



Qin

*Mythes et
Animaux Fabuleux*



Crédits

Idee originale et conception
Florrent et Neko

Directrice éditoriale
Neko

Textes
Romain d'Huissier, Jérôme Larré, Kristoff et Neko

Scénarios
Kristoff

Relecture
Neko, Romain d'Huissier

Couverture
Marc Simonetti

Illustrations intérieures
Christian Naits, Anne Rouvin, Marc Simonetti

Éléments graphiques
Aleksi Briclot

Maquette
Florrent

Neko, scribe-chef de la Grande Bibliothèque de Qin tient à remercier tout particulièrement ses fidèles wu xia Luo man (Romain), Jie luo mu (Jérôme), Kéli situo fu (Kristoff) et Fo luo lun (Florrent) pour leur inépuisable enthousiasme et la qualité de leur travail.

Que l'Auguste Empereur de Jade et la Cour Céleste
toute entière les combient de bienfaits....

Qin est édité par le 7ème Cercle SARL, titre et marque déposés.

© 2005 Le 7ème Cercle
Tous droits réservés
Le 7ème Cercle
10 rue d'Alexandre
64600 Anglet
<http://www.7emecercle.com>
<http://www.nekocorp.fr>



Sommaire

Introduction p04

Créatures fabuleuses et monstres effrayants p06

Fantômes, revenants et morts-vivants p06
Démons en tous genres p14
Monstres et Merveilles p20
Êtres célestes et fabuleux p34

Les yao p42

Le yao p42
Les différentes espèces de yao p47
L'héritage des yao p65

Ceux qui côtoient les ténèbres... p68

Aventures aux limites du réel p72

Les Péchés du Père p72
Une Éternelle amoureuse p78
Les Gardiens de Céramique p86

Rites funéraires et tombeaux p98



Introduction



« Je déteste la sorcellerie, s'exclama Xian en essuyant la lame de son épée. Une moue de dégoût venait déformer son visage encore couvert de la sueur du récent combat. Chaque fois, elle n'apporte que malheur et malédiction ».

Trois Vérités jeta un regard vers Cœur de Jade qui déambulait seule dans le fond de la vaste salle. Elle semblait une fois de plus perdue dans un monologue incompréhensible. Puis il fit quelques pas vers le jeune wu xia.

« C'est plus compliqué que cela, mon ami. En fait, les forces du Tao ne sont en elles-mêmes ni bonnes ni mauvaises. Les desseins des hommes qui y font appel, eux seuls peuvent être jugés bons ou mauvais. »

Ayant remis son arme dans le fourreau ouvragé, Xian entreprit de fouiller les débris du laboratoire d'alchimie. Il s'agenouilla bientôt devant trois urnes de céramique ayant roulé sur le sol. L'une d'elles s'était fendue au cours de la bataille et une matière visqueuse et nauséabonde s'en écoulait, maculant les dalles de pierres de tâches verdâtres. S'emparant d'un bâtonnet, Xian tentait de recueillir un peu de cette substance. Mais à peine avait-il mis le bout de bois en contact avec celle-ci que des étincelles jaillirent à son extrémité. Très vite, le bâton flamba entièrement, dégageant une puanteur infernale et des flammèches glauques.

« Sorcellerie, s'exclama le jeune wu xia en rejetant vivement loin de lui le brandon.

- Pas vraiment, alchimie plutôt dirai-je, rectifia Trois Vérités. Effet intéressant. Quel fangshi que ce Frère du Chaos ! Dommage qu'il ait été complètement fou.

- Oui complètement ! » Xian se tenait immobile, n'osant plus toucher quoi que ce soit. Cœur de Jade s'approcha silencieusement dans son dos et le fit sursauter.

« Quand vous aurez fini de vous amuser, tous les deux... Venez donc jetez un coup d'œil par ici. » La voix ordinairement douce de la jeune fille se faisait impérieuse et presque pressante. Ses deux compagnons lui emboîtèrent le pas, troublés par ce ton autoritaire qu'ils ne lui connaissaient pas.

Dans un recoin sombre, une petite ouverture donnait sur une obscurité totale. Trois Vérités huma l'air. Un vent léger en émanait, portant la senteur âcre et persistante de la chair brûlée. Apparemment, l'issue avait été autrefois condamnée, mais le mur d'argile qui en barrait l'accès avait été en partie démolit. Très récemment sans doute, les outils ayant servi à l'ouvrage traînaient encore au milieu des gravats.

« Passe-moi ta torche, » lança Cœur de Jade à l'exorciste. Passant le bras par l'ouverture, elle éclairait maintenant un petit couloir voûté qui s'enfonçait en pente douce dans les ténèbres. Puis sans hésiter elle enjamba l'éboulis et, courbée sous le plafond bas, s'avança précautionneusement. Ses deux compagnons échangèrent un bref regard résigné et lui emboîtèrent le pas.

« Un tombeau, très ancien à mon avis, murmura Trois Vérités. Et involonté si on en croit sa riche décoration. » Ils se tenaient devant un large cercueil de laque noir et rouge, décoré de nombreux motifs incompréhensibles. Ces mêmes symboles recouvraient l'ensemble des parois de la petite crypte circulaire. Mais le plus curieux résidait dans des centaines de petits serpents en or massif qui avaient été répandus sur le sol. Un autre reptile plus grand et taillé dans un jade noir luisant reposait lové sur le dessus du cercueil.

« Etrange agencement, je suis bien incapable de dire de quand date cette tombe. Et plus encore qui y repose. » Cœur de Jade se pencha au-dessus de l'imposant couvercle, vers un glyphe serti d'or.

« Pao Jung Hi, la Femme aux Yeux de Serpent, » y lut-elle sans vraiment comprendre d'où lui venait cette connaissance.

« A peine Cœur de Jade finissait-elle de prononcer ce nom qu'un bruit sinistre se fit entendre. Raclant leur ventre de métal sur le sol de pierre, la multitude de serpents s'anima d'une vie propre et impie.

Xian fronça les sourcils et dégaina aussitôt son épée. « Je déteste la sorcellerie, » grommela-t-il.

Vous tenez entre les mains Mythes et Animaux fabuleux, le supplément sur le versant fantastique de l'univers de Qin. Vous y trouverez de nombreuses créatures surnaturelles, des fantômes tragiques, d'effrayants démons, des cadavres avides de chair humaine, des animaux plus sages que bien des hommes et bien sûr des dragons. Bref, tous ces êtres dont l'existence même défie l'imagination humaine...

Qin a été voulu dès le départ comme un jeu permettant de jouer de bien des façons différentes, autour d'un équilibre fragile entre historique, épique, spectaculaire et surnaturel. Chacune des tables de jeu peut donc largement mettre en avant ou en retrait l'une ou l'autre de ces composantes pour se concentrer sur ce qui procure le plus de plaisir aux joueurs.

Ainsi, pour accentuer le côté spectaculaire, le meneur peut facilement regarder quelques *wu xia pian* comme inspiration, augmenter le nombre de points de Taos à la création, situer ses scénarios dans le *jiang hu* et les peupler de personnages hauts en couleur. Inversement, le Livre de Base et le contexte même du jeu contiennent tout ce qui est nécessaire pour mettre en avant le côté historique et/ou épique.

Par contre, à la sortie du jeu, de nombreux Meneurs et joueurs réclament des conseils pour mettre en scène le côté surnaturel tout en respectant les spécificités culturelles chinoises, d'autant plus difficiles à faire ressortir que la plupart des légendes arrivées jusqu'à nous sont bien postérieures à la période du jeu.

Aussi, pour répondre à ces attentes, nous avons décidé de bouleverser notre calendrier de parution et d'écrire ce supplément comme une boîte à outils vous permettant de maîtriser totalement la composante surnaturelle de Qin.

C'est pourquoi toutes les créatures de ce supplément sont présentées de la même manière : une mise en situation par une nouvelle, un conte, un extrait d'ouvrage et permettant de donner une inspiration au Meneur de Jeu sur la manière de mettre en scène la créature décrite ; diverses généralités, superstitions et croyances communes concernant cette créature ; et enfin des données techniques directement exploitables autour d'une table de jeu.

Ainsi, tout Meneur devrait trouver de quoi satisfaire ses envies, qu'il souhaite réellement donner corps aux légendes et confronter ses joueurs aux monstres et merveilles qui peuplent le *Zhongguo* ou qu'il préfère ne se servir de leur existence uniquement comme un arrière-plan de superstitions et croyances.

De la même façon, les créatures présentes sont telles qu'il est tout à fait possible d'envisager d'autres possibilités intermédiaires. Si un *Nian* ou un *Peng* peuvent rappeler à vos joueurs qu'ils vivent dans un monde résolument fantastique, les démons et morts-vivants (ou du moins le fait de penser qu'ils peuvent exister) sont tout indiqués pour distiller une ambiance digne des plus grands films d'horreur. Certains fantômes, une *Yóu nǚ* ou l'oiseau *Jingwei* peuvent également situer votre campagne dans un monde dans lequel aucun de vos joueurs ne sait réellement où commence le surnaturel, où chaque signe peut à la fois être interprété comme tel ou comme naturel, selon les croyances des divers personnages et votre capacité à installer une ambiance ambiguë. C'est peut-être là que commence la vraie magie.

Tout au long des chapitres sont également dispersés divers éléments ludiques : de nouveaux sorts, des pouvoirs surnaturels supplémentaires, des Techniques martiales ou des armes légendaires. De même, des mythes, contes ou superstitions sont présentés en encadré afin de mettre l'accent sur une société profondément imprégnée de la foi en l'existence du surnaturel. Et ce malgré une avancée vers la modernité légiste qui réfute les traditions et croyances anciennes.

Les personnages mis en scène dans les nombreuses nouvelles égrenées au fil des chapitres sont également fournis avec leur biographie et leurs caractéristiques afin que le Meneur de Jeu puisse les intégrer pleinement à sa campagne. Suivant le niveau de réalisme de celle-ci, ils peuvent être autant de points d'accroche pour les éléments surnaturels, des moteurs d'aventure, ou même de nouveaux alter-ego à interpréter pour les joueurs.

Enfin, le supplément se conclut sur trois scénarios – indépendants de la campagne *Tian Xia* abordée dans le Livre de Base et le Livret et l'Écran – mettant en scène des aventures directement en rapport avec tout l'arrière-plan surnaturel qui vous aura été présenté. Ceux-ci devraient permettre ainsi de l'exploiter rapidement et de fournir autant d'exemples d'aventures centrées sur cette composante de Qin.

Bon jeu.

L'équipe de Qin.



Créatures fabuleuses et monstres effrayants



Le *Zhongguo* est une vaste contrée, dont de nombreuses régions restent encore inexplorées ; les profondes jungles du Chu, les steppes désertiques au nord du Yan, les côtes déchiquetées du Qi ou les pics inaccessibles du Wei recèlent encore bien des mystères, incompréhensibles au commun des mortels.

C'est souvent loin des yeux des mortels que vivent les créatures fabuleuses peuplant les Royaumes combattants, oubliées ou cachées. Ce sont bien souvent des prédateurs surnaturels ne paraissant dans le monde des hommes que pour les effrayer et les dévorer. Monstres et immortels, animaux magiques et hybrides fabuleux vivent au cœur de cette Chine antique et sont autant d'occasions pour des héros de s'illustrer en les affrontant – ou parfois en les aidant, car tous ne sont pas des adversaires.

Fantômes, revenants et morts-vivants

Les êtres qui transcendent la mort comme les immortels respectent les lois de l'univers et du Tao, et en cela ils ont leur place au sein du cosmos.

Mais parfois les décrets divins sont brisés et dans le monde des hommes reviennent des êtres qui n'y ont plus leur place. Qu'ils soient des fantômes, des âmes en peine ou des cadavres animés et décharnés, ils enfreignent les règles de l'équilibre et doivent être renvoyés à leur place.

Les fantômes

« Cette jeune femme était en tout point singulière. Une épée de saule au côté, elle aurait pu passer pour une exorciste, mais ni son port ni son attitude ne semblait le confirmer. Ses manières, élégantes et raffinées, contrastaient totalement avec son vaste chang pao élimé au dos duquel était brodée une représentation de Gui Xian, la Tortue noire du Nord. Sa peau même, burinée et abîmée, montrait que malgré son jeune âge, une vingtaine d'années tout au plus, elle était bien différente de toutes ces jouvencelles écervelées. Son regard était clair et perçant et semblait irrémédiablement attirer, sinon les hommes, du moins l'attention.

En tout cas, elle m'attirait.

Mais elle correspondait au signalement que m'avait donné le magistrat et j'attendais qu'elle finisse son histoire et qu'elle sorte de l'auberge pour pouvoir l'arrêter. Pour l'instant, les autres clients de l'auberge étaient massés autour d'elle et écoutaient son histoire. Il

aurait été stupide de l'interpeller ici. Stupide et dangereux. Je me contentais donc de les imiter.

Comme dans toutes les histoires d'auberge, son récit prenait place dans le jiang hu. Il narrait les exploits d'un groupe de vaillants héros ayant défendu un village de la menace de terrifiants bandits. Mais là où d'habitude les conteurs s'attardaient surtout sur les prouesses d'un ou deux wu xia à la réputation au moins grandissante, elle semblait plutôt s'intéresser au destin tragique d'une demi-douzaine d'individus anonymes, ni spécialement forts ni spécialement courageux, mais qui avaient eu la malchance de se trouver au mauvais endroit au mauvais moment et la chance qu'on raconte leurs exploits.

Au grand dam de tous les jeunes garçons de l'auditoire, c'était sur l'histoire d'amour de deux d'entre eux qu'elle avait choisi de centrer son récit.

La femme s'appelait Chenxi et n'avait pas quinze ans. Orpheline élevée par une secte taoïste récemment dispersée, elle n'avait pu sauver de son ancien clan qu'une relique ancienne, une sorte de miroir de bronze. Les bandits avaient posé un ultimatum au village qui devait soit lui livrer la jeune femme, soit être rasé. Contrairement à toute attente, des voix, celles des héros, s'élevaient alors pour la protéger. Elle, et le village.

L'homme s'appelait Seng et était bien plus âgé. Médecin titré - donc sans le sou - il était autrefois soldat du Zhao. A peine adulte, alors qu'il vivait à proximité de Changping, il était tombé fou amoureux d'une jeune devineresse qui en assurait la prospérité et dont la légende voulait que ses pouvoirs dépendent de sa virginité. Le récit n'étant pas particulièrement original, la jeune femme eut tôt fait de perdre ses pouvoirs et de tomber enceinte. Mais à cette époque, le terrible général Bai Qi du Qin menait ses troupes contre le Zhao et la région connut rapidement la guerre et la désolation. Pendant la fureste bataille de Changping, Seng était en train de défendre la ville alors même que son amante, presque arrivée au terme de sa grossesse, se faisait lapider par ces villageois même qu'il s'efforçait de protéger. A la différence de quatre cent cinquante mille personnes ce jour-là, Seng survécut. Il ne dut son salut qu'à une blessure reçue durant la bataille et qui le fit passer pour mort au yeux des soldats du Qin. Quand il revint à lui, il apprit le sort de sa bien-aimée et, s'apercevant qu'il avait été incapable de protéger ceux qu'il aimait, il jura alors de ne plus jamais servir personne avant de prendre la direction du jiang hu.

La jeune femme au chang pau élimé poursuivait son conte au milieu d'un auditoire captivé. Elle racontait comment Seng s'était épris de Chenxi en qui il revoyait son premier amour et comment Chenxi était tombée amoureuse de cet homme beaucoup plus âgé, mais si attentionné et si doux. Elle racontait également comment les deux héros avaient décidé de se sacrifier pour sauver le village en se rendant au campement des bandits, à l'insu de leurs compagnons qui ne les auraient jamais laissé faire.

Seng disait n'avoir jamais compris pourquoi il était resté en vie ce jour-là, lors de la bataille de Changping, et qu'il avait l'impression de n'avoir réellement vécu à nouveau que depuis qu'il l'avait rencontrée. La vie lui avait semblée morte et sans saveur jusqu'à ces quelques derniers jours en sa compagnie. Chenxi était alors assise et fixait le sol, pensive, à la recherche d'un

moyen de sauver le village et de donner quand même une chance à leur amour. Soudain, un rayon de lune, symbole de Chang-E, lui apporta une révélation : à sa lumière, Seng ne projetait aucune ombre...

Les larmes aux yeux, Chenxi venait de comprendre de quoi il retournait. Elle prit Seng dans ses bras et celui-ci se tordit de douleur. Elle en avait maintenant le cœur net : Seng était un fantôme et n'en avait probablement même pas conscience ; c'est le talisman qu'elle portait qui le brûlait pour la protéger de lui. Trop amoureuse pour supporter de blesser le médecin, ou même pour lui avouer la vérité, elle prit son talisman et le jeta dans un ravin. Tout ce qu'il lui avait raconté sur son passé commençait à s'enchaîner dans sa tête... Seng était probablement mort à Changping, comme tant d'autres, sans pour autant l'avoir jamais accepté, mais elle ne comprenait toujours pas pourquoi il s'était lié à elle, ni pourquoi elle lui rappelait son ancienne amante. Puis, comme le reste, cela lui vint d'un coup. C'était évident. Les dates correspondaient, la bataille de Changping ayant eu lieu il y a un peu moins de seize ans. L'enfant de Seng n'était pas mort dans le ventre de sa première femme, il était arrivé à terme avant d'être abandonné. Elle était cet enfant. Non seulement elle était tombée amoureuse d'un fantôme, mais il s'agissait en plus de son propre père et ce dernier ne s'apercevait de rien. Submergée par l'émotion, sans vraiment réfléchir, elle se jeta une fois de plus dans ses bras. Mais nulle douleur ne semblait l'atteindre. Au contraire, il paraissait enfin calme et détendu, apaisé. Il ne s'aperçut même pas que son chi se dissolvait et qu'il se dirigeait enfin vers le Feng Du.

Dans la salle de l'auberge, la plupart des clients furent émus par cette histoire totalement contre nature. Les matrones pleuraient comme des adolescentes et les garnements qui râlaient auparavant de ne pas entendre les prouesses de quelque wu xia en menaient désormais beaucoup moins large. Sans un bruit, alors que l'auditoire reprenait son souffle, elle rassembla ses affaires et quitta l'établissement. Je dois bien avouer qu'il me fallut à moi aussi un temps de réaction et que j'ai alors bien failli la laisser filer.

Je la rattrapai dans une ruelle et lui signifiai son arrestation afin que me suive chez le magistrat. Elle dégaina sa ridicule épée de saule de la main gauche, apparemment bien décidée à ne pas se laisser prendre. Je tentai alors de la maîtriser mais elle devint ma lame d'un coup de son arme en bois et, d'un seul mouvement, elle saisit une dague avec sa main droite, la sortit de son fourreau, me trancha la gorge et rengaina. Bien que fugitif, cet instant me parut durer une éternité, et à la lueur de lune, son visage taché de mon sang encore chaud exprimaient une détermination qui acheva de me glacer. L'instant d'après, choqué, affalé contre le sol, me tenant vainement le cou pour éviter de me vider complètement, je n'eus que la force de lui demander son nom. Je me souviendrai toujours de sa réponse : Chenxi. Ce fut le dernier mot que j'entendis de mon vivant.

Depuis lors, j'erre, non mort, à la recherche de cette jeune exorciste vagabonde qui parcourt le Zhongguo en choisissant les âmes en peine qu'elle souhaite aider et celles qu'elle souhaite annihilier, poursuivie par une implacable malédiction : la nôtre, celle des morts qu'elle a provoquées. Nous la traquons sans relâche.»

Récit anonyme



Généralités

Les fantômes, ou *youling*, sont multiples et il est difficile d'en tirer des généralités.

Une âme devient un fantôme pour diverses raisons, mais toutes ont en commun un refus de la mort : ce peut être parce que le défunt est mort dans d'atroces souffrances et veut se venger, parce qu'il n'a pas terminé une tâche de son vivant, parce qu'il souhaite rester pour protéger les siens par-delà la mort, parfois même parce qu'il ne se rend même pas compte de son décès ! Si ces raisons sont multiples, le résultat est toujours le même : au lieu de rejoindre le *Feng Du* et la réincarnation, ces âmes restent dans le monde des vivants où elles n'ont plus leur place.

En général, les fantômes sont liés à un lieu précis, celui de leur mort ou un endroit ayant une certaine importance à leurs yeux. Mais quelques-uns sont libres de toute attache, il s'agit généralement des âmes de ceux qui déjà de leur vivant erraient sur les routes (vagabonds, *wu xia*, etc.).

Les fantômes ne se manifestent que la nuit car la lumière du soleil peut les détruire en les brûlant. A la lueur de la lune, ils ne projettent toutefois pas d'ombre et semblent souvent flotter au-dessus du sol. De même, ils n'ont pas de souffle et l'air se rafraîchit sensiblement en leur présence. Il s'agit là des signes les plus communs pour reconnaître un fantôme, car ayant une présence physique, ils peuvent interagir avec le monde matériel. C'est pourquoi il est parfois difficile de se rendre compte que l'on a affaire à un spectre...

La majorité d'entre eux sont capables de se rendre immatériels ou invisibles, et de créer de puissantes illusions pour tromper les sens des hommes. Les plus malveillants se servent de ces pouvoirs pour tourmenter leurs victimes et absorber leur chi : étant des créatures purement Yin, les fantômes ont besoin de se nourrir de l'énergie Yang de la vie sous peine de se dissoudre dans le néant. Si certains parviennent à le faire discrètement et sans blesser les mortels à qui ils volent leur chi, d'autres vampirisent totalement leurs proies, les laissant pour mortes.

Lorsqu'un fantôme se sert de ses pouvoirs pour torturer et tuer des humains, il y a de grande chance que ce comportement maléfique fasse de lui un démon errant sur Terre, lui interdisant tout espoir de se réincarner en tant que mortel et faisant de lui une créature destinée à vivre en Enfer pour l'éternité.

Une antique croyance attribue un comportement étrange aux spectres : ainsi, lancer devant un fantôme une poignée de pièces ou de graines forcera celui-ci à s'arrêter jusqu'à ce qu'il ait terminé de compter tout ce qui aura été éparpillé au sol.

En termes de jeu

Les fantômes étant des êtres tangibles, ils possèdent donc un niveau dans leurs Aspects physiques (Métal, Eau), et peuvent en général être blessés par des armes tout

ce qu'il y a de plus normales. Par contre, ils ne disposent pas d'une réserve de Chi et sont obligés la plupart du temps de voler de l'énergie aux vivants. De même, bien qu'ils sentent la douleur, celle-ci ne les handicape pas : c'est pourquoi les fantômes n'ont pas de malus de blessures.

Les pouvoirs surnaturels les plus fréquents chez eux sont : Arme naturelle (ongles, dents ou parfois chevelure), Terreur, Illusion, Immatérialité, Invisibilité, Possession et Vampirisme.

Les fantômes craignent la lumière du soleil, qui leur inflige d'insupportables brûlures et leur fait perdre cinq points de Souffle vital par tour d'exposition. Les techniques d'Exorcisme sont également particulièrement efficaces sur les spectres.

Lorsqu'un fantôme perd tout son Souffle vital, son âme est irrémédiablement détruite et ne peut plus se réincarner. Il s'agit là d'un sort terrible et les exorcistes ne le réservent qu'aux plus maléfiques des spectres, préférant permettre aux autres âmes de quitter cette condition et de se diriger vers l'après-vie en toute quiétude (par exemple en les aidant à accomplir la tâche qui les délivrera de leur état d'esprit sans repos).

Nouveaux pouvoirs surnaturels

Illusion

Grâce à ce pouvoir, une créature peut créer un faux semblant de réalité, comme grimer son apparence ou transformer un lieu en un autre. Lorsqu'un humain est confronté à une telle illusion, il fait un Test en Opposition de Terre + Perception contre le niveau dans ce pouvoir de la créature. En cas de réussite, la victime comprend que la réalité est différente de ce qu'elle voit et cette prise de conscience lui permet de passer outre la chimère. En cas d'échec, la victime prend l'illusion pour la réalité et agit en fonction de ce qu'elle croit percevoir (l'illusion agit sur les cinq sens). Certaines techniques d'Exorcisme comme Reflet de la Vérité ou Voir au delà du Voile permettent de percer à jour ce pouvoir.

Vol

Une créature possédant ce pouvoir peut voler dans les airs à une vitesse maximum égal à son mouvement (Eau x mètres par action). Certaines créatures peuvent défier les lois de la gravité grâce à des ailes, d'autres se contentent de flotter grâce à leur nature spectrale.



Quelques fantômes

Bei Jao-lin

De son vivant, Bei Jao-lin était un grand érudit vivant au Royaume du Chu, un proche du philosophe Xun Zi.

Dans son fort vaste manoir situé non loin de Chengyang, il avait une bibliothèque qui faisait envie à nombre de ses collègues universitaires. Il possédait des milliers de livres et passait ses nuits à lire et à rédiger des commentaires des œuvres les plus connues. Il avait fait bâtir sa demeure loin des frontières des Royaumes pour éviter que sa bibliothèque ait à pâtir d'une guerre quelconque.

Le savoir était sa seule passion et elle le condamna. En effet, Jao-lin travaillait tant et tant qu'il en oubliait parfois de se nourrir et de se reposer. Et une nuit, alors qu'il rédigeait le dernier chapitre de l'ouvrage auquel, dans sa grande fierté, il voulait donner son nom, le *Bei Jing*, il s'écroula mort sur son écritoire...

Mais Jiao-lin ne se rendit même pas compte qu'il était décédé! Son âme resta dans sa bibliothèque, essayant désespérément depuis d'achever son livre sans y arriver. L'inspiration le fuit et ses doigts semblent incapable de saisir ses pincesaux (qui ont pourri depuis longtemps, de même que son encre est désormais durcie et inutilisable...). Il erre parmi ses rayonnages, lisant et pleurant son incapacité à terminer l'œuvre de sa vie.

Bei Jao-lin est un fantôme peu dangereux. Il ne sait pas qu'il est mort et ne souhaite de mal à personne : il ne désire que terminer d'écrire son livre. Pour permettre à son âme de trouver son chemin vers les Enfers, il suffirait que quelqu'un accepte de terminer d'écrire le *Bei Jing* en se laissant posséder. Mais personne n'ose approcher du manoir Bei, la superstition locale le jugeant (à juste titre pour une fois) hanté...

Aspect : Métal 1, Eau 2, Bois 5, Feu 3, Terre 4
Aspects secondaires : Chi 0, Défense passive 9
Talents : Calligraphie 4, Savoir (divers domaines) 4, Littérature 5, Histoire 3, Eloquence 2
Souffle vital : 19 / 0
Pouvoirs : Illusion 6 (il peut donner à sa bibliothèque son aspect rutilant d'antan), Immatérialité (incontrôlée : il ne peut saisir ses pincesaux et lattes de bambou pour terminer son ouvrage), Possession 6 (uniquement si la victime est consentante et accepte d'achever le *Bei Jing*)

Mei Sing-li

Mei Sing-li était la courtisane la plus en vue de la capitale du Han en son temps. Elle avait parmi ses clients les membres les plus éminents de la cour royale, qui la couvraient de cadeaux et firent d'elle une femme riche.

Mais sa vanité, qui était à la hauteur de son incomparable beauté, causa finalement sa perte. Elle avait éveillé la jalousie de plusieurs de ses concurrentes qui décidèrent de se débarrasser d'elle. Elles engagèrent quel-

ques soudards qui parvinrent à kidnapper Sing-li alors qu'elle se rendait chez un de ses nombreux soupirants. Ils la conduisirent hors de la ville, dans une cabane misérable sur le bord d'une petite route de campagne, et la violèrent des heures durant, abusant de son corps de toutes les façons possibles avant d'abandonner son cadavre sanglant au milieu de nulle part...

Depuis, l'âme enragée de Mei Sing-li est liée à cette cabane isolée, que ses pouvoirs font ressembler à un coscu et accueillant pavillon entouré d'un charmant jardin. Son chant mélodieux attire vers elle les voyageurs qui passent à proximité et elle leur propose une boisson avant de leur offrir son corps. Faire l'amour avec Sing-li devient dès lors une drogue et ceux qui y ont goûté ne peuvent que revenir encore et encore vers elle, jusqu'à ce qu'elle les ait totalement vidés de leur énergie...

Mei Sing-li est ainsi une succube se nourrissant de l'énergie Yang des hommes qu'elle attire dans son lit, extrayant leur chi en se gorgeant de leur semence jusqu'à en faire des cadavres décharnés. Il semble que son âme soit condamnée car rien ne semble pouvoir la délivrer de son état de fantôme ; au contraire elle semble jouir de ses pouvoirs et les utilise pour se venger indéfiniment sur les hommes.

Aspect : Métal 3, Eau 3, Bois 2, Feu 5, Terre 3
Aspect secondaire : Chi 0, Défense passive 7
Talents : Calligraphie 2, Comédie 3, Danse 3, Eloquence 3, Musique 3, Séduction 5, Attaque (avec sa chevelure)
Souffle vital : 25 / 0
Pouvoirs : Arme naturelle 3 (elle peut contrôler ses longs cheveux noirs, qui deviennent aussi tranchants qu'une lame de bronze), Illusion 8 (elle peut transformer sa misérable cabane en un coquet pavillon), Immatérialité, Vampirisme 4, Vol

Lance céleste

Vers la fin de la dynastie Zhou, le jeune Gu Kun-he était membre d'une noble famille dans le fief qui allait devenir plus tard l'Hégémonie du Jin. Bretteur de talent, il était expert dans le maniement de la lance, ce qui lui valut son surnom honorifique.

Au fil du temps, il devint célèbre pour ses arts martiaux et beaucoup voyaient en lui le meilleur combattant de l'Empire. Lui n'avait cure de cette réputation et il voyageait beaucoup, en quête d'adversaires à sa taille. Un jour, il défia Sans-rival, un escrimeur connu comme le plus puissant guerrier de sa province, mais celui-ci prit peur et décida de tendre une embuscade à son adversaire sur les lieux choisis pour le duel.

Pris par surprise, Kun-he dut faire face à Sans-rival et à plusieurs de ses hommes. Malgré son génie combattif, il succomba sous le nombre et son âme, révoltée par tant de trahison, ne connut pas le repos, faisant de lui un fantôme.

Depuis, l'esprit de Lance céleste parcourt les Royaumes combattants, défiant les *wu xia* rencontrés les uns après les autres dans l'espoir de tomber sur un rival à sa hauteur, tant sur le plan martial qu'éthique. Ainsi, le jour où Lance céleste tombera sur un adversaire acceptant



de lui livrer duel selon les anciennes coutumes et se montrant à la hauteur durant le combat, son âme sera libérée et pourra enfin se réincarner.

Aspect : Métal 5, Eau 4, Bois 3, Feu 2, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 0, Défense passive 9

Talents : Calligraphie 2, Etiquette 4, Jiànshù 3 (Coup précis, Bloquer, Feinte), Qiàngshù 5 (Repousser, Charger, Coup double, Harcèlement, Bloquer), Esquive 3

Souffle vital : 30 / 0

Pouvoirs : Vampirisme 5 (il ne vole qu'une fois son Chi à un adversaire vaincu, comme pour marquer sa victoire)

venirs. La légende dit vrai : le Wei est protégé par des forces mystiques incompréhensibles, les Enfers eux-mêmes semblent protéger ce pays maudit. J'ai failli à ma mission et m'apprête à me trancher la gorge pour laver ce déshonneur. J'espère que ma famille n'aura pas à subir les conséquences de mon incompetence. »

Missive du capitaine Li Sung à son général Wang Jian

Généralités

Les jiang shi

« Mon général,

Je vous envoie ce message pour vous faire part de mon échec – et de ma grande honte.

Il y a une semaine, le dixième jour du mois du tigre, l'escouade que je dirigeais s'apprêtait à lancer l'assaut sur un fort frontalier du Wei. Nous avions établi le campement non loin, à l'abri du regard des soldats postés dans les tours et nos propres guetteurs étaient en place pour surveiller les environs. Nos soldats affûtaient leurs lames avant d'aller se reposer car je comptais ordonner l'assaut dès le lever du soleil. Moi-même, je vérifiais une dernière fois les plans de la région et les renseignements communiqués par nos espions, qui avaient permis de mettre au point la tactique prévue.

Quand un hurlement terrible me paralysa : c'était le cri d'un homme que la mort venait chercher en personne et dans toute son horreur. Sortant précipitamment de parvenue, je me pus voir que le camp était en effervescence : partout mes soldats saisissaient leurs armes et essayaient de comprendre d'où venait le danger. D'autres cris retentirent alors, plus rapprochés et l'horreur bondit au milieu des tentes.

Bondir est le terme le plus approprié que j'ai trouvé : un... homme sembla tomber du ciel et atterrir au milieu de mes fantassins, sur lesquels il se jeta bras tendus, se déplaçant par petits sauts. La situation aurait pu paraître ridicule si elle n'avait été si terrible : l'être déchirait la chair des hommes qu'il attaquait, buvant leur sang qui jaillissait à gros bouillons. A la faveur de la lueur d'une torche, je pus enfin voir distinctement de quoi il s'agissait : un homme décomposé, vêtu de loques, aux membres raidis et à la peau bleuâtre. Il portait comme une sorte de plaquette de bois clouée sur son front et son regard vide semblait dénué de vie. C'était un monstre issu des Enfers qui se déchaînait contre mon armée !

Rapidement, je rassemblais quelques hommes et tentais d'encercler la créature mais ses bonds lui permettaient de s'échapper aisément. Elle fut néanmoins percée par des flèches et taillée par des lames mais sans que cela semble avoir le moindre effet sur elle ! Le feu semblait pouvoir la repousser mais aucun homme ne voulut plus s'approcher d'elle tandis qu'elle continuait son massacre.

Alors un nouveau cri retentit et mon âme se glaça tandis que j'observai deux nouveaux démons semblables qui arrivaient, semblant planer dans les airs avant de fondre sur le campement et de massacrer mes hommes.

Je ne me souviens plus de la suite, mais je me réveillai loin du camp, sans arme, l'esprit empli de ces immondes sou-

Un homme possède en lui trois âmes célestes *Hùn*, qui descendent aux Enfers après sa mort, et sept âmes *Pò*, qui se dissolvent dans la terre. Si les âmes *Hùn* sont sa conscience, sa personnalité et son humanité, les âmes *Pò* par contre représentent son instinct, sa sauvagerie, la partie animale de son être.

Une âme *Pò* peut parfois prendre possession d'un corps, pas forcément celui dont elle est originaire d'ailleurs. Ce corps est alors habité par un esprit affamé, sans conscience ni intelligence : il devient un *jiang shi*, terrible mort-vivant se nourrissant de la chair des hommes et dont la morsure transmet sa malédiction.

En effet, un vivant peut devenir un *jiang shi* après avoir été mordu par cet être : c'est comme un virus qui se répand alors dans son sang, le transformant irréversiblement en mort-vivant.

Un *jiang shi* est un cadavre totalement rigide, ce qui l'oblige à se déplacer par bonds, les pieds joints. Ces sauts peuvent donner l'impression que la créature vole car sa force lui permet de parcourir des distances impressionnantes. Sa chair est putréfiée et sa peau semble bleuâtre, tandis que ses canines poussent et que ses ongles, devenus bleus, s'allongent.

Un *jiang shi* est aveugle et ne perçoit ses victimes qu'à travers leur souffle. Ainsi c'est en retenant sa respiration que l'on se rend invisible aux sens de ce zombi.

La rigidité de ce mort-vivant offre également une grande résistance aux coups et un *jiang shi* ne ressent évidemment pas la douleur. Par contre, la lumière du soleil lui occasionne des brûlures terribles, donc il ne sort que la nuit.

En termes de jeu

En tant que cadavres, les *jiang shi* n'ont bien sûr pas de Chi. Ne ressentant pas la douleur, ils ne subissent pas non plus de malus de blessures.

Ils disposent en général des pouvoirs surnaturels suivants : Arme naturelle (griffes, crocs), Armure naturelle (rigidité), Terreur, et leur capacité à contenir des victimes et les bonds prodigieux qu'ils sont capables de faire peuvent être traités comme des pouvoirs à part entière.

Les *jiang shi* exposés au soleil perdent cinq points de Souffle vital par tour. Un *jiang shi* qui perd tout son Souffle vital redevient un simple cadavre, l'âme *Pò* en étant expulsée avant de se dissoudre pour de bon.





Une personne mordue par un *jiang shi* est considérée comme ayant contracté une maladie dont voici la description :

Infection par un *jiang shi* : un vivant mordu par un mort-vivant risque d'en devenir un à son tour.

Virulence d'infection : 9

Virulence pathogène : 9

Période : Une journée

Effets : Quatre cases de Souffle vital perdues à chaque échec au Test de Résistance. Le malade voit peu à peu son corps devenir un cadavre : sa peau bleuie, ses ongles et ses dents s'allongent tandis qu'une faim de chair humaine commence à l'habiter. Une fois tout son Souffle vital perdu, le malade devient un *jiang shi* à part entière. La médecine ne peut rien contre cette infection mais un taoïste peut accomplir un rituel de guérison, utilisant diverses plantes et formules. Il doit réussir un Test de Terre + Exorcisme contre un SR de 9 afin d'octroyer sa Marge de Réussite en bonus au Test de Résistance du malade. Ce rituel doit être pratiqué chaque jour jusqu'à la guérison.

Certains taoïstes connaissent une technique pour créer des *jiang shi*, en invoquant une âme *Pò* qu'ils injectent dans un corps. Ils utilisent ensuite un Talisman de contrôle des Esprits égarés afin de le contrôler, s'en faisant un serviteur docile et redoutable...



Nouvelle technique d'Exorcisme : Défier le verdict de la Mort

Talent : Exorcisme – Maître (4)

Temps de préparation : Une journée

Durée : Jusqu'à la destruction du *jiang shi*

Zone d'effet : Un cadavre

Coût en Chi : 20

Amélioration : /

L'exorciste doit passer une journée entière à méditer dans un lieu propice (cimetière, ruines, champ de bataille, etc.) afin d'invoquer une âme *Pò* non encore dissoute. Il l'aspire en lui et la garde jusqu'à l'injecter par la bouche dans un cadavre, qui sera dès lors transformé en *jiang shi*. Réussir cette opération nécessite de dépenser 20 points de Chi et de réussir un Test de Terre + Exorcisme contre un SR de 9. Un échec signifie que l'âme *Pò* ne trouve pas le chemin du corps et s'échappe.

Le monstre nouveau-né n'est pas aux ordres de son créateur, c'est pourquoi celui-ci doit prévoir un talisman afin de contrôler la créature.

jiang shi nouveau-né

Aspects : Métal 4, Eau 2 (mais considérée comme à 4 pour les sauts), Bois 1, Feu 0, Terre 2

Aspects secondaires : Chi 0, Défense passive 5

Talents : Griffier et mordre 3, Bondir 3, Esquive 2

Souffle vital : 40 / 0

Pouvoirs : Arme naturelle 3 (griffes et crocs), Armure naturelle 3, Terreur 9, Contamination (cf. ci-dessus)

Puissant jiang shi

Aspects : Métal 5, Eau 3 (mais considérée comme à 5 pour les sauts), Bois 1, Feu 0, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 0, Défense passive 6

Talents : Griffier et mordre 4, Bondir 5, Esquive 3

Souffle vital : 60 / 0

Pouvoirs : Arme naturelle 4 (griffes et crocs), Armure naturelle 5, Terreur 13, Contamination (cf. ci-dessus)

Esprits divers

« C'était une belle journée de printemps, et j'avais décidé d'aller me promener dans les bois voisins du manoir familial. J'espérais y trouver l'inspiration car je n'avais pas écrit un seul bon vers depuis des mois et mes mécènes commençaient à s'impatienter...

Le soleil brillait fort dans le ciel et j'étais çà et là dans la douce forêt, contemplant la beauté simple de la nature et remerciant au passage les dieux de m'avoir donné la vie pour profiter de tels moments.

Après avoir déjeuné rapidement et bu un peu de bon vin, je me décidai à rentrer chez moi, pour me mettre au travail et voir si cette petite balade avait réveillé ma muse. Au bout de plusieurs minutes de marche, je finis par me rendre à l'évidence : j'étais perdu. Je ne reconnaissais pas le chemin sur lequel je m'engageais et plus je progressais, plus la forêt devenait épaisse et semblait faire comme un long couloir devant moi. Haussant les épaules, je décidai de marcher à la rencontre de mon destin et arrivai dans une clairière que je ne connaissais pas.

Elle était magnifique. Mon esprit se perdit dans sa contemplation, détaillant chaque arbre, chaque fleur, chaque brin d'herbe, s'émerveillant de la vision d'une petite cascade tintinnabulante non loin de moi. Avanciant au centre de cette clairière, je tournai sur moi-même afin de me gorger de toute cette beauté, rehaussée par l'éclat complice du soleil. Même le chant des oiseaux semblait ici plus mélodieux, plus pur. J'allai boire au ruisseau et remarquai alors un petit être qui me dévorait curieusement des yeux. Il était à l'ombre d'un arbre majestueux et semblait émerger directement de ses racines, petit lutin de bois au visage d'enfant. De peur de briser le charme du moment, j'esquissai vers lui un geste de salut poli et il plongea aussitôt sous les feuilles qui jonchaient le sol, disparaissant à ma vue. Sans aucun doute s'agissait-il d'un de ces esprits qui peuplent la nature et gardent les lieux comme celui-ci...

Adressant une prière aux divinités terrestres, je décidai de ne pas abuser de ce privilège et quittai ce lieu féerique. Reprenant le chemin qui m'y avait amené, je retrouvai facilement ma route jusque chez moi et sut alors que ma nuit serait riche de poésie. »

Mémoires du poète Zhu Li-kuang

Généralités

Il existe à travers le *Zhongguo* quantité d'autres types d'esprits, ni fantômes ni morts-vivants mais qui ne sont pas plus démons que mortels.

Souvent ces esprits, qu'ils soient nommés *xinling*, *sui*, *jingling* ou même *shén*, sont des résidus d'âmes restées sur Terre. Âme *Po* ayant évolué vers un semblant de conscience, spectre ayant peu à peu perdu son identité, parfois même démon assagi ou pur artefact issu de l'expérience ratée d'un taoïste, ces esprits ont tous en commun d'être liés à un lieu, généralement un rocher, un arbre, une rivière, etc. Ils sont très présents au sein de la nature et peuvent aider les humains s'étant perdu ou au contraire les égarer et leur jouer des mauvais tours. Ils apprécient les offrandes, qu'il s'agisse de quelques piécettes ou de nourriture, ou encore d'un objet d'artisanat. Leur fusion au sein de la nature leur permet de trouver une place dans l'univers et de ne plus créer de déséquilibre du Tao.

Ils sont généralement incorporels mais peuvent se manifester physiquement en prenant une apparence rappelant celle de leur lieu d'attaché (un esprit de rivière semblera fait d'eau, un esprit de rocher ressemblera à une pierre animée, etc.). Détruire cette manifestation ne détruit pas l'esprit en lui-même : pour cela il faut s'en prendre à son lieu d'attaché.

En termes de jeu

Un esprit sous sa forme naturelle ne possède pas d'Aspects physiques mais sa manifestation éventuelle en possède.

Les pouvoirs les plus fréquemment possédés par les esprits sont : Arme naturelle (lorsqu'ils se manifestent physiquement), Terreur, Illusion, Immatérialité et Invisibilité.

Divers sorts de Divination et quelques techniques d'Exorcisme permettent de percevoir les esprits et de communiquer avec eux, voire de les blesser.

Un esprit perdant tout son Souffle vital est détruit, mais sa manifestation physique peut disparaître sans que cela l'affecte outre mesure.

Quelques esprits

Mei

Les *mei* sont des esprits des forêts, liés en général à un arbre ou une clairière.

Facétieux mais pas cruels, ils aiment jouer des tours aux humains, les perdre quelques temps puis les réorienter sur le bon chemin.

Lorsqu'ils se manifestent, c'est sous la forme d'une petite créature dont le corps semble fait de bois et de feuilles.

Aspects : Métal 2 (manifestation physique), Eau 2 (manifestation physique), Bois 3, Feu 2, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 10, Défense passive (manifestation physique) 7

Talents : Empathie 4, Perception 4

Souffle vital : 50 / 0 (esprit lui-même) ; 12 / 0 (sa manifestation physique)

Pouvoirs : Illusion, Immatérialité, Invisibilité 7, Capacité de créer une manifestation physique

Xiao

Les *xiao* sont des esprits vivants dans les montagnes. Ils sont généralement liés à un rocher.

Malins et agressifs, ils n'hésitent jamais à provoquer la peur ou la mort chez les mortels. Toute intrusion dans leur domaine les dérange et provoque leur colère.

Leur manifestation ressemble à un hideux gobelin à la chair pétrée de boue et aux yeux brillants.

Aspects : Métal 3 (manifestation physique), Eau 3 (manifestation physique), Bois 3, Feu 1, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive (manifestation physique) 8

Talents : Empathie 2, Perception 4, Boxe 3, Esquive 2

Souffle vital : 40 / 0 (l'esprit lui-même) ; 15 (sa manifestation physique)

Pouvoirs : Arme naturelle 2 (ongles de pierre), Armure naturelle 2 (peau boueuse), Terreur 9, Immatérialité, Invisibilité 7, Capacité de créer une manifestation physique

Yú nü

Ces esprits qui prennent l'apparence de femmes translucides irradiant une aura verdâtre dorment dans des statues de jade les représentant.

Invoquée, elles acceptent de devenir amantes et conseillères de celui qui les a appelées en échange de cadeaux qui peuvent prendre diverses formes : bijoux, vêtements, savoir, etc.

Mal traitées, elles retournent dans leurs statues, non sans avoir maudit leur invocateur.

Aspects : Métal 2, Eau 4, Bois 5, Feu 5, Terre 4

Aspects secondaires : Chi 28, Défense passive 11

Talents : Savoir 4 (divers domaines), Empathie 3,

Séduction 4, Eloquence 3, Esquive 2

Souffle vital : 30 / 0

Pouvoirs : Immatérialité, Invisibilité 5, Vol

Le dieu du Sol

Bien que Shen Nong soit le dieu de l'Agriculture, il représente une figure impériale en tant qu'Auguste, aussi le peuple réserve-t'il plutôt son respect au dieu du Sol *Bendi Shen*, qui est vénéré partout. Souvent représenté par un arbre centenaire ou une large pierre dressée au centre du village et auxquels on fait des offrandes et des libations, ce dieu est prié pour toute sorte de raisons : faire tomber la pluie, éloigner les loups, favoriser les cultures. D'une certaine manière, il est l'âme du village.



Il n'est ainsi pas rare que le dieu du Sol soit une figure locale canonisée par la tradition : classiquement le fondateur mythique du village est souvent considéré comme le dieu du Sol. Parfois, ce peut être un héros de passage : tel *wu xia* qui aura donné sa vie pour affronter un tigre mangeur d'homme, tel chef paysan qui aura rassemblé les siens pour chasser les brigands ou tel poète qui aura su émouvoir une veillée peuvent se voir attribuer l'honneur d'être assimilés au dieu du Sol local.

Le *Bendi Shen* doit être lié à la communauté qu'il protège par un pacte. Ce pacte se renouvelle en général tous les ans, à l'occasion du Nouvel An. C'est bien souvent au chef du village de pratiquer les rites nécessaires pour s'assurer de la bienveillance du dieu du Sol. Ces rites comprennent diverses offrandes (encens, nourriture, etc.) et des prières renouvelant la déférence des villageois à l'égard de leur protecteur divin. Lorsque la communauté est fort respectueuse, ou riche, le dieu du Sol peut se voir offrir un autel ou un petit temple. C'est là que lui seront faites les offrandes et que les villageois viendront le prier, là aussi que se dérouleront les rites de renouvellement du pacte.

Le Nouvel An n'est pas la seule occasion de remercier le *Bendi Shen* pour ses bontés. La Fête de l'Automne qui se tient après les récoltes, est un moment idéal pour célébrer le dieu dont la puissance aura permis une moisson abondante.

En termes de jeu : Un dieu du Sol est un puissant esprit dont l'influence s'étend sur un village ou un groupe de hameaux, et sur les terres environnantes. Ce dieu fait plus que régner sur ce territoire : il est ce territoire, manifestation spirituelle et consciente de la Terre elle-même.

Ainsi, un tel esprit possède un pouvoir certes limité par ses limites géographiques, mais néanmoins bien palpable. Il est ainsi en son pouvoir d'influer sur le climat (faire tomber la pluie, provoquer une sécheresse, faire souffler le vent), de commander aux bêtes et aux plantes qui vivent sur son territoire, d'imposer sa volonté à la matière elle-même (déclencher un éboulement, un glissement de terrain, un petit séisme). Si le dieu du Sol ne s'estime pas suffisamment vénéré, il n'hésite jamais à manifester sa colère afin de rappeler les villageois à l'ordre ; une fois calmé, il dispensera ses bienfaits comme à son habitude. Communiquer avec un dieu du Sol est possible à un devin connaissant le sort Parler aux Divinités intermédiaires.

Démons en tous genres

Les démons ou *émò* sont des êtres tout entier voués au mal. Que cela tienne à leur nature profonde (dans le cas des démons issus des Enfers) ou à un choix conscient (lorsqu'un fantôme devient démon), les démons n'aiment

Nouvelle technique d'Exorcisme : La Poigne spirituelle

Talent : Exorcisme – Maître (4)

Temps de préparation : Instantané

Durée : Un nombre de tours égal au niveau de

Métal de l'exorciste

Zone d'effet : Une créature

Coût en Chi : 7+

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensés en plus lors de l'utilisation de cette technique, sa durée est augmentée d'un tour.

En concentrant son énergie Yang, l'exorciste peut sculpter son chi afin d'en faire une puissante main capable d'empoigner les êtres surnaturels. Celle-ci prend la forme d'une lumière blanche entourant la créature à attraper.

Il doit pour cela remporter un Test en Opposition de Terre + Exorcisme contre la Résistance de la créature. En cas de réussite, celle-ci est paralysé, incapable d'agir et de faire autre chose que tenter de se libérer à chaque action : elle doit pour cela remporter le même Test en Opposition qu'indiqué ci-dessus. Lorsque la durée d'effet de la technique arrive à son terme, l'exorciste peut choisir de la prolonger : il lui suffit juste de dépenser le Chi nécessaire.

Même les créatures disposant du pouvoir Immatérialité peuvent être saisies par la Poigne spirituelle.

rien tant que de faire souffrir les hommes en les torturant, en les dévorant, en les tuant aussi cruellement que possible. Les démons ont leur place dans l'univers, mais cette place n'est assurément pas dans le monde des hommes. La présence de tels êtres sur Terre crée un déséquilibre que les nombreux exorcistes passent leur vie à corriger.

Sortis des Enfers

« Le village semblait paisible à la lueur de la lune. En réalité, ses habitants étaient cloîtrés chez eux, redoutant la menace qui rôdait dans la nuit et qui avait déjà massacré plusieurs d'entre eux. D'après les descriptions qu'ils m'en avaient donné, la créature n'était sans doute ni un fantôme ni un mort-vivant mais plus probablement un démon. Restait encore à découvrir de quelle sorte. Ma boussole à esprit me guidait à travers la campagne nocturne, pointant fortement vers un petit bâtiment au milieu d'un bois touffu, à plusieurs li des habitations les

plus proches. Je m'approchais prudemment, même si la bâtisse semblait déserte. Posant ma besace à terre, j'y rangeai ma boussole et en sortis divers talismans. Rajustant mon épée de bois, je me dirigeai alors d'un pas résolu vers le modeste pavillon dont la porte était ouverte. Une fois à l'intérieur, je fus pris à la gorge par une puanteur infernale. Un rapide coup d'œil circulaire me permit de comprendre ce qu'étaient devenus les villageois : des membres et des bouts de chair constellaient le sol poussiéreux. Rapidement, je déposai quelques charmes autour de la porte et commençai à explorer la maison. Je finis par découvrir une pièce sur le sol de laquelle était tracé un taiji, tandis qu'un talisman inutile pourrissait à côté. Dans un coin, un cadavre éventré semblait contempler la scène d'un œil incrédule. Voici ce que risquent les apprentis sorciers qui pensent pouvoir invoquer impunément les forces infernales. Du moins savais-je à présent à quoi j'avais affaire : un *émò* tout droit sorti du Feng Du !

Soudain, un hurlement inhumain brisa le silence sépulcral : le démon était apparemment tombé sur mes glyphes de protection. Sortant de ma manche un petit miroir, je courus à sa rencontre : la bête était immense, dotée d'une tête de serpent aux crocs venimeux et d'un corps semblant fait de roc. Elle criait, se débattait et eut tôt fait de briser mon charme. Avant qu'elle n'ait pu faire deux pas, je brandis mon miroir et la lumière du soleil en jaillit, bloquant net la charge du démon. Rassemblant mon énergie, je murmurai les prières qui allaient me permettre de faire appel au Jugement des Dix Rois des Enfers. Juste à temps : à peine mon miroir épuisait-il son énergie que la puissance des Feng Du Wang emplit la pièce, me glaçant le sang. En un battement de paupière, l'impression d'oppression disparut et le démon avec elle : les Enfers avaient rappelé à eux le monstre.

Il ne me restait plus qu'à aller faire mon rapport au chef du village, afin que les morts puissent être enterrés selon les rites. »
Journal professionnel de Teur de Corpe des Fantômes, exorciste

Généralités

Les démons sont les habitants naturels des Enfers. En tant que tels, ils sont les sujets des Dix Rois des Enfers qui règnent sur la mort.

Leur rôle au sein du Feng Du est clair : ils ont pour tâche de torturer les âmes des défunts afin de les punir des péchés commis de leur vivant. En cela, les démons sont des êtres intrinsèquement mauvais et cruels car leur place dans l'univers les y destine. Et seule l'autorité et le pouvoir des Feng Du Wang tempèrent leur nature ignoble et les empêchent de se répandre sur Terre.

Les *émò* issus des Enfers sont d'apparences diverses mais presque toujours effrayantes : géants hideux, monstres à tête d'animaux, humanoïdes déformés, etc. Ils arborent de nombreux attributs contre-nature, comme plusieurs têtes, des tentacules, de la fourrure, etc.

Les démons originaires des Enfers qui échouent sur Terre ont souvent pu tromper la vigilance de leurs maîtres afin de s'échapper. Certains par contre sont invoqués consciemment par des *fangshi*. Dans les deux cas, le démon reproduit dans le monde des hommes ce qu'il sait faire de mieux : torturer et dévorer des humains. Il n'a besoin d'aucune motivation pour cela : c'est sa nature profonde, son rôle dans le cosmos.

Les lieux propices à l'apparition des démons sur Terre sont des zones de grande souffrance, où règnent la mort et la peine. Champs de bataille, salles de torture, terrains d'exécution sont autant d'exemples de lieux sur lesquels un démon peut apparaître, à la faveur d'une porte créée par l'accumulation d'énergie Yin.

Lorsqu'un *fangshi* décide d'en invoquer un, il crée fréquemment les conditions nécessaires en kidnappant et torturant longuement humains et animaux à l'endroit où il souhaite faire apparaître la créature. Il est inutile de dire que de tels taoïstes sont particulièrement mal considérés et traqués par tout exorciste digne de ce nom.

Une vieille superstition mentionne que les démons ne peuvent avancer qu'en ligne droite et sont incapables de contourner un obstacle. C'est pourquoi on trouve fréquemment à quelques pas de la porte d'une maisonnée une pierre assez large, censée empêcher les démons d'arriver à entrer en les bloquant dans leur avancée.

En termes de jeu

En tant que créatures ayant une place dans l'univers, les démons possèdent du Chi qu'ils peuvent utiliser pour améliorer leurs Tests. Leur corps étant de chair et de sang, les pertes de Souffle vital leur infligent des malus de blessures.

Les pouvoirs surnaturels les plus fréquents chez les démons originaires du Feng Du sont : Arme naturelle, Armure naturelle, Terreur. Quelques-uns parmi les plus puissants peuvent bénéficier de l'Invulnérabilité, n'étant alors vulnérables qu'à certains matériaux (le jade souvent) ou aux techniques d'Exorcisme.



Quelques démons

Ogre

L'ogre est un géant au corps puissant, aux muscles de bronze et aux crocs semblables à des lames. Mesurant plus de trois mètres, il est friand de chair humaine et il préfère dévorer ses proies vivantes... Vêtu d'un simple pagne en fourrure, il se fait un collier à partir des restes de ses victimes.

Aspects : Métal 6, Eau 4, Bois 2, Feu 1, Terre 2

Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 8

Talents : Chuishù 3 (Assommer, Charger, Mise à distance), Boxe 2, Intimidation 4, Survie 2

Souffle vital : 50 (20 / 0, 13 / 0, 8 / -1, 6 / -3, 3 / -5)

Pouvoirs : Arme naturelle 2 (crocs), Armure naturelle 4, Terreur 13

Dòngwùshou émò

Comme leur nom l'indique, ces démons ont une forme globalement humaine (quoique souvent difforme) mais arborent des faciès bestiaux en guise de têtes.



Les plus fréquents sont les démons à tête de bœuf, de cheval ou de porc mais on en trouve ayant une tête de serpent, de vautour ou d'araignée.

Plus évolués que les ogres, ces démons cuisinent leurs victimes avant de les déguster : ils font d'ailleurs preuve d'un art culinaire fort développé.

Aspects : Métal 4, Eau 4, Bois 3, Feu 1, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 16, Défense passive 9
Talents : Talent martial 3 (Manœuvres au choix du Meneur de Jeu selon le Talent), Artisanat (cuisine) 3, Boîte 2

Souffle vital : 36 (13 / 0, 9 / 0, 7 / - 1, 5 / - 3, 2 / - 5)
Pouvoirs surnaturels : Armes naturelles 2 à 4 (griffes, crocs, cornes, sabots : en fonction de l'animal dont le démon arbore la tête), Armure naturelle 2, Terreur 11

Chòu yanjing

Ces étranges créatures, surnommées démons puants, ont l'apparence de volutes de gaz verdâtre arborant un ou plusieurs yeux. Peu dangereux sous cette forme (bien que leur odeur méphitique puisse repousser même le plus aguerri des tanneurs), ils sont capables de prendre possession de cadavres afin d'accomplir leurs sombres desseins.

Aspects : Métal /, Eau 4, Bois 2, Feu 1, Terre 2
Aspects secondaires : Chi 6, Défense passive 8
Talents : Esquive 3
Souffle vital : 12 / 0
Pouvoirs surnaturels : Invulnérabilité (sous leur forme naturelle, ces démons ne craignent que les pouvoirs des exorcistes), Possession de cadavre, Vol

Cadavre possédé
Aspects : Métal 3, Eau 2, Bois 1, Feu 0, Terre 2
Aspects secondaires : Chi 0, Défense passive 5
Talents : Talent martial 2, Boîte 2, Esquive 2
Souffle vital : 15 / 0

Les âmes damnées

« Il y avait dans un petit village perdu dans la campagne, un fermier qui était célèbre pour ses récoltes abondantes. A ceux qui lui demandaient comment il faisait pour obtenir de tels résultats, il souriait et disait « La piété filiale est la meilleure motivation qui soit : mes enfants m'aident et moi je subviens aux besoins de mes vieux parents. » Et tous le louaient pour ses vertus et son savoir-faire.

Mais la vérité était tout autre : le fermier exploitait ses enfants, les faisant travailler de l'aube au crépuscule sans repos ; il nourrissait à peine ses parents, les laissant faibles et édentés ; et enfin il forçait sa femme à vendre ses charmes. Grâce à tout cela, il menait grande vie et pouvait espérer atteindre un âge avancé.

Un jour néanmoins, sa famille en eut assez de sa tyrannie. Profitant qu'il était parti perdre son argent dans une maison de jeu, parents, femme et enfants se réunirent et convinrent de se débarrasser de lui. Les enfants tissèrent un filet qu'ils accrochèrent au-dessus de la porte, et quand

à la nuit tombée les parents annoncèrent l'arrivée du père indigne, sa femme se posta dans l'ombre avec un solide gourdin et souffla la bougie. Le fermier, fin saoul, entra chez lui et le filet tomba sur lui, entravant ses gestes. Réduit à l'impuissance, il ne put se défendre quand sa femme lui fracassa le crâne. Enfin, son cadavre fut transporté au bord de la rivière et enterré dans la boue.

