital : 18 (8 / 0, 5 / 0, 2 / -1, 2 / -3, 1 / -5)
Spécial : Arme naturelle 3 (griffes et crocs)

Corbeau

Aspects : Métal 2, Eau 5, Bois 3, Feu 1, Terre 1
Aspects secondaires : Chi /, Défense passive 10
Talents : Vol 4, Serres 3, Perception 2
Souffle vital : 10 (4 / 0, 2 / 0, 2 / -1, 1 / -3, 1 / -5)
Spécial : Arme naturelle 2 (serres et bec)

Etalon des steppes

Aspects : Métal 4, Eau 6, Bois 2, Feu 2, Terre 1
Aspects secondaires : Chi 6, Défense passive 10
Talents : Galop 5, Ruade 3, Esquive 3
Souffle vital : 25 (9/0, 7/0, 4/-1, 3/-3, 2/-5)
Spécial : Arme naturelle 2 (sabot)

Faucon

Aspects : Métal 4, Eau 6, Bois 2, Feu 2, Terre 1
Aspects secondaires : Chi /, Défense passive 10
Talents : Vol 4, Serres 4, Perception 3
Souffle vital : 12 (5/0, 3/0, 2/-1, 1/-3, 1/-5)
Spécial : Arme naturelle 3 (serres et bec)

Ours

Aspects : Métal 5, Eau 3, Bois 1, Feu 2, Terre 2
Aspects secondaires : Chi /, Défense passive 6
Talents : Survie (forêt) 3, Griffes et crocs 3, Esquive 2
Souffle vital : 26 (10/0, 8/0, 4/-1, 2/-3, 2/-5)
Spécial : Arme naturelle 4 (griffes et crocs)

Petit gibier

Aspects : Métal 1, Eau 4, Bois 2, Feu 2, Terre 1
Aspects secondaires : Chi /, Défense passive 8
Talents : Survie (environnement adéquat) 3, Discretion 4, Esquive 2, Perception 1
Souffle vital : 10 (4/0, 2/0, 2/-1, 1/-3, 1/-5)

Renard

Aspects : Métal 2, Eau 3, Bois 3, Feu 2, Terre 2
Aspects secondaires : Chi 8, Défense passive 8
Talents : Survie (forêt) 3, Discretion 3, Mordre 2, Esquive 3, Perception 4
Souffle vital : 16 (7/0, 4/0, 2/-1, 2/-3, 1/-5)
Spécial : Arme naturelle 2 (griffes et crocs)

Sanglier

Aspects : Métal 5, Eau 3, Bois 2, Feu 1, Terre 1
Aspects secondaires : Chi /, Défense passive 7
Talents : Survie (forêt) 3, Esquive 3, Charge 3
Souffle vital : 24 (10/0, 7/0, 4/-1, 2/-3, 1/-5)
Spécial : Arme naturelle 3 (défenses)

Serpent constricteur

Aspects : Métal 3, Eau 3, Bois 1, Feu 1, Terre 1
Aspects secondaires : Chi /, Défense passive 6
Talents : Discretion 2, Constriction 3, Esquive 1
Souffle vital : 15 (6/0, 4/0, 2/-1, 2/-3, 1/-5)

Serpent venimeux

Aspects : Métal 2, Eau 5, Bois 1, Feu 1, Terre 1
Aspects secondaires : Chi /, Défense passive 9
Talents : Discretion 4, Esquive 3, Mordre 3
Souffle vital : 8 (3/0, 2/0, 1/-1, 1/-3, 1/-5)
Spécial : Venin de virulence 5 à 11 en fonction de l'espèce

Singe

Aspects : Métal 2, Eau 5, Bois 3, Feu 2, Terre 1
Aspects secondaires : Chi 5, Défense passive 10
Talents : Survie (jungle) 3, Acrobatie 4, Escalade 4,

Esquive 3, Lancer 3, Larcins 1, Improvisation 2
Souffle vital : 15 (6/0, 4/0, 2/-1, 2/-3, 1/-5)

Tigre

Aspects : Métal 5, Eau 4, Bois 2, Feu 2, Terre 1
Aspects secondaires : Chi /, Défense passive 8
Talents : Survie (jungle) 3, Griffes et crocs 4, Esquive 3, Perception 3
Souffle vital : 25 (10/0, 8/0, 4/-1, 2/-3, 1/-5)
Spécial : Arme naturelle 3 (griffes et crocs)

Les créatures surnaturelles

Monstres, fantômes et démons hantent les anciennes légendes et les contes qui les mettent en scène permettent d'effrayer les enfants lors des longues nuits d'hiver...

Mais parfois, les légendes sont vraies et les mauvais esprits arpentent la nuit, en quête de victimes à tourmenter ou dévorer.

Démons et esprits

Emo

Les démons sont des créatures malveillantes, parfois échappées du *Feng Du*, parfois âmes corrompues au-delà de toute rédemption. Leur seule motivation est de faire le mal, de tourmenter les mortels et pour les plus puissants d'entre eux, de les dévorer.

D'apparences diverses, les démons jouissent de pouvoirs variés, mais ils peuvent tous se métamorphoser pour tromper les gens. Seul un miroir consacré permet alors de découvrir leur véritable apparence.

De force variable, les démons accomplissent des mauvaises actions en fonction de leur puissance. Les plus faibles se contentent de hanter une demeure et de tourmenter ses habitants tandis que les plus puissants peuvent terroriser des régions entières.

Démon ogre

Puissamment bâti, le démon ogre est une créature uniquement motivée par le plaisir de tuer et dépecer ses victimes.

Aspects : Métal 4, Eau 4, Bois 2, Feu 2, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 15, Défense passive 9
Talents : Chuishù 3, Qiangshù 3, Boxe 2, Intimidation 3, Survie 2
Souffle vital : 30 (15/0, 7/0, 4/-1, 3/-3, 1/-5)



Pouvoirs : Arme naturelle (cornes, griffes, dents) 3, Armure naturelle 2, Terreur 11

Ame damnée

Ce démon est une âme échappée des Enfers et qui a réuni assez de puissance pour agir dans le monde des vivants.

Aspects : Métal 2, Eau 3, Bois 4, Feu 4, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 8

Talents : Eloquence 3, Intimidation 1, Savoir (Enfers) 2, Jiànshù 2, Séduction 3

Souffle vital : 17 (6 / 0, 5 / 0, 3 / -1, 2 / -3, 1 / -5)

Pouvoirs : Change-forme (capable de prendre l'apparence d'un humain charmant), Immatérialité, Invisibilité 3, Possession 6

Fantômes

Les fantômes sont des âmes bloquées sur Terre, ou renvoyées par les Rois des Enfers pour y terminer une tâche inachevée.

Certains sont pleins de colère et hanteront un lieu précis pour tourmenter les humains qui y habitent. D'autres essaieront de guider les mortels afin qu'ils les aident à rejoindre le Ciel. Il y existe même des fantômes qui n'ont pas conscience d'être mort !



Jeune fille éplorée

S'étant suicidée après qu'un bellâtre aussi prompt à oublier ses promesses qu'à baisser son pantalon ait pris sa vertu, la jeune fille éplorée ne peut trouver le repos et se venge en attirant à elle les hommes afin de voler leur vie.



Aspect : Métal 2, Eau 3, Bois 3, Feu 5, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 0 (les fantômes n'ont pas de Chi), Défense passive 8

Talents : Séduction 3, Eloquence 3, Daoshù 2, Empathie 2, Littérature 1

Souffle vital : 15/0 (les fantômes ne sentent pas la douleur)

Pouvoirs : Immatérialité, Invisibilité 3, Vampirisme 2, Arme naturelle (cheveux) 2

Soldat tombé sur le champ de bataille

Mort durant une guerre, cette âme sans repos revient hanter les lieux de son décès et ne prend de plaisir qu'en terrorisant les mortels qu'elle croise.

Aspects : Métal 4, Eau 3, Bois 2, Feu 2, Terre 2

Aspects secondaires : Chi 0 (les fantômes n'ont pas de Chi), Défense passive 8

Talents : Jiānshù 3, Qiāngshù 2, Intimidation 2, Héraldique 2, Esquive 1

Souffle vital : 20/0 (les fantômes ne sentent pas la douleur)

Pouvoirs : Immatérialité, Terreur 9, Possession 5

Jiang shi

Les *jiang shi* sont les plus terribles des morts-vivants. Lorsqu'une personne décède, il arrive parfois que son âme *Po* ne se dissolve pas dans le sol et prenne possession du corps, en faisant un zombi uniquement motivé par une inextinguible faim de chair humaine. Le corps mort d'un *jiang shi* est de fait extrêmement fort et résistant, mais sa rigidité l'oblige à se déplacer par bonds. Craignant la lumière du soleil, il ne sort que la nuit pour se nourrir.

Un *jiang shi* est aveugle et repère ses proies en se guidant à leur souffle. Retenir sa respiration est un bon moyen d'éviter de se faire attaquer. La morsure du *jiang shi* est empoisonnée et la malheureuse victime va peu à peu se transformer elle-même en zombi si elle ne fait pas l'objet de soins appropriés (généralement à base de rituels taoïstes). Certains *fangshi* particulièrement dévoyés savent comment créer un *jiang shi*, en injectant une âme *Po* dans un cadavre, et le contrôler ensuite pour servir leurs indicibles desseins...

Jiang shi moyen

Aspects : Métal 5, Eau 2, Bois 1, Feu 1, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 0 (les morts-vivants n'ont pas de Chi), Défense passive 7

Talents : Griffes ou Mordre 4, Esquive 2

Souffle vital : 50/0 (les morts-vivants ne sentent pas la douleur)

Pouvoirs : Arme naturelle (griffes) 3, Armure naturelle 4, Terreur 9

Spécial : les *jiang shi* ne perçoivent la vie qu'à travers le souffle et sont aveugles. Retenir sa respiration est donc le seul moyen de ne pas attirer l'attention de ces créatures... Un personnage mordu par un *jiang shi* deviendra un mort-vivant à son tour après une durée en jours égale à son niveau de Terre, à moins d'être soigné par un rituel taoïste.

Taotie

Les *taotie* sont les anciens serveurs de Chiyou, un antique dieu de la guerre rival de l'Empereur jaune. Lors du duel final qui opposa les deux guerriers, Huang Di décapita son adversaire au niveau de la mâchoire.

Les *taotie*, qui avaient fait serment de suivre leur maître, connurent presque tous le même sort : punis par les dieux, ils ne sont désormais plus que de simples têtes volantes, sans mâchoire inférieure et dont les oreilles ressemblent à des ailes de chauves-souris. Mais pour certains, le corps est encore entier : ce sont des êtres humanoïdes dont les crocs et les griffes suintent d'un poison redoutable.

Quel que soit leur aspect, ce sont des démons affamés et redoutablement malins qu'il convient d'éviter car leur faim inextinguible les pousse à tuer et dépecer tous les êtres humains qu'ils rencontrent.

Leur origine s'étant perdu dans la légende, les *taotie* ne sont pour le commun des habitants des Royaumes que de simples gargouilles ornementales, décorant de façon macabre les bronzes des anciennes dynasties. Mais les exorcistes les plus cultivés savent ce qu'il en est réellement ...

Tête volante

Aspects : Métal 3, Eau 4, Bois 2, Feu 1, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 10, Défense passive 9
Talents : Mordre 3, Esquive 3, Discrétion 2, Survie 2
Souffle vital : 12 (6 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)
Pouvoirs : Arme naturelle (dents) 3, Terreur 11

Taotie entier

Aspects : Métal 3, Eau 3, Bois 2, Feu 1, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 13, Défense passive 8
Talents : Griffes et Mordre 3, Esquive 3, Discrétion 2, Survie 3
Souffle vital : 20 (8 / 0, 6 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)
Pouvoirs : Arme naturelle (dents et griffes) 3, Terreur 9

Suishou

Il arrive fréquemment que des mauvais esprits ne soient pas suffisamment puissants pour posséder des êtres humains. Ces créatures se rabattent alors sur des animaux, préférentiellement des fauves, afin d'assouvir leurs mauvais penchants en terrorisant et dévorant les habitants des environs. Nommés *suishou*, ces animaux sauvages possédés se voient renforcés par les pouvoirs de l'esprit démoniaque et disposent alors d'une puissance sans rapport avec leur nature originelle.

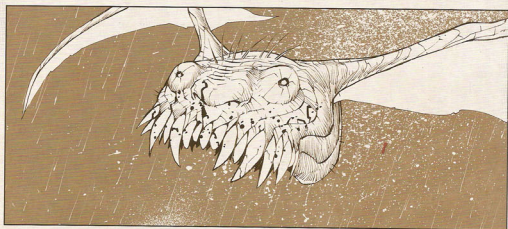
Suishou loup

Aspects : Métal 3, Eau 4, Bois 3, Feu 1, Terre 2
Aspects secondaires : Chi 10, Défense passive 9
Talents : Griffes et Mordre 3, Esquive 2, Discrétion 3, Survie 4
Souffle vital : 18 (7 / 0, 5 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)
Pouvoirs : Arme naturelle (crocs et griffes) 3, Armure naturelle (fourrure) 2

Suishou cheval

Aspects : Métal 2, Eau 5, Bois 2, Feu 2, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 9
Talents : Galoper 4, Esquive 3, Piétinement 3
Souffle vital : 30 (12 / 0, 8 / 0, 5 / - 1, 3 / - 3, 2 / - 5)
Pouvoirs : Arme naturelle (sabots) 3





Yao

Une vieille légende dit que si un être se tient dans la lumière des étoiles durant dix mille ans, il accède alors à la sagesse des hommes. Les yao sont des animaux qui ont atteint ce stade et sont capables de prendre forme humaine à volonté. Facétieux plus que méchants, ils aiment jouer des tours aux humains pour s'amuser, mais sont rarement cruels. On trouve d'ailleurs de nombreuses légendes mettant en scène ces créatures tombant amoureux et épousant des mortels.

Les animaux les plus susceptibles de devenir des yao sont les renards, les singes et les serpents, mais aussi parfois les araignées et les corbeaux.

Yao renard

Aspects : Métal 2, Eau 3, Bois 3, Feu 4, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 20, Défense passive 8

Talents : Herboristerie 2, Eloquence 3, Légendes 2, Esquive 2, Discrétion 2, Survie 3

Souffle vital : 20 (8 / 0, 6 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Pouvoirs : Arme naturelle (griffes) 2, Change-forme (le Yao peut passer de sa forme humaine à une forme de renard à volonté)

Yao serpent

Aspects : Métal 3, Eau 3, Bois 2, Feu 4, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 8

Talents : Médecine 2, Séduction 3, Empathie 2, Jiànshù 2, Discrétion 3, Survie 2

Souffle vital : 22 (9 / 0, 6 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Pouvoirs : Arme naturelle (crochets) 2, Armure naturelle (écailles) 1, Change-forme (le Yao peut passer de sa forme humaine à sa forme de serpent à volonté)

Les pouvoirs des créatures

Les nombreux êtres surnaturels qui hantent les Royaumes combattants possèdent diverses capacités les distinguant du commun des mortels.

Arme naturelle

Cornes, griffes, crocs ou excroissances osseuses diverses, ou même acide, feu ou vapeur brûlante, certaines créatures comme les démons, les morts-vivants ou les Yao possèdent des armes naturelles capables d'infliger des dégâts mortels.

Les dommages d'une Arme naturelle s'ajoutent à ceux que la créature inflige déjà en attaquant au corps à corps s'il s'agit de griffes, crocs, cornes, etc. Ou ils s'appliquent normalement dans le cas de crachats de feu, d'acide, etc.

Armure naturelle

Musculature puissante, carapace démoniaque ou semi-intangibilité, nombreuses sont les créatures protégées contre les coups par une armure naturelle. La protection octroyée par celle-ci se retranche directement à tout dommage infligé à la créature.

Invulnérabilité

Certaines créatures très puissantes sont tout simplement invulnérables aux coups que les mortels peuvent leur porter, aussi forts soient-ils. Seules certaines techniques d'Exorcisme ou des armes légendaires sont alors à même de blesser de tels êtres.

Une créature invulnérable n'est pas forcément immunisée à tout et il est alors spécifié quels types d'attaque peuvent lui infliger des dommages.



Terreur

Certains monstres sont si effrayants qu'ils peuvent paralyser de peur ceux qui y sont confrontés.

Le niveau de Terreur d'une créature représente le SR du Test de Résistance qu'un personnage doit réussir pour pouvoir agir normalement en présence de la créature. En cas d'échec, la différence entre le niveau de Terreur et le résultat de son Test devient le malus appliqué à toutes les actions du personnage tant qu'il est confronté à la créature.

Change-forme

Courant chez les *Yao*, le pouvoir de changer d'apparence permet d'adopter diverses formes : se transformer en animal, se faire passer pour quelqu'un d'autre, etc.

Généralement, une créature ne peut prendre que quelques formes particulières, qui sont alors énumérées.

Immatérialité

Certaines créatures, et tout particulièrement les fantômes, sont capables de se rendre intangibles, pouvant alors se déplacer à leur gré tout en échappant aux attaques de leurs adversaires.

Une créature qui utilise son pouvoir d'Immatérialité devient insensible à tous les coups qui lui sont portés (qui traversent alors sa forme évanescence) à l'exception des attaques usant de certaines techniques d'Exorcisme ou de certaines armes magiques. Elle peut de surcroît se déplacer à travers les obstacles physiques comme les murs, sauf encore une fois si ceux-ci bénéficient d'une protection magique.

Invisibilité

La capacité à se rendre invisible est commune chez les fantômes mais également chez divers démons.

Une créature invisible ne peut plus être détectée au moyen de la vue, même si les bruits ou odeurs qu'elle émet permettent encore de la repérer. Le niveau d'Invisibilité de la créature correspond au malus que subissent les personnages essayant de la repérer ou d'agir à son encontre (il peut donc s'ajouter à la Défense passive de la créature dans le cas d'un combat).

Possession

Démons ou fantômes, certaines créatures peuvent posséder le corps d'un humain et s'en servir pour agir dans le monde des vivants.

Lorsqu'une créature essaie de posséder un personnage, elle fait un Test en Opposition de son niveau de Possession contre la Résistance de sa proie (égale à Métal + Terre). Si la créature le remporte, elle parvient à dominer sa victime et peut désormais agir à sa place. Elle utilise alors les Aspects Métal, Eau et Feu du possédé mais garde ses propres niveaux de Bois et de Terre. Elle a accès à toutes les autres capacités de sa proie (Don, Faiblesse, Talents, Taos, etc.). Le Test en Opposition est à renouveler tous les jours, et si la victime parvient à le remporter, elle expulse la créature de son corps et ne peut plus être possédée par elle durant une année entière.

Vampirisme

Certaines créatures peuvent voler la force vitale de leurs victimes, s'en nourrissant et tuant peu à peu les malheureux dont la vie est ainsi aspirée.

Le niveau de Vampirisme de la créature correspond au nombre de points de Chi que la créature est capable de voler à sa proie en réussissant contre elle un Test en Opposition de Terre contre la Résistance de la cible (elle doit pour cela en général toucher la victime, que ce soit pour l'embrasser, la mordre, etc.). En combat, cette action compte comme une attaque. Un personnage dont les points de Chi tombent à zéro à cause de ce pouvoir meurt immédiatement.



« Elle est là. Elle arrive. »

Poing de Bronze se retourna vers la femme en noir. Son œil unique, profondément enfoncé dans un visage sur lequel des cicatrices dessinaient un rictus mauvais, s'attarda sur le corps parfait de la sorcière. Il renifla brièvement : les volutes d'encens qui montaient dans la faible lueur des torches lui donnaient envie de vomir. Assise sur le sol, des clochettes d'argent tintant à ses poignets, elle caressait sensuellement les tiges d'achillée jetées entre ses longues jambes nues. Le haut de son visage disparaissait sous le voile de soie noire de sa longue robe brodée. Elle humait l'air saturé de parfums avec une moue de plaisir évident. Poing de Bronze détestait cet endroit, ce décorum ésotérique, ces murmures et ces secrets. Et par-dessus tout, il détestait cette femme. Souvent, comme à cet instant, il s'imaginait plonger son poignard entre les côtes délicates, fouiller la chair tendre et répandre le sang sur cette peau d'albâtre. Sans relever la tête, elle sourit imperceptiblement.

« Tu ne m'aimes pas, Poing de Bronze. »

Ce n'était pas une question. Un frisson traversa l'échine du vieux mercenaire. Comme souvent, il avait l'impression qu'elle lisait dans ses pensées.

« Peu importe l'estime que je te porte, sorcière. J'ai besoin de tes pouvoirs. Et le Maître souhaite que je veille sur toi. C'est ce que je fais. »

« Que tu veilles sur moi ? Crois-tu vraiment que j'ai besoin de ta protection, mercenaire ? »

Évidemment non. Lui, il avait besoin d'elle mais cela n'était pas réciproque. Poing de Bronze avait vu de nombreuses choses au cours de sa vie tumultueuse, mais jamais il n'était parvenu à s'habituer aux pouvoirs des fang-shi et autres sorciers.

Il détourna son regard du sourire narquois qui illuminait maintenant le visage pâle et si étrangement beau. Cherchant à reprendre le contrôle de la situation, il revint au sujet principal de sa visite.

« Dis-moi, sorcière, dis-moi ce que tu vois ! »

La femme prit une profonde inspiration : la fumée d'encens flottait paresseusement jusqu'à ses fines narines. Elle releva la tête vers la voûte de pierre, loin au-dessus d'elle. Dans le silence sépulcral, un filet d'eau chantait au loin dans les ténèbres.

« La fille du Dragon arrive. Elle est déjà à Handan. Et sur ta piste. Elle sait que tu es là et se doute de la terrible alliance que tu as conclue. Elle te retrouvera bientôt. »

« Et les hommes que j'ai envoyé garder la maison du vieux fou ! Ils devraient pouvoir l'arrêter ! » rugit Poing de Bronze.

Il serrait si fort ses mâchoires qu'elles en étaient devenues douloureuses.

Un petit rire cristallin lui répondit.

« Sois sérieux, Poing de Bronze. Deux hommes l'accompagnent. L'un est jeune et innocent. Il croit que le monde est simple et ne perçoit pas encore sa place réelle dans le Grand Tout. L'autre... » Un pli soucieux apparut au coin de ses lèvres vertes. « Et bien l'autre, j'en fait mon affaire. »

Le vieux soldat trépignait sur place, en proie à la colère et à un autre sentiment qu'il croyait avoir oublié. La peur.

« J'aurai dû la faire tuer lorsque j'en avais l'occasion, » cracha-t-il.

Il ne remarqua pas que la femme souriait à nouveau.

« Oui, tu aurais dû... »

Expérience et Renommée



L'expérience

Pour évoluer en suivant sa voie le personnage aura besoin de développer son savoir, d'endurcir son corps, de faire l'apprentissage de nouvelles compétences, d'entraîner son esprit, etc. Au cours de ses aventures, le personnage gagnera en expérience et cette expérience le rendra plus apte et plus compétent.

En termes de jeu, cela se traduit par le gain de points d'Apprentissage à la fin de chaque scénario. Ces points peuvent alors être dépensés pour augmenter le niveau des Aspects, apprendre de nouveaux Talents, maîtriser des Taos évolués, acquérir des Manœuvres ou techniques magiques, etc.

Le MJ doit veiller à ce que les évolutions acquises grâce aux points d'Apprentissage restent cohérentes et logiques avec le vécu du personnage.

Gagner de l'expérience

Un personnage pourra s'aguerrir de diverses façons dans l'univers haut en couleur des Royaumes combattants.

Vivre des aventures trépidantes, affronter de multiples dangers, défaire l'adversité, survivre à des

épreuves mortelles sont autant de façons pour un personnage de gagner de l'expérience, de s'endurcir, d'affiner ses compétences en les éprouvant, de forger son corps en traversant des événements difficiles, etc.

Mais un personnage peut aussi apprendre en s'entraînant, en recevant un enseignement, en étudiant avec acharnement.

L'aventure

Le plus souvent, c'est en vivant de fabuleuses aventures et en allant au bout des scénarios proposés par le Meneur de Jeu que le personnage va gagner les points d'Apprentissage (PA) qu'il pourra dépenser pour améliorer ses caractéristiques.

Le Meneur de Jeu est libre d'attribuer des points d'Apprentissage à son gré à la fin de chaque séance. Le tableau, page suivante, donne quelques exemples afin de le guider.

En général, un personnage gagne en une session de jeu entre un et six points d'Apprentissage, la moyenne se situant à quatre. Le Meneur de Jeu est bien sûr libre d'attribuer plus de points d'Apprentissage aux personnages que ce qui est conseillé ci-dessus, selon l'évolution qu'il souhaite donner à sa campagne, la complexité de ses scénarios, le niveau des aventures à venir, etc.



Actions accomplies

Gain en PA

- Participer à l'aventure 1
- Jouer son personnage de façon convaincante, aider à mettre une bonne ambiance autour de la table 2
- Proposer des idées qui font avancer le scénario, résoudre une énigme, découvrir des secrets de l'univers de jeu 1
- Se montrer héroïque, tenter des actions impossibles à accomplir pour le commun des mortels, se sacrifier pour les autres 2
- Affronter un adversaire puissant, surmonter des obstacles, vaincre une forte opposition 1

Exemple : Xian, lors de son affrontement avec des soldats du Qin dans une auberge, s'est montré héroïque et a vaincu une opposition non négligeable (même si les faucons n'étaient clairement pas de taille face à lui). A la fin du scénario, Xian gagnera donc au moins 3 points d'Apprentissage pour cet acte.

S'entraîner, apprendre, étudier

Un personnage peut passer du temps à s'entraîner et à étudier, seul ou auprès d'un professeur, afin d'apprendre de nouveaux Talents, d'améliorer ses Aspects, de se rendre maître de techniques magiques ou de Manœuvres de combat, etc.

