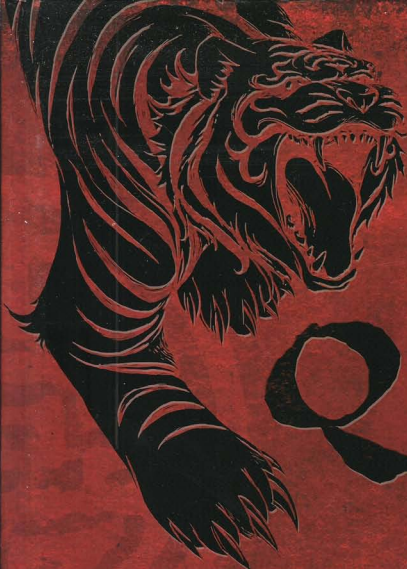




Qin

Shaolin
et
Wudang

Légende

- Frontière de province
- Capitale de province
- Flueves
- Lacs
- Grande Muraille

Temples de Shaolin

- Shaolin du Nord
- Shaolin du Sud

Monts bouddhistes

- Putuoshan
- Wutaishan
- Jiuhashan
- Emeishan

Monts taoïstes

- Hengshan (Sud)
- Taishan
- Songshan
- Huashan
- Hengshan (Nord)

QIN

Shaolin & Wudang

500 Km
868 Li

MO

Lanzhou

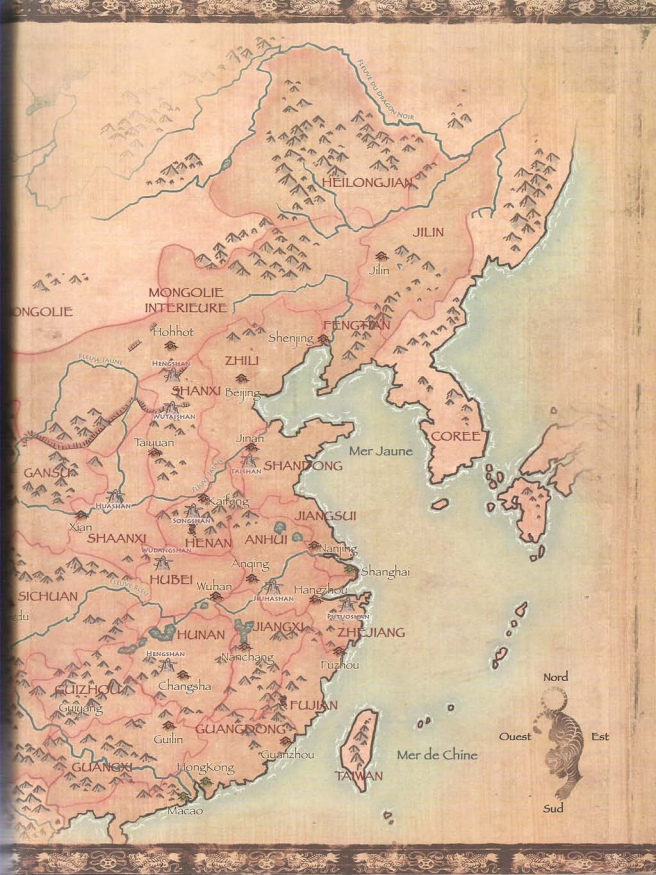
KUNLUNSHAN

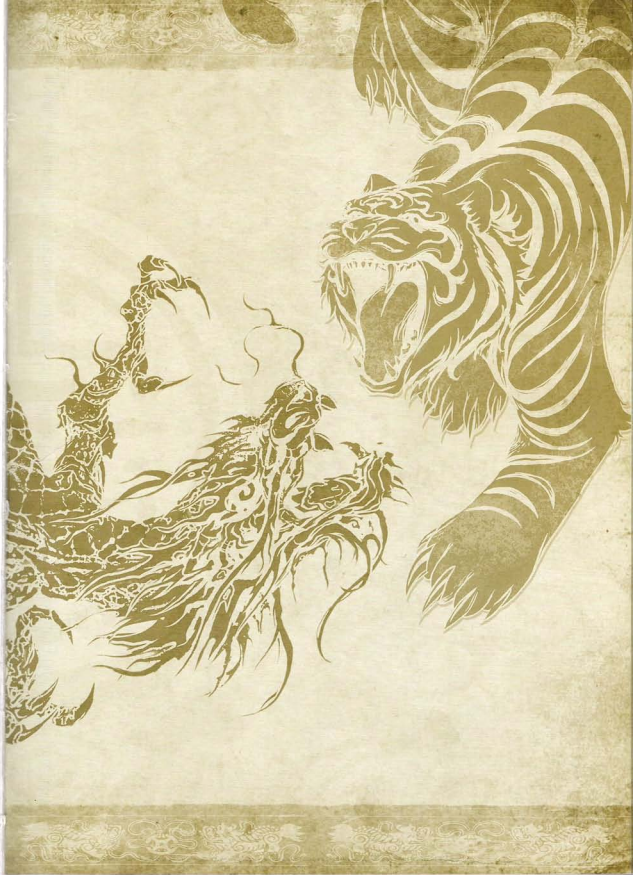
TIBET

Chengdu

KUNNAN

Kunming





Qin - Shaolin et Wudang

Crédits

Idee originale et conception du système

Neko et Florent

Directrice éditoriale et artistique

Neko

Textes

Romain d'Huissier, Stéphane Treille, Kristoff et Neko

Relecture

Neko, Romain d'Huissier et Stéphane Treille

Couverture

Florent

Carte

Mathieu Gasperin

Illustrations intérieures

Jérôme Huguenin, Florent et Xavier Colette (Acerb)

Eléments graphiques

Xavier Colette (Acerb) et Aleks Briclot

Maquette

Florent

Forum dédié

<http://qin.tharaud.net>

Remerciements

Nous tenons tous au 7ème Cercle à remercier Stéphane Treille pour son travail remarquable dans ce supplément. Bienvenue dans l'équipe Qin !

"Je tiens à remercier Neko, Krystoff, Florent et Rom1 pour leur confiance et leur gentillesse." - Stéphane Treille

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

©2005 Le 7ème Cercle

Tous droits réservés

10, rue d'Alexandre

64600 Anglet

www.7emecercle.com



Introduction

L'Empire du Milieu

Deux millénaires d'Histoire

- Des mythes à l'unification 5
- L'unification de l'Empire du Milieu 5
- Une ère de chaos 8
- L'Âge d'Or 8
- Le retour du chaos 12
- La dynastie Yuan (1271 à 1368) 14
- La dynastie Ming (1368 à 1644) 14
- La dynastie Qing (1644...) 18

Des visages, des paysages

- Un territoire immense 26
- Beijing 28
- La province du Zhili 32
- Le Mur des Dix Mille Li 32
- La province du Guangxi 33
- La province du Yunnan 33
- La province du Anhui 34
- La province du Hubei 35
- Nanjing 36
- La province du Jiangsu 37
- La province du Shaanxi 38
- La province du Henan 38
- La province du Hunan 39
- La province du Guangdong 40
- La province du Shandong 41
- La province du Gansu 44
- La province du Sichuan 44
- La province du Guizhou 45
- La province du Jiangxi 45
- La province du Zhejiang 46
- La province du Fujian et Taiwan 47
- La Mongolie intérieure 49

La Chine éternelle

La société impériale

- Les Mandchous : origine et culture 50
- La cour de l'Empereur 51
- L'administration de l'Empire 56
- Un pouvoir encore contesté 69

Les Trois Enseignements

- Le Bouddhisme 72
- La Bénédiction de Bouddha 81
- Le Confucianisme 85
- Le Taoïsme 89
- Sanjiao, les Trois Écoles 94

Feuille de personnage

Archétypes

4 Les Règles

- La création de personnage 113
- Les spécialisations martiales 114
- Les arts martiaux 115
- Les dix-huit armes légendaires du kung-fu 116
- Un bref rappel des règles 124**
- Principes de base 124
- Le système de combat 126
- Autres éléments 126

Le Tigre et le Dragon

Le monastère de Shaolin

- Aux origines de la légende... 127
- La vie à Shaolin 129
- Les cinq maîtres de Shaolin 133
- Les arts martiaux de Shaolin 137
- Les styles martiaux de Shaolin 139
- Wudang, montagne sacrée 150**
- Histoire des arts martiaux internes 159
- Vivre à Wudang 160
- Personnalités 162
- Les arts martiaux de Wudang 170
- Les styles martiaux de Wudang 172

Au bord de l'eau

Le jiang hu

- Une brève histoire 183
- Particularités et Influence 184
- Les écoles d'arts martiaux 185
- Les agences d'escorte 186
- Clans et personnalités 188
- Les styles des marginaux du jiang hu 191

Les grandes factions

- Shaolin 198
- Wudang 199
- Le Gai Bang 201
- Le Mont Emei 204
- Kunlun 209
- Le clan Mo Diao 211

Les mémos secrets du Meneur de Jeu

Mettre en scène l'Empire du Milieu

- Les conseils 216
- Les arts martiaux 217
- Une dualité sans manichéisme 219

Scénario : Mille poisons, mille morts

- Introduction 222
- Les Chemins de la Gloire 222
- Le Tournoi 230
- Les Poings de la Colère 234
- Revanches 237
- Conclusion 240
- Personnalités 240



Introduction

Bienvenue dans la Chine de la dynastie Qing

Chine, 1730.

Cela fait maintenant presque un siècle que les Qing règnent sur l'Empire du Milieu. Le Nord est pacifié et prospère, le Sud comme à son habitude est agité et rebelle. Alors que la dynastie s'efforce de faire régner l'ordre, des patriotes auto-proclamés sèment le désordre, criant leur volonté de rétablir les Ming sur le trône. L'engrenage infernal se met en place : la rébellion entraîne la répression, et ainsi de suite.

De superbes princesses mandchoues flânent dans les cours de la Cité interdite de Beijing. Gare à celui qui se fierait à leur allure délicate et fragile : certaines sont passées maîtresses dans l'art interne enseigné au Mont Wudang.

À Shaolin, les moines s'entraînent avec acharnement pour faire honneur à leur réputation. On dit d'eux qu'ils possèdent le meilleur kung-fu sous le Ciel. D'autres rumeurs, plus insidieuses, les accusent de former en secret des rebelles aux arts martiaux... Jusqu'à quand l'autorité impériale le tolérera-t-elle ?

Un supplément...

Bienvenue dans le nouveau supplément du jeu Qin !

Un supplément ? Oui, malgré son apparence, ce livre n'est pas un nouveau jeu mais bel et bien une extension. Vous y trouverez donc la description du background ainsi que les données techniques nécessaires pour l'exploiter mais pour le corpus détaillé des règles, vous devez vous référer à votre Livre de Base de Qin : les Royaumes combattants. Vous ne les trouverez en effet pas dans cet ouvrage.

... mais aussi un nouvel univers

Mais bien qu'il soit un supplément, Shaolin et Wudang est un peu particulier... Les Royaumes combattants sont passés dans la légende. Presque deux mille ans se sont écoulés, et la Chine a bien changé. Une nouvelle religion, un accroissement de l'importance des arts martiaux, des évolutions sociales et techniques, etc. Ce n'est définitivement plus le même Empire que celui qu'unifia jadis Qin Shi Huang Di.

Nous avons voulu traiter cette période particulière de l'histoire de la Chine car elle s'inscrit pleinement dans le projet qui était le nôtre en écrivant Qin : traiter l'Histoire par le prisme du « genre ». Or, à côté du film de sabre, un autre grand genre domine la cinématographie asiatique : le film de kung-fu. Et celui-ci met bien souvent en scène la dynastie Qing, son opposition à Shaolin, la lutte des rebelles contre les vils Mandchous oppresseurs... On ne compte même plus le nombre d'œuvres traitant du sujet, mises en scène par de prestigieux réalisateurs et interprétées par des stars de l'époque.

Il nous paraissait donc opportun que le film de kung-fu ait droit à son heure de gloire au sein de la gamme : c'est chose faite avec ce supplément que vous tenez entre les mains ! Vous y trouverez donc la description d'un tout nouveau contexte de jeu, la Chine du XVIII^e siècle ; des informations sur le Bouddhisme et les autres religions ; des précisions sur l'organisation sociale sous les Qing ; un panorama exhaustif des nombreuses écoles de kung-fu ; les PNJ majeurs de l'époque ; et bien d'autres choses encore.

Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à jouer à Shaolin et Wudang que vous en avez eu avec les Royaumes combattants. Une nouvelle ère s'ouvre à vous : serez-vous à la hauteur de ce défi ?

L'Empire du Milieu

L'Empire chinois est sans aucun doute la plus vieille nation du monde, et probablement la plus étendue. Il s'agit d'un pays complexe, d'une richesse culturelle immense héritée de sa longue et tumultueuse histoire et des particularités de son territoire.

Bien comprendre la Chine de la dynastie Qing implique de remonter à la source, d'étudier les événements qui ont forgé ce pays et d'avoir une vue globale sur sa diversité géographique.

Deux millénaires d'Histoire

L'histoire de la Chine est semblable au Fleuve jaune : parfois calme et tranquille, mais le plus souvent imprévisible, sauvage et meurtrière. Des mythes originaux à la situation actuelle, voici un panorama simplifié de l'Histoire de l'Empire du Milieu.

Des mythes à l'unification

Après la création du monde, les hommes se sont dispersés à sa surface, les dieux leur envoyèrent des esprits civilisateurs afin de leur apporter bienfaits et sécurité. Ce furent Fu Xi, Nü Wa et Shen Nong qui inculquèrent à l'humanité balbutiante les premiers rites fondateurs.

Leur succédèrent les Cinq Souverains, dont le premier fut l'Empereur jaune Huang Di : considéré comme le vénérable fondateur de la Chine, il est encore largement vénéré de nos jours.

Enfin l'Empire primordial s'affirma à travers les trois grandes dynasties antiques : les Xia, les Yin puis les Zhou. L'humanité mature pouvait alors enfin se diriger elle-même et les dieux la laissèrent prospérer en toute indépendance.

Mais des troubles divers fractionnèrent l'Empire et de nombreux Royaumes s'en détachèrent peu à peu. La Chine se morcela en une mosaïque d'États se livrant une guerre impitoyable durant de nombreux siècles. Ce fut une période terrible mais qui vit l'émergence de bien de grands hommes, porteurs de philosophies humanistes dont l'impact n'allait être ressenti que bien plus tard.

Au final, après les troubles de la période dite des Printemps et des Automnes, ne restèrent plus que sept Royaumes combattants dont chacun souhaitait annexer les autres afin de réunifier l'Empire du Milieu sous sa bannière unique. Le Qin fut celui qui réalisa l'exploit de rassembler tout ce qui existe sous le Ciel en une seule et même nation.

N.B. : Pour plus de détails sur ces périodes, reportez-vous à Qin : les Royaumes combattants Livre de Base, *Tiān Xià* : Xianyang et *Tiān Xià* : Tout sous le Ciel.

L'unification de l'Empire du Milieu

La dynastie Qin (- 221 à - 202)

Après plus de vingt ans de luttes acharnées, le Royaume du Qin parvint à conquérir les six autres et à reformer un Empire n'obéissant qu'à un seul et unique souverain.



Zin - Shaolin et Wudang

Connu sous le nom de Qin Shi Huang Di, celui-ci fut un tyran avéré, régnant selon les principes de la philosophie légiste et maintenant le peuple dans la terreur. Il lança un politique de grands travaux au cours desquels des millions de personnes trouvèrent la mort et se mit à dos les lettrés en brûlant de nombreux ouvrages, ainsi que les artistes martiaux en ordonnant la confiscation des armes.

De nombreuses révoltes éclatèrent, affaiblissant le pouvoir central d'un Empire encore jeune. Après la mort du Premier Empereur, ses hommes de confiance Li Si et Zhao Gao complotèrent pour mettre sur le trône l'héritier de leur choix. Mais ils ne purent jamais consolider leur pouvoir et une révolte portée par des paysans et des nobles des anciens Royaumes finit par mettre un terme à cette courte dynastie, dont l'exploit le plus notable aura été de parvenir à réunifier l'Empire du Milieu.

Divers troubles s'en suivirent entre les armées de révoltés afin de savoir qui s'emparerait du pouvoir.

N.B. : Pour plus de détails sur la fin de la dynastie Qin, reportez vous à Linzi.

La dynastie Han (- 206 à 220)

Les Han antérieures :

C'est Liu Bang, un simple paysan devenu chef de la révolte contre le Qin, qui devint le premier Empereur de la dynastie Han sous le nom de Gaozu, après avoir défait son principal rival Xiang Yu.

Déplaçant la capitale à Chang An, Gaozu conserva la structure centralisée mise en place par la dynastie Qin : un Empire divisé en commanderies et districts, eux-mêmes dirigés par des fonctionnaires d'État. Il dut toutefois composer avec les principautés du Chu à la tête desquelles il nomma ses compagnons d'arme.

Des troubles ne tardèrent pas à apparaître quand ces vaisseaux eurent des velléités d'indépendance. Leur rébellion fut matée et ces territoires intégrèrent alors pleinement l'administration chinoise.

C'est le célèbre Empereur Wudi qui instaura le Confucianisme comme doctrine d'État et fit du système des concours de la fonction publique la norme sous le nom des Neuf Rangs. Il réforma l'administration et instaura des monopoles sur certaines ressources afin de consolider les finances du pays. Cela ne suffit hélas pas et il fallut se résoudre à vendre des terres impériales, au risque de recréer une aristocratie foncière particulièrement conservatrice quant à ses privilèges.

La dynastie Xin :

Un courtisan nommé Wang Mang s'empara du pouvoir en l'an 9 et proclama sa propre dynastie. Il tenta une réforme en profondeur de l'État afin de coller au plus près aux principes de Kong Fu Zi. Cela souleva le mécontentement de la nouvelle aristocratie terrienne qui avait tout à y perdre, et la dynastie Xin prit fin en l'an 22 dans une révolte menée par deux armées : les Sourcils rouges et les Montagnes vertes.

Les Han postérieurs :

Un descendant de la dynastie Han monta sur le trône sous le nom d'Empereur Genshi mais son règne fut bref et il fut tué par les Sourcils rouges. Il fut remplacé par l'Empereur Guangwu qui transféra la capitale à Luoyang.

Après une décennie de guerres civiles, Guangwu parvint enfin à restaurer l'autorité impériale sur tout le pays puis entama des réformes fiscales, hélas freinées par les propriétaires terriens.

La situation financière de la Chine s'aggrava et la corruption commença à miner l'administration. Dans la capitale, le pouvoir était affaibli par la lutte entre les eunuques et les fonctionnaires.

Finalement, la dynastie Han s'effondra sous le poids des révoltes populaires. La secte taoïste des Taiping mena le soulèvement des Turbans jaunes, dirigés par Zhang Jiao. La faiblesse de l'État centralisé permit aux principautés périphériques de reprendre leur indépendance et Cao Pi, prince de Wei et fils de Cao Cao, obligea le dernier Empereur Han à abdiquer en 220.

Hans et autres ethnies

Le peuple majoritaire en Chine est constitué par les *Hans*, qui tirent leur nom de la première dynastie considérée comme légitime par les historiens confucéens (les Qin étant pudiquement oubliés). Les *Hans* constituent près des neuf dixièmes de la population chinoise et ils se considèrent comme les héritiers légitimes de l'Empire du Milieu.

Actuellement, les Mandchous sont pourtant les maîtres de la Chine, bien qu'ils ne soient qu'une ethnie minoritaire. Cependant, ils tiennent le trône et tous les postes-clés au sein de la Cour impériale. Les Mongols, qui appartiennent également à l'Empire du Milieu des Qing, peuvent être considérés comme une ethnie chinoise.

Dans le Sud, les Hmongs (ou Miao) se prétendent les premiers habitants du pays. Ils furent chassés du bassin du Fleuve jaune par les premiers *Hans* et pour bien des historiens, la légende de la guerre entre l'Empereur jaune et le dieu Chiyoun n'est qu'une allégorie de ce conflit oublié. Les Hmongs vivent en communautés dans les provinces du Sud et renâclent à respecter le pouvoir impérial ; la secte Soleil et Lune est d'ailleurs une organisation séditeuse reconnue.

Il existe bien d'autres minorités ethniques dans ce vaste Empire qu'est la Chine et chacune pratique bien souvent sa langue, sa religion et ses coutumes. Tant qu'elles respectent le pouvoir central, la dynastie Qing ne les persécute pas et elles peuvent mener leur vie comme bon leur semble. Citons entre autres : les Zhuang, les Hui, les Dong, les Tujia, les Gelao, etc.



Le papier

Le papier est considéré comme l'une des Quatre Grandes Inventions de la civilisation chinoise et il s'agit peut-être de celle qui changea le plus la face de l'Empire du Milieu.

Durant l'Antiquité pré-impériale, les écrits étaient couchés sur des lattes de bambou ou parfois sur des surfaces de tissu. C'est durant la dynastie Han, en l'an 105, que le chef des ateliers impériaux, l'eunuque Cai Lun, inventa le procédé de fabrication du papier à partir de la pulpe de bois, en observant le travail des guêpes et des abeilles.

À partir de ce moment, le papier fut utilisé dans bien des domaines en Chine et devint rapidement indispensable à la vie de tous les jours. Une industrie papetière florissante naquit, parfois monopole d'État et parfois soumise à l'avidité d'hommes d'affaires avisés. Divers procédés déclinés à partir de celui de Cai Lun virent le jour, permettant notamment la production de papier de riz ou de bambou, moins cher à fabriquer et offrant d'autres propriétés. La coloration du papier prit également une grande importance, afin de créer des feuilles de toutes les teintes possibles (notamment le rouge, couleur du bonheur présente durant les mariages, cérémonies de Nouvel An, etc.).

En premier lieu évidemment, le papier servit de support à l'écriture. Les premiers livres, constitués de nombreuses feuilles de papier reliées et protégées par une couverture plus dure (en bois ou papier épais), étaient moins encombrants et plus pratiques que les antiques rouleaux de lattes de bois. Les lettrés pouvaient se constituer des bibliothèques fournies occupant moins de place, et écrire leurs propres œuvres sur un matériau moins coûteux et surtout moins incommode. Bien sûr, la qualité du papier pouvait varier grandement (en fonction de son prix) : le beau papier épais avait la préférence des poètes et fonctionnaires, ainsi que des peintres et calligraphes, tandis que le papier fin et plus fragile servait aux simples commerçants pour y tenir leurs comptes ou aux magistrats pour imprimer des avis de recherche de criminels. L'arrivée de l'imprimerie fut déterminante par la suite pour l'industrie chinoise du livre.

Parmi les autres usages du papier, certains sont plus étonnants. Le papier-toilette est ainsi utilisé depuis le sixième siècle et sa production représente une partie non-négligeable de l'industrie papetière... Sous la dynastie Tang, il fut découvert que des sacs en papier permettaient de préserver l'arôme du thé ; étant donné l'importance de cette boisson dans la culture chinoise, on imagine aisément à quel point ce fait accrut encore la popularité du papier... Enfin, c'est durant la dynastie Song que furent émis les premiers billets – feuilles de papier servant de monnaie – dont l'utilisation fut au mieux erratique, en fonction des troubles que connut l'économie de l'Empire du Milieu. Toutefois, l'idée de ce papier-monnaie connut un grand succès du point de vue du culte des ancêtres : brûler des billets fictifs lors des funérailles et hommages aux morts devint un nouveau rite permettant de s'assurer que le défunt recevait l'argent nécessaire au graissage de patte des fonctionnaires infernaux.

Le papier de riz (en fait, à base d'écorce de mûrier), épais et solide, fut rapidement utilisé pour boucher les fenêtres : laissant passer la lumière mais ni le vent ni les intempéries, il apporta un confort certain aux habitations des Chinois. D'un point de vue plus frivole, le papier sert également à créer des décorations, des guirlandes, des figurines ou silhouettes, des cerfs-volants, etc. On en fait grand usage lors de festivités comme le Nouvel An ou les mariages par exemple.



Zin - Shaolin et Wudang

Une ère de chaos

Les Trois Royaumes (220 à 265)

Cao Pi s'empressa de se déclarer Empereur mais il fut contesté par Liu Bei le Roi de Shu puis par Sun Quan le Roi de Wu. Les trois pays se partagèrent le territoire de l'Empire et commencèrent à lutter entre eux pour l'hégémonie.