Pendant plusieurs mois, sa famille vécut bien et à ceux qui leur demandaient des nouvelles du fermier, parents, femme et enfants répondaient qu'il était parti en pèlerinage. Puis un nuit, un orage terrible se déchaîna. Toute la petite famille s'était réfugiée dans la maison, barricadant portes et fenêtres afin de se protéger des intempéries. Soudain un grognement retentit. Des grattements se firent entendre à la porte. Terrifiée, chacun se blottit contre les autres. S'ouvrant à la volée, la porte révéla une silhouette sortie d'un cauchemar : un être aux yeux rouges, aux dents étirées, à la peau pourrissante et aux membres flasques se tenait dans l'encadrement. Et dans ses traits, toute sa famille reconnut le père assassiné : vivant il avait le comportement d'un démon, mort il en était devenu un à part entière.

La nuit résonna de cris et de longues plaintes d'agonie et le matin venu, la maison était vide. »

Conte populaire

Généralités

S'il existe des démons nés ainsi et dont c'est la nature profonde, il est également possible à un homme d'en devenir un de multiples façons.

Ainsi, celui qui bafoue toutes les lois les plus sacrées, se rit du Ciel et se moque des dieux, doit s'attendre à en être puni et transformé en démon. Une telle mutation est immédiate : le pécheur voit son corps se déformer et son âme se remplir de fiel et de haine. Les dieux ne badinent pas avec le respect qui leur est dû.

S'il est cependant rare de devenir un démon de son vivant (même le plus immonde des criminels se voit en général donner une chance aux Enfers, expiant ses crimes par dix mille tortures puis se réincarnant), une âme devenue fantôme, si elle adopte un comportement volontairement maléfique, a toutes les chances de perdre son statut au sein de l'ordre céleste et de devenir un démon à part entière. Cette transformation est progressive mais irréversible.

Parfois également, plantes ou animaux ayant baigné dans le sang et le mal peuvent acquérir un caractère démoniaque.

En termes de jeu

Les démons qui le sont à cause de telles damnations présentent peu de différences avec les *émò* du *Feng Du*.

Ils possèdent les mêmes caractéristiques globales, les mêmes pouvoirs mais du fait de leur origine mortelle, certains sont capable d'assumer forme humaine grâce au pouvoir *Change-forme* tandis que ceux qui étaient des fantômes gardent parfois leurs pouvoirs d'Immatérialité, de Possession et de Vampirisme.

Nouveau sort de Divination : Appeler à soi la Haine et la Douleur

Talent : Divination - Légendaire (5)
Temps de préparation : Une heure pleine
Coût en Chi : 18

Le devin, s'il connaît son nom, sait comment extirper un démon de son monde d'origine pour s'en faire un serviteur docile. Il doit au préalable choisir un lieu d'invocation dont l'atmosphère résonne encore de la souffrance la plus pure (il peut créer lui-même ce lieu comme il a été expliqué) puis tracer sur le sol, avec du sang, un *taiji* et enfin placer au centre de ce symbole un talisman portant le nom du démon.

Il fait alors un Test de Terre + Divination contre un SR dépendant du lieu dans lequel se déroule l'invocation (9 pour une salle de torture du Qin, 11 pour le terrain d'exécution d'un petit bourg, 13 pour un lieu neutre et 15 pour une maison de plaisirs). En cas de réussite, le démon se matérialise autour du talisman (qui prend la place de son cœur), donc il doit obéir à tous les ordres de son invocateur jusqu'à sa destruction ou sa libération. En cas d'échec, l'invocation ne se produit pas. Si le Test donne un double zéro, le démon se matérialise à côté du talisman et est donc libre de ses faits et gestes : malheur au mortel qui a osé l'appeler par son nom...



Quelques âmes damnées

Pao Lian-mi

Pao Lian-mi était un homme d'une grande beauté. Initié à l'Alchimie interne et aux arts amoureux par une taoïste éclairée, il n'eut de cesse de se servir ce qu'il avait appris pour son propre profit. Agissant comme le pire des incubes, il séduisait les femmes puis se gorgeait de leur énergie Yin pour renforcer sa vigueur en abusant de leurs corps. Il laissa dans son sillage un grand nombre de cadavres de ses amantes d'un soir, devenant de plus en plus puissant et proche de l'immortalité à mesure qu'il volait ces vies innocentes.

Dénaturer ainsi les enseignements du Tao finit par lui attirer le courroux non pas d'un mais de deux divinités : Chang-E et Nü Wa décidèrent de punir cet impudent mortel qui pensait pouvoir accéder au statut de Parfait en piétinant les corps de femmes abusées. Un jour que Lian-mi se rendait à une maison de plaisir pour se

choisir une nouvelle proie, le châtiment tomba : son corps se déforma horriblement, des cornes lui poussèrent sur le front tandis que sa peau verdissait. Son beau visage fondit comme neige au soleil pour révéler le faciès grimaçant d'un squelette. Et son sexe, dont il était si fier, s'allongea et se couvrit de pointes et de pustules. Horrifiée, la population le lapida et la milice parvint à le chasser de la ville.

Depuis, Pao Lian-mi vit sa vie de démon dans la haine des femmes et des déesses, et il se rend parfois en ville pour enlever une jeune fille et la violer, aspirant d'elle tout le chi dont il peut se gorgier.

Aspects : Métal 3, Eau 4, Bois 3, Feu 1, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 9

Talents : Perception 2, Eloquence 2, Alchimie interne 4, Boxe 3, Esquive 2

Souffle vital : 25 (10 / 0, 7 / 0, 5 / -1, 2 / -3, 1 / -5)

Pouvoirs : Armes naturelles 3 (cornes, pointes), Armure naturelle 2, Terreur 11, Vampirisme 5

L'influence de tels démons se fait sentir à plusieurs centaines de mètres à la ronde : la forêt semble plus sombre, plus menaçante, le chant des oiseaux est étouffé, une odeur nauséabonde emplit l'atmosphère, etc.

Tuer un tel démon nécessite d'anéantir totalement son corps végétal, du faite aux racines. Le feu reste le moyen le plus efficace.

Aspects : Métal 5, Eau 0, Bois 3, Feu 1, Terre 4

Aspects secondaires : Chi 25, Défense passive 5

Talents : Boxe 4 (Bloquer, Etrangler : avec ses branches et racines)

Souffle vital : 80 / 0

Pouvoirs surnaturels : Armes naturelles 2 (branches et racines), Armure naturelle 4 (écorce), Terreur 11, Vampirisme 3

Les Taotìè

« Au terme du règne des Augustes, c'est l'Empereur jaune qui devint le premier Souverain et organisa l'Empire dans sa grande sagesse.

Lorsqu'il eut terminé de pacifier les frontières et d'étendre la surface de son pays, il rentra à son palais pour s'y reposer. Mais il ne put longtemps profiter de la paix qu'il avait bâtie : dans les lointaines terres du Sud, le démon de la guerre Chiyou se dressait pour le défier.

Chiyou, parfois aussi nommé Tao Tiè « le sanguinaire », était un géant au corps de bronze, possédant quatre yeux, six bras, un front garni de cornes de fer et des sabots de bœuf. Il était puissant et respecté, et réclamait le statut de dieu, refusant l'autorité de Huang Di. Il s'entoura d'une armée composée de ses quatre-vingt-un frères démons et de tous les humains qui avaient accepté de se joindre à lui – et ils étaient nombreux, cruels et sans foi ni loi, à refuser la bonne gouvernance du sage Empereur jaune. Il fut également rejoint par les démons Wang Liang et Chi Mei. L'affrontement entre les deux armées eut lieu dans la grande plaine de Zhuolu, au nord du Fleuve jaune, et les forces de Chiyou semblaient devoir prendre le dessus. L'Empereur jaune n'avait pas le choix : il lui fallait vaincre le démon de la guerre lui-même afin de jeter le chaos parmi ses partisans. Se taillant un chemin vers son adversaire, il brandit son épée magique pour le défier. Le géant de bronze se rua sur lui et un combat de titans débuta alors.

On raconte que ce duel dura trois jours et trois nuits sans qu'aucun des deux adversaires ne prenne l'avantage. Mais finalement, soutenu par sa fille qui utilisait ses pouvoirs pour brûler la chair du démon, Huang Di commença à avoir le dessus. Profitant d'une ouverture, il frappa Chiyou et lui trancha la tête au niveau de la mâchoire. Le crâne du démon se perdit dans le fracas de la retraite de son armée, tandis que son corps disparut.

L'armée de Chiyou se dispersa mais les dieux accordèrent à l'Empereur jaune de maudire ceux qui avaient ainsi refusé son autorité et s'étaient rangés aux côtés de son ennemi. Puisqu'ils avaient décidé de suivre Chiyou, ses partisans devaient subir son sort : ainsi fut-il fait et les hommes qui s'étaient dressés contre Huang Di devinrent des monstres, des demi-têtes flottant dans les airs et ceux qui avaient réussi à échapper à ce sort virent néanmoins leurs corps se déformer pour faire d'eux des démons. Ces êtres furent dès lors connus sous le nom de Taotìè, les mâchoires affamées, du surnom de leur maître. »

Légende des âges antiques



Shù-émó

L'arbre démon est une menace que l'on trouve souvent dans les forêts situées à proximité de lieux où se sont déroulés de grands massacres. Le sang, la douleur, la haine, la peur et le ressentiment finissent par imprégner le sol dans lequel l'arbre plonge ses racines. Gorgé d'émotions néfastes, celui-ci acquiert alors une conscience, maléfique et avide de prodiguer la souffrance à son tour.

Se servant de ses branches et racines pour attraper ses proies, l'arbre démon les tue avant de les laisser pourrir sur le sol, se nourrissant de l'humus ainsi formé. Sa sève se gorge alors de sang tandis que des visages aux traits déformés par la douleur se dessinent peu à peu sur son tronc.

Les Men Shen

*« Les dieux des portes, les dieux des portes
Portent de grandes hallebardes,
Démons, grands et petits ne peuvent entrer. »
Chant ancien*

Shen Tu et Yulü, deux frères envoyés par l'Empereur jaune pour contrôler le Monde des Esprits, sont les gardiens des portes. On peut les trouver sur la Montagne de la Cité du Pêcher, dans la Mer de l'Est. Ils vérifient que les fantômes et les démons qui parcourent la Terre la nuit ne commettent pas des méfaits envers les humains. Si c'est le cas, ils les lient à un pêcher avec des cordes de roseau et les font dévorer par un tigre.

Ainsi, les habitants du Zhongguo placent fréquemment des statuettes de ces deux divinités sculptées dans du bois de pêcher aux portes de maisons et des tombes, dernières demeures des humains. Il est possible de les remplacer parfois par une simple branche de pêcher. Cette pratique est censée assurer que nul démon ou spectre mauvais ne puisse franchir les portes ainsi gardées.

Généralités

Les *Taotü* sont donc originellement des hommes ayant fait un mauvais choix : celui de se dresser contre le premier des Cinq Souverains et la personne la plus vénérée du Zhongguo tout entier : l'Empereur jaune.

La plupart furent donc transformés par les dieux en têtes flottantes, dépourvues de mâchoires inférieures et dont les oreilles en forme d'ailes de chauve-souris leur permettent de voler. Bien vite, ces créatures pathétiques s'inscrivirent dans une tradition artisanale folklorique : les *Taotü* devinrent des ornements décorant les vases tripodes, gargoilles destinées à tenir les forces maléfiques à distance et recevant parfois le surnom de dragons gloutons.

Les autres *Taotü*, ceux qui purent conserver leur corps, devinrent des démons : leur peau noire et lisse renvoie la lumière du soleil, leurs crocs et leurs griffes acérées peuvent déchirer la pierre comme la chair et leur rire est semblable à celui de la hyène.

Quelque soit leur apparence, les *Taotü* sont des êtres maudits, rendus fous par leur condition et qui massacrèrent impitoyablement quiconque croise leur chemin. Ils se déplacent en meute et laissent derrière eux un sillage de destruction et de mort.

En termes de jeu

Les *Taotü*, en tant qu'êtres assimilables à des démons, possèdent une réserve de Chi dont ils peuvent faire usage pour améliorer les résultats de leurs Tests. Etant de chair et de sang, ils subissent les malus de blessures quand ils perdent leur Souffle vital.

Ils disposent inmanquablement des pouvoirs surnaturels suivants : Armes naturelles (dents et griffes) et Terreur. Les plus vieux d'entre eux possèdent parfois une Armure naturelle. Tous les *Taotü* sont tout comme les démons vulnérables aux techniques d'Exorcisme, car ils subissent la punition du Ciel.

Chi Mei et Wang Liang

L'histoire ne dit pas ce qu'il est advenu des démons Chi Mei et Wang Liang, les généraux de l'armée de Chiyow.

Chi Mei était un démon à figure humaine et à corps d'animal. Il poussait des cris terribles, capables de porter à des li à la ronde, effrayant tous ceux qui les entendaient. Wang Liang était un nain aux longues oreilles, avec des yeux écarlates, de longs cheveux et une peau noire et rouge, horrible à voir.

Ces deux monstres dirigeaient l'armée du démon de la guerre et ils disparurent à la fin de la bataille de la plaine de Zhuolu.

Ils se murmurent parmi ceux qui rôdent dans les ténèbres que Chi Mei et Wang Liang recherchent activement le crâne perdu de leur ancien maître, un artefact de grand pouvoir qui leur permettrait d'étendre leur règne sur le monde et de se venger des dieux.



Taotü tête volante

Aspects : Métal 3, Eau 4, Bois 2, Feu 1, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 8
Talents : Mordre 3, Esquive 2, Discrétion 2
Souffle vital : 12 (3 / 0, 3 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 - 5)
Pouvoirs : Arme naturelle 3 (dents), Terreur 11, Vol

Taotü entier

Aspects : Métal 4, Eau 3, Bois 2, Feu 1, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 16, Défense passive 7
Talents : Griffes et mordre 3, Esquive 2
Souffle vital : 20 (8 / 0, 6 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)
Pouvoirs : Armes naturelles 3 (griffes et crocs), Terreur 9

Monstres et Merveilles

Ba Shé

Ne venant ni des cieux ni des entrailles de la terre, il existe de par le monde une quantité presque infinie de créatures merveilleuses, sauvages, étranges, déconcertantes aux yeux des mortels car ni humaines ni animales.

Ces monstres et êtres fabuleux peuplent les montagnes, les forêts, les lacs et les rivières, et tous les lieux restés purs au sein du *Zhongguo*. Descendant parfois parmi les hommes, ils suscitent la méfiance, la peur ou l'émerveillement mais ne laissent personne indifférent.

Étudiés ou chassés, ces créatures sont les vestiges d'une époque où dieux et immortels foulaient le sol de la Terre et l'imprégnait de leur magie céleste.

Parmi les créatures listées dans ce chapitre, certaines sont dites insensibles aux techniques d'Exorcisme faisant habituellement effet sur les fantômes, morts-vivants et démons (créatures marquées par leur nature Yin). Cependant, certaines des techniques employées par les exorcistes sont efficaces même contre des monstres non démoniaques tels que ceux qui sont décrits ci-après. Ces techniques sont :

Reflet de la Vérité : si une créature dispose des pouvoirs *Change-forme* ou *Illusion*, cette technique permet de les déjouer.

Voir au-delà du Voile : de la même façon, cette technique permet de voir toute créature utilisant le pouvoir *Invisibilité* ou dissimulant la réalité derrière son pouvoir *Illusion*.

Courroux des Dieux vengeurs : au moyen de cette technique, l'exorciste peut s'immuniser à la Terreur inspirée par n'importe quel type de créature, et leur inspirer lui-même la peur.

Amulette de Préservation : une telle amulette protège son porteur des attaques de tous les types de créature.

Secou entre la Terre et le Ciel : ce piège fonctionne de la même manière contre toutes les créatures.

Lumière éblouissante du Yang ultime et Manteau de la Lune : ces deux techniques fonctionnent de la même manière, quelle que soit la créature contre laquelle elles sont utilisées.

« Cela faisait déjà plusieurs jours que nous avions quitté *Chengyang* pour nous aventurer dans les contrées les plus australes du *Chu*, recouvertes de jungles denses et presque totalement inexplorées... Après avoir remonté la rivière *Xiang* sur quelques dizaines de li, nous avons débarqué afin de pénétrer enfin dans l'épaisse végétation qui obscurcissait presque complètement la lumière du soleil. Les porteurs n'en menaient pas large, malgré la présence censément rassurante à nos côtés de plusieurs *wu xia* de haute réputation.

Bah, qu'importait les peurs superstitieuses de serviteurs : la carte que j'avais découverte sur un obscur marché du *Zhao* me donnait à penser que dans cette jungle étouffante se trouvaient les ruines d'une antique cité, datant probablement de la dynastie *Xia* et construite par des sujets de l'Auguste *Shen Nong*. Une telle découverte valait bien de braver quelques dangers, réels ou imaginaires d'ailleurs. Au bout de plusieurs jours, l'atmosphère au sein du groupe s'était améliorée : nous n'avions rencontré aucun problème jusqu'ici et la générosité de la nature nous permettait de ne pas manquer de vivres : notre guide connaissait les fruits et racines consommables. Certes nous n'avions pas encore repéré les ruines pour lesquelles j'avais monté cette expédition mais l'optimisme était de rigueur.

Le soir du douzième jour, le campement fut dressé alors que le soleil se couchait à l'horizon. Nous nous étions installés près d'un petit torrent, légèrement à l'écart de la lisière de la jungle. Mes assistants et moi débâtons des origines probables de la cité que nous pensions découvrir tandis que les serviteurs s'affairaient à monter les tentes et préparer le repas. Nos gardes du corps exploraient les environs immédiats afin de déceler un quelconque danger. La soirée se passa dans la bonne humeur et le très bon repas fut l'occasion pour tous de se détendre après une rude journée de marche. Tout le monde se coucha tôt tant la fatigue alourdissait les corps et les esprits.

Une sensation étrange me réveilla au milieu de la nuit. La lune était haute et sa clarté jetait sur le camp une lueur blafarde. Me redressant, je pus distinguer un mouvement à la lisière de mon champ de vision, comme si la terre elle-même bougeait lentement. Je vis la scène qui suivit comme dans un rêve, au ralenti : un serpent monstrueux se dressa et plongea silencieusement sur un des serviteurs endormis. Ses mâchoires gigantesques n'eurent aucun mal à gober d'un seul coup le malheureux, dont les cris étouffés réveillèrent tout le camp. Mon cerveau sembla alors se réveiller et je me levai d'un bond en criant. L'animal qui s'était introduit parmi nous était immense : son corps lisse et écailleux devait bien mesurer plus de cinq toises et sa queue semblait capable d'enfourner un bœuf entier ! Ses yeux fendus brillaient d'une intelligence cruelle et ses crochets me paraissaient aussi redoutables que des lances.

Heureusement, les *wu xia* qui nous accompagnaient réagirent immédiatement : tandis que *Scorpion* vaillant dégainait ses deux sabres pour aller repousser le monstre et l'éloigner des serviteurs paniqués, *Faucon* ardent armait son arc et décochaît flèche après flèche. Apparemment contrarié de se voir opposer une telle résistance, le serpent géant sembla hésiter sur la conduite à tenir et opta finalement pour le repli. La rapidité de sa reptation contrastait avec sa taille et en quelques secondes il disparut dans la moiteur de la jungle.



Toute irréaliste qu'elle ait pu nous sembler le lendemain matin à la lumière du jour, cette scène avait hélas bien eu lieu et l'un de nos hommes y avait laissé la vie. La suite de l'expédition s'annonçait sous de mauvais augures... »

Rapport de Su Chi-min, Scribe de Wen Chang

Généralités

Les légendes antiques font des *Ba Shé*, les serpent géants qui hantent les forêts et jungles du *Zhongguo*, les rejetons de l'accouplement d'un dragon et d'un serpent.

Du serpent, ils ont l'apparence et du dragon, ils ont la taille : les *Ba Shé* font en moyenne plus de trente mètres de long, les plus jeunes ne dépassant cependant pas les quinze mètres. Toutefois certains récits anciens font état de *Ba Shé* beaucoup plus grands, capables d'avaloir un éléphant.

Les *Ba Shé* ne sont pas venimeux et s'emparent de leurs proies en les étouffant entre leurs anneaux, ou se contentent parfois de les gober d'un seul coup.

En termes de jeu

De leur filiation céleste, les *bāshé* ont conservé une intelligence bien supérieure à celle de serpents ordinaires. Toutefois ils sont plus des animaux monstrueux que de réels monstres, aussi sont-ils insensibles aux techniques d'Exorcisme et n'ont-ils aucun autre pouvoir que leurs crochets et leurs écaillés aussi dures que du bronze, ainsi que la peur qu'ils inspirent.

Jeune *Ba Shé* (quinze à vingt mètres)

Aspects : Métal 5, Eau 5, Bois 2, Feu 1, Terre 2

Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 9

Talents : Constriction 3, Mordre 2, Discrétion 3, Esquive 2

Souffle vital : 35 (15 / 0, 10 / 0, 6 / -1, 3 / -3, 1 / -5)

Pouvoirs : Arme naturelle 3 (crochets), Armure naturelle 3 (écaillés), Terreur 9

Ba Shé adulte (trente mètres et plus)

Aspects : Métal 6, Eau 6, Bois 3, Feu 1, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 11

Talents : Constriction 5, Mordre 3, Discrétion 3, Esquive 3

Souffle vital : 70 (30 / 0, 20 / 0, 12 / -1, 6 / -3, 2 / -5)

Pouvoirs : Arme naturelle 4 (crochets), Armure naturelle 4 (écaillés), Terreur 11

Èyú rén

« Cela faisait quelques jours déjà que l'incident du serpent géant avait eu lieu et que nous n'avions eu affaire à aucun autre danger du même type ; cependant les hommes étaient devenus bien moroses et réticents à continuer

l'aventure. Seul Scorpion vaillant semblait heureux : lui qui s'ennuyait de n'avoir rien à faire depuis le début de l'expédition était enthousiaste à l'idée d'avoir à affronter d'autres créatures vomies par les Enfers, selon ses propres dires.

Mais jour après jour, je parvins à motiver tout le monde (leur promettant au passage de doubler la paie) et le voyage put se poursuivre.

Nous arrivâmes dans une zone de marécages et dûmes nous arrêter plusieurs jours afin de construire des radeaux pour faciliter la traversée. J'en profitai pour relâcher la pression sur les hommes afin qu'ils se reposent un peu. Quand enfin les embarcations furent prêtes, nous sommes remis en route. Il était difficile de traverser ces marais et il fallait fournir des efforts considérables pour faire avancer les radeaux, ralentis par la vase et les branches. La chaleur ambiante, l'odeur rance et la présence de moustiques ne nous simplifiaient pas la tâche.

L'un des serviteurs tendit alors le doigt pour me montrer quelque chose. Malgré la brume ambiante, je pus distinguer des silhouettes se tenant sur une grossière pirogue. Y avait-il donc un village non loin ? Mais à mesure que les étrangers s'approchaient de nous, je finis pas me demander si mes yeux ne me jouaient pas des tours : de ce que je pouvais en voir, ces êtres avaient une gueule écaillée bardée de dents, et la fourrure qui recouvrait leur corps ne semblait pas être un vêtement... Ils brandissaient des lances et des épées rudimentaires, et nous dévorait des yeux. Derrière moi, j'entendis le bruit des lames de Scorpion vaillant.

Puis un cri nous fit nous retourner : le radeau juste derrière nous était attaqué ! Les êtres surgissaient de l'eau nauséabonde et se hissaient sur les rondins, refermant leurs mâchoires sur les jambes de nos hommes ! Semblant aussi à l'aise dans l'eau que sur un sol plus stable, les monstres mi-hommes mi-crocodiles nous attaquaient de toutes parts. Bien que les talents martiaux des deux *wu xia* ne puissent être mis en doute, il fallut se rendre l'évidence : nous devions abandonner le second radeau, avec tous les hommes et le matériel se trouvant dessus si nous voulions avoir une chance de nous en sortir. Scorpion vaillant repoussa à l'eau les êtres qui nous abordaient tandis que Faucon ardent tenait les autres embarcations à distance de ses flèches. Les payageurs redoublèrent d'efforts et nous sortîmes enfin de la brume et de ce cauchemar, laissant le radeau afin de nous ruer vers l'abri tout relatif de la jungle.

Mais jamais je ne pourrais oublier les cris de terreur de ceux que nous avions abandonnés derrière nous... »

Rapport de Su Chi-min, Scribe de Wen Chang

Généralités

Les *èyú rén* sont un peuple presque aussi ancien que le monde lui-même. On dit que c'est Yu le Grand, dompteur des eaux, qui fut le premier à les rencontrer alors qu'il régulait le flux d'une rivière.

Aussi appelés hommes-crocodiles, les *èyú rén* en ont la gueule emplie de crocs et couverte d'écaillés. Leur corps est également protégé par une épaisse fourrure noire mais le détail le plus étrange de leur apparence est que leurs pieds sont tournés vers l'arrière.



Les *ëyu rén* vivent autour des marais et des rivières et sont relativement civilisés. Leurs villages sont composés de huttes grossières et leurs armes et outils restent primitifs, cependant ils ne sont pas des animaux sans intelligence.

Cependant, ils détestent les étrangers et ne supportent pas que l'on viole leur territoire. Friends de chair, ils chassent les hommes et se nourrissent de leurs corps quand ils en ont l'occasion.

En termes de jeu

Êtres aux origines incertaines, les *ëyu rén* ne sont cependant pas des démons comme en témoigne leur insensibilité aux techniques des exorcistes.

De même, ils ne disposent pas de pouvoirs autres que leurs dents, leur fourrure et leur capacité de se déplacer aussi rapidement dans l'eau que sur la terre.

Ëyú Rén

Aspects : Métal 4, Eau 4, Bois 2, Feu 1, Terre 2

Aspects secondaires : Chi 10, Défense passive 8

Talents : Talent martial 3, Mordre 3, Natation 5, Discretion 2, Artisanat divers 1

Souffle vital : 18 (6 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 2 / -3, 1 / -5)

Pouvoirs : Arme naturelle 2 (dents), Armure naturelle 1 (fourrure), Terreur 11

rer les membres de l'équipage. Mon narrateur avait réussi à s'échapper en se réfugiant sur le mât le plus haut, puis avait fui en se servant d'une planche comme embarcation de fortune une fois que les monstres marins étaient partis.

Plus tard, j'eus l'occasion de voir moi-même à quoi ressemblait une *jiao rén*. Un pêcheur qui avait entendu parler de mes travaux était venu me trouver en m'assurant avoir découvert le corps d'une nymphe des eaux. Je le soupçonnai alors d'avoir mutilé un cadavre de femme pour gagner quelques pièces, mais n'ayant rien à perdre, je le suivis jusque chez lui. Bien m'en prit car l'homme avait dit vrai : la créature dont le cadavre gisait sur le sol de sa cahute était indiscutablement une *jiao rén*, en tous points identique à ce que les légendes en disaient. Son corps aux courbes féminines était gris et lisse, humide au toucher. Ses pieds et mains étaient palmés et terminés par des griffes acérées. Elle avait de chaque côté du cou des ouïes désormais immobiles. Son visage aurait pu être attirant, n'était sa bouche emplit de dents similaires à celles des requins, faites pour déchiqueter impitoyablement. Ses cheveux noirs avaient des reflets verdâtres et de son corps émanait l'odeur du grand large. Cette vision m'emplit de respect pour tous les mystères de l'univers et j'achetai à bon prix au pêcheur le corps de la *jiao rén*.

Puis je lui demandai de la rendre à la mer. Etonné, il s'exécuta cependant et je l'accompagnai sur la plage, priant les Rois-Dragons d'accueillir l'âme de leur servante morte sur nos terres inhospitalières tandis que le corps inanimé de la femme-requin était emporté par les flots. »

Classique des mystères du Ciel et de la Terre, de Zhan Luo Zi

Jiao rén

« Les Rois-Dragons qui tiennent leur cour au plus profond des océans règnent sur un peuple innombrable. On dit que chaque être, chaque animal qui vit sous les flots est leur sujet.

Il existe cependant un type de créature bien spécifique qui représente la majorité des vassaux des Rois-Dragons : il s'agit des *jiao rén*, les femmes qui hantent les récifs.

D'après les plus anciens textes que j'ai pu déchiffrer à leur sujet, les *jiao rén* sont les filles qu'engendrèrent les Rois-Dragons à l'aube des temps, alors qu'ils délimitaient les frontières de leurs royaumes respectifs. Rapidement, elles se virent confier la surveillance des murailles érigées afin de garantir l'intégrité territoriale des fiefs de leurs parents. Nageant au milieu des récifs, elles avaient alors pour tâche de tendre des embuscades aux indésirables, qu'elles tuaient sans pitié.

J'ai pu recueillir plusieurs témoignages de marins à propos des *jiao rén*. Si la plupart n'était qu'étucubrations d'ivrognes, quelques-uns me parurent dignes de confiance, car recoupant mes autres sources à propos de ces femmes aquatiques. Il semble que de nos jours, en notre époque bien éloignée des temps mythiques, les *jiao rén* protègent toujours certains zones maritimes, notamment des intrusions humaines. Un marin me raconta ainsi comment son bateau avait été dévié de sa route par une brume surnaturelle pour aller s'échouer sur des récifs acérés. Des êtres semblables à des requins avaient alors surgi des flots pour dévo-



Généralités

Les *jiao rén* sont les servantes des Rois-Dragons et de toutes les divinités qui règnent sur les mers et océans.

Leur apparence est celle de femmes à la beauté troublante ayant des caractéristiques de requins : leur corps grisâtre est fuselé, conçu pour la nage, tandis que leurs dents et griffes peuvent déchirer la chair et que leurs branchies leur permettent de respirer sous l'eau.

Les *jiao rén* vivent à proximité des récifs et des hauts-fonds qui bordent les domaines des dieux qu'elles servent. Ayant pour tâche de les protéger, elles égarent les bateaux qui s'approchent trop près en invoquant diverses illusions afin de les échouer, puis dévorent les marins imprudents. Toutefois il arrive parfois au contraire qu'elles viennent en aide à certaines personnes perdues en mer, les ramenant vers les terres ou les guidant dans les palais sous-marins des Rois-Dragons ; seuls des héros dont le destin est surveillé par les dieux se voient ainsi honorés.

Les *jiao rén* ne peuvent vivre que dans l'eau et dans les royaumes de leurs divinités : à l'air libre elles suffoquent tout comme un humain se noierait sous les flots.

Pourtant de tous temps, il y eut des hommes prêts à risquer leur vie pour capturer une de ces créatures. En effet, la légende prétend que leurs larmes se transforment en perles d'une pureté sans pareille. Une croyance qui attise la cupidité de nombreux aventuriers...

En termes de jeu

En tant que créatures au service de divinités, les *jiao rén* ne craignent pas les techniques d'Exorcisme qui blessent les démons.

Elles disposent généralement des pouvoirs suivants : Armes naturelles (griffes, dents), Terreur, Illusion (afin de dérouter les navires) et peuvent respirer sous l'eau mais pas à l'air libre (au sein duquel elles étouffent, cf. les règles de suffocation p.185 du Livre de Base).

Lorsqu'elles pleurent (à cause de la mort de l'une d'entre elles, ou parce qu'elles souffrent), leurs larmes se transforment en perles. Celles-ci sont magiques et autorisent leur porteur à respirer sous l'eau comme s'il s'agissait de son milieu naturel.

Jiao rén

Aspects : Métal 4, Eau 6, Bois 3, Feu 3, Terre 4
Aspects secondaires : Chi 25, Défense passive 11
Talents : Perception 3, Griffes et mordre 3, Discrétion 3, Esquive 3, Natation 6
Souffle vital : 22 (8 / 0, 6 / 0, 4 / - 1, 3, - 3, 1 / - 5)
Pouvoirs : Armes naturelles 3 (griffes et dents), Illusion 7, Terreur 9
Spécial : Leurs larmes se transforment en perles magiques.

Larme de Jiao rén

Ces larmes se cristallisent pour prendre la forme de perles argentées d'une grande pureté.

- En tant qu'objet magique, une telle perle dispose d'une réserve de Chi de 5 points.
- Son porteur voit son niveau d'Eau augmenter de 1.
- La perle permet à celui qui la porte de respirer sous l'eau et de pouvoir s'y mouvoir sans risque malgré la pression des hauts-fonds.
- Elle possède une Renommée de 10.

Jiushou niao

« C'est souvent dans les villages les plus isolés que les gens sont en butte aux persécutions des démons et des monstres. J'avais depuis de nombreuses années pris l'habitude de cheminer en dehors des grands axes de communication afin d'aller à la rencontre de telles communautés, souvent bien moins méfiantes à mon égard que les citadins plus raffinés.

C'est dans une région montagneuse du Han qu'un groupe de villageois m'aborda timidement, me demandant de venir les aider. Ils étaient intimidés, les *fangshi* de ma sorte ayant souvent une réputation ambiguë, mais surtout ces pauvres hères n'avaient pas un sou pour me payer : je le compris dès que j'entrai dans leur village aux huttes misérables. Je les tranquillisai en les assurant que deux modestes repas par jour et le gîte me suffisaient et que protéger les gens comme eux était mon devoir sacré.

Ils m'exposèrent alors leur problème : depuis plusieurs semaines, de nombreuses jeunes filles du village et d'autres à proximité disparaissaient. Les quelques hommes qui étaient partis à leur recherche dans les montagnes n'étaient jamais revenus et tous craignaient qu'un démon ne s'y soit installé et ne menace leurs communautés.

Je décidai d'aller me rendre compte par moi-même et un guide m'emmena dans les divers endroits où les jeunes filles étaient censées avoir disparu. Ma boussole restait désespérément muette : j'avais donc affaire à un monstre, ou plus simplement à des kidnappers humains. Je poussais plus avant mon expédition, suivant les traces des battues qui avaient été organisées.

Je parvins à un réseau de grottes percées dans une falaise, et les traces que je devinais sur le sol m'incitaient à penser que j'avais affaire à une créature de bonne taille. Le plus discrètement possible, camouflant ma présence grâce à un rapide rituel, je passai en revue quelques cavernes quand l'une d'elles attira mon attention : des ossements, humains selon toute vraisemblance, en jonchaient l'entrée.



Généralités

Risquant un œil à l'intérieur, je vis une ombre impressionnante, immobile, que la clarté diffuse me permit de détailler : c'était un oiseau gigantesque, semblable à un rapace au détail près qu'il possédait neuf têtes, plantées au bout d'autant de longs cous souples. Presque toutes semblaient dormir mais deux montaient la garde. Décidant de ne pas tenter le sort, je m'éclopais rapidement.

J'avais entendu parler de telles créatures, dans un ouvrage rédigé par un de mes confrères. L'oiseau à neuf têtes, qui vit dans les montagnes et se nourrit de la chair des jeunes filles qu'il enlève... Je connaissais aussi son point faible ; c'est heureux car mes sorts et charmes risquaient de ne pas m'être d'un grand secours face à lui.

Quand j'exposai mon plan aux villageois, ils restèrent circonspects : il est vrai que j'allais avoir besoin d'un appât pour attirer la bête hors de sa tanière. Le silence menaçait de s'éterniser lorsqu'une adolescente se leva et se dit prête à essayer. Elle ne devait pas avoir plus de seize ans, et j'appris plus tard que sa sœur aînée était l'une des disparues. Ce détail réglé, je pus continuer à exposer ma tactique et à préparer les villageois.

Le lendemain, la jeune fille partit en direction de la grotte du monstre. Elle devait juste se tenir non loin, afin que la bête la flaire. Puis elle devait s'enfuir dès qu'elle l'entendrait, la guidant vers une clairière aménagée, où j'avais disposé une barrière emplies de mauvais alcool. Dans l'ombre des fourrés, les villageois armés de piques de bambou se tenaient prêts.

L'attente commençait à devenir insupportable et je finis par croire que j'avais envoyé cette enfant à la mort, quand soudain elle arriva en courant et en criant. D'un bond, je me levai pour lui faire signe de venir vers moi : elle plongea hors de vue juste à temps ; le monstrueux oiseau venait de pénétrer à son tour dans la clairière. Il s'arrêta, hésitant, et se mit à humer l'air de ses neuf têtes. Il se dandinait sur place mais ses pattes aux serres meurtrières finirent par l'amener devant la barrière... Tandis que quelques têtes scrutaient les alentours, toutes les autres plongèrent dans l'alcool qu'elles engloutirent à grandes lampées.

Autour de moi, les villageois s'impacientaient et certains paraissaient effrayés. Il y avait de quoi : l'animal était si grand que même debout, je ne lui arriverais pas au garrot, et ses têtes me surplombaient bien d'une demi-toise. Enfin, l'oiseau finit par terminer l'alcool et dressa toutes ses têtes, en alerte. Certaines cependant semblaient assoupies tandis que ses pas étaient incertains. Le monstre riposta à coups de serres et de becs mais sa précision était mise à mal par tout l'alcool qu'il avait dans le sang : seuls quelques hommes étaient blessés quand la bête consentit à s'effondrer morte à nos pieds.

C'était là une victoire bien peu chère payée, comme j'en ai rarement connu depuis. »

Journal professionnel de Terreur des Fantômes, exorciste

L'oiseau à neuf têtes est une créature dont les origines se perdent dans la nuit des temps. De nombreux récits en font le rejeton d'un phénix et d'un démon mais il s'agit sans doute plus probablement d'un monstre des temps anciens dont il reste encore quelques spécimens sur Terre.

Cette créature possède le corps d'un rapace, des serres mortelles et des ailes puissantes. Elle possède neuf têtes de faucon au bec aiguisé, plantées sur des cous de taille variable. Ces têtes semblent presque indépendantes les unes des autres, permettant à l'oiseau de voir tout ce qui se passe autour de lui tout en se livrant à d'autres activités. Malgré ses ailes, il est incapable de voler à cause de son poids.

Les oiseaux à neuf têtes vivent le plus souvent dans des grottes, en région montagneuse mais nous leur avons vu des communautés humaines. En effet, ces créatures sont friandes de la chair des jeunes filles qu'elles enlèvent avant de les dévorer à l'abri de leur tanière. Il est à noter que la seule chose que ces oiseaux préfèrent à la viande est l'alcool : mis en présence d'une boisson alcoolisée, ils ne peuvent s'empêcher d'en boire jusqu'à s'enivrer totalement.

De nombreux *wu xia* héroïques se sont illustrés en combattant des oiseaux à neuf têtes, qui sont plus ou moins entrés dans le folklore en tant que croque-mitaines à destination des jeunes filles trop éprises de libertés.

En termes de jeu

Les oiseaux à neuf têtes sont des monstres mais ne semblent pas avoir d'origines démoniaques : ils sont insensibles aux techniques des exorcistes.

Leurs pouvoirs surnaturels sont liés directement à ses attributs physiques : Armes naturelles (serres, becs), Armure naturelle (plumes), Terreur. Du fait de leurs nombreuses têtes, ils disposent de dix actions par tour. Leur faiblesse est l'alcool : en boire leur fait perdre leurs moyens et endort leur sens, leur imposant un malus à toutes leurs actions.

Jiushou niao

Aspects : Métal 6, Eau 5, Bois 2, Feu 1, Terre 2

Aspects secondaires : Chi 10, Défense passive 9

Talents : Griffes et mordre 4, Esquive 2, Perception 5

Souffle vital : 40 (16 / 0, 12 / 0, 6 / -1, 4 / -3, 2 / -5)

Pouvoirs : Armes naturelles 3 (Becs et serres), Armure naturelle 2 (plumes), Terreur 11

Spécial : Un oiseau à neuf têtes dispose de 10 actions par tour. S'il ingurgite de l'alcool, il subit un malus pouvant aller de -1 à -5 à toutes ses actions (en fonction de la quantité d'alcool absorbée).

Synopsis

Dans une petite région isolée, des brigands enlèvent des jeunes filles afin de les revendre à des maisons de passe ou des tribus xiongnu. Afin de masquer leur méfait, ils comptent sur la légende de l'oiseau à neuf têtes : grâce à divers moyens ils arrivent à faire croire que les enlèvements sont le fait de cette créature carnivore. Avec des morceaux de bois, ils tracent des empreintes d'oiseaux géants à proximité des lieux où disparaissent les jeunes filles, et les moins belles ou coopératives d'entre elles sont exécutées et leurs restes abandonnés aux abords de grottes.

Les villageois, terrifiés par le fait qu'un oiseau à neuf têtes vivent non loin de chez eux, demandent aux personnages de passage de les aider à tuer la bête. En enquêtant, ceux-ci devraient s'apercevoir que les empreintes de pas ne mènent nulle part et que les grottes où les cadavres mutilés ont été retrouvés semblent désertes depuis des années. D'ailleurs, les oiseaux à neuf têtes sont connus pour dévorer leurs proies, et ne se contentent pas de déchiqueter leurs cadavres. Finalement, si les personnages trouvent les traces des chevaux des kidnappeurs, ils pourraient comprendre le fin mot de cette affaire et se mettre à la poursuite de ces bandits.

Máo jingyú

« C'est à l'heure du serpent, au treizième jour du quatrième mois, que notre vigie a repéré un bateau échoué, sans doute sur des rochers. Il battait pavillon du Qi et il s'agissait sans nul doute d'un navire marchand. Peut-être allait-il en direction du Chu et avait-il été intercepté par des damnés pirates du Yan. J'ordonnai de virer de bord pour nous approcher et voir s'il y avait des survivants. A mesure que nous nous rapprochions, je pus voir des hommes sur l'épave, agitant frénétiquement leurs bras pour appeler à l'aide. Mais quand nous fûmes à portée de voix, je compris qu'ils criaient « Attention ! » et non « A l'aide ! ». Interloqué, je donnai ordres à mes hommes de s'armer : peut-être était-ce un piège et les pirates devaient alors se trouver en embuscade dans la cale du bateau échoué.

Un grand choc sur le côté de notre jonque de guerre manqua de me faire passer par-dessus bord et je vis un de mes marins tomber à l'eau. Courrant dans la direction de l'impact, je vis que quelques hommes y étaient déjà et frappaient l'eau de leurs lances. M'avancant à leur niveau, je vis qu'ils tentaient de chasser une sorte d'énorme requin qui poussait notre navire vers les rochers. Avant même que j'eus le temps de me demander comment un simple requin

pouvait avoir la force de déplacer un bateau militaire avec à son bord une quinzaine de soldats, l'animal bondit hors de l'eau en poussant un rugissement. L'un des hommes se vit arracher tout le haut du corps et son cadavre tomba sur la pont, du sang giclant en se mêlant à l'eau salée ; les autres marins avaient tous été repoussés en arrière et certains portaient de profondes entailles. Et tous reculaient, paralysés par la peur. Comment ne pas les comprendre : ça n'avait duré qu'un instant, mais le saut de la bête m'avait permis de voir qu'il ne s'agissait pas d'un requin. C'était une sorte de monstre au corps de poisson et sa tête était celle d'un tigre ! Et tout son corps était recouvert de piques aiguës.

Avant que j'ai pu reprendre mes esprits, je sentis un craquement : la jonque venait de heurter un récif et risquait de se retrouver dans la même situation que le navire marchand. L'équipage de celui-ci hurlait désormais de terreur et nous suppliait de venir les aider... Laissons mon esprit devenir froid comme le fer, je pris ma décision et commençai à donner des ordres. Les archers se postèrent en hauteur et tentèrent de faire reculer le monstre marin à coup de flèches. Pendant ce temps, j'essayai de reprendre le contrôle du bateau afin de le faire dévier de la trajectoire mortelle qui lui était imposée : au prix d'un effort colossal et de la mort de plusieurs autres marins, happés par le démon, je parvins à infléchir notre course.

Les rameurs nous éloignèrent de cet endroit de cauchemar et me retournant, je pus contempler un nouveau prodige : le monstre marin, qui se désintéressait désormais de nous, nagea jusqu'aux récifs où était échoué le navire marchand. Il hissa alors son corps sur un rocher et je le vis se muer en un fauve à la fourrure trempée et hérissée d'aiguilles. Il se dirigea tranquillement vers l'équipage que j'avais abandonné et les cris que j'entendis me poussèrent à détourner le regard et à me réfugier dans ma cabine.

Rapport du capitaine Chang Lo-pai, marine du Qi

Généralités

Le máo jingyú est un monstre marin qui hante les mers bordant le Zhongguo depuis des millénaires. Il est une des dernières créatures datant de l'époque où les océans et la terre ferme n'étaient pas encore clairement délimités et séparés : c'est pourquoi il est un hybride présentant des caractéristiques marines et terrestres.

Le máo jingyú possède le corps d'un orque et la gueule d'un tigre. Son corps est hérissé d'impressionnantes piques dont il se sert pour harponner ses proies et blesser ses éventuels agresseurs. Lorsqu'il désire se rendre sur la terre ferme, il est capable de prendre la forme d'un tigre au pelage mouillé, arborant toujours ses piques.

Le máo jingyú attaque fréquemment les embarcations qui passent à sa portée. Sa tactique habituelle est d'éperonner le navire puis de le pousser à s'échouer, afin de pouvoir ensuite tranquillement en dévorer l'équipage sous sa forme terrestre. Il arrive parfois également qu'il s'attaque à de petits villages côtiers, la nuit venue.

D'après certaines légendes, le máo jingyú n'est pas une créature unique mais personne n'a jamais pu en observer deux en même temps. Cette croyance peut s'expliquer par le fait qu'il nage à une vitesse sumatérale et diversifie ses lieux d'attaque tout le long des côtes du Zhongguo...



En termes de jeu

Monstre reliquat des temps antiques, le *máo jingyú* ne craint pas les techniques d'Exorcisme.

C'est une créature amphibie, aussi à l'aise sous l'eau que sur la terre grâce à ses deux formes.

Ses pouvoirs surnaturels sont : Armes naturelles (crocs, griffes, piques), Change-forme et Terreur.

Máo jingyú

Aspects : Métal 6, Eau 6, Bois 3, Feu 2, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 24, Défense passive 11

Talents : Griffier et mordre 4, Esquive 2, Natation 6

Souffle vital : 55 (18 / 0, 16 / 0, 14 / -1, 5 / -3, 2 / -5)

Pouvoirs : Armes naturelles 3 (crocs, griffes, piques), Change-forme (il peut prendre l'apparence d'un tigre), Terreur 13

Spécial : Amphibie (il respire et se déplace aussi bien sous l'eau que sur la terre)

Nián

« Il y a bien longtemps, existait un monstre appelé Nián. Il était hideux et très féroce.

Il vivait dans les montagnes mais aussi sous les eaux et y dormait toute l'année, ne se réveillant que pour venir dévorer les gens la nuit précédant l'arrivée du printemps. Citadins et villageois ne pouvaient que se barricader chez eux jusqu'au lever du soleil, en espérant ne pas faire partie des prochaines victimes du monstre.

Un jour, dans un petit village, un vieil homme sage eut l'idée d'organiser ses concitoyens pour lutter contre le Nián. Il pensait en effet que c'était la peur des gens qui rendait le monstre si audacieux et féroce. Aussi fit-il préparer aux villageois des tambours, des cloches et des gongs, ainsi que des torches et des banderoles de tissu rouge : le vieil homme espérait avec tout ceci faire fuir la créature.

La nuit suivante, froide et éclairée par une lune pâle, le Nián vint au village. Au moment où il ouvrit la gueule pour pousser son rugissement terrible, les villageois surgirent de leurs maisons et se mirent à jouer de leurs instruments, frappant les gongs de bronze, agitant les cloches, allumant les torches et faisant onduler les banderoles écarlates. Le Nián en fut effrayé et tenta de fuir mais partout, il trouvait des villageois en train de crier et danser.

Courant dans tous les sens et tombant à chaque fois dans une impasse, le Nián finit par s'écraser d'épuisement et fut achevé par les villageois. Aussi sauvage qu'il fut, la coopération des hommes était venue à bout de lui.

Depuis cette époque, les habitants des Royaumes ont gardé l'habitude de fêter le passage de la nouvelle année en jouant du tambour et en s'habillant de rouge, afin de tenir le Nián à distance et de fêter la victoire sur la créature. »

Conte populaire

Généralités

Le Nián est un monstre antique qui incarne la mort de l'année venant de s'écouler. En tant que tel, il renaît à chaque veille de printemps et possède le don d'ubiquité, pouvant se rendre dans chaque ville et village du *Zhongguo* à cette occasion.

Ainsi, le Nián ne s'éveille qu'au moment où une année est sur le point de se terminer et une autre sur le point de commencer. Il se rend dans les communautés humaines les plus proches pour tuer et dévorer les gens. Il reste actif environ un mois avant de se rendormir. S'il devait être tué à ce moment, il renaîtrait à la veille de la prochaine année.

Le Nián est une sorte de fauve massif, au corps de bœuf et à la gueule de lion. Il porte une corne unique au milieu du front et son poil est long et épais.

Le Nián est supposé avoir sa manière dans les montagnes mais aussi sous les eaux. De nombreux aventuriers ont tenté de découvrir où se cache le fauve du Nouvel An quand il dort mais personne n'y est encore jamais parvenu. Beaucoup pense qu'en fait, le monstre est la matérialisation de l'année qui vient de s'écouler, et que sa férocité vient de sa jalousie envers l'année à venir : c'est pourquoi on ne peut l'apercevoir qu'à la veille du printemps.

Depuis l'antiquité, la fête du Nouvel An est l'occasion de se livrer à d'importantes festivités, bruyantes et colorées, afin de tenir à l'écart la bête qui craint le bruit et la couleur rouge. La bénédiction « *Guo Nián* » signifie d'ailleurs aussi bien « Bonne année » que « Prenez garde au Nián ».

En termes de jeu

Le Nián est une créature soumise à certaines règles, qui gouvernent tant son apparition que la manière de le combattre. Il est ainsi sensible aux techniques d'Exorcisme.

Toutefois, il est impossible de détruire totalement le Nián : il revient inmanquablement à chaque nouvelle année et peut de surcroît apparaître à de multiples endroits à la fois.

Ses pouvoirs surnaturels sont : Armes naturelles (crocs, griffes, corne), Armure naturelle, et Terreur, auxquels on peut ajouter ses capacités de réincarnation et son don d'ubiquité.

Confronté à un vacarme assourdissant et à la couleur rouge, le Nián subit un malus à toutes ses actions.

Nián

Aspects : Métal 5, Eau 5, Bois 4, Feu 2, Terre 4

Aspects secondaires : Chi 26, Défense passive 10

Talents : Griffier et mordre 4, Esquive 3, Discrétion 3, Perception 3

Souffle vital : 65 (30 / 0, 20 / 0, 8 / -1, 5 / -3, 2 / -5)

Pouvoirs : Armes naturelles 4 (crocs, griffes, corne), Armure naturelle 3, Terreur 13



Spécial : Le bruit et la couleur rouge font perdre ses moyens au *Nián*, qui subit dans ces cas-là un malus pouvant aller de -1 à -5 à toutes ses actions (selon l'intensité du bruit).

Nouvel An et dieu du Foyer

Zao Jun, Seigneur de la Terre, est surtout connu comme étant le dieu du Foyer, le protecteur domestique qui vit dans le four ou la cheminée de la maisonnée.

Au soir du Nouvel An, il est de coutume de lui offrir des mets sucrés comme des gâteaux ou du riz aux fruits, et on enduit sa bouche de miel car l'expression « bouche sucrée » est synonyme pour les habitants des Royaumes de louanges et d'éloges. Ainsi, lorsque Zao Jun montera au Ciel pour faire son rapport sur la conduite de la maisonnée à l'Empereur de Jade dont il est le fonctionnaire, il dira du bien. En tout cas c'est ce qu'espèrent ses habitants...

Une autre coutume consiste à lui faire offrande d'une nourriture pâteuse et gluante, afin que dents collées et lèvres scellées, il ne puisse pas ouvrir la bouche devant l'Empereur de Jade, et ne puisse donc rapporter les mauvaises actions de la maisonnée...

son et elle m'invita à venir lui rendre visite à son magasin quand je le voudrais pour prendre un rafraîchissement. Laisant passer quelques jours par convenance, je me rendis chez elle et elle me reçut en toute simplicité. Nous discutâmes jusque tard dans la soirée, en dégustant des légumes confits et en buvant un vin fort goûteux. Plus le temps avançait et plus j'étais sûr d'être tombé amoureux de cette jeune femme. Sans même m'en rendre compte, j'entamai auprès d'elle une cour assidue.

Un mois plus tard, nous étions mariés. Ce furent des noces très simples, et bien que mes parents furent contrariés de voir mes sentiments prendre le pas sur mon sens de la politique, ils tombèrent vite sous le charme de mon épouse. Elle vint s'installer chez moi mais tint à garder son métier et son échoppe. Ne pouvant rien lui refuser, j'acceptai tout ce qu'elle me demandait, même sa très étrange requête de ne jamais me rendre sans prévenir dans son atelier de tissage.

Un jour pourtant, une urgence me poussa à me rendre sur son lieu de travail. J'entendis à travers la porte le bruit familier de ses outils et poussa le battant. De stupefaction, je m'arrêtai net : dans son atelier se trouvait un renard à la somptueuse fourrure et c'est avec ses poils qu'étaient tissés les habits fort prisés que ma femme vendait dans sa boutique. Un instant, le renard me regarda puis il s'enfuit par une fenêtre, alors même que je comprenais ce qu'il était, qui il était...

J'avais perdu ma femme, j'en pris douloureusement conscience. Briser un serment fait à une créature magique l'éloigne à tout jamais, même un lettré comme moi le savait. Pourrait, durant des mois et des mois, je la recherchais. Je passais des heures à me promener dans les bois où je l'avais vue pour la première fois, l'appelant à m'en briser la voix, désirant juste la revoir une dernière fois pour lui demander pardon.

Et un jour, je l'entendis : sa voix douce me parvint comme dans un rêve. Elle m'appela, et hypnotisé, je me dirigeai vers elle, pleurant et riant à la fois.

Quand je débouchai dans la clairière d'où venait sa voix, je vis un renard à la fourrure argentée. Ce n'était pas ma femme, il était beaucoup plus grand en plus de ne pas avoir les mêmes couleurs. Qu'importe, j'étais déjà perdu : l'animal se jeta sur moi tous crocs dehors et lorsqu'il m'arracha la gorge, j'étais déjà parti, loin dans mes souvenirs, seul endroit où je pouvais finalement retrouver mon épouse bien-aimée. »

Récit anonyme

Pi

« Je m'étais toujours estimé un homme chanceux. Né dans une famille aisée du Qi, pays du savoir et du respect, l'intelligence que j'avais hérité de mon père m'avait permis de faire de brillantes études et d'occuper un poste important dans la capitale de commanderie Jiaodong. Ma carrière s'annonçait prometteuse et nombre de familles essayaient de m'arranger un mariage avec une de leurs filles : j'estimais cependant qu'il était trop tôt pour y songer. Un jour que je me promenaient dans les bois attenant à mon manoir, je tombai littéralement nez à nez avec un renard dont la patte semblait coincée dans une souche. Prenant mes précautions pour m'en approcher, je finis par gagner sa confiance, suffisamment pour qu'il me laisse lui tâter la patte afin de voir si elle était cassée. Heureusement il n'était rien et je n'eus aucun mal à soulever légèrement la branche morte qui entravait l'animal. Celui-ci courut se réfugier dans les sous-bois sans demander son reste. Quelques semaines plus tard, j'eus dans le cadre de mes activités au tribunal à trancher un litige entre un riche et descendant marchand de fourrures et une jeune fille nouvelle-venue en ville qui désirait ouvrir une échoppe de couture dans le quartier commerçant. Je fus réellement fasciné par la beauté de cette femme, son aisance oratoire et l'innocence qui brillait dans ses yeux. De plus, l'adipeux marchand étant dans son tort, je pus lui donner rail-

Généralités

Les pi sont des renards géants à la fourrure argentée. Ce sont des créatures féroces et sans pitié, qui aiment par dessus tout dévorer des humains. Afin de les attirer, ils usent de leur capacité à parler la langue des mortels et s'entourent de chimères : piégées, leur victimes n'ont que peu de chances de s'en sortir.

Les pi vivent dans les bois et forêts à proximité des villes et des villages. Ils ne s'aventurent jamais dans les communautés humaines, préférant chasser sur leur propre terrain.



Les *pi* vouent une haine tenace aux *yao*-renards, car à l'inverse d'eux ils ne peuvent pas se transformer et ils méprisent la fascination de leurs cousins pour les hommes.

En termes de jeu

Du fait de sa haine des hommes et de sa proximité avec les *yao*, le *Pi* est vulnérable aux techniques d'Exorcisme.

Ses pouvoirs surnaturels sont fréquemment : Armes naturelles (griffes et crocs), Illusion, Terreur. Il sait parler la langue des hommes.

Pi

Aspects : Métal 4, Eau 4, Bois 3, Feu 3, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 16, Défense passive 9

Talents : Langues 2 (il parle la langue des hommes), Griffes et mordre 3, Esquive 3

Souffle vital : 28 (10 / 0, 8 / 0, 5 / - 1, 3 / - 3, 2 / - 5)

Pouvoirs : Armes naturelles 2 (griffes et crocs), Illusion 7, Terreur 9

Pixiu

« Les diverses légendes concernant la créature connue sous le nom de Pixiu sont toujours des plus intéressantes, même – surtout – quand elles sont contradictoires.

À la base, le Pixiu est un fauve céleste, supposé être le neuvième fils d'un dragon, possédant un corps de lion, une tête de dragon, des pattes de Kilin et des ailes d'aigle. Il servait les dieux en chassant les démons et en arrêtant les épidémies. Puis il commit une faute, brisant l'une des lois du Monde céleste (je n'ai jamais réussi à découvrir laquelle au cours de mes recherches à ce sujet) et il en fut puni par l'Empereur de Jade. Il fut condamné à ne se nourrir que d'or, et à ne pouvoir le déféquer, un bouchon de jade obstruant son anus. La seule exception était alors qu'il pouvait, après avoir dévoré un démon, le recracher sous forme de richesses diverses.

D'après les anciens textes, le Pixiu est désormais condamné à errer sur Terre, cherchant de l'or pour se nourrir et continuant à détruire des démons de toutes sortes. Bien que ces récits parlent du Pixiu comme d'un être unique, il est probable qu'en fait il s'agit d'une race de créatures célestes, dont plusieurs représentants vivent dans notre monde.

J'ai ainsi entendu maintes histoires parlant d'exorcistes peu scrupuleux, ayant capturé un Pixiu et lui amenant chaque jour des démons captifs afin qu'il les devore et produise de l'or et des bijoux. Difficile de savoir s'il s'agit là de contes ou d'histoires reposant sur un fond de vérité ; toutefois il paraît difficile à croire qu'un être d'essence divine comme le Pixiu puisse être aussi aisément maintenu prisonnier par de simples mortels.

En effet, tous les mythes s'accordent sur sa férocité et sa bravoure guerrière, au point que désormais, un Pixiu désigne une armée. »

Classique des mystères du Ciel et de la Terre, de Zhan Luo Zi

Généralités

Chimère au corps de lion, à la tête de dragon et aux sabots de Kilin, le *Pixiu* arbore également une paire d'ailes et sa fourrure est blanche et grise.

Vivant auparavant dans les cieux, le *Pixiu* en a été chassé par l'Empereur de Jade et depuis il subit une malédiction l'empêchant de se nourrir d'autre chose que d'or. Toutefois, sa haine millénaire des démons ne s'est pas éteinte pour autant, et il les poursuit inlassablement pour les détruire et absorber leur essence, qu'il transforme en or, pierres précieuses et richesses diverses.

Ce fauve céleste vit plutôt dans les montagnes mais il est attiré par les régions frappées par des épidémies, souvent provoquées par des démons qu'il souhaite dévorer.

En termes de jeu

Bien qu'ayant des origines célestes, le *Pixiu* est sous le coup d'une punition divine et en tant que tel, il est vulnérable aux techniques d'Exorcisme.

Ses pouvoirs surnaturels sont : Armes naturelles (crocs et sabots), Terreur, Vampirisme (uniquement sur les démons), Vol.

Lorsqu'il détruit un démon, il absorbe son Chi et le restitue sous la forme de richesses équivalentes à 100 fois le nombre de points de Chi convertis.