Généralement, gagner des points d'Apprentissage ainsi prend du temps et le personnage ne peut plus partir à l'aventure sous peine d'interrompre son entraînement et de devoir tout reprendre à zéro.

Le tableau page suivante donne une estimation des points d'Apprentissage gagnés selon le temps passé à s'entraîner ou à étudier.

Seul un individu possédant un Niveau d'Expert dans un Talent peut enseigner celui-ci (ou les enseignements qui en découlent : Manœuvres de combat, techniques magiques par exemple) avec succès. On ne peut enseigner un Talent qu'à un Niveau de Maîtrise maximum égal à celui que l'on possède.

Les durées indiquées peuvent être réduites si le personnage utilise un manuel ou est pris sous l'aile d'un maître particulièrement réputé.

Evidemment, les points d'Apprentissage gagnés lors d'un entraînement ne peuvent servir qu'à améliorer le Talent appris, à acheter la Manœuvre ou la technique étudiée, etc.

Exemple : Xian désire améliorer ses prouesses physiques. Ayant assisté à un spectacle de saltimbanques, il demande à une jeune acrobate de lui enseigner quelques trucs. Etant Experte en Acrobatie, celle-ci peut prendre un élève dans ce domaine et elle accepte Xian sous son aile. Xian souhaitant passer son Talent Acrobatie d'Apprenti à Confirmé, il ne lui faut que 3 points d'Apprentissage. Il va donc étudier dix jours (13 - Niveau de son maître (3)) auprès de son professeur et gagner ainsi 3 points d'Apprentissage, lui servant immédiatement à améliorer son Acrobatie.

Utiliser son expérience

C'est en dépensant ses points d'Apprentissage que le personnage va pouvoir améliorer ses caractéristiques, apprendre de nouveaux enseignements, accéder à des Niveaux de Maîtrise supérieurs, etc.

Améliorer ses Aspects

Pour augmenter ses Aspects, le personnage doit dépenser un nombre de points d'Apprentissage égal à cinq fois le niveau qu'il souhaite atteindre (en passant bien sûr par les niveaux intermédiaires).

Exemple : Xian désire faire passer son Aspect Eau de 3 à 4 afin d'améliorer sa défense en combat. Il lui faut donc dépenser 20 points d'apprentissage (le niveau à atteindre en Eau (4) multiplié par 5).

Apprendre ou améliorer un Talent

Lorsqu'il souhaite augmenter son Niveau de Maîtrise dans un Talent, ou en acquérir un nouveau, le personnage doit dépenser un nombre de points d'Apprentissage défini dans le tableau ci-dessous. Comme lors de la création, chaque Niveau doit être acheté ou amélioré séparément des autres et ces coûts se cumulent.

Niveau de Maîtrise	Apprenti	Confirmé	Expert	Maître
Coût	4	8	12	16

Exemple : Xian souhaite que son acuité sensorielle s'améliore un peu en passant de Confirmé à Expert en Perception. Pour cela, il lui faut dépenser 12 points d'Apprentissage. Il veut ensuite acheter le Talent Survie (forêt) directement au Niveau Confirmé. Il lui faut alors dépenser 12 points d'Apprentissage (4 pour acheter le Talent au Niveau Apprenti et 8 de plus pour le faire passer au Niveau Confirmé).

S'entraîner, apprendre, étudier

Temps seul

1 semaine
2 semaines
3 mois
2 ans
10 ans
30 ans

Temps avec un maître

(8 - Niveau du maître) jours
(13 - Niveau du maître) jours
(7 - Niveau du maître) mois
(18 - Niveau du maître) mois
(8 - Niveau du maître) ans
20 ans

Gain en PA

1
3
6
10
15
21

Apprendre ou améliorer un Tao

De la même façon que pour les Talents, le personnage qui désire augmenter son niveau dans un Tao ou en acquérir un autre doit dépenser un nombre de points d'Apprentissage défini dans le tableau ci-dessous. Comme lors de la création, chaque niveau doit être acheté ou amélioré séparément des autres et ces coûts se cumulent.

Niveau de Maîtrise	Niv. 1	Niv. 2	Niv. 3	Niv. 4
Coût	4	8	12	16

Exemple : Xian, à force de combat, est devenu un expert pour blesser ses adversaires. Il souhaite donc acquérir le Tao du Souffle destructeur, au niveau 1 pour commencer. Il lui faut dépenser 4 points d'Apprentissage pour cela. Puis il désire faire passer sa maîtrise du Tao du Pas léger du niveau 2 au niveau 3, ce qui l'oblige à dépenser 12 points d'Apprentissage.

Apprendre une Manœuvre de combat

Améliorer ou acheter un nouveau Talent martial ne permet pas de maîtriser automatiquement les Manœuvres qui y sont associées : le personnage doit les acheter séparément, en les choisissant parmi celles accessibles selon son Niveau de Maîtrise dans le Talent martial.

Afin d'acquérir une Manœuvre, le personnage doit dépenser un nombre de points d'Apprentissage défini dans le tableau ci-dessous :

Niveau de Maîtrise	Niv. 1	Niv. 2	Niv. 3	Niv. 4
Coût	4	8	12	16

Exemple : Xian est un épéiste possédant le Talent Jiānshù au Niveau Confirmé. Il en maîtrise quelques subtilités et connaît trois Manœuvres d'escrime. Il souhaite en acheter une autre. Il vérifie dans la liste des Manœuvres (p. 204) celles auxquelles il peut avoir accès et opte pour Charger, ce qui correspond à son tempérament fougueux. La charge étant associée au Niveau Confirmé de Jiānshù, Xian doit donc dépenser 8 points d'Apprentissage pour l'acquérir.



Acheter une technique magique

Afin d'apprendre une nouvelle technique magique, le personnage doit dépenser un nombre de points d'Apprentissage défini dans le tableau ci-dessous, et évidemment satisfaire à tous les pré-requis de la voie ésotérique et de la technique qu'il souhaite acquérir :

Niveau de Maîtrise	Apprenti	Confirmé	Expert	Maître
Coût	4	8	12	16

Exemple : Xian, au cours de ses nombreuses aventures, a eu l'occasion de faire un bout de chemin avec un taoïste expert dans le Talent Exorcisme. Après avoir appris les bases de ce Talent (en l'acquérant au Niveau Apprenti), Xian souhaite apprendre à se défendre contre les créatures

qui rodent la nuit. Etant déjà un bretteur confirmé, il acquiert alors la technique de la Bénédiction du Bois, qui lui permet de faire d'une simple épée de bois une arme terrible contre les morts-vivants. Cette technique magique est associé au Niveau Apprenti du Talent Exorcisme, Xian doit donc dépenser 4 points d'Apprentissage pour l'acheter.

Recalculer les Aspects secondaires

Une fois que le personnage a dépensé ses points d'Apprentissage, pour acheter ou améliorer ses Talents, acquérir de nouvelles techniques ou augmenter ses Aspects, il lui faut en général recalculer ses Aspects secondaires, ceux-ci dépendant souvent des variables changées par le personnage.

Pour la Défense passive, la formule est simple (Eau + Bois + 2) et ne doit donc être recalculée que si le personnage augmente son niveau d'Eau ou de Bois.

Le Chi doit se recalculer lorsque les Aspects et le Niveau de Maîtrise maximum que possède le personnage dans un Talent sont augmentés. Pour les détails du calcul du Chi, reportez vous au chapitre de création de personnage (p. 146).

Le Souffle vital dépend des Aspects et doit donc se recalculer lorsque ceux-ci sont augmentés. Pour les détails du calcul du Souffle vital, reportez-vous au chapitre de création de personnage (p. 146).

Une des particularités du système Yin/Yang utilisé dans Qin est qu'il favorise l'équilibre entre les différents aspects du personnage. Seul celui dont le corps et l'esprit sont en harmonie contrôle sa force intérieure et s'assure une longue vie et une bonne santé.

Il est donc tout à fait possible qu'après avoir augmenté l'un de ses Aspects, le personnage voit son Chi ou son Souffle vital diminuer. C'est tout à fait normal, car la force qu'il aura gagnée en s'améliorant d'un côté va engendrer de l'autre côté un déséquilibre dans l'univers miniature, le microcosme qu'est son corps. S'il souhaite regagner son Chi et son Souffle vital, voire les améliorer, il va lui falloir restaurer l'équilibre brisé, en faisant en sorte d'améliorer toutes les facettes de son personnage sans en privilégier une en particulier...

Exemple : Xian a augmenté son niveau d'Eau, passant de 3 à 4. Sa Défense passive est désormais de 8 (4 + 2 + 2). Son Chi quant à lui reste à 12 et enfin son Souffle vital ne change pas non plus (le déséquilibre créé ne suffisait pas à bouleverser l'équilibre interne de Xian).

La Renommée

Le personnage et sa Renommée

Ce qu'est la Renommée

La Renommée mesure la réputation du personnage à travers l'ensemble des Royaumes combattants.

Plus sa Renommée est élevée, plus le personnage est connu pour ses actes et a des chances d'être identifié où qu'il aille.

La Renommée ne prend pas en compte la nature des actes du personnage : une haute Renommée peut avoir pour origine d'héroïques faits d'armes ou au contraire une réputation de tueur sanguinaire et impitoyable...

Utiliser la Renommée

La Renommée est utilisée par le Meneur de Jeu pour savoir si un personnage est reconnu lors de ses aventures, quelque soit l'endroit où il se rend. Cela peut avoir des conséquences positives (un héros notoire se voyant accueilli chaleureusement) ou négatives (un criminel reconnu risquant d'être arrêté par les autorités sur dénonciation), selon les origines de la Renommée du personnage.

Les personnages peuvent également utiliser la Renommée des PNJ afin de savoir si ceux-ci possèdent une certaine réputation, d'apprendre le pourquoi de cette réputation et d'ainsi glaner des renseignements sur les individus qu'ils seront amenés à croiser au cours de leurs pégrinations à travers le Zhongguo.

Les archétypes

Voici la liste des archétypes couvrant les divers métiers ou occupations que peuvent pratiquer les nombreux habitants du Zhongguo :

- **Les combattants** : Wu xia, militaire, garde du corps, mercenaire, etc.
- **Les lettrés** : rudit, médecin, courtisan, fonctionnaire, etc.
- **Les notables** : Artisan, commerçant, shifu, professeur, etc.
- **Les sages** : Taoïste, fangshi, ancien de village, rebouteux, etc.
- **Les voyageurs** : Messenger, colporteur, artiste errant, vagabond, etc.
- **Les artistes** : Armurier, peintre, dresseur d'animaux, etc.
- **Les ombres** : Bandit, espion, assassin, voleur, etc.





Les Faits

Les actes accomplis par le héros vont se voir dans un premier temps associer une première donnée, nommée valeur et allant de 1 à 8 points.

La valeur d'un Fait dépend de plusieurs facteurs :

• **L'importance de ses conséquences** sur la communauté : Il s'agit là des conséquences qui vont toucher une communauté faible ou importante, et modifier ou influencer sa vie de manière significative. Les personnes doivent se sentir directement concernées par les Faits. Par exemple, une simple bagarre de taverne ne touchera personnellement que peu de monde (les clients de l'auberge), alors que la mort d'un général affectera toute une armée. Un brigand qui détrousse un voyageur accomplit un Fait qui n'aura que peu d'impact sur une communauté (uniquement sur la victime et ses proches), alors que si ce gredin décide de bloquer la route d'approvisionnement d'un village, tous ses habitants en seront directement affectés.

• **Son caractère extraordinaire** : On prend en compte l'acte en lui-même, un Fait extraordinaire impliquant des moyens hors de portée des gens du commun. Que ce soit par l'utilisation de pouvoirs particuliers (tels les Taos, la Magie, des artefacts merveilleux, etc.), ou parce que l'acte en lui-même est en principe considéré comme impossible ou du moins extrêmement difficile à réaliser. Par exemple, un seul guerrier tenant tête à un régiment entier de l'armée du Qin accomplit un Fait réputé comme

impossible. Lors d'un duel, l'utilisation de Taos et de Manœuvres élaborées impressionnera les spectateurs et sera considérée comme extraordinaire à leurs yeux.

En fonction de ces deux critères, la valeur du Fait se détermine selon le jugement du Meneur de Jeu, qui peut s'aider au besoin de la liste ci-dessous :

Les Faits valant 1 point

Dans cette catégorie vont rentrer tous les Faits importants pour un personnage, mais n'impliquant dans leurs conséquences que très peu de personnes, ou qui sont à la portée de tout un chacun.

Exemple :

- Se battre dans une taverne,
- Gagner un tournoi ou une épreuve,
- Trouver un trésor,
- Être témoin dans un procès d'envergure,
- Se marier avec quelqu'un de son village,
- Profaner la tombe de l'ancêtre d'une famille.

Les Faits valant 2 points

Dans cette catégorie sont comptés tous les Faits importants pour un personnage et qui impliquent dans leurs conséquences plusieurs dizaines de personnes (village, petite communauté, etc.) ou ne sont à la portée que de peu de personnes (utilisation des Taos, de la Magie, etc.)

Exemple :

- Utiliser des moyens extraordinaires en duel (Taos, Magie)
- Rapporter la tête d'une bête sauvage qui terrorisait un village

- Sauver la vie d'un chef de village
- Profaner la tombe d'un saint homme

Les Faits valant 4 points

Dans ce cas, le personnage doit impérativement utiliser des moyens extraordinaires (Taos, Magie). De plus, on tient compte soit des conséquences de l'acte qui doit toucher une communauté importante (ville, armée, etc.), soit d'un acte réputé en principe impossible à réaliser.

Exemple :

- Profaner la tombe d'un Roi
- Prendre possession d'un village
- Tenir tête seul face à un bataillon
- Mettre fin à une épidémie
- S'opposer à quelqu'un ayant une Renommée très importante

Les Faits valant 8 points

Ce genre de Faits nécessite toujours l'utilisation de moyens extraordinaires. De plus, il est impératif que leurs conséquences touchent une très vaste communauté, et que l'acte soit dit impossible à accomplir.

Exemple :

- Conquérir une capitale de Royaume
- Obtenir d'un immortel qu'il détruise une armée

Bien sur, cette liste d'exemples ne se veut pas exhaustive. Le Meneur de Jeu est tout à fait libre d'attribuer la valeur de son choix aux Faits accomplis par les personnages.

Les témoins et lieux

Une fois que l'on a déterminé la valeur du Fait accompli par le personnage, il faut déterminer la seconde donnée : le vecteur de diffusion.

On tient compte pour cela du nombre de témoins de l'acte ainsi que de leur importance. En effet, tuer la plus vile des créatures n'aura aucun impact sur la réputation du personnage, s'il n'y a personne pour relater cet exploit.

Pour connaître la valeur d'un témoignage, il faut aussi savoir où l'acte s'est déroulé, l'endroit jouant un rôle important. Reprenons l'exemple ci-dessus : tuer une vile créature en plein désert n'aura pas le même impact que de la tuer en plein cœur de la capitale d'un Royaume, en pleine journée et sur une place de marché. Le vecteur de diffusion s'échelonne de 1 à 4 selon la table suivante :

Vecteur 0 : Pas de témoin

Vecteur 1 : Quelques témoins sans importance

Vecteur 2 : De plusieurs témoins sans importance à une foule ; ou en présence de quelques témoins importants (marchand réputé, fonctionnaire local, chef de clan, etc.)

Vecteur 3 : Un importante foule de témoins sans importance (villageois, soldats) et quelques témoins importants (marchand réputé, fonctionnaire local, chef de clan, etc.) ; ou en présence de sommités (haut-fonctionnaire, gouverneur)

Vecteur 4 : Une foule très importante de témoins mineurs (citadins, militaires) ; ou en présence de sommités majeures (Roi, ministre, etc.)

Evolution de la Renommée

Pour connaître la valeur de l'augmentation de la Renommée d'un Héros après avoir accompli un Fait, il suffit maintenant de multiplier la valeur de celui-ci par le vecteur de diffusion.

Exemple : Eliminer un brigand qui bloque l'arrivée des provisions d'un village (valeur 2) et rapporter sa tête au magistrat local (vecteur 3), augmentera la Renommée du personnage de 6 points.

Les Faits marquants

Dès qu'un personnage augmente en une seule fois sa Renommée de plus de 5 points, il lui faut noter avec soin le Fait qui a permis cette évolution, car il devient un Fait marquant de son histoire et certaines personnes pourront s'en souvenir.

A côté du résumé du Fait marquant, le personnage devra noter son niveau de Renommée atteint à cette occasion. Dans le résumé du Fait marquant, le personnage doit signaler tout ce qui peut lui sembler important dans l'accomplissement de cette acte (avoir reçu une grave blessure, etc.).

Exemple : Xian a un niveau de Renommée de 21. Après avoir tué seul le chef d'une bande de brigands, il décide de ramener sa tête au magistrat du district. Pour ce Fait courageux, Xian voit sa Renommée augmenter de 6 points, il passe donc à 27 points. Sur sa feuille de personnage, il notera : 27 - Mort du chef des brigands, acte reconnu et récompensé par le magistrat.

En agissant ainsi, un personnage verra dans un ordre chronologique s'aligner ses différents Faits marquants.

On définit alors une période de Faits, qui est le temps séparant deux Faits marquants du personnage.

Exemple : Xian, grâce à quelques Faits mineurs (c'est-à-dire n'ayant pas fait évoluer sa Renommée de plus de 5 points d'un coup), a augmenté sa Renommée jusqu'à 38 points. C'est alors que le gouverneur de la commanderie où il réside lui ordonne d'aller combattre un terrible démon ogre qui terrorise la région. Après un rude combat, Xian ramène la tête de l'ogre au gouverneur qui décide de l'exposer en place publique. Pour cet acte digne d'un héros, Xian voit son score de Renommée augmenter de 12 points (4 pour avoir combattu un ogre seul, multiplié par 3 car le gouverneur diffuse l'information très efficacement). La Renommée de Xian atteint un score 50 points et il possède maintenant deux période de Faits : la première période allant de 27 à 49 points, et la seconde commençant à 50.



La perte de Renommée

Lorsqu'un héros se retire du monde, ses exploits s'effacent peu à peu de la mémoire des gens, jusqu'à ce qu'il retombe dans l'anonymat. Ainsi en est-il des personnages dont la Renommée cesse de croître : inexorablement, elle finit par diminuer.

Lorsqu'un personnage n'accomplit plus de Faits lui valant un gain de réputation, il se met à perdre un point de Renommée par mois durant la première année, puis deux points par mois durant la deuxième, puis trois points par mois durant la troisième année, etc. Réaliser un exploit valant augmentation de Renommée permet de briser cette imputoyable plongée dans l'anonymat.

Les valeurs de Renommée associées aux Faits marquants sont diminuées elles aussi du montant de la perte endurée par le personnage. Ainsi, un Fait marquant peut voir sa valeur associée réduite à zéro, indiquant que cet exploit tombe dans l'oubli... Ces valeurs associées ne remontent pas quand le personnage se met à nouveau à gagner de la Renommée. La réputation des héros est bien éphémère...

Exemple : Admettons que Xian, après ses exploits précédents, décide de se retirer quelques années au Songshan afin de parfaire ses techniques. Au final, il y restera un an et huit mois, durant lesquels plus personne n'entendra parler de lui. Il perdra donc 1 point de Renommée par mois durant la première année (soit 12) puis 2 points par mois durant la deuxième (soit 16 car il sort de sa retraite après un an et huit mois). Au total, Xian aura ainsi perdu 28 points de Renommée, passant de 50 à 22. La valeur associée à son premier Fait marquant (27 : la mort du chef d'une bande de brigands) est donc réduite à 0 et cet exploit tombe dans l'oubli, tandis que la valeur associée à son second fait marquant (50 : la mort d'un démon ogre) tombe à 22. Après cet entraînement, un Xian plus fort que jamais réalise plusieurs hauts faits d'arme et gagne 17 points de Renommée, passant de 22 à 39. Cependant, son premier Fait marquant est toujours oublié et la valeur associée au second reste de 22...

Etre reconnu

Le Test de Reconnaissance

Pour savoir si un personnage connaît ou reconnaît quelqu'un, il suffit au joueur de jeter un dé à cent faces (D100) et d'obtenir un résultat égal ou inférieur au niveau de Renommée de la personne rencontrée, en tenant compte des différents modificateurs décrits ci-après. S'il réussit ce Test, appelé Test de Reconnaissance, le personnage a entendu parler de cet individu, et pourra même se souvenir de certains de ses Faits.

Le D100

Lancer un dé à cent faces (D100) revient à lancer deux dés à dix faces (D10) en considérant l'un des deux comme le chiffre des dizaines, et l'autre comme le chiffre des unités.

Ainsi, en lançant deux D10, si on obtient 4 sur le dé des dizaines et 7 sur le dé des unités, le résultat final est 47.

Comment reconnaître quelqu'un ?

Il y a deux choses à prendre en compte lorsqu'un personnage essaye de savoir s'il a entendu parler de quelqu'un.

- Le personnage possède quelques éléments à propos de cette personne : on lui a présenté, il connaît son nom, il a entendu parler de certains de ses exploits, etc. Dans ce cas, le niveau de base pour le Test sera celui de la Renommée de la personne à reconnaître, auquel il faudra bien sûr appliquer les modificateurs appropriés.

Exemple : Le gouverneur décide de présenter à sa fille Xian, le valeureux qui vient de défaire un ogre. Pour savoir si elle en a déjà entendu parler, et comme Xian vient de lui être présenté, elle fera le Test de Reconnaissance en utilisant la Renommée de Xian, c'est-à-dire une valeur de base de 50.

- Le personnage ne possède aucun élément à propos de cette personne : Dans ce cas, le niveau de base pour le Test est égal à la Renommée de la personne divisée par 10.

Exemple : Xian décide d'aller dans une auberge pour s'amuser un peu. Le patron voit arriver un client, assez richement vêtu, qu'il ne connaît pas. Il fera alors un Test de Reconnaissance en utilisant une valeur de 5 (la Renommée de Xian, 50, divisée par 10) à laquelle il faudra appliquer les modificateurs idoines.

Qui reconnaît ?

Une fois que l'on connaît la valeur de base de la Renommée, il faut déterminer les différents modificateurs qui donneront le résultat final à obtenir pour réussir le Test de Reconnaissance. Les voici dans l'ordre :

Les archétypes : Si le personnage qui tente le Test a le même archétype que la personne qu'il tente de reconnaître, on multiplie par 2 le niveau de la Renommée. Si les archétypes sont différents, il faut par contre diviser la valeur de la Renommée par 2.

Le lieu : Une fois le modificateur d'archétype appliqué, on détermine celui du lieu. En effet, en fonction de l'endroit où l'on se trouve, il est plus ou moins évident d'avoir eu vent des rumeurs importantes.



- En plaine, désert, steppes : la valeur est divisée par 5 (arrondie au supérieur)
- Village : la valeur est divisée par 4 (arrondie au supérieur)
- Ville : la valeur est divisée par 3 (arrondie au supérieur)
- Capitale de commanderie : la valeur est divisée par 2 (arrondie au supérieur)
- Capitale de Royaume : Pas de modificateur
- Si la personne est de la région (ville, village, etc.) : Pas de modificateur

Exemple : Xian, fort de sa nouvelle Renommée, part à nouveau à l'aventure. Après plusieurs déboires et ayant tout perdu, il se retrouve obligé de mendier un repas dans l'auberge d'un petit village. Le patron, pour savoir s'il a entendu parler du valeureux Xian, fera un Test de Reconnaissance sur une base de Renommée de 7 (50 divisé par 2 car Xian est un combattant et l'aubergiste un commerçant, puis 25 divisé par 4 puisqu'on se trouve dans un petit village : soit une base de 6,25 arrondie à 7).

Les actes dont on se souvient

Si ce Test de Reconnaissance, après toutes les modifications, est réussi, on considère que le personnage connaît la Renommée de la personne.

Il reste maintenant à savoir à travers quels Faits marquants il la connaît. Pour cela, il suffit de relancer à nouveau le D100. En se reportant alors à la Renommée de la personne, le résultat indique tout simplement à partir de quelle période de Faits le personnage en a entendu parler : il connaît tous les Faits de l'individu reconnu depuis cette période. Si le résultat donne un résultat supérieur à la Renommée de la personne, le personnage est considéré comme au courant du dernier Fait marquant.

Exemple : Le patron de l'auberge accueillant Xian fait son Test sur une base de 7. Son résultat sur le D100 est un 05. Il relance alors le D100 pour connaître de quels Faits concernant Xian, il a entendu parler : son résultat est alors de 43, ce qui correspond à la première période de Faits de Xian. L'aubergiste sait donc que le jeune wu xia a protégé un village d'un brigand et qu'en plus, c'est un chasseur de démon. Quelle chance pour Xian, il va se voir offrir un véritable festin par l'aubergiste, impressionné par les talents et l'héroïsme de son hôte.

Changer ou dissimuler son identité

Il pourra fréquemment arriver qu'un joueur décide que son personnage dissimule son identité ou utilise un faux nom afin de ne pas être reconnu (notamment quand la réputation du personnage peut lui attirer des ennemis là où il se trouve : un héros pourfendeur de bandits risque une certaine animosité parmi une bande de brigands s'il venait à être reconnu...).

Dans les deux cas, voici la règle à appliquer : dès que le personnage endosse une nouvelle identité, il se voit attribuer un nouveau niveau de Renommée valable pour celle-ci, d'une valeur de départ de 0. La Renommée de l'ancienne identité n'est pas effacée pour autant : le personnage possède désormais deux niveaux (ou plus) de Renommée, un pour chaque pseudonyme ou nom d'emprunt.

Cependant, reconnaître la vraie identité d'un personnage tentant de la dissimuler ainsi n'est pas évident. Le Test de Reconnaissance se fait donc sur la base de la Renommée de l'identité à démasquer divisée par 10 et arrondie à l'inférieur.