Chacun de ces Royaumes voyait son influence et son prestige reposer en grande partie sur la personnalité charismatique de ses dirigeants, tous des héros devenus célèbres dans la culture populaire chinoise.

Les conflits firent rage des années durant sans qu'aucun ne prenne l'avantage. La guerre était aussi bien militaire que diplomatique, et dans l'ombre des tractions et assassinats influant sur le résultat des batailles. De nombreux héros se révélèrent durant cette période riche en opportunités pour s'illustrer : Guan Yu, Zhuge Liang, Liu Biao, Zhou Yu, etc.

Finalement, la mort des dirigeants des Trois Royaumes laissa sur les trônes des successeurs bien moins compétents. Au Wei, la famille de stratèges Sima s'empara du pouvoir et parvint finalement à soumettre le Shu, mettant ainsi fin à la période dite des Trois Royaumes.

La Romance des Trois Royaumes

L'épopée des Trois Royaumes inspira un roman écrit au quatorzième siècle par l'auteur Luo Guanzhong. Il s'agit sans doute de l'œuvre majeure la plus connue en Chine, et elle fait partie des quatre grands monuments de la littérature de l'Empire, aux côtés du *Rêve dans le Pavillon rouge*, du *Voyage en Occident* et d'*Au Bord de l'Eau*.

Ce roman a eu un impact énorme sur la culture chinoise et peu nombreux sont ceux qui ne l'ont jamais lu ou n'en connaissent pas quelques extraits. Des pièces de théâtre et des chansons s'en inspirèrent notamment, contribuant à populariser ce récit et ses héros.

La dynastie Jin (265 à 420)

Les Jin occidentaux :

Fort de sa puissance, la famille Sima fonda sa propre dynastie. Le Wu ne tarda pas à être conquis (en 285), achevant ainsi une nouvelle unification de la Chine.

Bien que l'Empereur Wudi, célèbre pour sa flamboyance et son appétit sexuel hors-norme, ait été une figure majeure du renouveau de l'Empire, de nouveaux problèmes ne tardèrent pas à apparaître. Le pouvoir impérial n'était pas encore suffisamment solide pour résister aux complots des aristocrates : révoltes et luttes de palais se succédèrent inlassablement, affaiblissant ainsi l'Empire.

Tous ces troubles ne permirent pas à la dynastie de faire face aux velléités de conquête des nations barbares (notamment à cause d'une crise de confiance envers les généraux, soupçonnés de vouloir prendre le pouvoir) et le déferlement des hordes des steppes en 316 obligea le pouvoir à s'exiler au Sud.

La Route de la Soie

La Route de la Soie était un impressionnant réseau de voies commerciales reliant la Chine depuis sa capitale d'alors Chang An à la ville d'Antioche. Elle servait essentiellement au commerce de la soie de la Chine, qui seule en détenait les secrets de fabrication, vers l'Occident.

La Route de la Soie fut ouverte au deuxième siècle avant Jésus-Christ par le vaillant général Zhang Qian. Elle passait par l'aride désert du Taklamakan et s'y divisait en deux branches. Chacune d'elles traversait divers oasis ou royaumes caravaniers qui pour la plupart étaient des vassaux de l'Empire chinois, ou du moins des protectorats. La route du Nord longeait le Tianshan, le Mont céleste, tandis que celle du Sud passait au pied des Monts Kunlun, réputés abriter les Immortels de la tradition taoïste.

Traversant l'Inde, la Route de la Soie servait également aux pèlerins désirant visiter le pays du Bouddha (d'après la légende, c'est ainsi que le moine Xuanzang, accompagné du Roi-singe Sun Wukong, accomplit le voyage qui allait lui permettre de ramener nombre de sutras en Chine) et fut la voie d'entrée dans l'Empire de bien des religions étrangères (Nestorisme, Manichéisme, Islam, etc.).

Route dangereuse non seulement par les conditions du trajet mais également par les fréquentes attaques de brigands, la Route de la Soie finit par tomber peu à peu en désuétude. Les occidentaux avaient fini par percer les secrets de la confection du tissu merveilleux et l'effondrement de la dynastie Yuan puis de l'Empire mongol achevèrent de rendre les régions traversées instables politiquement, et la Route de la Soie cessa d'être ce trait d'union légendaire entre deux parties du monde. Elle reste toutefois bien présente dans l'imaginaire chinois et reste un objet de contes et romans intarissable, même à notre époque.

Les Jin orientaux :

L'empereur Yuandi déplaça donc la capitale à Jianye (actuelle Nanjing) et s'efforça de stabiliser son pouvoir dans le Sud, rejoint par de nombreuses familles nobles. La dynastie dut en effet lutter contre des clans autonomes, contre les Royaumes barbares du Nord mais parfois contre ses propres généraux. Ces rivalités et coups d'État quasi constants poussèrent le peuple à la révolte à maintes reprises. Tous ces troubles finirent par jeter à bas la dynastie Jin...

Les Seize Royaumes :

Pendant que la dynastie des Jin orientaux asseyait son pouvoir dans le Sud de la Chine, le Nord était occupé par les barbares.

Ils y fondèrent de nombreux Royaumes et États qui luttaient inlassablement entre eux mais aussi contre l'Empire chinois officiel. Ils finirent par être réunifiés au terme de nombreux conflits.

Les dynasties du Nord et du Sud (420 à 589)

Coupée en deux, la Chine vit se succéder durant plus d'un siècle et demi diverses dynasties : cinq au Nord et quatre au Sud.

Ce fut une ère de profond désordre et de guerre civile, mais elle s'accompagna d'un épanouissement des arts, de nombreuses avancées technologiques et de la popularisation du Bouddhisme et du Taoïsme. De nombreuses ethnies non-hans se sinisèrent peu à peu et se mêlèrent à la population de l'Empire.

L'équilibre des forces fut assuré au Nord par une puissante cavalerie et au Sud par une flotte de guerre protégeant le Fleuve bleu. C'est ainsi que deux Chinois purent perdurer durant cent cinquante ans, se développant chacune de leur côté et amplifiant leurs divergences...

Hua Mulan

Légendaire ou réel, le personnage de Hua Mulan est devenu une figure majeure de l'imaginaire chinois.

Elle vécut probablement durant la dynastie des Wei du Nord (386 à 534) et s'y illustra par des faits guerriers dignes des plus vaillants héros. D'après le mythe, l'armée recrutait dans chaque famille au moins un homme valide afin de livrer bataille aux Mongols. Fille unique, Mulan ne put se résoudre à laisser son père vieillissant partir à la guerre : elle se travestit en homme et prit alors sa place. Entraînée aux arts martiaux, elle devint un officier efficace et ses stratégies furent déterminantes dans de nombreuses batailles. Elle resta dans l'armée durant douze ans et personne ne se rendit jamais compte de la supercherie, au point qu'elle fut promue général.

Une fois la guerre terminée, Mulan retourna chez elle et l'Empereur, apprenant qu'elle était une femme, la demanda comme concubine. Refusant cette proposition, elle se suicida par l'épée afin de ne pas déshonorer sa famille. De glorieuses funérailles lui furent offertes.

Le poème « la Ballade de Mulan » qui raconte cette légende fut écrit au sixième siècle. La popularité du personnage de Hua Mulan ne fit que croître avec le temps et trouva un fort écho chez les femmes éprises d'aventures et de liberté, particulièrement dans le *jiang hu*. Toutefois, le débat fait encore rage entre lettrés pour déterminer si Mulan exista réellement ou n'est qu'un personnage de fiction. Qu'importe finalement : sa légende est quant à elle toujours bien vivante.

L'Âge d'Or

La dynastie Sui (581 à 618)

Wendi, celui qui allait devenir le premier Empereur de la dynastie, s'empara du pouvoir au sein de la dynastie Zhou du Nord avec l'appui des lettrés *hans*. Il entama une série de réformes et commença à organiser l'armée en vue de partir à la conquête du reste de la Chine. Une bataille navale âprement disputée lui permit de s'emparer du Fleuve bleu et de s'ouvrir la route du Sud. Prenant Jianye, Wendi unifia les deux Chines sous la bannière de la dynastie Sui.

Wendi se lança dans une politique de grands travaux afin de relier le Nord au Sud et de renforcer l'armée. Il traça de nouvelles routes commerciales, fit construire de nombreux canaux de navigation, mit en place la politique des greniers en cas de famine, etc. Il mena hélas l'État au bord de la ruine.

Son successeur Yangdi restaura la doctrine confucéenne et le système de concours de la fonction publique. Il mit en branle la construction du Grand Canal, continuant ainsi à vider les caisses du pays. Une guerre perdue contre la Corée acheva de lui faire perdre toute crédibilité et il fut assassiné.

Finalement comme bien souvent, la dynastie Sui s'acheva dans le sang de la révolte. Plusieurs soulèvements populaires renversèrent le pouvoir régnant. La dynastie suivante allait cependant pouvoir profiter des acquis des Sui.



Zin - Shaolin et Wudang



佛
祖
聖
地
禪
院
松
栢
幽
然
雲
山
翠
色
空
翠
一
覽
心
足

10

La dynastie Tang (618 à 907)

Les premiers temps :

Le premier Empereur Gaozu était un gouverneur de province qui se révolta contre les Sui sur les conseils de son fils. Prenant le pouvoir, il put instaurer sa propre dynastie sur tout le territoire contrôlé par les Sui. Le deuxième Empereur Taizong eut comme souci d'affermir son pouvoir sur l'Empire. Il alterna guerres et accords diplomatiques, ce qui lui permit de soumettre les tribus turques, le Tibet et de refaire des royaumes caravaniers de la Route de la Soie des vassaux de la Chine. A sa mort, il laissa un Empire du Milieu restauré dans sa toute-puissance régionale, craint des barbares alentours et ayant suzeraineté sur nombre de pays limitrophes.

L'Empereur suivant Gaozong poursuivit l'œuvre de son prédécesseur, en mettant cette fois l'accent sur la culture. Il fit du chinois la langue universelle, notamment dans les milieux scientifiques de l'Asie orientale. Cependant, vers la fin de son règne, les prémices d'un déclin se firent jour, qui permirent une révolution dans l'esprit des Chinois d'alors : l'accession au trône d'un Empereur-femme.

Une ère de prospérité :

Le pays réunifié et pacifié, la dynastie Tang put se consacrer à l'épanouissement de la Chine.

L'administration fut perfectionnée sur le modèle de celle des Han : doctrine confucéenne et concours du fonctionnariat. Les provinces furent confiées à des gouverneurs militaires. Des réformes fiscales permirent

L'imprimerie

Également l'une des Quatre Grandes Inventions de l'Empire du Milieu, l'imprimerie fut une découverte capitale qui allait encore renforcer la dissémination de la culture dans toute la Chine, en faisant la nation la plus lettrée de son temps et cela pour des siècles.

Au début, il s'agissait en fait de xylographie : des planches de bois sur lesquelles étaient sculptés les idéogrammes et illustrations constituant une page, étaient trempées dans de l'encre puis pressées sur une feuille de papier. Ce procédé permettait une reproduction industrielle d'ouvrages entiers en un temps record, rendant obsolète le recours à des scribes copistes. Le premier livre imprimé ainsi fut le Sutra du Diamant en l'an 868.

Le procédé s'améliora rapidement : de petits blocs isolés (en bois ou en argile) sur lesquels n'était gravé qu'un seul caractère permirent de rendre l'imprimerie moins monolithique et plus adaptable. Nul besoin de sculpter un livre entier page par page pour le reproduire, il suffisait de recomposer chaque feuillet avec ses idéogrammes constitutifs. Il ne fallut que peu de temps pour que les grands classiques de la culture chinoise (comme les écrits de Kong Fu Zi et Lao Zi, ou des ouvrages tels l'Art de la Guerre) se répandent dans toutes les bibliothèques et universités de l'Empire du Milieu.

Le commerce de livres put ainsi prendre son essor et des librairies fleurirent un peu partout dans le pays. Cela contribua grandement à l'alphabétisation des populations rurales et facilita l'accès au système des concours du fonctionnariat. Après les librairies, ce furent les éditeurs qui virent le jour, publiant romans ou poèmes et même parfois des essais particulièrement osés car critiques envers le gouvernement. Les autorités impériales ne mirent pas longtemps à créer un système de censure afin de contrôler les ouvrages édités, mais un marché noir d'écrits séditieux se développa et joua sans doute un grand rôle dans les diverses révoltes qui jetèrent à bas bien des dynasties et despotes locaux...

Actuellement, la plupart des grandes imprimeries sont des monopoles d'État qui sont seules autorisées à éditer les Classiques. Toutefois il existe bien des éditeurs indépendants possédant leur propre atelier d'imprimerie afin de publier des récits d'aventure ou des romances. Les écoles d'arts martiaux commandent souvent des manuels imprimés afin de faciliter la transmission de leur enseignement ; et les édits placardés par le *yamen* sur les murs de la ville sont l'œuvre de l'imprimerie du district.



Zin - Shaolin et Wudang

d'enrichir considérablement le pays et sa capitale Chang An était considérée à l'époque comme la ville la plus peuplée du monde.

Le Bouddhisme se popularisa et fut adopté par la famille impériale, tandis que le Taoïsme fleurissait.

Au niveau artistique, ce fut un âge d'or. La littérature et la poésie atteignirent leur pic et nombre des plus grands poètes qu'ait connus l'Empire du Milieu vécurent sous les Tang. La littérature de fiction trouva ses bases et régla tandis que la poésie puisait dans le vaste réservoir des légendes et s'inspirait des écrits antiques. La peinture des paysages (Montagnes et Eau : *shanshui*) naquit à cette époque et devint un courant majeur, en osant avec la philosophie bouddhiste. La musique connut une apogée qui se traduisit par la naissance de l'opéra chinois. La culture devint une telle composante de l'identité chinoise que l'Empire des Tang est souvent surnommé l'Empire fleuri.

La dynastie Zhou :

Fille d'un modeste officier ayant su s'élever dans la hiérarchie sociale et d'une descendante de la dynastie Sui, la jeune Wu Zhao fut donnée en concubinage à l'Empereur Taizong à l'âge de douze ans. N'ayant jamais su s'en faire remarquer, elle parvint cependant à attirer l'attention du prince héritier ; néanmoins à la mort du vieil Empereur, elle fut envoyée dans un couvent comme il est de tradition pour les concubines n'ayant eu aucun enfant.

Le nouvel Empereur Gaozong l'en sortit sur les conseils de son épouse, qui voyait en Wu Zhao une concubine docile qui saurait détourner son mari de sa grande rivalité. C'était la sous-estimer : la jeune concubine noua des alliances et se lança dans des intrigues de pouvoir avec une habileté consommée. Donnant six enfants à l'Empereur, elle tissa un réseau de fidèles et acquit un pouvoir totalement hors de proportion avec son statut.

Sa dernière-née ayant été découverte morte étouffée, Wu Zhao parvint à faire accuser du meurtre l'Impératrice : celle-ci fut destituée et la concubine prit sa place en tant qu'épouse légitime de l'Empereur. Elle eut vite fait de faire éliminer ses rivales. La santé déclinante de Gaozong permit alors à la toute nouvelle Impératrice de saisir officiellement les rênes du pouvoir et de faire montre d'un certain talent politique. Son ambition semblait ne connaître aucune limite : écartant les ministres hostiles et dés-héritant même ses propres fils aînés, elle balaya tous les obstacles devant elle. Après la mort de Gaozong, elle continua à diriger la Chine en se tenant dans l'ombre de son troisième fils, un Empereur fantôme qu'elle fit néanmoins destituer pour le remplacer à son tour par son plus malléable jeune frère.

La découverte au fond de la rivière Luo d'une pierre gravée d'une prophétie (« L'avènement d'une sainte mère qui reprendra avec éclat la fonction impériale ») annonçant son règne conforta son pouvoir. En l'an 690, elle finit par destituer son fils et se proclama Empereur de la nouvelle dynastie Zhou (dont elle prétendit que son clan descendait) sous le nom de Shengshen.

Sa politique fut un mélange de mesures réformatrices éclairées et de décisions tyranniques. La méritocratie atteignit son apogée sous son règne : elle nommait ministres et

conseillers uniquement en fonction de leurs capacités et non de leurs origines familiales (celles-ci cessant d'être un critère dans les concours de la fonction publique). Elle soutint activement l'expansion du Bouddhisme en Chine. Elle usa également d'inquisiteurs spéciaux, enquêteurs chargés de traquer les opposants à son règne et de les exécuter, dont elle se débarrassait sitôt la sale besogne effectuée.

La pérennité de son pouvoir était cependant impossible et elle en avait conscience. Elle n'eut d'autre choix au crépuscule de sa vie, et sous la pression de révoltes militaires, que de laisser son fils redevenir Empereur et restaurer ainsi la dynastie Tang. Elle abdiqua et s'exila en son palais à Luoyang ; son fils lui décerna toutefois le titre de Grand et Saint Empereur Zeitan. Elle mourut en l'an 705 et fut enterrée auprès de son époux Gaozong, en tant qu'Impératrice de la lignée Tang.

Le Juge Di

Di Renjie naquit en l'an 630 au sein d'une famille de fonctionnaires.

Suivant les traces de son père, il passa les examens pour devenir magistrat et connut une longue carrière. Ses extraordinaires capacités de déduction lui permirent de mener à bien de nombreuses enquêtes à priori insolubles et cela fit beaucoup pour son avancement dans la hiérarchie sociale.

Occupant des postes de plus en plus importants, il finit sa vie en tant que ministre du gouvernement de l'Empereur-femme Shengshen. Plus tard, ses exploits policiers inspirèrent des romans populaires le mettant en scène face à diverses énigmes.

La fin de la dynastie Tang :

La dynastie connut bien vite de nombreux troubles après cet intermède et ne put maintenir un pouvoir fort.

Un coup d'État mené par un général ambitieux aboutit à une guerre civile au cours de laquelle pas moins d'un tiers de la population chinoise périt. La dynastie Tang put se maintenir sur le trône, mais à quel prix... Peu à peu, les ethnies vassales commencèrent à montrer des signes d'insolence et les gouverneurs de province se prenaient pour les nouveaux nobles, transmettant leur charge à leur descendance. Le Roi du Tibet prit la capitale et installa un nouvel Empereur sur le trône, gagnant de nombreuses concessions dans l'affaire.

Le neuvième siècle fut particulièrement sanglant, émaillé de révoltes paysannes écrasées par la force. Finalement, la dynastie Tang termina son agonie en l'an 907 après bien des troubles...



Le retour du chaos

Les Cinq Dynasties et les Dix Royaumes (907 à 960)

Durant cette brève période de l'histoire de la Chine, l'Empire fut à nouveau morcelé à cause du trop grand pouvoir que les Tang avaient mis entre les mains de leurs gouverneurs militaires.

Dans le Nord, pas moins de cinq dynasties se succédèrent tandis que dans le Sud, divers Royaumes clamaient leur indépendance vis à vis du pouvoir central. Les luttes et batailles étaient courantes et le chaos perdura même après que la dynastie Song a réuni le pays.

La poudre à canon

Faisant partie des Quatre Grandes Inventions (avec le papier, la boussole et l'imprimerie), la poudre à canon fut découverte au neuvième siècle par des alchimistes oeuvrant sur la préparation d'une potion d'immortalité.

Cette poudre explosive sert énormément lors des festivités : l'art chinois des feux d'artifice est des plus réputés et offre inmanquablement un spectacle digne de la Cour céleste. Les pétards, qui font la joie des enfants, sont également utilisés à ces occasions et ont la réputation de faire fuir les démons : on en fait exploser de grandes quantités au Nouvel An afin de chasser le *Nian* par exemple.

Comme on peut s'en douter, la poudre à canon joue un grand rôle dans l'art de la guerre. Elle sert notamment à fabriquer des bombes incendiaires dès le II^e siècle, puis des arquebuses dès le treizième siècle. Dès lors, l'essor des armes à feu (légères ou lourdes comme les canons) fut irrésistible au sein de l'armée bien que la forte culture martiale des Chinois les ait plus poussés à mépriser ces instruments qu'à tenter de les perfectionner.

Encore actuellement, les fusils et mousquets restent peu répandus dans l'Empire du Milieu et sont l'apanage quasi exclusif des militaires.

La dynastie Song (960 à 1279)

Les Song du Nord :

C'est l'Empereur Taizu qui parvint à unifier militairement la Chine sous le règne de sa dynastie. Il établit sa capitale à Kaifeng et y imposa un gouvernement central fort, s'appuyant sur des fonctionnaires compétents ; le règne de l'aristocratie avait finalement pris fin avec la dynastie Tang. Il lança de grands projets de cartographie de l'Empire, qui furent regroupés en un atlas des plus complets. Son soutien aux innovations technologiques permit aux sciences de progresser à pas de géant. De nombreux services publics furent créés comme des maisons de retraite ou des hôpitaux de soin, ainsi qu'un service postal performant.

Les femmes gagnèrent de nouveaux droits tandis que l'éducation populaire était largement améliorée dans le but de former le peuple. De bien des points de vue, la dynastie Song continua à œuvrer pour la richesse sociale et artistique de l'Empire du Milieu dans la droite lignée de la dynastie Tang.

La Chine s'ouvrit sur le monde extérieur, via des relations diplomatiques et des échanges commerciaux fructueux. Toutefois de nombreux conflits continuèrent à opposer les Song aux familles régnant sur des territoires non encore reconquis, comme la dynastie Liao qui régnait sur le Royaume du Khitan ou les Tanguts, sans qu'il lui ait été possible de reprendre l'avantage. Malgré cela, la prospérité économique persista.

Dès le onzième siècle, des luttes politiques entre ministres réformistes et conservateurs ébranlèrent la stabilité de l'Empire. Concentrée sur ces conflits, la cour ne prit pas la mesure des troubles du Nord : la tribu des Jurchens, jadis inféodée aux Liao, établit sa propre dynastie : les Jin. Une tentative d'alliance afin d'effacer les Liao tourna court quand les Jin, conscients de la faiblesse militaire des Song, se retournèrent contre eux. En 1127, la capitale fut prise et l'Empereur et son héritier capturés : cet événement resta dans les mémoires sous le nom d'Humiliation de Jingkang.

Les Song du Sud :

S'auto-proclamant Empereur, Gaozong s'enfuit vers le Sud et installa la nouvelle capitale à Lin'an.

Grâce à une économie toujours solide, la dynastie des Song du Sud parvint à résister aux Jin. C'est à cette période que se développèrent les grands ports marchands comme Guangzhou. La première marine de guerre chinoise développée vit le jour afin de protéger les intérêts commerciaux de l'Empire. Les célèbres batailles de Caishi et Tangdao qui opposèrent les Song aux Jin sur le Fleuve bleu démontrèrent toute l'efficacité de la flotte de la dynastie du Sud.

Les Jin étaient désormais tenus à distance mais un nouvel ennemi implacable allait se révéler...



Zin - Shaolin et Wudang

Cent Huit Brigands

C'est durant la dynastie Song que naquit la légende des cent huit brigands, rebelles ayant tenu tête au gouvernement durant des années, héros populaires devenus icônes d'un certain patriotisme et pour une partie du peuple, réincarnations des cent huit rois-démons enfermés par le Bouddha.

Le bandit Song Jiang, entouré de trente-six compagnons, avait établi son camp dans la région de la rivière Huai, sur le Mont Liang. De ce fort, il lançait des assauts et des razzias, narguant ainsi les autorités des années durant. Si nombreux étaient les bandits et si bien caché leur repaire que les armées impériales ne purent jamais les débusquer et les vaincre. Menant des révoltes contre la corruption de la cour, ils finirent néanmoins par être défaits et durent se rendre, mais ils étaient déjà entrés dans la légende.

L'épopée de ces brigands devint un mythe avec le temps et il se popularisa sous les Yuan avant de devenir un roman d'aventures sous le pinceau de l'écrivain Shi Nai'an (complété par Jin Shengtan) sous le titre *Au Bord de l'Eau*. Il fait partie des quatre grands classiques de la littérature chinoise.

14

La dynastie Yuan (1271 à 1368)

L'invasion de la Chine

Les terribles nomades des steppes, les Mongols unis sous la bannière de Genghis Khan, s'abattirent sur les Jin du Nord dès 1205. Ceux-ci durent se rendre et devinrent vassaux du grand Empire mongol, impuissants à lutter contre un tel envahisseur. Toutefois, les Jin déplacèrent alors leur capitale de Beijing à Kaifeng et les Mongols prirent cela pour un geste de révolte. En réponse, ils achevèrent d'anéantir la dynastie Jin et la dynastie des Xia occidentaux ; ils allèrent même jusqu'à soumettre la Corée.