Pixiu

Aspects : Métal 5, Eau 6, Bois 4, Feu 4, Terre 4

Aspects secondaires : Chi 26, Défense passive 12

Talents : Mordre 4, Ruade 3, Esquive 4, Perception 5

Souffle vital : 65 (30 / 0, 20 / 0, 8 / - 1, 5 / - 3, 2 / - 5)

Pouvoirs : Armes naturelles 3 (crocs et sabot), Terreur 9, Vampirisme 5, Vol

Spécial : Le *Pixiu* ne peut absorber que le Chi de démons, qu'il convertit en richesses.

Wúgong suì

« La peur est peut-être la plus basique des émotions humaines. C'est aussi l'arme préférée des êtres que je combat. Surtout de l'un d'entre eux : le *wúgong suì*.

Chunsa est un petit bourg de la commanderie de Dai, au nord-ouest du Yan. Situé à l'orée des steppes, non loin du Zhao, c'est l'exemple typique de la ville qui vit dans une peur permanente : peur des pillards *xiongnu*, peur des soudards du Royaume voisin, peur des tempêtes de poussière printanières, peur de la famine, etc.

Or la peur est la nourriture de l'esprit mille-pattes, un démon qui apparaît pour semer le chaos et tourmenter les humains. Cela faisait quelques mois que j'en traquais un au Yan, il se déplaçait le long de la frontière et laissait derrière lui un sillage de mort.

Lorsque j'arrivai à *Chunsa*, il était déjà trop tard : la petite ville avait sombré. La plupart des habitants avaient fui mais ceux qui étaient restés gisaient çà et là dans les rues, le visage





百足
 正保
 神
 百足



figé en un rictus de terreur absolue. L'esprit mille-pattes avait accompli son office : amplifiant les peurs des habitants, il en avait fait fuir une majorité et s'était montré dans toute son horreur à ceux qui étaient restés, pétrifiant leurs cœurs et les tuant de cette manière avant de dévorer leurs âmes emplies d'effroi. Depuis le temps que ce wúgong sui se livrait à ses exactions, il devait avoir atteint une taille effrayante. Qu'importe : j'allais mettre fin à son existence ici-même. Tâtant un des cadavres, j'estimai que la mort des habitants ne devait pas remonter à plus d'une journée. Après un tel festin, le mille-pattes devait se reposer et digérer. Il me fallait le retrouver avant.

Ma boussole à esprits m'indiquait clairement que la créature se trouvait dans l'auberge, probablement l'endroit où les derniers survivants avaient espéré se barricader. Je pris dans ma besace un masque représentant Er Lang et m'en couvris le visage afin de protéger mon esprit de l'aura de terreur du wúgong sui. Enfin, j'entrai dans l'auberge, mon épée à la main.

Les ténèbres auxquelles je mis quelques secondes à m'habituer faillirent me coûter la vie. Du coin de l'œil, je devinaï un mouvement reptilien sur ma droite et eus juste le temps de plonger pour éviter la charge du monstre. Me retournant, je pus constater que l'affrontement allait être

aussi difficile que prévu : le mille-pattes mesurait près d'une toise. Un instant, il se dressa de toute sa hauteur, me contemplant de ses yeux curieusement humains : il pensait pouvoir me tuer de son regard de terreur. Cela me donna le temps de réagir : je lui portai un coup d'épée et il recula vivement en poussant un cri indéchiffrable. Sans quitter des yeux ses multiples pattes agiles comme des lames, je portai plusieurs autres attaques qu'il esquiva en partie. Il se mit à tourbillonner autour de moi et ma peau se couvrit rapidement de multiples coupures. Sortant de mon sac un pot de terre cuite, je le lançai sur lui : éclatant sur ses anneaux, le récipient libéra une eau chargée de toute mon énergie Yang. Une terrible odeur de brûlé emplît l'air tandis que le wúgong sui hurlait de douleur et sans doute de rage. Profitant de l'occasion, je lui plantai mon épée dans la gueule et me tint fermement campé sur mes jambes le temps que ses convulsions s'arrêtent. Son cadavre commença alors à disparaître, libérant les âmes qu'il avait absorbé jusque là. Quant à moi, j'allai me servir un peu d'alcool fort derrière le comptoir, levant ma coupe en souhaitant aux défunts une meilleure chance dans leur prochaine vie. »

Journal professionnel de Terreur des Fantômes, exorciste

Ses pouvoirs surnaturels comprennent fréquemment (selon son évolution) : Armes naturelles (mandibules, griffes), Armure naturelle (chitine), Terreur, Invisibilité, Vampirisme (uniquement sur les personnes sensibles à son aura de peur).

Lorsque l'esprit mille-pattes utilise son pouvoir de Vampirisme, il peut choisir de convertir 15 points de Chi absorbés en 1 point pour améliorer ses Aspects, Talents ou autres pouvoirs. Tous les 10 points de Chi ainsi utilisés, il grandit d'environ 20 centimètres.

Wúgong sui moyen (environ deux mètres de long)

Aspects : Métal 5, Eau 4, Bois 3, Feu 1, Terre 2

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 9

Talents : Griffes et mordre 3, Esquive 2, Discrétion 3

Souffle vital : 32 (13 / 0, 9 / 0, 6 / - 1, 3 / - 3, 1 / - 5)

Pouvoirs : Armes naturelles 3 (mandibules et griffes),

Armure naturelle 2 (chitine), Terreur 15, Vampirisme 4

Spécial : Il ne peut utiliser son Vampirisme que sur un personnage ayant raté son Test de Résistance contre sa Terreur.

Généralités

Le Wúgong sui, ou esprit mille-pattes, est un être qui naît et se nourrit de la peur des mortels.

Il vient au monde dans des endroits chargés de ce sentiment de terreur, comme les salles de torture, les bourgades isolées, les mausolées, les marécages, etc. Incarnation de cette émotion, il ne mesure que quelques centimètres à sa naissance mais il grandit vite au fur et à mesure qu'il se nourrit.

Sa façon d'agir suit toujours le même schéma : capable de ressentir la peur, il se dirige vers elle et s'en nourrit, l'amplifiant mille fois. Les hommes se trouvant dans son rayon d'action agissent de plus en plus craintivement, ressentant cet effroi qui leur fait perdre leurs moyens peu à peu. Souvent, les plus avisés fuient mais les autres sont trop effrayés pour quitter leurs maisons. Le Wúgong sui sort alors de sa cachette et massacre les derniers humains sur place, dévorant leurs âmes terrifiées.

S'il n'est pas arrêté à temps, un esprit mille-pattes peut atteindre une taille et un pouvoir effrayant : plus il se nourrit et plus sa puissance augmente.

Le Wúgong sui a l'apparence d'un mille-pattes, souvent géant, avec une face humaine arborant quatre yeux et des mandibules lui sortant de la bouche. Il diffuse une aura de terreur quasi palpable, pouvant paralyser le plus endurci des wu xia.

En termes de jeu

Le Wúgong sui est un esprit constitué d'énergie négative, il est donc vulnérable aux techniques d'Exorcisme.

Xing Tian

« Au loin, les deux armées se rapprochent peu à peu, prêtés à se livrer bataille sur la plaine.

J'observe à bonne distance, attendant le moment propice pour me rapprocher des lignes, que chacun se concentre sur le clash afin de passer inaperçu. Enfin, j'entends les premières clameurs, le fracas des chars de guerre fauchant les fantassins et les cris de guerre et d'agonie. Ajustant mon armure et soulevant mon large sabre, je m'approche de la bataille sans m'y engager, observant à travers la poussière afin de le repérer.

Lui. Ça plutôt, le monstre qui avait massacré mes hommes jadis, lors d'une bataille semblable. C'était une altercation frontalière entre mon Royaume, le Chu, et ces arrogants du Qi. Nous étions supérieurs en nombre et mieux équipés, la bataille tournait largement en notre faveur. Pourtant, le Qi tenait bon et nous perdions plus de soldats qu'il n'était possible. La raison m'en apparut, dans toute son horreur, au cours du troisième assaut que nous lançions sur les troupes ennemies : un géant sans tête, créature de cauchemar que je semblais le seul à voir. Il était colossal, maniait une lourde hache et frappait au hasard parmi les soldats, fauchant autant les nôtres que ceux du Qi. Un sillage sanglant me permit de le suivre à la trace et je rassemblai quelques hommes afin de le traquer.

Etrangement pourtant, j'étais le seul à le voir distinctement : mes hommes semblaient ne voir qu'une tâche floue, et encore après que j'ai attiré leur attention sur lui. Néanmoins, j'ordonnai l'attaque et ils se jetèrent sur lui. Je me ruai à leur suite et tentai de frapper le géant mais il semblait trop puissant, invincible. Mes hommes succombaient les uns après les autres, contraints par ma faute d'affronter un être dont ils devaient à peine la présence. Finalement la créature sembla comme disparaître, me laissant seul au milieu d'un tas de cadavres.

Non loin de nous, la bataille se terminait et les troupes se retiraient pour la nuit. Mon officier me retrouva prostré au milieu des corps désarticulés de mes hommes, couvert de sang et balbutiant des phrases insensées. Je fus arrêté

et emprisonné, accusé de trahison. La peine de mort m'attendait sans aucun doute mais je refusais de mourir avant d'avoir retrouvé le géant pour lui faire payer. Grâce aux amis que j'avais encore parmi les soldats, et qui ne pouvaient croire que j'avais massacré tant de nos hommes, je pus m'évader assez facilement.

J'ai passé les années suivantes à tenter de comprendre à quoi j'avais eu affaire. Fouillant les bibliothèques, interrogeant des fangshi, espionnant les champs de bataille, je finis par rassembler assez d'informations pour passer à l'action. Ce géant a pour nom Xing Tiān, c'est un monstre qui apparaît dans la fureur des batailles et massacre indistinctement tous ceux qui croisent sa route. Je ne trouvais guère d'autres informations mais je n'en avais guère besoin.

J'ai espionné plusieurs champs de bataille depuis, dans l'espoir de le voir réapparaître, manquant plusieurs fois d'être capturé comme espion ou déserteur. Sans succès... Jusqu'à aujourd'hui. Je viens de l'apercevoir, identique à mon souvenir, se complaisant dans le massacre aveugle. Démon sanguinaire, je tiens ma revanche... J'ai à la main un sabre béni par un chaman barbare du Sud, mon armure est solide et ma haine flamboie dans mon cœur. D'un pas assuré, j'entre dans la bataille et m'avance vers lui. Je porte le premier coup, soutenu par un millier d'âmes criant vengeance. Le chaos de la bataille m'enveloppe. »

Récit anonyme



Généralités

Jadis, au temps du règne de l'Empereur jaune, vivait un géant terrifiant dont l'histoire a oublié le nom. C'était un être sanguinaire, qui se complaisait dans les massacres et terrifiait la population. Entendant les plaintes de son peuple, Huang Di prit les armes et alla l'affronter. Leur combat fut terrible mais le géant ne put rien contre la noblesse et la science martiale du Souverain mythique : l'Empereur jaune le décapita et appela sur lui la malédiction des Cieux.

Depuis, le géant sans tête porte le nom de Xing Tiān : « puni par le Ciel ». Sa malédiction l'oblige à hanter les champs de bataille du monde des hommes et à s'y livrer à une orgie de massacre. En quelque sorte, Xing Tiān est immortel : s'il venait à mourir, tué par les humains, il se réincarmerait lors d'une prochaine bataille pour continuer son sinistre ouvrage.

Xing Tiān est un géant de près de quatre mètres de haut. Il n'a pas de tête mais son visage se trouve sur son torse, hideux et déformé. Il manie une hache et porte un bouclier.

En termes de jeu

En tant qu'être puni par le Ciel, les techniques des exorcistes sont capables d'affecter Xing Tiān.

Ses pouvoirs surnaturels sont : Armure naturelle, Terreur, Illusion.

Le géant est susceptible d'apparaître au sein de n'importe quelle bataille, tant que celle-ci s'avère suffisamment meurtrière. Massacrant tout le monde à coups de hache, il utilise son pouvoir d'Illusion pour masquer sa présence.

Sous le coup d'une punition des dieux, Xing Tiān ne peut mourir : même tué, il finit par réapparaître sur les lieux d'une autre bataille.

Xing Tiān

Aspects : Métal 6, Eau 4, Bois 3, Feu 2, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 14, Défense passive 9

Talents : Art de la Guerre 2, Dùnshù 3 (Bloquer, Repousser), Qiāngshù 4 (Charger, Mis à distance, Coup précis, Parade totale), Discretion 2

Souffle vital : 60 (28 / 0, 18 / 0, 7 / -1, 5 / -3, 2 / -5)

Pouvoirs : Armure naturelle 4, Terreur 11, Illusion 7



Quelques créatures fabuleuses de plus

Jiān

Le Jiān est un petit oiseau, singulier puisqu'il n'a qu'une aile et qu'un œil. Cette anatomie particulière l'oblige à vivre en couple afin de pouvoir voler et voir ce qui se trouve autour de lui.

Dans les Royaumes, cet oiseau passe pour le symbole de l'amour et de l'harmonie dans le couple, car allant par paire il montre comment doivent se comporter mari et femme : entraide, solidarité et présence éternelle.

Jian

Aspects : Métal 2, Eau 1 seul et 5 à deux, Bois 1 seul et 4 à deux, Feu 2, Terre 2

Aspects secondaires : Chi 6, Défense passive 4 seul et 11 à deux

Talents : Discrétion 3, Esquive 2

Souffle vital : 10 (3 / 0, 3 / 0, 2 / -1, 1 / -3, 1 / -5)

Pouvoirs : Armes naturelles 1 (becs et serres), Vol

Spécial : Apercevoir un couple de *Jian* en plein vol porte chance dans le domaine amoureux. Celui qui en bénéficie se voit octroyer un bonus de +3 à ses Test de Séduction pour le mois qui suit.

Jingwei

Jingwei était la fille de Shen Nong l'Auguste. Elle perdit la vie en se noyant dans la mer de l'Est. Désirant se venger, elle ressuscita sous la forme d'un grand oiseau et depuis des siècles, elle tente de remplir la mer avec des pierres et des branches, afin que plus personne n'ait à périr comme elle. Il est dit qu'elle mettra dix mille ans à accomplir son dessein.

Jingwei a désormais l'apparence d'une grue dont les plumes ont des reflets rougeâtres. Elle passe son temps à faire des allers-retours constants entre les collines et la mer, jetant dans les flots des petits rochers et des branches d'arbre.

On prétend que celui qui poursuit une quête insensée a de grandes chances de rencontrer Pingwei si sa route le conduit sur les côtes de la mer de l'Est. Ce sera pour lui le signe qu'il ne doit pas renoncer car malgré les difficultés, son but est digne qu'il y consacre tous ses efforts.

Jingwei

Aspects : Métal 2, Eau 5, Bois 4, Feu 4, Terre 6

Aspects secondaires : Chi 32, Défense passive 11

Talents : Histoire 4, Perception 2, Eloquence 3, Empathie 3, Esquive 2

Souffle vital : 25 (10 / 0, 7 / 0, 5 / -1, 2 / -3, 1 / -5)

Pouvoirs : Armes naturelles 1 (bec et serres), Vol

Spécial : Quiconque rencontre Jingwei alors qu'il poursuit un but élevé mais difficile à atteindre pourra décider de relancer un Test en rapport avec la poursuite de son objectif une fois par scénario jusqu'à la fin de sa quête (il peut choisir le résultat qu'il désire conserver).

Kun et Peng

Il existe dans la mer du Nord une race de baleines nommées *kun*. Lorsqu'une tempête survient, ces baleines possèdent le pouvoir de se changer en oiseaux géants *peng* qui volent alors jusqu'à la mer du Sud. On dit que ces oiseaux peuvent voler durant six mois sans se reposer.

Certains oiseaux *Peng* se sont installés dans les îles à l'est du *Zhongguo*. Quand ils sont capturés, ils promettent à leurs géoliers de leur apporter des richesses fabuleuses venant de ces îles mythiques en échange de leur libération.

Kun

Aspects : Métal 6, Eau 6, Bois 3, Feu 2, Terre 4

Aspects secondaires : Chi 34, Défense passive 11

Talents : Natation 5, Perception 3

Souffle vital : 70 (30 / 0, 20 / 0, 12 / -1, 6 / -3, 2 / -5)

Pouvoirs : /

Spécial : Les baleines *kun* peuvent se changer en oiseaux *peng*.

Peng

Aspects : Métal 6, Eau 6, Bois 3, Feu 2, Terre 4

Aspects secondaires : Chi 36, Défense passive 11

Talents : Perception 4, Langues 2 (il parle la langue des hommes)

Souffle vital : 70 (30 / 0, 20 / 0, 12 / -1, 6 / -3, 2 / -5)

Pouvoirs : Armes naturelles 2 (bec et serres), Terreur 7, Vol

Spécial : Capturé, un oiseau *peng* apporte en échange de sa libération des richesses suffisantes à un homme pour vivre confortablement le reste de sa vie. Ces richesses prennent la forme de pierres précieuses, bois rares, épices, etc.

Ping feng

Le *ping feng* est un monstre énorme (de près de deux mètres au garrot), semblable à un cochon géant et qui possède la particularité d'avoir une tête à chaque bout côté du corps.

Il s'attaque en général au bétail mais ne craint pas l'homme : chassé il n'hésitera pas à se retourner contre ses poursuivants pour se défendre.

Il vit en général dans les forêts ou les marécages proches des habitations humaines, et il sort principalement la nuit pour chasser.

Simple monstre, le *Ping feng* n'est pas sensible aux pouvoirs des exorcistes.

Grâce à ses deux têtes, il possède une vision péri-phérique lui permettant de ne jamais être surpris.



Ping feng

Aspects : Métal 5, Eau 4, Bois 4, Feu 1, Terre 2
Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 10
Talents : Mordre 3, Ruade 2, Perception 5
Souffle vital : 40 (15 / 0, 12 / 0, 7 / - 1, 4 / - 3, 2 / - 5)
Pouvoirs : Arme naturelle 2 (dents), Terreur 9

Suanni

Les *suanni* sont une race de lions ou de tigres ailés, particulièrement féroces. Plus massifs que les fauves normaux, leurs ailes d'aigle leur permettent de fondre sur leur proie à une vitesse surnaturelle.

Les *suanni* vivent principalement dans les jungles du Chu mais on peut en trouver plus au nord, surtout dans les montagnes.

Bien qu'ils ne chassent pas activement les humains, les *suanni* n'hésitent pas à s'en prendre à eux si l'occasion leur en est donnée.

L'Exorcisme n'a pas d'effet sur les *suanni*.

Suanni

Aspects : Métal 5, Eau 6, Bois 2, Feu 2, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 14, Défense passive 10
Talents : Griffes et mordre 4, Perception 3, Esquive 3
Souffle vital : 30 (11 / 0, 9 / 0, 5 / - 1, 3 / - 3, 2 / - 5)
Pouvoirs : Armes naturelles 3 (griffes et crocs), Terreur 7, Vol

Taowu

Le *Taowu* est un monstre possédant le corps d'un cheval, le groin d'un porc et des dents de tigre.

C'est une créature vicieuse et cruelle mais lâche : elle possède le don de voir dans le futur les ennuis qui l'attendent, ce qui lui permet de les éviter. Si néanmoins le *Taowu* devait faire face, il pourrait mettre en difficulté même un guerrier bien entraîné.

Sa capacité de clairvoyance est une entorse aux règles du Ciel, en conséquence de quoi le *Taowu* est vulnérable aux techniques d'Exorcisme.

Taowu

Aspects : Métal 4, Eau 4, Bois 4, Feu 2, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 26, Défense passive 10
Talents : Mordre 3, Ruade 2, Divination 4, Esquive 2
Souffle vital : 22 (8 / 0, 6 / 0, 4 / - 1, 3 / - 3, 1 / - 5)
Pouvoirs : Armes naturelles 2 (crocs, sabots), Terreur 7
Spécial : Il est capable de discerner dans son futur les problèmes et affrontements auxquels il risque d'avoir à faire face, et fait tout pour les éviter.

Yôu nû

La *Yôu nû* ou femme au long cou est un être des plus étranges et déconcertants.



Synopsis

Alors qu'ils prennent un repos bien mérité dans une petite bourgade, les personnages sont engagés par un riche négociant en huile pour enquêter sur des vols se produisant dans ses entrepôts. Il ne fait guère confiance au magistrat local, un parvenu incapable selon lui.

Presque chaque mois depuis maintenant un an, de l'huile disparaît de ses entrepôts : plusieurs tonneaux sont retrouvés presque vides, comme si on y avait puisé au lieu de les emporter avec leur contenu (ce qui semblerait à première vue plus pratique pour un voleur).

Au cours de leur enquête, les personnages pourront apprendre que les vols d'huile ont commencé peu après le mariage du fils du marchand avec une jeune fille de belle prestance. S'ils s'intéressent à cette piste, ils découvriront que la jeune épouse est une *yôu nû* qui a trouvé dans ce mariage un bon moyen d'assurer sa subsistance. Son mari est au courant de sa nature mais il aime passionnément sa femme malgré cela et veut éviter le scandale.

Que feront les personnages ? Dénoncer la jeune fille leur assure de recevoir une coquette somme en récompense, mais ce faisant ils briseraient le bonheur du jeune couple et la pauvre *Yôu nû* pourrait bien y laisser la vie. Décider par contre de taire cette affaire nuirait à leur réputation mais laisserait leur conscience intacte...

Dans la vie de tous les jours, ils s'agit d'une femme normale, pouvant avoir mari et enfant et mener une existence tout ce qu'il y a de plus classique.

Mais la nuit venu, son cou s'allonge démesurément et elle a besoin de se nourrir d'huile de lampe... Totale et inoffensive, la *Yóu nǚ* ne désire rien tant que de vivre tranquillement sans se faire remarquer.

Il est fréquent que les *Yóu nǚ* soient des femmes fort séduisantes, aussi n'ont-elles aucun mal à se trouver un mari. Parfois, ceux-ci sont au courant de la nature de leur épouse et la plupart arrive fort bien à s'en accommoder.

Ni monstre ni démon, la *Yóu nǚ* ne craint pas les exorcistes. Lorsqu'elle enfante des filles, celles-ci ont une chance sur deux de partager sa nature.

Yóu nǚ

Aspects : Métal 2, Eau 3, Bois 3, Feu 5, Terre 4

Aspects secondaires : Chi 15, Défense passive 8

Talents : Selon sa vie quotidienne

Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 2 / -3, 1 / -5)

Pouvoirs : /

Spécial : Au moins une fois par semaine, la *Yóu nǚ* a besoin de se nourrir d'huile. Dans ces occasions, son cou s'allonge pour atteindre environ un mètre de long.

Yurén

Les *yurén* sont une race d'hommes au corps couvert de plumes, vivant au sommet des plus hautes montagnes du *Zhongguo*. La légende les dit immortels.

Peu civilisés, ils vivent dans de grossiers villages en montagnes et ne se montrent presque jamais aux humains, dont ils ont peur. Ils semblent être apparentés aux grues immortelles du Monde céleste (ce que semble confirmer leur insensibilité à l'Exorcisme).

Yurén

Aspects : Métal 3, Eau 6, Bois 2, Feu 2, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 10

Talents : Perception 3, Esquive 3

Souffle vital : 20 (8 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 2 / -3, 1 / -5)

Pouvoirs : Vol

Étres célestes et fabuleux

Venus du Ciel majestueux et daignant parfois prêter assistance aux simples mortels, les créatures célestes sont les servants et messagers des dieux, garants des lois de l'univers et apparitions de bonne augure.

Disposant souvent d'un pouvoir incompréhensible pour le commun des mortels, ces êtres veillent sur le monde des hommes, le gardant des démons et monstres cruels.

Bien qu'il soit rare d'apercevoir des créatures venues du Ciel, chanceux est celui qui en croiserait un au cours de sa vie ; ce serait le signe qu'un destin glorieux les attend, lui et ses descendants.

En tant qu'êtres d'essence divine, les créatures listées ci-après sont bien sûr insensibles aux techniques d'Exorcisme.

La plupart d'entre elles peuvent être appelées grâce au sort de Divination Invoquer les Créatures célestes.

Pour certains des êtres présentés dans ce chapitre, il n'est pas fourni de caractéristiques chiffrées : après tout nous parlons de créatures vivant parmi les dieux et dont les pouvoirs dépassent de loin tout ce qu'un mortel peut imaginer.

Fenghuang

« D'après mes recherches, l'appellation Fenghuang pour désigner l'Oiseau vermillon n'est pas totalement appropriée. Cet oiseau céleste peut en effet être mâle (on l'appelle alors *Feng*) ou femelle (il se nomme alors *Huang*). Par commodité, et sans doute parce qu'un être humain est incapable de discerner les phénix mâles des phénix femelles, les deux noms ont été fusionnés en *Fenghuang* pour désigner cet animal de façon générique.

De par cette dualité mâle/femelle, le *Fenghuang* est souvent désigné par les taoïstes comme une représentation de l'harmonie, *Yin* et *Yang* complémentaires s'unissant dans le *Tao* parfait. Et il est vrai que j'ai souvent lu ici et là que l'Oiseau vermillon était un symbole de l'équilibre certes universel, mais aussi amoureux : *Feng* et *Huang* sont le mari et la femme vivant en bonne entente dans le bonheur. Dans certains textes également, le *Fenghuang* est présenté comme féminin, afin de l'accoupler au principe masculin que personnifie le dragon *Lóng*. Ainsi durant les antiques dynasties, le *Fenghuang* était-il le blason de l'Impératrice tandis que le dragon *Lóng* était celui de l'Empereur. Enfin, d'après les nombreuses références que l'on peut trouver sur cet animal fantastique, il est un symbole positif, représentant la vertu et la grâce, supposé se montrer aux mortels lorsque les temps sont prospères et porteurs d'espoirs.

Fenghuang, en plus d'être une espèce d'oiseau céleste, est également le gardien du Sud, en tant que membre des Cinq Animaux sacrés qui protègent les quatre points cardinaux et le centre. En tant que tel, il est associé à l'élément feu et à la couleur rouge.

Son apparence est des plus surprenantes : il possède le bec du coq, le visage de l'hirondelle, un cou de serpent, un corps d'une oie, un dos de tortue, l'arrière-train d'un cerf et la queue d'un poisson. Ainsi, son corps symbolise t'il les Six Corps célestes : sa tête représente le ciel, ses yeux le soleil, son dos la lune, ses ailes sont le vent, ses pieds symbolisent la terre et enfin sa queue le rattache à l'eau. Quant à son plumage, il se pare des cinq couleurs fondamentales : noir, blanc, rouge, vert et jaune.

Dans le monde des hommes, la légende veut que la descendance du Fenghuang ait pris la forme du coq, fier et puissant lorsqu'il salue le lever du soleil. »

Classique des mystères du Ciel et de la Terre, de Zhan Luo Zi

Généralités

Le Fenghuang, parfois aussi nommé phénix ou Oiseau vermillon, est l'un des Cinq Animaux sacrés associés à la fois aux directions, aux éléments, aux couleurs, etc.

A la fois créature unique et race à part entière, il vit dans le Monde céleste et n'apparaît que rarement sur Terre. Lorsqu'il se montre aux humains, c'est toujours une importante bénédiction pour celui qui le voit, l'assurance d'avoir le destin pour soi et d'être protégé par les dieux.

D'apparence, le Fenghuang est une chimère possédant des caractéristiques issues de plusieurs autres animaux. Cependant sa forme globale reste celle d'un oiseau, souvent environné de flammes.

Dans le Zhongguo, l'Oiseau vermillon est fréquemment utilisé comme décoration lors des mariages afin d'apporter bonheur et harmonie sur le couple. Pendentifs de jade, statues et bannières le représentant sont plus que fréquentes dans les Royaumes, porte-bonheur destinés à s'attirer les grâces du Ciel. Utilisé pour orner la porte d'une maison, il symbolise la loyauté et l'honnêteté de ceux qui y vivent.

En termes de jeu

Le Fenghuang est un être céleste dont les pouvoirs ne peuvent être appréhendés par un simple humain.

Considérez qu'un mortel souhaitait faire du tort à un phénix serait immédiatement brûlé jusqu'à en être réduit à un tas de cendre, son âme précipitée dans les Enfers pour y subir une éternité de souffrance en punition de cet acte impie tandis que sa lignée vivrait dans le malheur pour plusieurs générations.

Gui

« Durant le règne de Yu le Grand, un jour dans un village apparut un être singulier : une large tête, des yeux proéminents, de puissantes mais courtes pattes et sur le dos une carapace épaisse. D'abord effrayés, puis intrigués, les paysans finirent pas décider que cette apparition était un signe du Ciel et qu'il fallait sacrifier l'étrange créature aux dieux.

Mais Yu le Grand, qui passait par là, les enjoignit à ne pas faire de mal à la tortue – car c'en était une. S'approchant, le Souverain scruta ses écailles et y découvrit des symboles gravés, une énigme à déchiffrer. S'attendant à la résoudre, le sage monarque parvint à mettre à jour un carré magique, composé de neuf cases (autant que de régions dans son Empire), dont les quatre directions comportaient

un chiffre impair tandis que les cases diagonales comportaient un chiffre pair et que le centre était symbolisé par le chiffre sacré cinq. Ainsi ce carré contenait le secret de l'harmonie de l'univers.

Depuis, la tortue est la créature supposée connaître tous les secrets du cosmos. Sa carapace, ronde comme le Ciel, permet de déchiffrer l'avenir : jetée au feu, elle se couvre de symboles et de dessins révélant les événements à venir. Quant à son ventre, carré et supporté par les quatre solides piliers que sont ses pattes, il représente la Terre.

Les exemples de tortues célèbres ne manquent pas dans les divers mythes. Ainsi en est-il de la Grande Tortue céleste qui vint jadis en aide à Nü Wa pour réparer le monde endommagé par le démon Gonggong : de sa carapace la déesse fit le Ciel et avec ses pattes elle le soutint. On parle aussi beaucoup des tortues qui portent sur leur dos les Îles bienheureuses Penglai, Yingzhou et Fangzhang, où poussent les fruits d'immortalité dans la mer de l'Est. Une tortue noire emmène avec elle le Xi Rang, la terre magique dont Yu se servit pour dompter les eaux au début de son règne. Enfin la sage Xuan Gui, la tortue sombre qui veille sur le Nord et commande à l'élément eau, est le symbole de la sagesse et de la mesure. »

Les Tortues dans les Légendes antiques, Li Shu Zi

Généralités

Présente dans de nombreuses légendes anciennes, la tortue représente une certaine perfection aux yeux des habitants des Royaumes : à la fois animal terrestre et aquatique, au dos rond et au ventre carré, pouvant vivre un siècle et plus, etc. On lui associe donc de nombreuses vertus comme la sagesse, la constance, la patience et la mesure.

La Tortue sombre Xuan Gui est également l'un des Cinq Animaux sacrés. Bien que les tortues soient des animaux vivant dans le monde des mortels, il existe des tortues célestes, habitant avec les dieux à qui elles servent de conseillères en leur révélant l'avenir. Souvent de grande taille, elles vivent également dans les palais des Rois-Dragons et peuvent parfois venir en aide à un navire perdu ou menacé par une tempête. Ces tortues célestes sont aussi à l'aise dans l'eau, sur terre et dans les airs car elles peuvent voler afin de rejoindre les Cieux.

Les bijoux associés aux tortues sont généralement des broches de jade ou des pendentifs. Les guerriers décorent fréquemment leurs boucliers pour les faire ressembler à une carapace, espérant s'attirer la bénédiction de Xuan Gui dans la bataille.

En termes de jeu

Une tortue céleste est une créature fabuleuse dont l'intelligence et la puissance sont sans commune mesure avec celles d'un humain.

Protégée par sa carapace, presque invulnérable, la tortue ne craint presque rien. Celui qui se risquerait à s'en prendre à elle serait avalé d'un coup de bec corné, écrasé sous une de ses pattes ou vaporisé par son souffle corrosif.



Carapace sacrée

Les carapaces de tortues qu'employaient les prêtres de la dynastie Zhou ont été éparpillées à travers tout le Zhongguo après que l'armée du Qin ait détruit le dernier palais de la lignée impériale finissante. Certaines de ces carapaces ont été perdues, d'autres sont aux mains d'amateurs d'antiquité mais bien peu savent quel pouvoir elles octroient et qui font qu'elles sont activement recherchées par les dévins.

- Une telle carapace octroie à son possesseur un bonus de + 2 à tous ses Tests de Divination.
- Elle permet à son possesseur de bénéficier du Don Pondération de la Tortue.
- Une carapace sacrée possède une Renommée de 5.



« Le Tigre blanc céleste est un être de grand courage et d'une grande sagesse.

On le dit féroce, mais il ne l'est qu'envers les maléfaisants et les démons. Pour les hommes vertueux et travailleurs, il fait montre de bonté et l'anecdote suivante illustre bien ce fait.

Un jour que le Tigre blanc parcourait le monde, il put constater que les hommes étaient en mauvaise santé, proles des épidémies et des démons porteurs de maladies en tout genre. Peiné de voir l'humanité ainsi réduite à la merci des forces mauvaises de la nature, il décida de sacrifier son corps afin d'en faire une médecine pouvant aider les hommes à lutter contre la maladie.

Des poils de sa queue, on fait un ingrédient qui, mélangé à de la soupe, permet de soigner les maladies de peau. Les os de sa queue devinrent des talismans éloignant les mauvais esprits.

Ses os réduits en poudre et mélangés à du vin sont un tonifiant permettant de lutter contre la fatigue et réputé rallumer la flamme du désir.

Dans sa peau, on peut tailler une cape capable de soigner les fièvres causées par les fantômes. Attention cependant, un homme resté trop longtemps enveloppé dans cette cape peut se transformer en tigre lui-même.

Ses calculs rénaux trempés dans du miel permettent de résorber les abcès.

La fumée dégagée par la combustion de ses poils fait fuir les mille-pattes porteurs d'infection.

Ses yeux sont un remède immédiat contre les convulsions et ils guérissent de l'épilepsie définitivement.

En mélangeant son cerveau avec de l'huile, on crée un onguent permettant de traiter les problèmes de peau.

Ses griffes portées en pendentifs donnent du courage même au plus lâche des hommes.

Manger son cœur permet d'augmenter sa force et son audace. Son pénis est un puissant aphrodisiaque, et en consommant fréquemment assure d'avoir de nombreux garçons.

Hu

Ainsi de toutes les parties de son corps, le Tigre blanc fit don à l'humanité afin de la protéger et de lui permettre d'évoluer. »

Traité de médecine du docteur Huan Ji

Généralités

Le Tigre blanc *Bái Hu* est l'Animal sacré de l'Ouest, associé au Métal. Il est le patron des guerriers et des soldats et on l'invoque fréquemment pour se donner du courage.

Les Tigres célestes naissent blancs et à mesure qu'ils prennent de l'âge, leur corps se recouvre de rayures noires, symbolisant la sagesse qui vient avec les années. Adulte à cinq cents ans, un Tigre blanc est alors un des êtres les plus sages et puissants du Monde céleste.

Féroce adversaire des démons, il ne se montre que peu sur Terre et rares sont les mortels qui peuvent se vanter de l'avoir vu.

Le Tigre blanc est fréquemment utilisé comme blason dans les diverses armées. Ainsi les *hufu*, insignes de cuir en forme de tigre coupés en deux, permettent de s'assurer que les ordres relayés sur le champ de bataille viennent bien du commandement central : une moitié se trouve entre les mains du général et l'autre moitié au palais royal ; si les deux parties s'assemblent, l'ordre est bien valide.

En termes de jeu

Un Tigre blanc, même jeune, est un être d'une puissance colossale. Lorsqu'il atteint l'âge de cinq cents ans, c'est alors une créature à la sagesse et aux pouvoirs incomparables avec ceux d'un simple mortel.

Il arrive parfois que, pris de pitié devant les malheurs des hommes, un Tigre blanc aille jusqu'à donner sa vie pour permettre la création d'une médecine céleste.

Kilin

« Il y avait jadis dans le Royaume du Jin un jeune homme dont la piété filiale était sans limite. Sa mère était morte quand il était enfant, laissant son père l'élever seul et lui apprendre tout ce qu'un homme doit savoir, dont la calligraphie, art précieux entre tous. Arrivé à l'âge adulte, le jeune homme voulut que son père ne manque plus de rien pour vivre paisiblement ses vieux jours. Ayant appris que le lointain Royaume du Chu cherchait des gens courageux pour le servir, il décida d'aller s'y installer, promettant à son père de lui envoyer tout son salaire afin de lui assurer une retraite sans soucis.

Notre jeune homme partit donc vers le Chu, avec comme seuls bagages quelques vêtements et un nécessaire à écrire. Son voyage lui prit plusieurs mois, durant lesquels il s'arrêtait parfois en chemin pour gagner quelque argent. Ouvrier sur un chantier, scribe, mercenaire ou même brigand parfois, il pouvait ainsi continuer son chemin et envoyer la majeure partie de ses maigres richesses à son père.

La médecine issue du corps d'un Tigre blanc

Poils de la queue : Absorber une soupe contenant des poils de la queue d'un tigre donne un bonus de + 2 aux Tests de Résistance contre les maladies de peau.

Os de sa queue : Porter les os de la queue d'un tigre impose aux démons présents dans un rayon de cinq mètres un malus de - 2 à toutes leurs actions.

Os : Boire du vin contenant de la poudre d'os de tigre permet de regagner cinq cases de Souffle vital et de chasser la fatigue.

Peau : S'envelopper dans une cape faite en peau de tigre immunise contre les pouvoirs de Vampirisme et de Possession des fantômes. Toutefois, une personne qui resterait trop longtemps revêtu d'une telle cape gagnerait définitivement la Faiblesse Impétuosité du Cheval.

Calculs : Appliquer en cataplasme les calculs rénaux d'un tigre octroie un bonus de + 2 aux Tests de Résistance contre les abcès.

Poils : Faire brûler les poils d'un tigre éloigne les esprits mille-pattes, immunisant celui qui en respire la fumée contre leur pouvoir de Terreur.

Yeux : Manger les yeux d'un tigre permet de bénéficier d'un bonus de + 2 aux Tests de Résistance contre les maladies convulsives comme l'épilepsie.

Griffes : Porter une griffe de tigre sur soi permet de bénéficier du Don Courage du Tigre.

Cœur : Manger le cœur d'un tigre octroie le Don Force du Buffle pour une durée d'une journée entière.

Enfin le jeune homme arriva au Chu après presque un an de voyage et il se rendit à la capitale afin d'y trouver un travail. Maniant le pinceau avec un certain talent, il n'eut aucun mal à se faire engager comme scribe à la bibliothèque royale, un poste prestigieux et bien payé. Pourtant il vivait chichement, ne gardant pour lui que le strict nécessaire et envoyant tout le reste à son père afin d'assurer ses vieux jours. Il n'avait de toute façon pas besoin de grand-chose pour vivre : une modeste chambre et quelques livres de Kong Fu Zi, qu'il lisait le soir à la lueur d'une lampe à huile. Avec son salaire, il envoyait également à son père des lettres afin de l'informer sur sa vie, sa santé, lui racontant les merveilles exotiques du Chu...

Cela faisait déjà cinq ans que le jeune homme travaillait comme scribe dans le Royaume du Sud, lorsqu'il reçut un message alarmant : des voisins de son père lui écrivaient pour le prévenir que le vieil homme s'affaiblissait de jour en jour et risquait de mourir sous peu. Accablé, le jeune homme se lamenta : « Venir ici m'a pris une année entière, et ce message a dû voyager plusieurs semaines avant de me parvenir ! Hélas, mon père est peut-être déjà mort et si ce n'est pas encore le cas, jamais je n'arriverai à rentrer au pays à temps pour recueillir ses dernières paroles et le voir avant qu'il rejoigne nos ancêtres ! »

Et le Ciel l'entendit. Une Kilin qui passait par là fut sensible à son chagrin et décida de venir l'aider : assurément ce jeune homme était un être de vertu pour avoir fait preuve de tant de piété filiale au cours de sa vie. La créature majestueuse apparut au jeune homme dans toute sa splendeur et l'invita à grimper sur son dos : « Viens avec moi, je te mènerai à ton père en moins d'une heure et tu pourras lui faire tes adieux, en digne fils que tu es. » Ebloui par l'apparition, le jeune homme obéit et à peine eut-il grimpé sur le dos de la Kilin que celle-ci s'élança vers les nuages et se mit à voler vers le nord. La terre défilait sous les yeux du jeune homme et la Kilin tint sa promesse : en moins d'une heure, elle l'avait ramené chez lui.

Alors le jeune homme entra dans la belle maison que son père avait pu acheter grâce à son argent et il alla lui faire ses adieux, respectant jusqu'au bout ses devoirs de fils aimant. »

Conte populaire



Généralités

Parmi les Cinq Animaux sacrés, la Kilin est celle qui protège le centre, soit le *Zhongguo* lui-même. Associée à la couleur jaune et à l'élément Terre, elle est ainsi la protectrice de l'Empire désormais disloqué.

Son apparence est des plus singulières : tête de cerf unicolore sur un corps de cheval, elle est recouverte d'écailles de poisson et ses pattes se terminent pas des sabots de bœuf. Sa queue est celle d'un serpent et elle porte une paire d'ailes enflammées. D'ailleurs, la Kilin est fréquemment entourée de flammes.

La Kilin est réputée pour être la monture des héros et des immortels. Timide, c'est une créature attirée par la vertu et l'héroïsme, qu'elle juge selon ses propres critères (à ses yeux, le fermier qui travaille dur pour nourrir sa famille est tout aussi admirable que le fier guerrier qui protège son pays) ; elle est également prompte à punir les pêcheurs. Pouvant marcher sur l'eau et piétiner l'herbe sans en faire ployer un seul brin sous ses sabots, la Kilin vole également entre les mondes.

Elle symbolise le courage et la perspicacité, et passe pour être l'incarnation de l'Empire du Milieu. On dit qu'elle ne se montre que dans les contrées sagement gouvernées, ou pour annoncer un événement de grande importance ; ainsi une Kilin apparut-elle dans la Principauté de Lu peu de temps avant la naissance de Kong Fu Zi.

Malgré cela, la Kilin est peu représentée au sein du *Zhongguo*, sans doute en raison de son caractère sacré qui ne s'accorde plus avec la réalité fractionnée des Royaumes combattants.

En termes de jeu

Une Kilin est un être d'une grande pureté, possédant de vastes pouvoirs dont elle préfère ne pas faire étalage. Pourtant, sa puissance est sans commune mesure avec celle des humains.

Avec les dragons, la Kilin sont les créatures célestes qui apparaissent le plus fréquemment aux mortels. Une Kilin sera toujours prête à aider un héros au cœur pur dans sa quête, pouvant le transporter partout sur Terre en un clin d'œil.

Lóng

« Il n'est nulle créature dans les mythes pour qui il existe autant de textes et de références que pour le dragon. Celui-ci est bel et bien l'être céleste le plus sacré et le plus vénéré du *Zhongguo* ; aussi n'est-il pas étonnant qu'il ait été durant les dynasties antiques le symbole personnel de l'Empereur lui-même.

Les diverses descriptions que j'ai pu lire présentent des variations mineures mais toutes s'accordent sur l'aspect général du dragon : il possède un corps de serpent, les écailles et la queue d'un poisson, la tête d'une Kilin ornée



de bois de cerf et d'yeux de tigre, et les pattes d'un aigle. Parfois, il est fait mention d'ailes mais cela reste rare. Le dragon est associé à de nombreux éléments comme l'eau ou le vent. Mais c'est bien le bois qui lui est attribué en tant que gardien de la direction de l'Est. Les dragons règnent sur la pluie et les nuages et sont fréquemment associés au chiffre neuf.

D'ailleurs il existerait neuf espèces de dragon qui sont les suivantes :

Le Tiānlóng est le dragon céleste qui tire les chars des dieux et garde leurs palais. Il vit dans le Monde céleste.

Le Shénlóng est le dragon spirituel qui règne sur le vent et la pluie et vit au sein des nuées.

Le Fucānglóng est un dragon qui vit sous la terre et protège les trésors qui lui sont confiés. Lorsqu'il regagne le Ciel, il crée un volcan en jaillissant du sol.

Le Dìlóng est le dragon de la terre, qui vit dans des grottes souterraines.

Yīnglóng était un fidèle compagnon de l'Empereur jaune. On dit qu'il est le plus vieux des dragons et il arbore une paire d'ailes comme signe de son grand âge.

Le Jiānlóng est le dragon qui vit dans les marécages. Il n'a pas de bois sur la tête.

Le Pānlóng est un dragon aquatique qui dort au fond des lacs du *Zhongguo*.

Huānglóng est le dragon qui sortit de la rivière Luo pour apprendre à l'Auguste Fluxi les secrets de l'écriture.

Les Rois-Dragons sont les plus puissants de tous les dragons. Parmi eux on trouve évidemment les quatre souverains des océans qui bordent le monde mais également



Lóng Wang et même parfois l'Empereur jaune. Tous sont capables de prendre forme humaine.

D'autres mythes mentionnent l'existence des Neuf Enfants-Dragons qui sont :
Bixi la tortue géante dont la carapace peut supporter des poids considérables.

Chiven le fauve dont les yeux peuvent voir à l'autre bout du monde.

Pulao le petit dragon au rugissement assourdissant.

Bian le tigre qui effraie même le plus audacieux des hommes.

Taotie le glouton jamais rassasié.

Baxidi qui aime dormir dans l'eau.

Yazi le sanguinaire qui aime tuer.

Suanni le lion ailé qui aime la fumée.

Jiaotü le coquillage qui déteste qu'on le dérange.

Il existe de très nombreux dragons célèbres dont les contes narrent les aventures. Citons entre autres les quatre Rois-Dragons, Lóng Wang que l'on associe à l'orient, l'Empereur jaune que l'on représente souvent sous cette forme, Lei Gong le dieu du tonnerre qui est également assimilé aux dragons, etc. »

Classique des mystères du Ciel et de la Terre, de Zhan Luo Zi

Généralités

Sans doute l'animal mythique le plus représenté dans les Royaumes, le dragon occupe une place de choix dans les croyances de la population.

Animal sacré qui règne sur l'Est, il commande au Bois et est associé à la couleur verte sous son identité de Lóng Wang. Souverains des quatre océans, les Rois-Dragons Ao Chin, Ao Jun, Ao Shun et Ao Kuang sont vénérés par les marins et les pêcheurs. Comme il commande au climat, le dragon est également l'objet des prières des paysans et les artisans le prennent fréquemment comme patron car ses écailles sont réputées comme les outils les plus efficaces qui soient.

Les guerriers se réclament également du dragon, supposé fier et courageux, et puissant ; dans sa queue sommeille une épée magique que tout bretteur souhaite un jour posséder. Gardien des trésors et des richesses, le dragon est ardemment admiré par les marchands. Enfin, il est le symbole du pouvoir impérial, du Mandat du Ciel nécessaire à l'Empereur pour gouverner avec la bénédiction des dieux.

Il existe une grande variété de races de dragons et si certains restent dans les Cieux, nombreux sont ceux qui vivent sur Terre, dormant dans un lac, hantant des marais ou protégeant un artefact abandonné par les immortels... Aussi est-il relativement fréquent pour les hommes d'en croiser ; les dragons n'hésitent jamais à se montrer, quoiqu'ils préfèrent réserver ce privilège aux mortels les plus méritants (pour les récompenser) ou les plus vils (pour les punir). Leur descendance, connue comme étant les Neuf Enfants-Dragons, parcourent également le monde des hommes et certains d'entre eux sont devenus des monstres dangereux. Une croyance populaire affirme également qu'une carpe parvenant à remonter le cours du Fleuve jaune jusqu'à sa source se transformera en dragon.

Les bijoux, décorations ou statues représentant des dragons ne manquent pas dans le Zhongguo, et sont supposés attirer la bénédiction de ces êtres fabuleux.

Fêtes et joutes amoureuses

« Voici que tombent les prunes !
il n'en reste plus que sept !

Demandez-nous, jeunes hommes !

c'est l'époque consacrée !

Voici que tombent les prunes !

il n'en reste plus que trois !

Demandez-nous, jeunes hommes !

c'est l'époque, maintenant !

Voici que tombent les prunes !

les paniers emplissez-en !

Demandez-nous, jeunes hommes !

c'est l'époque, parlez-en ! »

Shi Jing, le Livre des Odes

Chaque communauté paysanne possède son dieu du Sol et lui annonce tous les événements la touchant de près ou de loin ; périodes agricoles, le début et la fin des Fêtes, une calamité quelconque, etc. Il est le protecteur et le porte-parole du village.

On trouve aussi toujours pour chaque groupe de villages liés entre eux un « lieu saint », dit Nid de Dragon, où se tiennent les fêtes et les cérémonies du début des semailles et des moissons. Cela peut être une rivière, une fontaine, un bosquet ou un lieu-dit. En automne peuvent s'y dérouler des marchés et des orgies, et aux printemps des joutes d'amour sous formes d'échanges de poèmes, de chansons, de plaisanteries et de compétitions diverses entre jeunes gens et jeunes filles à marier venant de villages différents. Des unions concluent la plupart du temps ces joutes, scellant ainsi de fortes alliances entre les communautés villageoises.

Ces Nids de Dragon sont supposés se trouver à l'intersection de l'aire d'influence de deux ou plusieurs *Bendü Shen*. Ce sont donc des zones sacrées, supposées protégées de toute mauvaise influence et dans lesquelles circulent les souffles fastes nommés lignes des dragons. Ce qui explique qu'y aient lieu des événements aussi importants que des mariages ou des fêtes populaires.

Deux exemples de fête du printemps

• La Joute des Dragons : Durant cette fête, des bandes de garçons et de filles dansent au moment des crues aux confluent des rivières, imitant la joute de deux dragons mâle et femelle pour les inciter à s'unir et féconder les eaux, rendant ainsi la rivière pure et riche en poissons. Ce rite symbolise l'appel à la pluie, source de vie et donc hommage à la naissance et à la réincarnation.

• La Fête des Orchidées : Les jeunes gens et jeunes filles se réunissent pour cueillir des orchidées et les agiter sur les eaux en invitant par leurs cris les âmes des ancêtres à venir se réincarner. La fête terminée, la fille reçoit une fleur d'orchidée du jeune homme avec lequel elle espère s'unir.

Malis ces fêtes d'origine très ancienne furent très vite considérées par les légistes au pouvoir comme licencieuses et scandaleuses, et beaucoup furent interdites. Pourtant, elles représentent une célébration religieuse du cycle de la vie et beaucoup de seigneurs du *Jiang hu* les encouragent voire y participent.



Jiānlóng, l'épée-dragon

Dans la queue d'un dragon dort une épée céleste nommée Jiānlóng. C'est une arme précieuse, plus solide que le diamant et plus brillante que l'or. Nombreux sont les wu xia à partir en quête d'un dragon afin de lui demander l'insigne honneur de se voir remettre une telle épée.

- En tant qu'objet magique, Jiānlóng possède une réserve de Chi de 16 points.
- Elle octroie à son porteur les effets des Taos suivant : Tao du Souffle destructeur 4, Tao des Six Directions 2.
- Les dégâts de Jiānlóng sont de 5.
- Cette épée possède une Renommée de 50.

En termes de jeu

Même le plus humble des dragons est une créature hors de portée d'un mortel, quelle que soit sa puissance. S'attaquer à un dragon est un blasphème, sévèrement puni par le Ciel.

Parfois, les dragons peuvent offrir des présents aux mortels : il s'agit généralement d'une partie de leur corps à laquelle il donne une forme adéquate.

Tiān nǚ

« Jadis vivait au Ciel une nymphe nommée Fang Zhi, qui servait les dieux en leur tissant de magnifiques manteaux à la beauté incomparable. Un jour, elle et ses sœurs décidèrent de descendre sur Terre se baigner dans la rivière. Laisant leurs manteaux en plumes de grue sur la berge, elles entrèrent nues dans l'eau froide.

Non loin de la rivière vivait un jeune orphelin, bouvier de son état, nommé Yang Guan. Agé d'à peine dix-huit ans, il n'avait pas encore pris femme. Vivant seul, son unique ami était un vieux buffle sachant parler. Ensemble, ils partageaient les joies et les peines de l'existence.

Ce jour-là, après avoir travaillé durement, Yang Guan mena son buffle à la rivière pour l'abreuver. Il resta pétrifié devant le spectacle qui s'offrait à lui : des nymphes célestes s'ébattaient joyeusement dans l'eau. Toutes étaient très belles mais c'est Fang Zhi qui retint son attention. Devant l'émoi de son ami, le buffle lui souffla à l'oreille : « Va t'emparer de son manteau de plumes, et elle devra rester ici et devenir ta femme. » D'abord hésitant, Yang Guan courut néanmoins vers la berge et prit le vêtement de la jeune inconnue. Surprises par l'apparition du jeune homme, les nymphes se rhabillèrent en hâte et s'envolèrent pour regagner les Cieux ; mais Fang Zhi, écarlaté, ne pouvait sortir de l'eau puisque Yang Guan lui avait pris ses habits. « Rends-moi mon manteau ! » le supplia t'elle et Yang Guan accepta à l'unique condition

qu'elle devienne sa femme. Malgré son agacement, Fang Zhi tomba sous le charme de cet audacieux mortel et elle accepta de l'épouser.

Dès lors, le bouvier et la nymphe devinrent un couple inséparable. Pendant que lui gardait les bœufs et labourait, elle tissait. Elle apprit à d'autres jeunes filles sa technique et celles-ci surent bientôt tisser de magnifiques vêtements. Fang Zhi fut rapidement aimée de toute la population environnante.

Le temps passa. Quelques années plus tard, Yang Guan et Fang Zhi avaient un garçon et une fille. Mais les dieux apprirent alors qu'une nymphe céleste vivait sur terre, en couple avec un mortel. Furieux qu'on eût ainsi violé les lois de l'univers, l'Empereur de Jade envoya aussitôt un messager chercher Fang Zhi pour la ramener dans le Monde céleste. Contrainte de se séparer de son mari et de ses enfants, elle pleura longuement sa peine et sa douleur.

Tandis que la malheureuse nymphe était ramenée au palais de l'Empereur de Jade, Yang Guan ne se consolait pas de la perte de son épouse bien-aimée et les enfants pleuraient après leur mère. Portant ses enfants dans deux paniers au bout d'une perche, il décida de partir à sa recherche. Il avait retrouvé sa trace et allait la rejoindre après bien des années d'errance quand les dieux intervinrent à nouveau et ouvrir une large et profonde rivière aux eaux agitées afin de l'arrêter.

Ainsi, des deux côtés de la Voie lactée, le bouvier et la nymphe céleste se regardèrent de loin, sans pouvoir se rejoindre. Malheureux, Yang Guan ne voulut plus quitter le bord de la rivière. De l'autre côté, Fang Zhi regardait les féroces vagues en pleurant, refusant de continuer à tisser les vêtements des dieux.

Devant leur peine à tous les deux, l'Empereur de Jade finit par plier et faire des concessions : il leur permit de pouvoir se retrouver une fois par an. Depuis, chaque année, au septième jour du septième mois, des pies forment une passerelle provisoire sur laquelle Yang Guan et ses enfants peuvent rencontrer Fang Zhi.

On dit qu'à l'aube de ce jour, il pleut souvent : ce sont les larmes de la nymphe qui, serrant ses enfants contre elle et tenant tendrement la main de son mari, pleure tristement. »

Conte populaire

Généralités

Les Tiān nǚ ou nymphes célestes sont les servantes des dieux de la cour de l'Empereur de Jade.

Femmes immortelles à la beauté incomparable, elles peuvent aller et venir entre la Terre et le Ciel grâce à leurs manteaux en plumes de grue.

Les légendes populaires regorgent de récits narrants la rencontre et la romance entre un mortel et une nymphe. La plus connue de ces légendes est celle du jeune bouvier et de la nymphe tisserande, qui ne peuvent se rejoindre qu'une fois par an. Ainsi chaque année, le soir du septième jour du septième mois, beaucoup de gens veillent dehors, contemplant longuement le ciel et les deux constellations de chaque côté de la Voie lactée, le Bouvier et la Tisserande. Il est de coutume d'offrir des fleurs et des fruits afin de commémorer le souvenir de leur amour impossible.



Ces légendes ont un fond de vérité et les unions entre nymphes immortelles et humains n'étaient pas rares dans les temps anciens. Les descendants de telles unions ont généralement un destin héroïque, à la mesure du sang sacré qui coule dans leurs veines.

En termes de jeu

Les *Tiàn nǚ*, bien que divinités mineures, restent bien supérieures aux simples humains.

Immortelles, protégées par les dieux, elles n'ont qu'une chose à craindre lorsqu'elles descendent sur Terre : qu'un homme leur vole leurs manteaux en plumes de grue (voir le Livret de l'Écran, p.31), sans lequel elles ne peuvent rejoindre les Cieux et sont contraintes d'épouser celui qui a dérobé leur bien. Et leur beauté est telle que bien des hommes sont prêts à risquer la colère des Cieux pour se marier avec l'une d'elles...

Nouveau Don

Héritier des Nymphes célestes : Le personnage compte dans ses ancêtres une Tiàn nǚ, et il en a hérité une certaine affinité avec les Cieux. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement refaire un Test impliquant son Aspect Terre. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Quelques créatures célestes de plus

Hè

Les grues célestes sont, avec les Kilin, la monture préférée des immortels. Elles sont capables de voler entre la Terre et le Ciel, et de traverser sans crainte les domaines immortels.

Les grues célestes font leurs nids au sommet du mont Kunlun où vit la Reine-Mère de l'Occident, et parfois sur les Îles immortelles qui dérivent sur la mer de l'Est.

Parfois, de tels oiseaux descendent sur Terre et acceptent qu'un homme monte sur leur dos. Celui-ci est généralement un héros au cœur pur, qui reçoit là une faveur divine.

Hè

Aspects : Métal 4, Eau 6, Bois 4, Feu 5, Terre 5
Aspects secondaires : Chi 24, Défense passive 12
Talents : Mordre et griffer 3, Perception 6, Esquive 4
Souffle vital : 25 (9 / 0, 7 / 0, 5 / - 1, 3, - 3, 1 / - 5)
Pouvoirs : Armes naturelles 2 (bec et serres), Vol
Spécial : Elle peut passer d'un monde à l'autre, et se rendre à n'importe quel endroit sur Terre en un battement de cil.

Lóng ma

Le cheval-dragon est la monture des dieux, qui en font l'élevage aux abords de leurs palais célestes. Ayant un corps de cheval et une tête et des pattes de dragon, il est plus docile que la Kilin avec laquelle il partage une certaine symbolique. Il n'est pas rare d'apercevoir des *lóng ma* sur Terre, et parfois une telle monture est offerte en cadeau à un mortel exceptionnel.

Lóng ma

Aspects : Métal 4, Eau 6, Bois 2, Feu 3, Terre 2
Aspects secondaires : Chi 14, Défense passive 10
Talents : Griffes 3, Esquive 2
Souffle vital : 26 (9 / 0, 7 / 0, 5 / - 1, 3 / - 3, 2 / - 5)
Pouvoirs : Arme naturelle 2 (griffes), Vol

Tiàn yáng

Les moutons-tonnerre sont des béliers élevés par les Rois-Dragons. Capables de voler et de déclencher la foudre, ils paissent au milieu des nuées et provoquent parfois des orages, lorsqu'ils se battent entre eux. Leur laine est semblable aux nuages, douce et vaporeuse et les vêtements qui sont tissés avec possèdent des propriétés célestes. Capturer et manger un mouton-tonnerre est un grave crime contre le Ciel.

Tiàn yáng

Aspects : Métal 4, Eau 5, Bois 3, Feu 3, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 14, Défense passive 9
Talents : Charger 3, Perception 2, Esquive 2
Souffle vital : 26 (9 / 0, 7 / 0, 5 / - 1, 3, - 3, 2 / - 5)
Pouvoirs : Arme naturelle 5 (éclair), Vol
Spécial : Sa laine permet de tisser des vêtements magiques.



Vêtement en laine de mouton-tonnerre

Tissé à partir de la laine des Tiàn yáng élevés par les Rois-Dragons, un tel vêtement protège son porteur contre bien des intempéries et menaces physique, en même temps qu'il lui apporte la prestance d'un Roi.