Exemple : Xian, après ce somptueux repas décide de repartir sur les routes. Connaissant mal la région, il erre pendant plusieurs jours sans nourriture. Affamé, désespéré, Xian voit passer un petit cortège qu'il décide d'attaquer. Malheureusement pour lui, il ne s'est pas aperçu que dans ce convoi voyageait Mai-Lin, la fille du gouverneur qui pourra témoigner que le chasseur d'ogre est devenu un bandit de grand chemin. Xian pour cette attaque voit sa Renommée augmenter de 6 points (2 pour avoir combattu contre plusieurs personnes, multiplié par 3 parce que le gouverneur de la région fera rechercher ce voleur) : il se voit attribuer un Fait marquant à 56. Quand il s'aperçoit qu'il est recherché, Xian décide de changer d'identité et de se faire appeler Wai-Lu. Cette nouvelle identité débute avec un niveau de Renommée de 0, tandis que la Renommée associée au nom de Xian reste de 56. Démasquer Xian sous son identité de Wai-Lu nécessitera de réussir un Test de Reconnaissance sous un score de 05 – le niveau de Renommée de Xian (56) divisé par 10.

Quelques exemples

La liste ci-dessous vous donne des valeurs de Renommée relative (c'est à dire avant l'application des modificateurs) de différentes fonctions et métiers du Zhongguo :

Chef de village	40
Magistrat de district	50
Gouverneur de commanderie	75
Haut-fonctionnaire	100
Ministre	150
Roi	200
Empereur	500
Sous-officier	25
Capitaine	60
Commandant	75
Colonel	100
Général	150
Artisan	20
Marchand	30
Négociant fortuné	70
Wu xia	25
Chef de clan du jiang hu	40



Le tunnel humide devenait de plus en plus étroit à mesure qu'il s'enfonçait sous terre. Leurs pas soulevaient des gerbes d'une eau noireâtre et nauséabonde, faisant fuir des hordes de rats devant eux. Xian devait maintenant se baisser pour ne pas toucher la voûte moussue, tenant toujours la torche à bout de bras. Derrière lui, Cœur de Jade avançait aussi silencieusement qu'un chat : elle avait déjà empoigné ses deux armes et les tenait fermement, lames tournées vers l'arrière et le long de ses bras, dans cette posture qui la caractérisait. Même Trois Vérité se taisait et le wu xia regrettait presque ses monologues qui avaient bercé leur marche vers Handan.

Après le combat, le fangshi les avait conduits à travers un dédale de venelles étroites jusqu'à une maison close en limite du quartier des saules. Une femme aux formes généreuses et au sourire enjôleur les avait accueillis et menés rapidement vers une petite salle privée à l'arrière du bâtiment. Elle semblait bien connaître l'exorciste et elle leur apporta une petite collation avant de disparaître derrière un lourd rideau. Alors seulement, Trois Vérités avait expliqué que cet endroit servait de lieu de rendez-vous aux disciples de son maître, une confrérie de fangshi qui avait pour but de lutter contre les influences du Feng Du à travers les sept Royaumes. Xian et Cœur de Jade avaient échangé un regard complice et ricané devant le choix d'un tel lieu pour un dessein si louable. Très vite, deux hommes aux allures de simples manouvriers les avaient rejoints. L'exorciste s'isola quelques minutes avec eux puis revint auprès de ses compagnons d'aventure.

« Poing de Bronze est à Handan. Nos informateurs l'ont vu pénétrer seul il y a un peu plus d'une heure dans une bâtisse du quartier des temples. Nous supposons qu'elle abrite des membres de la Secte du Ciel incliné. Cela vaut sans doute la peine de vérifier. »

La nuit sans lune camouflait leur déplacement et, à leur grande surprise, ils ne découvrirent qu'une demeure vide en arrivant sur place. Elle ne contenait aucun meuble, aucun indice que quelqu'un ait pu y vivre récemment. Perplexes, ils fouillèrent une fois de plus le bâtiment jusqu'à ce que Xian appelle ses compagnons. Dans la cour arrière de la maison, une trappe de pierre obturait l'entrée d'un

puits étroit où une échelle de corde pendait mollement. Prenant leur courage à deux mains, ils étaient descendus parmi les ténèbres et l'odeur des moisissures. Onze mètres plus bas, ils avaient rejoint un tunnel grossièrement taillé qui s'enfonçait en pente douce vers les entrailles du monde. Ils le suivaient maintenant depuis presque dix minutes, faisant fuir devant eux la vermine qui piaillait au passage de ces envahisseurs.

Une volée de marches apparut brusquement devant eux. Elle donnait sur une porte de métal corrodée par l'humidité des lieux. Xian la poussa doucement et elle s'ouvrit sans un grincement. Ils pénétrèrent alors dans une vaste salle, si grande qu'il ne pouvait en percevoir l'autre extrémité. Des tentures de laine épaisse pendaient aux murs, étouffant les bruits de leurs pas frappant le sol de pierre noire. À une trentaine de pieds brûlaient encore dans une urne de terre des braises rougeoyantes. Une forte odeur d'encens masquait les senteurs putrides qui montaient du tunnel derrière eux. Quelques baguettes d'achillée gisaient sur le sol en un agencement complexe et cryptique. Trois Vérités se pencha au-dessus du tirage du Yi Jing pour en étudier les signes. Xian, tenant toujours la torche, faisait le tour de la salle voûtée.

« Poing de Bronze était ici il y a encore peu de temps, murmura Cœur de Jade. Je le sens. »

« Et il n'était pas seul, je doute qu'il sache se servir de ceci, » ajouta le fangshi en désignant les tiges fines étalées par terre.

La voix de Xian monta de l'autre bout de la caverne.

« En tout cas, qui que ce soit, il est déjà parti. Mais il a oublié quelque chose derrière lui. »

Il se tenait devant l'embrasure d'une porte de chêne qui donnait sur un escalier raide, remontant vers la surface. Du doigt, il désignait un collier qui pendait, accroché négligemment à un clou planté dans le bois. Une chaînette en argent retenait une jolie pierre sculptée : un cœur de jade.



Vivre au quotidien dans les Royaumes combattants



258

Individus aventureux appelés à sillonner le *Zhongguo*, les personnages auront l'occasion de beaucoup voyager, de découvrir des contrées exotiques, d'utiliser armes et armures, d'acheter et de se servir d'objets usuels, etc.

• La **solidité** représente la résistance de l'arme, lorsque quelqu'un tente de la briser (par la Manœuvre Bloquer ou le Tao du Souffle destructeur par exemple).

L'équipement

Tous les objets habituels que peuvent se procurer les personnages (armes et armures comprises) sont présentés par la suite.

Les prix indiqués sont donnés en nombre de pièces, en considérant que toutes les monnaies des Royaumes ont la même valeur.

Les armes

Compagnes fidèles de bien des personnages, les armes sont essentielles pour qui veut assurer sa survie dans un environnement aussi dangereux que celui des Royaumes combattants.

Les chevaliers du monde des arts martiaux portent un grand respect à leurs armes tandis que les vulgaires assassins n'y voient que des outils.

• Les **dégâts** d'une arme représentent la valeur qu'il faut ajouter au niveau de Métal d'un personnage pour calculer les dommages qu'il inflige à la victime à qui il vient de porter un coup.

De la légalité des armes

Dans les Royaumes combattants, il est possible de porter une arme sans se mettre automatiquement hors-la-loi. C'est un univers dangereux et nombreuses sont les personnes qui portent une épée ou une dague pour se protéger. Des gens pratiquent le métier des armes sans pour autant être soldats : gardes du corps, escortes de caravane, etc.

Il y a toutefois des exceptions. Les armes de guerre comme les arbalètes sont prohibées et totalement interdites aux civils. De même, les armures sont destinées exclusivement à l'usage des militaires. Un simple citoyen pris en possession de ces équipements serait aussitôt arrêté et jugé. Il se raconte cependant qu'il est possible de trouver arbalètes et armures au marché noir, dans les bas-quartiers des villes du *Zhongguo*...

Une autre exception notable à ces règles est le Qin : dans le Royaume légiste, la possession d'armes est prohibée pour les civils et passible de la peine de mort.

Talent Bàngshù

Bàng

Le bâton de combat *bàng* est en général constitué de bois, et long d'un mètre soixante à deux mètres. C'est une arme fort prisée par les voyageurs à qui elle sert à la fois de bâton de

marche et d'instrument pour se défendre. Sa grande taille et sa capacité à frapper avec ses deux bouts donne à son possesseur un avantage certain.

Dégâts : 2

Solidité : 7

Xiao bàng

Il s'agit du bâton court, qui mesure en général de soixante à quatre-vingt dix centimètres. Il peut servir de matraque, mais on l'utilise en général par deux. Sa taille réduite lui permet d'être facile à dissimuler.

Dégâts : 1

Solidité : 5

Talent Chuishu

Ba chui

Cette arme ressemble beaucoup à la masse *chui* mais son manche d'un mètre soixante en fait une arme d'hast particulièrement redoutable. Sa puissance et son allonge la rendent mortelle.

Dégâts : 3

Solidité : 9

Chui

La masse *chui* est constituée d'un lourd cylindre de métal planté au bout d'un manche de soixante centimètres de long. C'est une arme de choc, peu utilisée car nécessitant une force certaine pour être maniée. Certains puissants guerriers se battent avec une masse *chui* dans chaque main.

Dégâts : 2

Solidité : 7

Talent Daoshu

Bishou

Le poignard *bishou* est une arme discrète mais mortelle, qui peut servir aussi bien en mêlée qu'à distance. Généralement utilisée par les brigands et les assassins dans les bas-quartiers, elle est considérée comme peu honorable.

Dégâts : 1

Solidité : 5

Lùrong

La dague *lùrong* possède une lame droite dont l'unique tranchant est courbé vers l'arrière, et dont la garde permet un maniement rapide et aisé. Cette arme est utilisée généralement par paire, par les aventuriers du *jiang hu* en majorité.

Dégâts : 2

Solidité : 7

Talent Jiànshu

Jiàn

L'épée *jiàn* est dotée d'une lame droite et souple, à double tranchant. Elle s'utilise pour frapper aussi bien de taille que d'estoc. Il s'agit d'une arme légère et facile à manier. Considérée comme une arme noble, l'épée est fréquemment portée par les lettrés fiers d'arts martiaux et les officiers.

Dégâts : 3

Solidité : 9

Dao

Le sabre *dao* possède une épaisse lame courbée à un seul tranchant et s'utilise pour frapper de taille. Arme plus lourde que l'épée, elle est originaire des steppes xiongnu et a été popularisée par les cavaliers du Zhao.

Dégâts : 3

Solidité : 11

Talent Qiangshu

Ji

La lance *ji* est dotée d'une ou deux lames sur le côté, perpendiculaires à son manche, afin de pouvoir être utilisée pour frapper de taille.

Dégâts : 3

Solidité : 9

Fu

La hallebarde *fu* est constituée d'une lame courbe à simple tranchant montée sur une hampe d'un mètre soixante de long. Cette arme est faite pour frapper de taille. Elle est très utilisée par les cavaliers ou les lanciers montés sur des chars.

Dégâts : 4

Solidité : 9

Qiang

La lance *qiang* est faite d'une pointe en métal placée au bout d'une hampe d'un mètre quatre-vingt de long. Arme très répandue, utilisée principalement par les militaires, elle se retrouve également entre les mains des chevaliers du *jiang hu*.

Dégâts : 3

Solidité : 9

Yue

La hache *yue* est également une arme à deux mains, constituée d'une lame de hache montée sur un manche d'un mètre quatre-vingt de long et surmontée d'une pointe.

Dégâts : 4

Solidité : 9

Talent Gongshu

Gong

L'arc *gong* est l'arc long classique, utilisé aussi bien pour la chasse que pour la guerre. Il est très répandu dans le *Zhongguo* et est d'un usage courant.

Dégâts : 3

Solidité : 7

Portée

C

M

L

E

25

50

75

100

Xiao Gong

Version plus courte de l'arc *gong*, il est principalement utilisé à courte distance, et dans des lieux exigus ne permettant pas d'utiliser l'arc *gong* classique.

Dégâts : 2

Solidité : 5

Portée

C

M

L

E

10

25

40

60

Talent Nushu

Nu

L'arbalète *nu* est constituée d'un arc fixé à l'avant d'une crosse et mue par un mécanisme complexe. L'arbalète est une arme redoutable et particulièrement meurtrière, mais dont le réarmement est long et fastidieux. Il s'agit d'une arme dont l'usage est sévèrement réglementé : seuls les militaires ont l'autorisation de s'en servir.

Dégâts : 5

Solidité : 9

Portée

C

M

L

E

30

75

125

200



Armes à distance	Dégâts	C	Portée			Solidité	Prix
			M	L	E		
Gongshù							
Gong	3	25	50	75	100	7	35
Xiao Gong	2	10	25	40	60	5	20
Flèches, par dix							5
Nushù							
Nu	5	30	75	125	200	9	700
Traits, par dix							15
Lancer							
Bishou	1	5	10	15	20	5	15
Lùrong	2	6	12	18	25	7	40

Armes de mêlée

	Dégâts	Solidité	Prix
Bàngshù			
Bàng	2	7	9
Xiao bàng	1	5	6
Chuishù			
Ba chui	3	9	35
Chui	2	7	25
Daoshù			
Bishou	1	5	15
Lùrong	2	7	40
Jiànshù			
Jiàn	3	9	100
Dao	3	11	120
Qiangshù			
Ji	3	9	50
Fu	4	9	70
Qiang	3	9	60
Yue	4	9	65

Les boucliers (Talent Dūnshù)

Les boucliers sont peu utilisés par les combattants ordinaires, bien que certains se fassent une spécialité de leur maniement.

En général, ce sont principalement les militaires et les miliciens qui les utilisent.

Grand bouclier

Le grand bouclier est aussi haut et large qu'un homme, fait de bois renforcé de bronze. Il est utilisé exclusivement par l'infanterie militaire afin de se protéger des tirs d'archers adverses. Lourd et encombrant, il ne peut guère avoir d'autres usages.

Dégâts : /

Solidité : 13

Spécial : Le grand bouclier ne protège que contre les projectiles. On considère alors que le personnage se trouve derrière un obstacle qui l'occulte presque totalement (augmentation du SR de +3 pour le tireur cherchant à l'atteindre). S'il souhaite se

déplacer avec, le porteur voit sa capacité de mouvement réduite de moitié ; de plus, il ne peut rien entreprendre d'autre car il doit se servir de ses deux mains afin de transporter ce lourd bouclier.

Petit bouclier

Le petit bouclier, généralement en osier tressé ou en bois léger, est de forme ronde. Principalement utilisé par l'infanterie légère, son usage n'est guère répandu dans le Zhongguo.

Dégâts : 1

Solidité : 9

Spécial : Lorsqu'il effectue une Défense active en utilisant son bouclier (et donc le Talent Dūnshù), le personnage se voit octroyer un bonus de +1 à son Test.

Boucliers	Dégâts	Solidité	Prix
- Dūnshù	/	13	80
Grand bouclier	1	9	45
Petit bouclier			

Les armures

Elle sont la plupart du temps portées par les soldats des différentes armées, mais il peut arriver que certains personnages revêtent diverses armures lors de leurs nombreuses aventures.

- La **protection** d'une armure représente les dégâts qu'elle arrête et qu'il faut donc soustraire du montant final des dommages occasionnés par un coup reçu.
- La **solidité** représente la résistance de l'armure, lorsque quelqu'un tente de la briser (par le Tao du Souffle destructeur par exemple).
- Le **malus d'encombrement** est l'augmentation du SR de toutes les actions entreprises par le personnage nécessitant une grande liberté de manœuvre (actions de combat, esquive, escalade, natation, acrobatie, etc.). Ce malus est égal à la différence entre la protection de l'armure et le Métal du personnage. Ainsi un personnage ayant un Métal de 3 portant une armure de cuir complète (protection 4) subira un malus d'encombrement de 1.

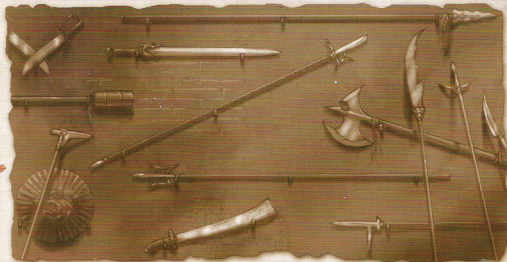
Vêtements épais

Il s'agit généralement de plusieurs couches de vêtements superposés de façon à pouvoir amortir un coup (au minimum un *chang pao* recouvert d'un lourd manteau).

Protection : 1

Solidité : /





Fourrure et laine

Les lourds vêtements que portent les barbares des steppes constituent une armure rudimentaire.

Protection : 2

Solidité : /

Tablier de cuir

L'armure de base des soldats du Zhongguo est un tablier de cuir solide, qui ne protège que l'avant du corps afin de pousser les militaires à toujours avancer et à ne jamais tourner le dos à l'ennemi pour fuir.

Protection : 3

Solidité : 9

Armure de cuir complète

Cette armure de cuir solide, parfois légèrement renforcée de plaques de bronze, est l'apanage des officiers et des cavaliers. Elle couvre tout le corps ainsi bien souvent que les bras et les jambes.

Protection : 4

Solidité : 11

Armure de cuir renforcée

L'armature de cuir de cette armure supporte d'épaisses plaques de bronze, garantissant une protection optimale. Ce genre d'armure est réservée aux plus hauts généraux.

Protection : 5

Solidité : 13

Armures	Protection	Solidité	Prix
Vêtements épais	1	/	/
Fourrure et laine	2	/	/
Tablier de cuir	3	9	100
Armure de cuir complète	4	11	500
Armure de cuir renforcée	5	13	1000

Les objets du quotidien

Bol en céramique, simple bijou, *chang pao*, ombrelle, baguettes sont les objets dont les personnages se serviront tous les jours au cours de leurs aventures, parfois même sans y faire attention.

La vaisselle

La vaisselle usuelle est en général constituée d'assiettes, de bols et de coupes en céramique (parfois en métal pour les plus riches, ou en bois pour les plus pauvres). Tout le monde mange avec des baguettes mais couteaux et cuillères sont également utilisés.

Vaisselle et matériel de cuisine

	Prix		Prix
Assiette	1	Coupe en métal	10
Plat	2	Coupe en bois	2
Pot	2	Cuillère	2
Marmite	4	Couteau	3
Bol	1	Hachoir	5
Coupe en céramique	10	Baguettes	1

Les vêtements

Chang pao, manteaux, capes, bottes, sandales, couvre-chef, sous-vêtements, etc. permettent à l'individu civilisé d'apparaître en public dans une tenue décente.



Vêtements

	Prix (mauvaise qualité / ordinaire / de luxe)
Chang pao	8 / 18 / minimum 60
Robe	4 / 10 / minimum 25
Manteau	7 / 16 / minimum 45
Ceinture	3 / 7 / minimum 15
Cape	4 / 10 / minimum 25
Bottes	5 / 12 / minimum 30
Sandales	1 / 5 / minimum 15
Couvre-chef	2 / 8 / minimum 20
Sous-vêtements	4 / 10 / minimum 25
Tunique	3 / 9 / minimum 20

Tissu et étoffes

	Prix
Pièce de chanvre, le mètre	3
Pièce de laine, le mètre	9
Pièce de soie, le mètre	28
Pièce de lin, le mètre	4
Pièce de cuir, le mètre	16
Pièce de coton, le mètre	12
Coussin	14
Drap en lin	10
Drap en soie	60
Drap en coton	45
Matelas de chanvre	12
Matelas de laine	32
Matelas de coton	50
Tenture en chanvre	15
Tenture en laine	32
Tenture en soie	100
Tenture en coton	75
Tapis, petit	25
Tapis, grand	80

Les accessoires

Outre ses vêtements, un personnage a souvent besoin de nombreux accessoires vestimentaires : bourse de cuir, ombrelle, éventail, sac en osier, panier, etc.

Accessoires

	Prix
Bourse	2
Ombrelle / parapluie	3 à 40
Eventail	2 à 30
Sac en osier	2
Panier	2

Les bijoux

Épingles à cheveux, bracelets et diadèmes donnent aux coquettes l'occasion d'attirer les regards en rehaussant leur beauté.

Bijoux

	Prix
Épingle à cheveux	1 à 1000
Bracelet	2 à 1500
Diadème	20 à 1500
Collier	2 à 3000
Pendentif	2 à 2000

Les instruments de musique

Un véritable artiste ne se sépare jamais de ses instruments : cloche et carillon de bronze, flûte, tambour, cithare, etc.

Instruments de musique

	Prix
Cloche / clochette	15
Carillon	10
Flûte	5
Ocarina	5
Tambour	7
Cithare	20
Luth	25

Le nécessaire d'écriture

Le lettré emporte généralement avec lui une pierre à encre ainsi que plusieurs pinceaux, et quelques lattes de bambou ou rouleaux de soie.

Nécessaire d'écriture

	Prix
Pierre à encre	6
Pinceaux	4
Latte de bambou	2
Rouleau de soie	20

Les jeux

Plateau de go, jeu d'échec, dés et dominos permettent de se distraire entre amis, entre deux aventures ou lors du bivouac.

Jeux et jouets

	Prix
Plateau de go	6
Jeu d'échec	7
Dés	1
Dominos	3
Osselets	1
Toupie	2
Ballon	2
Figurine	1
Cerf-volant	3
Poupée	5 à 100
Corde à sauter	1

Le nécessaire de voyage

Pour celui qui voyage souvent, certains objets sont plus qu'indispensables : tente, calebasse, corde, lanterne, pierre à briquet, petit sac, etc.

Nécessaire de voyage

	Prix
Tente individuelle	15
Tente de deux à quatre places	45
Calebasse	2
Corde, dix mètres	3
Lanterne	4
Pierre à briquet	2
Petit sac	2
Grand sac	5

Le matériel médical

Trousse de premiers soins, bandages, médicaments et onguents divers ne sont pas l'apanage des seuls médecins errants, mais de tout voyageur souhaitant éviter les ennuis médicaux durant son périple.

Matériel médical

	Prix
Trousse de premiers soins	75
Bandages	10
Médicaments	5 à 100
Onguents divers	5 à 100

Les animaux

Cheval pour voyager, bœuf pour labourer, chien pour garder les troupeaux ou chat pour protéger les entrepôts de grain de la vermine, les animaux s'achètent et se vendent également sur les marchés des sept Royaumes.



Animaux

	Prix		
Cheval de selle	350	Faucon	50
Cheval de trait	150	Aigle	75
Cheval de race	400 à 5000	Bœuf	100
Chien de garde	20	Vache	120
Chien de chasse	50	Taureau	250
Chien de guerre	100	Canard	5
Chien de race	100 à 1000	Poulet	3
Chat ordinaire	5	Cochon	40
Chat de race	50 à 1000	Mouton	60

L'immobilier

Chambre, appartement ou maison, lopin de terre ou manoir, louer ou acheter de l'immobilier est indispensable à qui souhaite s'installer durablement.

Logement

	Prix
Chambre, location	1 par semaine
Chambre, achat	100 à 200
Appartement, location	5 par semaine
Appartement, achat	500 à 1000
Maison	700 à 3000
Ferme	1500 à 5000
Manoir	2500 à 10000
Palais	15000 à 50000

Mobilier

	Prix		
Baquet chauffant	60	Coffre, grand	55
Baignoire	85	Malle, petite	20
Baril	3	Malle, grande	35
Brasero	15	Meuble simple	30
Fauteuil	35	Moufle avec tiroirs	45
Banquette	90	Étagère	15
Chaise	6	Paravent	20
Banc	16	Penderie	40
Lit, une place	35	Table, petite	10
Lit, deux places	65	Table, grande	35
Armoire	45	Bureau écritoire	65
Coffre, petit	30	Tabouret	4

Monnaies

Presque chaque Royaume frappe sa propre monnaie et il en existe quatre types différents, généralement fabriqués en bronze :

- Le *bu*, pièce en forme de tête de bœuf, est en usage au Wei, au Han et au Zhao (les trois Jin),
- Le *dao*, pièce en forme de petit couteau, circule au Qi, au Yan et également au Zhao,
- Le *yibi*, pièce en forme de coq, est principalement utilisé au Chu,
- La *sapèque*, pièce ronde percée d'un trou carré, est la monnaie du Qin.

Des lingots d'argent pesant une once sont également utilisés comme monnaie. Un tel lingot, nommé *tael*, vaut mille pièces. Pour des raisons de simplicité et de confort ludique, nous considérerons que toutes ces monnaies ont la même valeur et peuvent être utilisées dans l'ensemble du Zhongguo.

L'équipement à la création du personnage

Afin de déterminer ce que possède un personnage nouvellement créé, le Meneur de Jeu et le joueur vont, à partir de son historique et en restant logique par rapport à celui-ci, choisir dans les listes ci-dessus ce qu'il peut détenir au moment de partir à l'aventure.

Exemple : Xian est un jeune chevalier relativement impliqué dans le monde des arts martiaux. Issu d'une famille désargentée, il ne possède pas grand-chose mais a au moins une bonne épée, et de quoi l'entretenir (pierre à aiguiser, un peu d'huile). Il porte des vêtements classiques (*chang pao*, sous-vêtements, bottes de marche et sans doute un chapeau conique) et possède le minimum nécessaire à un voyageur comme lui (pierre à briquet, tente, sac, etc.). Enfin, sachant lire et écrire, il transporte également un nécessaire d'écriture sommaire (une pierre à encre, un pinceau et deux lattes de bambou). Et bien qu'il ait un bon niveau dans le Talent Equitation, Xian ne possède pas son propre cheval, denrée trop chère pour quelqu'un comme lui.