Jusqu'ici alliés aux Song du Sud, les Mongols virent ceux-ci briser le traité de paix lorsqu'ils s'emparèrent de Kaifeng, Chang An et Luoyang, profitant de la désorganisation des Jin. La guerre entre les Mongols, dirigés par

Kublai Khan, et les Song débuta en 1259, faite de victoires et de revers, de retraites et d'interruptions. En 1271, Kublai Khan proclama la naissance de la dynastie Yuan et il écrasa les forces chinoises en 1275. Finalement, la dynastie Song tomba en 1279 à la bataille de Yamen ; l'héritier du trône se suicida tandis que l'Empereur était exilé au Tibet où il finit sa vie en tant que moine.

Les Mongols étaient maîtres de la Chine ; c'était la première fois de son histoire que l'Empire était intégralement dominé par une dynastie étrangère.

Une dynastie étrangère

Kublai Khan était un grand admirateur de l'Empire chinois. Alors que pour les autres conquérants mongols tous les territoires se valaient, le premier Empereur Yuan avait choisi de jeter son dévolu sur la Chine, allant même jusqu'à proclamer sa propre dynastie à l'image de la tradition. Ce comportement déplut à ses alliés qui firent sécession mais Kublai Khan se rebaptisa Yuan Shizu et décida de régner sur l'Empire du Milieu (qui comprenait alors la Mongolie) depuis la nouvelle capitale Beijing.

Sous le règne de la dynastie Yuan, le commerce extérieur de la Chine prit une ampleur insoupçonnée et contribua à l'enrichissement du pays (financier mais aussi culturel et scientifique). Diverses réformes furent entreprises, dont la plus marquante – et qui fut pour beaucoup dans la chute de cette dynastie – fut un renforcement très autocratique du pouvoir de l'Empereur.

Les Hans durent ainsi subir une politique de discrimination très forte. La société était désormais découpée en quatre castes, par ordre de préséance : les Mongols, les peuplades d'Asie centrale (Tibétains, Ouïghours), les Hans (essentiellement du Nord) et les Sudistes (les Chinois du Sud, anciens sujets des Song). Ainsi les postes importants dans l'administration étaient-ils réservés aux Mongols et les fonctionnaires hans étaient envoyés dans des districts hors des frontières traditionnelles. Les Chinois supportèrent mal ce joug étranger qui pesait alors très lourd.

Pourtant tout n'était pas noir : dans leur volonté de se siniser, les Yuan singèrent de bien des façons les dynasties antérieures. Ainsi une politique de grands travaux favorable au peuple fut-elle menée : construction de canaux et de greniers pour lutter contre les famines, édification d'orphelinats et d'hôpitaux ; on peut également citer une politique fiscale judicieuse, exemptant les paysans de taxes en cas de mauvaise récolte. Les arts et les religions furent encouragés également ainsi que les échanges culturels entre l'Est et l'Ouest du monde connu.

Un déclin rapide

Hélas, les Yuan imitèrent si bien l'administration chinoise que son défaut récurrent ne tarda pas à réapparaître : la corruption commença à gangrener l'État et diverses mau-

Marco Polo

C'est durant la dynastie Yuan que les premiers voyages des Européens vers la Chine furent dûment enregistrés et formalisés. Le Vénitien Marco Polo est le symbole de cette découverte de l'Est par l'Ouest et ses écrits ouvrirent la voie à des milliers de missionnaires et explorateurs.

Hôte de la cour de Kubilaï Khan, il put à loisir découvrir les merveilles de l'Empire du Milieu durant pas moins de dix-sept années. Ami de l'Empereur, il fut même employé pour diverses missions diplomatiques à son service et devint gouverneur de la cité de Yangzhou durant trois ans. Finalement autorisé à retourner en Europe, Marco Polo put rentrer chez lui avec dans ses bagages le récit de ses extraordinaires aventures et découvertes dans ce lointain pays que les occidentaux nommaient Cathay.

vaies décisions économiques finirent par creuser la dette de la Chine. Le mécontentement populaire, qui n'avait guère besoin de cela, en profita pour enfler démesurément. Malgré des tentatives de redressement de la part d'Empereurs plus sinophiles que les autres (au grand mécontentement des élites mongoles), la dynastie Yuan touchait à sa fin...

Les dernières années de son règne furent marquées par la sécheresse, la famine et la gronde des couches populaires. Les intrigues et rivalités à la cour ne permettaient guère de trouver une solution et ne faisaient d'ailleurs qu'amplifier les problèmes. L'armée était devenue trop faible pour lutter contre les nombreuses bandes de brigands qui sillonnaient le pays. Un coup d'État raté et des dissensions au sommet permirent à un simple paysan nommé Zhu Yuanzhang de prendre le pouvoir à la tête des Turbans rouges et de remplacer la dynastie Yuan par celle des Ming en 1368.

La dynastie Ming (1368 à 1644)

Le fondateur

Né en 1328 dans la province du Jiangsu, Zhu Yuanzhang était le plus jeune fils d'une famille de paysans sans le sou. Une crue du Fleuve jaune tua ses parents alors qu'il n'avait que seize ans ; il partit alors se réfugier quelques années dans un monastère mais dut le quitter à cause de la famine due à la mauvaise gestion des Yuan.

Il passa une bonne partie de sa vie sur les routes, mendiant sa nourriture et observant les désastres qui frappaient le peuple. Il retourna au monastère afin d'apprendre les lettres, puis il rejoignit un groupe de rebelles anti-Yuan après que l'armée mongole eut incendié le temple où il vivait. Ses qualités naturelles se révélèrent alors au grand jour : intelligent, charismatique, doué en arts martiaux, il prit rapidement les rênes du groupe, avant de rejoindre le mouvement des Turbans rouges dont il épousa la fille du chef. Devenu son héritier, il fut nommé général de l'armée rebelle à même pas trente ans.

Menant ses troupes de victoire en victoire, Zhu Yuanzhang parvint à prendre Nanjing où il établit son quartier-général, proclamant la région Royaume de Wu. Son influence politique s'étendit aux territoires alentours, sa réputation de dirigeant juste et proche du peuple se répandant rapidement. Les Yuan, divisés par des luttes internes, n'étaient plus en mesure de lui disputer sa domination et il proclama que son peuple serait désormais connu sous le nom de Ming.

À cette époque, il était en rivalité avec des dirigeants d'autres factions des Turbans rouges qui contrôlaient alors toute la vallée du Fleuve bleu. Entouré de nombreux conseillers de valeur, il se lança dans une guerre afin de prendre le contrôle de toute la rébellion. Ce conflit culmina avec la Bataille du Lac Poyang, qui dura trois jours et se termina par la défaite de son plus grand rival, Chen Youlang. Cette victoire décisive permit à Zhu Yuanzhang de devenir le plus puissant seigneur de guerre du Sud de la Chine, et il en profita pour écraser ses derniers concurrents ou accepter dans ses rangs ceux qui se soumettaient.

Dès 1367, fort d'une vaste et puissante armée, Zhu Yuanzhang se mit en route vers le Nord pour achever sa conquête de l'Empire du Milieu. Étrangement, les Mongols abandonnèrent leurs positions sans même combattre une seule fois et une nouvelle dynastie fut proclamée : celle des Ming. Le nouvel Empereur prit le patronyme Hongwu pour marquer le début de son règne, le retour des Hans au pouvoir.

D'ambitieuses réformes

Souhaitant réorganiser l'Empire, Hongwu promulgua de nombreux édits et mit en chantier des réformes majeures. Il remit ainsi le Confucianisme au centre du pouvoir politique et refondit le système des concours que les Mongols avaient dénaturé. Les Hans lettrés redevenaient les piliers de l'administration tandis qu'un fort rejet de tout l'héritage des Yuan se manifestait. La volonté de l'Empereur était de centraliser le plus possible le pouvoir afin de tuer dans l'œuf toute rébellion (allant jusqu'à supprimer le poste de Premier ministre pour assumer lui-même cette charge) ; il réduisit également drastiquement le nombre d'eunuques à la cour, se méfiant d'eux... Le code des lois fut révisé de fond en comble, de nouveaux décrets promulgués. Pour finir, la société chinoise fut réorganisée en castes rigides, restreignant énormément la mobilité sociale jusqu'ici permise par la méritocratie.



Zin - Shaolin et Wudang

Sur le plan agricole, de grands changements furent décidés. Lui-même fils de paysans ayant eu à subir la famine, l'Empereur se sentait proche de ceux qui cultivaient la terre pour survivre. Il mit en place une politique sociale de redistribution des terres aux petits exploitants, puis adapta les impôts et taxes. Parallèlement, de nombreux nouveaux territoires furent mis en culture, afin de pouvoir sustenter une population toujours croissante. Dans le même temps, les marchands se virent mis au ban de la société, considérés comme des parasites. Bien que l'économie ne puisse se passer d'eux, leur position dans l'échelle sociale des Ming tomba au plus bas... Toutefois le commerce resta florissant malgré les efforts des autorités pour le restreindre (notamment en créant des communautés autonomes), du fait des progrès de la proto-industrie en particulier.

Militairement, bien que confucéen dans l'âme, l'Empereur savait qu'une armée puissante était nécessaire, ne serait-ce que pour empêcher les Mongols de revenir. Il remit au goût du jour l'ancien système en vigueur sous les Tang, en éliminant les défauts qui avaient conduit à la fin de cette dynastie. L'armée était constituée de troupes cantonnées dans des districts, mobilisables en cas de guerre mais retournant dans leurs terres en période de paix.

Premiers troubles

Coup d'État :

Succédant à Hongwu, l'Empereur Jianwen eut tôt fait de se faire destituer par son oncle qui prit le nom impérial de Yongle. Il déplaça la capitale de Nanjing (qu'il avait incendiée) à Beijing, et y fit faire de cyclopéens travaux afin de rendre cette cité digne de la magnificence des Ming. Il y fit bâtir la Cité impériale, et au centre de celle-ci : la Cité interdite, demeure exclusive du Fils du Ciel et de sa famille.

D'autres grands travaux furent lancés. Le Grand Canal, abandonné durant des décennies, fut restauré et agrandi, permettant un transport du grain à travers le pays bien plus rapide et efficace. L'Empereur commanda également à plus de douze mille lettrés la rédaction d'une gigantesque encyclopédie compilant tout le savoir sous le Ciel. Celle-ci prit la forme de près de vingt trois mille chapitres.

La Flotte aux Trésors :

Parmi ses proches amis, Yongle avait un eunuque du nom de Zheng He. Lui vouant une grande confiance, il le nomma amiral et décida de lui confier les rênes de son grand projet : la construction d'une immense flotte, destinée à faire connaître à toutes les nations du monde la grandeur de la Chine et de celui qui la dirigeait. Tous les Rois étrangers devaient faire vœu d'allégeance au Fils du Ciel, dont l'Empire se trouvait au centre du monde, comme il convient au pays couvert de bienfaits par les dieux.

Plus de deux mille navires furent construits, d'immenses jonques pouvant transporter des milliers d'hommes et des tonnes de marchandises et de richesses. La première expédition réunit environ trois cents bateaux, embarquant près de trente mille marins parmi lesquels des médecins, des as-

trologues, des officiers, etc. : rien n'était donc laissé au hasard. De nombreuses expéditions eurent lieu entre 1405 et 1433, allant jusqu'en Afrique et ramenant en Chine des trésors venus du monde entier. En ce temps-là, la Chine dominait les océans, sa flotte pouvant se rendre n'importe où, réduire à néant toute force navale ennemie.

Hélas les successeurs de l'Empereur Yongle n'avaient pas la vision de leur prédécesseur et la Flotte aux Trésors fut peu à peu laissée à l'abandon et l'immense science maritime chinoise déclina alors...

Mongols et Grande Muraille :

En 1449, les cavaliers des steppes lancèrent une vaste offensive contre la dynastie Ming. Après une lourde défaite, l'Empereur Zhengtong décida de mener lui-même les troupes à la bataille, afin de garder un moral haut et de motiver ses hommes. Mais l'armée impériale fut décimée et le Fils du Ciel retenu prisonnier par les Mongols : cet événement pris le nom de Crise de Tumu. La voie était ouverte aux cavaliers des steppes qui descendirent jusqu'à Beijing dont ils saccagèrent les faubourgs. Pillages et émeutes s'ensuivirent, des brigands et déserteurs en profitant pour se livrer à des actes de barbarie sans que l'armée chinoise ne puisse rien y faire.

Le jeune frère de Zhengtong s'empara du pouvoir sous le nom de Jingtai. Il reprit le contrôle des armées et refusa de verser une rançon pour la libération de son prédécesseur ; les Mongols le libérèrent néanmoins. Zhengtong délogea son frère du trône et redevint Empereur en tant que Tianshun. Il entama une purge dans les cercles du pouvoir, éliminant tous les alliés qui avaient aidé son frère à usurper sa place, au cours de conflits feutrés menés parfois au sein même de la capitale.

Les Mongols restèrent une menace constante pour la dynastie Ming. Menant d'incessants raids sporadiques, ils s'unirent parfois pour attaquer en masse sous l'égide de chefs charismatiques comme Altan Khan. Ce problème récurrent finit par pousser les autorités impériales à ordonner durant les quinzième et seizième siècles la construction de la Grande Muraille, colossal rempart destiné à contenir les assauts des nomades, bati sur les restes des antiques murailles de la dynastie Qin.

Repli

Piraterie :

Dès la fin du quinzième siècle, les rapports de l'amiral Zheng He concernant ses voyages furent brûlés, ceci afin de marquer le début d'un profond repli de la Chine sur elle-même. La science de la navigation se perdit et plus aucune expédition ne fut envoyée de par le monde. De fortes restrictions obligèrent les chantiers navals à fabriquer des bateaux de petite taille.

La marine impériale perdit presque toute efficacité : il en résulta que les côtes de la Chine subirent les féroces assauts de pirates japonais — les *wako*. Plutôt que de fortifier ses défenses, l'Empire du Milieu abandonna ses rivages dont les populations furent en grande partie déplacées vers l'intérieur des terres.



Le commerce maritime subit également de lourdes délimitations. Désormais, chaque port important n'avait l'autorisation que de commercer avec une et une seule nation : Ningbo pour le Japon, Fuzhou pour les Philippines et Guangzhou pour l'Indonésie. Cette mise au ban des échanges commerciaux internationaux finit par pousser bien des marchands à se lancer dans la contrebande, leurs navires empruntant des routes maritimes cachées...

Sous le règne du dictateur Toyotomi Hideyoshi, le Japon lança plusieurs expéditions militaires contre la Chine et la Corée. Les deux pays du continent s'allièrent afin de faire la guerre à leur insulaire et turbulent voisin et parvinrent à le repousser (notamment grâce à l'amiral coréen Yi Sun-sin), mais ce conflit avait gravement entamé le trésor impérial.

Contacts avec l'Occident :

Les Portugais furent les premiers occidentaux à tenter d'entrer en contact prolongé avec la Chine par la mer. Ils accostèrent à Guangzhou et montèrent une expédition diplomatique pour convaincre l'Empereur de s'ouvrir au monde. Ce fut un échec et les ambassadeurs finirent en prison et y moururent.

De plus, les Portugais avaient envahi la Malaisie, jusqu'à présent fidèle vassale de la Chine. C'était là un prétexte suffisant pour refuser de commercer avec ces barbares et leur déclarer la guerre. Une flotte militaire chinoise parvint à repousser les Portugais à Tuen Mun.

Mais les occidentaux ne se découragèrent pas. Chaque année, ils envoyèrent une expédition commerciale en Chine, sur l'île de Sanghuan. Finalement, les Ming acceptèrent que les Portugais établissent une colonie et un port de commerce à Aomèn (Macao) afin de nouer des relations économiques avec la Chine. Cet arrangement permit également aux Portugais de se faire les intermédiaires entre la Chine et le Japon.

L'Empire du Milieu exportait principalement de la soie et de la porcelaine, en très grande quantité car les nations européennes en étaient plus que friandes. Les importations incluaient l'argent mais aussi des céréales venues du Nouveau Monde comme le maïs ou les pommes de terre. Ces plants pouvaient en effet pousser là où le riz et le millet ne le pouvaient pas, et ainsi permettre d'augmenter encore la production agricole de l'Empire afin de faire face à la croissance de sa population. Les pommes de terre devinrent dès lors la nourriture de base des classes pauvres...

Le déclin

Les prémices :

Dès le règne de l'Empereur Wanli, la dynastie Ming commença à montrer ses premiers signes de déliquescence... En partie ruinée par la guerre conjointe avec la Corée contre le Japon, la Chine était alors en proie à de graves difficultés économiques, suivies de leur habituel cortège de catastrophes (famines, inondations, etc.).

La soie

La légende raconte que l'art de tisser la soie fut transmis aux hommes par la femme de l'Empereur jaune, l'Impératrice bien-aimée Xi Ling-shi, qui en inventa le procédé.

Tissée à partir du cocon produit par la chenille du bombyx du mûrier, la soie resta l'apanage exclusif de la Chine durant des siècles : un secret bien gardé qui permit l'enrichissement considérable de l'Empire du Milieu grâce à la Route de la Soie. Hélas, nul secret ne peut le rester longtemps : les nations occidentales finirent, à force d'espionnage et de corruption, par percer à jour le procédé de sériciculture. La Chine perdit donc sa prééminence commerciale mais presque deux millénaires d'expérience avaient permis aux ingénieurs des filatures chinoises de porter l'art de la soie à son apogée.

De nos jours, les grandes filatures d'État constituent un monopole impérial particulièrement contrôlé. De plus petits ateliers indépendants peuvent exister mais ils sont inspectés régulièrement et ont obligation de vendre un quota précis de leur production à l'État, à des tarifs régulés (et évidemment inférieurs aux prix du marché). Ces filatures, petites ou grandes, sont souvent le poumon économique des villes où elles se trouvent. Elles emploient de nombreux travailleurs et ouvriers, et font vivre des industries et commerces connexes : usines de coloration des tissus, ateliers de tailleur de vêtements, etc. De nombreux progrès techniques font bénéficier les filatures d'une meilleure productivité : les métiers à tisser ne cessent notamment de se perfectionner.

Bien que produit de luxe, la soie n'est plus réservée uniquement à l'usage de l'Empereur et de sa cour. Des Chinois de toute classe sociale peuvent s'en procurer, et porter une robe de soie rouge à son mariage est le rêve de bien des jeunes filles, pour lequel elles économiseront parfois pendant des années... Les uniformes officiels des fonctionnaires sont tissés de soie, afin de marquer leur autorité, relais de celle de l'Empereur.

L'Empereur s'entoura de conseillers avisés, et son Grand Secrétaire Zhang Juzheng parvint à faire en sorte que des alliances solides se nouent entre les nombreux hauts-fonctionnaires de la cour, en vue d'améliorer la situation du pays. Hélas après sa mort, personne d'aussi charismatique que lui ne put assurer la stabilité de ce réseau et les fonctionnaires recommencèrent leurs éternelles querelles, formèrent des factions, s'opposèrent politiquement les uns aux autres et plongèrent la cour dans le chaos. Dépité, Wanli commença



Zin - Shaolin et Wudang

à s'isoler de plus en plus dans la Cité interdite, délaissant les affaires de l'État au point de s'effacer complètement de la vie politique. Les débats entre ses ministres, les multiples pétitions reçues, les intrigues pour favoriser tel ou tel héritier : tout cela le conduisit à un profond dégoût de sa tâche qu'il finit par abandonner purement et simplement, sans abdiquer cependant.

Un certain despotisme

La plupart des dynasties antérieures disposaient de contrepouvoirs efficaces à opposer à l'autorité de l'Empereur... Ce ne fut pas le cas durant la dynastie Ming. Hongwu, paranoïaque et se méfiant de sa cour, organisa une police secrète : la *Jinyiwei*. Elle devait lui permettre d'épier les faits et gestes des membres de son administration.

Particulièrement autocratique, le fondateur des Ming fut un exemple pour ses successeurs. Ceux-ci ne purent se résoudre à se fier au gouvernement et il en résulta une certaine instabilité politique, dont profitèrent les eunuques pour s'emparer de larges pans du pouvoir... Au sein de la cour, la méfiance était de mise et une atmosphère de suspicion généralisée planait sur la Chine - peuple et élite.

Le pouvoir des eunuques :

Le premier Empereur de la dynastie, se méfiant des serviteurs castrés de la cour, avait interdit qu'ils apprennent à lire et puissent entrer en politique, sous peine de mort. Hélas dès le règne de son successeur, ces mesures avaient fait long feu : les eunuques étaient de retour dans les cercles du pouvoir et ne comptaient plus se laisser évincer si aisément.

Certains devinrent généraux, d'autres gérants d'industries publiques, d'autres encore juges des concours du fonctionnariat, etc. Zheng He lui-même, le grand amiral de la Flotte aux Trésors, était châtré. Finalement après s'être emparés des rênes de la police secrète, les eunuques parvinrent à créer leur propre bureaucratie : parallèle à celle de l'État mais sans lui être soumise en aucune façon. Bien des eunuques occupèrent des positions de pouvoir durant la dynastie Ming, et s'y montrèrent particulièrement tyranniques.

Mais la situation s'aggrava encore quand l'Empereur Wanli leur octroya de nouveaux pouvoirs, dont celui de collecter les taxes provinciales. L'eunuque Wei Zhongxian était si puissant qu'il évinça le règne du pâle Empereur Tianqi : il contrôlait totalement la cour, faisait emprisonner et torturer ses opposants, dirigeait les affaires de l'Empire. Il fit bâtir des temples en son honneur et de

nombreux palais sur les deniers de l'État, ceux normalement alloués à la construction de la tombe impériale... L'instabilité du pouvoir durant son « règne » était à son apogée tandis que la Chine était la proie de catastrophes naturelles et d'invasions. Et bien que l'Empereur Chongzhen soit parvenu à chasser Wei Zhongxian de la capitale, la puissance détenue par les eunuques de la cour resta un grave problème dans la gestion des affaires publiques.

Crise économique :

Dès le règne de Wanli, et encore plus sous celui de ses successeurs, la Chine fut plongée dans une crise économique majeure, due en grande partie au manque flagrant d'argent. Bien que massivement importé dans l'Empire, le métal précieux venait de plus en plus à manquer. Monnaie d'échange majeure, l'argent (sous forme de tael notamment) vit son prix s'envoler et il en résulta une inflation incontrôlable. Il devenait impossible aux paysans de payer leurs impôts. La pauvreté s'accrut dans les campagnes et la famine menaçait sérieusement la population...

Dès le milieu du dix-septième siècle, des famines frappèrent le Nord de l'Empire à cause de la sécheresse et du froid. Combinées à des désertions massives dans les rangs de l'armée, divers désastres naturels, une mystérieuse épidémie et l'incapacité patente du gouvernement à redresser la situation économique, elles contribuèrent à faire germer dans l'esprit du peuple l'idée que la dynastie Ming avait perdu le Mandat céleste...

La chute des Ming

Révolte :

En 1630, un simple militaire du Shaanxi nommé Li Zhicheng se mutina avec ses hommes et mena une rébellion ouverte contre le gouvernement, incapable de nourrir ses propres soldats. Son exemple fut massivement suivi et bientôt, de nombreux foyers de révolte s'allumèrent un peu partout dans l'Empire. Des milliers de paysans se soulevaient, incapables de se nourrir et encore moins de payer les impôts écrasants réclamés par le pouvoir impérial. L'armée, prise en étau entre ces bandes de rebelles et les attaques des Mandchous, finit par se disloquer totalement.

En 1644, Beijing tomba entre les mains des troupes de Li Zhicheng, qui se proclama Prince de Shun après que le dernier Empereur de la dynastie Ming s'est pendu dans les jardins de la Cité interdite.

La menace du Nord :

En Mandchourie, un chef de tribu ambitieux unifia sous sa bannière de nombreux clans nomades et montra une velléité de plus en plus marquée à s'en prendre à la Chine des Ming. Recrutant des déserteurs *hans* et des Mongols parmi ses troupes, il réunit une armée capable d'ébranler une nation.