- En tant qu'objet magique, le vêtement possède une réserve de Chi de 8 points.
- Il augmente le niveau d'Eau de son porteur de 1.
- Il immunise son porteur contre la foudre et le protège de la chaleur (jusqu'à 100°C) et du froid (jusqu'à - 60°C).
- Le vêtement octroie les effets des Taos suivants : Tao des Six Directions 3, Tao du Pas léger 2, Tao de la Présence sereine 3.
- Il offre une protection de 2.
- Le vêtement possède une Renommée de 20.



Les yao

« Autrefois vivait un singe dans une grande et belle forêt. Il menait un existence semblable à celle de tous les autres singes, s'amusant dans les arbres et se nourrissant des fruits qui y poussaient.

Un jour qu'il était sorti de sa forêt par curiosité, il put observer le spectacle des hommes qui travaillaient. Ces grands êtres imberbes creusaient le sol et y guidaient une rivière afin qu'elle aille où ils le voulaient. Le petit singe en fut si impressionné qu'il décida d'explorer plus avant le monde des hommes pour comprendre cette espèce étrange. En cette époque, les hommes étaient gouvernés par les sages Augustes qui leur apprenaient à dompter la nature en bâtissant des villes et des canaux. Partout dans le pays, les gens travaillaient la terre et élevaient des remparts. Le singe observait tout cela avec grand intérêt et finit par perdre son esprit d'animal : il voulait lui aussi devenir un homme et pouvoir construire de grandes choses de ses mains !

Quand il revint dans sa forêt, il avait changé. Il ne voulait plus jouer dans les arbres, mais y construire une ville. Il entreprit de fabriquer une maison en premier lieu, puis il tenta d'organiser ses semblables car c'est en travaillant de concert que les humains réalisaient de grandes choses. Il donna des ordres, forma des groupes, envoya des singes récolter les fruits afin que ceux qui assemblaient les planches puissent manger une fois leur labeur terminé. Mais les bêtes ne sont pas des hommes et les ordres du singe étaient souvent oubliés sitôt donnés. Finalement, il fut chassé par ses semblables, à coups de pierres et de branches car les animaux sauvages rejettent ceux qui pensent les commander.

Le singe avait changé physiquement aussi : plus grand, se tenant plus droit, le visage plus glabre, il n'était plus à sa place dans la forêt. Il décida alors d'aller vivre parmi les hommes dont il se sentait plus proche. Mais quand il arriva dans un village, il fut considéré avec méfiance et crainte : plus tout à fait singe, mais pas totalement humain non plus, son apparence fit qu'il fut pris pour un monstre et chassé une fois de plus.

Abattu, le singe escalada alors les montagnes et entra dans le Monde céleste pour interroger les dieux. Qui était-il et pourquoi personne ne voulait de lui ? La réponse le plongea dans un abyme de perplexité : « Tu as voulu t'élever plus haut que ce que l'univers avait prévu pour toi, mais tu n'as pu accéder totalement à ce que tu souhaitais. Ta place n'est nulle part en ce monde ni dans les autres, à moins que tu ne poursuives ton chemin jusqu'au bout, » fut la réponse du grand Empereur de Jade, sage parmi les dieux.

Le singe redescendit du Ciel et passa par les Monts Kunlun. Les immortels qui y vivaient étaient eux aussi des êtres s'étant élevés, peut-être trouverait-il une place parmi eux ? Mais la Reine-mère de l'Occident le repoussa : « Ni homme ni bête, à toi de créer ton propre royaume. C'est une chance autant qu'une malédiction pour toi. »

Alors le singe retourna dans le monde des hommes et on dit qu'il y erre toujours, cherchant le pays dont il pourra faire un royaume pour lui et les siens... »

Conte populaire

Le yao

Démons impitoyables et effrayants pour les uns, esprits de la nature factieux et inoffensifs pour les autres, les yao sont des êtres qui suscitent méfiance, peur, haine parfois et curiosité toujours. Leurs nombreux pouvoirs, leur capacité à se transformer en animaux, les tours parfois cruels qu'il jouent aux humains : tout cela explique les sentiments mitigés et interrogations diverses qu'ils éveillent chez les mortels qui ont affaire à eux.

Mais la vérité sur les yao est à la fois plus simple et plus complexe que toutes les théories émises par les profanes. De fait, les yao sont tout simplement des animaux ayant atteint un niveau de sagesse et de compréhension de l'univers qui leur permet de transcender leur nature et de se rapprocher de la condition humaine. Pour les taoïstes les plus sages, le statut de yao est l'équivalent pour un animal de celui d'immortel pour un homme : l'accomplissement d'une fusion avec la vérité supérieure du Tao.

En effet, il faut bien comprendre que l'homme n'est pas une créature comme les autres. Créée par Nü Wa à partir d'un peu de terre jaune, l'humanité est éloignée du divin et n'a pas la connaissance innée des lois de l'univers. Elle peut cependant s'approprier cette connaissance par l'étude, la méditation, une hygiène de vie ascétique ou la découverte d'un élixir : celui qui s'élève ainsi vers le Tao devient un immortel rivalisant avec les dieux. Et ainsi en est-il donc pour les animaux : certains d'entre eux, les plus exceptionnels parmi leur espèce, sont capables d'entrevoir une réalité plus grande que celle qu'appréhendent leurs sens. Tentant de s'en approcher, ils suivent un chemin parallèle à celui de l'homme qui accède à l'immortalité et peuvent devenir ce qu'on appelle des yao. Une des preuves corroborant cette théorie est justement l'immortalité des yao, qui peuvent ainsi vivre dix mille ans et plus !

Pour beaucoup, autant parmi les hommes que parmi les yao eux-mêmes, atteindre ce stade est une fin en soi, le pinacle de l'évolution à laquelle peuvent prétendre les simples animaux. Mais il en est certains pour penser que l'état de yao n'est qu'une étape intermédiaire avant d'accéder à l'ultime récompense : devenir un humain à part entière, d'âme comme de corps, afin de pouvoir ensuite suivre le véritable chemin qu'est le Tao. Il se murmure d'ailleurs que quelques puissants taoïstes savent comment guider un yao dans cette voie...

Devenir un yao

Comme on l'a vu, un animal est ainsi capable de s'élever vers le divin à son échelle pour acquérir le statut de yao. Mais par quels moyens peut s'opérer cette évolution ? Là encore, les hypothèses et théories sont aussi nombreuses que les feuilles d'un arbre au printemps. On peut cependant dégager plusieurs vérités à ce propos :

- Tout d'abord, un animal peut devenir un yao de lui-même, évoluant par sa propre volonté pour acquérir l'immortalité. L'animal qui suit ce chemin n'est pas comme ses congénères : souvent plus intelligent, plus hardi, plus robuste, sa nature innée le prédispose à chercher sa place dans l'univers et à la transcender. Rares sont les animaux capables d'atteindre ainsi la sagesse de leur propre chef.

- Un taoïste arpentant lui-même la Voie peut y guider un animal de son choix. Souvent, cela n'est pas le résultat d'une volonté consciente du *fangshi* : son animal est peut-être juste son compagnon ou son familier et vitre aux côtés d'un adepte du Tao lui fait peu à peu entrevoir la grande vérité (ainsi, un singe dressé pour aider un alchimiste dans son laboratoire finira t'il par comprendre partiellement la place des éléments et leur interaction, accomplissant là le premier pas vers sa transformation en yao). Toutefois il arrive de temps à autre que le taoïste guide consciemment l'animal, espérant comprendre le chemin qui mène à l'immortalité en observant l'évolution de son disciple en yao... De la même façon, un yao peut choisir d'éduquer un autre animal pour en faire son égal.

- Tout comme certains humains, un animal peut se voir choisi par les Cieux pour vivre un destin sortant de l'ordinaire. Les décisions des dieux n'appartiennent qu'à eux et il est bien téméraire de chercher à les comprendre lorsque l'on n'est qu'un simple mortel, aussi n'est-il guère possible de deviner pourquoi tel ou tel animal sera choisi pour bénéficier de la faveur divine. Et il n'est pas rare que celle-ci entraîne la transformation de l'animal élu en yao, car être touché par le Ciel est l'un des chemins qui mène à la compréhension des règles de l'univers.

- Enfin, les yao peuvent également naître ainsi, si leurs deux parents sont aussi des yao (si un seul des deux parent est un yao, l'enfant d'une telle union sera appelé *banyao* ou *yaoxie*).



À côté de cela, il existe des centaines de rumeurs sur la façon dont les *yao* viennent au monde ou atteignent ce statut. On dit ainsi que lorsqu'un être se tient dans la lumière des étoiles durant dix mille ans, il devient un *yao* (théorie étonnante car pour vivre aussi longtemps, un animal a de fortes chances d'être déjà un *yao*...). Certains pensent qu'un animal devient *yao* après avoir bu du sang humain ou de démon, ce qui explique la cruauté de ces êtres... D'autres croient que les *yao* ne sont rien de plus que des divinités de la nature, manifestations des dieux du sol ou des forêts. Et l'on peut entendre encore de nombreuses théories toutes plus fantaisistes les unes que les autres dans les auberges de villages, après la tombée de la nuit et alors que le vent souffle fort à l'extérieur...

Les yao dans la société des Royaumes

La place des *yao* dans le monde des hommes est ambiguë.

N'étant plus des animaux, ils ne sont plus à leur place parmi leurs anciens congénères si peu évolués...

N'étant pas tout à fait des hommes, il leur est difficile de se faire une place dans leur société...

Et n'étant pas réellement des immortels, les monts Kunlun et les Îles bienheureuses ne leur sont pas aisément accessibles (bien que de nombreuses légendes parlent de *yao* ayant su s'y faire une place).

De fait, la plupart des *yao* vivent entre eux ou parfois même seuls, ermites isolés cherchant la sagesse en haut des montagnes. Mais étrangement, les *yao* sont attirés par les hommes et ne peuvent s'empêcher de les côtoyer. Si certains arrivent à se contenter de rapports sporadiques, mais d'autres sont si friands du contact des humains qu'ils tentent par tous les moyens de vivre parmi eux, ce qui peut s'avérer parfois problématique.

Dans les cités

Les grandes villes du *Zhongguo* sont des métropoles habitées par des dizaines de milliers de personnes, chacune vaquant à ses occupations et vivant sa vie sans se soucier de ses voisins.

De telles cités sont idéales pour les *yao* souhaitant se mêler à l'humanité sans trop se faire remarquer. L'anonymat des grands centres urbains permet en effet à chacun d'avoir ses habitudes, ses singularités et ses excentricités sans trop éveiller l'attention des autres.

Ainsi les *yao* les plus sociaux, qui ne sont pas la grande majorité, n'hésitent-ils pas à s'installer en ville et à y vivre une vie en accord avec leur nature profonde : les *yao*-renardes s'engagent dans des maisons de plaisir, les

yao-rats se fondent parmi la population des mendiants, les *yao*-tigres s'engagent dans la milice, etc. Ils peuvent de cette manière assouvir leur curiosité vis-à-vis du monde des hommes tout en menant une vie agréable et conforme à ce qu'ils sont.

L'autre grand avantage de côtoyer des citadins est que ceux-ci sont plus rationnels, moins superstitieux que les rustres de la campagne. Même si les *yao* prennent généralement soin de cacher leur nature aux mortels qui les entourent, ces derniers ne croiraient sans doute pas la réalité même si on leur mettait le nez dessus : l'ère du légisme et de la rationalisation a fermé les esprits au merveilleux qui imprègne pourtant toujours le monde.

À la campagne

Il en va tout autrement dans les vastes campagnes du *Zhongguo*.

Les hommes y sont restés méfiants, superstitieux et craintifs des forces de la nature. L'existence des divinités locales et des êtres fabuleux est pour eux une réalité, aussi les *yao* souhaitant vivre parmi les communautés villageoises doivent-ils faire particulièrement attention à ne pas éveiller la méfiance et la suspicion.

En effet, les campagnards n'hésitent jamais à dresser un bûcher ou à lyncher quiconque leur paraîtrait étrange ou présentant des traits pouvant passer pour démoniaques à leurs yeux. Les divers détails physiques qui différencient les *yao* des humains sont pour eux autant de marques prouvant la nature étrangère et dérangeante de l'infortuné qui viendrait à tomber entre leurs mains.

Cela est d'autant plus vrai que l'anonymat des grandes cités n'est pas la règle dans les villages, bien au contraire : tout le monde se connaît à des *li* à la ronde et les étrangers sont considérés d'emblée avec méfiance voire avec hostilité ; à plus forte raison s'ils présentent des stigmates pouvant faire penser à une nature démoniaque ou monstrueuse !

Pourtant, dans certaines communautés les *yao* choisissent de se présenter pour ce qu'ils sont. Ils ne le font bien entendu que dans les contrées dans lesquelles la nature et ses divinités sont considérées avec bienveillance et respect, et en se présentant comme des émissaires de celles-ci, les *yao* parviennent à s'intégrer. Certains abusent même de cette situation en se faisant vénérer comme des dieux, audace des plus risquées tant les hommes sont prêts à brûler demain leurs idoles d'aujourd'hui...

Dans le jiang hu

Par essence, le monde des forêts et des lacs est le refuge des parias, des solitaires et des excentriques : c'est donc l'univers idéal pour des *yao* souhaitant concilier curiosité et sécurité.

Une des règles du *jiang hu* est en effet de ne pas poser de questions : chacun peut avoir ses raisons pour être venu vivre dans le monde des arts martiaux, et elles



n'appartiennent qu'à lui. Mais malgré cette apparente indifférence (qui est en fait une marque de respect : tout le monde dans le *jiang hu* a le droit à une seconde chance et le passé n'a pas à interférer), le monde des arts martiaux est une société bien réelle avec ses lois et ses règles, dirigée par des clans et peuplée de nombreux individus, pour la plupart originaux ou ayant un secret à cacher.

De par leur durée de vie quasi éternelle, de nombreux yao ont pu devenir de redoutables maîtres en arts martiaux. Il n'est alors pas dur pour eux de se faire accepter dans un clan voire d'en fonder un eux-même. Quelques-uns préférèrent mener une vie d'ermite mais nombreux sont les *wu xia* à partir à leur recherche, qui pour les défier, qui pour devenir leur disciple... Ainsi une grande partie des innombrables styles existant dans le monde des arts martiaux devraient leur existence à des yao mythiques, ou à des guerriers s'étant fait passer pour tels afin d'auroleer leurs techniques d'un parfum mystique.

Plus que dans n'importe quel endroit du *Zhongguo*, villes et campagnes confondues, c'est donc bel et bien dans le *jiang hu* que vit la grande majorité des yao peuplant le monde des hommes.

Les yao et les exorcistes

Depuis toujours, il existe au sein des taoïstes une querelle quant à la nature des yao et leur place dans l'univers.

En effet, les yao présentent la particularité d'être vulnérables à cette voie ésotérique qu'est l'Exorcisme : les pouvoirs que les *fangshi* apprennent à utiliser pour lutter contre les démons sont ainsi tout aussi efficaces sur les yao. Or, une créature surnaturelle n'est supposée être sensible aux techniques des exorcistes que si elle viole clairement une ou plusieurs lois de l'univers (ainsi en est-il des fantômes qui refusent de partir pour le *Feng Du*, ou des démons qui arpentent la Terre où ils n'ont pas leur place).

Cette réalité suffit à beaucoup d'exorcistes pour affirmer que les yao doivent, tout comme les démons, être combattus et éliminés ou à tout le moins renvoyés à leur condition animale originelle. En effet, s'ils montrent une faiblesse devant l'Exorcisme, c'est bien que leur existence est une anomalie ; et le rôle d'un exorciste est de préserver l'équilibre de l'univers en corrigeant de telles anomalies.

Mais le camp des modérés, dans lequel on trouve beaucoup d'alchimistes et de pratiquants du *neidan*, argumentent contrairement aux démons, les yao ne sont pas intrinsèquement mauvais et que le chemin qu'ils suivent les met hors de portée du jugement des hommes. Pour ces *fangshi*, les mortels n'ont pas à interférer dans l'existence des yao.

Entre ces deux extrêmes, la grande majorité des taoïstes estime qu'il faut régler les choses au cas par cas. Si un yao s'avère être une menace ou présente un comportement malveillant, il doit être éliminé. Si un yao se contente de vivre tranquillement sa vie voire a su s'intégrer et se rendre utile parmi les hommes, alors il faut le laisser en paix.

La vérité, comme toujours avec les yao, est complexe. Car à l'origine, seuls les hommes étaient censés comprendre le Tao et tenter de s'unir à lui. Mais des animaux les prirent pour exemple, et voulurent eux aussi suivre la Voie.

Ainsi l'existence des yao est en effet une transgression de certaines lois de l'univers : des animaux essayant de transcender leur condition, un privilège normalement réservé aux humains.

Mais cette transgression n'est pas pour autant un mal : elle n'a juste pas été prévue, et elle ne perturbe donc en rien l'harmonie de la création. Surtout, elle est censée être simplement temporaire : l'animal devenu yao doit continuer sa route pour devenir un humain à part entière avant de réellement s'unir au Tao, et d'ainsi rétablir les règles du cosmos.

Les yao en termes de jeu

Les yao se différencient des humains en de nombreux points.

Disposant de pouvoirs divers et variés, souvent en accord avec leur origine animale, ils maîtrisent également une magie naturelle débarrassée des rituels du taoïsme.

Le présent chapitre présente les règles de création d'un yao étape par étape, afin que le Meneur de Jeu puisse intégrer ces êtres à sa campagne en tant que personnages non-joueurs (il est fortement déconseillé de créer des personnages yao).

Origine animale

En premier lieu, il convient de décider du type du yao créé, en choisissant de quel animal il est issu. Un yao-serpent est ainsi relativement différent d'un yao-buffle par exemple.

En théorie, n'importe quel animal peut devenir un yao, mais en règle générale ce sont seulement parmi les espèces les plus évolués qu'on en trouve : renard, singe, serpent, tigre, chat, etc. Un Meneur de Jeu désirant cependant créer un yao sortant de l'ordinaire pourra piocher dans des espèces propres à créer la surprise : lézard, aigle, requin, etc.

Cette origine est déterminante au point de vue de la personnalité du yao. En effet, bien qu'ils aient su en grande partie transcender ce qu'ils étaient à l'origine, les yao restent marqués par l'animal qu'ils ont été et leur psychologie s'en ressent fortement. Par exemple, un yao-serpent sera froid et distant, une yao-chatte sera séductrice et cruelle, un yao-singe sera joueur et farceur, etc.



Historique

Les *yao* ne sont pas des créatures courantes dans le *Zhongguo*.

Même si on peut en trouver un peu partout, ils restent discrets la plupart du temps et sont noyés dans le flot de l'humanité innombrable.

Si le Meneur de Jeu souhaite mettre en scène un *yao*, il faut lui créer un historique justifiant sa présence dans la partie, même s'il n'y fait qu'une brève apparition (les joueurs sont souvent interloqués lorsque des événements ou personnages inhabituels croisent leur route, et ils risquent de se montrer curieux).

Comment s'appelle le *yao*, d'où vient-il, comment a-t'il acquis ce statut, quelle est la raison de sa présence dans le scénario, etc. sont autant de questions auxquelles le Meneur de Jeu avisé aura préparé une réponse.

Aspects et Aspects secondaires

Le Meneur de Jeu est libre de répartir autant de points qu'il le souhaite entre les Aspects du *yao* qu'il souhaite créer, en essayant de faire en sorte que cette répartition reflète sa nature animale. Un *yao*-singe aura ainsi un bon niveau d'Eau et de Bois, un *yao*-tigre sera fort en Métal, etc. Un *yao* peut voir un ou plusieurs de ses Aspects atteindre un niveau de 6 mais il faut que le Meneur de Jeu prenne garde à ne pas en abuser : de tels êtres sont sans doute très vieux et expérimentés pour avoir atteint une telle puissance.

Le *yao* calcule ensuite ses Aspects secondaires tel qu'indiqué dans le livre de base de Qin, p.161, que ce soit le Chi, la Défense passive, le Souffle vital et la Renommée (bien que de nombreux *yao* préfèrent l'anonymat aux feux de la gloire).

Don et Faiblesse

Le Meneur de jeu peut octroyer un Don et une Faiblesse à son *yao*, en tâchant de les choisir en accord avec l'origine animale de celui-ci (Courage du Tigre pour un *yao*-tigre, ou Pondération de la Tortue pour un *yao*-serpent par exemple).

Talents

Là aussi le Meneur de Jeu est libre de répartir autant de points qu'il le désire afin de doter son *yao* de Talents conformes à l'idée qu'il s'en fait. Dans la mesure du possible, ces Talents doivent être en adéquation avec la nature du *yao* : une *yao*-renarde aura un bon Niveau en Séduction tandis qu'un *yao*-serpent disposera de nombreux Talents de Savoir.

La plupart des *yao* ont gardé de leur instinct animal une capacité quasi innée pour le combat, aussi leur Niveau en Boxe et Esquive est-il toujours au minimum de 1.

Ils peuvent également posséder des Manceuvres de combat, dans la limite de leurs Talents martiaux, et être versés dans la pratique d'un ou plusieurs styles dont ils maîtrisent les Techniques.

Capacités surnaturelles

C'est par les nombreux pouvoirs qu'il maîtrise que le *yao* va principalement se distinguer de l'homme.

Pouvoirs communs à tous les yao

Bien que souvent fort différents entre eux, les *yao* partagent cependant de nombreuses capacités communes :

• **Immortalité** : Les *yao* ont atteint un stade qui leur permet de ne plus vieillir. Leur espérance de vie est théoriquement infinie, bien qu'ils puissent toujours mourir suite à des blessures, une maladie, un empoisonnement, etc. Toutefois même à l'égard des infections et poisons, leur résistance est bien au-dessus de celle d'un homme normal : on considère que les Virulences des maladies et poisons les touchant sont divisées par deux (arrondies au supérieur).

• **Transformation** : Tous les *yao* disposent du pouvoir Change-forme, leur permettant de passer de leur apparence animale à leur apparence humaine et vice-versa. Cette transformation ne leur prend qu'une action. Selon la forme qu'ils adoptent, il se peut que certains Talents leur deviennent impossibles à utiliser.

• **Langage animal** : Un *yao* parle et comprend bien évidemment le langage de son espèce d'origine.

• **Vulnérabilité à l'Exorcisme** : Les techniques des exorcistes sont pleinement efficaces contre les *yao*.

• **Détail animal** : Bien que pour la plupart, les *yao* soient capables d'assumer une forme humaine quasi parfaite, tous gardent un détail témoignant de leur nature réelle : une *yao*-renarde pourra avoir les yeux dorés, un *yao*-serpent aura une voix sifflante ou la peau froide, un *yao*-singe aura le dos des mains fort velu, etc. Les *yao* apprennent à cacher au mieux ces stigmates, ou à en tirer profit dans certains cas. Il existe également quelques *yao* dont la forme humaine, quel que soient leurs efforts, reste fortement marquée par leur côté animal et présente une marque particulièrement visible même aux moins observateurs : un *yao*-buffle arborera une paire de cornes sur le front, un *yao*-tigre présentera des rayures noires sur tout le corps, un *yao*-rat aura une queue, etc.



Pouvoirs hérités de la nature animale

Plus spécifiques à chacun, les capacités que le yao hérite de son côté animal peuvent se traduire de deux façons : par l'utilisation de pouvoirs surnaturels du type de ceux octroyés aux créatures et par l'utilisation d'effets équivalents à ceux des Taos. Le Meneur de Jeu doit bien faire attention à donner au yao qu'il créé des pouvoirs cohérents avec sa nature.

• **Arme naturelle** : Griffes, crocs, cornes, sabots ; les yao savent se servir de leurs atouts naturels dans un combat.

• **Armure naturelle** : Ecailles, cuir épais, muscles solides ; nombreux sont les yao à pouvoir résister ainsi à de terribles blessures.

• **Terreur** : Certains yao n'hésitent pas à effrayer les humains en mettant en avant leurs traits animaux les plus terrifiants ; ils peuvent utiliser le pouvoir Terreur à volonté, celui-ci n'est pas actif en permanence.

• **Taos divers** : Le Meneur de Jeu peut choisir d'octroyer à son yao la maîtrise d'effets analogues à ceux des Taos afin de simuler certaines capacités inhérentes à sa nature. Ainsi un yao-singe sera un maître dans l'utilisation des Taos des Six Directions et du Pas léger, un yao-ours sera capable d'utiliser le Tao du Corps renforcé et celui du Souffle destructeur, une yao-renarde se servira du Tao de la Présence sereine, etc. Evidemment les yao peuvent développer d'autres Taos en parallèle.

• **Tout pouvoir ou capacité** que le Meneur de Jeu jugera utile d'octroyer au yao en cohérence avec sa nature animale.

Magie

Tous les yao ne pratiquent pas la magie mais certains, ceux qui se sentent les plus proches de la nature, sont capables de puiser dans une énergie pure et abondante sans avoir recours aux prières et rituels des *fangshi*.

En termes de jeu, le Meneur de Jeu peut octroyer à son yao des sorts analogues à ceux que peuvent maîtriser les taoïstes, et cela dans les trois voies que sont l'Alchimie externe, l'Alchimie interne et la Divination. Les yao ne peuvent reproduire les effets de l'Exorcisme pour des raisons évidentes.

Techniquement, les yao utilisent la magie de la même façon que les *fangshi*. La seule différence se situe au niveau des descriptions qu'en fera le Meneur de Jeu : les yao pratiquent une magie plus directe, plus brute et moins ritualisée que celle des hommes ; cet aspect doit se ressentir dans la façon dont le Meneur de Jeu mettra en scène la magie naturelle des yao.

Les différentes espèces de yao

Les yao-araignées

« Le chevalier Jin Kuan, que l'on surnommait le Dragon aux Griffes de Jade, avait fini par remporter le tournoi truqué que la Dame aux Mille Poisons avait organisé afin d'attirer et d'éliminer tous les braves du *jiang hu*. Sa victoire avait été rehaussée par la capture de la traîtresse et il était désormais un héros bien connu parmi les forêts et les lacs. Peu de temps après cet événement, il apprit que son vieil ami, l'Ermite des Deux-Forêts, était retenu prisonnier dans le Palais des Veuves, un lieu de légende que tous les hommes avisés évitaient comme la peste au sein du monde des arts martiaux. Apparemment, le vieux taoïste enquêta sur les agissements des étranges femmes qui vivaient là, et depuis personne ne l'avait revu. Nombreux furent les clans qui profitèrent de l'occasion pour demander à Jin Kuan de se rendre au Palais afin d'éclaircir ce mystère et de mettre fin aux maléfices qui s'y déroulaient.

Le vaillant *wu xia* affûta sa lame et se mit en route pour le Palais des Vies. Le crépuscule recouvrait le monde lorsqu'il finit par se présenter aux portes de l'imposant pavillon, réclamant audience auprès de la Reine des Araignées, maîtresse des lieux. Trois femmes vinrent le chercher pour l'escorter. Elles étaient belles, mais d'une beauté dangereuse et dérangeante : vêtues de noir, le visage impassible, elles escortèrent le chevalier jusqu'à la salle d'audience de leur maîtresse. Celle-ci trônait au milieu de cousins de soie, sa robe vaporeuse couvrant à peine les courbes généreuses de son corps. Ses yeux rouges se posèrent sur Jin Kuan ; du dédain y brillait, mêlé à un certain intérêt.

« Que nous vaut l'honneur de votre visite, jeune chevalier ? » Sa voix était douce mais menaçante, d'une manière indéfinissable.

« Des rumeurs ont conduit mes pas jusqu'à votre demeure, ma Dame. Je recherche mon ami l'Ermite des Deux-Forêts dont on dit qu'il aurait séjourné parmi vous. »

La Reine des Araignées se pencha en avant, l'air intéressé. « En effet, le vieil homme nous rendit visite puis il continua son chemin. Je ne sais pas où ses pas l'ont conduit après qu'il nous ait quittés. »

Perplexe, Jin Kuan remercia la dame et demanda la permission de se retirer. Mais la Reine des Araignées l'invita à se reposer dans son Palais, la nuit étant déjà fort avancée. Le chevalier fut conduit à des appartements luxueux, au lit confortable mais dont les quelques bougies ne parvenaient pas à chasser totalement les ténèbres. Un repas copieux l'y attendait. Après avoir mangé, Jin Kuan se coucha, son épée à portée de main tant l'atmosphère des lieux, tout autant que leur réputation, l'incitait à la prudence.

C'est au milieu de la nuit que sa porte s'ouvrit sans bruit, laissant entrer une silhouette féminine aux corps gracieux. Dégainant sa lame à demi, Jin Kuan se redressa pour sentir la Reine des Araignées se blottir contre lui, entreprenante et audacieuse autant dans ses gestes que dans ses mots. Experte en caresses, la dame finit par venir à bout des résistances du chevalier qui se perdit dans ses bras. Le lendemain, seule la Reine des Araignées se trouvait dans le lit, le corps repu et l'esprit apaisé. Du chevalier Jin Kuan comme de son ami l'Ermite des Deux-Forêts, on entendit jamais plus parler. Et c'est ainsi que même les plus grands héros peuvent succomber aux charmes mortels des femmes... ou des êtres qui en prennent l'apparence...»

Chroniques du *jiang hu*, par Hibou du Nord



Généralités

Les *yao*-araignées font partie des plus rares, sans aucun doute, et pourtant leur existence est relativement connue en raison des nombreuses légendes sur leurs méfaits.

En majorité, les *yao*-araignées sont des femmes. D'une grande beauté, elles ont la réputation de séduire les hommes, non par jeu comme les renardes, mais pour s'en nourrir une fois la relation consommée. Tant de contes mettent en scène ce penchant cannibale que la réputation des *yao*-araignées est particulièrement déplorable, alors même que leur altruisme envers les femmes est pourtant aussi souvent mis en avant. Nombreux sont d'ailleurs les exorcistes à les éliminer sans même se poser de questions quand ils en croisent.

Les *yao*-araignées vivent en communautés isolées, souvent au plus profond de la campagne ou dans les zones les plus désertes du *jiang hu*, là où même les clans ne revendiquent aucune autorité. Souvent une reine dirige cette communauté, qui s'installe dans un palais ou un petit village somptueusement meublé et décoré : les *yao*-araignées aiment le luxe, la soie et les richesses.

En termes de jeu

La forme animale des *yao*-araignées est celle d'une araignée géante, de la taille d'un homme.

Quand elles prennent forme humaine, les *yao*-araignées aiment arborer les traits d'une jeune fille à la sombre beauté et aux attraits généreux ; ceci afin d'attirer les hommes dans leur toile, au sens propre comme au sens figuré. Sous cette apparence, les détails trahissant leur nature peuvent être : des yeux rouges, une chevelure fine et vaporeuse, des traits de prédateur, etc.

Les pouvoirs que possèdent les *yao*-araignées en rapport avec leur nature animale sont principalement : Arme naturelle (leur toile), Terreur, Tao du Pas léger, Tao de la Foudre soudaine, Tao de l'Ombre dissimulée, Tao de la Présence sereine.

Jun Lin, reine en devenir

En apparence, Jun Lin est une jeune fille d'une grande beauté, vivant dans un petit pavillon à l'écart de la ville. La plupart des hommes savent que pour quelques pièces, elle est prête à ouvrir les cuisses et même plus ; aussi chaque nuit, nombreux sont ceux qui viennent frapper à sa porte.

En réalité, Jun Lin est une jeune *yao*-araignée qui souhaite engendrer une tribu et en devenir la reine. Pour cela, elle compte sur la semence des hommes qui viennent la voir nuit après nuit et qu'elle s'empêche de dévorer afin de ne pas éveiller les soupçons des citadins. Jusqu'à présent, elle n'a guère eu de succès : seuls deux de ses enfants ont survécu, qu'elle fait passer pour ses servantes. Elle est toutes deux des *bányao* et leur mère attend qu'elles soient assez mûres pour leur faire connaître les hommes, afin qu'elles engendrent à leur tour.

Aspects : Métal 2, Eau 5, Bois 4, Feu 5, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 36, Défense passive 11

Don et Faiblesse : Beauté troublante / Froideur du Serpent

Talents : Calligraphie 2, Herboristerie 2, Perception 3, Danse 2, Eloquence 2, Séduction 4, Boxe 1, Bianshù 3 (Etrangler, Désarmer) Daoshù 2 (Feinte, Coup précis), Acrobatie 4, Esquive 2

Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Pouvoirs : Arme naturelle 2 (toile), Terreur 9, Tao du Pas léger 3, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao de la Présence sereine 3

Trait animal : Une marque au bas du dos qu'elle fait passer pour un tatouage.

Renommée : 15

Le style de la Toile de la Veuve noire (Bianshù (fouet))

Historique : Les origines de ce style se perdent dans la nuit des temps. On raconte que c'est une *yao*-araignée qui le créa, utilisant sa toile comme un fouet, afin de châtier les hommes qui prétendaient abuser de son corps. Sensible à la détresse des femmes brutalisées, elle accepta d'enseigner ses techniques afin que celles-ci puissent se défendre contre leurs tourmenteurs. Le style de la Toile de la Veuve noire se transmit donc jusqu'à nos jours, et ne peut normalement être enseigné qu'à des femmes. Il est donc particulièrement populaire au sein des clans matriarcaux du *jiang hu*.

Base : Seule la grâce d'une femme permet à ce style de donner la pleine mesure de sa puissance. Ainsi, une fois par tour, le personnage peut décider d'effectuer son Test d'attaque en remplaçant son niveau de Métal par son niveau d'Eau.

L'Araignée tisse sa Toile

Pré requis : Bianshù (Confirmé), Manœuvre Mise à distance et Tao du Souffle destructeur (niveau 2)

Coût en Chi : 5

Effets : (action) En frappant de son fouet autour de son adversaire pour le mettre sur ses gardes, le personnage peut l'amener précisément où il le souhaite pour porter un coup précis et fatal. Pour chaque action passée à guider l'adversaire vers ce piège (le personnage ne pouvant accomplir aucune autre action au cours de la passe d'arme, hormis se défendre), le personnage pourra rajouter son niveau de Bois aux dégâts infligés par son prochain coup contre l'adversaire ainsi piégé.

Effets secondaires : Le coup fatal fait luire le bout du fouet d'une lueur rouge rappelant les yeux d'une araignée.

L'Araignée épuse sa Proie

Pré requis : Bianshù (Expert), Manœuvre Harcèlement, Tao du Souffle destructeur (niveau 2) et Tao de la Force insufflée (niveau 1)

Coût en Chi : 6



Effets : (attaque) Lorsque son fouet frappe, le personnage atteint aussi bien le corps que l'énergie de son adversaire. En plus des dégâts normaux du coup, l'adversaire perd un nombre de points de Chi égal au chiffre indiqué par le Dé Yin ; s'il n'a plus de Chi, les dégâts qu'il subit sont augmentés du même montant.

Effets secondaires : Lorsqu'il subit les effets de ce coup, l'adversaire semble comme amaigri, famélique.

Le Venin de l'Araignée

Pré requis : Bianshù (Maître), Médecine (Confirmé), Manœuvre Coup précis, Manœuvre Harcèlement, Tao du Souffle destructeur (niveau 3) et Tao de l'œil intérieur (niveau 2)
Coût en Chi : 8

Effets : (attaque) Le personnage connaît l'emplacement des centres nerveux du corps humain et sait les atteindre avec la pointe de son fouet pour provoquer une douleur intolérable. Lorsqu'il frappe son adversaire, celui-ci ressent une telle souffrance qu'il subit un malus à toutes ses actions égal au niveau de Métal du personnage, et ce pour une durée en tours égale à son Niveau en Médecine.

Effets secondaires : Les points vitaux ainsi frappés prennent une teinte rouge.

Les yao-buffles

« Li Guan le fermier était un vieil homme solitaire, qui vivait dans une vieille maison délabrée.

Sa femme était morte depuis plusieurs années. Quant à ses enfants, ils étaient partis chercher fortune à la ville et n'étaient jamais revenus le voir, ni n'avaient donné de nouvelles.

Le seul ami qui restait à Li Guan était son vieux buffle, qui avait dit-on presque le même âge que lui. Ensemble, ils creusaient des sillons dans les champs, semaient et récoltaient, puis allaient vendre le fruit de leur labeur au marché.

Mais arriva une année de sécheresse et Li Guan n'eut plus assez de fourrage pour nourrir son buffle. Il se résolut donc à le vendre afin de ne pas voir mourir de faim ce vieux compagnon. L'emmenant sur un marché, il vanta ses qualités à divers jeunes métayers qui l'observaient d'un air dédaigneux, et il finit par le vendre à un propriétaire terrien du cru, qui lui paya une somme dérisoire. Li Guan caressa alors le museau de son ami cornu et rentra chez lui, le cœur brisé et la mort dans l'âme.

Plusieurs jours passèrent et un matin, quelqu'un vint frapper à la porte de Li Guan. Ouvrant à ce visiteur impromptu, le vieux fermier se trouva face à un jeune homme de haute taille, fort bien bâti et qui portait plusieurs sacs de grain. « Père, je suis revenu ! » lui dit le jeune homme. Interloqué, Li Guan le laissa cependant entrer. Le jeune homme ne ressemblait pas à son fils mais cela faisait des années qu'il ne l'avait plus revu ; peut-être avait-il changé...

Dès le repas de midi passé, le jeune homme sortit de la maison et se saisit du soc de bronze. Il commença à creuser des sillons et à semer les graines, et il fit ainsi plusieurs jours d'affilée. La pluie tomba, les récoltes se mirent à germer et au fil des mois, Li Guan s'habitua à la présence de son fils. Ils parlaient jusque tard le soir, allaient aux champs et au marché ensemble et le vieux homme se sentit béni par les dieux.

Car il avait compris rapidement que le jeune homme n'était pas son fils revenu au foyer, mais son ami le buffle qui désirait accompagner la fin de sa vie, en ami fidèle. »

Conte populaire

Généralités

Les yao-buffles sont relativement peu connus, car on associe rarement à cet animal une intelligence et une sagesse propres à le voir transcender sa condition. Pourtant, les buffles sont plus perspicaces qu'on ne le pense : observateurs, ils vivent parmi les hommes depuis longtemps et ont beaucoup appris d'eux depuis l'époque de Shen Nong l'Auguste à tête de buffle. Ainsi ces yao sont-ils moins rares qu'on pourrait le penser...

En grande majorité des hommes, les yao-buffles sont puissants de corps et peuvent passer pour lents d'esprit. Bien au contraire, ils aiment à réfléchir à un problème suffisamment longtemps pour en saisir toutes les implications avant de prendre une décision. Obstins, les yao-buffles ne se détournent jamais de leur objectif et il est relativement difficile de les influencer, même pour leur propre bien. Ce sont des êtres stables et fidèles, sur qui on peut compter : leur amitié est aussi solide que le fer. Mais se faire un ennemi d'un yao-buffle est une erreur tant leur force et leur colère peuvent renverser les montagnes...

Les yao-buffles vivent parmi les hommes. Discrets et travailleurs, ils éveillent peu l'attention, ce qui leur permet de mener une vie tranquille et conforme à leur nature placide et conservatrice. Attachés à la terre, ils sont majoritairement des fermiers travaillant le sol et respectant les divinités locales.

En termes de jeu

La forme humaine des yao-buffles est le plus souvent celle d'un homme dans la force de l'âge, grand et puissant bâti, au visage placide. Une pilosité excessive, une queue de bœuf ou même parfois des cornes sont parmi les détails pouvant trahir leur appartenance à la communauté des yao.

Leurs pouvoirs liés à leur nature de buffles transcendent peuvent être : Arme naturelle (sabots, cornes), Armure naturelle (cuir, musculature), Tao du Corps renforcé, Tao du Souffle destructeur, Tao de l'Esprit clair.

Qiang Jing, roi-bandit

Quand Qiang Jing devint un yao, il décida de s'installer dans un village voisin de celui dans lequel il avait vécu toute son existence de buffle, afin de rester proche des gens qu'il avait côtoyé dans sa précédente vie.

Travaillant la terre et profitant de son rapport privilégié avec les forces de la nature, il put rapidement s'acheter sa propre ferme afin de mener une vie tranquille, faite d'honnête labeur, de conversations à l'auberge locale avec ses amis du village et de contemplation des merveilles du monde.

Mais tout cela bascula, comme souvent dans le *Zhongguo*, à cause d'une guerre. La communauté de villages dans laquelle Qiang Jing vivait était sur le chemin



Les yao-chats

d'une puissante armée d'un Royaume voisin, et la dévastation était dans son sillage. Les maisons furent incendiées, les champs saccagés et les villageois exécutés ou capturés. Qiang Jing se défendit de toute sa force et il tua de nombreux soldats mais même un être de sa trempe ne pouvait vaincre une armée. Il fut capturé et envoyé sur un chantier d'Etat comme forçat.

Il n'y resta pas longtemps. Sa colère, sa haine firent surgir sa nature animale et sa force décupla. Il brisa ses chaînes, massacra ses gardiens et s'enfuit avec quelques autres forçats. Ensemble, ils décidèrent de former une bande de brigands harcelant les armées, des guérilleros sans affiliation ni loyauté, s'en prenant à tous les soldats d'où qu'ils viennent. Qiang Jing devint le chef de ces hommes, qui lui vouèrent une crainte respectueuse devant la révélation de sa nature : les cornes du yao-buffle avaient en effet poussé lorsque sa rage avait submergé son esprit.

Depuis, la bande de Qiang Jing a recruté de nombreux hommes : villageois chassés de chez eux, criminels en fuite, *wu xia* sans le sou, etc. Exceptés les premiers compagnons de Qiang Jing, ses autres hommes ne savent rien de ce qu'il est en réalité : le yao-buffle porte en permanence un vieux casque dont tout le monde prend les cornes pour de simples décorations. Sa tête mise à prix dans presque tous les Royaumes, Qiang Jing sait qu'il a toute sa vie immortelle pour se venger.

Aspects : Métal 6, Eau 4, Bois 3, Feu 2, Terre 4
Aspects secondaires : Chi 40, Défense passive 9
Don et Faiblesse : Force du Buffle / Malédiction de Zhu Rong

Talents : Herboristerie 2, Perception 3, Savoir (agronomie) 3, Intimidation 4, Légendes 3, Art de la Guerre 2, Boxe 4 (Projeter, Aveugler, Bloquer, Désarmer), Chuishù 5 (Assommer, Mise à distance, Charger, Combinaison, Deux armes), Artisanat (divers) 3, Equitation 2, Larcins 1, Survie (forêt) 3

Souffle vital : 27 (11 / 0, 7 / 0, 4 / -1, 3 / -3, 2 / -5)

Pouvoirs : Arme naturelle 2 (cornes), Armure naturelle 2 (cuir), Tao du Corps renforcé 3, Tao du Souffle destructeur 2, Tao de l'Esprit clair 2

Trait animal : Une imposante paire de cornes.

Renommée : 40

Brise-armure

Désormais un guerrier féroce, Qiang Jing utilise une arme à sa mesure : une lourde masse de bronze qu'il manie d'une main alors qu'un homme normal ne saura la soulever seul au dessus de sa tête.

Maniée par un tel être, la masse sur-nommée Brise-armure est devenu légendaire et a acquis au fil du temps divers capacités.

- Cette arme fait des dégâts de 5
- Elle est d'une solidité de 13.
- Elle possède une Renommée de 15.

« Mon colonel,

La cité de Chendu est tombée assez rapidement. Lorsque les forces armées du Han l'abandonnèrent, les citoyens ne résistèrent plus très longtemps et se rendirent sans faire de vagues. Nos soldats ont investi la ville, qui est d'ailleurs plus une grosse bourgade qu'autre chose, et la mise en place de notre milice s'est faite sans difficulté. Apparemment, les rumeurs à propos des massacres commis par les nôtres sur les populations récalcitrantes ont eu raison des vellétés de rébellion, grandement aidées en cela par la retraite de l'armée ennemie, un abandon fort mal perçu par les citoyens.

Dans les rues, nos patrouilles veillent avec zèle au maintien de l'ordre sans s'endormir sur leurs lauriers : si nous voulons pousser plus avant notre avantage, il ne faut laisser aucun foyer de révolte potentiel derrière nos lignes. Les habitants de Chendu vivent donc dans la crainte d'un pogrom, crainte entretenue par nos soins au moyen de l'exécution publique de quelques criminels ou pillards capturés lors de la prise de la ville. L'ambiance dans les rues est à la morosité et au découragement. Les gens n'osent plus se parler de peur d'être dénoncés et le marché de la ville paraît bien clame ; sans parler du quartier des plaisirs que seuls nos soldats fréquentent pour le moment. Pour résumer, tout semble sous contrôle.

Pourtant, une chose... une personne plutôt, m'intrigue. Je ne sais pourquoi je vous en parle dans le présent message mais mon attention a été attirée sur un individu fort insolite. De prime abord, il semble un habitant comme les autres, un simple artisan vivant dans son échoppe. Et pourtant en lui brûle un feu étrange. La peur ne paraît pas avoir de prise sur lui. Il vaque à ses occupations comme si la ville ne venait pas d'être prise par nos forces. Oh, il ne fait rien d'illégal ni ne nous défie ouvertement ; il se contente de vivre comme si de rien n'était. Il va au marché, marche dans les rues la tête haute, parle aux gens et c'est bien le seul homme de cette ville à oser aller au bordel actuellement. Il n'hésite d'ailleurs jamais à y saluer nos soldats ou à leur payer une coupe d'alcool à l'occasion (c'est d'ailleurs un sous-officier qui bavarda avec lui qui a attiré mon attention sur cette personne). Intrigué par tout cela, je suis allé lui rendre visite chez lui. Sa demeure est rangée avec un soin extrême, décorée avec chaleur. L'homme lui-même est poli, affable et de notre conversation je garde un bon souvenir mais aussi une certaine impression de malaise : le temps, les événements, le monde extérieur ne semblent avoir aucune importance à ses yeux. J'avoue m'être senti fasciné par sa tournure d'esprit, comme la souris peut l'être par les yeux du chat.

Assurément, son âme est d'une trempe autre que celle de ses concitoyens. Si d'autres individus comme lui peuplent le Han, je crains que notre invasion ne se déroule pas aussi bien que prévue. »

Rapport du capitaine Su Jiao
à son colonel Luo Hen-chen



Généralités

Le chat est un animal qui vit depuis toujours aux côtés des hommes, à la campagne comme dans les villes. De nombreux sages affirment d'ailleurs, en plaisantant à moitié, que c'est le chat qui a domestiqué l'homme et non l'inverse. En effet, cet animal semble savoir ce qu'il veut et comment l'obtenir. Quoi d'étonnant alors à ce que de nombreux yao soient issus de cette espèce ?

Aussi bien hommes que femmes, les yao-chats sont d'une nature plutôt sociable qui les pousse à s'intégrer. Brillant et beau-parleur, le yao-chat aime séduire mais son attitude parfois désinvolte peut le faire passer pour hautain. D'une nature peu fidèle, le yao-chat sait jouer aussi bien avec les corps qu'avec les sentiments d'autrui. Calme, il reste très attaché à son foyer et est d'un tempérament territorial très prononcé : violer ce qu'il considère comme sa propriété est le plus sûr moyen de s'attirer ses foudres.

Les yao-chats vivent en grande majorité parmi les humains. Leur tempérament à la fois conciliant et discret leur permet de s'intégrer aisément, et leur caractère détaché leur permet de vivre tranquillement malgré les tourments du monde extérieur.

En termes de jeu

Les yao-chats affectionnent de prendre la forme de charmants jeunes gens aux traits avenants et aux mouvements gracieux. Les détails pouvant les généraliser sont généralement des pupilles verticales, une queue, des canines trop prononcées, etc.

Leurs pouvoirs animaux sont : Armes naturelles (griffes, crocs), Terreur, Tao des Six Directions, Tao du Pas léger, Tao de la Foudre soudaine, Tao de l'œil intérieur, Tao de l'Ombre dissimulée, Tao du Yin et du Yang, Tao de la Présence sereine.

Li Mao

Li Mao est une maîtresse-femme à qui son intelligence, son talent et son opiniâtreté ont permis d'obtenir le poste prestigieux de chef-scribe d'une aile de la bibliothèque de l'université de Xianyang. Evidemment, étant une femme dans un milieu d'hommes à l'ambition dévorante, elle a hérité de la pire équipe que ses collègues masculins ont pu lui trouver.

Mais la nature de yao-chat de Li Mao lui permet de tirer le meilleur de la bande de bras-cassés qu'elle dirige : alternant cajoleries et menaces, n'hésitant pas à utiliser des sévices corporels (on raconte que parfois, le silence de la bibliothèque est brisé par le sifflement d'un fouet, mais cela reste un rumeur), elle finit toujours par obtenir ce qu'elle veut, même si rarement dans les délais fixés.

Qu'importe : bon an mal an, le travail est accompli et avec suffisamment de qualité pour que Li Mao conserve son poste à la bibliothèque, qu'elle considère comme son véritable foyer.

Aspects : Métal 3, Eau 5, Bois 4, Feu 3, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 36, Défense passive 11
Don et Faiblesse : Masque du Démon / Impétuosité du Cheval

Talents : Calligraphie 4, Histoire 3, Littérature 3, Savoir (divers) 2, Diplomatie 1, Etiquette 2, Intimidation 4, Séduction 3, Empathie 2, Boxe 1, Bianshù 2 (Etrangler, Bloquer), Daoshù 3 (Deux armes, Feinte, Parade totale), Discrétion 1

Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 2 / -3, 1 / -5)

Pouvoirs : Arme naturelle 2 (griffes), Terreur 9, Tao du Pas léger 2, Tao de l'œil intérieur 2, Tao du Yin et du Yang 3, Tao de l'Esprit clair 4

Trait animal : Yeux verts.

Renommée : 25

Les yao-cochons

« Depuis que j'ai rejoint leur petit groupe, je me suis toujours demandé pourquoi Fen Zhu continuait à voyager avec Chenxi. Ni l'un ni l'autre ne semblaient s'apprécier outre mesure, et il ne se passait pas un jour sans que le marchand du Zhao, sous prétexte de bons mois, ne dise ses quatre vérités à la jeune femme. Sa reine favorite, et sans doute la moins drôle, était de la faire assez bête pour avoir tenté de l'exorciser.

Chenxi, elle, ne réagissait que rarement. Elle m'avait d'ailleurs confié un jour que malgré ses défauts évidents, Fen Zhu était, à sa façon, une sorte de bénédiction pour eux et qu'il valait mieux voir ses bons côtés. Devant ma surprise, elle m'assura alors que parmi tous les gens qu'elle avait rencontrés et qui lui avaient promis monts et merveilles, elle n'avait jamais trouvé une loyauté aussi indéfectible que celle de ce rougeaud qui passait son temps à lui rappeler qu'il n'était pas son ami. Même s'il était invivable pour les petites broutilles du quotidien, bougonnant sans cesse qu'il faisait tout, Zhu avait couru de nombreuses fois les plus grands dangers pour elle, sans jamais le lui dire, et elle faisait semblant de ne pas le savoir pour ne pas le mettre mal à l'aise...

Pourtant, l'homme savait aussi être un compagnon des plus agréables. Lorsque nous nous arrêtons en ville, il n'avait pas son pareil pour se faire inviter aux plus belles tables, et presque à chaque fois il régalaît les convives par sa présence et son humour. Il était tout bonnement métamorphosé. Je me demandais régulièrement qui était le vrai Zhu, celui qui enchantait les banquettes ou celui qui maudissait Chenxi à longueur de journée.

Un soir, alors que nous étions tous les deux évinés et que nous échangeions quelques histoires salaces, je me risquai à lui poser la question. Son attitude changea du tout au tout et son visage se renferma. Je crus même pendant un instant avoir provoqué une de ses mémorables colères et m'attendais à passer un très mauvais moment, mais il n'en était rien. Il était juste...sérieux. Cela me dégrisa instantanément, cet homme riait même face au danger et je crois que ce fut



la seule et unique fois que je le vis si concerné. Il me raconta qu'il faisait autrefois route avec son meilleur ami, Tempête de Métal, un épéiste du clan des Lames glorieuses et que tous deux arpentaient le Zhongguo, vivant une vie telle qu'il n'en connaîtrait probablement jamais plus. Mais leurs chemins croisèrent celui de Chenxi et, si le marchand fut le premier à remarquer les formes de l'exorciste, il se retrouva rapidement à tenir la chandelle aux côtés de ce couple tout nouvellement formé. On aurait pu le penser jaloux, mais il n'en était rien, Zhu était juste sincèrement heureux pour son ami, même s'il se sentait bien évidemment un peu délaissé.

Au court d'une de leurs pérégrinations, une horreur que traquait Chenxi s'empara du corps de Tempête de Métal et son esprit succomba. L'épéiste, autrefois si fier, n'était plus qu'un corps bavant, agité de spasmes et vociférant des paroles incompréhensibles. Plutôt que de l'exorciser, Chenxi eut trop peur de provoquer la mort de Tempête de Métal et préféra s'abstenir. « Le temps de trouver une solution, » disait-elle. Cela dura deux jours, et Zhu voyait bien la jeune femme se défilier de plus en plus et son ami souffrir le martyr, une ignominie indigne de l'homme qu'il avait été autrefois. Le commerçant entra alors sous la tente, et, les larmes aux yeux, s'approcha de son ami qui ne le reconnaissait plus et vociférait alors un chapelet d'insultes à faire rougir un xiongnu. Là, lentement, il l'étrangla, ayant tout le temps de maudire la lâcheté de Chenxi et de se dire que son ami aurait fait la même chose pour lui. Il lui sembla toutefois que parmi les derniers mots énoncés de Tempête de Métal, l'épéiste lui demandait de prendre soin de l'exorciste et de la protéger. Depuis, au cas où, il continue à tenir sa promesse. »

Mémoires du poète Zhu Li-kuan

Généralités

Tout comme les bœufs, les porcs paraissent de prime abord bien peu aptes à s'élever au statut de yao. Pourtant, cet animal est particulièrement utile à l'homme dans le Zhongguo, et il vit au milieu de la société humaine depuis des millénaires. Malgré cela, les yao-cochons restent rares. Certains d'entre eux disent que c'est parce que les cochons préfèrent rester tels qu'ils sont plutôt que de devenir laids comme des hommes... Nul ne sait s'ils plaisaient ou sont sérieux.

En effet, ce qui caractérise avant tout le yao-cochon, c'est son solide sens de l'humour. Bon vivant, rien ne lui plaît plus dans la vie que de faire un bon repas en compagnie d'hôtes charmants et rigolards. La bonne chère et la boisson sont ses passions, de même que le jeu : le yao-cochon veut pouvoir tirer tout le plaisir possible de son existence, ce qui inclut pour lui d'en donner autant qu'il en reçoit : ami fidèle mais ombrageux, il aime offrir des cadeaux à son entourage. Attention toutefois à ne pas se fier à cette image d'épicurien insouciant : les yao-cochons ont l'esprit acéré et savent faire preuve d'une intelligence redoutable, spécialement dans les rapports sociaux. Surtout, si leurs colères sont rares, elles sont dévastatrices et leur rancune est tenace.

Les yao-cochons vivent en majorité à la campagne, ou du moins dans de petites villes. Ils optent fréquemment pour les métiers de marchands ou tenanciers de taverne, et quelques-uns vivent des rentes de leurs vastes

propriétés. Ils aiment les humains mais savent qu'il faut s'en méfier, aussi n'accordent-ils pas leur amitié aussi facilement que les apparences peuvent le laisser croire...

En termes de jeu

La grande majorité des yao-cochons est constituée d'hommes mais on peut y trouver quelques femmes. Leur aspect humain est souvent celui de personnes bien en chair, au visage jovial et au sourire communicatif. Les traits animaux qu'ils arborent en général sont : un nez fortement retroussé, des oreilles tombantes, une queue en tire-bouchon, la peau rose vif, etc.

De leur nature de cochon, ils héritent des pouvoirs suivants : Armure naturelle (couenne), Tao du Corps renforcé, Tao de l'œil intérieur, Tao de la Force insufflée, Tao de l'Esprit clair, Tao de la Présence sereine.

Fen Zhu

Pour tous ou presque, Fen Zhu est un homme d'une trentaine d'années, bien portant, bon vivant, et connu tant pour sa joie de vivre et son humour que pour ses frasques et ses excès. Bedonnant et tentant vainement de cacher sa calvitie naissante, le marchand du Zhao a bien du mal à passer inaperçu. Son teint rosâtre, virant au rouge lors de ses violentes colères, et son nez aplati rendent le personnage encore plus singulier.

Mais, pour être tout à fait honnête, il est très rare que Fen Zhu cherche à passer inaperçu. Parcourant les chemins du Zhongguo, il n'est pas rare que son arrivée dans un village, par lequel il est déjà passé jadis, soit l'occasion de réjouissances. En effet, bien plus que ses biens maigres marchandises, il amène surtout avec lui les échos du reste du monde, de nouvelles distractions et sa bonne humeur, quand ce ne sont pas des cadeaux pour les enfants. Mais cet accueil est rarement celui qu'on lui réserve lors de ses premiers passages, tant ses compagnons de route paraissent étranges aux villageois. Et pour cause : le petit groupe composé d'un poète vagabond, d'un jeune vaurien, d'un imposant *wu xia* et d'une exorciste pour le moins sinistre, ne pousse pas réellement à la confiance.

Mais la frayeur des paysans serait bien pire s'ils connaissaient le secret que le marchand partage uniquement avec Chenxi. Car Fen Zhu n'est en rien un humain. Né dans une porcherie du Zhao, il était autrefois le cochon le plus beau et le plus gros du marché, à tel point que son propriétaire n'osait le vendre et l'exhibait de ville en ville. On se pressait pour le voir et lui n'éprouvait que mépris pour ses congénères plus laids, qui finissaient tous vendus et abattus. Mais ce dédain déplut fortement à un yao-cochon du marché sur lequel il se trouvait ce jour-là. Et pour le punir, ce dernier le transforma en la créature la plus laide existant sous le Ciel : un homme. Depuis, petit à petit, Fen Zhu a lentement appris à se retransformer en porc, mais il sait qu'il ne pourra redevenir réellement lui-même que lorsqu'il aura trouvé la sagesse... Cela dit, de son propre aveu le jeu semble bien trop ennuyeux et demande bien trop de discipline pour en valoir la chandelle.

Les yao-renards

Depuis lors, Fen Zhu n'a donc cessé d'arpenter les chemins du *Zhongguo*. Tout d'abord aux côtés de son premier et meilleur ami Tempête de Métal, puis à la mort de ce dernier en compagnie de Chenxi qu'il a juré de protéger.

Aspects : Métal 2, Eau 4, Bois 4, Feu 4, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 27, Défense passive 10
Don et Faiblesse : Langue de Tsai Chen / Cabotin
Talents : Calligraphie 1, Perception 1, Comédie 2, Commerce 4, Eloquence 3, Jeux 3, Exorcisme 2, Boxe 3 (Projeter, Etranger, Charger), Discrétion 1, Esquive 2, Larcins 2
Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 2 / -3, 1 / -5)
Pouvoirs : Armure naturelle (gras) 2, Tao de l'œil intérieur 2, Tao de l'Esprit clair 2, Tao de la Présence seraine 3, Tao du Yin et du Yang 3
Trait animal : Teint rosâtre et nez aplati
Renommée : 25

Zhuo Shi

Le débonnaire Zhuo Shi passe le plus clair de son temps libre à l'auberge des Trois Bonheurs, à déguster des plats fins qu'il paie rubis sur l'ongle. Populaire, ce personnage bedonnant mais toujours bien habillé a des amis partout dans la ville et les femmes lui trouvent un certain charme malgré sa silhouette de bon vivant. Pour de nombreuses familles locales, le brave Zhuo Shi est un bon parti auquel marier leurs filles.

Car en dépit de cette image d'amoureux des plaisirs de la vie, la réputation de Zhuo Shi est surtout celle du plus perspicace des assistants du magistrat de la cité. Entré à son service en tant que simple domestique, Zhuo Shi gravit très rapidement les échelons quand son supérieur s'aperçut de ses talents : d'un esprit vif, le jeune homme n'avait pas son pareil pour soustraire des informations aux suspects et témoins, l'air de rien. Sa face joviale et son physique arrondi lui attirant une immédiate sympathie teintée de condescendance, il sait en jouer afin de recueillir des confidences et révélations qu'un magistrat plus rude n'aurait pu obtenir.