Les services

Louer une chambre d'auberge, prendre un repas dans un restaurant, faire écrire un courrier à un lettré public, louer les services d'une société d'escorte ou encore prendre des cours particuliers ne sont que quelques exemples parmi les innombrables services qui se monnaient dans les Royaumes combattants.

Auberges et chambrées

C'est dans ces établissements que le voyageur fourbu peut louer un lit pour la nuit avant de reprendre ses pérégrinations.

Salle commune

Quelques paillasses dans une vaste salle permettent aux voyageurs de prendre un peu de repos dans un confort minimum.

Chambre

Une chambre particulière permet d'obtenir plus de confort et garantit l'intimité du couple.

Suite

Les auberges les plus prestigieuses proposent de vastes appartements pour loger les personnalités importantes et fortunées.

Auberge

Prix (basse qualité / ordinaire / de luxe)	
Dormir dans la salle commune	1 / 3 / -
Louer une chambre, cinq lits	2 / 6 / -
Louer une chambre, deux lits	5 / 20 / 50
Louer une chambre individuelle	10 / 30 / 70
Louer une suite	25 / 50 / 100



Restaurants et tavernes

Pour prendre un repas ou boire un verre, c'est dans ces établissements que le gastronome ou le travailleur pressé trouvera satisfaction.

Boire un verre

Alcool ou thé, les bonnes adresses possèdent un grand choix de boissons et proposent de petites friandises pour accompagner le tout (légumes confits, fruits, etc.).

Prendre un repas

Composé de légumes et viande, le repas servi au restaurant remplit l'estomac et tient au corps.

Organiser un banquet

Afin de fêter dignement anniversaires ou noces, les riches et les nantis louent des établissements entiers pour y organiser de somptueux banquets.

Aliments

Fruits	Prix	Vandres et poissons	
Abricot, les six	5	Bœuf, au kilo	20
Prune, les six	6	Poulet, la pièce	10
Pêche, la pièce	1	Canard, la pièce	15
Pomme, les six	2	Porc, au kilo	12
Poire, la pièce	1	Mouton, au kilo	18
Grenade, la pièce	2	Chien, au kilo	25
Noix, la douzaine	1	Gibier, au kilo	15
Châtaignes, la douzaine	1	Œuf, les six	2
Kaki, la douzaine	3	Poisson de rivière, la pièce	5
Jujube, les six	2	Poisson de mer, la pièce	8
Figue, les six	2	Crustacé, la pièce	10
Goyave, les six	2	Fruits de mer, au kilo	20
Agrumes, la pièce	2		
Melon, la pièce	1	Condiments	
Pastèque, la pièce	2	Sel, au kilo	8
		Sucre, au kilo	10
Légumes et céréales		Miel, au kilo	12
Chou, la pièce	1	Vinaigre, le litre	2
Soja, au kilo	1	Ail, au kilo	5
Rambou, au kilo	2	Oignon, au kilo	6
Gingembre, au kilo	5		
Riz, au kilo	3	Boisson	
Millet, au kilo	1	Alcool de sorgho, le litre	20
Orge, au kilo	2	Alcool de millet, le litre	15
Sorgho, au kilo	2	Alcool d'orge, le litre	20
Blé, au kilo	1	Alcool de riz, le litre	30
Epinard, au kilo	3	Liquideur de fruit, le litre	40
Concombre, la pièce	1	Thé, le litre	20
Haricot, au kilo	1	Infusion, le litre	15
Navet, la pièce	1	Lait de vache, le litre	10
Champignon, au kilo	5	Lait de chèvre, le litre	12
Piment, au kilo	6	Lait de soja, le litre	8
Carotte, la pièce	1		

Restaurant

Un repas frugal
Un repas normal
Un repas de fête
Une coupe d'alcool
Une bouteille d'alcool
Une tasse de thé

Prix (basse qualité / ordinaire / de luxe)

1 / 2 / 10
3 / 5 / 25
5 / 10 / 40
2 / 5 / 10
10 / 20 / 40
1 / 3 / 7

Louer les services d'un lettré

La culture et la connaissance sont l'apanage d'une élite intellectuelle. Toutefois, nombreux sont les lettrés à louer leur savoir à qui peut les payer.

Ecrivain public

Le lettré peut rédiger un courrier ou aider à remplir des formulaires administratifs.

Précepteur

Monnayant ses vastes connaissances, le lettré se fait professeur et peut donner des cours particuliers en divers domaines.

Juriste

Fin connaisseur du système pénal et des lois du Royaume, le juriste peut défendre celui qui le paie lors d'un procès.

Médecin

Soignant les malades et veillant à garder ses patients en bonne santé, le médecin fait partie des savants les plus appréciés.

Entremetteur

L'entremetteur est la personne à qui faire appel pour conclure des noces fructueuses, profitables aux deux familles. Fin diplomate au sens aigu de l'étiquette, l'entremetteur possède un carnet d'adresses fort bien rempli.

Services d'un lettré

	Prix
Ecrivain public	5
Précepteur (la leçon)	10
Juriste	50
Médecin (la consultation)	10 à 100
Entremetteur	10% de la dot

Louer les services d'un combattant

Les pratiquants des arts du combat sont légion sur les routes du Zhongguo. Beaucoup d'entre eux louent leur épée contre des espèces sonnantes et trébuchantes.

Garde du corps

Afin de se protéger, il est possible de payer un guerrier pour qu'il fasse office de garde du corps.

Escorte de caravane

Employé par une société d'escorte, le garde de caravane guide les convois marchands et les protège des attaques de brigands.

Tueur à gages

Assassins et meurtriers monnaient leur art contre de fortes sommes et se font un devoir de respecter leur contrat.

Services d'un combattant

	Prix
Garde du corps (la journée)	15
Escorte de caravane (le trajet)	50 à 1000
Tueur à gages (le contrat)	500

Artistes et artisans

Ils vendent leur production ou créent à la demande, usant de leur art pour gagner leur vie.

Artiste

Peintre ou sculpteur, il est possible d'acheter les œuvres d'un artiste ou de lui passer commande.

Artiste en représentation

Danseur, musicien ou comédien, ce genre d'artiste organise spectacles et représentations à la demande.

Artisan

Qu'il soit forgeron, menuisier, fondeur ou autre, l'artisan peut aussi bien vendre ses produits que ses services.

Services d'un artiste

	Prix
Artiste (commander une œuvre)	50 à 1000
Représentation	20 à 1000
Artisan	10 à 500

Les filles de joie

Pour qui souhaite se distraire en galante compagnie, les quartiers de plaisir des nombreuses cités du *Zhongguo* regorgent de courtisanes expertes ou de prostituées plus rudes.

Courtisane

Artiste émérite et cultivée, la courtisane vend moins ses charmes que sa compagnie. Mais il lui est permis de partager sa couche avec ses clients les plus assidus.

Prostituée

Fille à soldat ou catin des bas-quartiers, la prostituée n'a pas l'éducation et le raffinement de la courtisane, mais elle coûte bien moins cher...

Services d'une fille de joie

	Prix
Courtisane (la nuit)	100 à 5000
Prostituée (la passe)	10 à 90

Voyager dans le Zhongguo

Voyager fait partie du quotidien des habitants des Royaumes. Bien que de nombreuses routes très bien entretenues facilitent ces déplacements, il existe encore de nombreuses zones inexplorées et sauvages dans lesquelles une simple expédition prend des allures d'aventure épique.

Les moyens de transport

Les nombreux moyens de transport utilisés pour voyager au sein des Royaumes sont résumés dans le tableau ci-dessous, qui donne leur vitesse, à un rythme normal et à un rythme forcé.

Moyen de transport	Rythme normal	Rythme forcé
Marche à pied	30 km / jour	60 km / jour
Cheval	60 km / jour	120 km / jour
Caravane	25 km / jour	50 km / jour
Jonque	50 km / jour	100 km / jour

Les modificateurs

Bien entendu, les vitesses de déplacement ci-dessus ne sont valables que dans des conditions normales, sur une route ou rivière moyennement entretenues.

La nature même du terrain influe sur la durée d'un trajet. Le tableau ci-dessous donne les modificateurs à appliquer selon le terrain à traverser.

Type de terrain	Modificateur
Route principale d'un Royaume	+ 25%
Forêt dense	- 30%
Collines	- 25%
Montagnes	- 60%
Marais	- 50%
Par temps d'orage	- 35%
Par temps de neige	- 75%

Ces modificateurs sont évidemment cumulables.

Exemple : Xian désire se rendre à Linzi depuis Daliang. Ne désirant pas voyager sur le Fleuve jaune, il compte cheminer sur les routes bien entretenues qui relient le Wei au Qi mais il lui faudra passer par la chaîne de montagnes qui coupe le Qi en deux. Tant qu'il est sur les routes, il fait ses trente kilomètres par jour, sans se presser. Mais dès qu'il arrive en montagne, sa vitesse est réduite de 60% et il n'accomplit plus que dix huit kilomètres par jour... Le temps s'en mêle et le voilà qui doit marcher pendant un orage, réduisant sa vitesse d'environ 35%... Xian, le temps de traverser ce grain, ne franchit plus que sept kilomètres par jour.



Mettre en scène la Chine des Royaumes combattants



La Chine de l'ère des Royaumes combattants est un univers possédant ses propres spécificités qui le différencient grandement des univers médiévaux-fantastiques plus classiques.

Tant la description du background que le système de jeu de Qin mettent en avant ces caractéristiques afin de dépasser Meneur de Jeu et joueurs.

Ce chapitre de conseils sert à expliciter dans les grandes lignes ce qui fait l'originalité de Qin, ainsi que la manière de l'exploiter au mieux.

Un univers cinématographique

Une terre de paradoxes

La Chine antique est un monde extrêmement contrasté, tiraillé entre un passé quasi mythique et idéalisé et un présent pragmatique et violent.

Écartelés entre modernité et archaïsme, bureaucratie et superstitions, les habitants du *Zhongguo* tentent d'y vivre leur vie, loutvoyant entre les extrêmes d'une société aux nombreux paradoxes.

Un monde moderne pétri d'archaïsmes

A bien des égards, la Chine antique est un pays d'une grande modernité.

De nombreuses innovations techniques sont immédiatement perceptibles : l'industrialisation en est un exemple flagrant. La fonte du fer réalisée dans d'immenses fonderies, les gigantesques manufactures textiles, les ateliers employant des dizaines d'ouvriers sont autant d'exemples de ce symbole de modernité. De la même façon, l'aménagement du territoire offre un spectacle presque anachronique : canaux d'irrigation s'étendant sur des milliers de kilomètres, vastes chantiers sur lesquels s'activent des milliers de travailleurs, travaux de terrassement en vue de la construction d'une ville nouvelle, découpage rationnel des cultures, etc. Enfin, d'un point de vue scientifique, l'avance est là encore considérable : la médecine, les mathématiques, l'astronomie, la chimie, l'agronomie sont des disciplines honorées et étudiées par de grands érudits, enseignées dans de prestigieuses universités et faisant l'objet de nombreux ouvrages techniques.

En parallèle cependant, la société chinoise vit encore selon des us et coutumes issus du temps passé. Le modèle familial, la place de la femme, la relation parents / enfants, le respect dû aux anciens, les nombreuses traditions comme le mariage, les funérailles, etc. n'ont guère changé depuis des siècles et donnent l'impression d'une société archaïque, pétrie d'anciennes habitudes sur lesquelles le modernisme n'a que peu d'influence.

Pour le Meneur de Jeu, ce paradoxe entre un monde moderne et une société antique est un bon moyen de dérouter ses joueurs et de marquer l'originalité de Qin. Afin d'exploiter ce contraste, les descriptions peuvent mêler des termes classiques



avec un vocabulaire très moderne, symbolisant une rupture forte à même de marquer l'esprit des joueurs. Des expressions évocatrices comme « complexe militaro-industriel », « plan d'occupation des sols » ou « norme de qualité » ont tout à fait leur place dans Qin et, placées dans une description ou un dialogue usant de termes plus classiques voire obsolètes, permettent de faire toucher du doigt aux joueurs l'une des spécificités du jeu et de son univers. Mise en perspective avec le traditionalisme de la société, la modernité de cette Chine antique semblera des plus exotiques et originales et permettra de plonger Meneur de Jeu et joueurs directement dans l'ambiance du Zhongguo.

Administration et superstitions

Là encore, le monde moderne et sa soif de rationalité affrontent le monde antique et ses croyances ancestrales.

Les grandes réformes législatives ont permis de mettre en place un système administratif en apparence plus efficace et plus juste que l'antique féodalisme, mais souvent gangrené par un excès de bureaucratie. La pyramide hiérarchique des fonctionnaires est aux yeux des simples citoyens une machine complexe, parfois incohérente, normalement à leur service mais plus souvent compliquant leur vie. La corruption s'en mêle alors et la pieuvre bureaucratique ne paraît guère plus équitable que les seigneurs d'antan. Les nombreuses lois édictées sont censées être connues par tous mais les gens du commun n'ont pas la culture nécessaire pour en comprendre les tenants et aboutissants. Codes civils, réglementations, accords spécifiques et décrets divers sont autant de moyens utilisés par les Royaumes pour se doter d'un corpus de lois efficaces, et dont la compréhension est le plus souvent hors de portée des simples citoyens.

À l'opposé, ceux-ci préfèrent donc se remettre aux dieux, divinités domestiques autant qu'êtres célestes. Pour obtenir satisfaction, il est parfois plus simple de prier le dieu du Foyer que de remplir un formulaire. Améliorer ses récoltes se fait encore en priant le dieu du Sol ou Shen Nong plutôt qu'en requérant l'assistance d'un ingénieur agronome de la capitale. Pour chasser une créature importune, on ira plus volontiers payer un exorciste que quérir le magistrat local.

Une véritable opposition existe ainsi entre fonctionnaires et taoïstes, bureaucrates et chamans, les tenants de la modernité administrative et les gardiens des antiques croyances. Une fois de plus, le Meneur de Jeu peut utiliser ce conflit afin de mettre ses joueurs face à un autre des paradoxes de la Chine ancienne. Pour ce faire, il peut utiliser un vocabulaire moderne, lié à l'administration (« formulaire », « chef de service », « bureau des demandes », « droits de douane », etc.), et le mêler à des termes classiques ou désuets afin de créer le contraste voulu. Mettre en scène la complexité bureaucratique et en parallèle la simplicité et le naturel des rituels taoïstes est un bon moyen d'exploiter cette facette du jeu.

Villes et campagne

La Chine de l'ère des Royaumes combattants est une civilisation presque plus urbaine qu'agricole.

Certes, la majorité de la population du Zhongguo vit à la campagne, cependant les villes, véritables centres de pouvoir, sont nombreuses, bâties selon de très modernes principes architecturaux et surtout elles sont très densément peuplées. Ainsi, les plus grosses cités abritent facilement plus de cent mille habitants. Même les bourgs modestes comptent plusieurs milliers d'âmes. La vie dans ces villes est également bien plus trépidante que l'existence des campagnards : une foule nombreuse se presse aux divers marchés, les boutiques sont parfois ouvertes jusque tard dans la nuit, les quartiers de plaisir sont animés du crépuscule à l'aube, les rues bruisent du labour des artisans, etc. Un ordre certain règne aussi dans les cités : bâties de façon géométrique et selon les principes millénaires du fengshui, patrouillées par des soldats de jour comme de nuit, ceintes de hautes murailles, les villes semblent être l'illustration même de la volonté des Royaumes de régenter de la plus pragmatique et efficace des façons la vie de leurs citoyens.

À l'opposé, les paysans et habitants des campagnes vivent selon les rythmes naturels, du lever au coucher du soleil, en fonction des saisons. Les villages, faiblement peuplés, sont construits de façon plus anarchique que les cités, et l'animation y est presque inexistante, les fermiers travaillant aux champs et



les artisans dans leurs ateliers. Seules quelques échoppes ou auberges assurent un minimum de distraction. Pour des villageois, un festival ou un marché sont des occasions rares de faire la fête et de se détendre un peu.

Cette dichotomie ville / campagne permet au Meneur de Jeu de varier l'ambiance de ses parties, en changeant presque totalement le cadre des aventures selon qu'elles se déroulent en ville ou dans la campagne profonde. Les habitudes n'y sont pas les mêmes, la vie est fort différente et les règles à respecter peuvent changer du tout au tout. Ce contraste saute aux yeux du voyageur habitué à alterner séjour en ville et séjour à la campagne. Mettre ainsi en parallèle rythmes de vie citadin et campagnard assure au Meneur de Jeu de dérouter et dépayser ses joueurs en usant d'un moyen simple.

Les Royaumes et le *jiang hu*

Le monde des arts martiaux est une société parallèle, gouvernée selon ses propres règles qui n'ont bien souvent rien à voir avec les lois des Royaumes. Issu du monde antique, le *jiang hu* constitue un îlot de résistance face à l'hégémonie écrasante des Royaumes.

Le monde des forêts et des lacs n'est ainsi pas un lieu précis, mais un mode de vie qui subsiste là où l'administration des Royaumes n'a que peu de pouvoir, un monde parallèle dont les traditions sont encore vivaces et résistent à la bureaucratie tentaculaire.

Mettre en scène le *jiang hu* est un bon moyen pour dépayser les joueurs, leur montrer l'évolution de la Chine en mettant côte à côte la société moderne et ce monde dans lequel tout fonctionne comme au temps des anciennes dynasties. A bien des égards, le *jiang hu* est une société en tout point déconnectée des Royaumes combattants : les frontières n'y existent pas, les nouvelles du monde extérieur sont ignorées, les lois issues du légisme n'y ont pas leur place. A l'inverse, de puissants seigneurs règnent sur des terres, protègent leur peuple et s'entourent d'une cour d'artistes martiaux et de lettrés. Le contraste est particulièrement saisissant lorsque l'on passe d'un monde à l'autre, en traversant une frontière imperceptible pour les profanes.

Si les Royaumes fonctionnent grâce à des lois écrites, appliquées par de scrupuleux fonctionnaires, le *jiang hu* est encore une terre gouvernée par un droit coutumier, où le mot honneur a toujours un sens. Les arts martiaux, auxquels les Royaumes préfèrent la guerre moderne, y sont grandement respectés et en constituent le trésor, l'héritage du temps passé.

Alterner les scènes dans les Royaumes et dans le monde des arts martiaux permet donc de créer un double dépaysement, de faire découvrir deux facettes très différentes de la Chine antique. C'est un outil idéal pour le Meneur de Jeu désirant faire varier l'ambiance de ses parties. Le *jiang hu* peut ainsi s'utiliser pour faire vivre aux joueurs des aventures plus fantaisistes, plus hautes en couleur et plus déconnectées des contingences du monde que si elles s'étaient déroulées dans les Royaumes.

De l'action haute en couleur

Les arts martiaux sont partie intégrante de la culture populaire chinoise. Ils font l'objet d'une véritable mythologie et ont une histoire tumultueuse, pleine de personnages légendaires ou réels, de hauts faits d'armes, d'images et d'archétypes forts.

Qin, comme tous les jeux de rôle, propose des règles de combat permettant de simuler des affrontements épiques et spectaculaires, prenant en compte cette imagerie martiale afin de rendre les scènes d'action grandioses, impressionnantes et marquantes, pour que Meneur de Jeu et joueurs prennent plaisir à les mettre en scène et à les jouer.

Gérer le temps

Peut-être la tâche la plus complexe du Meneur de Jeu durant une scène d'action, la gestion du temps doit se faire de façon rigoureuse afin de respecter une certaine équité en jeu.

Les notions de tours, de passes d'armes, et d'actions doivent être comprises autant par le Meneur de Jeu que par les joueurs. Lorsque survient une scène d'action, un combat ou une poursuite, c'est cependant au Meneur de Jeu seul d'organiser et d'arbitrer ce qui se passe : à lui de bien gérer l'ordre des actions, d'aider les joueurs à résoudre les situations, de trancher les litiges et de préciser les points de règles sujets à interprétation. De leur côté, les joueurs doivent respecter les décisions du Meneur de Jeu et l'aider au mieux en connaissant leur personnage et ses possibilités et en le soulageant ainsi d'une partie de son travail.

Tout cela peut paraître compliqué, et il est vrai qu'entre la gestion de l'initiative, les multiples actions possibles, les Taos (comme celui des Dix Mille Mains) ou les Manœuvres de combat, Qin est à même de dérouter des joueurs débutants. Cependant, en s'assurant que tout le monde a bien compris les règles, connaît son personnage et accepte de se plier aux décisions du Meneur de Jeu, on constate rapidement que les règles de combat du jeu permettent de nombreuses possibilités au prix d'une complexité minimale et vite assimilée par les joueurs.

L'action hors combat

Si l'affrontement physique reste le type de scène d'action la plus usitée en matière de jeu de rôle, il ne faut cependant pas oublier qu'il existe quantité d'autres situations qui peuvent être considérées comme des scènes d'action à part entière, et à ce titre réclament une gestion aussi rigoureuse qu'un combat.

Ainsi une course-poursuite, à pied ou à cheval, dans une forêt de bambous ou sur les toits d'une cité, demande autant de précision qu'un duel entre deux chevaliers. Il faut en effet gérer le temps et l'ordre des actions, prendre en compte les obstacles, s'occuper de la distance qui sépare les parties impliquées, etc. Le découpage du temps en tours et passes d'armes peut ainsi s'appliquer aussi bien dans le cadre d'une poursuite que d'un combat.

S'infiltrer quelque part, pour cambrioler une demeure, dérober d'importantes reliques dans un musée ou kidnapper un haut-fonctionnaire, demande de la même façon une gestion minutieuse. Il faut prendre en compte les actions des intrus, les opposer à celles des gardiens du lieu, coordonner tout cela, faire pratiquer de nombreux Tests (de Discrétion, d'Escalade, de Perception, etc.), etc.

De façon générale, on pourrait dire que toute situation mettant en scène une opposition peut devenir une scène d'action, c'est-à-dire une scène demandant une gestion du temps et des actions particulière, un suivi rigoureux des règles et une entente entre Meneur de Jeu et joueurs, par opposition aux simples scènes descriptives ou de dialogue. Citons donc comme scènes d'action possibles : un interrogatoire, la fouille d'un lieu du



crime, une traque, un arbitrage diplomatique, une tentative de séduction ou d'intimidation, l'exploration d'un tombeau, etc. Ces situations mettent en effet en scène des actions pouvant bénéficier des divers avantages du personnage (Taos, Dons, etc.).

Varier les enjeux

En règle générale, le but d'un combat est la mise hors d'état de nuire d'un ou plusieurs adversaires.

Afin d'y rajouter un peu d'originalité, il convient de mettre en scène des affrontements aux enjeux plus originaux et variés. Ainsi, lorsque deux *wu xia* se rencontrent pour la première fois, il est de coutume qu'ils se livrent un duel d'évaluation, dont le but est uniquement de tester la technique de l'adversaire : ici, le blesser est une faute puisque l'enjeu du combat est de faire la démonstration de son savoir-faire martial et non de sa capacité à tuer. L'utilisation de techniques et mouvements spectaculaires doit donc être préférée à celle de coups mortels.

Un Meneur de Jeu imaginatif pourra ainsi mettre en scène de nombreuses joutes dans lesquelles le combat devient un moyen et non une fin en soi.

Par exemple, deux adversaires doivent, dans le cadre d'un tournoi, calligraphier un idéogramme sur une tenture de soie. Il n'y a qu'un pinceau à disposition et ils doivent donc tenter de s'en emparer, empêcher l'autre de s'en servir, écrire le symbole demandé tout en se défendant, etc. Dans un tel affrontement, le but n'est donc plus de vaincre l'adversaire mais d'accomplir une action malgré lui, en utilisant pour ce faire tout son savoir martial. Il faut donc gérer les actions de manière originale et stratégique : une action pourra servir à repousser l'adversaire, la suivante à s'emparer du pinceau et la dernière à commencer la calligraphie.

Autre exemple, un personnage est défié par un maître féroce et doit livrer une partie contre ce dernier tout en affrontant ses disciples au combat. Le personnage doit donc utiliser des actions pour attaquer les disciples, d'autres pour se défendre et d'autres encore pour jouer contre le maître. Si on ajoute à cela que chaque coup doit être joué en un temps limité, on ajoute un suspense et une tension qui, bien que n'impliquant pas sa vie, rendent pour le personnage ce combat palpitant et impliquant.

Décrire

C'est peut-être la règle la plus importante pour rendre un combat ou une scène d'action inoubliable : Meneur de Jeu comme joueurs doivent rivaliser d'imagination pour décrire les situations, actions et cascades et mettre ainsi en scène des joutes spectaculaires et haletantes, auxquelles chacun apporte sa contribution pour en faire un moment de jeu fort et inoubliable.

Pour cela, il est impératif que les joueurs connaissent parfaitement les possibilités de leurs personnages : entre les Dons et Faiblesses, Taos, Manœuvres, Talents et même Magie, de nombreuses données peuvent influer sur le déroulement d'un combat, en permettant d'accomplir prouesses et cascades hautes en couleur. Le Meneur de Jeu doit lui aussi connaître les caractéristiques des personnages non joueurs qu'il interprète mais surtout, c'est à lui de fournir le cadre descriptif de la scène. Il a ainsi pour fonction de décrire non seulement les actions des intervenants de son cru, mais aussi de dépeindre le lieu de l'affrontement et de préciser toute donnée utile ayant une influence sur le combat : conditions météo, éclairage, obstacles divers, bruits, odeurs, etc. Une fois ce cadre précisé, c'est au tour des

joueurs de rebondir dessus, d'utiliser les descriptions préalables du Meneur de Jeu pour mettre en scène les exploits de leur alter-ego dans le jeu.

Une dynamique doit ainsi se créer entre Meneur de Jeu et joueurs, tirant profit des descriptions des uns et des autres pour mettre en scène de façon interactive de grandioses scènes d'action, à même de marquer les esprits de tout le monde autour de la table.