Profitant des troubles provoqués par les révoltés au sein même de l'Empire, les Mandchous lancèrent une attaque et franchirent la Grande Muraille. Beijing fut rapi-





dement prise, forçant le Prince de Shun à fuir dans le Sud. Il mourut moins d'un an plus tard et la dynastie étrangère des Qing prenait le pouvoir en Chine...

Divers bastions de résistance pro Ming continuèrent la guerre quelque temps, mais les puissants Mandchous finirent par tous les écraser. La rébellion ne s'éteignit cependant pas et de nos jours, de nombreux patriotes continuent à proclamer leur loyauté envers la dynastie Ming.

La dynastie Qing (1644...)

L'unification des tribus

Le rassembleur :

Peuple proche des Mongols, les Mandchous descendaient des tribus Jurchen et étaient inféodés à l'Empire des Ming auquel ils versaient l'impôt.

Nurhaci était le chef d'une tribu mineure du clan Gioro, mais grandes étaient ses ambitions, motivées par l'estime dans laquelle le tenait l'Empire des Hans. Prenant prétexte d'un conflit avec une autre tribu au cours

duquel périrent son père et son grand-père, il se lança dans une série de batailles afin d'unir sous sa seule bannière l'ensemble des clans Jurchen, alors même que la dynastie Ming était en plein déclin. Durant tout le début du dix-septième siècle, il mena une campagne sans pitié contre les chefs qui ne lui prêtaient pas serment de vassalité et les défait tous un par un au cours de glorieuses batailles. Il étendit même son emprise sur les nations mongoles qui lui octroyèrent le titre de Kundulun Khan.

Déclaration de guerre :

Fort d'une puissance militaire sans pareille, Nurhaci se proclama Roi de la dynastie Jin, en hommage à une ancienne lignée déjà fondée par les Jurchen à l'époque : il marquait ainsi la rupture avec la Chine, à qui il demanda même de lui verser tribut. Il se fit construire un palais dans la province du Liaodong où il avait pris plusieurs villes chinoises, et commença à étendre son Royaume depuis cette base solide. En 1618, il fit rédiger un document listant tous les griefs de son peuple envers l'Empire du Milieu : les Sept Grandes Offenses. Ce fut le début de la guerre entre les Mandchous et les Ming, Nurhaci désirant profiter des troubles de la Chine pour la conquérir comme les Mongols l'avaient fait jadis.

De nombreuses batailles virent le Royaume des Jin victorieux : que ce soit contre les Ming, la Corée ou même certaines tribus mongoles et Jurchen rebelles. Néanmoins la conquête d'un Empire comme la Chine ne pouvait se passer aussi rapidement : Nurhaci connut également

Zin - Shaolin et Wudang

l'amère défaite, notamment face au général *han* Yuan Chonghuan qui utilisa des armes à feu et des canons pour mener le combat. La Bataille de Ningyuan qui eut lieu en 1626 fut une telle défaite que Nurhaci mourut deux jours plus tard. Il avait alors presque soixante-dix ans et avait fait de son peuple l'une des puissances majeures d'Asie en lui léguant son armée des Huit Bannières, qui allait faire tomber une dynastie...

Une dynastie en remplace une autre...

La victoire militaire :

Hung Taiji, huitième fils de Nurhaci, hérita du trône de son père, après quelques troubles avec d'autres successeurs potentiels. Malgré ses talents de général, il ne put empêcher les Jurchen d'essayer de nouvelles défaites face aux chinois, toujours à cause de Yuan Chonghuan et ses canons portugais... Afin de compenser le retard technologique, Hung Taiji entreprit de constituer ses propres corps d'artillerie : il dut s'appuyer pour cela sur des déserteurs *hans* qui avaient rejoint son Royaume, ainsi que sur des artisans-fondeurs capturés.

Hung Taiji, avant de se ré-attaquer à la Chine, partit affronter la Corée afin de tester ses nouvelles troupes : rénovant le système militaire hérité de son père, il créa une Bannière mongole et deux Bannières *hans*. L'essai fut concluant : la Corée se trouva défaite et rompit dès lors son lien de vassalité et d'alliance avec les Ming, devenant un protectorat mandchou. Après une tentative de négociation avortée, l'armée des Jurchen tourna alors à nouveau les armes contre la Chine : de 1640 à 1642, les Bannières écrasèrent une armée *han* totalement désorganisée, prise entre deux fronts (au même moment, les révoltes populaires culminaient au sein même de l'Empire) et voyant ses officiers désertir en masse pour rejoindre l'ennemi. Militairement, les Ming étaient vaincus...

Un prototype de bureaucratie :

Hung Taiji, présentant la victoire proche et motivé par la remise du sceau des Yuan par ses alliés mongols, changea dès 1636 le nom de sa dynastie de Jin à Qing, se proclama Empereur au lieu de Khan et changea le nom de son peuple de Jurchen en Mandchou.

Conseillé par des fonctionnaires *hans*, il mit également sur pied une administration copiée sur le modèle chinois afin de disposer du savoir-faire et des infrastructures nécessaires à la prise en main d'un Empire aussi vaste. Hung Taiji, s'assurant que son gouvernement reste à majorité mandchou, accepta dans ses rangs de très nombreux *Hans* : il ne faisait aucune discrimination entre les alliés qui lui avaient permis de mettre à bas la dynastie Ming. De cette manière, il put centraliser efficacement le pouvoir entre ses mains, ne laissant pas une frustration justifiée faire naître des envies de coup d'État. Sous son règne, la confédération Jurchen resta particulièrement stable et c'est grâce à cette grande mansuétude que tant de fonctionnaires *hans* trahirent la Chine, accélérant d'autant sa chute.

L'Empire du Milieu change de mains :

Hung Taiji mourut en 1643, avant de voir la Chine s'effondrer totalement devant lui. Certes il était le principal artisan de la fin de la dynastie Ming, il ne put contempler ses armées prendre la capitale Beijing...

Après diverses tractations (les Mandchous n'ayant pas de loi de succession claire), c'est son fils Fulin qui lui succéda, à l'âge précoce de cinq ans... Bien sûr, la régence était alors aux mains des frères de Hung Taiji : les princes Dorgon et Jirgalang. Continuant l'œuvre de leur prédécesseur, ils menèrent les armées mandchoues à la victoire finale et finirent par prendre la capitale de la Chine. Le dernier Empereur Ming s'était suicidé et l'autoproclamé fondateur de la dynastie Shun venait de s'enfuir au Sud avant de mourir quelques mois plus tard. Fulin put revendiquer le titre du Fils du Ciel sous le nom d'Empereur Shunzhi, après avoir donné des funérailles officielles au dernier des Ming, l'Empereur Chongzhen.

Shunzhi fut le premier Empereur de sa dynastie mais n'en fut pas considéré comme le fondateur. Cette honneur posthume échet à Nurhaci, l'unificateur des tribus qui avait rendu possible l'exploit de conquérir la plus puissante nation du monde.

Le règne de l'Empereur Shunzhi

Les premières années :

Trop jeune pour régner en son nom, le jeune Empereur vit le pouvoir lui échapper au profit du prince Dorgon, son oncle. Celui-ci était un général brutal et considéré comme cruel. Il promulgua l'un des décrets les plus emblématiques et controversés de la dynastie Qing : l'obligation pour tous les *Hans* mâles de porter désormais la ture et la coiffure traditionnelles mandchoues, sous peine de mort... Culturellement lourde de sens et totalement opposée aux valeurs confucéennes, cette décision envenima dès le début de la dynastie les relations avec le peuple, qui était déjà bien amer de devoir subir le joug d'un pouvoir étranger, plusieurs siècles après le règne des Mongols. Pour les autorités, cette décision permettait de faire comprendre aux *Hans* qu'ils n'étaient plus aux commandes de l'Empire et devaient désormais se conformer aux édits de la nouvelle ethnie dominante. D'un point de vue pratique, cette obligation permettait également de distinguer rapidement dans une foule les trouble-fêtes, ceux qui refusaient de se conformer à la nouvelle loi...

Dans le même esprit, et contrairement à la juste volonté de Hung Taiji de rapprocher Mandchous et *Hans* et de mêler les deux populations, d'autres mesures discriminatoires furent édictées, qui humilièrent les Chinois plus encore. Il n'est donc pas étonnant qu'après s'être emparé du pouvoir, la dynastie Qing ait eu à faire à de nombreuses révoltes dès 1646, contestant sa légitimité et son droit à posséder le Mandat céleste.

Ces mouvements s'amplifièrent et finirent par réellement menacer l'équilibre de la toute nouvelle dynastie. Dans le Sud de la Chine, les factions rebelles s'organisaient et un prétendu héritier des Ming alla chercher de



l'aide auprès du Roi de Birmanie. Il fallut presque dix-sept ans pour mettre fin aux rébellions ouvertes et un fort sentiment anti-Mandchou resta implanté dans l'esprit des *Hans*, principalement dans le Sud du pays.

Un jeune Empereur :

Shunzhi n'avait que douze ans à la mort de son oncle, mais il profita de l'occasion, avec l'aide de sa mère l'Impératrice douairière, pour remettre la main sur le pouvoir qui était le sien et dont Dorgon s'était indûment accaparé (centralisant l'autorité entre ses mains, emprisonnant et éliminant ses rivaux à la cour, etc.). Dorgon avait accumulé tant de pouvoir qu'après sa mort, il se vit gratifier du titre posthume d'Empereur Yi : mais Shunzhi eut tôt fait de lui retirer ces honneurs avant de faire exhumer son corps pour le mutiler...

Héritier des idéaux de son père, Shunzhi désira calmer les troubles qu'avaient fait naître les édits inconsiderés de Dorgon : il encouragea les *Hans* à faire partie de son administration, engagea des précepteurs chinois pour faire l'éducation de ses enfants et se montra particulièrement sévère à l'encontre des fonctionnaires corrompus. Très large d'esprit, il s'entoura de conseillers occidentaux : astronomes, mathématiciens, philosophes qui amenèrent leur science inédite à la cour. Le Jésuite allemand Johann Adam Schall von Bell devint même son mentor personnel.

Dans l'ensemble, le règne de Shunzhi fut sage et pondéré malgré les troubles occasionnés par son oncle régent. L'Empereur mourut en 1661, affaibli par le chagrin que lui causa la mort de sa première concubine suite à une fausse-couche (même si une légende tenace prétend qu'il se retira secrètement en tant que moine...). Dans un souci d'équilibre des influences, il nomma quatre régents afin d'aider son héritier durant les premières années de sa gouvernance : le futur Empereur Kangxi n'avait que huit ans lorsqu'il hérita du Mandat céleste...

Koxinga : héros, rebelle, souverain, modèle

Une jeunesse méritée :

Le jeune Zheng Chenggong naquit au Japon en 1624, d'un pirate chinois et d'une mère japonaise. Il ne vit s'installer en Chine avec sa famille qu'à l'âge de sept ans, dans la province du Fujian. Grâce à sa fortune parfois mal acquise, son père put l'envoyer dans de prestigieuses écoles, dont l'Université impériale de Nanjing afin qu'il puisse devenir un haut-fonctionnaire.

Il avait à peine vingt ans quand la dynastie Ming expira et que les Mandchous s'emparèrent du Mandat céleste. Mais au Sud du Fleuve bleu, les patriotes continuaient le combat pied à pied pour défendre leur pays. Le père de Zheng Chenggong, Zheng Zhilong, faisait partie de ces combattants et il s'allia au prince Tang, l'un des derniers descendants des Ming : le jeune homme se trouva de fait embrigadé au sein de la rébellion. Afin de

récompenser ce dévouement, le prince Tang octroya aux Zheng le droit de porter le nom de famille de sa dynastie : c'est ce qui valut au jeune Chenggong son fameux surnom de Guo Xing Ye (transcrit en Koxinga) ou « seigneur au nom royal ».

Hélas les Qing finirent par défaire l'armée du prince et le père de Koxinga décida de se rendre aux autorités malgré les supplices de son fils. Peu après, sa mère fut capturée par les Mandchous : elle fut violée et exécutée par des soldards, ce qui fit naître une haine tenace envers le pouvoir dans le cœur du jeune rebelle... Levant une armée, il prit la ville de Quanzhou et força les troupes impériales à faire retraite. Après avoir dignement enterré sa mère, il se rendit dans un temple de Kong Fu Zi et y fit le serment de se battre jusqu'à la mort contre les usurpateurs mandchous, contre la volonté de son propre père rangé.

Un charismatique dirigeant :

Rassemblant de nombreux camarades patriotes autour de lui, il put se targuer de diriger la force rebelle la plus puissante de tout le Sud de la Chine : son armée était de taille à impressionner même les Bannières mandchoues.

Fort de cette puissance militaire, il établit sa base dans le Fujian et lança de nombreux assauts vers le Guangdong et le Zhejiang : il parvint même jusqu'aux murs de Nanjing mais dut reculer au dernier moment. Soutenant le prince Gui, un des nombreux prétendants à la succession des Ming et s'étant proclamé Empereur sous le nom de Yongli, il reçut titres et récompenses ainsi qu'un fief. Hélas, ses troupes ne purent résister longtemps à la pression des Qing : plusieurs défaites finirent par l'accabler, ses généraux périsaient en nombre et il dut finalement se résoudre à fuir la Chine en quête d'une base plus solide d'où continuer le combat.

Le Royaume de Tungning :

Rassemblant une flotte considérable, Koxinga prit la mer en direction de Taiwan. À cette époque, les Hollandais y avaient établi une colonie mais en moins d'un an, l'armée du pirate chinois mit à bas les défenses occidentales. Un accord avantageux fut négocié : les Hollandais, en échange de leurs vies, acceptaient de céder toute l'île aux loyalistes Ming. Koxinga disposait ainsi de sa base arrière, dont il fit un Royaume sur le trône duquel il s'assit.

Hélas en 1663, il finit par mourir de la malaria après avoir appris la cruelle exécution de son père, et laissa son fils Zheng Jing, prince de Yanping, hériter de son idéal. Malgré les efforts de celui-ci, le pouvoir des Qing s'était trop consolidé pour que les forces du petit Royaume puissent inquiéter la dynastie mandchoue. Malgré des ambassades auprès de l'Empereur Kangxi, il était évident que Taiwan ne pourrait rester bien longtemps un asile pour les patriotes et un foyer de rébellion. Mais Zheng Jing ne comptait pas abandonner la partie aussi facilement : durant la révolte des Trois Feudataires en 1673, il lança une ambitieuse offensive afin de conquérir la province du Fujian. Ce fut un échec et cette lourde défaite le plongea dans une profonde dépression, qu'il noya dans le vin et les femmes... Il mourut quelques années après.



Zin - Shaolin et Wudang

En 1683, son fils Zheng Keshuang prit les rênes du Royaume de Tungning mais dut rapidement abdiquer : la Bataille de Penghu, un conflit naval au cours duquel la flotte des rebelles se battit à un contre trois, ramena Taiwan dans le giron de l'Empire du Milieu : le dernier bastion pro Ming n'était plus...

Héritage :

Malgré la mort de Koxinga et la fin de son utopie, le pirate loyaliste resta un héros aux yeux de tout ceux qui se battaient et se battent encore contre la dynastie Qing. Pour beaucoup, il est un modèle : fidèle aux Ming, brillant général, lettré confucéen, il possédait de si nombreuses qualités que certaines factions n'hésitèrent pas à le déifier et à se réclamer de son patronage. Actuellement, de nombreux vétérans ou héritiers des officiers du Royaume de Tungning se battent au sein de la rébellion.

À Taiwan se trouve un autel dédié à Koxinga, bâti par son propre fils à sa mort, dans lequel on peut trouver une statue de sa mère et lui en vêtements traditionnels japonais. Les Qing n'ont pas osé le détruire, préférant honorer la mémoire d'un adversaire de valeur. Ce qui ne les empêche pas de surveiller avec attention le flot de pèlerins venus rendre hommage au plus célèbre des patriotes...

Chine : Shang Kexi dans le Guangdong et Geng Jingzhong dans le Fujian. Chacun de ces trois hommes régnait sur son fief comme un Roi et la cour mandchoue ne pouvait exercer presque aucun contrôle sur eux.

Kangxi se méfiait de ces trois feudataires et les événements lui donnèrent raison dès janvier 1674, quand les premiers échos de la révolte de Wan Sangui atteignirent Beijing. Au même moment, un dernier prétendant au trône des Ming menait un soulèvement d'esclaves au sein même de la capitale. Malgré le chaos ambiant, Kangxi sut organiser sa cour et donner les ordres adéquats pour éviter que la situation ne dégénère.

Faisant établir des têtes de pont dans le Sud, le jeune Empereur put ainsi garder une autorité fragile dans cette partie de l'Empire. Il nomma le prince Lekedehun, descendant direct du grand Nurhaci, commandant en chef des armées mandchoues. Malgré cela, les forces impériales subirent de nombreux revers au cours de l'année 1674 : Wu Sangui s'empara de plusieurs territoires et d'autres généraux, tels Wang Fuchen, Shang Zhixin et Sun Yanling, se soulevèrent à leur tour.

Au printemps 1675, c'est le chef mongol Burni qui se retourna contre les Qing. Une union des tribus fédérées sous la bannière des Qing se porta à sa rencontre et put mettre fin à sa révolte. Ce fut le signal du retournement de situation : le temps jouait pour l'Empereur. En effet, sans administration efficace ou dirigeant clairement identifié, les rebelles ne pouvaient s'organiser efficacement. Ils en vinrent même à se battre entre eux et malgré la relative incompétence des généraux mandchoux, les victoires dans le Sud finirent par s'accumuler. Wang Fucheng retourna dans le giron des Qing, Geng Jingzhong et Shang Zhixin finirent par se rendre ensuite. Seul restait Wan Sangui qui fit tuer Sun Yanling pour que celui-ci ne se rende pas à son tour.

La conflict dura encore près de quatre ans et ne se termina qu'après la mort naturelle de Wan Sangui, quand son petit-fils finit par se suicider en 1681. Zheng Jing, le fils de Koxinga, venait d'être défait et les soulèvements du Sud ne pouvaient plus guère attendre de renforts de Taiwan. Le mouvement anti-mandchou finit par s'éteindre de lui-même, son ampleur étouffée par la dure réalité... Pour terminer, la dynastie Qing vainquit le Royaume de Tungning et anéantit ainsi le dernier bastion de rébellion.

Un dirigeant avisé :

Kangxi était un Empereur très sage malgré sa relative jeunesse. Il savait que les troubles du Sud étaient nourris par la rancœur qu'éprouvaient les *Hans* à l'égard du pouvoir (notamment à cause de certaines mesures discriminatoires ou humiliantes). Un autre que lui aurait sans doute décidé de se montrer encore plus sévère afin de réprimer toute envie de révolte ; mais le Fils du Ciel décida au contraire de faire en sorte que l'amertume des Chinois envers les Qing (spécialement dans le Sud) n'ait plus de raison d'être.

C'est ainsi qu'il encouragea une politique d'intégration des *Hans* au sein de sa bureaucratie, prolongeant ainsi les efforts de son père en ce sens. La discrimination fut abolie et les mariages inter-ethniques encouragés. De

Le grand Empereur Kangxi

Quatre régents pour un Empereur :

Trop jeune pour prendre en mains les affaires de l'Empire, Kangxi était entouré de pas moins de quatre régents choisis par son père Shunzhi : Sonin, Suksaha, Ebilun et Oboi, tous membres de la haute aristocratie mandchoue. Bien sûr, lorsque quatre hommes se partagent un tel pouvoir, il ne faut pas longtemps avant que l'un d'eux ne tente d'écarter les autres. Sonin mourut peu de temps après le couronnement de Kangxi et Oboi en profita pour s'accaparer la régence en s'attachant la fidélité d'Ebilun et en faisant exécuter Suksaha pour des crimes inventés de toutes pièces. La cour n'eut d'autre choix que de s'incliner...

Cependant, en 1669, à peine âgé de quatorze ans, Kangxi décida de reprendre son héritage en mettant fin au règne d'Oboi. Aidé de sa mère l'Impératrice douairière Xiao Zhuang et de Songgotu le fils de Sonin, il fit arrêter l'usurpateur (qui termina sa vie en prison) et prit les rênes de l'Empire du Milieu, qui lui revenait de droit.

La Révolte des Trois Feudataires :

Le jeune Empereur eut rapidement à faire face à un important défi : en plus du mouvement anti-mandchou qui enflammait le Sud, il vit trois puissants généraux *hans*, autrefois alliés, se soulever et menacer sa légitimité.

Wan Sangui avait jadis aidé la dynastie Qing à renverser ses prédécesseurs Ming et en récompense s'était vu octroyer un fief : la province du Yunnan. En dix ans à peine, il parvint à étendre son influence sur le Hunan, le Sichuan, le Gansu et le Shaanxi. Deux autres seigneurs de guerre accroissaient de la même façon leur pouvoir en

nombreux lettrés chinois furent invités à la cour, afin de se mêler aux princes mandchoux. Kangxi savait que les Hans seraient toujours majoritaires en Chine et qu'un jour ou l'autre, le nombre pourrait l'emporter dans une sanglante révolte populaire. Aussi préféra-t-il faire en sorte qu'un tel soulèvement n'ait plus de raison d'être en faisant régner l'harmonie dans l'Empire et entre les peuples. Ne privilégiant aucune religion, il honora aussi bien Bouddhisme que Taoïsme tandis que son administration reposait sur les principes pluri-séculaires du Confucianisme. Il offrit à Shaolin et à Emei de splendides calligraphies tracées de sa main, en signe de paix et de respect.

C'est par cette sage gouvernance que Kangxi finit par calmer les préjugés anti-mandchoux et permit enfin à tous les habitants de l'Empire du Milieu de se concentrer sur des choses plus importantes comme la prospérité du pays, la culture, etc. Ainsi, la richesse de la Chine fut multipliée par deux avant la fin de son règne (elle atteignit des sommes encore plus élevées mais guerres et querelles de frontière finirent par grever le budget) et un grand dictionnaire de la langue chinoise fut compilé : le Dictionnaire Kangxi. La technologie occidentale fascinait également l'Empereur et il désirait l'importer en Chine : il s'entoura pour cela de Jésuites et accepta que de jeunes Chinois soient formés en Europe avant de revenir propager le christianisme dans l'Empire du Milieu.

De nouveaux troubles :

Les velléités de rébellion des patriotes enfin calmées, la Chine n'était pas en paix pour autant.

Au Nord, le voisin russe commença à déborder de ses frontières et à envahir l'Empire en 1680. Une série de batailles et de négociations finirent par aboutir à un armistice, entériné par le Traité de Nerchinsk en 1689, qui fixait les frontières des deux nations.

Puis divers conflits internes aux tribus mongoles poussèrent les Qing à s'en mêler et une armée mandchoue fut vaincue en 1690 durant la Bataille de Ulaan Butun par les Dzungars. Il fallut que Kangxi lui-même prenne la tête de ses troupes en 1696 pour en finir avec cette menace à la Bataille de Zunmud. Mais les rebelles Mongols n'étaient pas vaincus pour autant : ils continuèrent à défier la Chine et finirent par envahir le Tibet en 1717 ; la capitale Lhassa ne put être reprise avant 1720, après bien des batailles...

Une succession houleuse :

Bien que père de très nombreux princes dont l'éducation fut soignée à de talentueux précepteurs, Kangxi décida d'en choisir un pour en faire le parfait héritier : le prince Yinreng. Mais durant son long règne, de nombreuses coalitions s'étaient formées à la cour impériale et chacun avait son favori parmi les princes... Les trois héritiers les plus en vue étaient le prince Yinreng, le prince Yinzhén et le prince Yinxiang.

Yinreng se montra rapidement un jeune homme cruel et pervers. Il faisait exécuter ses subordonnés, coucha avec une concubine de son père (ce qui était alors considéré comme un inceste) et se livrait à des chasses à l'homme pour sa simple distraction. Autour de lui se forma le Parti du Dauphin dirigé par Songgotu, désormais

ministre influent, dont le but était de faire de lui l'Empereur le plus rapidement possible, quitte à user de méthodes contestables. Averti des multiples défauts de son héritier désigné, Kangxi ne pouvait se résoudre à le destituer totalement de sa position : il savait que cela occasionnerait de trop grands troubles au sein de la cour, mais il était aussi conscient qu'un tel homme ne pouvait devenir Empereur de Chine sans mettre en péril la dynastie Qing. Il se résolut donc à le désigner en l'an 1707 et de nombreux débats firent rage pour savoir qui serait le nouveau dauphin...