Aujourd'hui, Zhuo Shi est le mieux placé pour succéder au magistrat dont la retraite est imminente. Les citoyens savent qu'avec lui, leur ville est entre de bonnes mains et c'est bien pour cela que certains individus peu recommandables souhaitent sa mort...

Aspects : Métal 4, Eau 2, Bois 5, Feu 3, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 45, Défense passive 9
Don et Faiblesse : Discernement de la Kilin / Curieux comme le Rat
Talents : Bureaucratie 2, Calligraphie 2, Investigation 5, Loi 4, Perception 3, Diplomatie 2, Eloquence 2, Etiquette 1, Intimidation 3, Empathie 3, Boxe 4 (Réduire la distance, Bloquer, Charger, Parade tournoyante), Jiànshù 2 (Parade totale, Feinte), Equitation 1
Souffle vital : 23 (11 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 2 / -3, 1 / -5)
Pouvoirs : Tao du Corps renforcé 2, Tao de l'œil intérieur 3, Tao de l'Esprit clair 3, Tao de la Présence seraine 3
Trait animal : Une petite queue de cochon qu'il dissimule sous d'amples vêtements.
Renommée : 35

« Mon pèlerinage artistique m'avait mené au Qi, dont les paysages côtiers, m'avait-on dit, seraient sans doute propice à m'inspirer quelques poèmes ou odes.

J'avais cheminé toute la journée et songeais à me trouver quelque auberge ou relais, mais la route restait désespérément déserte. Pour couronner le tout, alors que l'obscurité tombait, un fin crachin se mit à pleuvoir et me trempa jusqu'aux os en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Soupirant, je me résolus donc à passer la nuit à la belle étoile ; je m'avançais dans le sous-bois bordant la route afin de trouver au moins un arbre dont le feuillage m'abriterait de la pluie froide.

J'avais à peine franchi la lisière de la forêt qu'une lumière et de la musique attirèrent mon attention. Pas très loin, je pouvais distinguer une large bâtisse éclairée ; je décidai d'aller y demander le gîte pour la nuit, peut-être en échange de quelques déclamations. M'approchant à pas pressés, j'arrivai rapidement au porche et frappai à une lourde porte en bois. Avant que l'on ne vint m'ouvrir, j'eus le temps de constater que la bâtisse était en fait un fort beau pavillon, richement enluminé et empreint d'une sorte de grâce naturelle. M'arrachant à ma contemplation, la porte s'ouvrit sur une jolie jeune fille aux yeux espiègles. Sans me laisser le temps de m'expliquer, elle me prit par le bras et m'entraîna à sa suite dans un dédale de couloirs et d'escaliers, jusqu'à un vaste salon.

Y trônait la plus belle des femmes que j'ai jamais eu la chance de contempler. Vêue comme une princesse, elle était assise au milieu d'une multitude de coussins colorés. Son visage affichait les traits de la jeunesse, mais empreints d'une sagesse qui ne s'acquiert que par ceux qui ont longuement vécu. Chacun de ses gestes, alors qu'elle servait les boissons, était fluide et naturel. Détachant mon regard d'elle, je constatai qu'il y avait d'autres jeunes filles dans la pièce, discutant entre elles et gloussant derrière leurs voiles ; toutes étaient belles mais aucune ne pouvait se comparer à mon hôtesse. Lorsque je pus enfin délier ma langue pour la remercier de son hospitalité, elle me coupa la parole en m'expliquant que les mots sont vains, et que je trouverai bien d'autres façons de la remercier.

Je suis un homme d'expérience en ce qui concerne le commerce charnel, cependant cette simple remarque, prononcée d'une voix calme et innocente, me fit violemment rougir. Aussitôt, une nuée de drôlesses vint m'entourer, retirant mon chang pao trempé, me massant les épaules et les pieds, peignant mes cheveux maltraités par le climat, etc. D'abord surpris, je m'abandonnai à ces attentions avec un soupir d'aise. Mon hôte me demanda alors des nouvelles du monde, des Royaumes, des divers conflits, des philosophes à la mode... Je constatai qu'elle était aussi cultivée et vive d'esprit que son corps était gracieux et attirant ; elle me parla de poètes dont j'ignorais tout et me demanda de lui réciter quelques-unes de mes œuvres. Je passai un moment délicieux mais la nuit avançait et la dame demanda à ses suivantes de me conduire à mes appartements.

Presque porté par ces jeunes filles pleines d'entrain, je me retrouvai dans une chambre meublée et décorée avec goût, nantie d'un lit large et au confort visible. Alors que je pensais pouvoir m'abandonner au sommeil pour me reposer de ma longue route, j'eus l'agréable surprise de voir plusieurs des suivantes se déshabiller pour me rejoindre





定價正保羅
全書拾五元



54

sous les draps. Enthousiastes et pleines d'imagination, elles me firent vivre quelques heures inoubliables avant de disparaître en riant comme un vol de papillons. Arriva alors mon hôte, à peine vêtu d'une cape de soie, et elle aussi se glissa à mes côtés. Alors que je me croyais épuisé, je fus surpris de voir ma vigueur revenir et nous fîmes l'amour avec lenteur et passion ; mon plaisir fut très différent de celui qu'avait précédé, plus profond, plus intime. Enfin, je finis par m'endormir, tous mes vêtements et affaires non loin de moi. Un rêve ? Non : dans ma main fermée se trouvait une petite statuette de renard, sculptée dans un beau jade brillant. Souriant, je me rhabillai et repris ma route. »

Mémoires du poète Zhu Li-xuan

Généralités

De façon incontestable, les yao-renards sont les plus nombreux de tous au sein du monde des hommes. Les renards sont réputés pour leur intelligence et leur astuce, et même en tant que simples animaux, on leur prête des pouvoirs magiques. Il n'est donc guère étonnant qu'une forte majorité de yao soit issue de cette espèce.

Les yao-renards sont connus pour leur esprit farceur et leur sens de l'humour, qu'ils exercent souvent au détriment des hommes d'ailleurs. Ces tours ne sont cependant jamais cruels et peuvent au contraire faire comprendre à celui qui en a été victime certaines vérités de l'univers. De nombreux philosophes se vantent d'avoir trouvé leur vocation après une rencontre avec un tel être. Les femmes-renards sont plutôt réputées pour être de grandes séductrices, attirant dans leurs bras les hommes subjugués par leur pouvoir de séduction. D'ailleurs, on dit souvent d'une agoucheuse qu'elle a l'esprit d'un renard ; une telle femme sera qualifiée de *húlǐng* (*huli* signifiant renard). Innombrables sont les contes et les poèmes qui mettent en scène des maris quittant leurs épouses pour vivre une romance avec une femme-renarde ; et à peu près autant de légendes racontent comment une telle femme tomba finalement amoureuse de celui dont elle pensait s'amuser un temps avant de le quitter.

En effet, l'autre caractéristique des yao-renards est leur extrême intérêt pour les hommes. Ce trait est partagé par l'ensemble des yao, mais les renards semblent être ceux qui sont le plus attirés par le monde des mortels. Ils éprouvent une curiosité quasi insatiable pour tout ce qui concerne la société humaine : les arts, l'histoire, les relations politiques, les guerres, la vie des personnages illustres, la littérature, etc. Ils sont si passionnés qu'un homme capable de leur apprendre une chose qu'ils ignoraient se verra inmanquablement récompensé d'une façon ou d'une autre.

Et bien que cette soif de savoir les pousse à être très sociables, rares sont les yao-renards à vivre parmi les hommes, dans leurs cités ou villages. Ils préfèrent rester à l'abri de leurs forêts et attendre que des humains viennent à leur rencontre (par hasard ou parce qu'ils auront été guidés). Quelques-uns se cachent sous un déguisement d'artistes errants et parcourent les routes du *Zhongguo*, afin de froter à la société sans y entrer totalement. Peu attirés par les arts martiaux, les yao-renards restent rares dans le *jiang hu*.

En termes de jeu

Dans leur écrasante majorité, les yao-renards sont des femmes, dont l'apparence humaine est inmanquablement d'une beauté sans pareille. Pleine de grâce, aux manières sans faille, quiconque en rencontre un finit par comprendre pourquoi aucun homme ne peut leur résister. Elles peuvent être trahis par les traits animaux suivants : yeux dorés, queue touffue, oreilles de renard, etc.

Les pouvoirs que les yao-renards possèdent sont en général : Armes naturelles (griffes, crocs), Terreur (aura mystérieuse), Tao du Pas léger, Tao de la Création inspirée, Tao de l'œil intérieur, Tao du Yin et du Yang, Tao de la Présence sereine. Très proches de la nature, les yao-renards maîtrisent fréquemment la magie.

Le Manoir de l'Esprit embrumé

Parfois, lorsque le voyageur solitaire s'égare, qu'il se retrouve piégé par la nuit ou que les intempéries le poussent à se réfugier sous le couvert des arbres, il arrive qu'il tombe sur un vaste manoir habitée par une grande dame entourée de ses nombreuses servantes.

La dame se nomme Chan Juan, et est l'un des yao les plus anciens à vivre sous le Ciel. Elle naquit durant la dynastie Xia et vécut jusqu'à nos jours en accumulant le savoir, les richesses – et les amants. Elle s'entoura très tôt d'une cour de semblables, femmes-renards qui devinrent ses disciples et ses servantes. Amante des hommes les plus puissants de chaque époque, elle se fit construire des palais et pesa parfois lourdement sur l'orientation de l'Histoire.

Et un jour, elle rencontra un homme simple, un lettré sans le sou, qui allait de cité en cité pour rencontrer d'autres brillants esprits. Cet homme était humble mais son savoir avait la profondeur de l'univers ; simple mortel, son intelligence dépassait tout ce que Chan Juan avait pu connaître. Elle en tomba amoureuse et voulut le garder auprès d'elle, mais il pensait qu'il n'était pas temps pour lui de renoncer à son pèlerinage. Il la quitta ainsi et elle ne le revit jamais, ni n'eut jamais aucune nouvelle de lui. Elle qui se pensait imperturbable, en eut le cœur brisé et décida de se retirer du monde avec ses suivantes. Se réfugiant dans son manoir le plus modeste, elle usa de la puissance que la nature lui prêtait pour le soustraire à la réalité, bien des siècles avant que l'Empereur de Jade n'interdise aux immortels de fouler le sol de la Terre.

Ainsi naquit le Manoir de l'Esprit embrumé, qui apparaît ainsi parfois au hasard dans le *Zhongguo*, mais jamais bien loin d'un voyageur (ou d'un groupe de voyageurs) perdu ou victime du climat. Ce voyageur est inmanquablement attiré vers le Manoir et s'y voit accueilli par Chan Juan, qui lui fait servir un repas et des rafraîchissements, et s'enquiert des nouvelles du monde. Si son invité fait montre de courtoisie et de savoir-vivre autant que de conversation, il aura le plaisir de passer une délicieuse nuit, rythmée par un repas somptueux, diverses attentions des servantes (dont on peut dire qu'elles sont peu farouches) et qui se conclura par une étreinte avec



Chan Juan, dont la science amoureuse est sans pareille. Un malotru sera par contre promptement endormi et aura de grandes chances de se réveiller dans la boue, toutes ses affaires disparues (même ses vêtements...).

À l'issue de cette nuit enchantée, le voyageur se réveillera dans la forêt, seul et avec l'impression d'avoir fait un rêve. La seule preuve de la réalité du Manoir et de ses habitantes est alors la petite statuette de jade représentant un renard que Chan Juan ne manque jamais d'offrir aux hôtes qui ont su la divertir.

Les statuettes de Chan Juan

Chaque hôte du Manoir de l'Esprit embrumé, s'il s'est montré charmant et intéressant, se réveille avec à ses côtés l'une de ces petites statues en jade. Celles-ci sont empreintes de la nature irréelle des yao-renards et possèdent de discrets pouvoirs magiques.

- En tant qu'objet magique, une statuette possède un réserve de Chi s'élevant à 5 points.
- Le propriétaire d'une telle statuette hérite du Don Aimé de la Nature.
- Le propriétaire d'une telle statuette se voit octroyer un bonus de +2 à tous ses Tests d'Empathie.
- Une statuette de renard possède une Renommée de 5.

Chan Juan

La dame du Manoir de l'Esprit embrumé est une très ancienne femme-renarde, qui foulait déjà le sol de la Terre voici des millénaires.

Belle à en faire pâlir le soleil, elle dispose d'une intelligence et d'une culture propres à un être de son âge. Sa sagesse semble infinie et il est rare de ne pas tomber sous le charme de ses yeux dorés, son corps et son esprit formant un ensemble d'une perfection digne des Cieux.

Mélancolique et rêvant à son amour perdu, Chan Juan aime encore à rencontrer des mortels à l'occasion, afin de se tenir au courant de la marche du monde. Toujours friande des plaisirs de la chambre à coucher, elle fait montre en ce domaine d'une expertise certaine et ceux à qui elle fait l'honneur de partager leur lit ne peuvent jamais l'oublier.

Aspects : Métal 3, Eau 4, Bois 6, Feu 6, Terre 5

Aspects secondaires : Chi 60, Défense passive 12

Don et Faiblesse : Beauté troublante / -

Talents : Calligraphie 4, Histoire 6, Littérature 3, Savoir (divers domaines) 4, Danse 4, Eloquence 5, Etiquette 4, Musique 3, Séduction 6, Empathie 3, Légendes 4, Boîte 2, Equitation 2, Esquive 1

Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 2 / -3, 1 / -5)

Pouvoirs : Terreur 13, Tao du Pas léger 3, Tao de la Création inspirée 4, Tao de l'œil intérieur 5, Tao du Yin et du Yang 2, Tao de la Présence sereine 6, Tao de l'Esprit clair 5

Magie : Chan Juan est considérée comme maîtrisant l'équivalent d'un très grand nombre de sorts, à la discrétion du Meneur de Jeu.

Trait animal : Yeux dorés.

Renommée : Son existence n'est qu'une vague légende...

Les yao-serpents

« Les trois hommes sortirent du tombeau, couverts de poussière et les bras pleins d'objets précieux. Après s'être éloigné de quelques pas, ils déposèrent leur butin au sol et commencèrent à fouiller parmi les statues de terre cuite, les bi de jade et les bijoux d'or et d'argent. Leurs mains grossières brisèrent les mingqi, car leur hôte les rendait brutaux, fébriles. Enfin, l'un d'eux brandit une statuette. Pas plus grande que l'avant-bras, elle semblait faite de bronze pur ; elle représentait une sorte de démon au corps de serpent et à la tête hirsute. « C'est celle-là. » Les deux autres pilleurs approuvèrent. Rangeant la statue dans un petit coffre de bois, ils s'empressèrent rapidement les poches de quelques joyaux et bijoux. Puis ils se mirent en route, la main sur la garde de leur arme. Ils n'avaient pas vu que dans l'ombre, des yeux froids les observaient...

Ils avaient parcouru une ou deux lieues quand ils tombèrent sur un homme qui leur barrait la route. Grand et fin, il portait une lance et son attitude trahissait le bretteur prêt au combat. Les trois pilleurs de tombe se raidirent et s'apprêtèrent à dégainer. Celui qui semblait être le chef s'avança et demanda à l'étranger de s'écarte. Pour toute réponse, celui-ci se mit en garde, une position inhabituelle pour qui manie la lance. Et il frappa, plus vif qu'un cobra ! Le chef des pilleurs n'eut que le temps de bondir en arrière pour esquiver la pointe mortelle, qui mordit profondément dans ses vêtements. Il sortit son épée et ses hommes l'imitèrent aussitôt en saisissant leurs armes ; sans se parler ils encerclèrent l'inconnu d'une façon qui montrait qu'ils avaient l'habitude de se battre ensemble. Le lancier ne perdit pas son calme et reprit sa garde. Ses trois adversaires commencèrent à lui tourner autour afin de l'intimider et l'un d'eux se rua à l'attaque, ses deux dagues en avant. Le lancier esquiva avec grâce et sembla porter une dizaine de coups en un seul geste : son adversaire en para quelques-uns mais ne put totalement se protéger. Il s'écroula au sol, percé en de multiples endroits et perdant son sang par toutes ses plaies...

Avant même que cet assaut ait pris fin, le deuxième pilleur se porta au contact et frappa un coup puissant avec sa masse de bronze. Le lancier n'eut pas le temps d'esquiver et son épaule encaissa l'attaque. Aussitôt la lance fusa et le pilleur se retrouva avec une belle balafre sanglante en travers du visage ; le chef profita de l'occasion à son tour et se fendit pour empaler leur adversaire. Mais une fois de plus, celui-ci sembla comme glisser entre les coups ; se plaçant entre les deux hommes, il en transperça un de la pointe de sa lance et percuta violemment le torse du second avec le bout opposé. Le porteur de la masse s'écroula, tué sur le coup, tandis que le chef tentait vainement de reprendre son souffle. Il n'eut même pas la force de lever les yeux lorsque la lance vint lui traverser la gorge.

Après s'être assuré que ses trois adversaires étaient morts, le lancier ouvrit le petit coffre en bois et en sortit la statuette en bronze. Sa voix sifflante résonna étrangement : « Gonggong... » Il jeta l'objet au sol et le brisa d'un coup haineux de sa lance. »

Récit anonyme



Généralités

Bien que moins répandus dans le folklore que les yao-renards, les yao-serpents sont presque aussi nombreux qu'eux à vivre sous le Ciel. Les serpents sont des animaux entretenant une filiation presque directe avec les forces primales de l'univers et les divinités. Les Augustes Fu Xi et Nü Wa avaient un corps de serpent, Gonggong passait pour être à demi-ophidien aussi ; quant aux dragons, les serpents sont leurs cousins. Autant dire que cette espèce est particulièrement propice à engendrer des yao.

Les yao-serpents paraissent contemplatifs et peu actifs, certains même les disent paresseux. En réalité, ils sont sages et patients et n'envisagent pas l'existence de la même façon que d'autres êtres plus frivoles. Intelligents et prudents, les yao-serpents ne prennent jamais de décision à la hâte et préfèrent envisager toutes les conséquences possibles de leurs actes avant d'agir. Socialement, les yao-serpents sont paradoxaux : ils aiment plaire et séduire mais ils tiennent de leur origine reptilienne une grande froideur intérieure. La séduction n'est qu'un jeu pour eux, que ne vient jamais réchauffer la flamme d'un amour vrai. Infidèles, leur rapport au temps les rend pourtant très possessifs. Malgré tout cela, les yao-serpents ont un sens aigu du bien et du mal et il est rare qu'ils agissent de façon volontairement malintentionnée.

Les yao-serpents vivent en communautés isolées, dans les forêts, les jungles et les montagnes. Ils bâtissent leurs propres villages mais acceptent toujours de recevoir de la visite, tant que celle-ci n'a aucun but malveillant. Solitaires de nature, ils ne rejettent cependant pas la fréquentation des hommes ou d'autres créatures, car leur curiosité les pousse à s'informer de la marche du monde. Les yao-serpents se mêlent peu aux humains et ne viennent jamais vivre dans les cités du Zhongguo, même s'ils peuvent y passer ou y séjourner quelque temps à l'occasion.

En termes de jeu

Les yao-serpents sont aussi bien des hommes que des femmes. Leur apparence humaine est toujours celle de jeunes gens à la beauté trouble et étrange, à la fois attirante et repoussante. Leurs mouvements, souvent lents et mesurés, sont empreints d'une grâce certaine ; et lorsqu'ils décident d'agir vite, leur rapidité contraste violemment avec leur apparence désinvolture. Les traits animaux pouvant les trahir sont : des pupilles fendues, la peau froide, une langue bifide, des écailles, etc.

Les pouvoirs possédés par les yao-serpents sont : Arme naturelle (crochets), Armure naturelle (écaille), Terreur (aura reptilienne), Tao de la Foudre soudaine, Tao de l'œil intérieur, Tao de l'Ombre dissimulée, Tao de l'Esprit clair. Les yao-serpents maîtrisent fréquemment une magie naturelle apparentée à la Divination.

Les Enfants de Nü Wa

Durant le règne de l'Auguste Nü Wa, et alors que Gonggong avait jeté le chaos sur le monde, la future déesse prit le temps, alors qu'elle réparait le Ciel, de sauver un petit serpent des flammes. Le déposant dans une vaste plaine, elle lui murmura une bénédiction et le petit serpent devint aussitôt un yao. Tombé amoureux de Nü Wa, il suivit ses exploits et assista à son combat contre Gonggong, puis à son ascension en tant que déesse de l'Harmonie. Il décida de consacrer toute sa vie à poursuivre l'œuvre de l'Auguste en préservant l'équilibre du monde.

Rassemblant des disciples autour de lui, il fonda la communauté des Enfants de Nü Wa, chargée de traquer tous ceux qui prétendaient ébranler l'ordre du monde afin de les empêcher d'accomplir leurs sinistres desseins. Durant de nombreux siècles, cette communauté de yao-serpents affronta de nombreux démons, aidèrent en secret l'Empereur jaune à combattre Chiyou, se rangèrent du côté des immortels désireux d'émanciper l'humanité de l'influence des divinités durant la chute de la dynastie Yin, etc.

Lorsque enfin le monde sembla appartenir aux humains, les Enfants de Nü Wa crurent leur labeur terminé. Le fondateur, ce petit serpent béni par Nü Wa, décida de se retirer du monde et plus personne n'entendit plus jamais parler de lui. Peu à peu, la communauté se désagrégea...

Jusqu'à la fondation de la Secte du Ciel incliné. Il fallut plusieurs siècles avant que les yao-serpents adorateurs de Nü Wa ne comprennent qu'une organisation de l'ombre oeuvrait pour rappeler sur Terre leur pire cauchemar, celui que leur déesse avait enfermé au plus profond des Enfers. La communauté des Enfants de Nü Wa se reforma sous l'égide de quelques vieux yao et sa longue guerre feutrée contre la Secte du Ciel incliné débuta pour se poursuivre de nos jours.

Concrètement, les Enfants de Nü Wa savent qu'il existe une secte de fanatiques adorateurs de Gonggong souhaitant faire ressusciter leur maître. Mais ils n'en connaissent pas les chefs, ni les intentions exactes. Ils ont pu remarquer que des agents de cette Secte ou parfois des démons à son service rassemblaient des écrits ou des objets, et ils tentent d'entraver ces actions en espérant *gêner les buts de ces fanatiques*. Pour Cheng Huan, ces yao-serpents sont une petite épine dans son pied : certes ils sont gênants et retardent parfois quelques-uns de ses plans secondaires, mais ils représentent un obstacle bien moindre que Qin Long et ses agents par exemple.

Actuellement, les Enfants de Nü Wa sont dirigés par Pa Xing, un jeune yao-serpent qui a toute la confiance des doyens de la communauté. Leur point de ralliement est un village secret situé dans les montagnes du Chu, au sud-est de Shangyong. Ils disposent d'autres refuges un peu partout dans les Royaumes et se reconnaissent entre eux par un signe spécifique. Les Enfants de Nü Wa entretiennent de bonnes relations avec les autres communautés de yao et les humains, afin de compter un maximum d'alliés ou au moins d'informateurs. Leurs actions principales consistent à chercher et éliminer les sbires de la Secte du Ciel incliné partout où ils se cachent. Quelques-uns tentent de localiser leur quartier-général en vue d'une attaque plus décisive mais des siècles de





中國

真正保證藥
定價金貳拾五錢

神

神慶

recherche n'ont pour le moment rien donné et nombreux sont les yao-serpents à mourir sous les coups des terribles démons qui invoque Cheng Huan pour se débarrasser d'eux.

Pa Xing

À peine âgé de quelques siècles, ce qui est jeune pour un yao-serpent, Pa Xing a pris la tête des Enfants de Nü Wa à la demande des doyens qui ont discerné en lui l'âme du fondateur de la communauté.

Froid et méthodique, Pa Xing est un guerrier plus que compétent qui a vu tomber nombre de ses camarades face aux adorateurs de Gonggong. Chaque nuit, il prie sous la lune, demandant à Nü Wa de lui donner la force et l'intelligence pour mener à bien sa mission. Parfois, il lui semble entendre la déesse lui répondre, un doux murmure comme une bénédiction dans son oreille.

Pa Xing ne comprend pas pourquoi les doyens l'ont nommé chef de la communauté malgré son manque d'expérience. Il craint toujours de les décevoir et de mener les siens à leur perte mais cette peur, loin de l'amoindrir, le pousse à donner le meilleur de lui-même.

Aspects : Métal 4, Eau 5, Bois 4, Feu 2, Terre 5

Aspects secondaires : Chi 50, Défense passive 11

Don et Faiblesse : Don de Nezha / Code d'Honneur

Talents : Investigation 2, Médecine 3, Perception 4, Intimidation 3, Empathie 2, Art de la Guerre 3, Boîte 2, Qiangshù 5 (Double parade, Coup double, Coup précis, Combinaison, Feinte, Harcèlement), Discrétion 4, Equitation 1, Natation 3

Souffle vital : 19 (7/0, 5/0, 4/-1, 2/-3, 1/-5)

Pouvoirs : Terreur 11, Tao de la Foudre soudaine 4, Tao du Bouclier invisible 3, Tao de l'œil intérieur 3, Tao des Dix Mille Mains 3, Tao de l'Ombre dissimulée 3, Tao de l'Esprit clair 2

Style maîtrisé : Pa Xing connaît toutes les Techniques du style de la Lance sans Ombre

Trait animal : Peau glacée.

Renommée : 8

Style de la Lance sans Ombre (Qiangshù (lance))

Historique : Ce style fut créé par le fondateur des Enfants de Nü Wa, qui maniait la lance avec un dextérité remarquable. Il est basé sur l'extrême vitesse qui est naturelle pour les yao-serpents, et met à profit la souplesse de la hampe pour porter des coups nombreux et imprévisibles, et s'assurer une défense impénétrable. Presque tous les Enfants de Nü Wa en maîtrisent au moins les bases et ce style fut enseigné à l'occasion à des humains valeureux ayant aidé la communauté contre la Secte du Ciel incliné. Depuis il s'est répandu dans le *jiang hu* mais reste relativement confidentiel.

Base : Le personnage peut ajouter son Niveau de Qiangshù à tous ses Tests d'Initiative.

La Lance aussi souple que le Serpent

Pré requis : Qiangshù (Confirmé), Esquive (Confirmé), Manœuvre Double parade, Tao du Bouclier invisible (niveau 2) et Tao de la Foudre soudaine (niveau 1)

Coût en Chi : 4

Effets : (défense) Le personnage sait, en se rendant aussi souple qu'un serpent, comment accompagner les coups qu'il pare de sa lance afin de devenir aussi insaisissable que le vent. Il peut ajouter en bonus à ses Tests de Défense active effectués à la lance une valeur égale à (Bois + Esquive).

Effets secondaires : La lance semble se tordre et s'enrouler autour des coups qu'elle dévie.

La Feinte du Cobra

Pré requis : Qiangshù (Expert), Manœuvre Coup précis, Tao de la Foudre soudaine (niveau 4), Tao des Dix Mille Mains (niveau 1)

Coût en Chi : 10

Effets : (attaque) Le personnage peut frapper avec la vivacité tétanisante d'un cobra, ne laissant aucune chance à son adversaire de se défendre. Au début du tour, avant même que le Test d'Initiative ne soit effectué, il peut porter une attaque gratuite à laquelle son adversaire ne peut réagir. Il lui suffit de réussir son Test d'attaque comme d'habitude.

Effets secondaires : La pointe de la lance émet un sifflement rappelant celui d'un serpent.

Les Innombrables Crochets du Serpent

Pré requis : Qiangshù (Maître), Manœuvre Coup Double, Manœuvre Harcèlement et Tao des Dix Mille Mains (niveau 3)

Coût en Chi : 8

Effets : (attaque) Le personnage met à profit la souplesse de sa lance pour, en une attaque, porter une multitude de coups sur un seul adversaire. Il ne fait qu'un seul Test d'attaque mais on considère qu'il a porté un nombre de coups égal à son niveau d'Eau. L'adversaire doit utiliser une Défense active par coup et chacun d'entre eux inflige les dégâts normaux.

Effets secondaires : La lance semble se multiplier en autant d'exemplaires que de coups portés.



Les yao-singes

« Jadis, durant les temps bénis par le Ciel, Li Kuen était un très grand joueur de go, et personne dans les neuf provinces de l'Empire n'avait encore réussi à remporter une partie sur lui. Lui-même proclamait à qui voulait bien l'entendre que pas même les dieux ne sauraient vaincre son talent, mais cela n'empêchait pas des prétendants venus de partout de vouloir le défier.

Un jour, un vieil homme chenu se présenta à son manoir. Entouré de toute sa cour, Li Kuen venait d'écraser un nouveau rival, ce qui l'avait mis de fort bonne humeur. Le vieillard aux yeux rieurs vint auprès de lui et lui assura connaître une personne qui était bien meilleure que lui au go ; Li Kuen fut aussitôt intéressé par jouer une partie avec un tel être. Mais le vieil homme lui dit que ce rival inconnu ne pouvait pas se déplacer et que ce serait donc à lui d'aller le trouver ; il vivait dans une vieille cabane en lisière de la forêt. Li Kuen accepta de s'y rendre dès le lendemain et l'ancien repartit. À l'aube, l'arrogant joueur de go fit serrer son cheval et se rendit à l'endroit indiqué par le vieil homme. Trouvant facilement

la cabane, il y pénétra ; quelle ne fut pas sa surprise de constater que celui qui l'attendait devant un rudimentaire plateau de go était... un singe ! Furieux de la plaisanterie, Li Kuen vociféra et demanda que le vrai joueur se montre. Mais personne ne vint et le singe déposa sa première pierre sur le plateau. Faisant contre mauvaise fortune bon cœur, l'homme s'assit et posa à son tour une pierre, aussitôt imité par le singe. Li Kuen dut bientôt se rendre à l'évidence : l'animal savait jouer et possédait un talent indéniable. Rapidement, le singe trouva débordé et perdit la partie. Totalement déstabilisé, il se dit que cette défaite ne comptait pas et que sa surprise devait en être responsable ; il entama aussitôt une autre partie. Qu'il perdit à nouveau. Et toute la journée, jusque tard dans la nuit, Li Kuen joua au go avec le singe, qui le battit à chaque fois.

Le lendemain, Li Kuen revint et il en fut ainsi des jours durant, semaine après semaine. L'homme qui était si arrogant qu'il n'avait pas hésité à se prétendre supérieur aux dieux apprenait peu à peu l'humilité : battu par un singe, même le plus orgueilleux des mortels finit par comprendre où est sa place. Et en effet, après avoir perdu sa dix millième partie, Li Kuen se gratta la tête et finit par éclater de rire ! Le message était devenu clair pour lui : aux yeux des dieux, l'homme et le singe sont semblables vus du Ciel. Le joueur de go se promit de ne pas oublier le leçon de sâtôt et toute la fortune qu'il avait amassée grâce à son talent, il en fit profiter les pauvres avant de s'enfoncer dans la forêt, pour aller apprendre la sagesse auprès de ses frères les singes.

Et le singe, qui avait repris son apparence de vieil homme malicieux, rit également du bon tour qu'il avait joué à Li Kuen. »

Conte populaire

situations délicates dans lesquelles leurs manières les plangent. Ils font partie des rares yao qui n'essaient pas réellement de cacher leur nature, qui peut être révélée par : une queue de singe, une pilosité faciale prononcée, des membres allongés, etc.

Les pouvoirs hérités de leur nature sont : Tao des Six Directions, Tao du Pas léger, Tao de la Foudre soudaine, Tao des Dix Mille Mains, Tao de la Force insufflée.

Hui Náo

Dans sa jeunesse, Hui Náo était un jeune yao comme les autres : moqueur, fantasque, plein d'ironie. Son esprit vif s'exerçait aux dépens des nombreuses personnes qui croisaient sa route, Hui Náo n'étant pas avare de tours à jouer ou de plaisanteries à faire. Et gare à ceux qui essayaient de le rosser pour se venger : le jeune singe était un combattant accompli, maniant le bâton avec une dextérité rare au point d'avoir créé son propre style martial.

Un jour cependant, Hui Náo rencontra une personne qui réagit de façon fort inhabituelle à ses habituelles moqueries. L'homme ne se mit pas en colère après avoir été mis en position fâcheuse par la malice du singe : au contraire il sut rire de lui-même et en tirer un enseignement, pour lequel il remercia le yao. Intrigué, Hui Náo décida de suivre cet homme quelque temps afin de le comprendre (et d'essayer de tester ses limites). Celui-ci s'appela Sageesse trompeuse et était un taoïste, disciple d'un dénommé Zhuang Zi. Fêré de jeux de mot et d'énigmes insolubles, il jetait le trouble dans l'esprit des gens du peuple qui écoutaient religieusement ses prêches. Il prétendait vouloir ouvrir l'esprit des gens afin que s'y déverse le Tao. À force de le suivre et de l'écouter, Hui Náo finit par ouvrir les yeux sur l'univers ; si son tempérament ne changea pas, il se mit à envisager autrement les tours qu'il jouait, comme un moyen d'accéder à une sagesse supérieure et de la faire partager.

Quand Sageesse trompeuse finit par mourir de vieillesse, Hui Náo se rebaptisa le Singe gris et décida d'aller méditer dans une grotte pour comprendre comment l'humour pouvait ouvrir l'esprit des hommes. Il y est toujours, passant son temps entre méditation, enseignement aux jeunes apprentis venus apprendre son style et duels contre d'orgueilleux wu xia.

Aspects : Métal 5, Eau 6, Bois 4, Feu 3, Terre 4
Aspects secondaires : Chi 40, Défense passive 12
Don et Faiblesse : Chance du Lièvre / Ascèse
Talents : Herboristerie 3, Perception 3, Comédie 2, Jeux 3, Méditation 4, Taoïsme 2, Bāngshù 5 (Mise à distance, Charger, Coup double, Harcèlement, Double parade), Boxe 3, Acrobatie 4, Escalade 4, Esquive 3
Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 2 / -3, 1 / -5)
Pouvoirs : Tao des Six Directions 6, Tao du Pas léger 4, Tao du Souffle destructeur 3, Tao des Dix Mille Mains 3, Tao de la Présence sereine 3, Tao de la Force insufflée 3
Style maîtrisé : En tant qu'inventeur du style du Bâton ricanant, Hui Náo en connaît tous les secrets.
Trait animal : Queue de singe.
Renommée : 17

Généralités

Particulièrement intelligents et malins, les singes forment une espèce dont sont issus de nombreux yao. Moins nombreux que les renards ou les serpents, les yao-singes sont suffisamment répandus pour que le folklore ait intégré nombre de contes et légendes narrant leurs aventures, leur caractère facétieux se prêtant bien à une telle mise en scène.

Les yao-singes sont indépendants, fantasques et originaux. L'esprit vif, on a tendance à sous-estimer leur intelligence à cause de leur caractère souvent frivole et peu sérieux. Les yao-singes aiment se moquer d'autrui et d'eux-mêmes, l'humour est leur façon d'envisager le monde. Jamais réellement cruels, leur caractère les pousse parfois à mentir ou tromper les gens quand ils veulent arriver à leurs fins.

Les yao-singes vivent en solitaires, ne se regroupent pas en communauté et évitent de s'intégrer à l'humanité. Lorsqu'ils séjournent dans un village, c'est rarement pour longtemps et toujours parce qu'ils ont quelque chose à y faire ou quelque'un à y voir. Ils fuient les villes comme la peste, et préfèrent arpenter jungles et forêts ; les yao-singes sont ainsi nombreux dans le monde des arts martiaux.

En termes de jeu

Plus souvent des hommes que des femmes, les yao-singes aiment à s'habiller de façon excentrique et voyante et affectent un comportement volontiers provocateur. Sans inhibitions, ils rient de tout et de tout le monde, et leur agilité sans égale leur permet de toujours se sortir des



Le style du Bâton ricanant (Bāngshù (bâton))

Historique : Le style du Bâton ricanant est celui que mit au point Hui Nào le Singe gris durant ses errances sans fin dans le Zhongguo. Il corrigea nombre de prétentieux avec son solide bâton et au fil du temps, de nombreux chevaliers vinrent se présenter devant sa grotte pour le prier de les prendre comme disciples. Le Singe gris n'accepta que ceux qui étaient capables de rire de leurs échecs et de leur maladresse, et il leur enseigna son art. Depuis, celui-ci s'est largement répandu dans le *jiang hu*, trouvant un certain succès auprès des ermites et des taoïstes errants.

Base : Le personnage peut ajouter son Niveau d'Acrobatie à tous ses Tests de Défense active.

La Grimace du Singe

Pré requis : Bāngshù (Confirmé), Manœuvre Mise à distance et Tao de la Présence serein (niveau 3)

Coût en Chi : 4

Effets : (action) En se moquant de son adversaire et en le provoquant avec des gestes obscènes et des railleries diverses, le personnage peut le faire sortir de ses gonds. Le personnage doit utiliser une action pour ridiculiser son adversaire et celui-ci subira à tous ses Tests un malus égal au niveau de Feu du personnage pour le reste du tour.

Effets secondaires : Les ricanements du personnage rappellent les cris hystériques d'un singe.

Le Bond du Singe

Pré requis : Bāngshù (Expert), Boxe (Confirmé), Manœuvre Charger, Tao des Six Directions (niveau 2), Tao du Souffle destructeur (niveau 2) et Tao de la Force insufflée (niveau 2)

Coût en Chi : 7

Effets : (attaque) Plantant fermement son bâton dans le sol, le personnage se projette vers son adversaire pour lui porter un coup dévastateur. Il peut atteindre un adversaire situé à quinze mètres de lui en un bond et les dégâts du coup sont égaux à deux fois le niveau de Métal du personnage, plus son Niveau de Boxe, plus les dommages du bâton.

Effets secondaires : Lorsqu'il retombe au sol après son attaque, le personnage prend une pose typiquement simiesque.

Le Singe dans la Forêt

Pré requis : Bāngshù (Maître), Acrobatie (Expert), Manœuvre Coup double, Manœuvre Harcèlement et Tao des Dix Mille Mains (niveau 3)

Coût en Chi : 10

Effets : (attaque) Dansant autour de son bâton, le personnage peut frapper plusieurs adversaires autour de lui. Il ne fait qu'un seul Test d'attaque pour frapper un nombre d'adversaires maximum égal à son Niveau en Acrobatie, le SR à atteindre étant alors égal à la Défense passive la plus élevée parmi les adversaires + 1 par cible en plus de la première. Chaque adversaire peut bien sûr tenter une Défense active. Les attaques touchant leur cible infligent des dégâts normaux.

Effets secondaires : Les acrobaties qu'effectue le personnage avec son bâton sont celles des singes qui volent de branche en branche.

Les yao-tigres

« C'était la fin de l'été, normalement une époque de joie et d'insouciance en attendant la moisson.

Mais pas cette année. La guerre avait déchiré le pays pendant presque trois mois et les hordes de déserteurs ou prisonniers évadés se constituaient en bandes et pillaient les villages. Le notre n'avait pas encore eu à subir d'attaque mais nous avions travaillé d'arrache-pied pour élever une palissade de bois et entraîner les hommes les plus vigoureux, tout en sachant que face à des soldats aguerris tout cela ne servirait à rien.

Un soir, un vagabond se présenta à nos portes. Les villageois en faction voulurent le chasser ; non qu'il ait eu l'air dangereux d'ailleurs : il était en loques, sans arme, le visage dissimulé sous une couche de crasse. Mais la fille du chef, une gamine de douze ans que nous aimions tous, les en empêcha. Cette fillette était la bonté même et il lui était impensable de laisser un étranger risquer la mort si elle pouvait l'aider. Pour lui faire plaisir, nous avons laissé entrer le vagabond, non sans lui avoir murmuré de façon menaçante ce qu'il subirait en cas de problèmes...

La fille du chef l'amena jusqu'à un entrepôt à grain encore vide et l'invita à s'y reposer le temps qu'elle aille lui chercher un repas. L'étranger ne parlait pas mais acquiesçait de la tête. Affectueusement, il ébouriffa les cheveux de la fillette ; un geste banal mais qui sembla soulager tout le monde dans le village. Le vagabond mangea silencieusement et alla se coucher dans la paille sans demander son reste ; sans doute paraître-il dès demain. À mesure que l'obscurité tombait, tout le village l'imita et le sommeil nous gagna tous à l'exception de nos sentinelles.

À l'aube, nous fîmes tous réveillés par des clameurs et une peur glacée nous étreignit le cœur : une troupe d'une trentaine de soudards campait devant notre palissade. Leur chef, une brute hirsute, réclama l'ouverture de nos portes pour que lui et ses hommes pussent entrer se restaurer et se reposer. Lorsque le chef du village lui demanda à quelle armée il appartenait, il hurla de rire et son ton se fit plus menaçant. Il insulsa le courage des villageois et prétendit qu'il n'y en avait pas un capable de le défier, et qu'il valait mieux pour les femmes et filles du village de les laisser entrer afin qu'elles sachent ce qu'étaient de vrais hommes.

À peine avait-il fini sa harangue haineuse que la porte du village s'entrouvrit pour laisser passer le vagabond (que nous avions tous oublié) avant de se refermer. Le chef des pillards resta interdit quelques secondes avant d'ordonner en riant à l'un de ses hommes de le tuer. Le soldat sortit son arme, l'air mauvais, et... je crois que personne ne comprit ce qui se passa alors. Le corps de l'étranger avait semblé comme disparaître avant de réapparaître derrière le soldat dont le cou formait un angle impossible avec le reste de son corps. Le vagabond avant son sabre entre les mains. Le chef commença à crier quelque chose mais avant qu'un seul mot sorte de sa bouche, sa tête s'était détachée de son corps. Alors commença un massacre surréaliste. L'étranger qui avait paru si faible la veille se déplaçait comme un fauve et chacun de ses coups fauchait une vie. Il semblait impossible de le blesser et rapidement les soudards se mirent à paniquer et à tenter de s'enfuir. Mais avec des rugissements bestiaux, l'homme les frappa tous avec une précision et une férocité implacable, ne leur laissant aucune chance.

En quelques instants, le sol fut jonché de corps. L'étranger sembla sortir peu à peu de sa transe et lâcha son arme. Se retournant vers nous, il nous scruta de ses yeux percants. Son regard s'arrêta alors sur la fille du chef qui avait assisté à toute la scène, les yeux ronds. Les traits du vagabond se détendirent et il lui fit un petit signe de la main avant de reprendre sa route. »

Témoignage du fermier Hung au magistrat de Luo-jin



Généralités

Les tigres sont des êtres fortement liés à la puissance brute de la nature, ce qui explique que malgré leurs liens privilégiés avec le Monde céleste, peu d'entre eux deviennent des *yao* et préfèrent mener une vie de fauve. Pour rares qu'ils sont, les *yao*-tigres marquent durablement ceux qu'ils croisent et aiment à poser leur empreinte dans l'Histoire.

Les *yao*-tigres ignorent ce qu'est la peur ; courageux ou téméraire ne sont pas des mots suffisamment évocateurs qualifier leur esprit de fer. Ils aiment l'action plutôt que la réflexion et peuvent foncer tête baissée, la passion dominant leur âme. Emportés jusqu'à devenir violents, les *yao*-tigres sont prompts à la colère et au défi. D'un tempérament dominateur, ils aiment diriger et se montrent intransigeants quant à leurs décisions. Fiers d'arts martiaux, les *yao*-tigres aiment le combat mais pas forcément la mise à mort ; un duel motivant face à un adversaire intrépide leur apporte plus de satisfaction qu'un massacre sanglant. En cela, les *yao*-tigres sont des êtres d'honneur avant tout.

Les *yao*-tigres se mêlent peu aux humains, et ne se fréquentent guère plus entre eux. Leur caractère autoritaire les pousse à prendre sous leur aile des personnes influençables qu'ils vont façonner à leur image. Plus d'un grand *wu xia* se réclame ainsi d'un maître tigre au sein du monde des forêts et des lacs. Le Royaume où l'on a le plus de chance de croiser des *yao*-tigres est le Chu.

En termes de jeu

En grande majorité des hommes, les *yao*-tigres prennent l'apparence de guerriers de puissante stature, aux traits féroces et aux mouvements souples. Il se vêtent de façon simple mais portent toujours au moins une arme sur eux, bien qu'ils soient presque aussi terribles désarmés qu'avec une épée entre les mains. Les traits animaux qu'ils arborent le plus souvent sont : une queue de tigre, des dents aiguës, des rayures noires sur le corps, etc.

Les pouvoirs les plus fréquents chez les *yao*-tigres sont : Armes naturelles (griffes et crocs), Terreur (aura de fauve), Tao du Souffle destructeur, Tao de la Foudre soudaine, Tao de l'Ombre dissimulée, Tao de la Présence sereine.

Tie Hu

Tie Hu est comme la plupart de ses congénères un guerrier redoutable et il trouve un plaisir certain dans l'affrontement. Mais contrairement à la plupart des *yao*-tigres, ce n'est pas l'opposition de deux volontés, de deux techniques qui l'intéresse ; sa passion consiste à admirer le choc des armes. Pour lui, le guerrier n'est rien sans son arme et même un combattant médiocre peut espérer l'emporter sur un maître s'il possède une lame de qualité.

Le but que s'est fixé Tie Hu dans la vie est de forger les armes les plus puissantes qui soient, et de les voir défricher le chemin des futurs héros du *Zhongguo*. Inlassablement, il travaille dans son atelier, forgeant épées, lances, masses, sabres, dagues ou haches. Il essaie toutes les techniques existantes, en teste de nouvelles, mélange les procédés et obtient toujours des résultats hors-normes.

Lorsqu'un *wu xia* audacieux, ayant eu vent de la réputation de Tie Hu, vient lui demander une arme, le *yao*-tigre l'affronte durant quelques passes d'armes et n'accepte de lui céder une de ses œuvres que s'il l'en juge digne. Nul ne connaît ses critères de sélection : on l'a vu offrir un superbe sabre à un chevalier s'étant fait désarmer en un coup, et refuser de vendre une arme à un expert ayant tenu plusieurs heures face à lui... Mais incontestablement, les élus sont promis à un destin exceptionnel ; il se dit que Tie Hu est capable de le déceler au cours du duel...

Aspects : Métal 5, Eau 4, Bois 4, Feu 3, Terre 5

Aspects secondaires : Chi 90, Défense passive 10

Don et Faiblesse : Inspiré par le Tao (Forge) / Code d'Honneur

Talents : Calligraphie 3, Perception 2, Commerce 2,

Intimidation 4, Méditation 2, Boxe 3 (Projeter, Aveugler),

Daoshù 3 (Deux armes, Feinte, Parade totale), Jiànshù 5

(Coup précis, Charger, Coup double, Harcèlement,

Repousser), Qiànghù 4 (Mise à distance, Attaque suicide,

Coup précis, Combinaison), Esquive 2, Forge 6

Souffle vital : 23 (8 / 0, 6 / 0, 4 / - 1, 3 / - 3, 2 / - 5)

Pouvoirs : Arme naturelle (griffes) 3, Tao du Souffle destruc-

teur 4, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao de la Création

inspirée 5, Tao de l'Ombre dissimulée 1, Tao de la

Présence sereine 2

Trait animal : Yeux de félin.

Renommée : 24

Les lames-tigres

Les armes forgées par Tie Hu sont exceptionnelles à plus d'un titre et plus d'un *wu xia* souhaiterait en arborer une. Qu'elles soient épées, sabres, pointes de lance, lames de hache ou dagues, elles portent le nom de lames-tigres. Faites du fer le plus solide et le plus léger, elles sont toujours gravées d'antiques idéogrammes qu'un fin connaisseur identifiera comme la langue du Yue.

• Les lames-tigres sont d'une solidité de 13.

• Ces lames octroient au porteur de l'arme un bonus de + 1 au Talent martial approprié OU un bonus de + 2 au Test d'Initiative OU un bonus de + 2 aux dégâts (au choix du joueur).

• Les lames-tigres ont une Renommée de 20.

Quelques autres yao

Tien Guo

Rares sont les yao-corbeaux et Tien Guo est de ceux-là. Charognards comme beaucoup de son espèce, il survolait les champs de bataille en attendant le moment où les troupes se retireraient pour les laisser, lui et ses frères, venir se repaître des yeux des morts. Un jour cependant, son attention d'animal fut attiré par un homme – un homme qui se battait avec grâce et légèreté, faisant montre d'une technique divine. Le corbeau fut si impressionné qu'il chercha alors à observer d'autres escrimeurs, son esprit obnubilé par les mouvements, les techniques, cette énergie qui se déploie lorsqu'un guerrier se trouve entre la vie et la mort, suspendu au fil de sa lame.

Tien Guo devint dès lors un yao – et un bretteur de génie. Des années d'observation lui avaient permis d'assimiler d'innombrables techniques et sitôt qu'il eut sa première épée entre les mains, il sillonna le monde pour aller à la rencontre des meilleurs escrimeurs, prêt à les défier pour apprendre et surtout ressentir – ressentir cette impression unique, cet espace blanc dans l'esprit quand plus rien d'autre ne compte que le combat, avec au terme du duel la vie ou la mort.

Au fil du temps, Tien Guo a vu sa réputation s'étendre dans le *jiang hu*. Vêtu de blanc, il est tel un dieu de la mort – on ne craint mais on le respecte surtout car sa lame n'est jamais cruelle et c'est un honneur de périr face à un tel bretteur. Il existe même des *wu xia* vieillissants, héros usés par des années de combat, qui le cherchent activement afin de pouvoir livrer un dernier duel glorieux face à lui. La légende dit que son épée est comme un guide qui envoie les âmes dans l'autre monde et leur montre le chemin de la réincarnation.

Aspects : Métal 5, Eau 5, Bois 4, Feu 3, Terre 4
Aspects secondaires : Chi 48, Défensive passive 11
Don et Faiblesse : Griffes du Tigre / Obnubilé (ressentir l'excitation du duel)
Talents : Histoire 2, Perception 2, Eloquence 3, Empathie 2, Boxe 1, Jiànshù 6 (Coup précis, Double parade, Coup double, Combinaison, Repousser, Réduire la distance), Esquive 4
Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 2 / -3, 1 / -5)
Pouvoirs : Arme naturelle 2 (serres), Tao des Six Directions 3, Tao de la Poudre soudaine 4, Tao des Dix Mille Mains 5, Tao du Bouclier invisible 3, Tao du Souffle destructeur 2, Tao du Yin et du Yang 3
Styles maîtrisés : Tous les styles d'escrime que le Meneur de Jeu jugera bon de lui octroyer.
Trait animal : Ses ongles acérés et orangés ressemblent à des serres.
Renommée : 35

Nan Kan

Longtemps, Nan Kan a maudit le destin qui avait fait de lui un yao. Simple crapaud vivant au bord d'un fleuve, il était attiré tous les soirs par de doux chants fémi-

nins qui prenaient leur source dans le quartier des plaisirs d'une cité construite près d'un cours d'eau. Toutes les nuits, le crapaud allait donc se poster près du quartier et regardait passer les sublimes courtisanes tandis que leur chant l'obsédait de félicité. Peu à peu, il en vint à désirer posséder une telle beauté et cette obsession finit par le mener sur le chemin qui mène au stade de yao.

Malheureusement pour lui, l'apparence humaine de Nan Kan garde de nombreux stigmates de son existence précédente : petit, chauve et bossu, sa peau est couverte de pustules et ses yeux globuleux semblent ne jamais se fixer. La première fois que Nan Kan entra dans un quartier des plaisirs, les regards dégoûtés le suivirent et aucune prostituée ne voulut passer la nuit avec lui, même pour tout l'or du *Zhongguo*. Essuyant quolibets et railleries, Nan Kan sentit la colère monter et il s'empara de force d'une jeune prostituée ; les gardes qui essayèrent de l'arrêter ne comprirent jamais comment un être aussi difforme pouvait se montrer aussi bon combattant... Rentré dans ses marais avec sa proie, Nan Kan laissa libre cours à sa fureur : il la viola tant et si bien qu'elle finit par succomber sous ses assauts inhumains, sans même que le yao-crapaud s'en rende compte...

Dès lors, Nan Kan décida que puisque la beauté lui avait été refusé par les dieux, il la détruirait sous toutes ses formes, quel qu'en soit le prix.

Un jour, le yao-crapaud entendit parler d'une société de tueurs, la Secte des Cinq Venins, dont une branche se réclamait de son espèce d'origine. Intrigué, il mena son enquête et finit par capturer un de ses membres – une femme ; il la tortura longuement pour lui faire avouer où se trouvait le quartier-général de l'organisation. Bien que les assassins de la Secte soient entraînés à résister à la torture, leurs instructeurs n'avaient aucune idée du vice et de la malversation dont était capable Nan Kan : la femme céda avant de mourir. Nan Kan se mit alors en route et se présenta à l'entrée du palais de la Secte des Cinq Venins. Tous les gardes qui tentèrent de lui barrer la route furent tués et pour finir, le yao défia Maître Crapaud pour prendre sa place et le vainquit. Il devint dès lors l'un des cinq dirigeants de la Secte la plus crainte du *jiang hu*.

Nan Kan porte toujours le titre de Maître Crapaud, qu'il s'appropriera voicis trois siècles. Les membres de la Secte pensent qu'il est une incarnation du Crapaud, qui siège parmi les Venins – et d'une certaine façon ils ne se trompent pas. Le yao aime toujours autant détruire la beauté et il n'est pas rare qu'il parte remplir un contrat seul, quand il sait que la cible est une personne au physique avenant ou un artiste reconnu.

Aspects : Métal 4, Eau 6, Bois 2, Feu 1, Terre 4
Aspects secondaires : Chi 20, Défensive passive 10
Don et Faiblesse : Cuirasse de Bronze / Obnubilé (détruire la beauté)



Talents : Médecine 3, Perception 3, Intimidation 3, Bāngshù 5 (Coup double, Charger, Double parade, Désarmer, Repousser), Boxe 4 (Projeté, Estrangler, Coup précis, Combinaison), Acrobatie 4, Discrétion 4, Escalade 3, Esquive 3

Souffle vital : 27 (10 / 0, 7 / 0, 5 / -1, 4 / -3, 1 / -5)

Pouvoirs : Arme naturelle 2 (peau visqueuse), Terreur 11, Tao des Six Directions 6, Tao du Pas léger 4, Tao du Souffle destructeur 2, Tao de la Foudre soudaine 1, Tao du Corps renforcé 5, Tao de la Force insufflée 4

Trait animal : Toute son apparence.

Renommée : 0

Lao Shu

Quand il pense à sa vie, Lao Shu ne voit que d'innombrables livres et des rayonnages sans fin.

Même lorsqu'il n'était qu'un simple rat, il vivait dans une bibliothèque. Peu à peu, cet endroit exerçait sur lui une fascination : ces longs couloirs propres, ces étagères rangées, ce silence respectueux, cet ordre inaltérable... Cette atmosphère contribua à son éveil et fit de lui un yao.

Mais Lao Shu ne voulut rien changer à sa vie – ou si peu. Il parvint à se faire engager comme homme à tout faire dans la bibliothèque où il avait grandi ; son rôle consistait à classer des livres, nettoyer les couloirs et les tables, préparer les nécessaires à écriture, remplir de fastidieux formulaires, faire des inventaires, etc. Des tâches simples, peu glorieuses pour un être immortel mais Lao Shu s'en contentait et menait une vie sinon heureuse, du moins satisfaisante. Peu fêru de lettres, moins passionné par les livres que par la façon de les classer, Lao Shu occupait néanmoins son temps libre en lisant divers ouvrages et finit par acquérir une solide culture.

Mais son zèle et son application finirent par l'entraîner plus avant sur son destin. Le chef des scribes ne pouvait s'empêcher de noter à quel point était scrupuleux le petit homme grisonnant et voûté, semblant prendre très à cœur un travail que d'aucuns auraient accompli avec aigreur et sans entrain. Le lettré rédigea alors une recommandation et Lao Shu fut promu dans une plus grande bibliothèque : celle des Scribes de Wen Chang à Linzi.

Lao Shu fut tout d'abord contrarié de devoir rompre avec ses habitudes pour s'installer dans une nouvelle bibliothèque. Mais très vite, son sort le ravit : la bibliothèque des Scribes est immense, pleine de livres poussiéreux et d'archives oubliées. Ayant sous ses ordres plusieurs aides, Lao Shu a entrepris de mettre de l'ordre dans tout ça et il applique tout son perfectionnisme, ce qui fait de lui un homme à la fois respecté – mais dont on aime à se moquer gentiment quand il a le dos tourné.

Aspects : Métal 2, Eau 4, Bois 5, Feu 2, Terre 6

Aspects secondaires : Chi 72, Défense passive 11

Don et Faiblesse : Favori de Wen Chang (Bureaucratie) / Esprit du Lièvre

Talents : Bureaucratie 4, Calligraphie 3, Littérature 2, Loi 3, Perception 2, Savoir (nombreux domaines) 3, Etiquette 2, Langues 3, Boxe 2, Discrétion 3, Esquive 2

Souffle vital : 21 (7 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 3 / -3, 2 / -5)

Pouvoirs : Arme naturelle 2 (dents de rongeur), Tao du Pas léger 2, Tao de la Création inspirée 2, Tao de l'œil intérieur 4, Tao de l'Ombre dissimulée 2, Tao du Yin et du Yang 4, Tao de l'Esprit clair 5

Trait animal : Dents de rat.

Renommée : 23

La Compagnie des Esprits-animaux

Sous ce nom étrange se cache une troupe de yao, cirque itinérant mené par un mystérieux guide, et dont les membres dissimulent leur nature... en la revendiquant, comptant sur l'incrédulité des humains pour être pris pour des charlatans ou des comédiens.

Allant de village en village, de cité en cité, se produisant à l'occasion de fêtes et festivals, la Compagnie des Esprits-animaux sillonne le Zhongguo, répandant la joie et l'amusement partout où elle passe. Ses membres sont acrobates, jongleurs, diseurs de bonne aventure, comédiens ou bouffons et leur seul but semble être de produire des spectacles qui feront s'écarquiller les yeux des enfants. Ils ne cachent pas leurs traits animaux, et le public les prend souvent pour une partie de leur déguisement.

Lorsqu'ils s'installent quelque part, c'est généralement pour quelques jours ou une semaine au plus. Leur spectacle a lieu plusieurs soirs d'affilée et en journée, chaque membre peut se produire seul dans les rues du village ou dans sa roulotte. Leur réputation est désormais suffisamment bien établie pour que même les froides cités du Qin les laissent se produire entre leurs murs. Souvent, divers baladins demandent à être pris dans la Troupe mais le chef refuse les candidatures spontanées et les membres de ce cirque itinérant semblent n'avoir jamais changé depuis des décennies.

Celui qui dirige le Troupe se nomme Bi Zien. Toujours drapé dans un vaste manteau noir à capuche, il reste lointain et se montre peu au public. Beaucoup pensent qu'il s'agit là d'un artifice de comédien destiné à attirer la curiosité des gens – et ils n'auront pas tout à fait tort.

De fait, Bi Zien est un immortel. Arpentant les Royaumes depuis des siècles, il est depuis toujours fasciné par les yao et ce que leur existence implique. Décidé à les étudier de près, et à voir si guidés par un Parfait ils s'avèrent capables d'évoluer vers une étape supérieure, Bi Zien a eu l'idée de former une troupe d'artistes itinérants avec de nombreux yao, pour les plonger au cœur de la société humaine et voir en quoi cela les affecterait ou les changerait. Au fil du temps, il a fini par s'attacher profondément à ses protégés et le métier d'amuseur public le séduit de plus en plus – dans ce monde en guerre permanente, apporter le sourire sur le visage d'un enfant lui semble la plus belle chose à faire. Au point de lui faire perdre de vue son étude initiale...

La Troupe des Esprits-animaux est composée d'environ une demi-douzaine de yao de tout type, qui cohabitent en toute amitié les uns avec les autres (malgré quelques frictions inévitables). Certains n'ont comme foyer que la Troupe, d'autres vont et viennent au gré de leur humeur.

Wei Lai est une *yao*-renarde d'une grande beauté. Elle est diseuse de bonne aventure et reçoit les curieux dans sa roulotte pour leur prédire leur avenir. Bien sûr, en habile comédienne, elle évite de prophétiser des événements néfastes même quand elle les voit et préfère embellir le futur que dire la vérité nue. Ses clients sont conquis autant par ses prédictions que par ses charmes naturels – d'autant que la belle aime à surchauffer la pièce où elle reçoit et à s'habiller en conséquence...