Ainsi par exemple, deux adversaires qui combattent au milieu d'une auberge est une situation qui peut se résumer à un banal échange de coups (une suite de Tests) sans saveur. Mais s'ils bondissent sur les tables, se pendent aux poutres du plafond, courent sur la rambarde des escaliers, se projettent au visage assiettes et chaises, détruisent le mobilier afin de gêner les mouvements de leur ennemi, le duel prend alors une toute autre allure.

Pour leur inspiration, Meneur de Jeu et joueurs peuvent allègrement puiser dans le cinéma d'arts martiaux de Hongkong, films de sabre et de kung-fu rivalisant d'inventivité pour mettre en scène des affrontements tour à tour poétiques, violents, aériens, réalistes, oniriques, comiques ou tragiques.

Dessiner un plan ?

Dessiner le cadre d'une scène d'action sur un plan, y situer les divers protagonistes impliqués et les obstacles, peut être un bon moyen pour que les joueurs visualisent au mieux l'environnement avec lequel interagir. Cette méthode possède certes des avantages mais aussi quelques inconvénients gênants.

Le bon côté est qu'un plan permet immédiatement de comprendre la situation sans que le Meneur de Jeu ait à s'embarquer dans des descriptions parfois peu claires. La visualisation est immédiate et en général, les joueurs comprennent rapidement de quoi il retourne et commencent à échafauder leur plan d'action. Un plan permet également d'éviter les confusions et les inévitables discussions et interprétations en découlant.

Mais l'inconvénient majeur quand on dessine un plan est le risque que les joueurs se focalisent dessus, au détriment de la narration et des descriptions. Un plan est un élément qui peut « sortir » les joueurs de la partie, les reléguant au rôle de stratèges et non de participants à l'action. En ayant un point de vue global de la situation, les joueurs seront en effet tentés d'analyser le terrain et d'optimiser au mieux leurs actions, au lieu d'agir presque d'instinct comme le feraient leurs personnages. Un autre désavantage du plan est qu'il peut brider l'imagination des joueurs. Si ceux-ci voient sur le plan que les tabourets de l'auberge sont à tel endroit et pas à tel autre, ils risquent de trop coller à ce qu'ils voient au détriment du côté cinématique que les règles de Qin encourageant.

En somme, c'est au Meneur de Jeu de déterminer au cas par cas, selon les circonstances, le décor, le nombre de protagonistes impliqués, etc. s'il est pertinent ou non de proposer un plan aux joueurs, et quel devra alors être le niveau de détail de celui-ci.

Entremêler action et narration

Un élément remarquable des films d'arts martiaux est que dans ceux-ci, l'action n'interrompt jamais la narration, mais au contraire y participe et l'enrichit. Cela est bien sûr dû au fait que les arts martiaux sont un trésor culturel en Chine, et que le cinéma chinois est le descendant direct de l'Opéra de Pékin.



Une scène d'action dans Qin doit obéir au même principe : son but ne doit pas uniquement être d'offrir aux joueurs une opportunité de tester la puissance de leurs personnages, mais elle doit s'inscrire pleinement dans l'intrigue.

Cela peut se faire de diverses façons. La plus simple est celle qui consiste à caractériser les personnages en fonction de leur façon de se battre. Un guerrier utilisant une masse et possédant un fort niveau dans le Tao du Souffle destructeur a un style de combat bien différent de celui qui manie une double dague et est versé dans l'utilisation du Tao du Bouclier invisible. Et cette différence de style révèle également une différence de caractère. Ainsi, le Meneur de Jeu pourra doter ses personnages non joueurs d'armes et de techniques bien personnelles, leur attribuer une façon de bouger et de se battre, et ces éléments seront des illustrations de la personnalité de ces individus, autant que leur façon de s'exprimer ou de s'habiller. Une autre manière de mêler action et narration est de s'arranger pour que les combats ou oppositions fassent écho à la thématique du scénario : une infiltration nécessitera de mettre en scène des combats feutrés, aériens tandis qu'une campagne militaire sera pleine d'affrontements sanglants et mortels. Les scènes d'action deviennent alors un moyen de camper ou renforcer une ambiance.

Un Meneur de Jeu consciencieux aura ainsi à cœur d'impliquer pleinement ses scènes d'action dans ses scénarios, afin que leur venue semble naturelle et non un artifice destiné à distraire ou réveiller les joueurs.



Aventures dans les Royaumes combattants

La Chine des Royaumes combattants est un univers riche et vaste, plein d'opportunités et de dangers. Les personnages peuvent y vivre toutes sortes d'aventures et le Meneur de Jeu dispose de nombreuses thématiques qu'il peut mettre en scène dans ses scénarios. Aventure, action, horreur, autant d'idées de base que le Meneur de Jeu va développer pour construire de passionnantes intrigues impliquant les personnages de ses joueurs dans les événements historiques des Royaumes combattants.

Enquête

Le scénario de type enquête met au prise les personnages avec un mystère qu'ils devront résoudre. Eclaircir un assassinat, découvrir comment a été dérobé tel objet précieux ou comprendre pourquoi le magistrat a été kidnappé constituent autant d'exemple d'enquêtes que les personnages pourraient avoir à mener.

Le Meneur de Jeu peut de son côté brouiller les pistes, semer des indices, faire intervenir des témoins (vrais ou faux) afin de relancer l'intérêt des joueurs et de ne pas les laisser s'embourber dans un mystère trop complexe.

Intrigue

Ici, les personnages doivent user de finesse et de sens de la diplomatie pour résoudre de délicates situations nécessitant un sang-froid et un savoir-vivre certains. Qu'il leur faille jouer les ambassadeurs d'un Royaume à la cour d'un autre, s'infiltrer au sein d'un clan du monde des arts martiaux ou déjouer le complot d'une influente guilde de marchands, c'est leur esprit et leur sens de la politique qui leur permettront de se tirer d'affaire.

Ce genre de scénario repose énormément sur les interactions entre les joueurs et le Meneur de Jeu, qui doit alors interpréter de nombreux personnages non joueurs, possédant tous leur personnalité, leur motivation, leur façon d'être, etc.

Action

Dans ce type de scénario, le rythme est la donnée la plus importante. L'intrigue n'est quasiment qu'un prétexte à un enchaînement de morceaux de bravoure, scènes d'action toutes plus spectaculaires les unes que les autres que le Meneur de Jeu devra rendre palpitantes par ses descriptions et ses personnages non joueurs hauts en couleur.

Pour ce style d'aventure, le Meneur de Jeu, mais aussi les joueurs, doivent gérer le temps avec rigueur et parfaitement connaître les règles afin de ne pas briser le rythme nécessaire à l'immersion de chacun.

Duel sur les toits, poursuite à cheval ou en chariot, fuite par les égouts, infiltration ou évasion de la prison locale, combat à l'encontre d'un contre dix, sont autant de scènes d'action qu'un Meneur de Jeu imaginaire saura combiner au mieux pour tenir ses joueurs en haleine.

Campagne militaire

La guerre fait partie du quotidien des habitants des Royaumes. Simple conflit frontalier ou campagne d'invasion, elle est présente sous de nombreuses formes, élément presque éternel pour un pays qui la subit depuis plusieurs siècles.

Pour le Meneur de Jeu, un scénario de type militaire est l'occasion de projeter ses joueurs au cœur des événements qui ont forgé l'histoire. Qu'ils soient soldats, officiers, espions, membres du génie, les rôles à jouer pour les personnages sont nombreux et les types d'aventure sont multiples : infiltration du camp ennemi, sabotage, espionnage, raid, préparation de la campagne, négociation, et bien sûr d'épiques et meurtrières batailles : prise d'une cité, affrontement entre deux armées, harcèlement de l'arrière-garde des opposants en fuite, etc.

Aventure

Les scénarios du genre aventure sont parfaits pour lancer les personnages à la découverte de tout le *Zhongguo*. Explorateurs intrépides, archéologues au service d'un Royaume, pilliers de tombes, ils sont toujours par monts et par vaux, sillonnant l'ensemble des Royaumes afin d'y trouver ce qu'ils recherchent.

Citées perdues des antiques dynasties, ruines mystérieuses au fin fond du Chu, artefact étrange abandonné par les immortels, trésor légendaire, tombeaux des anciens Empereurs



sont autant de raisons de partir à l'aventure, de traverser épreuves et périls, de braver le danger pour l'amour de l'argent, du savoir ou par simple amusement.

Partir à la rencontre de la civilisation Xiongnu ou des tribus barbares du sud représente un autre type d'aventure, mêlé de diplomatie et de sens de la négociation...

Arts martiaux

Prenant place le plus souvent dans le *jiang hu*, les aventures de ce genre tournent autour de l'iconographie martiale.

Sans forcément être rempli d'action et de combats, ce type de scénario exploite la mythologie populaire des arts martiaux. Techniques secrètes, maîtres retirés du monde, ermite maîtrisant un antique style oublié, armes légendaires sont quelques-uns des éléments à y incorporer. Les valeurs anciennes du monde des arts martiaux sont également à mettre en avant : honneur, loyauté, vengeance, etc. afin de créer un décalage avec le pragmatisme moderne de la société des Royaumes. Le cadre du *jiang hu* autorise le Meneur de Jeu à laisser libre cours à sa fantaisie en laissant de côté le carcan de l'histoire et en mettant en scène des aventures flirtant avec le surréalisme.

Horreur

Les démons issus des Enfers rôdent sur Terre, les fantômes hantent les demeures abandonnées et les morts-vivants

quittent leur cimetière la nuit... Contre eux se dressent exorcistes et chasseurs de démons, mais la peur et la mort sont le lot du commun des mortels.

L'horreur est un genre peu aisé à mettre en place mais qui procure une grande intensité de jeu. Les mythes chinois sont riches en créatures maléfiques, répandant une terreur pure dans leur sillage. Un Meneur de Jeu imaginatif saura utiliser ce bestiaire et ce folklore pour créer une ambiance d'horreur inoubliable autour de sa table, en confrontant ses joueurs et leurs personnages à l'indicible, à la peur et à l'inconnu.

Fantastique

Les scénarios fantastiques mettent en scène les secrets du monde, l'histoire cachée de la Chine antique que seuls les initiés connaissent.

Les Guo Long, la Secte du Ciel incliné et son conflit avec Qin Long, la Magie et le mystère sont les ingrédients indispensables que le Meneur de Jeu doit inclure dans ce genre de scénario. A lui d'impliquer les personnages des joueurs dans les coulisses du monde connu, de les mettre aux prises avec les secrets anciens qui ont forgé l'histoire, de lier leur destin à celui du conflit séculaire qui est à l'origine de toutes les guerres et de tous les malheurs du *Zhongguo*. Serviteurs des Dragons, pions de la Secte ou agents de la Carapace noire, leurs actions ont désormais un impact sur le destin de l'univers.

Scénario

Vers un monde de forêts et de lacs

Préambule

Ce premier scénario pour Qin constitue le prologue de la campagne qui vous sera bientôt proposée. Vous pouvez l'utiliser tel quel ou l'adapter selon l'orientation des personnages interprétés par les joueurs et selon votre propre vision des événements à venir.

Cette aventure vise avant tout à familiariser les joueurs avec l'univers des Royaumes combattants et avec les règles de Qin. Cependant, il introduit quelques éléments qui interviendront plus tard dans la campagne.

Ce scénario d'introduction se base sur le postulat suivant : les joueurs incarnent des personnages débutants. Ces jeunes gens à peine majeurs se trouvent en cet instant à un carrefour de leur existence. Ils viennent de finir leur apprentissage et, s'étant engagés dans une vocation, leur avenir semble tout tracé. Mais à l'occasion de cette aventure, ils auront la possibilité de tout remettre en question et de se choisir, pour certains d'entre eux, une autre voie, celle du monde des forêts et des lacs. Les événements qui vont maintenant vous être narrés surviennent en l'an - 240 selon le calendrier grégorien (soit en l'an 881 de la dynastie Zhou), deux ans avant le début de la campagne de Qin.

Synopsis

La majorité représente souvent pour un habitant des Royaumes un moment crucial de son existence. Alors qu'il va bientôt porter un nouveau nom, celui que sans doute il méritera, il se trouve également confronté à la décision du choix de vie qui l'attend, choix souvent décidé pour lui par d'autres. Les personnages se situent actuellement à ce carrefour. Des espérances et des responsabilités ont été placées sur leurs frères épaules mais aussi des choix qui ne leur appartiennent pas forcément. Alors qu'ils se préparent à passer à l'âge adulte, toute une série d'événements viennent bousculer leur vie quotidienne et bien réglée. Entre fantômes surgis du passé et ferments d'un avenir trouble, sauront-ils saisir leur chance et choisir la voie qui leur convient vraiment ?

Des scènes d'actions spectaculaires, des complots tortueux, des actes héroïques et une pincée de fantastique, voilà de quoi devraient se composer en grande partie les aventures de Qin. Ce scénario en forme de prologue devrait vous permettre de vous familiariser, vous et vos joueurs, avec ce genre de récit. Lisez le bien de bout en bout, afin de discerner correctement les motivations des divers PNJ et l'enchaînement des situations. Si

les événements décrits ci-après semblent indépendants des agissements des personnages, leurs actions et les décisions qu'ils seront amenés à prendre risquent au contraire de peser lourdement sur la suite de leur existence et sur leur destin de héros des Royaumes combattants.

Origine des personnages

Les joueurs vont incarner ici des personnages jeunes, tout juste majeurs. Pour la plupart, voire tous, ils sont originaires de la petite cité du Zhao où se déroule cette aventure. Ils se connaissent, plus ou moins bien, depuis la petite enfance. Énoncez cet état de fait aux joueurs et laissez-les imaginer les quelques années écoulées et la nature de leurs relations. Ou mieux, intégrez directement ces données lors de la création de leurs personnages. Certains peuvent très bien venir d'une autre ville, ou d'une autre région, et se retrouver là soit parce qu'ils entreprennent seuls leur premier voyage, soit parce qu'ils accompagnent un membre de leur famille ou leur mentor. Dans ce cas, et en collaboration avec ces joueurs, vous devrez effectuer un petit travail supplémentaire afin de déterminer la raison de leur présence ici.

La Cité de Nao

Nao est une ville frontalière du Zhao. Les événements qui vont suivre prennent pour décor cette petite cité provinciale et proche de la frontière avec l'état du Qi. Une grosse centaine de bâtiments constitue le cœur de la zone urbaine, et autant de fermes parsèment les champs et les prairies alentour. La ville elle-même est érigée dans une cuvette naturelle, entre quelques collines escarpées et pauvrement boisées. De petits ruisseaux paresseux et canalisés par un réseau de fossés bien entretenu alimentent en eau la ville et les zones arables où les paysans produisent essentiellement des céréales et du fourrage. Les prés accueillent quelques troupeaux de moutons et de chèvres mais surtout des élevages de chevaux dédiés aux nombreux relais qui bordent la route en terre battue traversant le val. Auberges et entrepôts, ateliers et écuries alternent autour de cette artère vitale, véritable cœur de la cité. Car cette bourgade constitue avant tout une étape pour les caravanes marchandes qui relient les deux pays du Qi et du Zhao. Une grande partie de son activité s'organise donc autour de cette route commerciale.





La ville se divise en trois grands quartiers. Une zone regroupant marchands et artisans, auberges et relais se situe le long de la route. Le quartier administratif se trouve à l'est, et accueille les institutions locales mais aussi les temples et les demeures des citoyens les plus fortunés. Enfin, un quartier résidentiel et laborieux occupe une bonne moitié de la superficie urbaine, aux rues poussiéreuses et tortueuses qui abritent le reste des habitants. Enfin, et pour être tout à fait exact, il faut également mentionner les abords de la cité, terrains dédiés à l'agriculture et à l'élevage.

Mise en scène

Vous trouverez dans ces encarts, quelques conseils et idées afin de mettre en scène et rendre vivants les épisodes associés. Choisissez de vous en servir ou pas, tel qu'ils sont écrits ou pour imaginer vos propres éléments de narration.

Par exemple, dans le cas présent vous devez donner quelques indications aux joueurs concernant la ville de Nao. Leurs personnages y ont grandi, mais eux la découvrent. Vous pourriez écrire, sous un ciel bleu et sans nuage de fin d'été, le vol agile d'un faucon. Il prend son essor depuis le faite d'un arbre feuillu trônant en haut d'une des collines qui cerne la cuvette naturelle où la ville se trouve encaissée. Il glisse dans l'air chaud, fond vers la cité, survole les champs verts où s'activent des paysans besogneux. Sous lui, le paysage défile et se déroule comme au ralenti. Puis apparaissent les premières maisons. Il survole les différents quartiers, la route où se pressent des convois marchands aux couleurs bigarrées. Enfin il aperçoit une proie et, d'un battement d'aile puissant reprend son vol vers les cieux, laissant là le domaine des hommes pour rejoindre celui des dieux.

Et si tous les personnages ne sont pas originaires du Zhao ? Ce n'est pas un problème en soi. Ils ont grandi ici, ils n'y sont pas forcément nés. La frontière du royaume de Qi n'est qu'à deux jours de cheval. Leurs parents ont très bien pu venir vivre dans cette bourgade, fuyant la guerre, leur passé ou cherchant du travail. En cas de nécessité, l'un d'entre eux pourra même n'être arrivé en ville que depuis quelques mois.

Nous supposons que les personnages vivent depuis leur enfance dans cette région, dans la ville même ou légèrement en dehors, dans les fermes qui l'entourent, et elle constitue leur seul horizon. La vie dans les Royaumes étant ce qu'elle est, à moins de s'engager dans l'armée ou de devenir marchand, il reste peu probable qu'ils quittent un jour l'environnement dans lequel ils ont grandi. Du moins dans les conditions actuelles...

Dans différents quartiers, plusieurs temples sont dédiés à Tsai Chen, dieu de la Richesse particulièrement populaire chez les marchands. La cité de Nao se place également sous le patronage de Song Xi, le dieu local qui veille plus particulièrement au repos des voyageurs et au commerce. Un temple lui est dédié dans le quartier administratif, mais la plupart des commerces ou des ateliers de la ville possèdent leur propre autel.

Le Temple de Song Xi

Placé au centre d'une petite place verdoyante, cet édifice circulaire en bois laqué est ouvert aux quatre vents, une arche permettant d'y pénétrer selon les quatre points cardinaux. Un être central brûle en permanence et de petits autels accueillent les offrandes des marchands de passage qui souhaitent attirer la bonne fortune sur leur affaires. Des scènes de voyages et de marchés ont été peintes avec talent sur les parois intérieures du temple. L'extérieur est recouvert de représentations d'oiseaux.

Sun Wong Lo, le gouverneur de la ville, veille tout particulièrement au bon acheminement des marchandises et au respect des lois du commerce au sein de la cité dont il a la charge. Fidèle au Roi du Zhao qui l'a nommé à ce poste, il dirige son administration avec zèle et compétence. La sécurité des convois de marchands empruntant cette voie majeure, ainsi que la tranquillité de sa ville et la collecte des impôts, constituent son premier souci. Dans ce dessein, il s'appuie sur un contingent de soldats mené par un officier vétéran de nombreux affrontements et nommé Gao Dao « Épée de Bronze ». Ces



soldats sont essentiellement des cavaliers qui patrouillent les alentours afin de protéger la route de toute attaque de brigands. Au cœur de la cité, le maintien de l'ordre revient essentiellement aux agents du tribunal, policiers mandatés par le magistrat, Ting Sen Liao. Si la probité de celui-ci ne semble en aucun cas pouvoir être mise en doute, il n'en est sans doute pas de même pour certains de ses subordonnés moins regardants. Les agents du tribunal ne sont pour la plupart que des brutes qui obéissent aux ordres sans réfléchir. Mais certains, un peu plus malins ou malhonnêtes, abusent de leur mandat afin d'arrondir leurs fins de mois. Quelques pièces et le tribunal n'entendra jamais parler d'une bagarre ou d'une histoire de tapage nocturne. Un crime vraiment grave ne bénéficiera cependant pas de ce genre « d'indulgence », les agents mettant alors leur propre sécurité en jeu. Par contre, les amateurs de triots clandestins et de marchandises illégales apprécient le système.

Sun Wong Lo

Agé d'une cinquantaine d'années, ce loyal serviteur du Roi du Zhao au port altier exerce son mandat avec application. Ayant longtemps servi auprès du Roi, celui-ci lui fait entièrement confiance. Officiellement gouverneur de la cité de Nao, ce rôle s'accompagne d'une fonction plus officieuse. Route majeure entre le Qi et le Zhao, la voie qui traverse la cité représente un trajet de prédilection pour rejoindre l'un ou l'autre Royaume, pour les marchands comme pour les espions. Sun Wong Lo doit donc veiller à repérer et arrêter tout agent secret du Qi ou d'ailleurs passant par sa cité. Il se sert dans ce but de toute la batterie de formulaires administratifs à sa portée, vérifiant à foison identité et légitimité de chacun. Mais cela ne saurait être suffisant, aussi dispose-t-il d'une autre arme : Deux-Visages. Cet homme entre deux âges fait partie du mystérieux groupe des assassins du Zhao. Discrètement, sous divers déguisements, il sillonne tripots et relais de Nao, rapportant au gouverneur toute information utile et souvent, sur ordre, prenant lui-même soin des indésirables, en général lorsqu'ils viennent de quitter la ville. Il est les yeux et les oreilles de son maître.

Nao possède également une autre personnalité de renom en son sein : Main Gauche. Cet ancien soldat du Yan, vétéran de nombreuses batailles, est venu prendre sa retraite ici. Il s'occupe depuis d'une petite école martiale située en dehors de la ville même, sur les hauteurs qui dominent Nao. Il enseigne aux jeunes gens qui le souhaitent le maniement de l'épée, du sabre et de quelques autres armes. Professeur sévère mais paternel, Main Gauche ne transmet qu'une partie de son savoir, ses propres compétences dépassant de loin les bases qu'il montre à ses élèves. Gao Dao apprécie cet homme austère dont l'enseignement permet à la cité de disposer de combattants certes inexpérimentés mais aptes à former une milice en cas de troubles majeurs. Les personnages pratiquant les armes ont très certainement reçu leur formation de la part de Main Gauche.

Et les personnages dans tout cela ? Originaires ou installés dans la cité, c'est ici qu'ils semblent devoir passer le reste de leurs jours. Ils ont appris les rudiments de la profession à laquelle ils se destinent et peut-être rêvent-ils de partir décou-

vrir le monde. Mais dans l'immédiat, leur apprentissage, leurs liens familiaux ou encore leur emploi les retiennent à Nao. Pourtant, placée comme elle l'est, la ville accueille de nombreux voyageurs colportant avec eux des contes fantastiques et des récits d'exploits de héros légendaires.

Bien, parlons maintenant des personnages. Les joueurs viennent de créer leur alter-ego de papier et sont prêts et impatients de se lancer à l'aventure. Voilà donc quelques jeunes des Royaumes avides de s'y faire un nom. Mais aujourd'hui, ils ne sont encore que de simples habitants de Nao, leur avenir immédiat se limitant sans doute aux alentours de cette ville, et leurs rêves les poussant pourtant vers d'autres cieux et d'ineffables exploits. Rappelez aux joueurs ces données de base et demandez leur de détailler un peu les relations qui unissent leurs personnages et les événements qui ont marqué leur vie durant ces dernières années. Après tout, la plupart d'entre eux ont grandi ensemble ou se connaissent au moins de vue. Nao reste une petite ville où le travail ne manque pas mais les occasions de s'évader et de devenir un héros beaucoup plus.

Bagarre de rue

Il fait beau en cette fin de matinée, une brise légère rafraîchit l'air et soulève ici et là des tourbillons de poussière. Comme beaucoup d'autres habitants de la ville, les personnages flânent ou se livrent à leur travail autour du marché. Une foule conséquente, sans être dense, se presse entre les étals et les tentes des marchands locaux ou itinérants ayant fait halte à Nao pour un jour ou deux. Les senteurs, les couleurs et les appels des bouiquiers vantant les mérites de leurs produits emplissent l'atmosphère. Au détour d'une allée, à l'entrée d'un des temples qui entourent la place et devant un étalage de fruits appétissants ou d'objets précieux, les personnages se croisent, s'interpellent, se rejoignent et échangent quelques mots. Profitez de cette entrée en matière afin de permettre aux joueurs, petit à petit, de présenter et de décrire leur personnage. Chaque nouvel arrivant se joignant à la conversation l'enrichit de sa propre histoire. Prenez le temps de répondre à leurs questions sur ce qui les entoure, sur la ville et ses environs. Laissez-les déambuler entre les étals et insistez sur les marchandises venues des sept Royaumes. Donnez-leur le temps de se sentir chez eux comme si, à travers cette promenade et cette rencontre, ils sacrifiaient à une habitude prise depuis longtemps. Une fois que les joueurs se sentent à l'aise dans leur rôle et semblent avoir fait un peu le tour du marché, ils remarquent alors une étrange formation.

Tong, le fils adoptif de Main Gauche, accompagné de dix de ses habituels compagnons de débauche, fait son apparition sur la place. Ils regardent à droite et à gauche, scrutent les visages sans pudeur et bousculent même sur leur passage quelques passants inoffensifs. Puis ils avisent enfin les personnages.