Yinzhén, le fils aîné de Kangxi, fut nommé geôlier de Yinreng et imagina que cette marque de confiance faisait de lui le nouvel héritier. Cependant à la cour, c'est le prince Yinsi qui semblait recueillir le plus de suffrages auprès des aristocrates et des fonctionnaires. Désirant faire cesser rumeurs et bruits de couloir qui focalisaient alors toute l'attention des gouvernants, Kangxi décida en 1709 de nommer à nouveau Yinreng comme son héritier en titre, arguant que son exil récent lui avait mis du plomb dans la tête. Hélas, le dauphin ne s'était guère amendé : profitant d'un voyage de son père dans le Sud en 1712, il mit sur pied un coup d'État pour le forcer à abdiquer. Mais Kangxi n'était pas Empereur à se laisser ainsi abattre : jugulant la tentative, il désigna à nouveau le prince et le fit emprisonner.

Afin d'éviter que de tels événements ne se reproduisent, Kangxi décida de ne plus nommer aucun de ses fils successeur officiel. Il écrivit clairement le nom de celui qui devait prendre les rênes de l'Empire à sa mort sur un billet qu'il plaça dans une boîte close, au sein du palais Qianqing. À sa mort en 1722, le commandant général des armées de Beijing Longkodo déclara qu'il avait choisi le quatrième prince Yinzhén comme héritier, mais la querelle autour de cette succession était loin d'être terminée...

L'Empereur Yongzheng

Un héritage disputé :

Montant sur le trône à l'âge avancé de quarante-cinq ans, le prince Yinzhén prit le nom impérial de Yongzheng comme pour marquer sa légitimité (les deux caractères de son nom signifiaient Justice harmonieuse). Toutefois, cette ascension fut à peine remise en cause...

À l'article de la mort, Kangxi convoqua à son chevet sept de ses fils ainsi que le puissant général Longkodo. Ce dernier ouvrit le testament de l'Empereur mourant et déclara que son successeur serait donc le prince Yinzhén, mais cette anecdote est remise en question par beaucoup, arguant que Yongzheng une fois désigné comme Fils du Ciel aurait pu faire modifier les rapports impériaux dans le sens qui l'arrangeait... Des rumeurs circulaient également sur un rapprochement ayant eu lieu entre le prince et Longkodo avant le décès de Kangxi : sans doute afin de se mettre d'accord pour s'emparer du pouvoir militairement en cas de désignation d'un autre prince. Enfin, des accusations de falsifications furent portées : certains prétendirent que Yongzheng avait pu modifier le billet écrit



Zin - Shaolin et Wudang



par son père, changeant un quatre en quatorze (lui-même étant le quatorzième prince). Il semble toutefois que cette anecdote ne puisse être avérée, étant donné que tout document officiel doit être rédigé à la fois en chinois et en mandchou : il paraît douteux que cette falsification ait pu être opérée dans deux langues aussi différentes...

Quoi qu'il en soit, le début de règne de l'Empereur Yongzheng fut agité à la cour. Il s'entoura rapidement d'alliés, donc quelques autres princes fidèles, qu'il chargea de prévenir toute tentative de coup d'État de la part de ceux qui s'estimaient spoliés par cette succession. Il employa les premières années de son règne à écarter de la cour les divers princes rivaux afin de prévenir toute usurpation de leur part : certains furent bannis, d'autres emprisonnés, d'autres encore maintenus au plus près du pouvoir afin d'être surveillés, etc.

Un Empereur sévère :

Sans doute en raison de ces événements, Yongzheng se montra un Fils du Ciel strict et autocratique, quoique plutôt juste et mesuré dans sa sévérité. Les événements lui donnèrent souvent raison : certains de ses alliés de longue date (comme le général Nian Gengyao) se retournèrent comme lui, des lettrés essayèrent de pousser ses gouverneurs à la révolte, etc.

Paranoïaque, il lutta activement contre la corruption, craignant que des fonctionnaires corrompus ne sapent son pouvoir. Il centralisa également le commandement de l'armée des Huit Bannières entre ses seules mains. Se méfiant particulièrement des aristocrates mandchous et de leur soif de pouvoir, Yongzheng se reposait énormément sur des fonctionnaires *hans* à qui il faisait bien plus confiance.

La situation actuelle :

Malgré une récente guerre civile au Tibet et des troubles dans les territoires mongols, l'Empire du Milieu est plus riche que jamais, plus prospère encore que durant le règne de l'Empereur Kangxi grâce notamment à d'habiles réformes fiscales. S'inspirant des méthodes de son père, Yongzheng s'assure du bien-être de la population en flattant les *Hans* et s'assurant que l'économie florissante profite à tous.

Pourtant, malgré tous ces bienfaits, la dynastie Qing est encore et toujours remise en cause dans les provinces au sud du Fleuve bleu. Bien que la fronde anti-mandchou ait été violemment écrasée lors de la Révolte des Trois Feudataires et la réédition de Taiwan, de nombreux patriotes se rassemblent encore au cri de guerre de « Destituons les Qing, restaurons les Ming ! » En réponse à ces foyers de révolte, les fonctionnaires locaux usent de méthodes autoritaires pour juguler la violence : ce faisant, ils jettent dans les bras de la rébellion de nombreux *Hans* maltraités. Ces derniers s'attaquent sans discernement à tous les symboles du pouvoir mandchou, poussant les autorités à prendre des mesures drastiques. La haine entretient la haine et un cercle vicieux est sur le point de mettre le feu à l'Empire tout entier...

Le calendrier

Les Chinois utilisent toujours le calendrier lunaire qui fut inventé par l'Empereur jaune il y a presque quatre mille ans.

Toutefois, presque chaque dynastie y apporta des précisions ou des clarifications et il existe pléthore d'almanachs spécialisés (pour l'astronomie, l'agriculture, etc.) ainsi que des calendriers locaux utilisés par les minorités ethniques.

La dynastie Qin fixa le onzième mois au moment du solstice d'hiver. L'Empereur Wudi des Han quant à lui reprit ce principe et fixa définitivement le calendrier dès l'an 104 avant Jésus Christ. Il prit pour nom Calendrier Taichu ou Calendrier du Grand Commencement.

Grâce aux mathématiques occidentales, la dynastie Qing put affiner les calculs du calendrier dès l'an 1645 et le fixer définitivement de façon officielle. Chaque année possède donc douze mois lunaires et tous les deux ou trois ans, un treizième mois est intercalé (généralement après le troisième, quatrième, cinquième, sixième ou septième mois). Ce mois surnuméraire porte le numéro du mois qui le précède (le second cinquième mois par exemple).

Les années sont numérotées en tenant compte du cycle sexagésimal. La datation depuis l'Empereur jaune (avec comme point de départ l'an - 2697) n'est plus guère utilisée ; celle qui commence au début de chaque dynastie est encore usitée. À cela s'ajoutent depuis le règne des Han deux autres systèmes : la datation à partir du début de règne de l'Empereur actuel et une datation découlant de l'habitude des Empereurs de découper leur règne en ères. La date est alors exprimée en telle année de telle ère du règne de tel Empereur. Pour les Empereurs Ming et Qing, chaque ère se superpose exactement au règne de chacun d'eux et c'est le système officiellement utilisé actuellement.

En termes de jeu :

Dans un souci de simplification et afin de ne pas vous obliger à jongler avec des calculs permanents, nous avons décidé d'exprimer les dates dans ce supplément en usant du calendrier occidental. Toutefois pour apporter plus d'ambiance à la partie, voici quelques données supplémentaires concernant la dynastie Qing :

- La dynastie Qing débute officiellement en 1644 et la date à laquelle prend place ce supplément étant 1730 : cela en fait la quatre vingt sixième année de la dynastie Qing.
- L'Empereur actuel Yongzheng règne depuis l'an 1722, le supplément se situe en la septième année de son règne (l'Ère Yongzheng de l'Harmonieuse Justice ne commençant qu'en 1723).
- Autres repères :
 - Règne de l'Empereur Kangxi : 1661 - 1722
 - Règne de l'Empereur Yongzheng : 1722 - 1735
 - Règne de l'Empereur Qianlong : 1735 - 1796



Zin - Shaolin et Wudang

Chronologie de l'histoire de la Chine

Dates	Dynasties		
Epoque mythologique	Création de l'univers, de la Terre et du Ciel		
- 2852 / - 2698	Les Trois Augustes		
- 2698 / - 2597	Les Cinq Souverains	Règne de l'Empereur jaune Huang Di	
-2597 / -2205		Règnes des autres Souverains	
- 2205 / - 1767	Les antiques dynasties	Dynastie Xia	
- 1767 / - 1122		Dynastie Yin	
- 1122 / - 221	- 722 / - 481	Printemps et Automnes	Dynastie Zhou
	- 481 / - 221	Royaumes combattants	
- 221 / - 206	Dynastie Qin		
- 206 / 220	- 206 / 9	Han occidentaux	Dynastie Han
	9 / 22	Dynastie Xin	
	22 / 220	Han orientaux	
220 / 265	Les Trois Royaumes		
265 / 420	Dynastie Jin		
316 / 439	Les Seize Royaumes		
439 / 589	Dynasties du Nord et du Sud		
581 / 618	Dynastie Sui		
618 / 907	(690 / 705)	(Dynastie Zhou)	Dynastie Tang
907 / 960	Les Cinq Dynasties et les Dix Royaumes		
960 / 1279	Dynastie Song		
1234 / 1368	Dynastie Yuan d'origine mongole		
1368 / 1644	Dynastie Ming		
1644 / 1911	Dynastie Qing d'origine mandchoue		

26

Des visages, des paysages

Préambule :

Présenter la géographie chinoise sans tomber dans un fastidieux catalogue n'est pas une mince affaire. Afin de rendre le récit attractif, deux types de texte sont utilisés dans ce chapitre : des textes courts et synthétiques, qu'ils soient généraux ou qu'ils concernent chacune des provinces, et des textes issus du carnet de route d'un lettré. Ce fonctionnaire nommé Jee Pan, lauréat du *Jin Shi* puis ayant suivi les cours de la prestigieuse Académie Hanlin, a été missionné par l'Empereur Yongzheng en personne afin d'effectuer un long périple à travers tout le territoire chinois et d'y glaner des informations, de noter ses impressions. Le but de ce voyage quasi scientifique est d'assurer les repérages en vue d'une grande tournée de Yongzheng dans son Empire. Jee Pan se montre autant intéressé par les paysages qu'il découvre que par les hommes qu'il rencontre ; cet insatiable gourmand

n'hésite pas non plus à goûter les plats locaux mais c'est aussi un fonctionnaire dévoué, donc tout ce qu'il écrit ne doit pas forcément être pris au pied de la lettre. Il faut toujours garder présent à l'esprit que bien que *han*, il est un farouche défenseur et partisan du pouvoir mandchou et qu'en outre ses notes sont destinées à être lues par l'Empereur.

Ce chapitre ne se veut en aucun cas exhaustif quant à la géographie de la Chine – ce qui serait bien prétentieux. Il s'agit avant tout d'un guide touristique mettant l'accent sur l'ambiance plus que sur la précision, apportant un éclairage sur une ville, un paysage, une tradition ou une personne, donnant ainsi du matériel au Meneur de Jeu afin de faire vivre sa campagne.

Un territoire immense

Le territoire chinois, en expansion constante, est une véritable mosaïque : mosaïque de peuples que le pouvoir central tente d'unifier, mosaïque de paysages que ce même pouvoir tente d'approprier. Près de la moitié du pays se situe à deux mille mètres au dessus

Le riz

Durant les temps antiques, le riz était essentiellement connu au Sud du Fleuve Bleu dans l'ancien Royaume du Chu. Les plaines du Nord ne proposaient pas un climat favorable à sa culture et jusqu'à la réunification opérée par la dynastie Qin en - 221, le riz n'était guère répandu sur le territoire de ce qui allait devenir la Chine.

Selon la légende, c'est l'Auguste Shen Nong qui apporta aux hommes le riz et le thé. Lorsque l'Empire du Milieu redevint une seule nation, la culture du riz put s'y répandre. Des travaux d'irrigation et la culture en terrasses inondées permirent que les terres légèrement au Nord du Fleuve bleu accueillent des champs dédiés. Grâce à la sécurisation des grandes routes commerciales, les récoltes purent être exportées vers les provinces de la plaine du Fleuve jaune.

Sous les Han, le riz devint très rapidement le plat de base des Chinois ainsi qu'un élément culturel majeur du pays, jusqu'à influencer la fabrication et l'utilisation des ustensiles de cuisine. Le riz est présent à tous les repas, quand il n'en constitue pas le seul et unique ingrédient chez les plus pauvres. Il accompagne la viande et les légumes, et entre même dans la composition des desserts. Il en existe plus de dix mille variétés et seul le cuisinier le plus habile saura précisément laquelle utiliser pour accompagner au mieux ses plats. Dans l'Empire du Milieu, l'un des caractères servant à écrire le mot « riz » (*ġān*) signifie aussi « nourriture » ou « repas ».

Sur un plan agricole, le riz semble à bien des égards une céréale offerte par les dieux. D'une part, son rendement est particulièrement élevé (trois fois celui du blé) et sa culture ne dure que trois mois par an, libérant ainsi les champs pour d'autres plantations le reste de l'année. D'autre part, après plusieurs croisements, les fermiers chinois ont obtenu une variété qui donne deux récoltes par an. Associées à ses qualités nutritives, ces raisons ont fait du riz le plat symbolique de la Chine, permettant de limiter les famines dues aux inondations ou à la sécheresse et apportant une prospérité relative dans les campagnes.

Socialement, les spécificités de la culture du riz imposèrent un nouveau modèle d'organisation au sein de la paysannerie. Réclamant beaucoup de main d'œuvre (plantation, repiquage, récolte, etc.), il poussa les fermiers à se regrouper au sein d'unités agricoles utilisant leurs champs en rotation avec d'autres cultures, qui leur permettaient de récolter d'autres céréales et légumes qu'ils cuisinaient ou vendaient sur les marchés. De la même façon, la structure particulière des plantations de riz amena l'État à lancer des grands travaux d'aménagement du territoire : construction de canaux, talus, barrages, réservoirs et écluses. Tout cela modela le paysage, donnant à contempler d'immenses rizières à flanc de montagnes ou de collines, à perte de vue parfois dans les provinces du Sud.

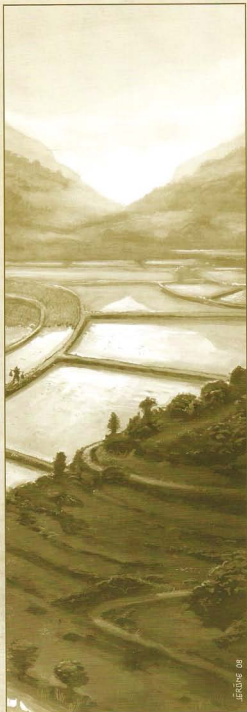
Le riz est un élément essentiel de l'économie chinoise : vu la proportion de paysans dans la population, il est courant de payer ses impôts en riz. Même l'État s'en sert parfois pour salarier ses fonctionnaires et la richesse d'une personne s'évalue autant en taels qu'en boisseaux de riz. Le riz est souvent stocké dans des greniers publics (nommés *changpingcang*) et ces réserves permettent aux autorités d'intervenir sur les marchés (faisant baisser ou augmenter les cours en fonction des besoins).

D'un point de vue spirituel, le riz possède une certaine importance mythique. Symbole de vie, il est utilisé afin de lutter contre les démons. Ainsi, une ligne ou un cercle de riz sont supposés constituer une barrière infranchissable pour les créatures des Enfers. Le riz glutineux sert quant à lui à confectionner des cataplasmes destinés à soigner les morsures de *jiang shi* (et ainsi empêcher la victime de devenir à son tour un vampire bondissant). Lors de funérailles, il est de coutume de mettre une bouchée de riz dans le gosier du défunt et il est courant d'offrir du riz lors des cérémonies en l'honneur des dieux et ancêtres. On raconte que la vapeur qui s'échappe du riz en train de cuire est semblable au *chi*, l'énergie de l'univers.



Zin - Shaolin et Wudang

28



du niveau de la mer : c'est là la première grande particularité de la géographie chinoise. On peut schématiquement diviser le pays en quatre grandes zones aux paysages forts différents.

Le Nord est constitué de hauts plateaux et de vastes étendues désertiques qui servent de tampon avec les pays voisins.

Le grand Ouest accueille des chaînes de montagnes vertigineuses et des plateaux d'altitude dont l'accès pas toujours aisé facilite une certaine autonomie à l'encontre du pouvoir. C'est également là que les grands fleuves et leurs principaux affluents prennent leurs sources.

Le Centre est un camaïeu de moyennes montagnes, de plateaux peu élevés et de vallées encaissées.

Le Sud et le Sud-est enfin sont constitués de vastes plaines peu élevées qui se poursuivent jusqu'au littoral.

L'Empire chinois est bordé au Sud et au Sud-est par la Mer de Chine où se jette le Fleuve bleu puis à l'Est et au Nord-est par la Mer Jaune où le Huang He (Fleuve jaune) finit sa course après avoir déposé d'énormes quantités d'alluvions fertiles dans toute la plaine du Nord. La Chine compte bien d'autres grands cours d'eau : on peut également citer le Hai He au Nord qui alimente la Mer Jaune, la rivière Wei qui borde Xian et la fameuse Rivière des Perles qui forme un delta au Sud du pays à proximité de Guangzhou. Le réseau hydrographique de la Chine est particulièrement dense, et il est exploité pour le transport et dans les vallées comme source non seulement d'eau mais aussi d'alluvions fertiles. Tous les grands cours d'eau chinois vont de l'Ouest vers l'Est ou le Sud.

Le climat, bien que globalement marqué par le phénomène de la mousson, est assez varié. Le Nord est beaucoup plus sec que le Sud mais les hivers y sont bien plus rudes. Cette différence est avant tout liée au fait que la chaîne himalayenne joue un rôle de barrière contre les nuages et donc les précipitations. Les étés connaissent des températures assez élevées. Dans le Sud, l'humidité importante rend le climat éprouvant pour les organismes au moment des fortes chaleurs. Se déclenchent également sur le littoral chinois des ouragans voire des cyclones qui peuvent s'avérer dévastateurs lors de la période estivale.

Les différences climatiques et géomorphologiques expliquent que le grenier du pays se situe dans le Sud et l'Est : c'est dans ces plaines que l'on trouve le plus de cultures, de riz par exemple.

La différence géographique entre le Nord et le Sud est donc une sorte d'écho à la différence politique entre ces deux parties du pays. Les tempêtes ne font pas seulement rage sur le littoral, mais aussi dans le cœur des hommes qui le peuplent.

Beijing

Capitale de l'Empire du Milieu (mais aussi chef-lieu de la province du Zhili) et probablement ville la plus peuplée du monde connu, Beijing est une immense cité où cohabitent des quartiers organisés sur un plan en damier,

très animés et peinant à accueillir une population toujours plus importante, et les lieux réservés à la famille impériale beaucoup plus spacieux et peu peuplés sauf au moment des cérémonies. La ville, à l'image de l'Empire, tente de faire cohabiter *Hans* et *Mandchous* ; ces derniers vivant pour la plupart au cœur de la Cité interdite ou dans les quartiers les plus luxueux.

Beijing réussit le paradoxe d'être à la fois une ville d'ordre et de désordre où les activités nombreuses brassent un flot toujours plus important de personnes, d'animaux, de marchandises de tous types. C'est une ville en perpétuels travaux car il faut bien construire des habitations pour les nouveaux arrivants qui chaque jour se présentent aux portes de la cité à la recherche d'un travail, d'un logement ; ou agrandir les palais pour leur donner le luxe qui sied tant au régime en place.

Les commerçants sont l'une des grandes puissances d'une capitale où tout s'achète et se vend tant que l'on en a les moyens. Les quartiers sont socialement très marqués : plus on se rapproche de la Cité interdite et plus les habitants sont issus des couches supérieures de la société. À l'inverse, la périphérie accueille les plus pauvres ; certains sont obligés de vivre à l'extérieur des murs car ils n'ont pas d'argent pour se loger et à peine assez d'énergie pour survivre. Les nombreuses guildes de marchands et d'artisans tentent de réguler le travail sous le regard vigilant des autorités. Les emplois ne manquent pas si l'on est courageux et pas trop regardant sur le salaire.

Beijing offre également tout un tas de divertissements : auberges, maisons de thé, maisons closes ou de courtisanes, théâtres en plein air ou opéra fantaisiste... On y trouve également de nombreuses écoles d'arts martiaux dont certaines très prestigieuses, comme celle du Vénérable Dragon à la tête de laquelle se trouve un maître qui vécut longtemps à Wudang. Les rivalités entre les écoles sont légendaires, les autorités jouant un rôle parfois trouble en en favorisant certaines au détriment d'autres, selon une complexe stratégie politique.

Les forces de l'ordre veillent à Beijing encore plus qu'ailleurs et malheur à celui qui osera troubler l'ordre public : la justice est parfois expéditive surtout quand le conflit oppose un *mandchou* à un *han*...

Au final, malgré ses allures de cité vivante et mouvante, Beijing est avant tout une ville où le pouvoir impose sa marque et où l'on peut passer une vie entière sans sortir du quartier où l'on est né.

Promenade dans la capitale

« Il me faut à regret quitter temporairement la capitale de notre glorieux Empire, Beijing. Une ville magnifique, immense et où j'ai vécu quelques belles années. Je passe une dernière fois devant le Temple de Kong Fu Zi, profitant de l'ombre des cyprès plantés aux alentours, puis me dirige ensuite vers le Collège impérial. Je m'arrête un temps et repense à mes années d'étude et de labeur en ces lieux. Je croise des élèves qui hâtent le pas, je ne peux m'empêcher de sourire en les voyant ainsi concentrés.

Mes jambes me portent ensuite vers les Jardins de la Clarté parfaite. Sa Majesté y a fait effectuer d'admirables aménagements. Tous ces lacs artificiels et ces ponts permettent à celui qui y séjourne de trouver paix et harmonie. Je remarque au passage que certains des bâtiments flambrants neufs sont inspirés de l'architecture mongole ou tibétaine. Ils se marient à merveille avec les quelques édifices dont les plans ont été réalisés il y a bien des années par Giuseppe Castiglione en personne. Cet ensemble de trois jardins apporte dans notre bouillonnante capitale un calme plus qu'appréciable.

Je ne résiste pas à me rendre dans les rues commerçantes, animées et bruyantes. J'observe les hommes ; certains portent des tenues *hans* ce qui attirent mon regard. Je croise un petit détachement militaire qui encercle un homme pour le moins agité. Il hurle, menace, se débat. Je m'enquiers auprès de l'officier, qui me raconte qu'il s'agit d'un voleur surpris en train de dérober de la nourriture sur un étal et qu'il va donc être conduit immédiatement en prison et jugé dans les jours qui suivent. La foule qui m'entoure ne porte que peu d'intérêt à ce voleur et bien vite tout le monde retourne à ses occupations. Je me demande si ce gredin va finir entre les mains de mon ami le magistrat Gu Zaiwang, cela pourrait sceller rapidement son sort. Je décide de prendre un repas bien mérité au *Shui Mu*, un restaurant où j'ai mes habitudes. C'est l'épouse du propriétaire qui fait la cuisine. *May Li*, un petit bout de femme à la voix forte et qui ne se laisse guère marcher sur les pieds dans le restaurant comme dans la vie, m'accueille et me propose mon plat favori : la viande épicée. Un vrai délice... Certains clients font de longues distances pour venir jusqu'ici goûter aux spécialités de la maison et il faut parfois réserver longtemps à l'avance pour avoir la chance d'y déguster les petits plats de *May Li*. La rumeur prétend que certains membres de l'entourage impérial viennent ici en cachette. Je dois avouer que je ne l'ai jamais constaté par moi-même et que *May Li* se montre discrète à ce propos. Après avoir fait bombance, je reprends mes déambulations dans la capitale en direction de la Cité interdite. »

La Cité interdite

Immense : tel est le premier mot qui vient à l'esprit quand on se trouve à proximité de la Cité interdite, de sa muraille de près de dix mètres de haut formant un carré d'environ un kilomètre de côté, de sa colline de Charbon constituée au fur et à mesure avec le remblai du fossé rempli d'eau (profond de plus de cinq mètres) qui double le mur d'enceinte. Puis on s'attarde sur les toitures que le soleil fait luire, donnant à l'ensemble une luminosité à faire pâlir l'astre solaire lui-même. Le regard passe ensuite sur les murs pourpres des bâtiments en parfaite harmonie avec le jaune des tuiles (quelques bâtiments sont dotés de tuiles vertes ou noires).