Chu Jue est un *yao*-singe. Comme tous ses semblables, il est doté d'un féroce sens de l'humour et d'une grande agilité. Il est l'acrobate de la bande, celui dont les exploits et les chutes provoquent l'hilarité des enfants. Faisant ce métier depuis des années, Chu Jue a fini par s'attacher à l'innocence qu'il discerne dans les yeux des petites filles et des petits garçons. Quand il n'est pas en représentation, il fabrique des jouets en bois qu'il va distribuer aux enfants des villages traversés, faisant le pitre pour les amuser à cette occasion.

Pang Ran est un géant, à la stature qui impressionne même les plus aguerris des soldats. C'est un *yao*-ours, à la force surhumaine. Jouant les hercules, il provoque l'admiration des femmes et la jalousie des hommes en montrant ses capacités sur scène, tirant de lourds chariots chargés de pierres ou soulevant de volumineux rochers de granit. Quand il ne se donne pas en spectacle, il se charge de la sécurité de la Troupe, maniant un solide bâton pour tenir les hommes de main de la pègre locale à distance.

Tao Wang est un contorsionniste de génie, capable de s'évader de n'importe quelle cage, couvert de chaînes et tous les membres entravés. *yao*-serpent, il a gardé de ses origines une souplesse surnaturelle et il aime provoquer la peur du public en s'imposant des défis apparemment impossibles à relever (comme être plongé, totalement entravé et les pieds lestés de poids en bronze, dans un profond baquet d'eau glacée). Il s'émerveille toujours du silence respectueux qui accompagne chacune de ses prouesses et au fil du temps, son caractère a fini par devenir aussi chaleureux et enjoué que celui de ses compagnons.

Bian Zhi était à l'origine une petite araignée des forêts du nord. Devenu *yao*, autant dire que la réputation sinistre de ses semblables (issues la plupart du temps de veuves noires ou de mygales) ne s'applique guère à lui. Discret et serviable, toujours poli, Bian Zhi est le costumier officiel de la Troupe. Tissant des vêtements colorés et originaux, à même de retenir l'attention du plus blasé des publics, il est sans doute celui qui considère le plus la Troupe comme son réel foyer. Si celle-ci devait être menacée, sa gentillesse naturelle pourrait bien laisser place à une froide et implacable volonté de combattre.

Les jumeaux Hu, Ma et Zai, sont des *yao*-tigres particulièrement attachés l'un à l'autre. Sur scène, ils se livrent à des chorégraphies de combat d'une science rare et plus d'un escrimeur confirmé est tombé en admiration devant leur technique. Bien que guerriers de talent, Ma et Zai trouvent bien plus de plaisir à se produire sur une scène que sur un champ de bataille ; pour eux l'excitation du duel n'est rien à côté des applaudissements d'une foule conquise. Lorsque la Troupe voyage, les jumeaux-tigres protègent le convoi en compagnie de Pang Ran.

La Troupe recrute parfois de nouveaux *yao*, au bon vouloir de Bi Zien mais personne n'est jamais retenu

contre son grès. Certains se joignent au cirque ambulante le temps d'une ou deux saisons, puis partent suivre leur destin ailleurs. D'autres y trouvent un refuge, un havre dans ce monde troublé. Et partout où elle passe, la Troupe des Esprits-animaux sème le rire et la joie.

L'héritage des yao

Capables de prendre forme humaine et de se mêler à la société, les *yao* ont plus que fréquemment l'occasion de commercer charnellement avec les hommes. Les contes innombrables qui narrent les liaisons entre une renarde et un homme, ou entre un puissant tigre et une femme, font rêver les âmes romantiques et ont plus qu'un fond de vérité.

Depuis longtemps le sang des *yao* coule dans les veines de l'humanité, apportant force et sagesse à ceux qui peuvent se réclamer d'une telle parenté, et faisant d'eux des héros sans pareil.

Les banyao

Lorsqu'un *yao* fraie avec un humain, le fruit d'une telle union est un être que l'on nomme *banyao* : demi-*yao* ou presque *yao*.

Un pied dans chaque monde, ces *banyao* héritent de nombreux dons mais sont également limités par leur condition demi-humaine. Ils possèdent certains pouvoirs surnaturels et une espérance de vie bien plus élevée que celle des humains mais en contrepartie, ils sont reconnaissables à un détail morphologique trahissant leur nature (et les faisant souvent passer pour de purs *yao* !) et surtout, ils sont vulnérables aux techniques des exorcistes.

Nombreux sont les *banyao* à ne pas trouver leur place en ce monde ; trop humains pour les *yao* et trop étranges pour vivre parmi les hommes. Solitaires, la plupart choisissent la facilité en se retirant du monde mais une grande proportion essaie de se mêler à la société, cachant leur nature et tâchant de vivre comme tout le monde, démenageant fréquemment pour éviter que l'on ne s'interroge sur leur existence anormalement longue. Et quelques-uns profitent de leurs dons pour rechercher la gloire et les honneurs – après tout leur parenté n'est-elle pas divine et ne sont-ils pas tels des dieux marchant sur Terre ?

En termes de jeu

Les *banyao* disposent de nombreux dons en commun avec les simples *yao*.

Comme leur parent surnaturel, ils possèdent des pouvoirs issus de leur nature animale (Arme naturelle, Armure naturelle, Terreur). Ils ont également une espérance de vie très longue (trois fois celle des humains pour un pur *banyao*, deux fois pour un petit-enfant de *yao*).



Par contre, ils sont incapables de changer de forme et ne peuvent pas automatiquement comprendre le langage de leur espèce parente... Et leur façon de pratiquer la magie reste totalement humaine, assujettie aux rituels et pratiques des voix du Taoïsme.

Partageant certains défauts des *yao*, ils sont trahis par un trait animal et craignent l'Exorcisme.

On considère également comme *bànyao* des petits-enfants et arrière-petits-enfants de *yao* ; au-delà de trois générations le sang est trop dilué pour conserver les dons surnaturels.

Créer un personnage *bànyao*

Si un joueur souhaite créer un personnage *bànyao*, voici les règles le lui permettant. Evidemment, l'accord du Meneur de Jeu est indispensable et lui seul a le dernier mot.

Concept

En premier lieu, le joueur doit décider de quelle espèce est originaire son parent *yao*, afin d'imaginer quels pouvoirs il pourra acheter en accord avec cette nature, quel trait animal trahira son sang, etc.

En préalable à tout le reste, un *bànyao* possède une durée de vie très longue, qui peut aller du double au triple de celle d'un homme robuste. Egalement, en raison du sang surnaturel qui court dans ses veines, le *bànyao* est vulnérable aux techniques d'Exorcisme.

Parler le langage de son espèce parente

Si le joueur souhaite que son personnage sache s'adresser aux animaux de l'espèce dont est issu son parent *yao*, il lui faut acheter un Niveau de Maîtrise du Talent Langues pour cela.

Acheter des pouvoirs

Avec les 15 points lui permettant de s'acheter Taos, Manœuvres et magie, le personnage peut également acquérir des pouvoirs exprimant sa parenté animale ; le joueur doit bien veiller à ce que les pouvoirs choisis soient cohérents avec la parenté animale de son personnage.

Voici les coûts d'achat de ces pouvoirs, ceux-ci sont cumulables :

		Arme naturelle		
Niveau		1	2	3
Coût		1	3	6
		Armure naturelle		
Niveau		1	2	3
Coût		1	3	6
		Terreur		
Niveau		7	9	11
Coût		1	3	6

Le niveau de ces pouvoirs ne peut progresser avec l'expérience.

Trait animal

Le joueur doit choisir le détail issu de sa nature qui risquera de le trahir aux yeux des hommes. Il peut s'inspirer des *yao* décrits tout au long de ce chapitre s'il le souhaite.

Sabreur à la Face tigrée

Sa mère étant morte à sa naissance, le jeune Tsao fut élevé par son père, un homme rude et puissant au tempérament de feu. Père et fils vécurent longtemps dans une petite maison isolée, ne descendant au village voisin que pour y acheter des biens de première nécessité. De cette époque Tsao se rappelle surtout les longues journées d'entraînement. Guerrier sans égal, son père lui mit une épée de bois entre les mains dès qu'il sut marcher et lui apprit toutes les bases de l'escrime. Plus vieux, il dut chaque jour se battre jusqu'aux limites de ses capacités contre son père. Celui-ci ne retenait pas ses coups et lançait toutes ses forces dans le duel ; souvent le combat ne prenait fin que lorsque Tsao s'écroulait inconscient, le corps couvert d'ecchymoses.

Pourtant, malgré ce traitement rude, le garçon se savait aimé. Lorsqu'ils ne s'entraînaient pas, son père et lui allaient pêcher ou chasser, se rendaient au village lors des fêtes, se promenaient dans les bois ensemble... Dans ces occasions, son père lui parlait longuement de sa mère, dont il était toujours profondément amoureux ; grâce à cela, Tsao avait l'impression de l'avoir connue. La vie s'écoula ainsi pendant de nombreuses années.

Tsao devint un adolescent vigoureux, gracieux, à la démarche altière et aux mouvements vifs et précis. Lorsqu'il eut seize ans, son père décida de l'emmener en voyage. Leurs pas les menèrent au Royaume du Chu. Là, le vieux guerrier donna son sabre à Tsao et lui tint ce discours : « *Nulla part dans ce monde il n'y a de place pour les bretteurs accomplis. Partout les machines de guerre ont remplacé l'honneur des sabreurs d'antan. Il n'y a qu'ici, dans ce pays, qu'un homme tel que toi pourra se forger un destin par sa lame. Fais moi honneur, mon fils.* » Et il l'abandonna là.

Tsao dut rapidement se soucier de sa survie. Il loua son talent à divers employeurs et sa réputation finit par s'étendre. Maniant une lame depuis l'enfance, le jeune homme était en effet un escrimeur d'élite, comme il s'en trouvait peu même dans le Chu. Enfin, Tsao devint l'un des nombreux disciples des Douze Sacrés du Ciel, les plus célèbres épéistes du *Zhongguo*. Et il ne lui fallut pas longtemps pour obtenir une place dans leurs rangs, en tant que nouveau Tigre.

Aujourd'hui, celui qui se fait appeler le Sabreur à la Face tigrée a presque soixante-dix ans mais n'en paraît guère plus de trente. Tous y voient une bénédiction du Ciel, la faveur du Tigre blanc de l'Ouest. Mais Tsao connaît la vérité. Chaque soir, lorsqu'il s'entraîne seul ou avec ses fils dans le vaste jardin de son palais, il sent un regard lointain posé sur lui. Là-bas, à la lisière de la forêt, un tigre l'observe et dans ses yeux brille toute la fierté d'un père.

Aspects : Métal 5, Eau 4, Bois 4, Feu 4, Terre 5

Aspects secondaires : Chi 75, Défense passive 10

Don et Faiblesse : Courage du Tigre / Loyauté du Chien
Talents : Calligraphie 3, Perception 3, Eloquence 2, Etiquette 3, Intimidation 4, Méditation 3, Art de la Guerre



4, Boxe 3 (Projeter, Aveugler, Etrangler), Daoshù 4 (Feinte, Combinaison, Réduire la distance, Deux armes), Jiànshù 5 (Coup précis, Mise à distance, Harcèlement, Feinte, Coup double), Gongshù 2 (Tir rapide, Double trait), Equitation 3, Esquive 4, Forge 2, Survie (forêt) 4
Souffle vital : 23 (8 / 0, 6 / 0, 4 / -1, 3 / -3, 2 / -5)

Taos : Tao des Six Directions 3, Tao du Souffle destructeur 4, Tao de la Foudre soudaine 5, Tao du Bouclier invisible 3, Tao des Dix Mille Mains 5, Tao de l'œil intérieur 3, Tao de la Présence sereine 4

Pouvoirs : Arme naturelle 2 (griffes), Terreur 11

Style maîtrisé : Il connaît toutes les Techniques du style de l'Épée céleste de la Foudre.

Trait animal : Son visage est recouvert de rayures noires qu'il fait passer pour des tatouages.

Renommée : 140

Les yaoxie

L'héritage des yao court dans les veines de l'humanité. De nombreux hommes portent sans le savoir une fraction de ce sang surnaturel, ayant eu un ancêtre yao ou bànyao dans sa lignée. Généralement, cet héritage s'est trop dilué pour se manifester mais il peut arriver, au gré des unions et des mariages, lorsque deux personnes comptant un yao dans leur parenté ont ensemble un enfant, que celui-ci voit s'exprimer en lui une petite partie de la puissance de son hérité.

Une telle personne est appelée yaoxie, sang de yao. Même si les dons tirés de cet héritage sont bien moindres que ceux d'un bànyao, ils peuvent parfois faire de l'individu un être exceptionnel, un héros ou un paria selon la façon dont il mettra ces pouvoirs à profit.

En termes de jeu

Un yaoxie est un humain quasiment comme les autres, à tout point de vue. Il ne vit pas plus vieux, n'est pas sensible à l'Exorcisme, ne peut pas changer de forme.

Le seul élément qui le distingue d'un homme normal est un léger don lui venant de son ancêtre yao : cette courtoisie peut rendre ses ongles durs comme du fer, ce puissant bûcheron semble insensible à la douleur, ce wuxia aux yeux de glace parvient à figer ses adversaires d'un seul regard, etc.

Zhu Cha

Enfant, Zhu Cha était déjà différent des autres garçons de son âge. Fils de fermiers, son existence aurait dû suivre le chemin tracé par celle de ses parents mais il n'en fut rien. Montrant très tôt un tempérament interprété comme cruel, Zhu Cha aimait tuer et dévorer des animaux. Au début, il s'en prenait à des rats ou des oiseaux mais peu à peu il s'enhardit jusqu'à tuer des chats et des chiens. Ses habitudes en la matière finirent par être découvertes et les villageois horrifiés décidèrent de le chasser de leur communauté. C'est ainsi qu'à l'âge de neuf ans, Zhu Cha se retrouvait seul sur les routes du Zhongguo.

Nouveau Don

Yaoxie : Le personnage compte parmi ses ancêtres un ou plusieurs yao et de cet héritage il tire un don particulier. Il peut choisir l'un des trois pouvoirs de yao (Arme naturelle, Armure naturelle et Terreur) au niveau 2 et il pourra utiliser ce pouvoir une fois par séance. Il peut également s'il le souhaite consacrer un Niveau du Talent Langues afin d'être sensible au langage des animaux auxquels il est apparenté de façon lointaine ; il ne les comprendra pas parfaitement mais saura interpréter leurs expressions.

Mais il ne mourut pas. L'instinct de conservation chevillé au corps, il vécut comme un enfant sauvage dans la forêt, chassant sa nourriture qu'il dévorait crue et parfois même encore vivante. Peu à peu, il en vint à se considérer lui-même comme une bête et vit en l'homme une proie comme les autres. La nuit, quand il dormait dans les arbres, il entendait des murmures déments, les voix de créatures cruelles et malveillantes résonnant à ses oreilles. Les araignées venaient courir sur son corps et se faisaient un nid dans ses vêtements crasseux. Elles lui chuchotèrent des secrets interdits et l'appelèrent « parent ». Déjà passablement fou, Zhu Cha sombra définitivement dans la démence.

Devenu adulte, Zhu Cha était un grand échalas tout mince, aux membres osseux et au regard dérangeant. Vêtu de haillons crasseux, il quitta sa forêt et commença une vie d'errance, allant de village en village pour y perpétrer ses sombres crimes. Enfant, il aimait torturer de petits animaux ; adulte, il allait s'en prendre à des enfants, les mutilant et leur dévorant la tête avant d'abandonner leurs corps derrière lui. Partout où Zhu Cha passe, des enfants disparaissent et on ne retrouve leurs restes atrocement mutilés que quelques jours plus tard. De nombreux magistrats sont sur la trace de ce tueur fou mais leur enquête se heurte à un obstacle de taille : personne ne peut comprendre les pensées de Zhu Cha, il est impossible à un humain de discerner la logique derrière ses actes – tout simplement parce qu'il n'y en a pas.

Zhu Cha est dénué de toute émotion humaine et ne se voit pas lui-même comme un homme. Le mal lui est un concept étranger, seul son instinct et ses envies primaires guident sa vie.

Aspects : Métal 4, Eau 5, Bois 2, Feu 1, Terre 4

Aspects secondaires : Chi 20, Défense passive 9

Don et Faiblesse : yaoxie (Terreur 9) / Froidure du Serpent

Talents : Herboristerie 2, Perception 4, Intimidation 3, Langues 1, Boxe 5 (Aveugler, Réduire la distance, Désarmer, Coup précis, Etrangler), Acrobatie 4, Discrétion 5, Escalade 3, Esquive 3, Survie (forêt) 5
Souffle vital : 17 (6 / 0, 5 / 0, 3 / -1, 2 / -3, 1 / -5)

Taos : Tao des Six Directions 3, Tao du Pas léger 2, Tao de la Foudre soudaine 1, Tao des Dix Mille Mains 2, Tao de l'Ombre dissimulée 4

Renommée : 25 (en tant que tueur en série)



Ceux qui côtoient les ténèbres...

68

Afin que les nouvelles ou contes qui parsèment les chapitres précédents puissent servir directement d'inspiration au Meneur de Jeu, les personnages humains qui y sont mis en scène voient leur historique et leurs caractéristiques dévoilées ci-après, afin de fournir de nombreux personnages non joueurs prêts à l'emploi, à utiliser le temps d'une scène ou en tant qu'éléments récurrents d'une campagne.

Chenxi

Chenxi est ce que l'on pourrait appeler une exorciste déchue.

Autrefois élevée par une secte taoïste du Wei, elle vécut une enfance protégée du monde au milieu d'illuminés qui voyaient en elle une incarnation de Nü Wa. À bien y regarder, ce fut une réelle chance pour cette jeune orpheline qui fut ainsi choyée, bien instruite et surtout initiée aux bases de la Divination et de l'Exorcisme. Mais cela ne dura qu'un temps, la secte attirera bientôt la convoitise de brigands qui mirent le sanctuaire à sac, pillant et tuant tout le monde de façon systématique. Chenxi ne dut son salut qu'à sa complexión fragile qui la fit passer pour morte. Quand elle revint à elle, elle prit la seule chose qui semblait intacte dans ce véritable charnier, un miroir de bronze et elle s'enfuit jusqu'à un village voisin, mais non sans maudire Nü Wa pour ce massacre...qui le lui rendit bien.

Ainsi, Chenxi rencontra peu après sa fuite celui qui allait devenir son premier amour. La malchance, les dieux ou la rancune de Nü Wa firent que non seulement il s'agissait de son père, mais qu'en plus celui-ci n'était plus qu'un fantôme, de ceux qu'elle avait appris à détester et à combattre durant toute son enfance. Après des péripéties que la jeune exorciste aime parfois à partager, ne serait-ce que pour ne pas oublier, et même s'il elle prétend toujours qu'il s'agit d'un simple conte, elle décida d'arpenter les chemins du *Zhongguo*. Personne ne sait si elle continue son périple pour trouver un sens à sa vie, accomplir une mystérieuse quête ou tout simplement fuir ses poursuivants, mais elle ne semble pas prête à s'arrêter de si tôt.

De nos jours, elle voyage accompagnée d'un marchand du Zhao un peu étrange nommé Fen Zhu, qu'elle tenta d'exorciser lors de leur première rencontre, d'un gamin que tout le monde appelle Poids chiche, et parfois d'un *wu xia* surnommé Poings célestes. Ses relations avec Zhu ne sont pas réellement cordiales et semblent raviver de douloureux souvenirs, mais tous sont malgré tout très proches, notamment lorsque l'un d'entre eux est menacé. Chenxi a enfin trouvé un équilibre dans cette vie d'errance, et si elle sait être poursuivie par une multitude d'ennemis (des taoïstes rivaux, des exorcistes fondamentalistes n'acceptant pas qu'elle puisse choisir de ne pas détruire certains fantômes, les âmes en peine des morts qu'elle a provoquées—un cadeau de Nü Wa), elle tâche de profiter le plus possible de ces quelques mois de répit...

Aspects : Métal 3, Eau 3, Bois 3, Feu 4, Terre 5
Aspects secondaires : Chi 45, Défense passive 8
Don et Faiblesse : Sens du Tao (Exorcisme) / Hantée
Talents : Calligraphie 2, Herboristerie 2, Perception 2, Intimidation 2, Langues 2, Séduction 1, Divination 2, Exorcisme 3, Légendes 2, Méditation 3, Taoïsme 2, Théologie 1, Boxe 1, Jiànshù 3 (Coup précis, Aveugler, Désarmer), Gongshù 2 (Tir rapide, Tir lointain), Discrétion 1, Esquive 2, Larcins 2
Souffle vital : 21 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 3 / - 3, 2 / - 5)
Taos : Tao du Souffle destructeur 1, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao du Bouclier invisible 2, Tao de la Présence sereine 2
Divination : Funestes présages, Divine Craquelure, Sentir le Monde
Exorcisme : Bénédiction du Bois, Sens du Yin, Talisman de Contrôle des Esprits égarés, Dissiper les Âmes spectrales, Courroux des Dieux vengeurs, Amulette de Préservation,

Zhu Li-kuan

Né dans une riche famille du Han, Zhu Li-kuan fit très tôt montre d'une grande intelligence et d'un certain appétit pour le savoir. Formé par des précepteurs durant son enfance, il alla faire ses études à Xinzheng afin d'y être diplômé ; son père rêvait qu'il devienne homme d'état au service de son Royaume.

Mais Li-kuan, s'il était très intelligent, était aussi un grand rêveur. Sa passion pour la poésie et la littérature le poussèrent à se proclamer lui-même poète et bien qu'il fût diplômé avec de très bons résultats, il ne brigua aucun poste de fonctionnaire et préféra passer son temps à écrire poèmes et odes dans l'espoir d'impressionner les grands de ce monde. La fortune de sa famille le mettant à l'abri du besoin, il put se consacrer à sa tâche à plein temps et avec toute la fougue de sa jeunesse. Et bien que son père se soit longtemps désolé qu'il ne devienne pas haut-fonctionnaire, il aime trop son fils pour lui en faire reproche.

Jeune homme fort avenant dans la fleur de l'âge, Li-kuan est un poète plutôt médiocre mais un habile orateur, ce qui lui permet de passer pour brillant aux yeux de son public. Mais si son talent pour la poésie s'avère inexistant, il possède par contre un don particulièrement inhabituel : où qu'il aille, des événements surnaturels se produisent autour de lui. Se promenant dans la forêt, il y croîsera esprits et fées. S'abritant dans une mesure délabrée par temps de pluie, il se trouvera confronté à un fantôme à qui il apportera le repos en lui récitant quelque ancienne poésie. Cherchant son chemin sur une route perdue, il passera la nuit avec des femmes-renardes des plus accortes. Et toujours, ces rencontres tournent à son avantage et lui apportent un bienfait quelconque (de l'inspiration, un cadeau, l'attention des dieux, etc.).

Assurément, accompagner Zhu Li-kuan dans ses pèlerinages artistiques est le meilleur moyen d'aller au delant d'aventures passionnantes, dérivantes et parfois effrayantes – surtout si l'on est réfractaire à la poésie !

Aspects : Métal 2, Eau 3, Bois 4, Feu 4, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 30, Défense passive 9
Don et Faiblesse : Aissance du Courtoisan / Esprit du Lièvre
Talents : Calligraphie 3, Histoire 2, Littérature 4, Savoir (poésie) 4, Arts (poésie) 2, Eloquence 3, Etiquette 3, Jeux 2, Séduction 3, Empathie 5, Légendes 3, Boxe 1, Equitation 2, Esquive 2
Souffle vital : 17 (6 / 0, 5 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)
Taos : Tao de la Création inspirée 2, Tao du Yin et du Yang 4, Tao de l'Esprit clair 2, Tao de la Présence sereine 3

Su Chi-min

Né dans une famille aisée du Qin, Su Chi-min se montra dès son plus jeune âge curieux de son environnement, avide de comprendre le monde et ses parents le confiaient très tôt à un précepteur afin de développer son intelligence (et de se débarrasser un peu d'un bambin passif ses journées à poser des questions sur tout).

Trop dispersé pour être réellement brillant, Su Chi-min entra à l'université grâce aux relations et à l'argent de son père, mais là encore il semblait incapable de se fixer sur une matière et piochait allégrement dans divers cursus, n'en complétant aucun au final. Si bien qu'il arriva à la fin de ses études sans un diplôme en poche et aucune autre perspective que de rentrer au domaine familial et prendre la suite de son père pour la gestion de leurs terres.

Mais son destin bifurqua à cet instant. Car un homme avait repéré Su Chi-min : le bibliothécaire de l'université, qui n'avait pu s'empêcher de noter ce jeune étudiant venant lire des ouvrages sur les sujets les plus divers. Une telle soif de connaissance l'interpella et il recommanda Su Chi-min aux Scribes de Wen Chang. Sur le chemin du retour chez lui, celui-ci fut donc abordé par un groupe de lettrés qui lui proposèrent de rejoindre leur organisation.

C'est ainsi que le brouillon jeune homme se retrouva embauché parmi les Scribes de Wen Chang. Tout d'abord affecté à la grande bibliothèque de Linzi, il y passa ses nuits à lire tout et n'importe quoi, comme à son habitude. Et un jour, il tomba sur de vieilles archives mentionnant l'existence d'une antique cité de la dynastie Xia. Fasciné par les descriptions qu'en il lut, il décida de découvrir cette ville légendaire. Son enthousiasme suffit à persuader ses supérieurs de lui laissant quelques mois pour enquêter avant de lancer une expédition ; et rapidement Su Chi-min finit par découvrir au Zhao une carte indiquant l'emplacement de la cité. L'expédition fut mise sur pied et le jeune Scribe se lança à l'aventure après avoir engagé quelques hommes de confiance.

L'expédition fut un fiasco terrible. Les jungles du sud du Chu, dans lesquelles était supposée se trouver la cité Xia, étaient pleines de dangers, d'êtres étranges et de chimères absurdes. L'équipe fut décimée et Su Chi-min ne parvint à rentrer chez lui que grâce à quelques héros du Jiang hu comme Faucon ardent ou Scorpion vaillant. Mais cet échec retentissant n'entama pas la soif de découverte de Su Chi-min : bien que les Scribes de Wen Chang s'y opposent, il a bien l'intention de remonter une expédition,



utilisant pour cela ses deniers personnels. Et cette fois, il compte bien s'entourer d'une équipe aguerrie, composée de héros expérimentés, avant de se lancer à l'aventure.

Aspects : Métal 2, Eau 3, Bois 4, Feu 3, Terre 4
Aspects secondaires : Chi 36, Défense passive 9
Don et Faiblesse : Langue de Tsai Chen / Curieux comme le Rat
Talents : Calligraphie 3, Histoire 3, Perception 1, Savoir (divers domaines) 1, Eloquence 3, Langues 2, Légendes 3, Discrétion 1, Esquive 1, Survie (jungle) 2
Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 2 / -3, 1 / -5)
Taos : Tao du Yin et du Yang 3, Tao de l'Esprit clair 2, Tao de la Présence sereine 2

Zhan Luo Zi

De son enfance, Zhan Luo garde le souvenir très vivace de sa grand-mère, une vieille femme à la voix profonde, en train de lui raconter des histoires. En tant qu'ancienne du village, elle connaissait un grand nombre de légendes et de contes, et Zhan Luo était toujours prêt à l'écouter, enfant émerveillé aux yeux curieux. Et même à l'âge où les garçons s'intéressent à bien d'autres choses, il continua à tenir compagnie à son aïeule afin d'entendre chaque jour une nouvelle histoire.

Toute la vie du désormais vieil érudit en découla : la passion pour les légendes et les êtres fabuleux qui les peuplaient ne le quitta jamais et à l'âge adulte, il décida d'en faire son métier. Il devint rapidement réputé pour sa connaissance encyclopédique des diverses légendes du *Zhongguo* et de nombreuses universités lui proposèrent une chaire de professeur en folklore. Mais Zhan Luo savait que les créatures sur lesquelles il lisait tant d'ouvrages et en écrivait presque autant n'était pas que du folklore, et que certaines existaient bel et bien. Oh bien sûr, tout le monde croit en l'existence des dragons et des nymphes... mais en général, les gens ont tendance à s'éloigner de ces croyances anciennes et les mythes meurent peu à peu. Dans les bibliothèques, les ouvrages scientifiques ou philosophiques chassent les vieux recueils de contes contenant la sagesse des anciens.

En réaction, Zhan Luo décida d'écrire un livre-somme sur la question, une sorte de recueil compilant la description de tous les êtres fabuleux qui peuplent la Terre et les Cieux. Cet ouvrage, il y travaille depuis presque vingt ans maintenant et son Classique des mystères du Ciel et de la Terre s'enrichit presque chaque jour au hasard des rencontres et des anecdotes.

Âgé de presque soixante ans maintenant, Zhan Luo Zi vit dans un cossu manoir mais n'hésite pas à prendre la route quand il pense avoir quelque chose à découvrir, ou une personne à rencontrer. Le vieil érudit n'hésite jamais à offrir une rétribution en échange d'une anecdote ou d'un récit sur les créatures surnaturelles ; hélas il tombe plus souvent sur des mythomanes avides de sapèques que sur des gens honnêtes. Et les exorcistes... ces *fangshi* ont la réputation plus que justifiée de ne pas être très bavards... Mais à force de persévérance, Zhan Luo a fini par compiler une somme de savoir extrêmement importante, et il espère qu'un disciple continuera son œuvre quand il ne sera plus de ce monde.

En attendant, infatigable, le vieux lettré est toujours en quête d'aventuriers ayant des anecdotes vécues à lui raconter.

Aspects : Métal 2, Eau 2, Bois 5, Feu 4, Terre 4
Aspects secondaires : Chi 40, Défense passive 9
Don et Faiblesse : Mémoire du *Zhongguo* (Légendes) / Disgrâce de Fu Xing
Talents : Calligraphie 3, Histoire 3, Savoir (folklore) 4, Eloquence 2, Langues 3, Exorcisme 2, Légendes 5, Théologie 3, Equitation 2
Souffle vital : 17 (6 / 0, 5 / 0, 3 / -1, 2 / -3, 1 / -5)
Taos : Tao de l'œil intérieur 3, Tao de l'Esprit clair 4

Hibou du Nord

Le jeune Bei Maotu est un lettré originaire du Qi. Formé en tant qu'historien à l'université de Linzi, il trouva vite sa passion en s'intéressant aux oubliés de l'histoire, aux anonymes dont les actes, bien que souvent ignorés, eurent un impact même minime sur les événements ou les peuples. Alors que ses camarades espéraient tous faire partie de la suite d'un haut personnage dont ils pourraient écrire l'histoire, Bei Maotu souhaitait se consacrer à la rédaction d'une compilation des faits mineurs et majeurs de la « petite » histoire, celle des gens du commun ou des parias rejetés par la société des Royaumes.

C'est donc tout naturellement qu'il entra de plein pied dans la société des exclus, ce monde parallèle arpenté par des héros anonymes qu'est le *jiang hu*. Rapidement, le jeune homme sillonna les territoires des clans et commença à recueillir témoignages, anecdotes, histoires petites et grandes, légendes, etc. Il entama la rédaction d'un ouvrage nommé les Chroniques du *jiang hu*, et acquiesça vite le surnom de Hibou du Nord (sans doute en raison des grands yeux qu'il ouvre lorsqu'il écoute attentivement une anecdote). Sa réputation fut dans bien des cas un sauf-conduit pour lui : même le plus sanguinaire des brigands souhaite passer à la postérité et si Hibou du Nord ne possédait aucun talent en ce qui concerne les arts martiaux, la promesse de coucher sur le bambou les mémoires de quiconque est prêt à lui confier l'histoire de sa vie lui permit plus qu'à son tour d'échapper à un sort funeste.

Maintenant qu'il a recueilli les histoires d'innombrables *wu xia*, Hibou du Nord souhaiterait aller plus loin et devenir le témoin privilégié de ces héros secrets. Il est ainsi prêt à attacher ses pas à ceux d'un groupe d'aventuriers, pourvu que ceux-ci lui semblent à même de vivre de trépidantes aventures dont il pourra écrire le récit en tant que spectateur direct.

Aspects : Métal 2, Eau 3, Bois 4, Feu 4, Terre 5
Aspects secondaires : Chi 30, Défense passive 9
Don et Faiblesse : Favori de Wen Cheng (Littérature) / Esprit du Lièvre
Talents : Calligraphie 3, Histoire 3, Littérature 2, Savoir (*jiang hu*) 3, Eloquence 2, Langues 2, Séduction 1, Empathie 1, Légendes 3, Jiànshù 1, Equitation 1, Esquive 2
Souffle vital : 17 (6 / 0, 5 / 0, 3 / -1, 2 / -3, 1 / -5)
Taos : Tao du Yin et du Yang 3, Tao de l'Esprit clair 2, Tao de la Présence sereine 2



Terreur des Fantômes

De son vrai nom Kong Bu, Terreur des Fantômes est l'archétype même du *fangshi* exorciste : d'un âge indéfinissable, vêtu d'un ample *chang pao* noir brodé de symboles ésotériques, le corps mince et la peau pâle, il n'est pas rare qu'il soit aussi effrayant aux yeux des profanes que les créatures qu'il combat. Sa voix grave reste cependant toujours calme et son attitude pleine de sang-froid rassure toujours ceux qui font appel à lui : assurément, Terreur des Fantômes est un exorciste de grand talent.

Enfant, le petit Kong Bu semblait pourtant promis à un tout autre avenir. Fils d'un médecin itinérant, il suivait l'apprentissage de son père afin de prendre sa suite et à l'âge de l'adolescence, il était déjà un praticien plus que confirmé. Alors que son père et lui étaient dans un village, une épidémie mystérieuse se répandit dans la région. Se rendant au chevet de tous les souffrants, ils furent bien vite épuisés et tombèrent eux aussi malades. Kong Bu parvint à s'en remettre après avoir frôlé la mort mais son père avait succombé après une lente agonie... L'épidémie continuait ses ravages et le jeune médecin ne pouvait rien pour l'enrayer.

Un jour arriva alors un homme, bardé de talismans et aux yeux froids. Il se prétendit exorciste et venait pour arrêter la maladie, causée par un démon pestilentiel dissimulé dans les environs. Kong Bu insista pour l'accompagner mais l'homme refusa jusqu'à ce qu'il apprenne que le jeune médecin avait survécu à la maladie. « *Le poison que répandent ces démons est mortel à tous les coups, si tu as été plus fort que lui c'est que le Tao te protège.* » Ensemble, *fangshi* et médecin cherchèrent le repère du démon de la maladie et lorsqu'ils le trouvèrent, l'exorciste alla l'affronter et le renvoya en Enfer. Il proposa ensuite à Kong Bu de devenir son disciple : « *Soigner les gens est une noble tâche, mais les garder des menaces invisibles est encore plus nécessaire, même s'il s'agit là d'une mission bien ingrate...* » Prenant le nom de Terreur des Fantômes, le jeune homme apprenait alors la voie de l'Exorcisme sous l'égide de son nouveau mentor.

Aujourd'hui âgé de presque quarante ans, Terreur des Fantômes est un maître-exorciste qui n'a rien oublié de son passé de médecin. Il a entretenu ses compétences en la matière par la lecture et la pratique, ce qui fait qu'en général, ceux qui font appel à lui en gardent un bon souvenir : derrière son air effrayant on découvre un homme patient, profondément bon et toujours prêt à aider les gens. Sa façon d'être avec les hommes, Terreur des Fantômes l'applique aussi aux créatures surnaturelles : il préfère venir en aide à un fantôme pour qu'il trouve le repos plutôt que le détruire, et avec les *yao* il prend toujours garde à juger afin d'agir sans a priori.

Aspects : Métal 4, Eau 3, Bois 4, Feu 2, Terre 5

Aspects secondaires : Chi 90, Défense passive 9

Don et Faiblesse : Pondération de la Tortue / Disgrâce de Fu Xing

Talents : Calligraphie 3, Herboristerie 2, Investigation 3, Médecine 4, Perception 2, Diplomatie 2, Intimidation 3, Alchimie interne 2, Exorcisme 6, Légendes 3, Méditation 3, Taoïsme 3, Boxe 2, Jiànshù 3 (Coup précis, Feinte, Coup double), Discrétion 2, Esquive 2, Survie (divers) 2

Souffle vital : 21 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 3 / - 3, 2 / - 5)

Taos : Tao de la Foudre soudaine 2, Tao des Dix Mille Mains 3, Tao du Bouclier invisible 2, Tao de l'œil intérieur 4, Tao du Yin et du Yang 1

Alchimie interne : Le Chi est le Souffle de la Vie, Ranimer la Flamme de la Vie

Exorcisme : Bénédiction du Bois, Tenir le Soleil dans sa Main, Boussole à Esprits, Voir au delà du Voile, Protéger l'Âme et le Corps, l'Eau qui devient Feu, Courroux des Dieux vengeurs, Talisman de Protection contre les Âmes pécheresses, Rituel d'Exorcisme, Jugement des Dix Rois des Enfers





Aventures aux limites du réel



Les trois scénarios présentés dans ce chapitre ne devraient pas demander chacun plus de quelques séances de jeu afin d'en venir bout. De plus, ils peuvent être aisément situés dans de nombreux lieux du *Zhongguo* ainsi qu'à différentes époques. Il est ainsi possible de facilement les intercaler entre d'autres aventures plus ambitieuses ou par exemple lors d'un voyage entrepris par les personnages.

Les Péchés du Père

Ce scénario plonge les personnages dans les suites d'une affaire vieille de plusieurs années. Un tueur en série insaisissable, une aventure en forme de thriller et une intrigue occulte : voilà de quoi changer un peu leurs habitudes.

Seule contrainte : situer ce scénario au moment des fêtes du Nouvel An ou lors d'un autre cérémonie attirant de grandes foules.

Synopsis

Les personnages arrivent en ville au moment où se produisent de sanglants événements mettant la population en émoi. Les forces de police paraissent incapables

d'endiguer cette vague de meurtres. Mais lorsqu'un de leurs proches est à son tour menacé, les personnages parviendront-ils à résoudre cette affaire ? Et pour quel choix opteront-ils lorsque leur sens de la justice et leur loyauté seront mis en concurrence ?

Peur dans la ville

Depuis deux jours, la neige tombe sans discontinuer sur cette province du *Zhongguo*. Par chance, le blizzard a rapidement laissé place à une neige plus fine. Mais un vent froid souffle, gelant cruellement les mains et les visages des personnages, et ils poursuivent leur chemin dans un décor noyé sous la blancheur immaculée. Alors que la ville, destination finale de leur périple, apparaît à l'horizon et leur promet chaleur et réconfort, un soleil pâle surgit par moment derrière les nuages gris.

Les personnages doivent ressentir un réel soulagement en franchissant l'enceinte de la ville. Les formalités d'accès demeurent une contrainte mineure face à la possibilité de se retrouver rapidement au chaud. Cependant les gardes contrôlant leurs identités paraissent nerveux. Ils jettent un coup d'œil à leurs armes et leur équipement, posent des questions sur les raisons de leur visite et le temps qu'ils comptent rester, etc. Si les personnages se montrent surpris par cet interroga-



Situer cette aventure

Idéalement, dans une cité du nord du Zhongguo de moyenne importance (suffisamment pour être dirigée par un gouverneur) où les personnages possèdent certaines attaches (famille, amis, shifu). S'ils ont joué le scénario du Livre de Base, Nao est un choix tout désigné. Si vous déplacez ces événements dans une région où la neige reste improbable (le Chu par exemple), considérez alors que de fortes pluies s'abattent en ce moment sur cette zone. Ces conditions climatiques ne servent qu'à mettre en place une ambiance feutrée et grise où tout le monde avance le visage protégé sous un chapeau ou un voile. De plus, en cas de prouesses acrobatiques, des toits enneigés ou ruisselants de pluie apportent un élément dramatique intéressant. Rien d'essentiel en soi, mais il serait dommage de s'en priver.

toire inhabituel, leur sergent affirme simplement que toutes les forces de police sont à la recherche d'un dangereux criminel. Il reste évasif, coupant court à toute discussion et les met simplement en garde contre tout débordement dans l'enceinte de la ville au cours des fêtes. Ne pouvant apparemment pas en apprendre beaucoup plus ici, il ne reste plus aux personnages qu'à pénétrer dans la cité.

Retrouvailles

Il serait souhaitable que les personnages retrouvent une connaissance dans la cité. Un cousin, un ami d'enfance ou un ancien maître feront l'affaire (d'autant plus s'il s'agit de leur ville d'origine comme Nao par exemple). Dans le cas contraire, le Meneur de Jeu devra adapter l'introduction de cette aventure afin d'impliquer les personnages dans les événements en cours. Nous considérons ici que nous nous trouvons dans le premier cas de figure : le cousin de l'un d'eux, un lettré, a plutôt bien réussi et vit désormais dans un quartier aisé de l'agglomération. Celui-ci se nomme Fen Lo.

Les personnages disposent donc d'une adresse en ville où ils savent pouvoir être reçus à bras ouverts. Ils traversent les rues enneigées jusqu'à destination et remarquent la présence fréquente de patrouilles. Les gens avancent tête encapuchonnée et baissée sous la rigueur du climat. Malgré les préparatifs des fêtes, l'ambiance en ville semble bien morne.

Ils le ressentent d'autant plus en comparaison de l'accueil chaleureux que leur réserve leur hôte. Même surpris de leur visite, Fen Lo s'enchant de leur venue et fait quêrir ses serviteurs afin que nos héros transis profitent d'un bon repas au chaud.

Laissez les personnages prendre leurs repères ; Fen Lo ne tarit pas d'anecdotes au sujet de son cousin et se montre un hôte attentionné et généreux. Les conversations tournent autour des souvenirs mais aussi de ce que chacun est devenu. Fen Lo est marié et vient d'avoir un petit garçon. Il propose à l'ensemble du groupe de loger chez lui pour la durée de leur séjour. Sa maison cosue dispose de bien assez de chambres pour cela.

Une fois rassasiés et reposés, les PJ souhaitent sans doute aborder le sujet du fameux criminel recherché. Fen Lo avoue ne pas en savoir trop à ce sujet, juste ce qui



se dit dans le voisinage : trois meurtres ont été commis durant la semaine, tous dans le quartier où ils se trouvent actuellement. Des assassins sorédaies qui ont frappé les citoyens par leur cruauté : les cadavres ont été, paraît-il, horriblement mutilés. Il s'agissait à chaque fois de jeunes gens, des fils de notables. Fen Lo ne les connaissait que de vue mais comme tout le monde, ces événements sanglants l'inquiétaient d'autant plus que le magistrat ne semble avoir aucune piste.

Secret coupable

Il est temps de dévoiler la vérité sur ces meurtres qui ne sont que les premiers d'une bien plus longue série. Pour cela, il faut revenir vingt-cinq ans en arrière.

A cette époque, la famille du noble seigneur Faucon d'Argent exerçait encore une influence non négligeable sur la cité où le nouveau gouverneur tentait petit à petit d'introduire les réformes législatives issues du gouvernement central. L'aristocratie se heurta très vite au fonctionnaire et tous deux se livrèrent une véritable guerre d'influence qui nuisait aux affaires locales. Exaspérée, une ambassade de citoyens tenta d'approcher les deux hommes. Le gouverneur se montra prêt à la négociation. Mais lorsqu'ils se rendirent chez Faucon d'Argent, celui-ci se sentit trahi par cette population qu'il avait protégée autrefois. Il s'emporta et sa colère violente s'abattit sur les émissaires. Par chance l'un d'eux, Yun l'ancien soldat, en cherchant à se défendre parvint à porter un coup au puissant guerrier, le laissant étendu sur le sol, inconscient. Les sept ambassadeurs le crurent mort ; surgirent alors sa femme et son jeune fils. Leurs cris firent paniquer ces pauvres hommes peu habitués à ce genre de situation. Pétrifiés par la peur, ils décidèrent pourtant d'agir pour couvrir leur forfait. Ils quittèrent la maison après l'avoir incendiée, s'assurant que personne ne puisse en sortir. La famille de Faucon d'Argent périt dans les flammes. Mais l'aristocratie se réveilla pour assister à leur fin et, fou de douleur, jura de se venger. Les sept hommes entendirent sa malédiction, mais personne ne sortit du brasier. Faucon d'Argent mourut également à cette occasion. Mais son fantôme revint trois jours plus tard hanter le monde des vivants.

Entre temps, les sept hommes retournèrent à leurs occupations ; le gouverneur se doutait de ce qui s'est vraiment passé mais ne dit rien, trop heureux de voir ce problème se résoudre en sa faveur. Il couvrit les faits et obligea le magistrat de l'époque à classer rapidement l'affaire : un simple et tragique accident. Mais le spectre de Faucon d'Argent voulut se venger. Il hanta d'abord Yun, son « assassin » et le conduisit au bord de la folie puis tenta de le posséder. Mais cette tentative échoua, la volonté du malheureux soldat renforcée par sa culpabilité empêcha le fantôme de prendre le contrôle de son hôte. Pire, celui-ci se trouve désormais bloqué dans cette enveloppe qu'il ne dirige pas. Yun sombra dans la démence, son esprit sans cesse torturé par sa voix intérieure. Il parvint à s'installer un peu en dehors de la ville où il se voue désormais à une vie d'ascète, retenant prisonnier le fantôme vengeur comme un moyen d'expurger sa honte.

Discrètement, les six autres émissaires virent leurs entreprises favorisées par le gouverneur et très vite prospérèrent jusqu'à devenir quelques-uns des membres les plus riches de la cité. Mais depuis le jour funeste, plus aucun d'eux n'aborde ce sujet et ils ont même tendance à s'éviter.

Aujourd'hui

Après vingt-cinq ans de lutte, l'esprit affaibli de Yun a fini par céder. Le fantôme de Faucon d'Argent s'est libéré de sa prison. Mais sa soif de vengeance et sa haine se sont renforcées durant sa captivité. La cité a bien changé en deux décennies, il lui faut quelques jours pour retrouver la trace des anciens conspirateurs. Ceux-ci ont vieilli, se sont enrichis et ont fondé des familles. L'aristocratie ayant perdu son fils unique, le spectre décide de s'attaquer d'abord aux enfants de ses ennemis : trois meurtres en moins d'une semaine. En tout, il compte laisser quatorze victimes dans son sillage vengeur, finissant par les conjurés eux-mêmes. Ses pouvoirs se sont renforcés depuis le temps, en particulier sa capacité de possession. Il prend donc chaque nuit le contrôle d'un habitant différent. Il se sert de ce réceptacle pour repérer sa future victime, la suivre et découvrir ses habitudes. Puis lorsqu'il se sent prêt, il frappe. L'hôte se réveille au matin sans le moindre souvenir de la nuit passée.

Le fantôme est déterminé et méthodique, mais surtout très intelligent.

Yun, devenu complètement fou, erre désormais en lançant des prédications apocalypiques sur les habitants de la ville. Ses anciens camarades craignent de comprendre le lien qui unit ses meurtres.

Et les personnages dans tout ça ? Et bien, il se trouve que leur cousin Fen Lo est justement le fils d'un des assassins.

La piste sanglante

Voyons tout d'abord les indices disponibles que les personnages pourraient être amenés à connaître lors de leur enquête ultérieure.

Si les personnages possèdent des relations avec les autorités de la cité, ils auront accès sans difficulté à ces informations, sinon il leur faudra trouver les témoins ayant découvert les corps ou persuader le magistrat de leur en parler ou de leur laisser examiner les cadavres.

Les meurtres présentent les points communs suivants : il s'agit de trois jeunes hommes, tous issus de familles aisées de la ville, des familles respectables et installées ici depuis longtemps. Les meurtres ont tous été perpétrés de nuit, alors que les victimes se trouvaient seules, l'une dans une ruelle, les deux autres dans leur chambre. Les cadavres présentent de profondes entailles dues à une lame effilée, mais ils sont morts étranglés, la trachée broyée. Enfin, tous avaient sur le visage une expression figée de terreur.

Pour le moment, personne n'a fait le rapprochement entre ces meurtres et le décès tragique de Faucon d'Argent. Le magistrat chargé de l'affaire, éduqué dans une pensée légiste pure, refuse d'envisager l'implication d'éléments occultes.



Attaque Nocturne

Les personnages profitent de la soirée pour discuter avec Fen Lo. Mais très vite, la fatigue du voyage devrait avoir raison de leur résistance. Il les conduit lui-même à leurs chambres et leur souhaite une bonne nuit. Mais à peine ont-ils éteint leurs chandeliers qu'un hurlement féminin déchire l'obscurité. Le cri provient de l'autre côté de la maison, les personnages peuvent se précipiter à travers le couloir, un balcon fait également le tour de l'habitation. Dans le premier cas, ils déboulent dans la chambre de l'épouse de Fen Lo. Celle-ci, agenouillée dans un coin de la pièce, serre contre elle son bébé et porte de profondes entailles sur les bras. Le cousin gît inconscient sur le sol, il s'est évanoui d'effroi face au pouvoir de terreur du spectre. En passant par le balcon, nos héros aperçoivent une silhouette sautant dans la rue et s'enfuyant en courant. Faucon d'Argent ignorait la présence des personnages dans la maison (ils viennent juste d'arriver) et s'enfuit dès qu'il entend leurs pas. Vous pouvez lancer une course-poursuite à travers les rues du quartier. Les passages sont larges, les balcons et les vérandas nombreux : autant d'éléments de décors pour réaliser des sauts spectaculaires. N'oubliez pas les conditions météorologiques rendant certains passages glissants. Par moment, Faucon d'Argent arrache un stalactite de glace pendant des toits et le jette vers ses poursuivants (dégâts 1). Il parvient ainsi jusqu'au mur percant la cour intérieure d'un temple qui abrite un jardin recouvert de neige et plusieurs kiosques de bois. Le fuyard franchit aisément l'obstacle et lorsque les personnages le rejoignent, il a disparu, sans doute caché dans l'un des abris. Mais l'aristocrate ne souhaite pas être capturé ici, il quitte alors le corps de son hôte. Les personnages découvrent un jeune homme hagard et transi de froid qui semble ne pas comprendre ce qu'il fait là, il tient encore un poignard ensanglanté. Selon la manière dont ils mènent la fouille du jardin, ils alertent plus ou moins vite les disciples qui vivent ici... et une patrouille de miliciens.

Étranges amnésies

Les personnages font donc face à un bien curieux assassin. Il s'agit d'un simple palefrenier nommé Gon qui se souvient simplement être sorti pour rejoindre quelques compagnons, puis plus rien. Il est bien sûr incapable en lui-même de réaliser les prouesses physiques accomplies par le spectre lors de sa fuite.

Les personnages se trouvent maintenant impliqués dans cette affaire. Fen Lo se souvient juste du cri de son épouse et d'une figure horrible qui lui a fait perdre connaissance. L'arme tenue par Gon est bien celle qui a blessé la jeune femme mais il clame son innocence avec force. Le magistrat le garde tout de même en prison et souhaite l'interroger plus longuement : le coupable semble tout désigné. Cependant il voit d'un mauvais œil l'intervention des personnages dans cette affaire et délègue un agent afin de les surveiller (ils le remarqueront sans doute très vite).

Fen Lo ne s'explique pas le motif de cette attaque. Il ne se connaît pas d'ennemi. Par contre, les personnages peuvent obtenir ici un indice important. Un médecin se trouve au chevet de la jeune femme et si les personnages mentionnent l'étrange amnésie de Gon, il leur révèle qu'il a observé un tel cas il y a deux jours, ainsi que l'un de ses collègues (la plupart des hôtes ne consultent pas un médecin pour leurs « absences nocturnes »). Interrogées, ces deux autres personnes racontent une histoire très proche de celle de Gon. Une sortie dans la nuit, le froid et le noir complet.

Quelles pistes ?

Où chercher plus d'informations ? Le magistrat se défie d'eux. Fen Lo ne semble pas comprendre. Gon fait un bien mauvais coupable. Mais après cette nuit, quelques-uns des citoyens commencent à rapprocher cette affaire avec la mort de Faucon d'Argent et de sa famille. Forcément, ils y furent mêlés. Nous allons faire le tour des diverses personnes pouvant maintenant répondre aux questions des personnages.

• **Yun** : Au matin, ils aperçoivent la silhouette dégingandée du dément dans les rues. Vêtu de loques, les yeux fous, il hurle d'étranges prophéties apocalyptiques : « ville maudite, fils d'assassins, les Enfers viennent pour vous. Le sang de vos péchés rougira la terre, un faucon d'argent plane sur vos têtes, il vous dévorera le foie. Maudits, mille fois maudits ! » etc.

Impossible de tirer quoi que ce soit de clair de cet homme dont le tapage attirera rapidement une patrouille qui le jette hors les murs. Il est possible de le retrouver plus tard dans un bosquet à presque un *li* de là. Il y a établi une cabane de fortune. Yun ne peut pas tenir une conversation cohérente, mais il répète souvent les mots « faucon d'argent » provoquant chez lui une grande terreur. S'ils insistent, le pauvre hère leur désigne alors un petit chemin descendant dans les collines. Il mène aux ruines du manoir incendié vingt-cinq ans plus tôt. Lorsque les personnages le quittent, il semble reprendre un peu de sa lucidité et crie à leur intention « Nous sommes maudits et nos enfants paient les péchés de leurs pères ! » Puis il retombe dans ses discours incohérents.

Si peu de gens se souviennent encore de Faucon d'Argent, ce nom évoque pourtant chez les anciens habitants un tragique accident survenu une vingtaine d'années plus tôt.

• **Si Li, servante de Faucon d'Argent** : Maintenant très âgée, elle radote un peu et travaille encore comme domestique chez le gouverneur. Absente la nuit fatidique, elle arriva la première sur les lieux. Elle ne put s'approcher du brasier mais se souvient clairement avoir entendu la voix de son maître hurler au cœur de l'incendie. Elle peut encore répéter ses mots : « Assassins ! Je vous maudis, traîtres, vous et vos enfants bâtards ! Je vous condamne à l'Enfer et je vous tuerai moi-même ! ». A l'époque, le magistrat n'avait pas retenu son témoignage. Comment la trouver ? Les propos de Yun peuvent





mettre les personnages sur la piste de l'aristocrate et de fil en aiguille, remonter jusqu'à elle. Sinon, ils apercevront peut-être sa frêle silhouette aux alentours des ruines du manoir où elle vient encore prier chaque jour.

• **Le magistrat retraité** : Il vit encore en ville. D'abord très réticent sur le sujet, il peut finalement révéler aux personnages que le gouverneur avait insisté en personne pour que cette affaire « malheureuse » soit classée au plus vite. Il leur révèle également l'existence de l'ambassade des citoyens et des relations houleuses entre Faucon d'Argent et le gouverneur. Une fouille dans les archives locales montrera les lacunes de ce dossier mais permettra de retrouver le nom de Faucon d'Argent.

• **Les entailles** : Il s'agit d'une fausse piste mais qui peut s'avérer intéressante pour pimenter la vie des personnages. Rappelons-le, Faucon d'Argent est très intelligent. Il a donc l'idée de retarder l'enquête. Fervent adepte du Taoïsme, il possède quelques connaissances sur le sujet. Aussi, il entaille ses victimes avec des symboles ésotériques. Un *fangshi* parmi le groupe des personnages interprétera sans aucun doute ces signes évocateurs (Test de Bois + Taoïsme SR 6). Laissez les personnages se perdre en hypothèses et remonter cette piste, le spectre frappe pendant ce temps. Une enquête en ville ne donne rien de bien concret, ici comme partout ailleurs sous la façade légiste les anciennes traditions restent vivaces. Tôt ou tard, à force de poser des questions, ils trouveront une taverne où un vieux commis s'adonne à la boisson. Des rumeurs mènent à lui si on aborde ce sujet occulte. En effet, cet homme nommé Da Xi a récemment assuré des approvisionnements pour un homme étrange arrivé depuis un mois en ville. Contre quelques pièces ou menacé, il indique l'auberge où vit celui-ci. Il s'agit de Serres Grises, un *fangshi* en exil. Rongé par la rancœur, il rumine sa colère et étudie les versants les plus noirs de son art. Sa chambre ressemble à l'antré d'un sorcier. Si les personnages lui tombent dessus, il croit voir en eux des émissaires de ses tourmenteurs et réagit aussitôt violemment. Aux personnages de le maîtriser s'ils veulent entendre son histoire et l'innocenter.

• **Les autres conjurés** : Il ne sont plus que quatre, hormis Yun ; deux autres sont décédés entre temps (dont le père de Fen Lo). Ils commencent à soupçonner la vérité même s'ils ne comprennent pas pourquoi la vengeance arrive aussi tard. Lorsque les personnages commencent à leur tour à entrevoir la solution, faites porter un message à Fen Lo de leur part. Après tant d'années, ils décident de se réunir et d'aborder le problème ensemble. Ils convoquent Fen Lo en tant qu'héritier de l'un d'eux et donc victime de la même vendetta. Les personnages trouveront ce soir là leur ami soucieux et distraité. Il les quitte en début de soirée, prétextant du travail en retard. Mais il ne se rend pas à son bureau. Il rejoint la réunion où il va découvrir la vérité sur les événements tragiques d'il y a vingt-cinq ans. Si les personnages le suivent, ils pourront également apprendre la version des faits des conjurés (qui minimisent leur rôle, ils accusent même Yun du meurtre).

Les braves gens

Il s'agit juste d'une péripétie secondaire afin de redonner du rythme à une partie où les personnages avanceraient lentement. Alors qu'ils se trouvent en quêtes d'informations, un petit groupe les prend à parti. En effet, ces « braves citoyens » ont décidé de se défendre eux-mêmes puisque la milice semble incapable de les protéger. Ils tombent sur les personnages, des traînes savates tout juste arrivés en ville et fauteurs de troubles. Ils ont entendu dire qu'ils sont impliqués dans l'attaque de Fen Lo et cela leur suffit ! Ils ne représentent guère une menace sérieuse pour nos héros. Douze bonshommes à qui le nombre donne du courage (traitez-les comme de simples sbires armés de bâtons). Par contre, cela reste des innocents, aux personnages de gérer au mieux la situation sans blesser gravement qui que ce soit, ou pire encore.

La traque

Le lendemain, un nouveau cadavre est découvert flottant à la surface des eaux de la rivière. Mêmes signes, mêmes indices. Cependant, il s'agit d'un jour spécial et malgré la peur qui se répand dans la population, les habitants sortent de chez eux afin de fêter le Nouvel An. Depuis leur arrivée, les personnages assistent aux préparatifs de cet événement. Un soleil timide éclaire les toits et dès l'aube, processions, cérémonies et célébrations se succèdent. Ces festivités durent trois jours.

Les personnages continuent sans doute leurs investigations et tôt ou tard, grâce à Fen Lo ou par leurs propres déductions, découvrent l'identité du mystérieux tueur. Que faire alors ? La journée, le spectre se terre dans les ruines du manoir qui fut le sien. Cet ensemble imposant de poutres noircies et de décombres instables permet de mettre en scène un duel spectaculaire. Mais si Faucon d'Argent se sent menacé, par un exorciste par exemple, il joue son va-tout et tente de posséder l'un des personnages puis s'enfuit vers la cité. La nuit, les personnages ne trouvent pas le fantôme, déjà parti accomplir un nouveau forfait. Mais dans un cas comme dans l'autre, ils découvrent posés sur un autel de fortune un bracelet de femme et un jouet d'enfant à moitié calciné. Souvenirs dérisoires de ce qui fut perdu et qui attise chaque jour la soif de vengeance du spectre.

Qu'ils le poursuivent en plein jour, ou qu'ils interceptent le fantôme alors qu'il effectue une autre tentative contre Fen Lo, les personnages se confrontent à nouveau à lui. S'il se sent en danger, Faucon d'Argent choisit la fuite, mais cette fois il bénéficie d'un avantage non négligeable : la foule sillonnant les rues lui offre autant de corps à posséder. D'un regard, il saute ainsi de l'un à l'autre, obligeant les héros à se lancer dans une épuisante poursuite. Il utilise ses hôtes pour harceler ses ennemis, les personnages devraient se rappeler qu'il s'agit d'innocents. Acculé, il tente de posséder l'un des personnages, celui qui a le moins de chance de lui résister. Il essaie alors de rejoindre les ruines.