Bien que nos héros ne sachent pas encore pourquoi, Tong recherche parmi eux les élèves de Main Gauche. Son groupe et lui se dirigent d'un pas ferme vers les personnages et s'arrêtent à quelques pas. Sourcils froncés, poings dans les hanches, il s'adresse sèchement aux personnages :

« Vous êtes fiers de vous ? Vous voulez me voler, prendre ce qui me revient de droit ? Vous vous croyez meilleurs que moi, n'est-ce pas ? Espèces de petits merdeux, dites-moi où ils sont ou bien vous allez passer un sale quart d'heure ! »



Tong ignore les gens qui l'entourent, et la foule s'écarte rapidement. Il poursuit ses insultes et, devant l'incompréhension évidente des personnages, insiste, pensant qu'ils se moquent de lui. Le fils adoptif de Main Gauche ne cherche à aucun moment à s'expliquer : il paraît bien trop en rage pour cela. Aucun argument ne semble pouvoir venir à bout de sa colère. Il hausse encore le ton et les voyous qui l'accompagnent n'attendent qu'un geste trop brusque pour en venir aux mains. D'ailleurs, que les personnages en aient assez ou bien que Tong perde patience, la bagarre éclate soudain, leurs adversaires se saisissant de bâtons et autres matraques improvisées pris sur les étagères environnantes.

Mise en scène : Duel place du marché

Des personnages un peu malins trouveront de nombreuses opportunités de cascades au cœur du marché de Nao. Tong et ses sbires ne cherchent qu'à les molester et se ruent sur eux sans discernement. Mais les personnages peuvent penser à renverser les étals (autant de barrières improvisées) ou à se servir de ce qui y est exposé. Urnes d'huile, légumes et fruits, rouleaux de tissus permettent d'imaginer un combat très spectaculaire. Un coup dans le poteau soutenant une tente, et elle s'écroule sur ceux qui se trouvent dessous. Poursuivi, un personnage peut finir au milieu d'un enclis de chèvres ou de moutons, et devoir se battre au beau milieu de ce bétail chahuteur. Deux gredins se saisissent d'une lourde tenture et tentent d'y enfermer l'un de nos héros. D'autres se réfugient derrière un étalage de sculpteur et projettent les inestimables statuettes de céramique à la tête des personnages sous les lamentations du pauvre artisan (sauront-ils rattraper ces merveilles avant qu'elles ne se brisent au sol ?). Poussez les personnages à bondir, courir, improviser avec ce qui les entoure. Leurs vies ne sont pas en danger ici, juste leur honneur !

Au bout de quelques minutes, le marché risque de se retrouver sans dessus-dessous. Les marchandises volent avec les étals, les tentes s'écroulent, les animaux paniquent... et le bruit des armes des soldats du casernement tout proche se fait alors entendre. Dans un parfait ensemble, les gredins encore valides quittent précipitamment les lieux. Les personnages devraient en faire autant s'ils ne veulent pas se retrouver obligés de donner de bien longues explications et de rembourser la casse !

Main Gauche a disparu

Une fois cette altercation terminée, les personnages vont sans aucun doute chercher à comprendre ce qui a bien pu provoquer la fureur de Tong. D'après ses dires, ils auraient volé son « héritage », cela concerne donc leur lien avec Main Gauche. Le plus simple consiste alors à se rendre chez le vieux maître d'armes. Son école et sa demeure se situent légèrement en dehors de la ville, à flanc de colline, aux abords d'une vaste bambouseraie.

Une fois devant la maison, personne ne répond à leurs appels. La porte est ouverte. Les élèves de Main Gauche connaissent bien les lieux pour y avoir passé de nombreuses heures studieuses et, en faisant un rapide tour des bâtiments, il faut bien se rendre à l'évidence : le *shifu* n'est plus là. Mais plus étrange encore, le coffre renforcé où il conservait ses secrets martiaux a été forcé (par Tong, ce que ne savent pas les personnages). Les inestimables ouvrages ont eux aussi disparu. Il s'agit très certainement de ce que recherchait Tong, mais les joueurs vont peut-être émettre d'autres hypothèses. Le fils adoptif de Main Gauche n'a-t-il pas volé lui-même les livres pour accuser les personnages dont il est jaloux ? Le maître a-t-il été enlevé ? Par qui ? Laissez les joueurs se lancer dans de folles spéculations. Encore tout à leurs pensées, ils entendent soudain du bruit dans la cour.

Que veut Tong ?

Le jeune homme se voit déjà à la tête de l'école de Main Gauche. Mais il est impatient d'apprendre les techniques les plus avancées de son maître. Il décide donc de jeter un œil sur les ouvrages d'écriture que celui-ci cache dans le coffre laqué de sa chambre. Il doit forcer pour cela la serrure, qu'il importe ! Après tout, il s'agit de son héritage. Mais, à son grand dam, les livres ont disparu. Dans son esprit malsain, il ne peut s'agir que d'un coup pendable de ses pires concurrents, les meilleurs élèves de son père, les personnages. Sans se poser plus de question, il rameute quelques acolytes et se lance à leur recherche. Il ne souhaite pas les tuer, en aucun cas, juste leur donner une correction. Tong se montre bien sûr de lui, cela lui joue souvent des tours.

Faites monter la tension chez les joueurs. Ils viennent d'être impliqués dans une grosse bagarre sur la place du marché, ils se trouvent chez Main Gauche qui a disparu et dont le coffre a été forcé. Les apparences ne jouent pas en leur faveur. Qu'ils s'enfuient en toute hâte ou qu'ils se cachent, ils ne craignent cependant rien : il ne s'agit que de Yü qui rentre du marché, les bras chargés de ses enlèvements. Les personnages en sont quêtés pour une bonne frayeur, et elle aussi sans doute de les trouver là. Elle a assisté à la rixe et, si celle-ci a été particulièrement spectaculaire, s'en est bien amusée. Mais dès qu'ils la questionnent sur son père, Yü semble ne pas comprendre. Disparu ? Pourquoi ? Et qu'en est-il des livres ? Les personnages paraissent évidemment suspects. À eux de lui prouver leur bonne foi, et vite. Car dehors, des clameurs se font déjà entendre. Tong et ses amis ont alerté quelques agents du tribunal et viennent voir Main Gauche. Il accuse les personnages du vol des ouvrages, et omet de préciser que c'est lui qui a forcé le coffre. S'ils ont réussi à convaincre Yü de leur innocence, elle les aide à s'enfuir discrètement. Mais ils peuvent aussi tenter de se confronter à leurs accusateurs.



La disparition de Main Gauche

Où est passé le vieux maître ? Pas très loin en fait. Il se cache au cœur de la bambouseraie, dans une vieille cabane où il aime se retirer pour méditer. Seule Yü, sa fille, se doute qu'il est retourné dans cette cachette mais n'en parlera pas, sauf situation extrême. Main Gauche, en visite au palais du gouverneur, a entendu Épée de Bronze annoncer l'arrivée imminente de Lao Li et de Su Zuo, son garde du corps. Or, il connaît ce dernier pour avoir étudié le maniement des armes sous la direction du même *shifu*, celui-là même à qui Main Gauche a jadis volé les ouvrages secrets (voir plus loin « les livres de la discorde »). Il sait que Su Zuo ne lui a toujours pas pardonné cet acte.

Mise en scène :

Pris de court dans la demeure de Main Gauche, les personnages vont sans doute tenter de s'échapper. Six agents du magistrat accompagnent Tong et quatre de ses camarades. Un mur de deux mètres de haut entoure la bâtisse principale et, un deuxième bâtiment, accolé à ce mur, sert de salle d'entraînement

et possède une porte de bois qui donne à l'extérieur. Mais quatre agents restent en permanence dans la cour et surveillent la demeure. Si les personnages veulent fuir par la salle secondaire, ils doivent la rejoindre discrètement en passant d'un toit à l'autre (une marche de six mètres sur le faite étroit puis un bond de quatre mètres). Un bel exploit acrobatique alors que les agents du tribunal surveillent en bas. S'ils sont repérés, et bien voilà l'occasion d'organiser une jolie course poursuite sur les toits ou le sommet du mur et une fuite éperdue dans la bambouseraie toute proche.

Accusés ou innocents ?

Si les personnages décident de se soustraire à cet interrogatoire, ils resteront recherchés jusqu'à ce qu'ils puissent se disculper. Après tout, cette fuite ne plaide pas en leur faveur et il leur faudra alors se montrer discrets pendant le reste de l'aventure. Connaissant la réputation de Tong, le magistrat Ting Seng Liao accordera le bénéfice du doute aux joueurs. Mais ils seront surveillés et à la moindre incartade, direction les cachots ! Quant à Tong, il fera tout pour leur mettre un maximum de bâtons dans les roues et les pousser à aller trop loin.



Recherches

Qu'ils se rendent auprès du magistrat d'une autre personnalité de la ville ou bien qu'ils se cachent, les personnages se retrouvent donc maintenant avec une énigme sur les bras. Où se trouve Main Gauche ? Ils pensaient connaître le vieil homme et pourtant, en y réfléchissant bien, ils se rendent compte qu'ils savent en fait peu de choses de son passé. Yui et Tong également, leur père adoptif se montrant très discret au sujet de ses origines. De même, il ne s'est jamais vraiment lié d'amitié avec aucun des autres habitants de la ville. Pas facile alors d'y voir clair dans cette affaire. Laissez les personnages se lancer dans leurs recherches à travers toute la ville et faire preuve de leurs talents d'enquêteurs. En posant des questions de-ci de-là, ils pourront reconstituer son parcours. Il se trouvait donc ce matin au palais du gouverneur où il eut une discussion avec Épée de Bronze. Puis il est reparti l'air contrarié, leur apprendra un serviteur de la maisonnée. Si les personnages sont recherchés, il leur sera difficile de pénétrer dans le palais. Sinon, ils pourront questionner le chef des soldats qui confirmera ces dires. Il précise même que leur conversation tournait autour de l'arrivée prochaine d'un érudit envoyé à Nao par le roi du Zhao, Lao Li. Ce nom ne leur dira sans doute rien.

D'autres témoins ont aperçu le maître d'armes reparti ensuite vers sa demeure et il est possible ainsi de reconstituer son parcours jusque-là. Mais ensuite, plus de traces, il semble s'être volatilisé. Yui ne comprend pas le sens de cette disparition, elle n'a rien remarqué d'anormal dans le comportement de son père ces derniers jours. Elle peut juste confirmer que Tong paraît de plus en plus aigri de ne pas recevoir l'enseignement avancé qu'il réclame. Ces investigations vont leur prendre une bonne partie de la journée, surtout s'ils se retrouvent obligés de jouer à cache-cache avec les agents de la loi ainsi qu'avec Tong et ses acolytes. Mais alors que la lumière décroît et que le soleil commence à disparaître derrière les collines, une grande clameur se fait entendre du côté de la grande route. Si les personnages ne s'y trouvent pas, cela devrait les y attirer ; sinon, ils peuvent très bien s'être assis dans l'une des auberges du quartier afin de faire le point.

Cortège

La foule des badauds s'assemble de part et d'autre de la voie marchande. Au loin apparaît un singulier cortège. Quatre cavaliers encadrent un lourd palanquin richement décoré, porté par six hommes musclés. Derrière, dix fantassins en armure et armés de lances marchent en silence et précèdent un lourd chariot tiré par quatre mules. Lao Li, érudit et historien de sa majesté le Roi du Zhao fait son entrée à Nao. Parmi les cavaliers, deux officiers attirent plus particulièrement les regards, Su Zuo et Bec Rouge. La procession s'arrête au milieu de la voie et très vite, le gouverneur Sun Wong Lo accompagné de Gao Dao et d'une dizaine de soldats impeccables font leur apparition. Les salutations sont échangées cordialement et Lao Li daigne descendre de son palanquin. C'est à pied et aux côtés du gouverneur qu'il repart en direction du palais, suivi par le fabuleux cortège chamarré.

Mise en scène : Dans la lumière du soir

La lumière orangée du soir baigne toute la scène dans des reflets dorés et étire les ombres à l'infini. Les étendards aux couleurs du Zhao portés par les fantassins claquent dans la brise. Les armures sombres aux reflets métalliques, les cliquetis des armes, les chevaux et les corps des porteurs brillants de sueur donnent au cortège une aura de légende. Ces farouches guerriers auroles d'or et de lumière ressemblent à des héros d'autrefois, sortis de la tombe. Ils laissent sur la foule une impression de puissance et de menace indicible.

Des personnages s'approchant assez près du cortège afin d'observer les nouveaux venus risquent fort de remarquer un détail troublant : l'un des officier porte à sa main gauche un curieux tatouage, ceux qui savent lire reconnaissent là un idéogramme signifiant « Perfection ». Mais surtout les élèves de Main Gauche y découvrent la même marque que porte leur maître d'armes !

En questionnant les gardes du palais, ou un serviteur bien au courant, les personnages pourront apprendre que cet homme se nomme Su Zuo et qu'il est le garde du corps personnel de Lao Li. L'autre officier plus jeune est appelé par ses hommes Bec Rouge.

Quête mystique

Si nous savons que Main Gauche se cache afin d'éviter de tomber nez à nez avec Su Zuo, il nous reste encore à découvrir les raisons de la présence de Lao Li en ces lieux. Il faut pour cela revenir quelques mois en arrière, au cœur des archives de la bibliothèque royale du Zhao.

L'érudit s'occupe à dépoussiérer et classer quelques vieux ouvrages hérités des dynasties antérieures et entresposés sans ordre dans un recoin du vaste bâtiment. Une simple latte de bambou attire soudain son attention. Une calligraphie nerveuse et élégante, un sceau à moitié effacé et les résidus d'une attache de soie ancienne lui font aussitôt penser à un témoignage précieux et ancestral. Il se met aussitôt à déchiffrer ce qui apparaît rapidement n'être qu'un fragment d'une œuvre plus importante. Lao Li déduit de cet écrit partielles les informations suivantes : l'auteur se nomme Souvenirs Immémoriaux et se prétend scribe de grand savoir. Il affirme également avoir assisté au combat opposant Ni Wa à Gonggong, événement qu'il relate dans la partie manquante de ce document. Très excité, Lao Li se lance sur sa piste et découvre bientôt que ce fragment fut offert à la bibliothèque du Zhao, il y a plusieurs années, par un « aventurier » connu sous le nom



d'Orange du Nord (un pillard selon l'érudit). Il promit au prédécesseur de Lao Li de lui ramener la suite, laissant entendre qu'il avait découvert le tombeau de Souvenirs Immémoriaux. Mais il ne reparut jamais et le fragment resta oublié ; stocké dans un coin poussiéreux jusqu'à aujourd'hui. Lao Li a mandaté une enquête afin de reconstituer le dernier voyage d'Orange du Nord. La piste le mène à Nao. Ces recherches complémentaires lui permettent de découvrir l'existence des trois tumulus. La légende prétend qu'ils furent érigés au-dessus d'un tombeau bien plus ancien, et maudit... Une dernière requête auprès du roi du Zhao et voilà notre érudit lancé dans une chasse au trésor mystique.

Note pour le Meneur de Jeu

À partir de cet instant, plusieurs événements vont se dérouler en parallèle au cœur de la ville de Nao. S'ils restent tous plus ou moins liés entre eux, la manière dont ils s'enchaînent et dont ils vont se résoudre dépendent en grande partie des actions des personnages. À vous de vous adapter au rythme et aux décisions que les joueurs vont prendre. Voici les diverses occasions de s'illustrer que vont rencontrer les personnages :



Le chantier

Curiosité

Le tatouage sur la main de Su Zuo, le mystère autour de la visite de Lao Li, la disparition de Main Gauche : il y a là trop de coïncidences pour que tous ces événements ne soient pas liés entre eux, en tous cas assez pour piquer la curiosité des personnages. À moins de posséder leurs entrées au palais, ils vont devoir se contenter d'observer de loin la suite de Lao Li, surtout s'ils sont encore recherchés pour cette histoire de bagarre ou de livres disparus.

Questionné directement, Su Zuo évoque avec réticence son tatouage. Il parle d'un souvenir de jeunesse, un signe lié à l'époque où il n'était encore qu'un simple soldat de l'armée du Yan. Par contre, la curiosité des personnages l'intrigue et il cherche à en savoir plus. S'ils restent vagues et omettent de parler de Main Gauche, le vieux guerrier dépêche un de ses hommes qui commence alors une filature des personnages et tente d'en apprendre un peu plus sur eux. Dès que Su Zuo découvre la présence de Main Gauche à Nao, il se lance à son tour à sa recherche au point de négliger son rôle de garde du corps (mais Lao Li est tellement occupé par son chantier qu'il n'y prête guère attention).

Dès le lendemain de son arrivée, Lao Li envoie Bec Rouge faire le tour des tavernes de la ville. Il offre du travail de manœuvre à qui veut le prendre. C'est un contrat bien payé, deux fois le prix de journée habituel. Voilà pour les personnages l'occasion de rencontrer l'officier du Zhao, voire de s'approcher de Lao Li et accessoirement de gagner quelque argent s'ils acceptent ce travail. Bec Rouge n'a, dans de telles conditions, aucune difficulté à trouver une vingtaine de solides gaillards prêts à manier pelles et pioches. Il réunit ces ouvriers dès le début de l'après-midi devant le temple de Song Xi Lâ. Lao Li les rejoint et les guide, accompagné de sa garde, vers d'anciens tumulus funéraires se trouvant sur le flanc d'une colline boisée, à une trentaine de minutes de marche de Nao. Une fois arrivé, il leur explique en quoi consiste leur tâche.

Après s'être présenté, l'érudit délimite dans la poussière du sol un large cercle. Ses travaux, raconte-t-il, lui ont permis de découvrir que des vestiges anciens (de la dynastie Zhou précise-t-il si nécessaire, mais cela est bien sûr un mensonge) se situaient probablement en ces lieux. Le Roi du Zhao désire contempler les merveilles sans âge enfouies sous Nao. Lao Li, historien du Roi et responsable de ses archives et du musée royal, s'est vu confier la mission de mettre à jour ces témoins du passé. Voici l'histoire officielle, celle déjà servie au gouverneur Su

Wong Lo. Seul l'érudit connaît la véritable nature de ce qui se trouve sous la cité, mais Bec Rouge se doute de quelque chose. Première tâche, les ouvriers doivent ériger une palissade de bambous autour de la zone des travaux afin de l'isoler des regards indiscrets.

Si les personnages ne cherchent pas à se faire embaucher sur le chantier, ils tenteront alors sans doute de s'en approcher. Mais les sentinelles montent bonne garde et ne les laisseront pas entrer à moins d'une excellente raison (ou grâce à une bonne diversion).

La zone de fouilles comprend trois tumulus très anciens et recouverts par le temps d'une végétation luxuriante (plantes grimpantes, arbustes, herbes folles). Au total, cela représente une superficie d'environ trois cent mètres carrés. Des poteaux de bois plantés tous les cinq mètres retiennent la palissade de bambous qui mesure deux mètres cinquante de haut. Les soldats commandés par Bec Rouge veillent sur le chantier et éloignent les curieux. Quatre d'entre eux restent sur place la nuit. Les ouvriers doivent se présenter au chantier au début de l'heure du dragon (7 heures) et le quittent à l'heure du coq (19 heures). Ils disposent d'une pause d'une petite heure pour déjeuner sur place, un marchand ambulant venant jusque-là depuis Nao afin de proposer boulettes et soupes. Leur travail consiste essentiellement en des ouvrages de terrassement, d'excavation et de percage de galeries à partir du sol de la salle funéraire du plus grand des trois tumulus.

Des jours, des drames

Voici maintenant les différents événements qui vont se produire dans les jours à venir. Il ne s'agit que d'une chronologie indicative appelée à évoluer selon les actions des personnages. De même, les joueurs négligent peut-être certaines pistes pour se focaliser sur d'autres. Peu importe, certaines choses se produiront alors dont ils pourront mesurer les conséquences. Idéalement, ils devraient se retrouver pris entre plusieurs voies, les événements s'enchaînant puis se précipitant vers leur dénouement. Si vous parvenez à faire ressentir cette tension aux joueurs, cette impression de devoir donner de la tête partout et d'agir dans l'urgence afin de parer à toute catastrophe, vous les tiendrez à votre merci. Et pour eux cette aventure prendra une tournure d'autant plus dramatique.

Voici donc, résumé chacun dans un paragraphe avec leurs origines, leurs développements et leurs conséquences probables, les diverses péripéties dans lesquelles risquent de se retrouver impliqués les personnages.

Des assassins dans la nuit

Voici l'un des événements majeurs de cette histoire, pas tant pour son importance en soi dans le scénario mais plus pour ses implications futures. En effet, les personnages doivent impérativement empêcher l'assassinat de Bec Rouge car ce PNJ reviendra de manière récurrente dans leurs aventures à venir et occupera une place de premier ordre lors de la campagne qui impliquera nos héros dans l'avènement de la dynastie Qin.

Origine

Bec Rouge, jeune officier ambitieux de la garde du Roi du Zhao, a été nommé par celui-ci afin de mener le détachement qui doit accompagner Lao Li à Nao. Et cette mission tombe plutôt bien pour ce soldat aux allures de courtisan. En effet, Handan la capitale du Zhao commençait à devenir irrisable pour lui : trop de gens lui cherchant noises à cause de

quelques dettes de jeu encore raisonnables mais que sa solde ne parvient pas à renflouer. Quelques maris jaloux d'un mot trop doux ou d'une caillade appuyée en direction de leurs épouses légitimes s'ajoutent à cela. Mais surtout, Bec Rouge se retrouve mêlé à une sombre histoire de vendetta familiale. Lorsque le poste au sein de la garde royale qu'il occupe actuellement s'est libéré (par le décès de l'ancien capitaine, mort d'une attaque dans un bordel de la cité), deux jeunes officiers se sont retrouvés en concurrence : Bec Rouge et un dénommé Sung. Celui-ci semblait réunir plus de suffrages que son confrère, mais la veille de la promotion du nouveau capitaine, Sung fut victime d'un étrange accident, glissant malencontreusement dans le fleuve après une soirée arrosée. On ne devait retrouver son cadavre que le lendemain, sur une berge boueuse. L'enquête a entériné la thèse de l'accident. Seul candidat en lice, Bec Rouge devenait ipso facto le nouveau capitaine. Mais Sung a trois frères.

Développement

Le cortège de Lao Li n'est pas arrivé seul depuis Handan. Bien sûr, des caravanes rejoignent chaque jour Nao depuis la capitale. Mais là, les habitués n'ont pas pu ne pas remarquer ces trois voyageurs aux larges chapeaux de paille qui masquaient en partie leurs visages et qui sont arrivés le lendemain de l'érudit royal. Malgré tous leurs efforts pour passer inaperçus, ou peut-être à cause d'eux, les trois compères ont laissé parmi les travailleurs des environs de la route un souvenir plus tenace que la foule des marchands quotidiens.

Si les personnages trahissent le soir dans les maisons de thé et de jeux, ils tomberont finalement sur celle où se rend le jeune officier à la fin de son service. Il vient s'y détendre et boire quelques coupes d'alcool. Les joueurs tenteront certainement de l'aborder et se heurteront alors à son regard hautain et distant. Bec Rouge ne fait rien pour provoquer le moindre conflit et préfère s'éloigner en silence si une situation risque de dégénérer ou de trop attirer l'attention sur lui. Mais il évite également toute conversation et s'isole dans un coin du tripot. Les personnages qui tournent autour du palais ou bien du chantier, ou qui décident de suivre le mystérieux capitaine, ont toutes les chances de remarquer un curieux manège. Des silhouettes sombres se relaient dans le sillage de Bec Rouge. Avec un peu d'attention, il est facile de réaliser qu'il s'agit de trois hommes encore jeunes mais qui se cachent derrière leurs coiffes et leurs larges manteaux. Ils suivent l'officier du Zhao dans ses déplacements solitaires, épient la fenêtre de sa chambre au palais, passent la journée dans les environs du chantier... Si les personnages tentent de les aborder, ils nient avec fermeté toute relation avec Bec Rouge et se montrent plus discrets encore dans leur surveillance. En furetant à droite et à gauche, nos héros découvriront peut-être que ces trois hommes, originaires de Handan, logent dans une auberge près du palais du gouverneur, le « Calme Matin ». Le propriétaire des lieux, un homme entre deux âges et aux manières affectées, refuse de répondre aux questions concernant ses clients. Par contre, sa femme, bien plus jeune que lui et volage (avec les conséquences que l'on peut imaginer si le mari la découvre en galante compagnie), ou les employés se montrent plus loquaces. Ils ont cru comprendre qu'il s'agissait de trois frères et que ceux-ci ne comptaient pas rester plus de trois jours à Nao. Ils disent être là pour affaires, mais ne semblent pas chercher à rencontrer d'autres marchands et restent très discrets. Ils ont payé d'avance leur chambre. Dans celle-ci, si les personnages s'y mélangent un accès, aucun indice sur leurs réelles motivations si ce n'est trois sabres cachés dans un ballot de vêtements.

Conséquences

Dès qu'ils en ont l'occasion, au plus tard au bout de trois jours à Nao, les trois frères tentent de surprendre Bec Rouge dans une ruelle déserte, au cours d'une de ses échappées nocturnes et solitaires. Choisissez ce moment en fonction des



agissements des personnages afin qu'ils puissent se trouver là, soit par hasard, soit parce qu'ils surveillent les assassins ou l'officier. S'ils interviennent, Bec Rouge reste totalement en dehors du combat, à moins que les personnages n'aient le dessous et qu'il se retrouve lui-même directement menacé. Dans ce cas, il démontre toute son habileté et sa maîtrise du Chi pour se débarrasser en quelques secondes de ses trois agresseurs. Mais les personnages devraient pouvoir gérer le combat en leur faveur. Une fois celui-ci achevé, Bec Rouge accepte d'échanger quelques mots avec eux mais uniquement sur ce qui vient de se passer. Il pense que ces trois individus cherchaient simplement à se venger de lui, une vendetta personnelle liée à son avancement, il refuse ensuite d'approfondir le sujet. Par contre, avant de poursuivre sa route et de quitter les lieux de l'affrontement, il refuse ensuite d'approfondir le sujet. Par contre, avant de poursuivre sa route et de quitter les lieux de l'affrontement, il refuse ensuite d'approfondir le sujet. Par contre, avant de poursuivre sa route et de quitter les lieux de l'affrontement, il refuse ensuite d'approfondir le sujet.