Chaque côté de la Cité est percé d'une porte : la Porte du Midi (*Wumen*) au Sud, la Porte de la Prouesse divine (*Shenwumen*) au Nord, la Porte de Chine occidentale (*Xihuamen*) et la porte de Chine orientale (*Donghuamen*).



Zin - Shaolin et Wudang

30



La Cité interdite est en réalité divisée en deux parties distinctes : au Nord se trouvent les bâtiments réservés à la vie privée de la famille impériale, et au Sud ceux consacrés à la vie politique. Elle comprend neuf mille neuf cent quatre-vingt-dix-neuf salles, le chiffre symbolique neuf représentant la puissance du Yang est d'ailleurs présent dans de nombreux motifs décoratifs, comme les rangées de clous dorés sur les portes.

Au Sud, les célèbres Palais du Devant, où se situe la sphère politique, sont en réalité constitués de trois palais et d'un ensemble d'édifices attenants :

• Le Palais de l'Harmonie suprême (*Taihe*) domine de toute sa hauteur une place titanesque : la Cour extérieure, où sont organisés de nombreux rassemblements comme lors de l'Audience matinale ou pour le mariage de l'Empereur. Plusieurs milliers de hauts responsables civils comme militaires peuvent s'y tenir soigneusement alignés face à leur souverain. Ce palais est doté d'une triple terrasse entièrement en marbre blanc et entourée de dix-huit brûle-encens de bronze symbolisant les dix huit provinces de base de l'Empire. Le trône, tourné en direction du Sud et entièrement recouvert de dragons d'or, est installé sur une petite pyramide d'où s'élèvent six colonnes soutenant un plafond où un dragon enroulé et tenant une perle géante dans ses griffes a été sculpté. La créature céleste est le symbole du « Fils du Ciel ». L'ascension de la pyramide par l'Empereur pour se rendre sur son trône est à voir comme une allégorie de l'ascension de la Montagne sacrée.

• Le deuxième palais est le Palais de l'Harmonie du Milieu : c'est là que l'Empereur se repose avant de présider des cérémonies, c'est aussi là qu'il reçoit en toute discrétion certains documents ou certaines personnes.

• Le troisième palais est le Palais de l'Harmonie préservée (*Bahoe*) : c'est en ces lieux que tous les trois ans, l'Empereur en personne reçoit les *Jin shi*, les lauréats du concours du Palais. Il n'hésite d'ailleurs pas à leur poser quelques questions supplémentaires afin de déterminer leurs affectations. Un festin annuel a lieu dans ce palais, il regroupe toutes les personnalités importantes de l'Empire.

Au Nord, on trouve là aussi trois palais dont le Palais de la Pureté céleste où vivaient les Empereurs jusqu'à l'avènement de Yongzheng. Dans leur continuité se trouve le Jardin impérial (célèbre pour son inégalée collection de plantes et de roches, il accueille en son centre un temple taoïste : le Palais de la Paix impériale) avec de part et d'autre les six Pavillons de l'Est et les six Pavillons de l'Ouest où résident l'Impératrice, les concubines impériales et leurs suivantes (l'Impératrice dispose de dix servantes tandis que les concubines de dernier rang n'en ont que deux). Au Sud des Pavillons de l'Ouest se trouve le Palais de la Nourriture de l'Esprit, c'est désormais en ces lieux que vit l'Empereur Yongzheng.

Il est à noter que tous les noms des édifices sont désormais écrits en mandarin et en mandchou afin une fois encore d'insister sur la main-mise des Qing en ces lieux comme dans tout l'Empire.



Il va bien entendu de soi que tous ces différents édifices possèdent des décorations intérieures toutes plus somptueuses les unes que les autres. Pas un mur, pas un plafond qui n'accueille de dorures et de représentations d'animaux fabuleux. Les tableaux sont légion, formant une collection exceptionnelle constituée au fil des siècles mais fortement agrandie depuis l'arrivée des Qing au pouvoir. On trouve également de nombreux bronzes souvent utilisés lors des cérémonies. Quant aux objets entièrement ou partiellement en jade, même le plus scrupuleux et patient des intendants serait bien en peine d'en faire le décompte. Le luxe est partout, omniprésent, comme pour rappeler aux chancieux visiteurs qu'ils sont là au centre de l'Empire du Milieu, et que le détenteur du Mandat céleste leur fait l'honneur suprême de les y recevoir.

Ce vaste ensemble architectural qu'est la Cité interdite, le plus grand de tout l'Empire, ne serait rien sans l'armée de personnel veillant à son entretien, s'occupant quotidiennement des résidents que ce soit pour les nourrir, les vêtir ou les protéger. C'est une véritable fourmilière qui presque silencieusement s'affaire ici tous les jours. Et ce n'est rien en comparaison avec les jours de cérémonie ou de réception, quand parfois plusieurs milliers d'invités de marque sont conviés par l'Empereur.

Le Temple du Ciel

Ce temple au Sud de Beijing est situé sur un espace de près de trois cent hectares fermé par une double enceinte. Ces enceintes rectangulaires sont recouvertes avec des tuiles vertes symbolisant la terre, alors que les bâtiments ronds ont des tuiles bleues symbolisant le ciel. Ce vaste édifice s'appelait autrefois Temple du Ciel et de la Terre, et il est indissociable du pouvoir impérial.

L'Empereur se doit, en remerciement de la détention du Mandat céleste, d'y venir avec sa suite deux fois par an en tenue de cérémonie pour y prier. La cérémonie s'accompagne d'un jeûne afin de se purifier. Le peuple n'est pas autorisé à suivre la procession allant de la Cité Interdite au Temple du Ciel. Lors du solstice d'hiver, l'Empereur arrive sur une litière et dirige une cérémonie au Tertre circulaire, le temple principal de l'ensemble, situé dans le secteur sud. Il est constitué de trois plates-formes circulaires en marbre blanc de taille de plus en plus réduite, entourées de balustrades elles aussi en marbre blanc. Au sommet se trouve le trône impérial. La seconde cérémonie a lieu lors du troisième mois de l'année : moins prestigieuse, elle se déroule dans le Hall des Prières pour les Moissons abondantes, situé dans le secteur nord et plus précisément à l'Autel du Dieu de la Semence. Cet édifice entièrement en bois reprend la triple plate-forme de mar-



Zin - Shaolin et Wudang

bre blanc du Tertre circulaire surplombée par un hall rotatoire lui aussi recouvert d'une triple toiture de tuiles bleues.

Le Temple du Ciel est constitué de plusieurs autres bâtiments dont la disposition est hautement symbolique. Les secteurs sud et nord sont reliés par une passerelle surélevée de près d'un li de long : le Pont de l'Escalier rouge.

La Voûte céleste impériale se situe au nord du Tertre circulaire : ce bâtiment lui aussi de forme ronde est entièrement décoré, c'est ici que l'Empereur effectue ses offrandes. Toujours dans le secteur sud se trouve l'Entrepôt divin, la Cuisine divine et le Pavillon d'Abatage sacrificiel. On trouve également le Hall céleste impérial, une construction rectangulaire positionnée au nord du Hall des Prières pour les Moissons. Le Palais du Jeune quant à lui est au sud-ouest de l'Autel du Dieu de la Semence : c'est là que l'Empereur se retire pour jeûner lors des cérémonies. Il est constitué d'un hall principal, d'un palais de repos et de deux autres bâtiments : le Bureau de la Musique impériale et le Bureau des Offrandes animales.

Tous ces bâtiments sont décorés à l'intérieur avec des couleurs vives d'une qualité exceptionnelle, faisant de ce lieu un spectacle extraordinaire pour les chances qui peuvent y accompagner l'Empereur. Tout le complexe est entouré d'arbres (des conifères), ajoutant encore à la symbolique des lieux puisque représentant le rapport intime entre l'Homme et la Nature.

viennent de tout le pays pour les recruter. Les plus brillants font partie de la Compagnie de l'Étoile belliqueuse, dirigée par Panda furieux, un acrobate exceptionnel malgré une corpulence qui pourrait laisser penser le contraire. Cet artiste accompli est réputé pour la sévérité de ses entraînements mais les résultats sont là, et à plusieurs reprises la compagnie a été conviée à se représenter devant la famille impériale. Depuis peu, une nouvelle compagnie est apparue, accueillant en son sein plusieurs femmes. Le Cercle des Ombres, tel est son nom, a élu domicile dans un vieux bâtiment qu'il est en train de faire restaurer. Pourtant, bien des mystères demeurent sur ce groupe d'acrobates. Nul ne sait exactement d'où ils sont originaires et malgré des investigations poussées de la part de fonctionnaires zélés, le plus grand flou continue de les entourer.

Jong Bao

Petit fonctionnaire sans importance dans une pyramide administrative étouffante, Jong Bao a toujours rêvé d'une autre vie... Son métier consiste à surveiller et entretenir un tronçon de route et à noter les heures de passage des convois de marchandise ou des messages impériaux qui y passent. Toute la journée dans sa petite guérite, il voit plongé dans des romans populaires vantant les exploits de chevaliers et héros du temps jadis. Lui-même se voit en puissant guerrier antique, maniant une lourde épée de bronze et culbutant de jeunes princesses à peine nubiles et légèrement vêtues. Ces lectures lui permettent de supporter la monotonie de sa vie réelle, célibataire endurci vivant loin de tout.

Cependant, Jong Bao est un homme particulièrement sympathique et sociable : quiconque s'arrête devant son poste peut aisément engager la conversation avec lui, s'informer des potins de la région, engager un débat politique ou pourquoi pas, se lancer dans une partie de dés ou de cartes. Jong Bao propose toujours nourriture et rafraîchissements à ses hôtes du moment et il a fini par se faire quelques amis parmi les habitués de la route qu'il gère.

Renommée : 10

Le Mur des Dix Mille Li

« Le Mur des Dix Mille Li, que l'on appelle aussi parfois la Grande Muraille, est gigantesque : il s'en dégage une impression de puissance indéniable et presque divine. Même s'il n'a plus de réelle utilité stratégique ou militaire depuis que la Mongolie est vassale de la dynastie Qing, il n'en demeure pas moins un colosse de briques, de pierres et de terre, le symbole d'un Empire deux fois millénaire plongeant ses racines dans une lointaine antiquité. Ses nombreuses tours de défense et d'alarme permettent de surveiller les alentours et même si les temps sont à la paix, la prudence est toujours bonne conseillère. A pré-

La province du Zhili

Cette province récente entoure les villes de Beijing et Nanjing. La majeure partie de la province appartient ainsi à la plaine du Nord. Vers l'Ouest, on trouve quelques montagnes peu élevées. Les paysages verdoyants sont variés et ont inspiré de nombreux artistes. La province est réputée pour des activités pratiquées dans deux villes : Cangzhou et Wuqiao.

Cangzhou est célèbre pour posséder quelques-unes des plus grandes écoles martiales du pays. Les adeptes de Wudang sont les plus nombreux mais quelques maîtres pratiquant les styles de Shaolin ont ouvert des écoles en quasi secret. Les fonctionnaires ne voient pas forcément d'un bon œil l'arrivée d'adeptes liés à Shaolin, car les monastères sont fortement soupçonnés de soutenir de plus en plus activement et ouvertement la rébellion. Un tournoi est depuis peu organisé avec le soutien des autorités locales : son but non avoué est de prouver la suprématie des arts internes de Wudang et de discréditer ainsi Shaolin et son kung-fu. Le prix a attiré de nombreux combattants ; certains y ont laissé la vie, d'autres auraient mystérieusement disparu. Le tenant du titre depuis trois éditions est un épéiste formé à Wudang, Yang Shun, qui n'est autre que le propre fils du préfet et responsable du tournoi.

A Wuqiao et dans tout son district, on peut rencontrer les plus grands acrobates chinois. On prétend que chacun des quatre cents villages qui constituent le district possède son ou ses acrobates. Des responsables de théâtre

sent sur le chemin de ronde, je me rends compte à quel point l'homme peut réaliser des exploits s'il est bien dirigé. Rien n'a été laissé au hasard, y compris le drainage de l'eau en cas de fortes pluies. Je sais que Sa Majesté s'est attelée à faire entretenir le Mur et je crois que le peuple lui en est reconnaissant, attaché qu'il est à ce monument que je qualifierai volontiers d'historique.

Lors de ma visite, j'ai pu m'entretenir avec un officier en charge de la surveillance et de l'entretien d'un des forts du Mur. Lu Cheng est un vieux militaire qui prend son travail à cœur et veille à ce que ses hommes donnent toujours le meilleur d'eux-mêmes. Il a auparavant servi à Beijing d'après ce qu'il m'a raconté et c'est lui qui a tenu à venir finir sa carrière ici, sur ce Mur. Il possède une formidable mémoire et c'est un historien hors pair qui a su me conter nombre d'anecdotes sur le Mur, sa construction, les grandes batailles dont il a été le témoin ou la victime. »

Lu Cheng

Ce solide gaillard est un manchou, il a servi de longues années à la capitale et avait même eu droit à un entretien ou deux en privé avec l'Empereur Kangxi. Homme doué d'une prodigieuse mémoire et d'un sens de la tactique exceptionnel, il a participé à plusieurs batailles aux frontières de l'Empire. Hélas durant l'une de ces expéditions, il s'est amouraché d'un des jeunes officiers qui l'accompagnait. Les choses auraient pu en rester là si le jeune homme n'avait été marié. Lu Cheng parvint à ses fins et pour être sûr de garder son amant, il commandita le meurtre de la jeune épouse de ce dernier. Manquant de discrétion, il fut démasqué mais au vu de ses états de service, les magistrats, après intervention d'un des fils de Kangxi en personne, décidèrent d'étouffer l'affaire en échange d'un éloignement important de Lu Cheng. Il fut donc nommé dans un petit fortin du Mur loin de Beijing, de son ancien amant et de toutes représailles.

Renommée : 35

La province du Guangxi

C'est l'une des provinces les plus au Sud de l'Empire : elle possède une petite ouverture sur la mer à son extrémité sud, le golfe de Beibu tandis qu'au Nord on trouve les montagnes de Nanling. Cette province présente quelques paysages remarquables, que ce soit vers Guilin avec la rivière Li et les montagnes qui lui servent d'écrin, ou sur le littoral avec des plages de sable blanc et fin. Les grottes et les forêts y sont également nombreuses et gare à l'imprudent qui s'y aventurerait, il ne serait pas à l'abri d'une rencontre avec un féroce léopard. Cet animal n'est qu'une des composantes de la riche faune que compte cette province où le climat humide permet de faire pousser nombre de plantes dont du riz. La préfecture Nanning a vu son économie se dé-

velopper grâce à la vente des produits agricoles et au transport fluvial. C'est une cité beaucoup moins belle en revanche que sa rivale Guilin, qui domine la province en tant que capitale.

La pêche aux cormorans

« Après un bien long périple, nous voilà arrivés sur la rivière Li. Une légère brume donne aux pics montagneux et à leurs sommets arrondis des allures irrégulières. Et tandis que le soleil darde ses premiers rayons et baigne dans une lumière orangée les vertes berges, le frêle esquif continue de m'amener avec le reste de l'expédition vers notre objectif : les pêcheurs de la rivière Li. Quel spectacle de voir ces hommes communier littéralement avec les oiseaux ! Les cormorans au plumage noir comme la nuit, puisqu'il s'agit de cette espèce, plongent pour ramener des poissons à ceux qui les ont si patiemment dressés. Tout se déroule dans une harmonie telle qu'une légère brise ne parvient pas à la troubler. Nous restons là durant de longues heures à observer le manège des oiseaux et de leurs maîtres, entourés par la présence presque rassurante des sommets brumeux. Me revient en mémoire les mots d'un poète : « le fleuve est un vert ruban de soie. Les montagnes s'élançant telles des aiguilles de jade. » Si Sa Majesté est d'accord, je l'emmènerai assister à ce ballet aquatique en ces lieux, véritable ravissement pour les yeux et l'âme. Nous devons toutefois reprendre notre route fluviale vers la ville de Guilin où les fonctionnaires locaux nous ont réservés un accueil qui, je n'en doute pas, sera à la hauteur du paysage que nous venons de contempler. »

La province du Yunnan

Il s'agit de la province la plus au Sud de l'Empire, à la croisée de plusieurs pays, ce qui stratégiquement en fait un point important. Sa défense est grandement facilitée par le relief environnant, certains sommets dépassant les six mille mètres. Par mesure de prudence, un solide contingent des Bannières est placé dans cette province afin de pallier à toutes les éventualités, y compris passer à l'offensive. La capitale de la province, Kunming, se trouve d'ailleurs plutôt excentrée vers le Nord ce qui l'éloigne du danger. C'est à la périphérie de la ville que l'on peut découvrir le fameux Temple de Bambou (Qiongzhu) reconstruit à plusieurs reprises et qui accueille de nombreuses sculptures. C'est un haut-lieu du Bouddhisme en Chine. Le climat fait de cette province un endroit exceptionnel pour l'agriculture. Les forêts sont exploitées pour le bois de construction, qu'il soit à destination d'édifices ou de navires.



Zin - Shaolin et Wudang

Lijiang

« C'est au cœur de la province du Yunnan que se trouve la ville de Lijiang. Entre eau et montagnes, elle bénéficie d'un climat doux toute l'année mais je dois reconnaître que l'été y est des plus chauds. Les maisons aux toits de tuiles qui composent cette grande cité sont construites pour la plupart à flanc de montagne, chacune est différente de ses voisines ce qui donne à l'ensemble un aspect unique. Elles sont les témoins de la culture Naxi qui baigne ce vaste complexe urbain. L'eau circule dans les rues tortueuses par l'intermédiaire de canaux et de caniveaux qui assurent ainsi un entretien et une propreté appréciables. De nombreux ponts enjambent ce complexe réseau hydraulique alimenté en amont par l'Hetlongtan, le Bassin du Dragon noir. Le préfet, Yang Bi, a fait engager de gros travaux dans la cité : des casernes et des écoles ont été construites au pied de la montagne et des bureaux préfectoraux au cœur de la ville ont été aménagés afin de bien montrer à tous où se trouve le pouvoir. Le grand marché se situe au cœur du quartier commercial, au Nord de la ville. Cette zone regorge d'animations ; les négociants, les marchands et les acheteurs, venus parfois de bien loin, sont nombreux à arpenter les pavés rouches où il n'est pas toujours simple de se repérer au milieu de tous ces bâtiments construits sans agencement ni organisation. Le préfet a bien tenté d'y remettre de l'ordre mais raser la ville ou tout au moins un grand nombre d'habitations et refaire tout le réseau de canaux serait un travail bien trop colossal. En outre, la cité s'est péniblement remise d'un tremblement de terre ayant pourtant eu lieu un siècle plus tôt, et les derniers travaux ne sont pas si vieux. Toutefois, le préfet Yang Bi se montre soucieux de mettre un peu d'ordre suivant en cela les propres directives de Sa Majesté. »

Le préfet Yang Bi

Le jeune préfet Yang Bi est un tout jeune Jin Shi, repéré par l'Empereur en personne lors du concours du Palais. Ce jeune homme, issu d'une grande lignée de fonctionnaires, est littéralement dévoré par l'ambition. Très intelligent, il a bien du mal à cacher ses intentions et la très haute opinion qu'il a de sa personne. Les grands travaux entrepris à Lijiang ne sont pour lui qu'un début et il se verrait bien à la tête de travaux plus prestigieux. Pour cela, il doit d'abord faire ses preuves dans la province du Yunnan avant que l'Empereur ne lui accorde la promotion dont il rêve : gouverneur de province. Yang Bi dispose de nombreux contacts grâce à sa puissante famille et à l'argent qu'il distribue habilement... Il convient donc de se montrer prudent quand on a affaire à lui, car pour couronner le tout il est rancunier et possède une excellente mémoire.

Renommée : 75

La province du Anhui

Au Nord de cette province, on trouve une partie de la fertile plaine du Nord où sont cultivés le sorgho, le riz, le millet, le maïs, le coton, les graines de sésame, les patates douces, les cacahouètes, le tabac et le blé. C'est l'un des grands greniers de l'Empire du Milieu. Tout un commerce pour ces denrées et leurs dérivés s'est développé ici, faisant des propriétaires fonciers des hommes riches. Au Sud, l'altitude monte quelque peu et c'est là que l'on peut découvrir les magnifiques Montagnes jaunes. La plaine est densément peuplée au contraire de la zone montagneuse peu exploitée.

La Huai He au Nord et le Fleuve bleu au Sud font de cette province une zone facile à irriguer, où le transport fluvial connaît un développement sans précédent, en particulier pour l'acheminement des céréales et autres produits de l'agriculture. Le lac Chaohu se trouve au milieu de cette province : c'est l'un des plus grands de l'Empire. Il se situe tout près de la capitale de la province : Anqing.

Les nombreux fonctionnaires présents dans cette province sont particulièrement chargés de veiller aux récoltes et à la bonne distribution des denrées. En une époque où il est parfois difficile de nourrir une population toujours plus nombreuse, la plaine est de toute première importance pour le pays et donc pour le régime en place.

Villes jumelles

« Au pied du Mont Leigang dans la province du Anhui, se trouvent deux bourgs aux destins et à la structure urbaine similaires, qui ont su capter mon attention et que je me dois de signaler à Sa Majesté : Xidi et Hongcun. La plupart des maisons sont construites sur le même modèle : faites de trois travées de pièces et une cour, leurs murs sont en briques posées autour de structures de bois souvent finement ouvragées. Les toits sont entièrement recouverts de tuiles grises. De petites fenêtres sont percées dans les murs afin de garantir une entrée de lumière mais avant tout de faciliter la sécurité. La disposition générale des bâtiments est très ordonnée, les rues pavées sont un peu étroites mais des convois de marchandises peuvent néanmoins les emprunter. Les deux villes font à peu près la même taille et sont toutes deux d'importants centres commerciaux. Dans chacune, une grande famille de commerçants prospère et a su se faire un nom dans le milieu du négoce. Elles forment en quelque sorte l'élite dirigeante de ces deux cités, à l'image de ces négociants qui dans tout l'Empire prospèrent et grignotent peu à peu des parcelles de pouvoir. A Xidi, c'est la famille Hu qui est aux affaires ; certains membres de cette famille ont fait carrière en tant que fonctionnaires, et j'ai oui dire que le dernier-né âgé de sept ans est des plus prometteurs. A Hongcun, c'est la famille Wang qui au fil des siècles a su



se faire un nom ; elle a financé nombre d'édifices dont une large part du réseau d'approvisionnement en eau du village, un modèle du genre conçu avec le concours de géomanciers chevronnés. »

Le Huangshan

« Poursuivant mon périple dans la province, j'ai décidé d'explorer le Huangshan. Depuis longtemps, je rêvai d'apercevoir le Pic du Lotus (Lian Hua Feng), le Pic du Grand Sommet (Guang Ming Ding) et le Pic céleste (Tian Du Feng) au milieu des quelques soixante-dix autres sommets que comporte la Montagne jaune. Et me voilà en train de me baigner dans une des nombreuses sources chaudes que comporte cette magnifique région : il s'agit de la Piscine du Dragon blanc (Bai Long Tai) perchée au milieu d'une végétation luxuriante. Je profite également de mon séjour pour savourer le fameux Huangshan Mao Feng ; ce thé vert est un vrai délice. J'en ramènerai à Sa Majesté à moins qu'Elle ne préfère le thé vert de haute altitude, plus corsé : le Huang Hua Yun Jian. Je vais finalement prendre un peu des deux afin que Sa Majesté puisse se délecter de ces fins breuvages.