Les personnages devraient avoir compris maintenant qui est Faucon d'Argent et le motif de sa vendetta, sinon il n'hésite pas à le leur expliquer et à faire appel à leur sens de la justice. Il donne sa version des faits avec tout le mélodrame dont il est capable, tente de manipuler leurs sentiments mais ne vise qu'un seul but : la vengeance.

Aux personnages de faire leur choix. Ils ne peuvent pas laisser Faucon d'Argent assassiner des gens pour le crime de leurs pères. Mais sa vendetta reste pourtant légitime même si elle implique de briser un silence vieux de vingt-cinq ans et de remettre en question la position de notables de la cité. Alors, comment résoudre cette équation ? Ici, le choix appartient uniquement aux personnages qui devront en assumer pleinement les conséquences...

Protagonistes

Le spectre de Faucon d'Argent

Obnubilé par sa vengeance, aveuglé par sa haine, dévoré par la souffrance, il reste manipulateur, froid et calculateur. Un adversaire redoutable qui se sert de ses hôtes (auquel il transmet ses Talents et dont il utilise les leur) sans scrupules. Sa déresse réelle pourrait toucher les joueurs, mais sa vendetta va sans doute trop loin pour leur sens de la justice.

Aspects : Métal 4, Eau 4, Bois 3, Feu 3, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 0, Défense passive 9

Talents : Jiānshù 3 (coup précis, parade totale, double parade, coup double), Daoshù 3 (coup précis, double parade), Intimidation 3, Esquive 2, Taoïsme 2, Art de la guerre 3, Acrobatie 2, Eloquence 2

Souffle vital : 24 / 0

Taos : Tao des Six Directions 3, Tao du Pas léger 2, Tao des Mille abeilles 3, Tao du Yin et du Yang 2 (Faucon d'Argent maîtrisait ces techniques de son vivant. Aujourd'hui, il puise dans les réserves de Chi de son hôte pour les utiliser encore)

Pouvoirs : Immatérialité, Terreur 11, Possession 7

Serres Grises

Cet adepte s'est un peu trop mêlé de politique dans la cité d'où il vient et s'est vu contraint à l'exil. Rancunier, il ourdit sa revanche et se plonge dans l'étude des arts les plus sombres. Serres Grises n'est pas vraiment mauvais, juste ivre de colère et paranoïaque. Si les personnages remontent sa piste, il les prend pour des assassins envoyés par ses anciens maîtres et riposte aussitôt. Il faut déployer des trésors de persuasion pour le ramener à la raison et découvrir qui il est vraiment.

Aspects : Métal 2, Eau 3, Bois 4, Feu 2, Terre 4

Aspects secondaires : Chi 36, Défense passive 9

Talents : Boxe 1 ; Daoshù 2 ; Intimidation 1 ; Esquive 1 ; Calligraphie 2 ; Taoïsme 3 ; Herboristerie 2 ; Savoir (Enfers) 2 ; Alchimie externe 4 ; Méditation 2

Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / -1, 2 / -3, 1 / -5)

Potions préparées : le Silence du Lac ; Geler la Rivière, Corrompre le Vent ; de la Fleur à la Graine

Possessions : Affaires de voyage, dagues, potions, matériel d'alchimie



Une éternelle amoureuse

Introduction

NB : Cette aventure fonctionnera d'autant mieux si Lo May est le premier *yao* que rencontrent les personnages, les prenant ainsi totalement par surprise. Quoi qu'il en soit, si à la fin de ce scénario les héros auront trouvé là quelques récits fabuleux à ajouter à leur légende, ils se seront probablement attirés aussi de nouvelles inimitiés.

Un hiver dans le Zhongguo...

Les personnages se trouvent actuellement en route pour une destination de leur choix. Ils traversent depuis quelques jours de basses collines parsemées de bosquets d'arbres dégarnis et de pins sombres. La nuit, la température négative et un vent du nord persistant les incitent à trouver un refuge où se réchauffer autour d'un feu malingre. Mais ce soir, alors que l'obscurité chasse rapidement les dernières lueurs du jour, les lumières d'une petite ville un peu plus loin sur la route éveillent en eux la promesse d'un bon lit au coin du feu et d'un repas chaud.

Fourbus, les personnages vont pouvoir poser leurs bagages dans cette petite agglomération isolée nommée Hungo (que le Meneur de Jeu peut situer dans n'importe quel Royaume). Bien que de taille modeste, la cité possède pourtant un large rempart et une grande porte fortifiée en contrôle l'accès. La campagne alentour comme les bâtiments de la ville dénotent une prospérité certaine des habitants. Les champs paraissent fertiles, l'industrie du bois prospère mais surtout, une mine de fer et une fonderie assurent une grande part de l'activité locale.

Les personnages font donc halte en ce lieu et, alors que l'obscurité devient complète et que la lueur de la lune emplit le ciel, ils frappent à la porte de l'une des nombreuses auberges qui bordent la place située juste derrière la porte principale de la ville. Ils vont enfin pouvoir se reposer et prendre un bon repas.

Lune jaune, une voix dans la nuit

Une fois débarrassés de la poussière du voyage et attablés devant un repas odorant, les personnages commencent enfin à se détendre. Prenez le temps de mettre en place le décor de cette aventure. Les joueurs voudront sans doute en savoir un peu plus sur la cité. Ils partagent la salle principale de l'auberge avec une demi-douzaine d'autres voyageurs. Cinq d'entre eux sont des marchands qui se rendent jusqu'à la prochaine grande ville. Ils ne font que transiter par Hungo même s'ils espèrent y échanger quelques marchandises à leur plus grand profit.

Le sixième convive est un soldat vétérans du Royaume en permission après une longue mission d'émissaire. Il se rend chez sa mère qui vit seule dans un village plus au sud et fait halte dans la cité pour la nuit. Il se nomme Fong Sho et se montre plutôt affable et causant.

Enfin l'aubergiste, un gros homme jovial nommé Hang discute également avec ses hôtes alors qu'il sert des repas et des boissons de bonne qualité.

Les personnages peuvent au fil des conversations en apprendre un peu plus sur le lieu où ils se trouvent et les gens autour d'eux. Laissez une atmosphère détendue et conviviale s'installer. Fong Sho parle de ses campagnes, les marchands racontent diverses anecdotes de leurs voyages. Au coin d'un âtre chaleureux, l'alcool aidant, l'ambiance prend un tour bon enfant et propice au repos.

Dehors, un vent glacial balaie la rue et quelques rares personnes vont et viennent encore malgré le froid. La rue s'éclaire de lampions colorés aux façades des maisons de plaisirs, des auberges et des tripots. Rassasiés, les personnages peuvent à leur tour profiter de l'animation locale ou préférer se reposer au chaud. L'auberge de taille modeste les oblige à partager une grande chambre commune pour les hommes, une autre plus petite pour les femmes. Par contre, celles-ci donnent sur l'arrière de l'établissement, vers une petite place arborée et peu passante. Il est sans doute déjà tard lorsqu'ils rejoignent leurs lits, surtout si certains décident de profiter un peu des plaisirs locaux : salles de jeux, de massages ou hôtels de passes qui sans être luxueux restent hors de portée des moyens d'un simple paysan (cf. les tarifs p.263 à 265 du Livre de Base).

La nuit froide et silencieuse promet un sommeil paisible. Pourtant, à peine ont-ils fermés les yeux qu'une étrange sensation s'empare de chacun d'eux. Des images surgies de leur enfance s'imposent à leur esprit, des souvenirs heureux et presque oubliés aujourd'hui. Il leur faut quelques minutes pour réaliser que tous se trouvent sous l'emprise de cet étrange effet. Et quelques minutes de plus pour en comprendre l'origine. Dehors, quelques notes de flûte nostalgiques couvrent le bruit du vent, parfois relayées par une voix de femme cristalline et pure aux accents mélancoliques. Une douce chanson qui réveille en eux les échos des meilleurs moments de leur passé. Nul doute que les personnages vont chercher à en savoir un peu plus. Un coup d'œil par la fenêtre de leur chambre montre la façade d'un grand bâtiment de bois à deux étages. Des rideaux aux fenêtres du rez-de-chaussée laissent filtrer une douce lumière orangée et la musique enchantée semble provenir de là. Les personnages se rendent rapidement compte qu'il s'agit d'une luxueuse maison de courtisanes.

La femme aux voiles de soie

Les personnages tenteront peut-être d'aller voir par eux-mêmes ce dont il retourne, sinon ils découvriront les informations suivantes soit en se renseignant auprès des habitants du quartier, soit sous la forme de rumeurs et de discussions entendues ici et là.





L'établissement se nomme « les Quatre Sœurs » et propose à ses clients musique, boissons et détente en charmante compagnie. Mais si actuellement il ne désemplit pas, il doit essentiellement son succès à une seule artiste. Les joueurs entendraient certainement de nombreuses rumeurs à son sujet, des discours parfois contradictoires. Tous s'accordent sur sa très grande beauté, mais certains racontent qu'il s'agit de la maîtresse d'un Roi tombée en disgrâce, d'autres d'un fantôme venant tenter les hommes vertueux pour les attirer vers le chemin de la damnation. Les personnages ne devraient pas tarder à comprendre que personne ne semble vraiment savoir qui elle est. Les seules informations fiables qu'ils peuvent récolter dans un premier temps se trouvent aux « Quatre Sœurs », auprès de la maîtresse des lieux, Mme Shin. Cette vieille femme avide ne rate jamais une occasion de vanter les mérites de son attraction principale, surtout si les personnages consomment quelques coupes d'alcool pendant la discussion.

La jeune artiste se nomme Lo May, elle dit venir du nord du Royaume du Yan ce que semble confirmer une légère pointe d'accent. Elle est arrivée à Hungo seule, il y a trois semaines et cherchait un engagement.

Elle joue de la flûte et possède une voix extraordinaire au pouvoir enchanteur, chose dont ils ont déjà pu se rendre compte. Elle parle peu, dort une grande partie de la journée et ne se produit que la nuit. Elle vit actuellement au sein même de l'établissement, dans une chambre au deuxième étage, et n'en sort presque jamais, passant ses journées à se reposer ou encore à jouer de la musique. Mme Shin ne lui connaît pas de liaison parmi ses clients. Pourtant, nombreux sont les hommes, mais également les femmes, tombés sous le charme de ses mélodies.

Il ne reste plus aux personnages qu'à rencontrer directement l'étrange jeune femme. Ils peuvent le faire le soir même en se faulant dans la salle de spectacle (Mme Shin veille aux resquilleurs) ou le lendemain au cours du

prochain spectacle. Dans la journée, Lo May refuse de recevoir qui que ce soit, une étrange manie qui devrait intriguer les personnages.

Mais une fois face à elle, nos héros comprennent aussitôt pourquoi tant de termes élogieux et de légendes naissent sur son passage.

Belle, Lo May l'est assurément. Un visage harmonieux, une peau dorée et des yeux verts, une bouche aux fines lèvres violettes, de longs cheveux soyeux aux reflets auburn... Et un air sauvage et primitif, à la fois dérangeant et très attirant. Une poupée enrobée dans un écran de somptueuses voiles de soie multicolores qui rehaussent encore sa beauté. Mais le plus fabuleux chez sa personne reste sa voix mélodieuse et ensorcelante, surnaturelle, qui évoque les chants célestes.

Lune blanche, des amours tragiques

Bien, maintenant que le décor et l'ambiance se trouvent plantés, voyons en quoi consiste l'intrigue. Bien entendu, elle tourne autour de la voluptueuse Lo May, mais il faut considérer un second élément, un jeune voleur habile nommé Second Choix.

Ce jeune homme d'à peine dix-sept ans vient de la ville visitée précédemment par la *yao*. Là-bas, fréquentant l'établissement où celle-ci se donnait en spectacle, Second Choix tomba éperdument amoureux de la belle courtisane, au point de se trouver totalement obnubilé par son image. Très intimidé, il n'osa pas lui adresser la parole avant son départ. Lorsqu'il découvrit que l'objet de son désir avait quitté la cité, il se lança à sa poursuite pour rejoindre Hungo le lendemain de l'arrivée de Lo May. Depuis, il revient tous les soirs assister au tour de chant de son aimée, mais n'ose toujours pas lui parler. Par contre, il la courtise bel et bien mais à sa manière.



Le reflet du yao

Personne à Hungo ne sait qui est vraiment la belle courtisane, alors voici la vérité, ou du moins une partie de celle-ci. La jeune fille est en fait un yao, une femme-chat transformée par la bénédiction des dieux. Voici son histoire :

Il s'agit d'une histoire simple, celle d'une chatte qui vivait, il y a bien longtemps au cours de la dynastie Xia, dans un palais aux côtés d'une princesse nommée Lo May. Cette jeune femme, encore une adolescente, se trouvait retenue en otage dans une cité rivale, jouet politique entre deux roitelets ambitieux. Chaque jour, l'animal contemplant sa magnifique maîtresse et écoutait ses chants nostalgiques. Car celle-ci possédait une voix douce comme le son d'une flûte. La chatte était sa seule amie, son réconfort et l'animal partageait fidèlement la solitude et la prison dorée de la jeune princesse. Les nuits se succédaient, les saisons passaient et toujours notre chatte offrait loyalement son affection à la jeune femme, ne réclamant en retour que quelques caresses et le plaisir d'écouter ses chansons.

Mais la force des hommes fait parfois peu de cas de la loi ou de la vie des plus faibles qu'eux. Le différent opposant les deux souverains s'envenima et ce fut bientôt la guerre. La princesse otage n'avait plus guère de valeur et de rage, le Roi cruel surgit une nuit dans ses appartements. Malgré les supplications de la jeune femme, il la poignarda mortellement. La chatte se jeta furieusement sur l'assassin de son amie, le griffant profondément au visage et lui crevant les deux yeux. Puis l'animal parvint à s'enfuir du palais, échappant à tous les gardes royaux lancés furieusement à sa poursuite. Le cadavre de la princesse fut jeté dans une fosse commune et oublié en ces temps troublés. Mais chaque nuit, un petit chat venait se coucher près de là et miauler longuement son désarroi, comme une chanson funèbre hurlée à la face du Ciel et de la lune.

Le triste chant monta finalement jusqu'à la Cour céleste. Une telle fidélité émut les dieux et ils envisagèrent de la récompenser. Le contact d'un rayon de lune accomplit le miracle, le petit animal était devenu un yao.

Depuis, sous le nom de Lo May, elle parcourt le Zhongguo, chantant les chansons qu'elle avait autrefois écoutées, langoureusement allongée sur un coussin de soie près de sa maîtresse. Depuis le temps, elle a su développer un talent inouï en matière musicale et vit désormais de son art, voyageant de ville en ville, d'une maison de courtisanes à une autre. Au gré des engagements, et de son amusement, elle reste plus ou moins longtemps en chacun de ces lieux.

Elle perpétue ainsi le souvenir de la princesse oubliée ainsi que celui des odes anciennes qu'elle aimait à fredonner.

De nature joueuse, elle séduit ici et là des compagnons d'une nuit et les abandonne aussitôt, les laissant à leur désespoir. Elle ne conserve rien de ses amants, s'empresant de chasser de sa mémoire leur visage et laissant derrière elle des cœurs ou des familles brisés. Une revanche à son niveau contre ces hommes qui croient toujours dominer les femmes.

Employant au mieux ses talents de voleur, il dévalise chaque soir une demeure de Hungo afin de trouver un bijou digne de sa favorite. Un matin, Lo May découvre ainsi une pièce d'orfèvrerie déposée sur son lit. Grâce à ses dons surnaturels, elle a vite compris ce qui se tramait derrière ces cadeaux somptueux. Amusée, elle laisse le jeune homme continuer son petit jeu et bien sûr elle engrange les bijoux dans son escarcelle.

Les personnages entendront au matin des rumeurs concernant cet habile voleur qui défie les autorités de Hungo. Insaississable, un fait curieux caractérise portant ses exactions. Il pénètre chaque nuit dans une maison différente, mais à chaque fois ne vole qu'un seul bijou.

Enfin, un dernier protagoniste vient troubler le jeu. Il y a quelques mois, Lo May de passage à Handan s'amusa à séduire un riche marchand de la cité. Devenu totalement dépendant de la jeune femme, celui-ci ne put supporter son départ inexpliqué. Il se lamenta pendant plusieurs semaines, laissant ses affaires périliciter et sa famille s'inquiéter de son état de profonde dépression. En fin de compte, le marchand inconsolable se donna la mort. Son fils unique nommé Gu Jin se promit de venger la mort de son père et sillonna depuis le Zhongguo à la recherche de la belle yao aux charmes ensorcelants. Il rejoignit Hungo avec son escorte le lendemain du jour de l'arrivée des personnages.

Une journée de séduction

Ainsi Lo May voyage depuis fort longtemps de ville en ville, développant ses compétences artistiques et profitant de la vie sans songer aux lendemains ni aux conséquences de ses jeux amoureux.

Comment vont réagir les personnages à sa présence ? S'ils viennent assister à son spectacle, ils resteront subjugués par la mélodie de sa voix et de sa flûte. De la même manière, s'ils parviennent à la rencontrer au sein de la maison des « Quatre Sœurs », sa beauté et son charme les laisseront sans doute sans voix. L'aura de séduction entourant la yao atteint aussi bien les hommes que les femmes qui ne peuvent y rester insensible. Des personnages avisés devraient d'ailleurs se poser des questions sur la nature de cette attirance et envisager la présence d'une quelconque magie derrière cet effet.

Mais surtout, dès que Lo May se trouve en présence des personnages, elle perçoit en eux les héros potentiels qu'ils sont et juge correctement leur valeur. Elle sait que Gu Jin se trouve sur ses traces et se doute que le magistrat a fait le lien entre son arrivée et le début des vols. Lo May suppose à juste titre que les personnages sont capables de la protéger dans cette situation. Elle choisit donc parmi eux son nouvel amour pour la ville de Hungo. Elle jettera ainsi son dévolu sur le personnage masculin à l'Aspect Feu le plus élevé (comparez également l'Aspect Terre en cas d'égalité). D'une œillade, d'un sourire, d'un geste, elle tente d'attirer son attention et de lui faire comprendre ce qu'elle ressent. Comment va réagir le personnage concerné ? À partir du moment où aura eu lieu cette première rencontre, Lo May s'enhardit et



n'hésite plus à faire le premier pas, quitte à provoquer les rencontres suivantes. Il vous faudra jouer finement cette phase de séduction. Le personnage mis en avant par cette relation devrait se trouver entièrement pris par celle-ci, ses compagnons plus disponibles pourraient prendre un peu de recul et mieux apprécier la situation.

D'ailleurs, il est fort probable que ce sont eux qui apercevront l'étrange va-et-vient qui se produit dès le lendemain de leur arrivée autour de l'hôtelier.

En effet, un groupe de « marchands » venus de Handan pénètre à l'aube dans Hungo. Trois hommes et leur chariot accompagnés par une escorte de six mercenaires aux manières rustres. Il s'agit bien sûr de Gu Jin et de ses deux gardes du corps, plus quelques hommes de main dont il a loué les services pour mener à bien son projet.

Laissez les personnages prendre le temps de profiter de la journée. S'ils ne l'ont pas encore fait, ils tenteront sans doute de rencontrer la séduisante Lo May et d'en apprendre plus à son sujet. Mais s'ils ont déjà croisé la belle yao, c'est elle qui provoquera la prochaine entrevue. Avec toute la roublardise dont elle est capable, Lo May se trouve « accidentellement » sur la route du personnage dont elle souhaite attirer les faveurs. Alors qu'elle s'approche afin d'engager la conversation avec les héros, un homme aux riches vêtements rejoint le petit groupe. Il s'agit du notable Xiao Ping tombé sous le charme de la courtisane. Il ignore grossièrement la présence des personnages et s'adresse directement à la jeune femme. Avec concupiscence, cet homme déjà âgé avoue son désir fou et propose à Lo May de l'épouser.

Il argumente de sa richesse et s'énerve lorsque la yao lui rit au nez. Humilité, il lève la main sur elle afin de la gifler, chose qui se produit si les personnages ne réagissent pas assez vite pour l'en empêcher.

S'il frappe Lo May, celle-ci lui jette un regard noir plein de menaces. Avant de quitter Hungo elle lui rendra visite nuitamment, on retrouvera alors le notable mort dans son lit, égorgé. Mais si les personnages interviennent, la yao se réfugie aussitôt derrière son élu, l'air effrayé et sans défense. Les personnages doivent mesurer leurs actes, Xiao Ping est un fonctionnaire de l'Etat et bénéficie à ce titre de certains pouvoirs. Il peut en particulier envoyer des miliciens provoquer une bagarre avec les personnages mais surtout, il les fait surveiller (deux agents du magistrat local qui lui doit une faveur, de simples sbires) et sautera sur la moindre incartade afin de faire intervenir la loi dans leurs affaires.

Lo May passe un petit moment avec les personnages, parle de son art mais reste très évasive quant à son histoire personnelle, laissant entendre simplement qu'elle a vécu de nombreux malheurs. Fidèle à sa tactique de séduction, elle joue de sa voix et de ses sourires, de son mystère puis très vite s'éclipse et retourne à ses appartements, abandonnant des personnages sans doute sous le charme.

Jusqu'au soir, les personnages peuvent déambuler dans Hungo et prendre des informations au sujet de Lo May mais aussi de ce qui se prépare actuellement en ville, aux rues de laquelle des nuages gris et un vent froid donnent une ambiance morose. Voici un résumé des divers événements qui peuvent ponctuer leur journée.

• **L'arrivée de Gu Jin** : Au matin, le groupe de fils vengeur passe la porte fortifiée de la cité. Aussitôt, ils prennent leur quartier dans une auberge voisine de celle des personnages. Très vite, Gu Jin organise une surveillance discrète des « Quatre Sœurs » et de Lo May dès qu'elle sort du bâtiment. Lui-même s'évertue à questionner les riverains au sujet de la yao. Sans doute tombera-t-il, à un moment ou à un autre, sur les personnages.

• **Le défi de Fong Sho** : Les personnages croiseront de nouveau Fong Sho au cours de la journée. Celui-ci paraît bien sombre aujourd'hui et jette à nos héros des regards mauvais. Que se passe-t-il ? Rien de bien retardé, le soldat qui devait quitter Hungo à l'aube a retardé son départ espérant obtenir la faveur de passer un moment avec la belle yao. Cependant, il s'est vu refusé au matin l'accès à sa chambre par Mme Shin ; Lo May dormait. Frustré, il a provoqué un esclandre et s'est fait jeter dehors par les hommes de main de la tenancière. Puis, il aperçoit ensuite la courtisane roucouler au bras d'un des personnages et en ressent une terrible jalousie. Il sait qu'il devrait quitter la ville car il n'a plus rien à y faire mais, sous le charme de la yao, il ne peut s'y résoudre.

Il tourne toute la journée autour des « Quatre Sœurs », boit et rumine sa peine dans les estaminets du quartier. Le soir, suffisamment ivre, il ose enfin venir provoquer son rival. D'ordinaire, Fong Sho représente un adversaire à ne pas négliger, mais à cet instant, saoul et désespéré, il se révèle bien moins dangereux. Le personnage défié en duel devrait se rendre compte de la situation et, s'il se montre assez intelligent, devrait gérer ce combat voire l'éviter afin de ne pas blesser gravement l'amoureux éconduit et dépité.

• **La vengeance du notable cruel** : Xiao Ping rumine sa fureur. Si les personnages sont intervenus entre lui et Lo May, il profite de la moindre occasion pour mettre la milice sur leur chemin. Il peut même envisager de demander à quelques-uns d'entre eux de les rosser.

• **Les soupçons du magistrat** : Le magistrat Tan, qui dirige Hungo, associe les vols de bijoux à la présence de Lo May en ville. Il se rend dans la journée aux « Quatre Sœurs » afin de la rencontrer et de lui poser quelques questions. Au cours de la conversation, cet homme sévère ne reste évidemment pas insensible aux charmes de la yao. Cependant, il ne peut se départir de ses soupçons et se promet de veiller personnellement à ce que la jolie courtisane reste sous surveillance. Arrangez-vous pour que les joueurs aperçoivent le magistrat quittant les appartements de Lo May ou entendent parler de sa démarche. À eux de se débrouiller pour en savoir plus à ce sujet, la yao reste une fois de plus évasive si on mentionne ce fait devant elle. Par contre, elle sait qu'il est temps pour elle de bientôt quitter Hungo.

• **Le voleur timide** : Second Choix dort toute la matinée et traîne ensuite dans le quartier, repérant les lieux de sa prochaine infraction et cherchant à apercevoir l'objet de son désir. Si les personnages s'intéressent à cette histoire de vol, et savent faire preuve de persévérance, ils



apprendront sans doute la présence du jeune homme à Hungo. Personne ne sait vraiment ce qu'il y fait, même si l'aubergiste qui lui loue une chambre suppose que cela a un rapport avec la belle Lo May.

Lune bleue, un voleur dans les ténèbres

Une nuit glaciale et venteuse s'abat sur la petite cité de province. Les personnages vont devoir gérer au mieux le défi de Fong Sho, au risque de voir la milice mandatée par Xiao Ping s'en mêler.

Ils peuvent ensuite assister au spectacle donné par Lo May puis passer une petite heure en sa compagnie autour d'un dîner organisé par Mme Shin et où une vingtaine de convives se sont joints (avec une modique participation de quarante pièces par personne).

Mais la nuit qui suit va se révéler riche en événements. En premier lieu desquels va se résoudre l'affaire du voleur de bijoux. En effet, Second Choix ne supporte plus son incapacité à clamer ses sentiments à Lo May et décide ce soir de lui avouer son amour. En lui apportant un nouveau cadeau, bien sûr.

Il est maintenant important de bien tenir le compte des actions de uns et des autres au cours de cette nuit. Voici une petite chronologie récapitulative que les actes des personnages pourront bien entendu venir perturber :

Crépuscule : Fong Sho défie en duel son rival.

Début de la nuit : Lo May effectue son tour de chant aux « Quatre Sœurs ». La soirée se poursuit jusqu'au milieu de la nuit par un repas organisé dans cette maison.

Peu après le milieu de la nuit : Lo May, avisée par un faux message, sort discrètement de sa chambre et se rend au Puits des Amants où Gun Ji lui tend une embuscade (voir le paragraphe suivant).

Presque une heure plus tard : Second Choix entre aux « Quatre Sœurs », bientôt suivi par le magistrat Tan. Les personnages se trouvent alertés par cet étrange remue-ménage et s'impliquent dans tous ces événements.

Donc, une fois le dîner terminé, Mme Shin donne congé aux convives et Lo May rejoint ses appartements. Si le personnage qu'elle a séduit tente de l'y suivre, elle consent à lui donner un baiser, peut-être plus s'il se montre assez prévenant. Cependant, la courtisane insiste pour que son amant quitte ensuite sa chambre. Elle affirme préférer dormir seule, ce qui est vrai et en plus, roulée en boule sur un coussin sous sa forme de chat.

Les personnages se retrouvent donc hors des murs de la maison de plaisir à moins que certains décident d'y finir la nuit en bonne compagnie. Quoi qu'il en soit, leur attention se trouve un peu plus tard subitement attirée par des clameurs autour des « Quatre Sœurs ». Une dizaine de personnes se sont rassemblées devant la façade, accompagnées par autant de miliciens. Sur le Perron, Mme Shin s'entretient avec le magistrat Tan qui vient d'arriver. Des personnages retournés dans leur chambre afin de s'y

reposer entendront certainement les bruits puisque leurs fenêtres donnent sur le bâtiment où loge Lo May. Il semble peu probable que nos héros restent en dehors de ces événements et ils devraient rapidement se mêler à la foule afin de comprendre ce qui se passe.

Le magistrat Tan explique à Mme Shin qu'un nouveau cambriolage vient d'être commis près d'ici. Cependant, le voleur a pris le voleur en flagrant délit et alerté la maisonnée. Si personne n'a pu voir les traits du malfaiteur, ils ont tout de même réussi à suivre son ombre jusqu'au « Quatre Sœurs » où elle a pénétré par le toit. Aussitôt les soupçons se sont portés sur Lo May et pendant que certains allaient quêrir le magistrat, d'autres bloquaient les accès de la maison et réclamaient qu'on leur livre la courtisane. En fait, Second Choix a été repéré et a voulu bêtement venir se réfugier ici, auprès de la *yao*. Ne la trouvant pas, il se cache pour le moment dans le bâtiment.

Mme Shin refuse dans un premier temps de s'effacer devant le fonctionnaire puis obtiendra finalement alors que la milice forme un cordon de sécurité devant la foule en colère. Le magistrat Tan lui demande alors de choisir des témoins neutres pour l'assister dans sa fouille. Aussi, dès qu'elle aperçoit les personnages, Mme Shin les interpelle car, hormis le fait que l'un d'eux est sans doute l'amant actuel de la *yao*, ils restent sans doute les personnes les plus favorables à sa cause.

Les héros accompagnent donc le magistrat jusqu'aux appartements de Lo May, mais personne ne répond lorsqu'il frappe à la porte. Une fois celle-ci ouverte, il faut bien constater qu'il n'y a personne. Étrangement, la fenêtre est entrebâillée malgré le froid glacial dehors (voix empruntée par la chatte pour sortir agilement par les toits et les balcons). Le magistrat Tan commence sa fouille et très rapidement découvre les bijoux dérobés enroulés dans un tissu de soie. Les joueurs qui jettent un coup d'œil dans la chambre font également une découverte intéressante. Près du lit, au milieu des plis d'une robe délicate abandonnée au sol, ils trouvent un petit message rédigé d'une écriture grossière sur un morceau de bambou. Celui-ci donne rendez-vous à Lo May au début de l'heure du buffe au Puits des Amants. Mais surtout, cette missive est signée du nom du personnage amant de la *yao* ! Renseignement pris, il s'agit d'une fontaine dans le quartier résidentiel, réputée pour servir de lieu de rendez-vous aux amoureux.

Mais alors qu'ils s'interrogent encore, un petit bruit sur le balcon attire leur attention. Une silhouette fine passe furtivement devant la fenêtre. Second Choix tente de quitter les lieux en sautant sur le toit de la maison voisine. Les personnages devraient aussitôt se lancer à sa poursuite, car l'ombre aperçue paraît bien trop grande pour être celle de Lo May et en tout cas très suspecte.

Organisez une course-poursuite de toit en toit. Second Choix est rapide, mais l'usage des bons Taos et les capacités des personnages devraient faire la différence. Certaines tuiles sont glacées, des poutres et des échafaudages permettent des bonds spectaculaires de loin en loin, l'obscurité grise s'efface devant les rayons de la lune. En bas, le magistrat Tan, la milice et la foule suivent en procession la poursuite périlleuse. Finalement, les personna-

ges devraient logiquement rattraper le jeune voleur. Présenté devant le fonctionnaire, il s'embrouille un temps dans ses arguments et ses dénégations avant de tout avouer et donc d'innocenter la courtisane.

Cependant, dans ces conditions, il reste encore à savoir ce qu'il est advenu maintenant de Lo May.

Le Puits des Amants

Le magistrat Tan prend note de la déposition de Second Choix mais il confirme aux personnages qu'il souhaite également s'entretenir avec Lo May au sujet de cet affaire. Mais où se trouve-t-elle à cette heure tardive ? Si les personnages ont découvert le billet dans sa chambre, ils savent où se rendre. Sinon, puisque le magistrat lance une dizaine de ses miliciens à travers la ville afin de la retrouver, les personnages en feront sans doute de même. Ils auront peut-être simplement à gérer les hommes du fonctionnaire de la ville afin de les écarter de leur chemin (une fois encore, à eux de ne pas franchir une limite qui attirerait les foudres de la loi contre eux.)

Tôt ou tard, et plus ou moins directement, les personnages arriveront près du petit kiosque où coule une source et que les habitants de Hungo nomment le Puits des Amants. Mais l'endroit est totalement désert et plongé dans une obscurité totale.

Lo May n'est pas stupide et s'est méfiée en recevant le message. Sous sa forme féline, elle a quitté sa chambre et rejoint le lieu de rendez-vous où elle a découvert Gu Jin et trois de ses acolytes en embuscade. Elle est restée cachée un long moment jusqu'à ce que les quatre hommes décident, quelques temps avant l'arrivée des personnages, de rejoindre leurs compagnons à la fonderie. En effet, Gu Jin projetait d'enlever Lo May et de se débarrasser d'elle après moult tortures dans les cuves de métal. Il a soudoyé le contremaître de l'équipe de nuit afin d'accéder à ce lieu, les ouvriers ne sont pas quant à eux du genre regardant (Cf. le paragraphe consacré aux fonderies, p.76 du Livre de Base). Ils s'y trouvent encore, débattant de la meilleure marche à suivre désormais afin d'accomplir la vengeance du jeune homme.

Après les avoir suivis jusqu'à leur cachette, une pièce attenante à l'usine, la yao rebrousse chemin et, passant par le Puits des Amants, aperçoit les personnages. Elle sait qu'elle doit quitter rapidement Hungo mais imagine un dernier plan afin de se débarrasser de ses poursuivants. Les personnages jettent donc un coup d'œil autour de la fontaine, lorsqu'ils ont la surprise d'entendre une série de miaulements insistants. Une magnifique chatte noire perchée sur une borne de pierre les regarde avec intensité. S'ils font mine de s'approcher, l'animal s'éloigne doucement, se retourne, miaule et avance encore, attendant sans aucun doute que les personnages le suivent. Elle les guide ainsi jusqu'à la fonderie, à quatre pâtés de maisons de là. À aucun moment elle ne les laisse s'approcher suffisamment pour qu'ils puissent l'attraper, quitte à faire usage de ses Taos et éveiller un peu plus leurs soupçons.

Les personnages doivent bien comprendre maintenant que Lo May se trouve au centre d'un étrange sac d'embrouilles où se mêle une étrange sorcellerie. Une fois devant l'édifice abritant la fonderie où sont fabriqués des lingots de fer, le petit félin disparaît. Les personnages aperçoivent une lumière derrière une fenêtre, mais le bâtiment devrait normalement être presque vide à cette heure avancée de la nuit. Une observation discrète permet de voir Gu Jin et ses compagnons en pleine discussion. Leur conversation tourne autour de Lo May et ils comprennent rapidement que ceux-ci cherchent à la tuer. Que vont-ils faire maintenant ?

Lune rouge, les épées aux reflets d'argent

La yao n'a pas fini sa mise en scène. Alors que les personnages se trouvent encore en pleine expectative quant à leur prochaine action, ils ont la surprise d'entendre une voix mélodieuse qu'ils connaissent bien appeler au secours. Gu Jin et ses hommes se montrent tout aussi étonnés, mais réagissent immédiatement et quittent la petite pièce où ils se trouvent pour rejoindre l'intérieur de la fonderie. Les personnages devraient normalement leur emboîter aussitôt le pas.

L'air chaud et âcre à l'intérieur du vaste bâtiment contraste violemment avec le vent glacial qui balaie les rues. Des passerelles de bambou cheminent entre une dizaine de grandes cuves de bronze, d'étroits goulets acheminent le liquide en fusion vers les moules où refroidissent les lingots. De larges baquets d'eau sont dispersés à travers tout le bâtiment, des cordes et des chaînes pendent de larges poutres courant sous le toit qui s'élève à presque six mètres au-dessus du sol. Quatre énormes tas de minerais encore non traités, atteignant presque le plafond, occupent les quatre coins de la fonderie. Enfin, trois hauts-fourneaux ronronnent contre le mur le plus éloigné de l'issue par laquelle pénètrent les personnages. La nuit, l'activité de l'usine tourne au ralenti. Le contremaître et six ouvriers veillent avant tout à maintenir les feux allumés et nettoient les cuves et les goulets. Cependant, il y en a toujours une ou deux qui restent en service, pleine de métal en fusion.

Lo May, sous sa forme de chat, s'est glissée discrètement à l'intérieur du bâtiment. Désormais simplement revêtue d'une veste grossière laissée là par l'un des ouvriers, tenue qui laisse entrevoir ses formes généreuses, elle est montée sur l'une des larges poutres près des fours, et fait mine d'y être liée. Bien sûr, l'équipe de nuit comme Gu Jin et ses acolytes sont totalement surpris par cette apparition. Mais avant même que les personnages aient eu le temps de se poser des questions, Gu Jin les devance et hurle à ses hommes : « Attrapez cette chienne, un mois de salaire à celui qui me ramène son cœur ! »

Aussitôt, qui armé d'outils, qui de ses épées, les sbires du marchand se lancent vers la jeune femme qui redouble de hurlements. Elle a parfaitement réalisé son plan, les personnages devraient normalement réagir rapidement pour venir la « sauver »... et surtout engager le combat contre ses propres ennemis.



Le lieu permet de mettre en scène des duels épiques. N'hésitez pas à vous servir à outrance du décor. La chaleur, la faible luminosité rougeoyante, le métal en fusion, les passerelles branlantes, les poutres sous le plafond : tout concourt à produire un combat mémorable. Leurs adversaires sont bien moins puissants qu'eux, mais plus nombreux. Si les joueurs ont bien compris l'essence de Qin, ils devraient imaginer mille façons d'utiliser les éléments du décor à leur avantage et réaliser toutes sortes d'actions d'éclat et de prouesses spectaculaires.

Logiquement, les personnages remporteront cette bataille et peut-être trouveront-ils le moyen de capturer Gu Jin afin d'entendre de sa bouche l'explication de son comportement. Ensuite, à eux de voir s'ils souhaitent ou non le remettre avec sa bande de malfaîtres aux autorités locales.

Et Lo May me direz-vous ? Elle profite de la confusion générale afin de reprendre sa forme animale et de s'éclipser discrètement, laissant les hommes régler entre eux cette affaire qui ne la concerne déjà plus...

NB : Attention, il faut que les personnages restent bien conscients d'une chose : la fonderie, le bâtiment comme l'activité, appartient à l'Etat. S'ils venaient à y provoquer de trop gros dégâts, ils pourraient être poursuivis en justice. Le magistrat Tan veut bien se montrer conciliant, mais il conserve une vision assez stricte de la loi ; quant à Xiao Ping, il sautera sur l'occasion pour embarrasser ses rivaux.

Lune d'argent, une mélodie en souvenir

Lo May retourne directement aux « Quatre Sœurs » dès que le combat est engagé. Sans être vue, elle regagne sa chambre, empaquette ses affaires et quitte l'édifice. Elle cache son baluchon dans un chariot marchand et reprend sa forme de chat pour elle aussi se dissimuler entre les ballots de marchandises. À l'aube, dès que les portes de la cité s'ouvrent, elle sort ainsi discrètement de Hungo et laisse derrière elle cette ville et son amant d'un soir... ainsi qu'un souvenir entêtant.

Les personnages devraient maintenant réaliser l'ampleur de la manipulation dont ils ont été les jouets et commencer à comprendre la véritable nature de Lo May. S'ils décident de se rendre de nouveau chez Mme Shin afin d'obtenir des explications, ils découvrent bien évidemment que la jolie courtisane a disparu et quitté Hungo. Mais elle laisse derrière elle un petit cadeau, une magnifique flûte en bambou sur laquelle un artiste talentueux a gravé l'effigie d'un superbe chat au regard malicieux.



Les protagonistes

Lo May, yao-chat et courtisane plusieurs fois centenaire

Voici plusieurs siècles que la belle yao arpente les routes du *Zhongguo*. Au fil du temps, elle a développé ses talents artistiques à des niveaux incomparables. Elle vit toujours dans le souvenir de cette princesse tragique qui fut son amie. Même si elle s'entiche d'un homme ici ou là, cette relation ne dure jamais longtemps et elle ne s'attache pas vraiment. Elle s'amuse du désir qu'elle induit chez eux et, cruelle, encore plus des jalousies ou des déceptions qu'elle provoque. Lo May n'est pas vraiment méchante, juste indépendante et insouciance.

Aspects : Métal 3, Eau 5, Bois 3, Feu 6, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 60, Défense passive 10

Don et Faiblesse : Inspiration divine / Misandre

Talents : Calligraphie 2, Histoire 3, Perception 4, Savoir (monde des courtisanes) 3, Comédie 2, Danse 2, Musique (flûte) 5, Musique (chant) 5, Séduction 4, Légendes 1, daoshù 2 (coup précis, double parade), Acrobatie 3, Discrétion 3, Esquive 4.

Souffle vital : 21 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 3 / - 3, 2 / - 5)

Pouvoirs : Arme naturelle 2 (griffes), Tao du Pas léger 3, Tao de l'Ombre dissimulée 4, Tao du Yin et du Yang 2, Tao de la Présence sereine 4

Trait animal : Yeux verts, besoin de dormir au moins 14 heures par jour.

Renommée : 15 (artiste reconnue)

Possessions : Un ballot de vêtements de très grande qualité, plusieurs flûtes en bambou et en bois, quelques bijoux de pacotille, une belle brosse à cheveux en nacre et un miroir en argent.

Gu Jin

Jeune fils d'un marchand ruiné et mort d'amour pour Lo May, il se lance dans une vendetta pour sa famille. Il ignore la vraie nature de la yao mais la soupçonne de sorcellerie. Malingre et entêté, ce garçon ne se rend pas compte que sa soif de vengeance le conduit à sa propre perte. Il n'a rien d'un combattant émérite ni même d'un héros, mais il se jette intrépidement contre ses adversaires.

Aspects : Métal 3, Eau 2, Bois 3, Feu 3, Terre 2

Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 7

Don et Faiblesse : /

Talents : Bureaucratie 1, Investigation 1, Perception 2, Commerce 2, Bàngshù 2 (coup double), Esquive 2

Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Taos : /

Renommée : 9 (fils d'un marchand de Handan)

Possessions : Bâton de combat, quelques affaires de voyage, une bourse encore bien remplie.

Les gardes du corps de Gu Jin

Anciens serviteurs de son père, ces deux vétérans issus des rangs de l'armée du Zhao suivent le jeune

homme par loyauté, et pour un bon salaire. Ils représentent des adversaires bien plus dangereux que leur maître. Par commodité, ils se voient attribuer presque les mêmes caractéristiques.

Aspects : Métal 4, Eau 3, Bois 3, Feu 2, Terre 2

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 8

Don et Faiblesse : /

Talents : Perception 2, Intimidation 2, Boxe 1, Jiànshù 3 pour l'un (coup précis, bloquer, feinte), Qiāngshù 3 pour l'autre (repousser, charger, coup double), Discrétion 1, Esquive 2

Taos du premier garde du corps : Tao des Six Directions 2, Tao du Souffle destructeur 2

Taos du second garde du corps : Tao du Bouclier invisible 2, Tao des Dix Mille Mains 2

Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Renommée : 5

Possessions : Leurs armes, affaires de voyage, de lourds manteaux de fourrure et de cuir (protection 2).

Les mercenaires de Gu Jin

De simples Sbières au nombre de six, motivés uniquement par l'Argent et équipés de mauvaises épées de fer et de manteaux renforcés (protection 1).

Les ouvriers de la fonderie

Egaleme des Sbières, ils se battent à l'aide de leurs outils (armes improvisées). Le contremaître est juste un peu plus fort et utilise une barre de fer comme une masse (chuishù 2, Manœuvre Avrommer).

Second Choix, jeune voleur timide et amoureux

Aspects : Métal 2, Eau 4, Bois 3, Feu 2, Terre 2

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 9

Don et Faiblesse : /

Talents : Perception 2, Jeux 1, Improvisation 1, Acrobatie 1, Discrétion 3, Esquive 2, Escalade 2, Larcins 2

Taos : Tao des Six Directions 2

Souffle vital : 17 (6 / 0, 5 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Renommée : 5 (gredin)

Possessions : Second Choix n'a que ses vêtements sur lui et quelques pièces dérobées ici et là.

Fong Sho, soldat vétérans sous le charme

Lorsqu'il défie les personnages, Fong Sho est déjà passablement ivre et voit tous ses SR majorés de + 1.

Aspects : Métal 4, Eau 3, Bois 2, Feu 3, Terre 3

Aspects secondaires : Chi 27, Défense passive 7

Don et Faiblesse : Cuirasse de Bronze / Fierté du Coq

Talents : Loi 1, Perception 2, Intimidation 2, Jiànshù 2 (bloquer, double parade), Qiāngshù 3 (repousser, coup double, parade tournoyante), Nushù 2, Equitation 2, Esquive 2

Taos : Tao des Six Directions 2, Tao du Corps renforcé 2

Souffle vital : 19 (11 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)

Renommée : 5 (soldat du Royaume)

Possessions : Ses armes, un baluchon pour le voyage.



Les Gardiens de Céramique

Introduction

Ce second scénario se base sur une intrigue assez simple et ne devrait donc pas trop poser de problèmes aux personnages, du moins sur ce plan-là. Par contre, la puissance des adversaires qui vont leur être opposés constitue en soi un défi non négligeable. Il s'avérera sans doute possible de résoudre cette aventure par la force pure, mais il s'agit certainement de la solution la plus dangereuse et les personnages qui choisiraient cette voie doivent s'attendre à ne pas en sortir indemnes. Une bonne dose d'ingéniosité sera la bienvenue lorsqu'il leur faudra traiter avec les différentes situations proposées.

NB : Cette aventure peut aisément trouver sa place dans la plupart des provinces du *Zhongguo*, de préférence dans une région assez vallonnée et présentant de grandes étendues sauvages (déserts ou forêts). Il sera ainsi plus facile au Meneur de Jeu de situer le tombeau dans l'une de ces zones et d'expliquer pourquoi il est resté si longtemps inviolé. Pour les mêmes raisons, mieux vaut éviter de le placer près d'une très grande cité où une trop grande concentration de personnes laisserait penser que d'autres que les personnages pourraient résoudre cette affaire. Idéalement, ces péripéties « divertiront » allègrement des héros en cours de voyage.

Une rencontre en cours de route

De nombreuses voies terrestres parcourent les territoires des différents Royaumes du *Zhongguo*. Les motifs pouvant pousser les personnages à entreprendre un long voyage ne manquent certainement pas.

Ainsi depuis l'aube, les personnages suivent une petite route qui serpente à travers les collines abruptes de la région choisie pour le scénario. Ils cheminent par un temps sec et chaud depuis plusieurs jours et la voie de terre battue se trouve en très bon état, facilitant leur marche. Un vent capricieux fait parfois voler de la poussière jusqu'à hauteur de leur visage mais rafraîchit agréablement l'air. Cependant depuis le matin, de lourds nuages gris s'annoncent à l'horizon et promettent pour bientôt de fortes pluies et des orages violents. Des personnages avisés devraient songer à trouver un abri avant la nuit, mais aucun village ni aucune cité ne se profile pour le moment au-delà des crêtes boisées qu'ils gravissent une à une. De plus, ils n'ont croisé personne depuis l'aube.

Le secret des serviteurs de Petit

Profit

La fortune va-t-elle bientôt sourire au marchand ambulant ? Peu probable. En effet, tare réhébiteur pour un marchand, Petit Profit est profondément et totalement honnête. Et compatissant envers son prochain qui plus est. Ainsi, s'il investit une bonne partie de ses gains dans son commerce, il offre toujours une obole aux pauvres et aux temples des villes qu'il visite.

*Fu et You ont bien compris qu'ils ne feraient jamais fortune en compagnie de ce marchand débonnaire. Ils ont donc organisé leur propre activité plus lucrative en parallèle de celles de leur patron. Ils profitent de leurs déplacements incessants afin de se livrer au trafic d'objets funéraires. Contactés par un groupe de criminels spécialisés dans le pillage des tombeaux et dirigés par le redoutable *Lame de Foudre* (voir plus loin), ils se servent du commerce de Petit Profit afin de faire transiter les objets dérobés à travers les frontières et les revendre au sein de tout un réseau organisé dans les sept Royaumes. Malheureusement, ces deux frères malhonnêtes, las du trop faible pourcentage qui leur est accordé dans cette combine, ont décidé de doubler leurs complices. Caché parmi les ballots de soie, un coffret de bois renferme quatre superbes statuettes de jade originaires de la dynastie Yin. Fu et You s'apprennent à les revendre pour leur propre compte à un collectionneur vivant dans la ville qui constitue leur prochaine étape. Mais *Lame de Foudre* a compris leur manège et ne compte pas se laisser abuser ainsi.*

Vers le milieu de la journée, les personnages découvrent cependant un petit convoi, avançant à une certaine de mètres devant eux et dans la même direction. Deux chariots tirés par des boeufs emportent les denrées (essentiellement des ballots de soie et quelques poteries et céramiques, mais aussi un mystérieux coffret bien caché parmi les sacs) qui constituent toute la richesse de Petit Profit. Ce commerçant ambulant sillonne tout le *Zhongguo*, achetant ici et revendant là un peu de tout et beaucoup de n'importe quoi. Son activité n'est pas très lucrative, mais suffit à les faire vivre lui et ses deux jeunes commis, deux frères nommés Fu et You.



Les personnages rattrapent rapidement ce petit groupe et la conversation s'engage tout naturellement. Petit Profit connaît assez bien la région et sait qu'ils devraient atteindre une ville de taille modeste avant la tombée du soir. De même, il leur annonce qu'un péage barre cette route un peu plus loin, juste quelques li avant qu'elle ne rejoigne une voie commerciale plus importante.

Si les deux commis restent méfiants et silencieux devant les personnages, mais font de nombreux conciliabules à voix basse, Petit Profit se montre jovial et sympathise facilement avec eux, surtout s'il reconnaît ceux-ci et qu'ils possèdent une bonne réputation (Cf. les règles concernant la Renommée p.252 et suivantes du livre de base de Qin). Il leur propose tout simplement de faire route ensemble puisqu'ils semblent tous se rendre à la même destination. « *Après tout, argumente le marchand, un voyage en bonne compagnie s'avère toujours plus agréable et plus sûr.* » Il propose même de payer le péage pour eux s'ils paraissent dans la gêne au niveau financier. Bien sûr, il n'agit pas uniquement par bonté d'âme, mais pense que les personnages représentent un appoint non négligeable pour la sécurité de ses biens.

Fu et You restent très discrets, se contentant de mener les bêtes et d'obéir avec plus ou moins d'empressement aux moindres ordres de leur employeur. Très curieux, incorrigible bavard, Petit Profit entretient la conversation tout le long de la journée. Il pose de nombreuses questions aux personnages mais n'hésite pas non plus à parler de lui, de son commerce, des nombreux endroits qu'il a visités au cours de ses voyages, etc. Aussi, si l'heure suivante voit le marchand parler sans arrêt, elle passe également très vite. Bientôt, le petit convoi franchit une nouvelle crête et sur le plateau où il débouche, tous aperçoivent maintenant un bâtiment modeste qui borde la route. La barrière du poste de péage barre la voie mais, fait incongru, aucune sentinelle ne semble monter la garde auprès d'elle.

Un mystère au bord de la route

Un poste de péage déserté, voilà une singularité qui devrait mettre les personnages en alerte. Petit Profit lui-même se montre inquiet de ce fait inhabituel. Laissez les personnages envisager diverses hypothèses avant d'aller voir ce dont il retourne réellement. Lorsqu'ils s'approchent, le silence qui règne en ces lieux, seulement rompu par les cris d'une dizaine de corbeaux voletant au-dessus du petit bâtiment, les frappe aussitôt. La longue barrière abaissée bloque le chemin, la porte de la hutte de bois abritant normalement les gardes est grande ouverte, mais ils ne perçoivent aucune trace des soldats.

Qu'ils choisissent une approche prudente ou pas, les personnages n'ont plus rien à craindre ici. Les événements violents qui s'y sont déroulés datent maintenant de plus de deux heures. Les personnages découvrent cependant l'intérieur du petit édifice totalement ravagé, comme si un ouragan avait balayé les lieux. Les meubles sont brisés et renversés sur le sol, le mur de planches donnant sur l'arrière du poste de garde est enfoncé comme si un taureau furieux était passé à travers. À quelques mètres de là, au pied d'un arbre tordu, le cadavre de l'un des deux sentinelles gît dans une posture improbable. Un examen détaillé du corps permet de constater que les os ont été cassés en de nombreux endroits : l'homme est mort à la suite de coups puissants qui ont littéralement écrasé son squelette.



Une fouille attentive des environs permet de trouver le corps du second soldat. Il a également subi un choc surpuissant qui lui a brisé le cou et l'a projeté depuis la route jusqu'à un bosquet de buissons, à presque dix mètres de son point de départ. Comme pour le premier, son sabre sorti du fourreau semble indiquer qu'il a tenté de se défendre, en vain. De plus, un bon pisteur découvrira des traces surprenantes (sur un Test de Bois + Survie SR 7 ou Perception SR 9) : quelq'un ou quelque chose est sorti de la forêt, en provenance d'un vallon escarpé et boisé en contrebas, pour rejoindre le poste de garde. Mais le cheminement très droit indique que cette créature ne semble pas du tout gênée par la déclivité du terrain. Difficile d'en savoir plus à la lecture de ces simples empreintes si ce n'est qu'il s'agit sans doute d'un homme de très forte stature. Enfin, la piste se perd de nouveau un peu plus loin, au milieu des arbres et du sol moussu.

Une fois encore, laissez les personnages imaginer toutes sortes d'explications à ce qui a pu se produire ici. Ils envisageront très certainement l'usage de Taos ou de magie dans les effets observés sur les cadavres ou l'édifice. Quoi qu'il en soit, Petit Profit, inquiet, insiste pour que les personnages restent avec lui et ses compagnons jusqu'à la prochaine ville. Cet événement étrange trouvera son explication un peu plus tard.

NB : Et si les personnages déclinent l'offre de Petit Profit ? À leur guise, ils arrivent seuls devant le poste de péage, puis devant la ville. Là, la foule dense les oblige à patienter et le convoi du marchand les rejoint dans la colonne qui attend pour pénétrer dans la cité.

Une arrivée mouvementée

Les personnages rejoignent enfin au bout d'une demi-heure la route principale. Rapidement, ils découvrent une patrouille de cavaliers et peuvent les informer des événements qui se sont produits au poste de péage.

Les soldats leur posent quelques questions, vérifient leurs identités puis partent vérifier leurs dires.

Lorsque les personnages arrivent enfin en vue de la petite cité, nichée au fond d'une vallée où coule une large rivière, le crépuscule obscurci déjà le ciel. Les nuages amoncelés depuis le matin commencent à relâcher leur trop plein d'eau en averses chaudes et denses. Très vite, les personnages et leurs compagnons de voyage se retrouvent totalement trempés avant même d'arriver au pont donnant sur la lourde porte de bois qui contrôle l'entrée de la ville. De nombreux marchands et voyageurs, des citadins pressés de rentrer chez eux se présentent devant les sentinelles qui, malgré l'afflux de gens, continuent obstinément à vérifier toutes les identités et les contenus des

chariots. Petit Profit râle un peu, mais des personnages attentifs remarqueront peut-être que Fu et You échangent de nombreux regards nerveux.

La cité est bâtie en grande partie sur une île au milieu du fleuve. Le pont de planches, large d'environ quatre mètres et long de douze, donne directement sur la barbacane qui garde l'entrée de la ville. Une petite balustrade de bois sert de garde-fou et le courant du bras de rivière qui sépare la cité de la berge grossit à vue d'œil sous l'effet de la pluie torrentielle qui s'abat maintenant.

La nuit et la pluie très dense réduisent la visibilité à quelques mètres et le contrôle des entrées devient plus difficile jusqu'à ce qu'une demi-douzaine de miliciens supplémentaires rejoignent le poste de garde avec de grandes lanternes de tissu huilé. Une queue se forme devant la porte, faisant naître des protestations chez tous ceux qui attendent encore de se mettre à l'abri. Les personnages se trouvent pris dans cette foule qui avance au pas, tête baissée pour se protéger de la pluie qui ruisselle sur leurs chapeaux et leurs vêtements.

Il serait facile de relâcher leur attention à cet instant, et à moins que les joueurs ne présentent qu'ils restent très vigilants, ils seront totalement pris au dépourvu dans les secondes qui suivent (ce qui entraînera un malus de -4 à leur Test d'Initiative).

En effet il y a trois jours, Lame de Foudre s'est lancé sur la piste des deux commis indélicats. Et se doutant qu'ils se rendraient dans cette ville, il compte les intercepter avec quelques-uns de ses hommes avant qu'ils n'y pénètrent. Si les personnages restent attentifs, ils remarqueront deux hommes encapuchonnés appuyés contre chaque balustrade à l'entrée du pont. Un Test de Bois + Perception (SR 9) leur permettra également d'en repérer trois autres qui fendent la foule à contresens pour venir vers eux lorsqu'ils s'engagent sur l'ouvrage de bois. Lame de Foudre souhaite profiter de la cohue afin de s'emparer discrètement des deux frères et les obliger à lui restituer les statuettes. Mais Fu et You sont en alerte et aperçoivent Lame de Foudre qui attend les bras croisés devant la barbacane. Ses sbires sont presque sur eux lorsqu'ils tentent une action désespérée. Fu pousse alors violemment l'un des personnages, celui qui paraît le plus apte au combat, en avant contre les trois gredins qui déboulent à ce moment devant eux. Par réflexe, ceux-ci tirent aussitôt leurs épées et engagent le combat contre ce présumé garde du corps qui se met en travers de leur chemin. Dès cet instant, tout s'accélère dans une confusion indécible.

Quatre sbires de Lame de Foudre bloquent l'entrée du pont. Trois autres se trouvent face aux personnages. Leur chef lui-même monte en équilibre sur la balustrade et donne de la voix pour insuffler du courage à ses hommes.

Enfin, son fidèle second Flèche ardente le rejoint et bande son arc. Il abat le premier milicien qui tente de s'approcher, puis vise le convoi où se trouvent les personnages. La foule se trouve prise de panique dès que les lames sont dégainées et que le combat commence. La ruée



vers l'avant repousse les miliciens dans la cité, il leur faudra presque deux minutes avant de pouvoir rejoindre nos héros. Ceux-ci ne doivent pas vraiment comprendre ce qui se passe, hormis qu'ils se trouvent pris dans une embuscade. Ne leur laissez pas le temps de se demander s'ils sont la cible des agresseurs ou s'il s'agit d'une erreur. Obligez les à réagir promptement et mettez en scène un combat compliqué.

En effet, la foule se presse sur le pont, gêne les mouvements entre les combattants. La pluie, l'obscurité diminuent drastiquement la visibilité. Les chariots peuvent servir d'abri contre les traits de Flèche ardente, mais son maître et lui se jettent alors dans la mêlée si les personnages semblent prendre le dessus sur les sept autres forbans.

Ce combat doit leur donner une impression de confusion et de panique, surtout s'ils veillent à ne blesser aucun innocent dans la bagarre. Lame de Foudre ne s'attendait pas à une telle résistance. Si les personnages paraissent en difficulté, faites intervenir plus rapidement la milice (tant pis pour leur légende). Mais le décor du pont devrait permettre quelques fameuses scènes de bravoure. Enfin, réussissant à s'emparer des statuettes ou comprenant qu'il ne pourra pas parvenir à ses fins, Lame de Foudre décide de rompre le combat. Mais à sa manière, avec panache : il se sert alors du Tao du Souffle destructeur pour faire voler en éclats le tablier du pont. L'usage de Taos ou un Test de Eau + Acrobatie (SR 10) permet de se retrouver en sécurité sur la berge. Lui-même bondit hors d'atteinte et s'enfuit rapidement, abandonnant ses hommes hors de combat et guidant les autres.

Petit Profit et ses commis se retrouvent plongés dans le courant impétueux, comme une demi-douzaine d'autres personnes, vieillards, femmes et enfants. Le pont en entier menace de s'écrouler, emporté par les flots. Que vont faire les personnages ? Après tout, ils sont des héros et participer au sauvetage de ces gens devrait logiquement leur rapporter quelques points de Renommée.

Rencontre au bureau du magistrat

Une fois toute l'agitation provoquée par ces duels un peu retombée, que les personnes tombées à l'eau se trouvent mises hors de danger, les autorités locales s'intéressent aussitôt aux personnages. Si ceux-ci ont participé aux sauvetages, l'accueil par le magistrat Fan Goan s'en montre d'autant moins suspicieux, cependant il veut faire toute la lumière sur cette affaire.

Donnez une chance aux joueurs de s'expliquer, et de se poser eux-mêmes les bonnes questions sur les motivations de Lame de Foudre. Petit Profit affirme haut et fort

qu'il ne comprend pas cette agression, et il paraît vraiment sincère. Par contre, ils remarqueront peut-être que Fu et You se font plus discrets que jamais.

Un Test de Terre + Empathie réussi (SR 7) confirme qu'ils semblent bien avoir quelque chose à se reprocher ici.