« - Je crois que je vous dois la vie sauve, ce soir. Je saurai m'en souvenir et je gage que le destin et les dieux me donneront un jour l'occasion de payer ma dette. Au revoir, jeunes héros. »

En effet, sa route crociera de nouveau celle des personnages, dans d'autres circonstances et avec d'autres conséquences. Il se souviendra d'eux. Mais il a également eu l'occasion ce soir de les jauger et d'évaluer leurs forces et leurs faiblesses, un avantage non négligeable.

Mise en scène

La ruelle pavée, sombre et déserte résonne du bruit des pas de Bec Rouge. Une lune blafarde éclaire péniblement la venelle étroite, plongeant dans des ténèbres insondables le moindre recoin. Des bâtiments de pierre dominent les personnages de leurs deux étages aux fenêtres occultées par de lourds volets de bois. D'épaisses poutres, plantées régulièrement tout les deux mètres, relient les deux bords de la ruelle au-dessus de la tête des personnages (à trois mètres cinquante de hauteur). La ruelle est si étroite qu'il est difficile de s'y croiser. Les frères se séparent pour mener leur embuscade. Un à chaque bout de la ruelle, le troisième au premier étage d'un bâtiment. Il doit se poster sur une poutre transversale et lâcher une lourde couverture sur Bec Rouge lors de son passage.

La couleur d'un fils

Origine

Tong reste persuadé que les personnages ont dérobé les livres de son père et les accuse même de sa disparition. Compte tenu de sa réputation, et de la présence de Lao Li en ville qui occupe une grande partie de leur vigilance, les autorités n'ont pour le moment pas donné suite à sa requête. Cependant, les personnages risquent quand même de se heurter à la suspicion des agents du magistrat Ting Sen Liao. Le fils adoptif de Main Gauche décide donc de se charger lui-même de l'affaire.

Développement

Tong rassemble quelques-uns de ses compagnons de beuverie et organise une filature quasi permanente des personnages. Ces hommes n'ont rien de professionnels et se montrent peu discrets dans leur approche si bien qu'il s'avère très facile de les repérer. Si les personnages les abordent, ils tentent de fuir et, si on les en empêche, débattent toute l'histoire. Tong cesse alors de les faire suivre. Il passe également beaucoup de temps à poser des questions sur eux à leurs voisins et connaissances. Ses acolytes et lui s'occupent enfin de propager la rumeur de leur implication dans la disparition de son père et les doutes que lui, fils du maître d'armes de Nao, entretient sur leur moralité.

Conséquences

Tout ceci n'entraîne rien de bien grave en soi, quoique... les personnages ne pourront que difficilement compter sur l'appui d'autorités suspicieuses à leur égard. Ils ne trouveront d'oreille bienveillante ni chez le magistrat, ni au palais du gouverneur à moins de posséder un lien très étroit avec l'un d'eux. De même, la rumeur se propage vite dans cette petite ville et les autres citoyens les regardent de plus en plus avec méfiance, voire crainte pour les plus influençables. S'ils s'engagent dans une action illégale (comme une effraction, une bagarre de rue, etc.), des témoins zélés n'hésiteront pas à les charger, même s'ils n'ont rien vu. Leur réputation actuelle ne plaide pas en leur faveur. Le magistrat ne prenant aucune mesure particulière contre eux, Tong n'hésitera pas à provoquer un scandale devant le tribunal. Cette situation ne reviendra à la normale qu'avec le retour de Main Gauche et ses explications, si toutefois il revient (voir plus bas)... Dans tous les cas, nos héros auront pu constater à quel point l'opinion des gens est versatile et facilement manipulable.

Tôt ou tard, Tong risque fort de provoquer une nouvelle bagarre avec les personnages. Utilisez cet événement pour relancer le rythme de la partie si les joueurs se montrent trop attentistes. Cette fois, Tong choisit de leur tendre une embuscade dans un lieu clos, chez l'un des personnages par exemple ou dans un triplot. Les clients fuient aussitôt l'établissement et les soldats habitués aux échauffourées entre ivrognes mettront peu de zèle à intervenir. Une fois encore son but reste de rosser les personnages afin d'obtenir des renseignements sur les ouvrages disparus.



279

Mise en scène :

Cette fois, Tong vient en force. Son groupe se compose de trois bagarreurs par personnage. Il attend que nos héros se regroupent dans un lieu clos et place ses sbires aux différentes issues. Ils sont armés de gourdins et d'armes improvisées et n'hésitent pas à se saisir de tout ce qui passe à leur portée afin de le lancer aux visages des héros. Leur tactique consiste à les harceler jusqu'à ce que l'un d'eux se trouve un peu isolé, alors ils se jettent le plus nombreux possible sur lui quitte à rompre rapidement dès que ses compagnons viennent à son secours. Ils reprennent alors leur harcèlement, toujours encouragés par Tong qui reste en retrait et n'intervient que s'il ne peut prendre qu'un minimum de risques personnels.

Une fleur coupée

Origine

Su Zuo finit tôt ou tard par apprendre la présence de Main Gauche dans cette ville. Que cela soit au cours d'une discussion avec Gao Dao ou par l'intermédiaire de personnages curieux, peu importe. À partir de cet instant, il n'a de cesse de retrouver la trace de son ancien condisciple. Il en néglige même son rôle de garde du corps et se montre prêt à employer tous les moyens à sa disposition afin d'accomplir son serment.

Développement

Su Zuo se rend dans un premier temps à la demeure de Main Gauche et n'y trouve que Yui et un Tong furieux et ivre. La jeune fille le met au courant de la disparition de son père et du vol des livres d'enseignement. Mais Tong se mêle

à la discussion et accuse les personnages nommément. Il croit trouver là un allié puissant contre ses adversaires personnels. Le vieux soldat repart sans un mot. Il cherche ensuite à en apprendre plus sur les personnages mais ne se fie pas aux rumeurs : il a trop d'expérience pour cela. Il interroge donc leur famille, leurs amis et retourne voir Yü qui finit de le convaincre de leur innocence. Il provoque tout de même une rencontre avec eux afin de les questionner sur la disparition du maître d'armes. S'il n'obtient d'eux aucun renseignement, il passe alors à l'acte. Ils auront peut-être là l'occasion de réaliser que le guerrier possède une aura bien étrange, presque magique et devraient s'en inquiéter. Su Zuo pense désormais que son ennemi se cache afin d'éviter tout affrontement avec lui. Il décide donc de le faire sortir de sa tanière. Tong est selon lui un imbécile et ne présente aucun intérêt. Yü par contre...

Alors même que Lao Li met le sanctuaire secret à jour, Su Zuo déguisé se glisse furtivement chez Main Gauche et enlève Yü. Il tombe nez à nez avec son frère, mais n'a aucun mal à défaire ce piètre combattant qu'il assassine d'un revers de son sabre. Le lendemain, Tong parcourt la ville en hurlant et en pleurant. Le magistrat Ting Sen Liao le voit ainsi entrer dans son tribunal, annonçant que Yü a été enlevé. Il enjointe tant l'affaire (*«Ils étaient au moins dix, non vingt, des démons, etc.»*) et se perd tellement dans ses contradictions, que le juge a du mal à le prendre au sérieux. Pourtant, Yü a bel et bien disparu et la nouvelle se répand rapidement dans la ville. Tong tente encore d'accuser les personnages mais cette fois, il n'est plus du tout crédible. Pourtant, Ting Sen Liao dépêche un enquêteur afin d'en savoir un peu plus long sur cette affaire. Celui-ci cherche également à interroger les personnages.

Conséquences

Les personnages se retrouvent une fois de plus mêlés aux problèmes de Tong. S'ils veulent en savoir plus, il sera difficile d'apprendre quoi que ce soit par sa bouche. Les questions et le tatouage de Su Zuo leur ont peut-être mis la puce à l'oreille et s'ils se renseignent, ils apprennent que celui-ci n'est pas rentré au palais la nuit dernière. Il compte en fait que la nouvelle de la disparition de Yü fasse sortir Main Gauche de sa cachette. Il se terre avec sa captive dans une écurie située en dehors de la cité. Une seule personne sait qu'il se trouve là, un des soldats, loyal depuis des années et qui surveille pour lui les rues de Nao afin de le prévenir de la réapparition de Main Gauche. Dès que cela se produit (parce que les personnages le retrouvent ou bien que le soldat l'aperçoit de retour dans sa demeure), il approche Main Gauche et lui fixe un rendez-vous. Su Zuo l'attend la nuit suivante à la lisière de la forêt de bambous, ironiquement près de l'endroit où le père de Yü se cachait.

Mise en scène :

Su Zuo surprend les personnages lorsqu'ils s'y attendent le moins. Il surgit subitement devant eux, comme venu de nulle part. Il les toise un instant et les jauge d'un œil de rapace devant sa proie. Il ne cherche pas le combat, juste des réponses et entend bien les obtenir. Il se montre haïssable et brutal dans ses questions, sa voix tremble de rage lorsqu'il évoque Main Gauche, et une étrange aura carmin paraît alors s'échapper de sa bouche à chaque souffle. Cependant, il ne leur explique ses griefs que si les personnages semblent prendre le vieux maître d'armes pour un héros. Il leur révèle alors l'histoire des livres et les laisse méditer sur ces faits, tels qu'il les connaît. Si les personnages tentent de l'agresser, ils ne s'attendent sûrement pas à des aptitudes magiques et risquent de tomber sur un problème car lui s'est préparé à cette rencontre. Par contre, nos héros devraient en tirer des enseignements pour leur prochaine affrontement.

Les livres de la discorde

Voici l'histoire commune de Main Gauche et de Su Zuo. Tous deux étaient autrefois amis et les meilleurs élèves d'un *shifu* réputé nommé Yu He dans le Royaume du Yan. Mais là où le puissant Su Zuo ne voyait dans cet enseignement qu'un moyen d'assouvir son ambition personnelle, Main Gauche (dont le nom à l'époque était Deux Mains en raison de son ambidextérité) désirait plus que tout respecter son serment de vengeance contre l'assassin de son père. Malheureusement, Su Zuo, de meilleure naissance, bénéficiait de plus d'attention de la part de Yu He. Le jeune guerrier en ressentit une profonde jalousie, voyant ses progrès se réaliser bien plus lentement que ceux de son rival. Lorsque le *shifu* proposa à Su Zuo d'apprendre les techniques secrètes de l'école, Deux Mains se sentit écarté et une colère grondante naquit dans son cœur d'adolescent. Une nuit, discrètement, il pénétra dans les appartements du vieux maître et tenta de voler les ouvrages d'enseignement. Mais le *shifu* le surprit et, de peur et de dépit, le jeune homme transperça la poitrine de son maître de son épée. Su Zuo survint à cet instant, découvrit le vieux homme agonisant et son camarade debout au-dessus du corps ensanglanté. Deux Mains se jeta alors vers la fenêtre, interposant son épée contre la lame de Su Zuo. Mais, alors qu'il traversait l'ouverture, l'attaque lui trancha net la main droite au niveau du poignet. Il parvint cependant à s'échapper et à se perdre dans la nuit noire, emportant avec lui les précieux secrets. Su Zuo resta à veiller son maître agonisant, jurant de tirer vengeance de cet acte abject de trahison.

Deux Mains se fit désormais appeler Main Gauche. Ambidextre, il continua à développer son art grâce aux livres et accompagna sa vengeance. L'âge venant, il décida de se retirer et rejoignit Nao où il ouvrit une école maritime. Il vit depuis avec ses remords et tenta de faire des derniers jours de sa vie un exemple céleste.

Su Zuo de son côté devait officier de l'armée du Yan, promis à une grande carrière. Mais son obsession de vengeance lui attira bien des désagréments et il quitta l'armée sans parvenir au grade de général. Il se fit un temps mercenaire, cherchant à travers tout le *Zhongguo* son ennemi personnel pué, vieillissant, s'engagea auprès du Roi du Zhao pour lequel il assura la sécurité de diverses personnalités en vue à la cour.

Le vieux *shifu* ne put accepter sa mort et son fantôme s'est réfugiée dans la main droite tranchée de son ancien élève. La relique momifiée ne quitta jamais Su Zuo et l'esprit désincarné confiera à son porteur quelques pouvoirs effrayants. Tout cela se déroula, il y a vingt-huit ans.

Le secret des tumulus

Lao Li surveille quotidiennement l'avancée des travaux depuis l'ombre de son palanquin. Au troisième jour, les ouvriers découvrent une galerie murée sous le plus grand des tumulus. Une stèle de pierre aussi haute que deux hommes barre une voûte de roches constellée de cristaux de quartz. Des signes anciens sont gravés sur toute sa surface et semblent vouer à la pire des malédictions quiconque oserait franchir cette entrée oubliée.

Origine

Comme nous l'avons déjà expliqué, l'érudit du Zhao recherche le tombeau de Souvenirs Immémoriaux, le scribe qui relata originellement la bataille que Nü Wa livra à Gonggong. Ses études l'ont mené jusqu'à Nao et maintenant il touche au but. La voie autrefois utilisée par Orage du Nord s'est effondrée derrière lui et la stèle de pierre a retrouvé ainsi sa place.



Développement

Dès que la stèle est mise à jour, Lao Li renvoie les ouvriers. Il reste seul avec quatre soldats et Bec Rouge dans la journée, dix hommes de Gao Dao montant la garde hors de la palissade nuit et jour. Il faut une journée de plus pour faire descendre le bloc de pierre qui barre l'entrée (le mécanisme qui avait permis à Orage du Nord de l'ouvrir est trop abîmé et ne fonctionne plus). À partir de cet instant, l'érudit a accès aux cavernes de glace (voir ci-dessous) et il n'en remontera sans doute jamais. Les adeptes du Ciel incliné commencent alors une surveillance permanente des lieux et prennent contact avec Bec Rouge la nuit même. Il est ainsi probable que les personnages lui sauvent la vie alors que l'officier se rend à ce mystérieux rendez-vous...

Conséquences

Lao Li, sans le savoir, va donner ainsi l'impulsion nécessaire à la Secte du Ciel Incliné pour se lancer dans sa grande opération de déstabilisation des Royaumes combattants. Une fois le tombeau de Souvenirs Immémoriaux ouvert, ils ont accès aux secrets oubliés de Gonggong. Les personnages qui interviennent ici doivent si possible sauver Lao Li.

Les fidèles de Gonggong

Origine

Alors que Lao Li poursuit ses recherches historiques pour le compte du Roi du Zhao, une autre faction, bien plus secrète et insidieuse, surveille ses progrès. La Secte du Ciel incliné recherche également le tombeau de Souvenirs Immémoriaux mais pour des raisons plus obscures. Ce groupe possède de nombreux espions et informateurs dissimulés dans les diverses cours des Royaumes et il ne lui a pas fallu longtemps pour prendre connaissance de la nature des travaux de l'érudit.

Développement

Cinq membres de la Secte se rejoignent à Nao la veille de l'arrivée de Lao Li. Ils se font passer pour de simples voyageurs et louent une modeste paillasse dans une des nombreuses auberges du bord de la route. Deux d'entre eux se font ensuite embaucher comme manœuvres sur le chantier des tumulus. Les trois autres vont et viennent, surveillent Lao Li lorsqu'il ne se trouve pas là-bas et s'informent sur tous les événements de la cité. Un seul prend contact avec Bec Rouge alors qu'il se détend dans la grande salle d'une maison de jeux. Si les personnages l'aperçoivent ou rencontrent l'officier à ce moment, il se présente comme un simple messager venant de Handan afin de porter des nouvelles à Bec Rouge. Celui-ci reste impassible devant ce mensonge et essaie alors de repousser une entrevue avec les personnages à un autre moment.

Conséquences

Les cinq hommes ne font rien d'illégal, ils ne menacent personne et ne tentent aucune action particulière si ce n'est poser des questions et observer. Difficile alors de repérer leur manège et surtout de deviner leurs motivations. Confrontés aux personnages, qui entendent peut-être parler de ces hommes si curieux, ils restent évasifs et cherchent par tous les moyens à éviter un conflit qui pourrait attirer l'attention sur eux. Mais si nos héros les agressent, ils n'hésiteront pas alors à se plaindre aux autorités locales. Une fois le tombeau ouvert, ils attendent sagement à l'extérieur de la ville que Bec Rouge les rejoigne avec les documents volés (voir ci-après).

Les cavernes de glace

Voici maintenant le lieu où vont se dérouler les événements les plus dramatiques de cette aventure : le tombeau de Souvenirs Immémoriaux. La stèle qui en barre l'entrée a subi l'usure du temps et ne fonctionne plus. Un effondrement a obstrué la galerie creusée autrefois par Orage du Nord, il faut donc un peu plus de trois jours aux ouvriers de Lao Li pour dégager l'entrée de la sépulture.

La stèle gravée s'ouvre sur un puits abyssal qui s'enfoncé profondément sous la terre. Large de presque cinq mètres, un mince escalier irrégulier et humide s'enroule en spirale dans la paroi rocheuse. L'obscurité est totale hormis une lueur pâle qui semble monter des profondeurs. Un vent froid et putride souffle en rafale et fait vaciller les flammes des torches et des lampes.

Les personnages descendent pendant de longues minutes avant d'atteindre un étroit palier s'ouvrant sur une arche de pierre basse. Le puits continue loin au-dessous d'eux, mais la lueur pâle provient de cette ouverture artificielle et l'escalier s'arrête là. Il faut avancer dans le tunnel en file indienne pendant une dizaine de mètres. La lumière devient intense et blesse les yeux habitués à l'obscurité. Puis les personnages débouchent enfin dans les cavernes de glace.

Mise en scène

Adoptez un rythme lent pour faire vivre cette descente aux joueurs, qu'ils accompagnent Lao Li ou partent à sa recherche. Les héros ont l'impression que la terre les avale ; l'obscurité, le sifflement du vent, le froid de plus en plus mordant, l'odeur de putréfaction, l'humidité ambiante : tout doit contribuer à les mettre mal à l'aise. L'un d'eux risque de glisser sur les marches mal taillées et moussues. Un autre personnage devra alors le rattraper en extrême, ou bien il pourra peut-être se raccrocher une dizaine de mètres plus bas à une aspérité de l'escalier. Il n'est pas question de tuer l'un des héros ici, mais juste d'augmenter leur tension.

Les personnages se trouvent sur un petit promontoire qui surplombe un immense réseau de cavernes naturelles. Une vaste grotte vaguement circulaire en occupe le centre, sept autres renforcements rocheux, de douze à trente mètres de profondeur, rayonnent tout autour. La lumière provient étrangement des parois mêmes. Le froid intense qui règne désormais ici et l'humidité provoquent l'apparition de myriades de cristaux de glace sur la multitude de stalactites et stalagmites qui parsèment les salles blanches et bloquent de loin en loin les lignes de vue. Certaines se rejoignent et forment des colonnes gelées qui montent jusqu'au plafond de la plus grande salle, douze mètres au-dessus de la tête des personnages. Descendre du promontoire nécessite un bon sens de l'équilibre tant la rampe d'accès est glissive. Une glissade amène le malheureux trois mètres plus bas, contre la base d'une énorme stalagmite hérissée de cristaux acérés (écrochures assurées, perte d'une case de Souffle vital).

Alors qu'ils explorent cet endroit, les personnages ont l'impression de se perdre dans un labyrinthe de cristal. Il est facile de se retrouver séparé des autres s'ils n'y prennent pas garde. Le froid et le silence deviennent rapidement oppressants. À peu près au centre de la salle principale, ils découvrent un cadavre brûlé par le froid : Orage du Nord décédé et oublié ici. Il serre précieusement contre sa poitrine quelques lattes de bambous, une portion du récit de Souvenirs Immémoriaux qu'il était revenu voler. Un regard plus précis permet de déterminer que le dos du pillard est percé par un énorme harpon de glace. Il y a également un tas de cendres mêlé de givre à quelques pas. Il gît sur le sol en une forme vaguement humanoïde, et les perles de bois d'un collier en dépassent à peine. Il s'agit des restes du démon libéré par Orage du Nord : ils se sont entretués, l'un d'un coup de harpon de glace,



l'autre grâce à ce colifichet, un collier enchanté par un exorciste et qui enflamme le démon qui le porte autour du cou, objet bien utile contre les démons des glaces...

Mise en scène :

Les colonnes de pierre et de glace sont autant de miroirs aux reflets trompeurs, il est alors difficile de se repérer ou de situer précisément ses adversaires. Les sons se retrouvent étouffés par les parois irrégulières et le sol gelé glisse dès que l'on tente un mouvement trop brusque. Chaque coup donné intentionnellement ou non sur les parois projette des centaines d'éclats cristallins qui jonchent rapidement le sol et le rendent encore plus dangereux. Mettre en scène un combat dans cet environnement labyrinthique peut se révéler à la fois spectaculaire et frustrant pour les héros.

Quatre des sept cavernes ne sont en fait que des renforcements rocheux plus ou moins longs et tortueux. Le sol y est glissant, les parois hérissées de cristaux. Les trois autres, les plus éloignées de l'entrée menant au puits, se trouvent légèrement surélevées par rapport au niveau du sol de la salle principale. Chacune d'elle se trouve barrée par un mur de glace de plus de dix centimètres d'épaisseur. Une masse abandonnée au sol git devant la grotte centrale. Une latte de bambou enclenchée dans cette ouverture glacée, un autre fragment du texte de Souvenirs Immémoriaux, dépasse à peine du bloc qui condamne cette ouverture. Derrière se trouve son tombeau, une simple stèle de pierre sans corps et au pied, le texte intégral du récit du combat de Nü Wa et de Gonggong. Malheureusement, le froid et les années en ont rendu presque illisible la plus grande partie.

Les deux autres grottes accueillent les gardiens du tombeau, sept démons répartis entre les deux alvéoles. Ils ont le pouvoir de traverser la glace et peuvent donc sortir dès que les personnages ou Lao Li tentent de briser le mur de glace de la tombe. Ils veillent sur le document ancestral car la légende prétend qu'il contiendrait des indications sur la manière de ramener Gonggong dans le *Zhongguo*. C'est d'ailleurs pour cette raison que les adeptes du Ciel incliné se trouvent ici. Enfin, le froid intense qui règne dans les cavernes est généré par les démons. Si les personnages en détruisent au moins trois, la glace se met à fondre rapidement et de l'eau sainte de partout. S'il n'en reste plus que deux, la caverne commence à s'effondrer, il vaut mieux alors rejoindre rapidement le puits au risque de se retrouver pris sous des tonnes de rochers.

Si les personnages n'accompagnent pas Lao Li dans la caverne mais y descendent plus tard, ils découvriront son corps et celui des quatre gardes qui l'accompagnaient criblés de cristaux de glace. L'érudit tentait de briser le mur translucide du tombeau. Les sept démons se trouvent alors libérés au cœur de la grotte et risquent d'apparaître inopportunistement, jouant à cache-cache avec les nerfs des héros. Bec Rouge descend peu après les personnages (ou les accompagne peut-être). Son seul but est de récupérer le texte de bambou et le ramener aux adeptes. Il profite de la confusion des combats pour s'échapper et laisse les personnages se débrouiller avec les démons.

Epilogue

Arrivés au terme de cette aventure, les personnages se trouvent face à de nombreux choix. Que faire des ouvrages de Main Gauche ? Faut-il dénoncer les agissements pour le moins curieux de Su Zuo ? Et à qui ? Bec Rouge s'est enfié avec le texte de Souvenir Immémoriaux, mais où ? Lao Li est-il encore vivant (si oui, il sera sans doute reconnaissant envers les person-

La malédiction de l'amant éternel

Le tombeau ne renferme aucun corps, juste une urne funéraire à moitié prise dans la glace, posée près de la stèle nue. Elle est sculptée dans du jade et représente une femme aux traits fins et parfaits. Elle renferme également les cendres du scribe et sa malédiction. Car, à trop la contempler, il tomba fou d'amour pour la déesse et mourut avec ce sentiment exacerbé en lui. Quiconque ouvre l'urne et en respire les cendres par inadvertance doit réussir un Test de Résistance contre un SR de 7 ou subir les effets de la malédiction. Ils sont les suivants : le personnage ne pourra plus jamais tomber amoureux, toutes les femmes lui paraîtront fades et sans attrait. Il sait désormais que la seule épouse digne de lui réside à la Cour céleste et n'aura alors de cesse de la rencontrer et d'accomplir les exploits les plus extraordinaires afin de mériter son amour en retour. Parfois, il se décourage et se sent mélancolique, il subit alors une augmentation de +1 aux SR de tous ses Tests pendant cette période (le Meneur de Jeu en détermine la durée et la fréquence).

Le personnage gagne donc la Faiblesse et le Don suivants (en plus de ceux qu'il possède déjà) : Obnubilé (il doit séduire une déesse) et insensible (toute tentative de séduction à son encontre échoue automatiquement). Cette malédiction reste sans effet sur une femme.

nages) ? Sinon, le souverain du Zhao voudra savoir ce qu'il s'est passé. Et surtout, suite à ces événements qui viennent de bouleverser leur vie, nos personnages vont-ils pouvoir reprendre leur quotidien ? Ils sont peut-être recherchés, risquent une vendetta familiale ou vont sans doute et simplement décider de prendre leur avenir en main. Peu importe, toutes les solutions restent possibles. Leur petit groupe peut même exploser, chacun suivant alors son propre chemin sans doute dans le *jiang hu*. Qu'ils aient noué de solides amitiés ou une inimitié certaine avec les autres héros de cette aventure, tôt ou tard, le destin les mettra de nouveau face à face. Pour le début d'une épopée qui marquera l'histoire et les mémoires.

Les personnages non-joueurs

Su Zuo, le faucon du Zhao

Ancien officier du Chu, puis mercenaire et enfin garde du corps à la cour du Zhao, il veille aujourd'hui sur Lao Li.