Ne connaissant pas les environs, je me suis mis à la recherche d'une personne à même de m'aider. Rapidement, les quelques paysans que je croise m'indiquent le refuge d'un vieux sage, qu'ils surnomment l'Errant éternel car tous se souviennent d'en avoir entendu parler par leurs aïeux. Au détour d'une forêt de pins, une grotte à proximité d'une magnifique chute d'eau : c'est là que vit l'Errant au milieu de cette nature qui n'en finit pas de m'émerveiller. L'homme ne semble pas avoir d'âge, le visage peu ridé, le crane luisant et la barbe en bataille. Il se montre aimable et me propose de me faire découvrir la montagne où il réside depuis tant d'années. Notre promenade est une découverte à chaque pas, comme si la nature se faisait une joie de nous faire partager ce qu'elle a de meilleur. L'Errant connaît chaque plante, chaque animal que nous croisons. Au cœur d'une vallée, nous tombons nez à nez avec un groupe de singes, des macaques. Ils se livrent à leur activité favorite : chercher des parasites sur leur voisin ou voisin. Mon guide m'explique que ce véritable rituel est d'une grande importance chez cet animal, qui semble accepter notre présence. Alors que nous remontons une pente assez abrupte, je vois presque à mes pieds un gros serpent qui ne demande pas son reste et fuit dans un bosquet voisin. L'Errant qui a eu le temps de l'identifier semble soulagé que celui qu'il me présente comme un moccasin à rostre pointu se soit éloigné, car l'animal est non seulement de belle taille mais surtout très dangereux car venimeux.

C'est avec peine que je parviens à me hisser jusqu'à l'un des sommets pour profiter du spectacle d'un coucher de soleil où l'astre semble se noyer dans une mer de nuage cotonneux. La lumière rosée dessine d'étranges silhouettes parmi les pins. Nous décidons de passer une nuit à la belle étoile et je finis par paisiblement m'endormir après avoir écouté maintes légendes narrées avec talent par mon hôte. »

Le thé

Le thé est connu depuis l'antiquité en Chine puisque c'est l'Auguste Shen Nong qui l'offrit jadis aux mortels. Il devint la boisson la plus appréciée de l'Empire du Milieu durant la dynastie Tang, et le Bouddhisme joua un certain rôle dans sa popularité via son courant *chan*.

Breuvage obtenu par l'infusion des feuilles séchées du théier dans de l'eau chaude, il en existerait plus de dix mille sortes en fonction du type de plants utilisés, de la durée de séchage des feuilles, de la qualité de la terre de culture, etc. Le thé est apprécié non seulement pour son raffinement mais également en raison de ses vertus médicinales toutes répertoriées depuis la dynastie Han. La consommation du thé est devenue un rite très spécifique et codifié en Chine et bien des écrivains produisirent des ouvrages entiers à son sujet (sur la bonne façon de le récolter, de le préparer, de le consommer, etc.). Toutefois, dans les auberges et salons de thé, camarades et amis le boivent sans façon entre eux, l'appréciant avant tout pour son goût et ses vertus tonifiantes. Parmi la haute-société cependant, tout un cérémonial dépendant gèrèment des régions entoure sa consommation.

Les plantations de thé emploient de nombreux travailleurs, pour la culture, la récolte puis le conditionnement de la précieuse matière première. Des villes entières dépendent économiquement de la production d'un thé de qualité et les propriétaires fonciers dont les terres donnent les théiers aux feuilles les plus goûteuses sont assurés de faire fortune. Les grands maîtres de thé, individus capables de préparer des centaines de variétés de thés différents en jouant sur le dosage, l'origine des feuilles, l'ajout d'ingrédients secrets, etc. font l'objet de l'attention des riches et puissants et n'ont pas à craindre la misère.



La province du Hubei

L'Est et le centre sont occupés par la plaine de Jianghan, entre autre célèbre pour sa variété de gallinacés. L'Ouest en revanche est très montagneux, avec notamment les Monts Wudang qui abritent une vaste communauté taoïste pratiquant les arts martiaux internes. Des montagnes bordent également le Nord et le Sud de la province qui au final se trouve ainsi relativement enclavée. Le Fleuve bleu et les rivières Hanshui et Shen Nong, ainsi

Zin - Shaolin et Wudang



36

que de très nombreux lacs, alimentent en eau une bonne partie du Hubei que l'on a surnommé à juste titre « la province des lacs ».

Souvent qualifié de pays du poisson et du riz en raison de leur importance dans l'économie locale, il ne faudrait pas oublier que du coton, du thé et du blé sont également produits en grande quantité dans ce qui demeure une province essentielle pour l'alimentation d'une partie de la Chine. Le poisson est l'une des bases de la nourriture dans le Hubei et les pêcheurs constituent une force vive de la province, qu'ils pratiquent leur activité piscicole en lac ou en rivière, les deux milieux étant richement pourvus en poissons de toutes sortes. Le grand marché au poisson de Wuhan est célèbre dans toute la Chine et il a permis à des négociants d'amasser d'incommensurables fortunes. Parmi eux, le dénommé Yang Kui, qui a installé de petits ateliers de découpages et d'emballage du poisson lui permettant ensuite par bateau de livrer très rapidement un produit toujours frais dans tous les alentours. C'est d'ailleurs lui qui a généreusement contribué aux travaux sur la fameuse Tour de la Grue jaune, édifiée à la toiture de tuiles jaunes des plus complexes, qui du haut de ses cinq étages domine la capitale provinciale et le Fleuve bleu. Le riche Yang Kui, qui se pique de philanthropie, a également financé la construction de plusieurs écoles et d'un théâtre. Les médisants diront qu'il peut se montrer généreux au vu des salaires de misère qu'il verse à ses employés, mais ils sont pourtant parmi les plus élevés de Wuhan. Il se murmure que la guilde de pêcheurs qui est en train de se monter le serait à son initiative, et que les concurrents verraient cela d'un très mauvais œil.

Nanjing

« Me voilà aux portes de la grande cité de Nanjing, j'y suis attendu par le gouverneur Yin Jishan qui m'a promis par courrier de mettre à ma disposition un guide afin de me faire découvrir les charmes de l'ancienne capitale. Cette fin de printemps est caniculaire et je transpire abondamment, il faudra que Sa Majesté prévoit des rafraîchissements si Elle vient visiter car le climat estival est assez éprouvant malgré la présence du Fleuve bleu et des lacs Xuanwu et Mochou à l'intérieur même de la ville. Les remparts sont à même de résister aux attaques les plus violentes et j'ai cru comprendre que le gouverneur, conformément aux directives impériales, les faisait régulièrement entretenir. C'est entouré d'une troupe nombreuse qu'il me reçoit devant l'imposante Porte de Zhongua, une série de courts tunnels sous les différentes enceintes qui protègent Nanjing. Nous nous dirigeons rapidement vers les lacs afin d'y chercher un peu de fraîcheur. Les habitants ne se montrent guère curieux à mon passage, ils sont d'ailleurs peu nombreux et c'est en arrivant au lac Mochou que je reçois l'explication : c'est la période du festival des bateaux-dragons et de nombreuses courses ont lieu sur le lac. Le parc entourant le plan d'eau est entièrement décoré, des marchands y ont installé leurs

étals, les habitants sourient, s'amuse, certains sont aux couleurs de leur équipe. Je dénombre pas moins de trente bateaux sur le lac, chacun comporte un équipage de dix hommes. Le gouverneur me fait l'insigne honneur de me laisser lancer la première course. Il m'explique que c'est un tournoi avec des qualifications. J'en profite pour goûter à la spécialité locale : du riz relevé avec des cacahouètes et des feuilles de bambou, un vrai délice.

Le lendemain, mon guide nommé Jin Li, qui n'est autre que le neveu du gouverneur, me fait visiter cette immense cité. En discutant, nous nous découvrons un amour commun pour les arts : il décide donc de me conduire à la Tour des Tambours dont la restauration est en voie d'achèvement. Elle servait autrefois à annoncer l'arrivée de l'Empereur, j'évoque alors la possibilité de faire donner les deux immenses tambours et les vingt quatre plus petits le jour de la visite de Sa Majesté. Jin Li semble intéressé par l'idée et le soir même, nous voilà en train d'en parler avec son oncle qui lui aussi reconnaît qu'il s'agit là d'un moyen efficace de prévenir les habitants de la visite de leur bien-aimé Empereur. Je remarque lors de nos conversations les nombreux talents d'analyste et de diplomate de Yin Jishan, qui nourrit pour Sa Majesté une admiration non feinte. Quant à son neveu, je conviens avec lui qu'il vienne me rendre visite dans quelques temps, au retour de mon long périple.

Toujours accompagné de Jin Li, je remonte un peu la rivière Qinhai pour découvrir le fameux Temple de Kong Fu Zi, un ensemble architectural assez important qui regroupe des écoles et des bibliothèques et où la réputation de l'enseignement donné a depuis longtemps dépassé les frontières de la province. J'en profite pour deviser avec plusieurs professeurs : certains gagneraient à être recrutés dans l'Académie Hanlin tant leur sagesse et leur culture sont vastes. Je pense que Sa Majesté se devra d'y aller effectuer une visite pour voir par Elle-même lesquels de ces enseignants pourront être conviés à venir à la capitale. »

Yin Jishan, vice-roi

Le gouverneur de Nanjing porte également le titre de vice-roi de Jiangjiang. Il a sous sa juridiction les provinces du Jiangsu, du Jiangxi et du Anhui puisqu'il est en réalité gouverneur général des deux provinces du Fleuve bleu. Il gère les affaires civiles et militaires, les questions de nourriture et d'eau (y compris tout ce qui concerne le fleuve dans son secteur). Yin Jishan avait obtenu rapidement ses promotions grâce à son intelligence, sa force de travail et bien entendu un important réseau d'influence. Malgré ses manières douces, c'est un homme à la poigne de fer qui prend le temps de la réflexion mais qui une fois sa décision prise ne varie plus d'un iota. L'Empereur lui confie toujours d'importantes missions, parfois délicates, dont Yin Jishan s'acquitte toujours avec efficacité. Il se heurte parfois aux guildes de marchands car il n'apprécie guère l'influence croissante de cette élite montante, qu'il considère avec un certain mépris. Toutefois conscient que

l'on ne peut pas déplacer des montagnes, il tente de placer des hommes de confiance au sein des guildes les plus importantes afin de les garder à l'œil. Farouche partisan du régime mandchou même si l'un de ces ancêtres fut un proche de la dynastie Ming, il a déjà sans aucun remords fait éliminer des opposants *hans* de manière plus ou moins discrète. Son seul drame malgré plusieurs concubines : il est toujours sans enfant et songe de plus en plus à adopter son neveu Jin Li, qu'il forme patiemment depuis plusieurs années et qui montre quelques qualités prometteuses.

Renommée : 150

La province du Jiangsu

La province telle qu'elle est définie actuellement a vu ses frontières délimitées en 1666, et la capitale en est Nanjing. La plaine régit en maître sur ce territoire très proche du niveau de la mer et parfaitement irrigué. Plusieurs villes sont d'ailleurs dotées de canaux qui permettent de se déplacer partout à l'aide de petites barques. C'est en particulier le cas de la prospère Suzhou, également célèbre pour ces nombreux jardins privés réservés aux élites. Le Grand Canal que les Qing s'efforcent d'entretenir traverse toute la province du Nord au Sud, il est un véritable moteur de l'économie. Sa largeur est suffisante pour que de grands bateaux puissent le parcourir et se rendre presque jusqu'aux portes de Beijing. L'importance stratégique du Grand Canal a incité les autorités à multiplier les patrouilles afin de prévenir tout risque de sabotage. Un groupe d'activistes a d'ailleurs été appréhendé récemment, alors qu'il s'apprêtait à prendre le contrôle de plusieurs grandes barges et ainsi de bloquer le trafic. L'enquête pour retrouver tous les complices est toujours en cours et depuis, les contrôles se sont intensifiés.

Le climat est pour le moins humide en particulier au printemps et en été. Les tempêtes ne sont pas rares, mais elles ne ralentissent pas longtemps les activités maritimes si importantes pour l'économie locale.

Le complexe réseau d'irrigation facilite la culture d'une très grande variété de plantes dont le riz, le blé, le coton, le sorgho, le maïs, le soja, le thé mais aussi des fruits tels que les pêches, les pommes ou les poires : c'est un jardin maraîcher géant qui s'offre au regard du visiteur. La fabrication de la soie est également un secteur d'activité florissant, de nombreux ateliers se sont construits au fil des siècles. Et bien entendu, la pêche est une activité majeure : la province peut ainsi approvisionner une grande partie du pays en produits de la mer, ce qui est facilité par l'utilisation intensive du Grand Canal.

Parmi les édifices importants, on peut entre autre citer la forteresse de Zhonghuamen située au Sud de Nanjing. Elle date de l'époque de la dynastie Ming mais les Qing se préoccupent toujours de son entretien ; une garnison y est en permanence affectée et une école militaire est en cours d'installation afin d'utiliser au mieux ce vaste bâtiment.



Zin - Shaolin et Wudang

La province du Shaanxi

Cette province possède plusieurs visages : au Nord un désert, au centre un vaste plateau de loess où l'on fait pousser du blé grâce à la nature du sol et au Sud les monts Qinling. Elle est considérée comme le berceau de la civilisation chinoise. Les Hans hostiles aux Mandchous y sont nombreux malgré les répressions et arrestations voire exécutions. C'est également ici que débutait la Route de la Soie. C'est donc bel et bien une province que l'on peut qualifier d'historique. Les Mandchous y font leur possible pour effacer toute trace d'un passé glorieux qui pourrait être utilisé par les nationalistes hans.

La garnison de Xian est assez importante afin de pouvoir rapidement réprimer toute velléité de révolte. Certains prétendent que des groupes de rebelles se cacheraient dans le désert où les soldats ne s'aventurent que rarement...

Xian

« Après plusieurs jours de croisière sur la rivière Wei, j'arrive bientôt en vue de Xian. Je pense ensuite poursuivre mon trajet fluvial sur le Huang He en direction de Kaifeng.

La région autour de Xian est une vaste vallée agricole, calme et tranquille. La ville est souvent présentée comme un haut-lieu de l'histoire, c'est sans doute exact mais elle n'a plus grand-chose à voir avec la capitale qu'elle fut jadis. Bien sûr, les remparts subsistent mais ils ne semblent guère dignes de leurs glorieux prédécesseurs. Au Sud, à l'extérieur des murailles, se trouve la grande Pagode de l'Oie sauvage où sont entreposés de nombreux sutras. J'ai également eu le loisir de visiter la Forêt de Stèles où sont gravés les Quatre Livres et les Cinq Classiques sur des blocs de près de deux mètres de haut. La gravure du Men Zi est assez récente et j'avoue avoir éprouvé un certain plaisir à lire et toucher ces magnifiques symboles culturels sur lesquels le poids des ans n'aura que bien peu d'effet. À l'écart de la ville, on peut trouver plusieurs tumulus forts anciens : bien des légendes courent à leur propos. On parle entre autre d'une extraordinaire armée gardant le tombeau d'un monstre sanguinaire qui serait cachée quelque part, mais malgré les nombreuses recherches jamais personne n'en a trouvé la moindre trace. Certains habitants murmurent, quand ils sont en confiance, que des pilliers de tombes ne sont jamais revenus de leurs expéditions. Depuis, beaucoup moins de courageux ou d'écervelés (cela dépend du point de vue) s'aventurent dans cette quête d'argent facile où combien périlleuse.

La vallée est un véritable jardin où de nombreuses plantes sont cultivées et des troupeaux paissent ici et là. Nombre de familles de paysans travaillent ces terres, qui pour la plupart appartiennent à de riches propriétaires vivant en ville. Les nombreux produits agricoles permet-

tent d'approvisionner les marchés de la cité. La rivière aux portes de la ville facilite le transport, faisant de Xian un point d'échange et de transit essentiel sur le réseau du Huang He et de ses affluents. Xian réserve quelques surprises ; en particulier elle abrite sans doute la plus ancienne mosquée de l'Empire, et la communauté musulmane depuis longtemps implantée est assez conséquente. La mosquée possède la particularité d'être parfaitement intégrée dans l'architecture de la ville, ce qui n'est que rarement le cas pour ces édifices religieux étrangers. Les musulmans vivent dans le quartier Hui, ils y cuisinent des plats originaux souvent à base de viande de mouton qu'ils font cuire dans de petits fours devant les passants.

J'ai également pu faire la connaissance d'un vieux fangshi, c'est lui qui m'a parlé des légendes courant sur les tombes et leurs mystères. Il prétend ne s'être que très rarement aventuré en ces lieux, mais un rapide coup d'œil aux antiquités mal dissimulées dans son domicile me laisse à penser qu'il n'en est rien. La prudence m'a toutefois incité à ne pas pousser plus avant mes investigations, on ne sait jamais de quoi est capable un taoïste sur le coup de la colère. »

Les nouilles

Faites à partir de pâte de millet durant l'antiquité, c'est sous les Han que les nouilles utilisent le blé et parfois le riz comme ingrédient.

Bien que n'étant pas aussi importantes que le riz dans l'alimentation des Chinois, les nouilles sont pourtant l'un des piliers de la gastronomie de l'Empire du Milieu. Il en existe de nombreuses variétés et elles servent d'accompagnement pour les légumes, les viandes ou le poisson. Mais elles sont surtout servies en soupe, constituant là l'un des plats les plus populaires parmi les couches modestes de la population chinoise. Voir des vendeurs de soupe débambuler avec leur comptoir roulant au sein d'un chantier alors que les ouvriers prennent leur pause-déjeuner est ainsi l'un des spectacles les plus courants en Chine.

La province du Henan

Cette province doit sa réputation aux bienfaits du Fleuve Jaune et à ses alluvions qui ici aussi ont permis à l'agriculture de se développer largement. L'Ouest et le Sud sont plus montagneux, à l'inverse de l'Est et du centre qui accueillent une partie de la plaine du Nord. De



nombreux travaux de drainage et d'irrigation ont été menés à bien pour utiliser au mieux les possibilités offertes par le Fleuve jaune.

Au sud de la ville de Luoyang, se trouvent les célèbres grottes de Longmen qui depuis plusieurs siècles sont un haut-lieu du Bouddhisme. Les fidèles viennent de loin pour y contempler les statues en pierre et se recueillir. On dénombre une quarantaine de vastes grottes réaménagées par l'homme au fur et à mesure, mais le site en compte plus de deux mille de toutes tailles formant un complexe réseau où il est facile de se perdre ou de se cacher... Non loin, le monastère de Shaolin se dresse, berceau de nombreuses légendes martiales parlant de bonzes-guerriers invincibles et capables de prouesses surhumaines.

La préfecture Zhengzhou, située un peu au Sud du Fleuve jaune, est le véritable carrefour commercial de l'Empire. Les marchés sont toujours pleins tout au long de l'année et les commerçants de passage n'hésitent pas à y vendre une partie de leurs produits, faisant de Zhengzhou un lieu où l'on peut trouver quasiment tout ce qui est produit en Chine. La ville comporte de nombreuses sociétés d'escorte qui proposent leurs services aux marchands ou aux riches particuliers souhaitant voyager en toute quiétude.

On trouve également dans la ville un immense complexe céréalier où sont stockés d'énormes quantités de grain avant leur acheminement. Les négociations sont soigneusement encadrées par les autorités de la ville afin d'éviter une flambée des prix synonyme de famine pour les plus pauvres.

La communauté juive de Kaifeng

« Les travaux pour reconstruire la ville de Kaifeng, capitale du Henan, viennent à peine d'être achevés après près de soixante ans de labeur. C'est donc presque une ville neuve qui s'offre à ma vue, remise en l'état après les exactions des armées des Ming qui par lâcheté avaient détourné le Fleuve jaune pour totalement inonder la cité, détruisant la plupart des bâtiments et provoquant la mort dramatique de plusieurs milliers de personnes. La qualité des restaurations et des reconstructions est remarquable mais ce n'est pas réellement pour cela que je suis venu dans cette cité. Ce n'est pas non plus la Tour de Fer à proximité d'un grand parc verdoyant ou son célèbre marché nocturne et ses boutiques bien achalandées grâce au transport fluvial qui m'ont attiré. Je suis en réalité venu à la rencontre de la communauté juive qui vit ici depuis plusieurs siècles et qui fut grandement protégée par l'Empereur Kangxi contre les tentatives plus ou moins discutables de missionnaires européens pour les faire tomber en disgrâce. Leurs ancêtres étaient des exilés venus par la Route de la Soie qui s'installèrent ici. Communauté paisible, il leur fut permis de porter des noms chinois afin de s'intégrer pleinement à l'Empire : ils sont donc chinois de plein droit contrairement aux autres occidentaux. Il y a une trentaine de familles juives dans la ville, toutes regroupées dans le même quartier. Certains exercent les fonctions de marchand, d'autres sont arti-

sans. J'ai fini par trouver au milieu de la ville une synagogue : il s'agit là du temple où les membres de cette communauté vont prier leur dieu, il a été reconstruit en même temps que la majeure partie de la ville à la demande expresse de l'Empereur Kangxi. J'ai même pu m'entretenir avec le chef de leur communauté, une sorte de prêtre qu'ils nomment rabbin. L'homme porte le même nom que son glorieux ancêtre : Ai Tian. Il m'a permis de consulter certains ouvrages en sa possession, dont un texte qu'il nomme *Thora* et qui aux yeux de tous est sacré. Lors de nos discussions, il m'a également montré une lettre de Sa Majesté lui renouvelant la liberté de pratique de sa religion au sein de la cité. Quand je lui ai fait part d'une possible visite impériale, il a manifesté le souhait de rencontrer Sa Majesté pour La remercier de Sa bienveillance à l'égard de sa communauté. »

La province du Hunan

Province située au Sud du cours du Fleuve bleu et du lac Dongting (une des plus grandes étendues d'eau douce de l'Empire réaménagée pour favoriser l'agriculture), elle est entièrement traversée dans le sens nord-sud par la rivière Xiangjiang. Le temps y est agréable, avec quatre saisons bien marquées. Le Hunan est réputé pour sa cuisine et son artisanat, en particulier les broderies et la sculpture sur pierre. De par sa situation géographique, la province est rapidement devenue un lieu de passage entre le Nord et le Sud du pays, ce qui a développé une certaine prospérité et une diffusion rapide des objets artisanaux. Leur réputation se répandit donc rapidement dans tout l'Empire.

La plaine n'occupe qu'un cinquième de tout le territoire de la province, et uniquement au Nord de celle-ci. Pour le reste, ce ne sont que montagnes et collines où l'on peut trouver des cultures de thé par exemple.

Changsha

« De passage dans la province du Hunan, je me dois de visiter la capitale Changsha, où l'on trouve certains des plus importants négociants de riz et des marchés toujours bien achalandés. Je croise de nombreux convois qui se dirigent vers la ville : aucun doute possible sur la nature des produits transportés, c'est du riz et les quantités en sont énormes. L'entrée de la ville est surveillée par de nombreux gardes armés, ils sont accompagnés de plusieurs fonctionnaires qui vérifient les identités et les chargements. Le contrôle est méticuleux et, je dois l'avouer, assez lent, ce qui provoque une longue file d'attente. Fort heureusement, des colporteurs passent régulièrement pour proposer boissons et nourriture afin de faire patienter les voyageurs et les marchands. Je finis par montrer mes laissez-passer et entre dans la ville par la grande rue en direction du yamen afin de me présenter au gouverneur, Ye Yong.