Questionnés à leur tour, ils proclament dans un premier temps leur innocence. Si les personnages participent à l'interrogatoire, ils peuvent tenter de pousser les deux frères dans leurs derniers retranchements afin de découvrir la vérité. Un joueur malin pensera peut-être à fouiller les chariots, objets apparents de la convoitise des bandits, si ceux-ci n'ont pas été emportés par les flots : il découvrira alors les statuètes. Sinon, Fan Goan envisageant de soumettre les deux commis à la torture, leurs langues se délient aussitôt et révèlent la vérité du trafic organisé par Lame de Foudre. Ainsi, les personnages comprennent enfin les raisons pour lesquelles ils viennent de se battre.

Petit Profit se montre horrifié que sa confiance ait pu être bafouée (il est réellement naïf et gentil !) et remercie chaleureusement les personnages pour lui avoir sauvé la vie (surtout s'ils ont sauvé ses deux chariots en empêchant l'écroulement du pont).

Quoi qu'il en soit, la nuit sera bien avancée quand les personnages auront enfin l'autorisation de trouver un endroit où se reposer. Dehors, la pluie continue de tomber dru et les rues ne sont plus que des bourbiers. Finalement, les personnages trouvent une auberge ouverte et accueillante où ils peuvent se mettre au sec et se détendre devant un repas frugal. Petit Profit les accompagne et soliloque sans cesse au sujet de sa mauvaise fortune. Mais au bout de quelques verres de vin, sa gaieté naturelle reprend le dessus et il recommence à échafauder des plans pour l'avenir, toujours aussi bruyamment.

Cependant, à peine l'aube vient-elle de poindre que des éclats de voix résonnent dans tout l'établissement. L'aubergiste, embarrassé, vient réveiller les personnages car une escorte composée de six soldats les attend dans la salle commune. Leur chef, un vétéran borgne et au sourire peu amène, leur ordonne de s'habiller au plus vite car le magistrat Fan Goan demande à les voir. Son ton méprisant en dit long sur l'opinion qu'il entretient au sujet des va-nu-pieds que sont pour lui les personnages. Même vexés, ceux-ci n'ont guère d'autre choix que d'obtempérer et d'enfiler leurs vêtements encore humides et froids. Par chance, la pluie a cessé et un soleil pâle brille dans un ciel encore lourdement chargé de nuages gris.

Les soldats les mènent à travers la ville jusqu'au bureau du magistrat. De loin en loin, la population affairée à ses occupations se retourne sur leur passage et ils entendent ici et là des commentaires plus ou moins affables selon leur comportement de la veille.



Ils sont aussitôt introduits auprès du magistrat qui les accueille devant un repas léger et matinal. Il semble aussi frais qu'après une longue nuit de sommeil, pourtant il avoue avoir travaillé toute la nuit. Si les personnages possèdent une renommée positive marquée par quelques hauts-faits, sa démarche en devient d'autant plus facile. Il leur explique qu'il a actuellement grand besoin d'hommes comme eux, des gens aux grandes capacités et à la réputation de héros. En effet, la ville regorge de bonnes volontés mais selon lui, personne d'assez compétent pour l'aider à résoudre une étrange affaire. Une fois qu'il pense avoir suffisamment éveillé l'intérêt ou flatté l'orgueil des personnages, Fan Goan poursuit son exposé.

Depuis plus de quinze jours, des rapports alarmants lui arrivent régulièrement des villages du sud. Apparemment, une créature redoutable terrorise la région et a déjà provoqué au moins une dizaine de morts.

On parle d'un colosse de pierre, d'un démon immense et invincible, mais le magistrat met ces élucubrations sur le compte des superstitions de paysans frustrés et incultes. Il pense pour sa part qu'il s'agit plutôt d'un criminel du type de Lame de Foudre, un bandit maîtrisant la puissance des Taos. Et il a besoin des personnages pour traquer et arrêter cet homme, afin de ramener la paix et la sécurité dans les environs.

Les personnages feront sans doute immédiatement la relation entre ce récit et ce qu'ils ont découvert dans le poste de péage dévasté. S'ils en parlent à Fan Goan, celui-ci analyse chaque élément en fonction de son hypothèse et réfute toute autre explication non rationnelle.

En fin de compte, il propose donc aux personnages de les engager à son service pour quelques jours, le temps d'élucider cette affaire. Le salaire offert reste modeste mais correct (dix pièces par jour et par personne). S'ils semblent hésiter, Fan Goan revient sur les événements de la veille et évoque les frais nécessaires à la reconstruction du pont détruit pendant le combat auquel ils ont participé... au cas où.

Rumeurs et préparatifs

Les personnages, que ce soit par appât du gain, par besoin de reconnaissance ou par simple curiosité, devraient accepter cette mission. Fan Goan prévoit de partir dès le lendemain, les personnages disposent donc d'une journée complète afin de se reposer, de récupérer de leur combat de la nuit et d'appréter leur équipement si nécessaire. Ils peuvent également tenter d'en savoir un peu plus au sujet de ce « monstre » qui terrorise les villageois.

Il suffit pour cela de discuter avec les gardes de la porte qui voient passer tout le monde ou de se rendre dans un quelconque estaminet de la ville. Par contre, ils doivent bien vite se rendre à l'évidence : ils n'entendent que rumeurs et affabulations. Ils trouvent sans problème quelqu'un dont le frère connaît le cousin du paysan qui a vu la créature, mais aucun témoignage visuel de confiance.

« Sans doute parce que personne n'a survécu à une rencontre avec le monstre, » précise sinistrement un vieil homme un peu en retrait. Il se nomme Pô et vivait autrefois dans l'un de ces villages peureux avant de chercher fortune en ville. Mais toujours aussi miséreux, il propose de donner aux personnages sa version des faits, contre un verre ou quelques pièces. Pô parle tout bas, le regard en coin comme s'il allait leur asséner une terrible vérité. Selon lui, la créature n'est autre qu'un terrible... fantôme. Oui mais pas n'importe lequel car il y a une chose dont les habitants du coin ne parlent pas et qu'ignorent encore nos héros. À environ une journée de marche au sud de la ville, se trouve une vaste étendue sauvage et taboue que même le magistrat Fan Goan, malgré toutes ses certitudes, n'a pas réussi à vraiment intégrer dans le giron de la cité.

En effet, l'expédition qu'il y avait envoyée l'année dernière n'est jamais revenue et les habitants du cru l'on enjoint de ne pas faire de nouvelle tentative. On raconte ainsi que cette zone est hantée par les restes d'une armée morte il y a des siècles de cela et détruite lors d'une sanglante bataille. Pô affirme, et les personnages perçoivent alors la peur qui brille dans ses yeux, que le général de l'armée revient accomplir une vengeance et frapper de sa malédiction les vivants qui osent fouler la terre du repos de ses guerriers. Superstition ?

Les personnages prendront-ils pour argent comptant les révélations du vieil homme ? En tout cas, Fan Goan leur rit au nez s'ils évoquent cette légende devant lui. Éduqué dans le cadre du légisme, le magistrat méprise en public tout ce qui a trait au surnaturel. Cependant, issu d'une petite communauté rurale, il reconnaît la puissance des héros de ce temps et ressent encore un certain trouble face aux enseignements prodigués par l'ancien de son village. Il considère pourtant que les personnages devraient mettre leurs talents exceptionnels au service de l'Etat et refuse d'envisager une cause magique aux événements, essentiellement par crainte que cela ne s'avère finalement devenir une réalité.

À peine le soleil montre-t-il ses premiers rayons que le magistrat et les personnages se mettent en route. Ils doivent emprunter un pont de corde provisoire pour repasser le bras du fleuve, impossible donc de partir à cheval. Il faut marcher jusqu'au prochain village.





La piste sinistre

Ils entament donc leur périple en rebrousant chemin jusqu'au poste de péage croisé la veille. Deux nouvelles sentinelles y ont été affectées et ont remis l'édifice en état et le péage en service. Fan Goan interroge longuement les personnages sur ce qu'ils ont découvert la veille, remonte la piste le plus loin possible mais doit vite abandonner au sommet de l'escarpement. Le meurtrier des deux gardes semble avoir surgi littéralement du bas d'une haute falaise (environ trente mètres d'aplomb) qui domine une vallée encaissée où coule un affluent du fleuve qui longe la cité. Ils aperçoivent également les toits de deux petits villages en contrebas, mais il semble a priori impossible de descendre par cette paroi.

Cependant, si les joueurs trouvent une astuce afin de jeter un œil à la falaise, ils découvrent les traces de marches grossières dans la pierre, comme si des poings monstrueux les avaient taillées dans le rocher afin d'en faire l'escalade.

Fan Goan décide de poursuivre ses investigations dans cette vallée et remet le groupe en marche. De nouveau, alors que le soir s'installe, une pluie orageuse se déclenche et ralentit fortement leur progression. Il semble peu probable qu'ils puissent atteindre un village avant la nuit, mais les personnages aperçoivent bientôt la forme sombre d'une cabane branlante un peu en retrait de la route. Il s'agit d'un abri de berger qui pourra aisément tous les accueillir et leur offrir un abri salutaire. Mais dès qu'ils se trouvent assez proches du cabanon, une odeur pestilentielle agresse leurs narines. Ils découvrent bientôt le cadavre en décomposition avancée d'un paysan gisant sur le sol du bâtiment. La chaleur de ces derniers jours a sans doute accéléré le processus, le décès remonte pourtant à moins de trois jours.

Tout comme les sentinelles assassinées, il semble avoir été battu à mort et son visage affiche une expression d'indicible terreur. Fan Goan refuse de dormir en ce lieu et les pousse à reprendre leur route. Ils arrivent donc enfin au premier village peu après le début de l'heure du tigre, trempés et fourbus. Les paysans apeurés et méfiants leur réservent un accueil distant, mais finissent par se déridier lorsque le magistrat décline son identité et les raisons de sa présence ici. Le chef du village, un homme mûr nommé Li Dong les fait entrer dans sa demeure où s'entasse toute sa famille, soit douze personnes. Les autres villageois viennent écouter aux fenêtres malgré l'heure tardive et la pluie battante.

Fan Goan et les personnages recueillent encore une fois les mêmes superstitions et légendes, personne n'a vraiment vu le « monstre ». Le village déplore déjà quatre décès, dans les mêmes conditions, toujours des personnes isolées et près du fleuve. Cependant, deux nouveaux indices viennent finalement s'ajouter à ce qu'ils savent déjà. Le second village de la vallée subit la même terreur, mais il a été touché en premier par le meurtrier. Il se situe plus en amont, vers les hautes collines et la zone taboue. Ensuite, le premier meurtrier a eu lieu il y a maintenant presque trois semaines. Mais quatre jours auparavant, un petit groupe composé de six personnes, aux airs de bandits dira Li Dong même si ceux-ci n'ont pas menacé ses concitoyens, sont passés par le village. Ils se dirigeaient vers le fond de la vallée. Détail curieux, ils étaient équipés de matériel d'excavation (pelles, pioches, etc.) et celui qui les menait ressemblait plus à un lettré qu'à un rustre des campagnes.



Quelques explications...

Voici enfin révélé ce qui se passe vraiment derrière ces étranges événements. Il y a donc de cela trois semaines, un groupe d'hommes mené par Zhong Yi, un lettré férù d'histoire et accessoirement piller de tombes rival de Lame de Foudre, a traversé cette petite vallée isolée.

En effet, quelques mois plus tôt, des recherches au sein des archives de la capitale du Royaume lui ont permis de retrouver la mention de tombeaux très anciens cachés dans cette zone. Même si les indications restent floues et marquées par un aspect de légende, Zhong Yi prend le risque de financer une expédition. Pari payant puisqu'il découvre en effet, dans le repli d'un méandre du fleuve, un tumulus oublié et si vieux qu'il semble depuis s'être fondu dans le paysage. Avec détermination, les pillers se mettent à l'ouvrage, galvanisés par l'idée que ce tombeau involié va les rendre tous fabuleusement riches. Mais celui-ci leur réserve quelques mauvaises surprises.

Zhong Yi suppose qu'il s'agit de la tombe d'une Reine ou du moins d'une femme importante. Elle pourrait avoir vécu à l'époque de l'Empereur Jaune. Quoi qu'il en soit, le bâtisseur de cette sépulture ne voulait pas que quiconque la profane. Les malfrats déclenchent par mégarde les premiers pièges et deux d'entre eux succombent sans même comprendre ce qui leur arrive. Les survivants se montrent plus prudents et, avec beaucoup de chance, parviennent enfin dans la chambre mortuaire. Une douzaine de statues d'argile représentant des guerriers du temps jadis veillent autour d'une magnifique stèle de pierre. Sur celle-ci, un gisant recouvert entièrement de plaquettes d'un jade exceptionnel reproduit fidèlement les traits d'une jeune femme de très grande beauté. Un collier d'or et de jaspe pend à son cou. L'un des pillers se précipite pour s'en saisir ayant que Zhong Yi ne puisse le mettre en garde. À peine tient-il le bijou dans sa main que deux des statues guerrières s'animent aussitôt. Les bandits se montrent de bien pitoyables adversaires pour les redoutables gardiens et, malgré une fûte éperdue à travers le tombeau, déclenchant de nouveaux pièges mortels, leur groupe est irrémédiablement décimé. Seul le voleur du bijou, justement nommé Court comme le Lièvre, parvient par miracle à ressortir vivant du sinistre tumulus. Il s'enfuit à toutes jambes dans la vallée taboue, serrant toujours contre lui le précieux collier.

Les deux gardiens de terre animés atteignent l'entrée du tombeau. L'un retourne veiller au repos de la défunte. Le second se lance sur les traces du piller, attiré par l'éclat magique du joyau dérobé. Court comme le Lièvre erre depuis dans la vallée, rendu à moitié fou par cette expérience. Le guerrier d'argile toujours sur ses pas élimine tous ceux qui ont le malheur de croiser sa route, donnant naissance à la légende du monstre de pierre qui hante ces lieux.

Court comme le Lièvre

Dès le lendemain matin, les personnages peuvent se remettre en route, très probablement en suivant la direction prise par les pillers de tombes. Il faut une demi-journée de marche sur un sentier étroit et caillouteux longeant la rivière pour atteindre le second village. Cependant, au bout d'une heure, les personnages aperçoivent soudainement une silhouette au beau milieu de l'impétueux cours d'eau grossi par les dernières pluies. Un homme en haillons et aux cheveux hirsutes tente de le traverser dans une zone apparemment guéable, mais un fort courant rend son entrepris risquée. Si les personnages s'en désintéressent, Fan Goan hèle cet individu et lui somme de s'identifier. Mais le pauvre hère jette un regard paniqué vers leur petit groupe et accélère encore son pas, de l'eau maintenant jusqu'au niveau des épaules. Ce comportement pour le moins suspect devrait attirer leur attention et, s'ils s'approchent du bord de la rivière, le fuyard se met à hurler, gesticule vainement puis parait un instant emporté par le courant avant de maladroitement reprendre pied. S'ils veulent le rattraper, il va falloir se mouiller : le bras d'eau fait quinze mètres de large et un Test d'Eau + Natation SR 7 est nécessaire pour le traverser sans encombre. D'ailleurs Fan Goan insiste pour qu'ils lui amènent cet homme.

Il s'agit de Court comme le Lièvre, apeuré, affamé et déguenillé. Depuis trois semaines, il fuit le colosse de terre, mais plongé dans sa confusion mentale, ne parvient pas à quitter la vallée. Dans un premier temps, il semble terrorisé par les personnages et ceux-ci doivent se montrer patients avant de pouvoir vraiment communiquer avec le jeune homme. Un peu de nourriture aide à le mettre en confiance. Il serre fortement un objet contre sa poitrine dénudée et attaque à coups de poings, de pieds et de dents quiconque tente de l'en délester. Il s'agit d'un magnifique et de toute évidence très ancien collier d'or et de jaspe.

Aux personnages de se débrouiller afin de tirer le maximum d'informations de la bouche de Court comme le Lièvre. Attention cependant, ses explications restent très confuses, il parle souvent par borborygmes et le moindre bruit le fait sursauter.

Une fois qu'ils paraissent avoir à peu près reconstitué les fils de son histoire, une nuée de corbeaux s'envole soudain depuis les buissons voisins. Le son d'une grosse branche qui craque sous un pas lourd retentit à une trentaine de mètres de l'endroit où ils se trouvent. Le gardien de céramique a retrouvé la trace du voleur et vient réclamer son butin. Dès cet instant, Court comme le Lièvre se trouve en proie à une panique insurmontable, il hurle et tente par tous les moyens de s'enfuir le plus loin et le plus vite possible.



Fidèle aux ordres, la statue de céramique tente de récupérer le bijou et attaque furieusement toute personne qui se dresse en travers de son chemin. Malgré sa puissance, le nombre et les capacités des personnages devraient suffire à abattre ce coriace adversaire. Une solution tout à fait valable et ingénieuse consiste à le précipiter ou l'obliger à s'engager dans le fleuve boueux où il s'enlise sous son poids et disparaît dans le lit. Cependant, un été de grande sécheresse, dans quelques années, risque bien de remettre en question cette victoire...

NB : Et si les personnages rendent le collier au gardien de terre cuite ? Il tente tout de même de tuer Court comme le Lièvre afin de le punir. Puis il repart vers le tombeau avec le précieux bijou. Les personnages n'ont plus de raison de se rendre là-bas, n'est-ce pas ? En effet, sauf que de retour au village, ils apprennent qu'un autre groupe d'hommes en arme y est passé ce matin, peu après leur départ. S'ils en croient la description qu'en font les paysans, il s'agit de Lame de Foudre et d'une poignée de mercenaires. En entendant les rumeurs locales, ils se sont également lancés sur la trace du tombeau, au risque de relâcher d'autres gardiens dans la nature. Fan Goan décide que leur devoir consiste à tenter d'appréhender ce criminel et de l'empêcher de profaner le tumulus mortuaire.

Le tombeau millénaire

S'ils ont réussi à protéger Court comme le Lièvre, celui-ci peut leur indiquer la direction du tombeau mais en aucun cas n'accepte d'y retourner de son plein gré, quitte à se débattre violemment. Sinon, il faut environ trois heures de recherches intensives afin de découvrir l'antique tombeau. Il s'agit d'un tumulus de

terre de plus de quarante mètres de diamètre, et haut de sept à son sommet. Niché au creux d'un méandre de la rivière, le temps et la nature en ont presque effacé la trace : il pourrait aisément passer pour une protubérance naturelle au milieu des autres collines de cette large vallée encaissée. D'ailleurs, des personnages attentifs remarqueront que d'autres monticules de terre aux alentours correspondent sans doute à d'autres tombes plus petites. Il s'agit en fait d'une petite nécropole conservant les restes de seigneurs nés dans un Royaume depuis longtemps oublié.

Aucun sentier n'y mène, il faut se faufiler à travers des accidents de terrain de plus en plus chaotiques jusqu'à une grève de galets gris longeant le monticule. Les personnages découvrent au cours de leur progression les cadavres décomposés et entamés par les charognards de deux chevaux. Il s'agit de ceux de l'expédition de Zhong Yi, les autres montures étant parvenues à s'échapper.

Même s'ils sont repassés par le village, les personnages arrivent les premiers sur les lieux. En effet, Lame de Foudre possède moins d'indices et fouille une zone plus grande. Hormis le bruit constant de l'eau s'écoulant au pied du tumulus, cette zone reste sinistrement silencieuse. Pas un cri d'animal ne vient troubler la quiétude de cet endroit funèbre. Un rapide coup d'œil sur le site permet de déceler immédiatement l'entrée du tumulus. Située à l'opposée du cours d'eau, les restes d'un campement sont encore visibles près de l'ouverture béante. Un énorme bloc de pierre devait en barrer l'accès, mais celui-ci a été arraché de son emplacement et gît désormais renversé sur le sol.

Laissez les personnages organiser leur approche. Court comme le Lièvre les a peut-être prévenus que d'autres gardiens animés veillent sur le tombeau.



Assaut de fer, assaut de terre

Des éboulis glissants mènent en pente douce jusqu'à la porte sinistre. Un peu plus haute qu'un homme, large de deux mètres, l'ouverture est étayée à l'aide de gros madriers et de blocs de pierre taillés. Elle donne sur une petite salle circulaire au sol meuble, tapissé de sable ocre. Il n'y a aucune autre ouverture au tombeau, hormis cette pièce le reste du monument est totalement plongé dans les ténébreux. Le plan du tertre funéraire reste en lui-même très simple. Il se compose d'un hall d'entrée puis de deux couloirs opposés qui s'enfoncent vers le cœur du tombeau. Ceux-ci décrivent des spirales qui ne cessent de se croiser et donnent l'impression d'un labyrinthe sans fin. Les architectes des lieux avaient autrefois prévu de nombreux pièges afin de se débarrasser des éventuels pillleurs. Beaucoup ne fonctionnent plus aujourd'hui, leurs mécanismes détruits par l'usure du temps. Cependant, les chasse-tétrus les plus simples ont tout de même rempli leur office. A deux reprises, les personnages peuvent découvrir les cadavres d'hommes de Zhang Yi, l'un écrasé sous un plafond piégé qui s'est écroulé sur lui, l'autre empalé sur des pieux de fer plantés sous des dalles friables.

Enfin, au centre du tertre, une nouvelle salle circulaire renferme une rampe pavée qui s'enfonce encore plus bas, sur une douzaine de mètres. La pièce est entièrement nue hormis de magnifiques gravures tracées directement dans la pierre des parois. Elles représentent des créatures mythologiques lançant maintes imprécations contre les voleurs et les détresseurs de cadavres. Les personnages descendent ainsi jusqu'à une antichambre basse et large où s'alignent des coffres de bois remplis de belle vaisselle ancienne en bronze et de superbes vêtements de femme tout aussi antiques. Les voleurs avaient déjà commencé à débaler ces trésors. Au pied de la rampe, les personnages découvrent les restes des cadavres de l'expédition de Zhong Yi. Le lettré gît lui aussi parmi ses hommes, le corps fracassé. L'air sec et la température stable ont étonnamment préservé les corps qui se sont desséchés sans pourrir. Mais au-delà de cette pièce de transition, ils font désormais face à une grande ouverture voutée creusée dans la roche grise. Derrière cette ogive parfaite se cache la chambre funéraire.

Il s'agit d'une vaste salle de vingt-quatre mètres de diamètre et haute de quatre. Le sol est jonché du même sable fin et ocre que la pièce d'entrée. Onze socles de pierre accueillent des statues de soldats en terre cuite comme les personnages en ont sans doute déjà croisé une. Normalement, un douzième est vide. Au centre de la pièce, sur un énorme autel de pierre, une nouvelle statue de jade cette fois darde son regard vers le plafond. Elle représente une grande femme superbe, aux formes serpentine et au sourire lourd de menaces silencieuses. Il ne semble au premier abord n'y avoir aucun trésor ici. Pourtant, un examen plus précis de l'autel permet de déceler les fissures d'une trappe verticale dans son flanc. Cependant, une fois arrivés sur le seuil de cette chambre et sachant le danger que représentent les gardiens d'argile, les héros osent-ils faire un pas de plus ?

Les personnages se trouvent donc à l'entrée de la dernière chambre funéraire, face à leurs doutes et leurs craintes. À moins qu'ils n'aient explicitement pris de réelles précautions, l'événement suivant devrait les prendre totalement par surprise. En effet, *Lame de Foudre* se trouve sur leurs traces.

Accompagné par ceux de ses hommes qui ont échappé aux personnages lors de l'embuscade sur le pont et de quatre mercenaires engagés depuis, il tente une fois de plus de surprendre ses adversaires. Il croit que ceux-ci veulent piller le tombeau avant lui et les prend pour des rivaux. D'ailleurs si les choses tournent en sa défaveur, il proposera même aux personnages une alliance et la moitié des trésors qu'ils pourront découvrir ensemble ici. Mais dans un premier temps, il préfère jouer sa carte personnelle et lance une attaque surprise contre les personnages.

Les gardiens d'argile ne bougent pas d'un pouce tant qu'une de ces deux conditions n'est pas remplies : une personne touche volontairement ou non à la statue de jade ou à l'autel, ou bien du sang versé par le combattant vient imprégner le sol de cette pièce. Alors, ceux d'entre eux dont la magie reste active s'animent et engagent le combat contre tous les intrus présents, indifféremment. Les statues poursuivent les fuyards jusqu'au seuil du tertre, plus loin encore s'ils emportent un objet funéraire avec eux (souvenez-vous de la mésaventure de Court comme le Lièvre). Par chance pour les personnages, l'usure du temps a érodé les effets du sortilège employé ici. Un examen attentif des colosses de terre révèle ainsi que certains tombent en morceaux et refusent simplement de bouger ou s'effondrent dès le premier mouvement. Profitez de cet élément pour adapter la puissance de cet ennemi à celle des personnages. Idéalement, de une à six statues devraient rejoindre le combat.

Lame de Foudre réalise très rapidement la force de ses opposants et réévalue tout aussi vite ses chances de succès. Si la situation paraît désespérée, il n'hésite pas à fuir le champ de bataille abandonnant ses hommes et les personnages face aux gardiens afin de couvrir ses arrières. Mais, comme nous l'avons déjà vu, s'il entrevoit une chance de remporter la victoire, il n'hésite pas à s'allier aux personnages, quitte à les trahir plus tard à son plus grand profit (en les abandonnant par exemple dans la chambre funéraire et bloquant les grandes portes derrière lui).

Cette fois, le décor dépouillé des lieux ne favorise pas les personnages contre un adversaire à la tactique simple : avancer et détruire. À part *Flèche ardente* et *Lame de Foudre*, les pillleurs de tombes ne sont pas de taille à lutter contre les monstres de terre. Les personnages reculeront alors sans doute vers le labyrinthe, mais là une mauvaise surprise les y attend encore.



Le labyrinthe des âmes

En effet, Zhong Yi n'a sans doute pas dit son dernier mot. Cet érudit aux grandes connaissances ne pouvait accepter de tomber là, sous les coups d'un simple gardien animé par une magie ancestrale. Lui qui se considérait comme le plus grand des pilliers de tombe de *Zhongguo* allait tout bonnement succomber ainsi, une mort discrète et sans gloire ? Impossible.

Cette farouche volonté de ne pas demeurer oublié dans cette vallée perdue a suffi à retenir le spectre du lettré au cœur du terre funéraire. Même si cela est tout nouveau pour lui, et que ses capacités restent limitées par son inexpérience, il peut se dresser face aux personnages et leur causer quelques tourments.

Pour lui, reconnaissant *Lame de Foudre*, il ne voit dans ces intrus que des rivaux et des chercheurs de trésors. Il refuse d'admettre qu'ils puissent réussir là où lui a échoué. Il apparaît donc à tous ceux qui rejoignent le labyrinthe depuis la chambre funéraire. Son but consiste à les empêcher de sortir du tombeau.

Dans ce dessein, il use de ses pouvoirs de peur, tente de les perdre en appelant de-ci de-là, alerte et guide les statues animées lancées sur leurs traces, ou tente de prendre possession de l'un d'eux ou d'un tronc s'ils se rapprochent dangereusement de la sortie.

Essayez d'entretenir une confusion maximale au cours de ces dernières scènes. La menace des colosses pèse lourdement sur leurs épaules, il s'agit d'adversaires à ne pas négliger. *Lame de Foudre* et ses hommes embrouillent encore plus les choses dans un premier temps. Et même si les personnages passent en accord avec le pillier de tombes, ils doivent rester conscients que celui-ci ne pourra être que temporaire. Cela revient à conclure un pacte avec un tigre affamé.

L'obscurité, le combat, le plan complexe des couloirs et la pression des gardiens doivent mettre les nerfs des personnages à rude épreuve et leur faire perdre toute notion claire et globale de l'ensemble de la situation. Le fantôme de Zhong Yi ajoute encore cet état de choses, surtout s'il s'incarne dans le corps d'un vivant afin de provoquer encore plus de troubles. Il représente un obstacle supplémentaire dont tout le monde se serait bien passé.

Paix éternelle

Comment conclure cette aventure ? Des personnages assez puissants réussiront peut-être à vaincre tous leurs adversaires, statues animées, pilliers de tombes et fantôme au cours d'une confrontation directe. Mais si cela reste tout à fait possible, il est probable qu'une telle approche laisse sur le carreau au moins l'un d'entre eux si ce n'est plus, considérant les forces ennemies en présence.

Une alliance avec *Lame de Foudre* permet de gagner un peu de répit et d'aborder les différents problèmes un par un. Un exorciste s'occupant du spectre de Zhong Yi soulagera ses compagnons de cette menace alors qu'eux-mêmes livreront d'autres combats. N'oubliez pas que si le magistrat Fan Goan les accompagne, les personnages doivent également veiller sur lui et faire en sorte qu'il se tire indemne de cette aventure.

La solution la plus simple consiste sans doute à quitter le tombeau. Le fantôme ne peut les suivre et les gardiens ne le feront pas s'ils partent les mains vides. Il reste ensuite à replacer le bloc de pierre obstruant l'entrée et peut-être trouver un moyen pour que personne ne revienne profaner ces lieux. Souvenez-vous qu'une demi-douzaine d'autres tertres se dressent tout autour de celui-ci...

Finalement, si les personnages réussissent à surmonter toute opposition, qu'y gagnent-ils ? Hormis une plus grande gloire attachée à leur nom, et la possibilité de piller les quelques objets de valeurs et les antiquités des tombeaux, ils peuvent désirer ouvrir le cercueil. Ils seront sans doute déçus car ils n'y trouveront que peu de trésors. Une frêle dépouille momifiée par le temps gît à l'intérieur, enroulée dans du brocart terni. Un souffle putride s'échappe du tombeau lorsqu'ils détachent la trappe, une sorte de sifflement rauque et sinistre. Le cadavre noirci ne livre que quelques bracelets d'or et un magnifique peigne d'os ouvragé où est gravé un nom de femme : Lotus écarlate. Qui était-elle ? Mystère. Le découvrir nécessitera sans doute une nouvelle aventure. En tout cas, les bâtisseurs de son tombeau souhaitaient certainement qu'elle ne soit jamais dérangée.

En effet, dès cet instant l'ensemble de la structure semble murmurer et trembler sur sa base. Un lettré reconnaîtra peut-être quelques mots antiques, des imprécations, une malédiction ancestrale. Le sol vibre, des filets de poussière s'écoulent de fentes dans le mur, quelques petites pierres tombent du plafond. Puis rapidement, dans les interstices entre les pierres de taille qui constituent le dôme, de l'eau sous pression jaillit soudainement. L'ensemble du tombeau tourne autour de ce piège mortel. Des canaux relient cette salle à la rivière. Enlever la stèle provoque l'ouverture de ceux-ci et l'eau se déverse sous pression dans la chambre funéraire. Il faut moins d'une minute pour noyer entièrement cet espace, ce qui devrait laisser le temps aux personnages de quitter les lieux. Mais ils n'en sont pas sortis pour autant. Il leur faut maintenant rejoindre le hall d'entrée à travers le labyrinthe et cette fois le temps risque de leur manquer. En effet, si l'eau ne continue pas à monter dans le tombeau (seule la chambre funéraire se trouve sous le niveau de la rivière), les fondations ont été conçues afin de ne pas résister à ce traitement. En quelques minutes, l'ensemble du tumulus semble pris de convulsions et menace de s'effondrer sur lui-même.

Mettez alors la pression aux personnages, pressez les de retrouver la sortie (s'ils n'avaient pas prévu un moyen pour se repérer dans le dédale) ou une solution pour déboucher rapidement à l'air libre (comme le Tao du Souffle destructeur pour creuser un tunnel par exemple).



Mettez en scène cet événement comme une petite apocalypse. Le sol tremble, les murs se tordent, le plafond s'affaisse, la poussière, l'obscurité... Si en plus, ils n'ont pas encore résolu le problème du fantôme de Zhong Yi, celui de Lame de Foudre ou encore éliminé les gardiens d'argent, la situation va certainement devenir critique.

Mais après tout, il s'agit de héros : magie, Taos et destin devraient leur permettre de s'en tirer au final. Les joueurs inventent souvent des solutions inattendues, alors n'hésitez pas à récompenser des initiatives spectaculaires et héroïques.

Enfin, qui était Lotus écarlate pour bénéficier d'une telle protection ? La découverte de son histoire permettra sans doute de le découvrir et de soulever de nouveaux mystères. Mais il s'agit là d'une autre aventure...

Les protagonistes

Petit Profit

Ce marchand ambulant et vieillissant se montre affable et sympathique. Petit, il commence à prendre un certain embonpoint et ses cheveux grisonnent sur les tempes. Pourtant, il se refuse à envisager la possibilité d'abandonner son gagne-pain tant il aime par-dessus tout ce sentiment de liberté que lui confèrent ses voyages incessants. Honnête au-delà de toute logique, il joue un rôle secondaire dans cette aventure, mais pourra par la suite devenir un personnage récurrent des aventures des personnages, surgissant ici et là au bon moment et apportant conseils et appuis grâce à ses nombreuses relations.

Aspects : Métal 2, Eau 2, Bois 3, Feu 4, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 7
Don et Faiblesse : Linguiste / Loyauté du chien
Talents : Bureaucratie 2, Calligraphie 1, Perception 1, Savoir (routes commerciales) 3, Commerce 3, Langues (xiongnu, idiomes du Nord) 2, Bàngshù 1, Artisanat (trassage de cordes) 2, Esquive 1
Souffle vital : 17 (6 / 0, 5 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)
Renommée : 15 (marchand ambulant)
Possessions : Bâton de marche, un chariot tiré par un bœuf, diverses marchandises

Fu et You

Commis de Petit Profit depuis plus de trois ans, les deux frères désespèrent de devenir riches à ses côtés. C'est pourquoi ils utilisent son commerce comme façade au trafic d'œuvres d'art antiques auquel ils se livrent pour Lame de Foudre et sa bande. Lâches et suspicieux, ils tentent de doubler leur employeur occulte en revendant à leur propre profit des statuettes anciennes qu'ils lui ont dérobées ; une histoire de voleurs où vont se retrouver plongés les personnages. Petit Profit, trop confiant, ignore tout de ce trafic.

Considérez pour leurs caractéristiques qu'ils correspondent à des Sbiens (Cf. p.183 du livre de base).

Fan Goan

Ce jeune magistrat idéaliste, bel homme et aux manières raffinées, est en fait originaire d'un village de paysans comme il y en a tant dans la région. Mais sa grande intelligence a suffi à le faire sortir du lot et lui a permis d'accéder à une haute école de la capitale. Il tente de cacher ses origines humbles derrière un masque de professionnalisme mais celles-ci resurgissent souvent dans ses croyances ancestrales et sa foi dans le Taoïsme qu'il ne parvient pas vraiment à renier. Fan Goan est un gentil garçon, mais fier et droit et il se fait une haute opinion de la justice et des valeurs de l'Etat.

Aspects : Métal 2, Eau 3, Bois 4, Feu 3, Terre 2
Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 8
Don et Faiblesse : /
Talents : Bureaucratie 3, Calligraphie 2, Loi 3, Investigation 2, Diplomatie 2, Etiquette 1, Empathie 1, Jiànshù 2 (Coup précis), Equitation 2
Souffle vital : 17 (6 / 0, 5 / 0, 3 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)
Taos : Tao de la Présence sereine 2, Tao de l'Esprit clair 1, Tao du Yin et du Yang 1
Renommée : 20
Possessions : Insignes de sa fonction, épée

Lame de Foudre

Ancien officier du Yan, cet homme élégant et sûr cache sous ses traits avenants une âme sombre et cruelle. L'esprit vif et retors, Lame de Foudre a également reçu une bonne éducation classique. Il sait user de son charme et de sa verve comme de sa force pour proférer compliments ou menaces afin de parvenir à ses fins. Depuis six ans, il dirige un groupe de malfaiteurs de toutes origines, rassemblés sous son autorité grâce à son charisme et, pour le moment, le succès de ses entreprises. D'abord brigand de grand chemin, il s'est découvert une autre voie moins dangereuse et bien plus lucrative, celle de piller de tombes et de trafiquant d'objets anciens. À la suite de premières tentatives couronnées de succès, il souhaite donner un nouvel essor à son activité et utilise pour cela les services de Fu et You afin d'agrandir sa sphère d'influence. En cela, il se heurte désormais à son rival Zhong Yi. Découvrant les indécidités de ses coursiers, il se lance avec ses hommes à leur poursuite et leur tend une embuscade.

Lame de Foudre est très intelligent et représente un adversaire puissant. Il juge toujours au plus juste les situations qui se présentent à lui afin d'en tirer le plus grand profit. Il sait également juger avec précision la trempe des gens qu'il rencontre. S'il survit à cette aventure, Lame de Foudre peut devenir un adversaire récurrent et impitoyable des personnages (ou un allié d'occasion).

Aspects : Métal 4, Eau 4, Bois 3, Feu 3, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 36, Défense passive 9
Don et Faiblesse : Masque du Démon / Recherché (Yan)
Talents : Investigation 1, Loi 1, Perception 2, Intimidation 2, Jeux 2, Empathie 3, Art de la guerre 2, Jiànshù 4 (Coup précis, Parade totale, Feinte, Coup double, Désarmer, Combinaison), Nushù 2, Discretion 2, Equitation 2, Esquive 3
Taos : Tao des Six Directions 2, Tao du Pas léger 2, Tao du Souffle destructeur 3, Tao de la Foudre soudaine 3, Tao de la Présence serène 1
Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)
Renommée : 18 (déserteur, brigand)
Possessions : Magnifique épée ouvragée et ancienne volée dans un tombeau, vêtements de grande qualité, cheval

Fleche ardente

Grand et fluet, le visage morne mais l'œil vif, cet homme âgé de quarante-quatre ans fut autrefois le chef du groupe de brigands dont Lame de Foudre a pris le commandement. Vaincu en duel par celui-ci, Flèche ardente dut lui céder sa place. Lame de Foudre renonça à le tuer, préférant utiliser ses dons et devinant que ce bandit vieillissant ne remettrait pas sa position en question. En effet, Flèche ardente ne regrette pas son ancienne vie, les succès remportés avec leur nouveau chef lui offrant plus de revenus qu'il n'en a jamais eu. De fait, sa loyauté envers Lame de Foudre ne saurait être aujourd'hui remise en question, à moins que celui-ci ne le trahisse. Auquel cas, les personnages pourraient sans doute trouver là un allié inattendu.

Aspects : Métal 3, Eau 4, Bois 3, Feu 2, Terre 2
Aspects secondaires : Chi 24, Défense passive 9
Don et Faiblesse : Courage du Tigre / Ascèse (vœu de chasteté)
Talents : Perception 3, Intimidation 2, Jeux 2, Jiànshù 2 (Coup précis, Double parade), Gongshù 4 (Tir rapide, Double trait, Tir lointain, Double cible), Lanceur 2, Discretion 2, Equitation 2, Esquive 2, Larcins 2
Taos : Tao des Dix Mille Mains 3, Tao de l'œil intérieur 2, Tao de l'Ombre dissimulée 2, Tao du Yin et du Yang 2
Souffle vital : 19 (7 / 0, 5 / 0, 4 / - 1, 2 / - 3, 1 / - 5)
Renommée : 9 (brigand)
Possessions : Épée, Arc et flèches, cheval

Les complices du bandit

Ce sont de simples Sbières (Cf. p.183 du livre de base) utilisant essentiellement des épées et des sabres. Ils sont habitués à agir de concert et utilisent des tactiques bien huilées afin de prendre au piège leurs adversaires et de les écraser sous leur nombre.

Court comme le Lièvre

Un jeune garçon sans aucune caractéristique remarquable si ce n'est son incroyable vitesse de course, qui lui vaut son surnom et le fait qu'il soit encore en vie au moment où le rencontrent les personnages. Il a sombré dans la folie depuis l'expérience vécue dans le tombeau, il s'agissait pour ce gamin superstitieux de sa première expédition. Il s'accroche sans raison au pendentif volé dans la chambre funéraire alors que c'est ce bijou qui attire à lui le gardien d'argile.

Le fantôme de Zhong Yi

Zhong Yi a toujours été de son vivant un homme envieux et jaloux. De son pouvoir, de sa richesse et de son prestige. Même mort, il refuse que Lame de Foudre ou quiconque ne puisse obtenir une chose que lui a échoué à conquérir. Son fantôme erre au cœur du tombeau, se cache lorsque les personnages y pénètrent et se révèle lorsqu'ils veulent en ressortir. Il ne maîtrise pas encore très bien ses nouveaux pouvoirs, mais utilise tous les stratagèmes possibles afin d'attirer les personnages dans la mauvaise direction et les obliger à errer sans fin dans le tombeau à devoir affronter les colosses de céramique.

Aspect : Métal 2, Eau 2, Bois 4, Feu 3, Terre 4
Aspects secondaires : Chi 0, Défense passive 8
Talents : Calligraphie 3, Histoire 3, Arts 2, Eloquence 3, Intimidation 2, Légendes 3, Jiànshù 1, Equitation 1
Souffle vital : 20 / 0
Pouvoirs : Immatérialité, Terreur 9, Possession 7

Les colosses d'argile

Ces statues animées protègent le tombeau de Lotus écarlate. Elles écrasent leurs adversaires à l'aide de leurs poings puissants ou utilisent des épées de bronze, et leur corps de terre leur confère une grande résistance. Aveugles, ils se dirigent au son : une simple respiration leur suffit à repérer un ennemi. Mais un bruit trop important perturbe leur perception. Cependant, ils sont également en résonance avec tous les trésors du tombeau et suivent ainsi où qu'il aille un voleur éventuel afin de récupérer ce bien.

Aspects : Métal 4, Eau 3, Bois 2, Feu 1, Terre 3
Aspects secondaires : Chi 0, Défense passive 7
Talents : Perception 4, Boxe 3, Jiànshù 3, Esquive 2
Souffle vital : 30 / 0
Pouvoirs : Armes naturelles 3 (poings, épée de bronze), Armure naturelle 5, Terreur 7



Rites funéraires et tombeaux

« Tzeu sen, disciple de Kong Fu Zi, a dit : Le troisième jour après la mort, le corps est mis dans le cercueil. Tout ce que l'on y enferme avec lui doit être de bon aloi et sans défaut, afin de n'avoir nullement à se repentir d'avoir traité ses parents avec avarice. Au troisième mois après la mort, se fait l'enterrement. Tout ce que l'on met dans la fosse avec le cercueil doit être de bon aloi et sans défaut, afin de n'avoir nullement à se repentir. Le deuil le plus long ne dépasse pas trois années ; mais ceux qui ont disparu ne doivent jamais être oubliés. Ainsi le sage conserve toute sa vie le souvenir de son père et de sa mère et le regret de leur perte ; mais il n'a pas une matinée de repentir à leur sujet, parce qu'il remplit toujours parfaitement ses devoirs envers eux. Le jour anniversaire de leur mort, il s'interdit le plaisir de la musique. »

Li Ji, le Livre des Rites

Les rites

Les rites funéraires ont connu une évolution certaine depuis les premiers temps, quand régnaient les Augustes et les Souverains ; néanmoins les soins à apporter au défunt sont décrits en détail par Le Livre des Rites, mais que des variantes puissent exister entre les Royaumes de la plaine du Nord et les Etats du Sud.

Il est nécessaire de préciser l'importance du deuil et du culte des ancêtres, qui souligne l'importance pour le peuple du *Zhongguo* d'avoir une descendance pratiquant la piété filiale.

En effet, le mot qui désigne le défunt : *koei*, signifie aussi dépendant ; c'est-à-dire que les morts dépendent des vivants, donc de leurs descendants en particulier, pour leur rendre un culte suffisant car les libations et offrandes sont nécessaires dans la paix de l'après-vie et peuvent leur permettre de se réincarner rapidement. Souvent d'ailleurs, les rites ne peuvent avoir lieu sans la présence d'un descendant mâle de la lignée, quel que soit son âge.

Ces rites concernent surtout les personnages riches ou importants : nobles, princes et rois car les gens humbles n'ont pas les moyens de se faire édifier une tombe et sont simplement enterrés, mais toujours dans le respect des rites menés par leur enfants s'ils en ont.

Les règles générales concernant les vêtements de deuil et la durée de celui-ci (dépendant du lien familial avec le défunt) sont indiqués par le Livre des Rites et sont généralement scrupuleusement respectés quelque soit la classe sociale du défunt et de sa famille.

Voyons un peu les différentes étapes successives précédant les funérailles classiques d'un personnage important, voire princier ou royal :



- Tout d'abord, l'on nomme un Intendant funéraire qui veille à la bonne organisation et aux déroulement des rites dans le parfait respect du protocole. Cet Intendant peut être un lettré confucéen mais des familles superstitieuses apprécient de voir officier un taoïste.

- Des médecins spécialisés massent le corps du défunt avec de l'huile au camphre et de l'aloë pour lui assouplir les membres et conserver la souplesse de sa peau, puis embaument le cadavre (en le traitant avec diverses épices, encens et du mercure ce qui retarde la putréfaction en détruisant les bactéries). Enfin, ils en bouchent tous les orifices avec des pièces de jade pour que les souffles internes ne s'échappent pas.

- Pendant ce temps, des géomanciens déterminent la date des funérailles et l'emplacement et orientation de la tombe selon l'oracle rendu par le tirage des brins d'achillée du *Yi Jing* et la consultation des flux énergétiques, en conjonction avec le portrait astral du défunt.

- La période de deuil qui précède les funérailles elles-mêmes est très variable, pouvant aller jusqu'à plusieurs mois ou des années (mais toujours moins de trois) suivant l'importance du défunt. Les habitants du *Zhongguo* ont ainsi toujours estimé que si les parents avaient passé trois années de leur vie à donner les bases de l'éducation à leur enfant, celui-ci leur devait bien trois années à les pleurer.

- Les vêtements de deuil sont généralement taillés dans le chanvre ou le lin grossier, comme le *zhancui*, manteau en lin à peine ourlé que devait porter pendant trois ans l'épouse du défunt. Le blanc est bien sûr la couleur du deuil et de la tristesse.

Pleureurs de blanc vêtus

Durant la période de deuil, la famille peut recruter des pleureurs et des pleureuses qui seront logés, nourris et très bien rémunérés, et ce jusqu'à la date de l'inhumation. Ils sont revêtus de tuniques blanches immaculées ceinturées de rouge et reçoivent de petites cymbales également rouges, utilisées pour rythmer leur triste chant.

Parfois, mais de plus en plus rarement depuis les Printemps et les Automnes, quelques-uns sont sélectionnés sur les lieux mêmes des funérailles pour être enterrés vivants et accompagner le défunt vers les Sources jaunes.

Des artisans fabriquent les trois cercueils rituels de tailles différentes, et donc emboîtables, nommés *guo* dans lesquels est placé le corps du défunt. Ce triple cercueil est alors acheminé jusqu'au tombeau prévu pour devenir sa nouvelle demeure.

Jadis les objets qui remplissaient les tombes étaient des offrandes rituelles aux ancêtres. Mais peu à peu, les tombes s'emplitrent d'objets susceptibles de servir au défunt dans l'au-delà : meubles, objets familiers, instruments de musique, objets rituels, nécessaire de toilette, parfums, armes, etc. et cette coutume est toujours en vigueur actuellement.



On y trouve également de la vaisselle de bronze ou de céramique : tripodes, coupes, vases fermés, gourdes, bassins pour les ablutions rituelles, etc. Une grande table est en général installée pour que l'on y installe les mets en offrande, préparés sur place et vestiges du grand sacrifice selon les rites en vigueur. Des provisions sont également prévues, et des animaux sacrifiés sur place.

Dans les anciens temps, il était normal de sacrifier et d'inhumier avec le défunt sa ou ses femmes, ses esclaves les plus proches et jusqu'à certains de ses conseillers. Mais les philosophes des Printemps et des Automnes s'élevèrent contre cette coutume barbare et depuis, cet usage se fait rare. En lieu et place, la famille préfère inhumer de petites statuettes d'argile à l'image des proches du défunt, nommées *mingqi*.

Après l'inhumation, des tablettes de bois portant le nom du défunt iront à la famille qui pourra faire brûler de l'encens et faire des libations devant cette dernière représentation du disparu. Parfois des vêtements sont conservés voire portés par un officiant pour rendre plus présent le défunt durant ces rites de vénération des ancêtres.

La plaquette funéraire est généralement placée dans la pièce principale de la demeure, sur un autel portant d'autres plaquettes du même type et représentant les ancêtres jusqu'à la cinquième génération ; au delà, une plaquette commune permet de rendre hommage aux mânes des lointains aïeux.

Les tombes et tombeaux

Généralement, il s'agit des tumulus, des tertres sous lesquels se trouvent les mausolées composés généralement d'au moins trois chambres.

Dans le Nord, on peut utiliser de la pierre et du bois mais dans le Royaume du Chu, on préfère créer plusieurs charpentes de bois superposées et enduites d'argile dite blanche, sans aucune pierre.

La fosse peut avoir environ treize mètres de profondeur. Entre les parois de la fosse et les madriers qui forment les parois de la sépulture, est entassé du charbon de bois. Sur les poutres qui recouvrent les chambres, sont placées d'abord des nattes de bambou, puis une couche de charbon de bois, puis une couche d'argile fine de trente centimètres d'épaisseur et enfin des couches damées d'argiles différentes se superposent alternativement jusqu'au sol.

Une tombe typique est composée d'au moins trois chambres. Vous trouverez ci-dessous une tombe de modèle courant dont vous pourrez vous inspirer librement :

1) La chambre des suivants est fréquente dans les tombes royales anciennes mais cette coutume est de plus en plus abandonnée dans les Royaumes combattants. Il fallait en effet être riche et puissant pour pouvoir emmener avec soi dans la mort tous ses suivants. La pièce est éloignée de celle du défunt, ce qui indique la subordination des domestiques et le haut-rang du maître des lieux. Les serviteurs sont là pour servir leur maître dans sa mort comme ils le faisaient durant sa vie.

2) C'est dans la pièce adjacente, la chambre de cérémonie, que l'on accomplit les offrandes aux ancêtres : de la nourriture et des libations sont ainsi déposées dans différents vases laissés sur place. Ils sont en général en bronze pour les plus coûteux ou des copies de ces derniers en céramique ou en laque lorsque le bronze est trop cher. On remarque dans certaines riches tombes des vases rehaussés de fils d'or ou d'argent.

C'est également dans cette pièce que sont déposés des *bi* de jade de diverses couleurs.

On trouvera enfin dans cette chambre des objets familiers et des meubles appartenant au défunt : tables, sièges, brasero précieux et tentures de soie.

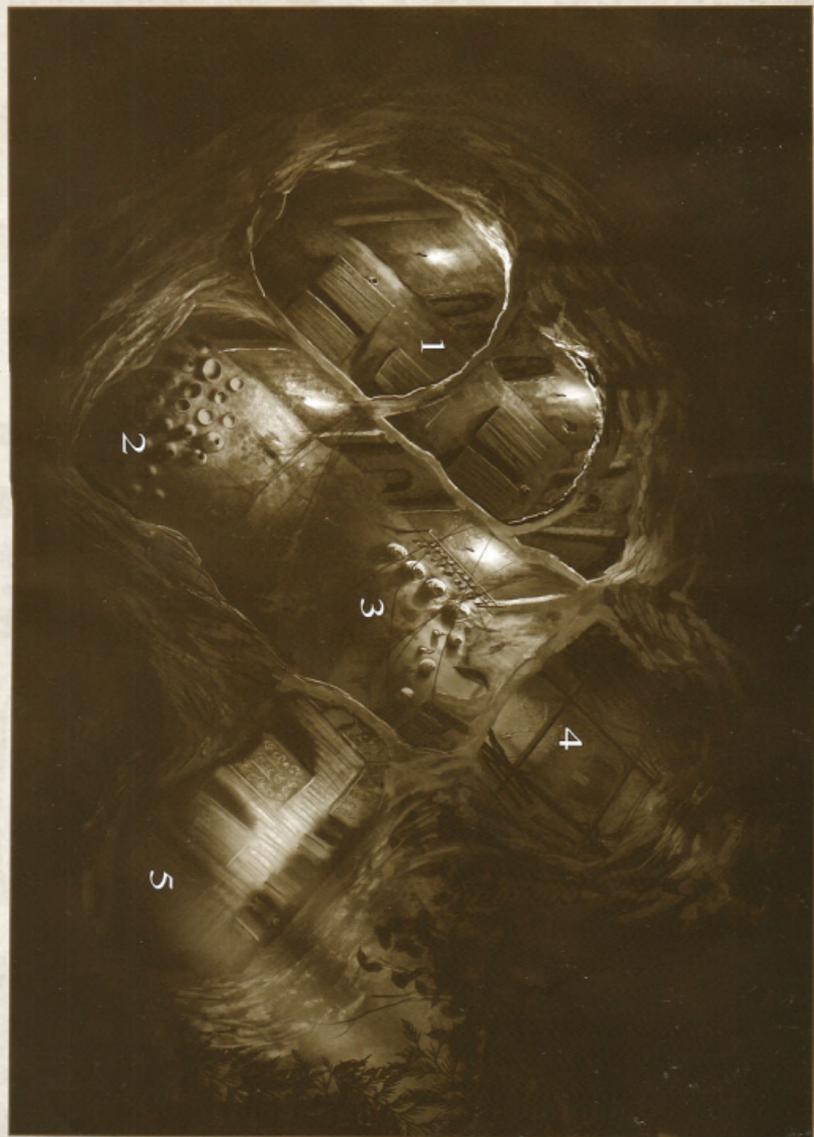
3) Dans la même pièce, et servant aux cérémonies rituelles, les instruments de musique accompagneront le défunt : de nombreuses cloches de bronze seules ou disposées en carillons (de parfois soixante-quatre cloches), des tambours sur socle, des flûtes simples ou de Pan en bambou et comprenant jusqu'à dix-huit tubes, et des cithares à vingt-cinq cordes.

Parfois, on peut trouver les cercueils des artistes préférés du défunt dans la pièce des suivants.

4) Dans cette pièce s'entassent les armes diverses qui protègent le mort dans l'au-delà et représentent également son pouvoir. Il peut également y avoir les armes personnelles du défunt qu'il utilisait à la guerre ou à la chasse, s'il ne les a pas léguées à ses fils. Les armes, en ces temps agités, sont primordiales et tout défunt doit pouvoir se défendre contre les démons et esprits malins risquant de l'attaquer durant son voyage vers le *Feng Du*.

5) Enfin voici la chambre funéraire proprement dite. Elle contient le cercueil du défunt mais également parfois de ses femmes ou de personnes très proches qui le suivent dans l'au-delà ; mais plus généralement on y trouve diverses statuettes de céramique *mingqi* représentant ses proches.





Nouvelle recette d'Alchimie externe le Sang qui anime l'Argile

Talent : Alchimie externe – Maître (4)

Temps de préparation : Une semaine

Durée : Un mois ou éternellement (voir description)

SR de préparation : 11

Coût en Chi : 15

Amélioration : /

Maître d'un savoir ancestral dont sont friands les Rois et les princes, l'alchimiste sait créer le sang artificiel qui permet de donner vie à une statue de céramique.

Avec du mercure, de l'or et divers composés minéraux rares, il met au point une substance dans laquelle il va déverser une partie de son chi, force de la création issue du Tuo. Ce sang artificiel, d'une couleur argentée, doit alors recevoir une goutte du sang de la personne à qui la statue animée sera amenée à obéir ; cette soumission durera une lune et peut être renouvelée à ce terme. Si le sang versé vient d'un défunt, alors la statue sera pour toujours la protectrice de sa dépouille et s'animera quand celle-ci sera menacée. Une fois le mélange effectué, l'alchimiste doit l'injecter dans la statue afin d'imprégner toute sa matière.

Une dose de ce sang argenté permet d'animer une statue de la taille d'un homme, ou deux statues d'une taille moitié inférieure. Pour animer une statue de grande taille (telle la représentation d'un cheval ou d'un tigre), l'alchimiste devra préparer deux doses.

Ci-dessous sont donnés deux exemples de statues d'argile dont le Meneur de Jeu est invité à s'inspirer pour créer les siennes selon les besoins de ses scénarios.

Soldat de céramique

Aspects : Métal 3, Eau 2, Bois 2, Feu 1, Terre 3

Aspects secondaires : Chi /, Défense passive 6

Talents : Perception 3, Jiànshù 3, Boxe 2, Esquive 2

Souffle vital : 20 / 0

Spécial : Arme naturelle 2 (épée de pierre), Armure naturelle 3

Tigre d'argile

Aspects : Métal 4, Eau 3, Bois 2, Feu 1, Terre 3

Aspects secondaires : Chi /, Défense passive 7

Talents : Perception 4, Griffes et mordre 3, Esquive 3

Souffle vital : 35 / 0

Spécial : Armes naturelles 3 (griffes et crocs), Armure naturelle 3

Il peut y avoir deux ou trois cercueils gigognes. Les cercueils sont souvent en laque noir ou rouge. À l'intérieur du dernier, repose la dépouille embaumée enveloppée d'un linceul de soie dans lequel sont cousus des bijoux de jade (perles, broches, plaques, tubes *cong* ornés de monstres et disques). Parfois, c'est le corps du défunt tout entier qui est recouvert de petites plaques de jade cousues entre elles, formant une armure pour le protéger. Cette coutume, appelée l'enterrement sous le jade, dénote à coup sûr un personnage important : cette pierre, faut-il le rappeler, est l'un des symboles précieux de l'immortalité.

La tombe est gardée par des monstres peints sur les sarcophages ou les murs, et par des statues effrayan-

tes destinées à éloigner les voleurs. Celles-ci peuvent représenter des créatures monstrueuses ou des hommes en arme et il se murmure que des alchimistes savent comment leur faire prendre vie afin de défendre le tombeau contre les pillards...

Au Royaume du Chu par exemple, on place à la tête du cercueil la représentation d'un monstre rituel : patte de tigre, andouillers de cerf, tête d'ours, langue de dragon et queue de renard. Cette créature nommée *Zhenmushu* ou *Gaishu* chasse les mauvaises influences. Souvent sculpté dans le bois et peint, il pouvait également être en bronze.



ent
es
ent
m-

la
at-
ra-
écé
es.
ent



"L'univers est bien plus vaste que ce que l'on en perçoit. Les Royaumes, la bureaucratie, les armées, les lois, la guerre : les hommes vivent dans une réalité que certains ont su leur imposer afin de leur masquer le merveilleux que les dieux ont laissé sur Terre.

Ce merveilleux se manifeste pourtant partout autour de nous et ceux qui gardent les yeux et l'esprit ouverts ne peuvent manquer de le voir, même si dix mille vies d'homme ne pourraient suffire à l'appréhender dans sa totalité.

Cet ouvrage est donc ma modeste contribution à la redécouverte de cet autre monde qui existe, superposé au nôtre et que chacun peut explorer à sa guise, pour peu qu'il en ait le courage."

Préface du Classique des mystères du Ciel et de la Terre, de Zhan Luo Zi

Mythes et Animaux fabuleux est le supplément de Qin dédié aux mythes, légendes et superstitions diverses qui forment le quotidien de la vie des habitants du Zhongguo.

Que ce surnaturel se manifeste ouvertement dans vos scénarios ou que la modernité du légisme l'ait chassé de vos campagnes, vous trouverez dans cet ouvrage de quoi alimenter rumeurs, croyances, rites ancestraux ou rencontres surnaturelles.

Monstres effrayants ou aguicheuses femmes-renards, créatures célestes ou tragiques fantômes, tout cela est bien réel pour les habitants du Zhongguo - à vous cependant de décider ce qui existe et ce qui est de la superstition.

Mythes et Animaux fabuleux contient :

- Des descriptions de nombreuses créatures des légendes chinoises antiques : spectres, démons, dragons, esprits en tout genre, etc.
- Des textes d'ambiance afin de faciliter l'immersion des joueurs dans une atmosphère empreinte de fantastique.
- De nombreux personnages-non-joueurs : moteurs d'intrigues ou prochains avatars de vos joueurs.
- Les caractéristiques techniques de tous les êtres et personnages présentés.
- Trois scénarios permettant de confronter les joueurs aux éléments ouvertement surnaturels de Qin.
- Et de nombreux éléments ludiques inédits : sorts, pouvoirs, techniques martiales, objets de légende, etc.



9 782914 892339

ISBN : 2-914892-33-0

Prix de vente : 23,00€