De taille moyenne mais de forte corpulence, il possède un corps encore musculeux pour son âge. Le crâne chauve, il porte de longues et fines moustaches impeccablement taillées. Le regard sombre de Su Zuo lui donne un air cruel et il ne rit jamais. Il porte un *chang pa* vert de soie brodée et une longue épée au côté. Dans une besace de cuir qui pend à sa ceinture, il porte en permanence la main coupée et momifiée de son ancien camarade. Elle renferme le fantôme de leur ancien maître et lui confère certains pouvoirs extraordinaires.



Garde du corps 1m65 / 71 kg / 49 ans

Métal 4

Eau 4

Terre 3

Bois 2

Feu 2

Don et Faiblesse : Force du buffle / Malédiction de Zhu Rong (venger son maître en tuant Main Gauche)**Talents :** Investigation 2 ; Perception 1 ; Héraldique 1 ; Intimidation 2 ; Méditation 2 ; Art de la Guerre 2 ; Boxe 2 ; Esquive 2 ; Jiànshù 3 ; Nushù 2 ; Daoshù 1 ; Équitation 2**Manœuvres :** Jiànshù (parade totale, coup précis, bloquer, désarmer), Nushù (tir rapide, coup puissant), Daoshù (coup précis)**Taos :** Tao des Six Directions 2 ; Tao du Pas léger 2 ; Tao du Corps renforcé 2 ; Tao du Bouclier invisible 2 ; Tao du Souffle destructeur 2 ; Tao de l'Oeil intérieur 2**Chi :** 18 **Souffle vital :** 19 (8/5/3/2/1)**Défense Passive :** 8 (9 avec la main) **Renommée :** 50**Équipement :** épée, deux poignards, vêtements luxueux, la main momifiée.

La main

Su Zuo conserve en permanence avec lui la main droite momifiée de son ancien camarade. Elle renferme l'esprit désincarné de Yu He, leur maître. Ce fantôme d'un type un peu particulier, s'il ne peut pas agir par lui-même, confère à son disciple quelques capacités extraordinaires. Le spectre ne disparaîtra qu'avec la mort de Main Gauche ou si un *fangshi* parvient à l'exorciser. Cependant, Su Zuo usera alors de toute sa puissance pour l'empêcher. Si son porteur meurt, la main qui abrite Yu He entre en communication avec une personne de son choix dans un rayon de dix mètres autour d'elle. Le fantôme tente alors d'en prendre possession afin d'accomplir tout de même sa vengeance et offre à son nouveau porteur les mêmes pouvoirs qu'à Su Zuo.

Pouvoirs conférés : Annulation des malus dus aux pertes de Souffle vital, Terreur 3, Défense passive + 1, Tests de Résistance + 3, Tests de perception + 3.

Pouvoirs de Yu He : Possession 4

Lao Li, érudit en quête de gloire

Cet homme rondouillard et maniéré dirige la bibliothèque historique du roi du Zhao. Passionné par les anciennes dynasties, il est persuadé d'atteindre une gloire immortelle en découvrant le tombeau de Souverains Immémoriaux. Il parle d'une voix fluette et possède une érudition encyclopédique. Assez lâche, il oublie pourtant toute prudence dès qu'il approche de son but, au point de ne pas remarquer l'absence de Su Zuo. Il porte en général de larges robes bleues et un long *chang pao* de soie par-dessus.

Erudit 1m68 / 66kg / 39 ans

Métal 1

Eau 2

Terre 3

Bois 5

Feu 2

Don et Faiblesse : Mémoire du *Zhongguo* (Histoire) / Esprit du lièvre**Talents :** Bureaucratie 2 ; Calligraphie 2 ; Histoire 4 ; Littérature 1 ; Savoir (légende de Nü Wa) 3 ; Etiquette 2 ; Théologie 1**Taos :** Tao de l'Esprit clair 3**Chi :** 24**Souffle vital :** 15 (5/4/3/2/1)**Défense passive :** 9**Renommée :** 60**Équipement :** un bel éventail de soie, des vêtements luxueux, plusieurs livres, un miroir d'argent sur lequel est gravé un portrait de Nü Wa.

Main Gauche, shifu au passé mystérieux

Le vieux maître d'armes originaire du Yan a autrefois étudié les techniques martiales afin d'accomplir une vendetta familiale. Las de se sentir délaissé par son *shifu*, il vola ses secrets mais dut tuer son ancien maître dans sa fuite. Il put grâce à ses techniques secrètes accomplir sa vengeance, mais jamais ses remords ne le quittèrent. Il devint soldat au sein de l'armée du Zhao, vétéran de plusieurs guerres contre le Wei et le Qin. Puis, l'âge venant, il décida de se retirer et vint s'installer à Nao. Là, renonçant à une vie d'ermite et se liant d'amitié avec Gao Dao, il choisit de partager son savoir martial et créa une école. Décidé à mener une vie exemplaire afin de racheter ses fautes passées, il recueillit deux orphelins, Tong et Yui, et se montre toujours prêt à venir en aide à ses concitoyens. Très apprécié par la communauté locale, Main Gauche reste très secret sur son passé. Manchot (il lui manque la main droite), il se sert de son autre main sans aucune gêne. Il porte un tatouage sur le poignet, un idéogramme signifiant « Perfection ». Il s'habille en général de vêtements courts et fonctionnels. Seule une grande ceinture de soie rouge, souvenir de son passage dans l'armée du Zhao, apporte un peu de couleur à son apparence austère.

Shifu 1m71 / 64kg / 48 ans

Métal 4

Eau 4

Terre 2

Bois 2

Feu 3

Don et Faiblesse : Don de Nezha / Code d'honneur (refuse que des gens souffrent par sa faute)**Talents :** Perception 1 ; Héraldique 1 ; Légendes 1 ; Taoïsme 1 ; Boxe 1, Jiànshù 3 ; Daoshù 2 ; Bangshù 2 ; Chuishù 1 ; Gongshù 1 ; Qiangshù 1 ; Dūnshù 1 ; Acrobatie 1 ; Méditation 2**Manœuvres :** Jiànshù (coup précis, parade totale, bloquer, riposter, désarmer), Daoshù (coup précis), Bangshù (coup double, parade totale), Chuishù (renverser)**Taos :** Tao des Six Directions 3 ; Tao du Pas léger 1 ; Tao de la Foudre soudaine 2 ; Tao du Bouclier invisible 2 ; Tao des Dix Mille Mats 3**Chi :** 12**Souffle vital :** 17 (6/5/3/2/1)**Défense Passive :** 8**Renommée :** 25**Équipement :** épée, poignard, masse d'arme, bouclier, vêtements usés, livres de Yu He.

Bec Rouge

Jeune officier prometteur, il doit ce nom à son habitude de colorer légèrement ses lèvres en rouge, ce qui lui donne un air cruel, mais également un charme certain auprès des femmes. Ses longs cheveux soyeux flottent librement derrière lui et il ne porte que des vêtements de luxe et colorés. Il affecte en permanence un air détaché et une sérénité à toute épreuve. Pétri d'ambition, il sent que ses aspirations personnelles restent limitées au sein du Zhao. Il hait personnellement le Qin car sa famille issue de l'ancienne aristocratie de ce royaume a perdu sa gloire et sa richesse à cause des nouvelles réformes légistes. Exilé au Zhao, il craint que cet état ne soit pas de taille contre l'ogre voisin. Approché depuis peu par la Secte du Ciel incliné, il se sent étrangement attiré par cette doctrine qui prône un chaos salvateur contre l'ordre tyrannique que voudrait imposer le Qin. Ce personnage complexe possède une longue histoire personnelle et des motivations tortueuses qui seront développées plus tard. Jouez-le comme un guerrier presque intouchable et sûr de lui.

Tong

Fils adoptif de Main Gauche, ce jeune homme ne possède, au grand dam de son père, aucune des qualités qui font un héros du *Zhongguo*. Plutôt bon combattant, il préfère cependant boire et jouer toute la nuit que se consacrer à prendre la suite de Main Gauche. Il choisit toujours la voie la plus facile. Imbu de lui-même, il considère que le statut de *shifu* lui reviendra de droit à la mort de son père. Ce personnage antipathique jalouse les personnages qui étudient auprès de son père, surtout si ceux-ci se montrent plus doués que lui. Il porte des vêtements de prix mais sans aucune élégance. Il ne prête guère de considération à sa sœur Yü qu'il traite comme une servante et que *Main Gauche* lui préfère ostensiblement.

Wu xia
Métal 3 Eau 3 Terre 2
Bois 2 Feu 3

Don et Faiblesse : Chance du lièvre / Misogynie
Talents : Intimidation 1 ; Jeux 2 ; Boxe 2 ; Jiānshù 2 ; Dūnshù 2 ; Acrobatie 1

Manœuvres : Jiānshù (coup précis, parade totale)

Taos : Tao des Six Directions 2 ; Tao du Pas léger 1 ; Tao de la Foudre soudaine 1

Chi : 12 **Souffle vital :** 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 7 **Renommée :** 10

Équipement : épée, bouclier, une bouteille d'alcool, des dés.

Les acolytes de Tong

Il s'agit de simples sbires sans autre force que leur nombre et le courage que leur confère le vin.

Les trois frères vengeurs Song, Chu et Li

Ils surveillent Bec Rouge et lui tendent une embuscade de laquelle devront tirer les personnages.

Métal 3 Eau 3 Terre 2
Bois 2 Feu 2

Dons :

Talents : Intimidation 1 ; Jeux 1 ; Esquive 1 ; Discrétion 1

Song : Jiānshù 2

Chu : Qiāngshù 2

Li : Chuishù 2

Taos : Song : Tao des Six Directions 2

Chu : Tao du Souffle destructeur 2

Li : Tao du Pas léger 1 ; Tao du Bouclier invisible 1

Chi : 12 **Souffle vital :** 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 7 **Renommée :** 5

Équipement : leurs armes respectives, de grands chapeaux de paille et de longs manteaux.

Les démons des glaces

Invocqués par Nü Wa afin d'interdire l'accès au tombeau de Souvenirs Immémoriaux et à l'original de son œuvre, ce sont eux qui génèrent le froid qui règne dans les cavernes de glace. Ils n'ont aucune intelligence ni esprit de conservation. En combat, ils crachent des cristaux de glace qu'ils projettent en autant de dards acérés puis frappent leur victime grâce à d'énormes gourdin de pierre et de givre.

Métal 3 Eau 2 Terre 2

Bois 1 Feu 2

Talents : Chuishù 3 ; Savoir (légende de Nü Wa) 4 ; Intimidation 2 ; Escalade 2, Perception 3

Chi : 18 **Souffle vital :** 17

Défense passive : 7

Pouvoirs : Terreur 4, Armure naturelle 1, Arme naturelle (pics de glace) 3, Insensible aux pertes de Souffle vital.

Chronologie générale

Attention, cette chronologie ne prend pas en compte les actions des personnages, qui peuvent accélérer ou même décaler la venue de certains de ces événements.

J1 : Le matin, Main Gauche discute avec Gao Dao et apprend l'arrivée de Su Zuo. Il décide de disparaître quelques jours. Tong provoque les personnages sur la place du marché.

Le soir, Lao Li et sa suite arrivent à Nao. Une heure plus tard, les trois frères rejoignent également la ville et s'installent dans une auberge du quartier marchand.

J2 : Bec Rouge engage des manouvriers pour le chantier des tumulus. Les adeptes du Ciel incliné arrivent en ville.

J3 : Su Zuo (et ce n'est déjà fait) apprend la présence de Main Gauche à Nao. Il recherche les personnages pour le questionner. Su Zuo fait surveiller Yü. Tong tente de convaincre le magistrat de faire arrêter les personnages.

J4 : Song, Chu et Li tendent une embuscade à Bec Rouge. Un membre de la Secte du Ciel incliné approche le jeune officier du Zhao. Au matin, Su Zuo enlève Yü et attire Main Gauche à la bambouserie afin qu'ils se battent en duel. Dans la journée, Tong revient chercher des noises aux personnages. Le soir, le garde du corps tue alors son ancien compagnon d'armes.

J5 : Les ouvriers ouvrent le passage vers les cavernes de glace. Lao Li y pénètre et libère les démons. Bec Rouge s'enlève avec les fragments du texte de Souvenirs Immémoriaux.



NOM

ROYAUME

ARMÉE TYPE

TAILLE

SEXE

Poids

AGE

FEU

火

MÉTAL

金

TERRE

土

BOIS

木

EAU

水

Don

RENOMMÉE

FAIBLESSE

APPARENCE

FAITS MARQUANTS

EQUIPEMENTS

POURTRAIT

CHI

DEFENSE

PASSIVE

RESISTANCE

SCHEMATA VITAL

NORMAL

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CONTUSION

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WEGE -1

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

GRAVE -3

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

FATIGUE -5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Lexique de Qin

Bàng : Bâton.
Bishou : Poignard.

Chang pao : Vêtement classique des Chinois de l'époque, pouvant se porter court ou long, serré ou ample.
Chi : Energie primordiale de l'univers, issue du Tao et source de toute vie dans le monde.
Chui : Masse.

Dao : Sabre.
Da xia ou **wu xia** : Chevalier errant. Il s'agit là du nom donné aux guerriers vagabonds popularisés par les romans et les films. **Da xia** sous-entend une notion de vertu, d'honneur (**Da** : grand, dans le sens grandeur d'âme) tandis que **wu xia** a une connotation plus guerrière (**Wu** : martial, comme dans **wushu**).

Emo : Démon.

Fangshi : Taoïste pratiquant divers arts ésotériques, tels les exorcistes, les devins ou les alchimistes.
Feng Du : Les Enfers, également nommés Sources jaunes.
Fenghuang : Phénix.
Fengshui : Géomancie.
Fu : Hallebarde.

Gong : Arc.
Gonggong : Antique seigneur de guerre qui jeta le chaos dans le monde et fut emprisonné par la déesse Nü Wa. La Secte du Ciel incliné travaille activement à sa libération.
Gui : Monstre, fantôme.
Guo Long : Les Dragons des Royaumes, nom générique des Dragons patronnant les différents états du **Zhongguo** et luttant pour se dévorer les uns les autres.

Jiàn : Épée droite.
Jiang hu : Le monde des forêts et des lacs. Le **jiang hu** englobe toute la population vivant en marge de la société, pas seulement les chevaliers et experts en arts martiaux. Il comprend donc le **wu lin**.
Jiang shi : Sorte de vampire, zombi très puissant mu par la seule faim de chair humaine, se déplaçant par bonds.
Ji nù : Simple prostituée.

Kilin : Chimère au corps de cheval, aux pattes de tigre, à la tête de cerf, à la queue de serpent et aux ailes de feu. Monture des héros et des immortels.

Long : Dragon.
Làrong : Dague.

Nei Dan : Alchimie interne.
Nu : Arbalète.

Qiang : Lance.

Shifu : Maître, professeur.

Taiji : Le Faite suprême, représentation du Tao. Il est généralement symbolisé par un cercle noir et blanc figurant le Yin et le Yang.

Tiàn Xia : « Tout ce qui se trouve sous le Ciel », nom donné par les souverains du Qin à leur projet d'unifier tous les Royaumes en un seul Empire.

Tao : Le Grand Tout sans but ni conscience dont émane la création.

Wai Dan : Alchimie.
Wu : Sorciers ou chamans, utilisant la même magie que les **fangshi** mais de façon plus fruste, instinctive
Wu lin : Le monde des arts martiaux au sens propre. Soit le monde dans lequel vivent les clans et les **da xia**. Le **wu lin** appartient au **jiang hu**.
Wushu : Arts martiaux, uniquement aux armes à l'époque des Royaumes combattants.

Xian : Immortel.
Xiongnu : Habitants nomades des steppes du nord et cavaliers émérites, ancêtres des Mongols et des Huns.

Yang : L'une des deux forces primordiales issues du Tao. Est lié au principe masculin, à la lumière, au Ciel, au positif.

Yao : Animal ayant la capacité de se transformer en humains, et disposant de nombreux pouvoirs. Les plus fréquents sont les renards et les serpents.

Yi ji : Courtisane.

Yin : L'une des deux forces primordiales issues du Tao. Est lié au principe féminin, à l'obscurité, à la Terre, au négatif.

Yue : Hache.

Zhongguo : « Les Principautés du Centre », nom donné au territoire englobant les divers Royaumes combattants. Donnera plus tard le nom Empire du Centre à la Chine.
Zi : Suffixe honorifique accordé à un érudit réputé, le plus souvent à titre posthume.



Inspiration

Voici une liste d'œuvres, tant livresques que cinématographiques, dans lesquelles Meneur de Jeu comme joueurs pourront puiser leur inspiration, tant sur le plan visuel que thématique, scénaristique ou autre.

Bibliographie

La trilogie du Disque de Jade (les Chevaux célestes, Poisson d'Or, les Iles Immortelles)

José Frèches, Editions Pocket
Une saga somptueuse mêlant imaginaire et réalité historique au temps de la réunification de la Chine.

Les Quatre Brigands du Huabei

Gu Long, Editions Piquier poche
Les mésaventures truculentes de quatre chevaliers atypiques, par le plus fameux auteur de romans d'aventure chinois.

Au Bord de l'Eau (deux tomes)

Shinai-Han, Editions Folio
Le plus célèbre récit d'aventure chinois, mettant en scène cent-huit brigands au grand cœur menant la vie dure aux autorités impériales.

Mémoires historiques : Vie de Chinois Illustres

Sima Qian, Editions Piquier poche
De la plume d'un des plus grands historiens chinois, diverses biographies de personnalités marquantes de l'histoire de la Chine antique.

Que Sait-Je : la Chine ancienne

Jacques Gernet, Editions PUF
Une très bonne synthèse des débuts de l'histoire de la Chine, des mythes fondateurs à la réunification de l'Empire.

La Civilisation Chinoise

Marcel Granet, Editions Albin Michel
Ouvrage des plus érudits sur les débuts de la civilisation chinoise.

Encyclopaedia Universalis : Dictionnaire de la Civilisation chinoise

Collectif, Editions Albin Michel
Un ouvrage somme, avec de nombreuses entrées et des informations variées et complètes.

L'Art de la Guerre

Sun Tzu, Editions Champs Flammarion
Le livre du grand stratège antique, précédé d'introductions diverses présentant le personnage, l'époque, la guerre au temps des Royaumes combattants, etc.

Comprendre le Taoïsme

Jennifer Oldstone-Moore, Editions Gründ
Une parfaite synthèse du Taoïsme : origine, développement, personnages illustres, croyances, etc.

Filmographie

Hero

Zhang Yimou, Universal
Film à l'esthétique sublime, narrant une légende concernant la tentative d'assassinat de Qin Shi Huang Di.

L'Empereur et l'Assassin

Chen Kaige, Asian Star
Une grandiose fresque historique sur la réunification de la Chine par le premier Empereur.

The Emperor's shadow

Zhou Xiaowen, Fox Lorber
Une relation étrange entre Qin Shi Huang Di et un ami d'enfance devenu un musicien de talent.

Musa - la Princesse du Désert

Kim Sun-Su, M6 Vidéo
Un film épique coréen, mettant en scène de fiers Mongols, descendants des barbares Xiongnu.

Tigre et Dragon

Ang Lee, Warner
Une épée magique a été dérobée et fait l'objet de toutes les convoitises.

Blade of Fury

Sammo Hung, HK Vidéo (coffret la Saga du Kung-fu volume 1)
Un film de sabre sur fond d'intrigues politiques, au scénario remarquable.

Green Snake

Tsui Hark, HK Vidéo (coffret Maggie Cheung)
Surnaturel et poésie, quand deux femmes-serpents à la beauté troublante font irruption dans le monde des hommes.

The Sword

Patrick Tam, HK Vidéo (coffret les Contes du Sabre)
Le destin croisé de plusieurs chevaliers autour d'une épée maudite.

Jiang Hu

Ronny Yu, Studio Canal
Une oeuvre poétique et envoûtante, qui mêle conflit de clans, surnaturel et romance.

Zu les Guerriers de la Montagne magique

Tsui Hark, HK Vidéo
Un film de sabre frénétique et magique, comédie d'action sans temps mort.

Mister Vampire

Ricky Lau, HK Vidéo (coffret Mister Vampire)
Fangshi exorciste, disciples gaffeurs et *jiang shi* sautillants dans une comédie fantastique rythmée.

La Guerre des Clans

Chu Yan, Wildside
Une intrigue pleine de rebondissements mettant en scène les conflits des clans du *jiang hu*.

Le Sabre infernal

Chu Yan, Wildside
Complot et faux-semblant dans le monde des arts martiaux, autour d'un *wu xia* solitaire et taciturne.

Frère de Sang

Chang Cheh, Wildside
Comment l'ambition peut détruire l'amitié qui unit des frères d'armes s'étant juré loyauté.

La Rage du Tigre

Chang Cheh, Wildside
Un récit sur l'héroïsme et la vengeance, mettant en scène le tragique archétype du sabreur manchot, au final anthologique.

L'Hirondelle d'Or

King Hu, Wildside
Le premier film de sabre moderne, mis en scène par un maître du cinéma chinois.

Sword in the Moon

Kim Eui-Suk, Asian Star
Amitié, trahison et politique : un film de sabre coréen d'une beauté fulgurante.

Attention, toutes ces inspirations ne concernent pas la période des Royaumes combattants, mais vous pouvez vous en inspirer pour les combats et les diverses cascades.



LES ROYAUMES COMBATTANTS

GÉOGRAPHIE

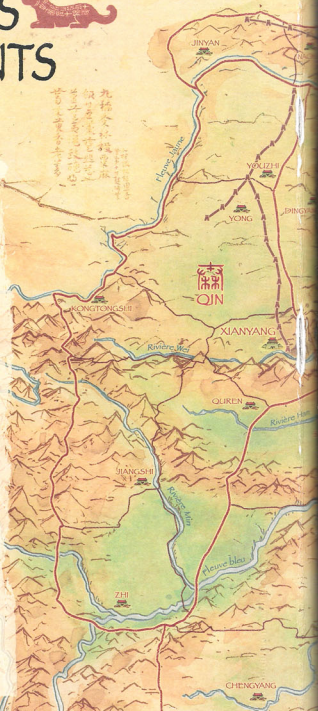
-  Plaines Fertiles
-  Fleuves et Rivières
-  Montagnes
-  Plateaux Rocheux et Déserts

LES 5 MONTS SACRÉS

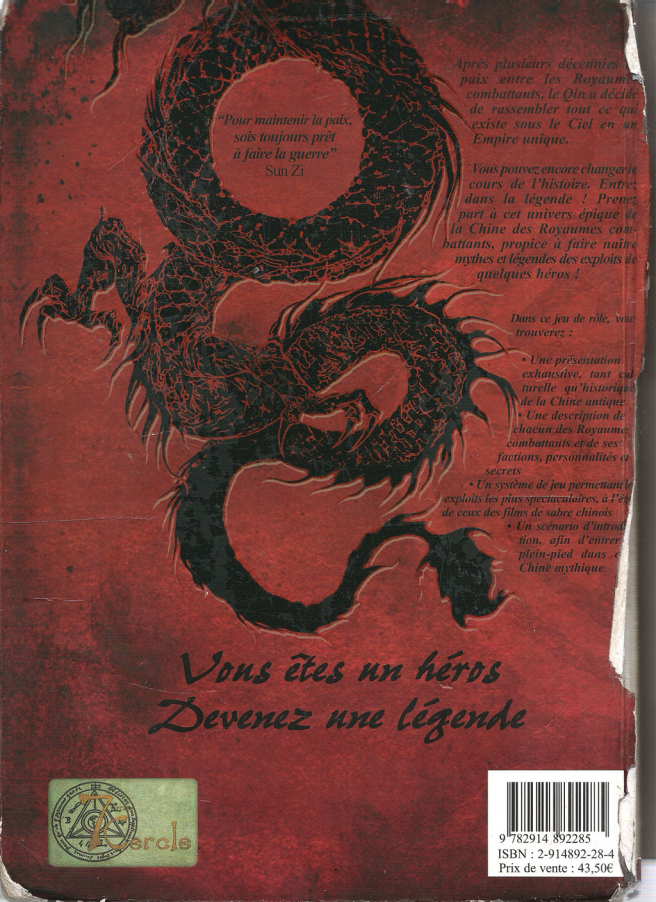
-  Hengshan (Mont du Nord)
-  Huangshan (Mont du Sud)
-  Songshan (Mont du Centre)
-  Taishan (Mont de l'Est)
-  Huashan (Mont de l'Ouest)

POLITIQUE

-  Canaux
-  Murailles
-  Capitales de Royaumes
-  Capitales de Commanderies
-  Frontières de Royaumes
-  Frontières de Commanderies







*"Pour maintenir la paix,
sois toujours prêt
à faire la guerre"*

Sun Zi

Après plusieurs décennies de
paix entre les Royaumes
combattants, le Qin a décidé
de rassembler tout ce qui
existe sous le Ciel en un
Empire unique.

*Vous pouvez encore changer le
cours de l'histoire. Entrez
dans la légende ! Prenez
part à cet univers épique de
la Chine des Royaumes com-
battants, propice à faire naître
mythes et légendes des exploits de
quelques héros !*

Dans ce jeu de rôle, vous
trouverez :

- Une présentation exhaustive, tant culturelle qu'historique de la Chine antique
- Une description de chacun des Royaumes combattants et de ses factions, personnalités et secrets
- Un système de jeu permettant d'exploiter les plus spectaculaires, à l'ère de ceux des films de sabre chinois
- Un scénario d'introduction, afin d'entrer plein-pied dans la Chine mythique

*Vous êtes un héros
Devenez une légende*



9 782914 892285

ISBN : 2-914892-28-4

Prix de vente : 43,50€