Zin - Shaolin et Wudang

Mon attention est alors attirée par un marché multicolore et sonore vers lequel nombre de nouveaux arrivants se dirigent. Le riz est à l'honneur sous toutes ses formes : riz en grain, galettes de riz, nouilles de riz, vin et vinaigre de riz. Je ne résiste pas à l'envie de procéder à une dégustation ; on me sert alors un grand bol de riz à longs grains, accompagné d'un sauté de porc aux champignons noirs relevé au gingembre et au vinaigre de riz avec une petite pointe d'ail et de coriandre. J'en profite pour discuter avec quelques marchands qui me parlent de leurs affaires florissantes : le riz se vend bien voire très bien, car la demande n'a jamais été aussi forte. En effet, les commandes émanent de tout l'Empire après tout. Je suis presque certain qu'une partie des grains que je vois finiront dans les palais impériaux avant que je ne sois de retour. Un armateur s'approche alors de moi et me propose de venir découvrir ses installations. L'homme est assez truculent, quoiqu'un peu vulgaire mais je me décide à le suivre, piqué par la curiosité. Liao Foc se prétend un des plus grands propriétaires de l'Empire. Arrivé au bord du fleuve, je découvre de grands bâtiments qui s'avèrent être des entrepôts ; des hommes entrent et sortent en portant sur le dos de lourds sacs de riz qu'ils chargent ensuite dans de grands bateaux à plusieurs ponts. Tout ce que je vois appartient à Liao Foc, qui à grand renfort de bourrades dans le dos et de remarques déplacées me montre sa puissance. Si les ouvriers ne font aucun cas de moi, il n'en est pas de même avec leur patron ; ils semblent énormément le craindre. Ce que me confirmera ultérieurement le gouverneur : Liao Foc est effectivement un homme puissant dont Ye Yong se méfie car il a de gros clients et ces derniers n'hésitent pas à lui rendre quelques services. »

Liao Foc

Ce ventripotent et envahissant transporteur est un redoutable homme d'affaires. Il assure une large part du transport de riz à partir de Changsha mais il mène d'autres activités moins glorieuses. Les bateaux qu'il affrète sur la rivière Xiangjiang servent en secret à convoier des prostituées dans plusieurs villes de l'Empire. Liao Foc est ainsi à la tête d'un vaste réseau de trafic et de prostitution. Il se montre généreux avec certains fonctionnaires pour masquer ses activités illicites et fournit de nombreux d'établissements voire de riches particuliers. Dangereux et violent, il a déjà fait disparaître plusieurs dangereux fouineurs sans jamais être soupçonné ou inquiété : le fleuve est un moyen bien pratique pour se débarrasser d'encombrants cadavres. Afin de développer encore ses activités, il s'est récemment mis en rapport avec une organisation secrète qui souhaite utiliser ses bateaux pour transporter un tout autre type de marchandise. Les négociations sont en cours...

Renommée : 45

La province du Guangdong

C'est l'une des provinces qui possède le plus long littoral, ce qui y explique la prépondérance des activités liées à la mer que sont la pêche et le commerce maritime. La province accueille depuis longtemps de nombreux occidentaux, ce qui n'est pas sans poser quelques problèmes de cohabitation et de sécurité. Pour le moment, les autorités impériales surveillent les activités des Européens sans leur mettre trop de bâtons dans les roues, ayant compris tout le profit qu'il y avait à retirer d'éventuels partenariats. La méfiance est tout de même de mise, les occidentaux ayant rapidement tendance à se comporter comme en territoire conquis. De plus, l'éloignement d'avec la capitale favorise depuis longtemps les activités de nombreux groupes de rebelles favorables au retour des Ming sur le trône. Les occidentaux, conscients de l'intérêt qu'il peut y avoir à soutenir les uns contre les autres, se montrent très actifs dans une sorte de ballet diplomatique de l'ombre qui pourrait bien avoir de fâcheuses conséquences...

Le Guangdong est donc une province que l'on pourrait qualifier de politiquement sensible, où les coups tordus sont légion et où il convient d'y réfléchir à deux fois avant d'accorder sa confiance. C'est aussi la province de nombreux trafics ; il est en effet impossible de contrôler l'ensemble des côtes et beaucoup de petits bateaux débarquent et embarquent de nuit comme de jour, sans que l'on ne sache exactement ce qu'ils transportent. Le trafic d'opium, malgré sa récente interdiction officielle, est florissant. Les conséquences ne commencent pas encore à se faire sentir sur l'économie locale et encore moins sur la santé des habitants, mais ce n'est que le début... L'appât du gain ne peut que provoquer l'augmentation du trafic et ce malgré les risques. Il se murmure même qu'une partie du produit de ce trafic servirait à financer la rébellion, mais ce ne sont probablement là que des rumeurs entretenues par le pouvoir impérial.

Guangzhou, dite Canton pour les occidentaux

« Je suis arrivé à Guangzhou, ce magnifique port cosmopolite ouvert sur le monde et capitale du Guangdong. Il pleut et les personnes que je rencontre ont tôt fait de m'expliquer que c'est courant ici. Je croise quelques villages occidentaux, je ne saurais dire de quels pays y viennent, il se ressemble tous avec leur air supérieur et leurs tenues déconcertantes. Je découvre des enseignes écrites dans des langues que je ne comprends pas. On finit par me traduire ce qui est noté : il s'agit des comptoirs de compagnies maritimes occidentales, parmi lesquelles une



compagnie portugaise, une espagnole, une française, une anglaise et une allemande. Les rumeurs vont bon train et on annonce l'installation imminente d'une compagnie hollandaise. Je comprends tout l'intérêt qu'il y a à commercer avec des occidentaux, mais leur attitude ne me plaît guère et quand j'en parle avec des habitants du cru, ils ne font que confirmer mes impressions.

L'aspect multiculturel de la ville existe aussi du point de vue religieux. En dehors des cinq grands temples bouddhistes que sont le Temple Changshou, le Temple Dafo, le Temple Guangxiao, le Temple Huanlin et le Temple Haitong, on trouve également des temples taoïstes, la célèbre mosquée Huaisheng et plusieurs missions chrétiennes. La mosquée Huaisheng fut fondée il y a presque mille ans, sous la dynastie Tang. Elle accueille de nombreux fidèles qui à l'extérieur se montrent des plus discrets.

La ville de Guangzhou est en perpétuelle ébullition. Des bateaux accostent presque quotidiennement, prouvant par là même l'intense activité portuaire et commerciale. Les marchés sont nombreux et remplis de toutes sortes de denrées, certaines bien étranges, qui forment une palette de couleurs comme il m'a rarement été donné de voir. En revanche, certains quartiers ne sont pas très sûrs en particulier le soir et j'ai rapidement fait appel à une société d'escorte pour assurer ma sécurité lors de mes promenades nocturnes. Je reconnais qu'il est intéressant, même si cela est parfois un peu risqué, de prendre le pouls de la cité la nuit. C'est à ce moment que j'ai réalisé que certains occidentaux n'avaient sans doute pas mauvais fond et que d'autres au contraire n'étaient là que par appât du gain. Au cours d'une de mes pérégrinations, j'ai pu faire connaissance avec un Français, Maxime de la Roche, un jeune aventurier qui maîtrise assez bien notre langue et se montre curieux de connaître notre civilisation et notre pays. C'est d'ailleurs ensemble que nous sommes partis quelques jours sur la Rivière des Perles à la découverte de la faune et de la flore.

En laissant quelque peu trainer mes oreilles, j'ai également pu découvrir, horrifié, que des opposants au régime complotaient et le faisaient parfois à visage découvert. Il va de soi que j'ai immédiatement pris contact avec les autorités locales, qui ont pu démanteler un petit réseau terroriste.

La ville regorge de richesses insoupçonnées et il faudrait bien plus de temps que je n'en ai pour en faire le tour. J'y reviendrai certainement mais toujours bien protégé. »

Maxime de la Roche

Ce jeune français, blond comme les blés, le teint pâle et les yeux bleus délavés, est arrivé il y a de cela cinq ans sur le sol chinois. Il s'est expatrié pour échapper à une vie certes luxueuse mais ô combien monotone. Intelligent et désireux de s'intégrer, il a appris le cantonais puis le mandarin et a su se tisser un réseau de relations, y compris dans les milieux interlopes de Guangzhou. Intéressé par l'histoire du pays, il a peu à peu développé une haine des Mandchous, aidé en cela par ses amis *hans* qui pour cer-

tains font partie de la Secte du Lotus blanc. Maxime a, grâce à ses contacts français, mis en place un petit trafic qui permet à une des cellules du Lotus Blanc de s'approvisionner en armes à feu afin de se constituer un stock pour le jour du grand soulèvement contre l'oppressur manchou. Idéaliste et jusqu'au-boutiste, il a également su se rapprocher de certains fonctionnaires à qui, l'air de rien, il parvient à extorquer quelques précieuses renseignements. Qui irait se méfier d'un riche occidental, souriant et généreux, qui vante à ses compatriotes européens les mérites de l'Empereur et des Mandchous...

Renommée : 20

La province du Shandong

Située près des Monts Taihang dans la plaine du Nord, c'est une province qui a toujours tenu un rôle important dans l'histoire de la Chine. L'agriculture y est très développée : on cultive essentiellement du maïs, du blé, du coton et du sorgho. Les mines d'où l'on extrait des diamants et de l'or sont nombreuses et une partie de l'or est également récolté dans les rivières. L'exploitation minière est une grande source de richesse mais elle attire bien des convoitises qui obligent les autorités à prendre de nombreuses mesures de sécurité. Les ouvriers sont régulièrement fouillés le matin et le soir pour éviter qu'ils ne sortent des paillettes ou des pierres des mines et carrières. Les convois sont sécurisés directement par l'armée ou par des compagnies de sécurité, comme des sociétés d'escorte quand il s'agit d'exploitations privées. Il y a parfois des attaques sur les convois mais elles sont de plus en plus rares depuis qu'un nouveau responsable, Ling Kang, a été nommé. Il a imposé une fouille y compris pour ses propres hommes et a fait doubler toutes les patrouilles. Plusieurs voleurs ont été arrêtés et les sentences furent appliquées sur le champ, valant à Ling Kang le surnom de Terrible Châtiment. Il est redouté par tous les ouvriers qui n'osent pas protester, par peur des conséquences. L'officier a un peu dépassé ses prérogatives puisque non seulement il assure la sécurité, mais surveille également attentivement l'exploitation, n'hésitant pas à user du fouet et du bâton à l'encontre de ceux qu'il considère comme des tire-au-flanc.

Le Taishan

C'est dans le Shandong que l'on trouve aussi le Taishan, Mont sacré de l'Est au sommet duquel le Ciel confie le Mandat céleste à l'Empereur, son représentant terrestre. Tout autour du plus sacré des Pics taoïstes vivent de nombreux villages qui n'hésitent jamais à exploiter la cré-



Zin - Shaolin et Wudang



42

dulté et la superstition des pèlerins. Mais il arrive parfois qu'au milieu des charlatans, on puisse tomber sur un authentique *fangshi* à l'écoute des esprits et capable de lire l'avenir dans les baguettes d'achillée.

Ici plus qu'ailleurs, le surnaturel et le mysticisme semblent avoir leur place. Après tout, ne s'agit-il pas du lieu le plus proche du Ciel ? Immortels et ermites vivent sur les contreforts de la montagne et des démons et spectres peuvent entraîner l'imprudent au fin fond des Enfers. Divers temples, aussi bien bouddhistes que taoïstes, apportent protection et réconfort aux villageois des communautés environnantes mais certains lieux restent marqués par le mal et la peur. Car paradoxalement, les esprits mauvais sont attirés par la pureté et le Taishan agit comme un aimant sur de nombreux démons, qui viennent hanter de vieux manoirs abandonnés ou s'incarner dans des arbres centenaires, corrompant la clairière alentour.

Tiao Zhan

Dans la province du Shandong, non loin du Taishan, coule une paisible rivière enjambée par un vieux pont oublié. Devant ce pont, un homme un peu débraillé, armé d'un simple bâton, semble veiller.

À chaque passant qui souhaite traverser la rivière, il propose un petit combat amical, un étrange sourire sur les lèvres. Le défi est libre de refuser, auquel cas l'être nom-

mée Tiao Zhan se contente de s'écarter dans mot dire. Si le duel est accepté, il se montre heureux et enjoué ; le combat reste une joute amicale qui s'arrête en général après quelques passes d'armes.

Qu'il gagne ou perde, Tiao Zhan laisse passer son adversaire et lui donne alors une information utile : la localisation d'un raccourci pratique pour un fonctionnaire pressé, le nom d'un forgeron du coin pour un épéiste devant faire aiguiser sa lame, la direction d'un bosquet aux plantes rares pour un herboriste en pèlerinage, etc. Homme ou esprit, personne n'a encore su dire ce qu'était Tiao Zhan...

La province du Shanxi

Cette province est bornée à l'Est par les Monts Taihang, à l'Ouest par les Monts Luliang et le Fleuve Jaune, et au Nord par le Wutaishan. Elle s'étend jusqu'aux terres mongoles directement sous le contrôle des Huit Bannières. Une grande partie du territoire est située sur un plateau assez aride, malgré les nombreux cours d'eau qui le parcourent. L'agriculture n'est donc pas très développée en raison du climat. On trouve quelques troupeaux, dont des moutons ensuite utilisés dans la cuisine relevée de cette province. Des villages de bergers établis à proximité d'un précieux point d'eau sont parfois les seules habitations à des *li* à la ronde.

Macao et Hong Kong

Ces deux ports francs (qui ne le sont guère en réalité) ont toujours occupé une place à part dans le paysage économique et politique chinois. Ils bénéficient d'une tolérance certaine de la part du gouverneur de la province du Guangdong qui a bien du mal à gérer un territoire où les arrivées massives d'occidentaux et les quantités de marchandises échangées sont en constante augmentation, et de nature de plus en plus diverse.

Les premiers occidentaux ayant amarré leurs bateaux dans la baie de Hong-Kong comme dans celle de Macao furent des Portugais, mais par la suite bien d'autres les suivirent. Désormais, ces deux ports accueillent toute une foule d'occidentaux travaillant pour des compagnies ou à titre individuel, pour leur propre compte.

Macao a été pendant longtemps la chasse gardée des Portugais, certains avaient même réussi à en devenir gouverneur. Mais l'Empereur Kangxi, conscient des potentialités commerciales du lieu, a aboli les privilèges concédés aux Portugais et désormais toutes les compagnies européennes présentes sont sur un pied d'égalité théorique. Les Portugais ont l'avantage d'avoir pu nouer au fil des années de solides relations avec les négociants chinois, ce qui n'est pas sans provoquer quelques tensions avec les Anglais, les Français, les Allemands, les Danois, les Suédois, les Américains et même les Russes installés depuis peu. Il ne fait pas bon s'attarder sur les quais le soir et certaines ruelles ou établissements ont la fâcheuse réputation de voir plus de monde y entrer qu'en sortir. Des entrepôts et des comptoirs toujours plus nombreux se construisent près du port. Le commerce de l'opium est en train de croître de manière exceptionnelle ; chacun voulant sa part du gâteau, les règlements de compte sont légion. Et malgré l'interdiction du commerce de ce produit, le trafic est loin de périliter, bien au contraire. Afin d'occuper les marins parfois un peu désœuvrés, de nombreuses maisons de passe et autres cabarets se développent, attirant un nombre toujours plus important de clients qu'il faut satisfaire. La prostitution est des plus lucratives et tout est bon pour trouver une main d'œuvre corvéable à merci : achat, enlèvement, trafic d'occidentales (une rareté particulièrement prisée par les Chinois).

HongKong n'est pas en reste sur le plan des trafics : les comptoirs de compagnies européennes y sont certes moins nombreux, mais les occidentaux restent très présents, tout comme les pirates qui malgré une politique pour le moins drastique à leur encontre, arrivent à aller et venir dans le port sans être véritablement inquiétés. Il se dit que certains fonctionnaires sont grassement payés pour fermer les yeux sur tout ça. Une partie des produits de l'attaque de convois marchands finirait même dans des entrepôts tout à fait légaux. La frontière est donc bien mince entre ce qui est autorisé, toléré et interdit ; il faut bien souvent naviguer à vue pour ne pas s'y perdre. Le port de HongKong est également une place militaire importante ce qui peut paraître paradoxal quand on sait que les pirates pulvèrent en ces lieux. Il faut s'en douter et voir la conséquence d'une certaine tolérance des autorités et également la confirmation d'une corruption à grande échelle.



Zin - Shaolin et Wudang

Le Wutaishan

« Me voilà enfin au pied du Wutaishan. Je ne suis pas bouddhiste mais la perspective d'en faire l'ascension et de voir les temples dans les hauteurs m'enchantent. Ce lieu prouve que les religions peuvent coexister dans la paix et l'harmonie. Tout en escaladant péniblement la falaise abrupte, je me délecte une fois encore du spectacle offert par la nature : la diversité animale et végétale n'arrêtera jamais de me surprendre. Je devine la silhouette d'un grand oiseau de proie dans le ciel qui plonge dans la forêt, sans doute en quête de gibier. Je pense à un aigle royal, on les dit nombreux dans cette montagne, mais je ne suis pas spécialiste en zoologie alors le mystère restera entier. Un peu à bout de souffle, j'arrive enfin devant le Temple Xiantong, l'un des cinq temples majeurs de cette montagne qui en recèle d'après les légendes plus de trois cent. Le son de l'immense cloche de bronze me fait sursauter, ce qui fait sourire les bonzes qui passent et se dirigent vers l'immense statue d'un bodhisattva bien à l'abri dans l'un des sept palais. Je me recueille un moment dans la vaste cour et reprends ma visite en direction du Temple Tayuan. Il est le symbole de cette montagne, avec sa magnifique pagode blanche. Une délicieuse mélodie vient chatouiller mes oreilles : de la musique sanscrite m'apprend-on. Le Temple Shuxian est immense, je dénombre patiemment pas moins de cinquante pavillons et halls. Un vieux bonze s'approche de moi et se met alors à m'expliquer comment en ces lieux, il fut possible d'unir le bouddhisme chan et le bouddhisme tibétain. J'y vois un symbole de ce que les Mandchous tentent de faire avec la culture han : l'union dans le respect des différences. Je repars les yeux emplis de ces statues, de ces fresques, de ces sculptures. Décidément, je garderai bien des souvenirs de mon expédition, j'espère un jour pouvoir les partager avec Sa Majesté. »

La province du Gansu

Elle est située sur un plateau en grand partie désertique. D'ailleurs, une portion du désert de Gobi se prolonge dans cette province. Une des rares sources d'eau est le Fleuve jaune qui passe dans le Sud ; c'est dans ce secteur que la capitale Lanzhou a été bâtie et perdure depuis plusieurs siècles. Et c'est également là que l'on trouve les seules zones cultivées. Les chameaux indispensables pour traverser les zones désertiques sont élevés et domestiqués dans les parages. La région est riche en bêtes sauvages parfois dangereuses, comme le léopard. Il ne faut donc pas s'aventurer seul dans les zones les plus arides, le seul moyen de transport fiable restant le convoi de chameaux escortés d'hommes en armes et habitués aux rudes conditions de vie. Des bandes de pillards pullulent dans le désert et n'hésitent pas à s'en prendre aux voyageurs imprudents.

Certains minéraux commencent à être exploités, essentiellement pour la fabrication de bijoux. Quelques mines et veines voient ainsi se construire divers villages temporaires autour d'elles.

Grottes mythiques

« Quelle chaleur ! Déjà une semaine que je me brise le dos sur ce maudit chameau tandis que le soleil me cuit doucement, malgré les protections de tissu que m'ont offert les hommes qui m'escortent. Je les vois enfin, les fameuses grottes de Mogao, encore lointaines mais déjà impressionnantes. Les toitures sortent des parois comme si la nature elle-même les avait construites. Mais le spectacle offert à l'extérieur n'est rien par rapport à ce que m'attend une fois à l'intérieur. Des peintures toutes plus magnifiques les unes que les autres ornent tous les murs. Même en une année, je n'aurais pas le temps de toutes les voir, cela dépasse ce que j'avais entendu dire sur ces lieux alors que je me trouvais à Lanzhou. Certaines peintures représentent des Jakata qui doivent dater au bas mot de l'époque des Wei du Nord et donc plus que millénaires. Je ne suis pas au bout de mes surprises, car après les peintures rupestres, véritable histoire de la Chine en images, je découvre des sculptures : il doit y en avoir des centaines. Je décide avec l'accord de mes accompagnateurs de rester quelques jours pour découvrir un peu mieux tous les trésors artistiques qu'abritent ces grottes. Un des hommes qui est venu avec moi me raconte alors une légende qui court ici : on prétend que ces grottes contiennent de nombreux textes sacrés depuis longtemps disparus.

Après avoir visité les grottes de Mogao, je ne voulais pas passer à côté de l'autre grande curiosité de la province : les grottes Maijishan. Me revoilà donc à dos de chameau puis de cheval afin de parvenir devant ces presque deux cent cavernes, entièrement sculptées. À ma grande surprise c'est la montagne entière qui a connu la main des hommes. Le résultat est saisissant : des milliers de sculptures s'offrent aux yeux du courageux voyageur, dont un immense Bouddha taillé à même la falaise. »

La province du Sichuan

Le Sichuan est une province particulièrement enclavée : bordée par la chaîne himalayenne à l'Ouest, les Monts Qinlin au Nord, le plateau montagneux du Yunnan au Sud. Le Fleuve bleu coule dans tout le bassin du Sichuan et permet donc d'alimenter tout le territoire en eau. C'est également dans cette province que l'on trouve le fameux Mont Emei, un lieu saint du Bouddhisme mais aussi un centre martial réputé. Les tremblements de terre, bien que très occasionnels, sont particulièrement destructeurs et les légendes à propos de ces secousses sont nombreuses dans le folklore local (les attribuant à des dragons souterrains ou des démons).



Le climat et surtout la présence du fleuve ont favorisé le développement de la culture du riz et du blé, qui se conjugue avec les mines exploitées dans les montagnes environnantes ainsi que les petites exploitations forestières pour apporter une certaine prospérité économique à cette région.

Panda et Bouddha

« Bien décidé à explorer les montagnes de la province du Sichuan, je fais d'abord halte dans la capitale Chengdu afin de faire des provisions, d'y trouver un bon guide et des vêtements chauds. Le marché me réserve quelques surprises auxquelles je ne peux résister : des érilles, des serpents bien appétissants et surtout les fameux piments, ingrédient indispensable à la cuisine locale. Je ne me laisse en revanche pas tenter par les poissons-chats, pourtant pêchés au filet le matin même. Je m'arrête ensuite dans une des nombreuses maisons de thé de la ville, et c'est là que l'on me donne les indications nécessaires pour trouver une personne capable de m'aider à traverser sans embûches les montagnes.

Je pars donc dûment équipé en direction du Minshan, une montagne peu connue mais pourtant très intéressante pour la faune et la flore qui y vivent. Le relief est particulièrement accidenté et la neige et le froid compliquent encore la progression en direction de Huanglong. Je vois enfin les nombreux bassins que l'hiver n'a pas encore recouverts de son blanc manteau, les couleurs bleu-vert sont surprenantes. Tandis que je contemple ces points d'eau colorée, mon accompagnateur m'indique plus loin des mouvements suspects. Tout un groupe de grands pandas est en train de doucement s'approcher, ils n'ont pas l'air ravi de nous voir et prudemment, nous rebroussons chemin non sans un dernier regard sur cette forêt hivernale.

De retour à la capitale, je me décide à prendre un bateau pour me rendre à Leshan. Après quelques jours à bord à manger des poissons frais et cuisinés avec ce qu'il faut d'épices pour les rendre vraiment savoureux, j'arrive en vue du Bouddha géant. Je demande aux pêcheurs qui me transportent de s'approcher pour apprécier tous les détails de cette statue de près de soixante-dix mètres de haut. Il se dégage une véritable sérénité de ce Bouddha assis, comme veillant sur la rivière et sur ceux qui s'y aventurent. Je remarque ensuite que la statue n'est pas seule : plusieurs fiers et grands guerriers de pierre ont eux aussi été sculptés à même la paroi. »

La province du Guizhou

Il s'agit d'une province très montagneuse, où les autorités impériales ont toujours du mal à affirmer leur emprise. De nombreux foyers de révolte persistent dans ces montagnes et ces collines où l'importante végétation ne

facilite pas les déplacements. Une large part de la population appartient à l'ethnie Miao (que l'on nomme aussi les Hmongs) qui a toujours voulu garder ses distances avec les Mandchous (et avant eux les Hans) et préserver un mode de vie basé sur l'autorité de seigneurs féodaux. Fortement attachés à leurs traditions séculaires, habillés de lourds vêtements en coton coloré et portant des bijoux en argent, ils n'acceptent pas de se faire imposer tout un tas de règles par le pouvoir impérial. Se retrouver en poste dans cette province est loin d'être de tout repos pour les fonctionnaires et il faut une poigne de fer ou du doigté pour parvenir à éteindre les foyers de révolte qui couvent en permanence. Du fait de ces circonstances particulières, la présence militaire y est forte et nombreuse, ce qui accentue encore les tensions. Cela est particulièrement prégnant après de violentes répressions et la destruction totale de nombreux villages de montagne, facilitée par le fait que les maisons de bois sont sur pilotis. Les Miaos sont comme les tigres qui peuplent leur forêt, ils attendent dans l'ombre prêts à fondre sur leur proie avec la vitesse et la féroce du félin... On dit aussi qu'ils pratiquent d'antiques rites effrayants, vénèrent les anciens dieux de leur peuple.

L'agriculture parvient à peine à permettre aux habitants de survivre et seule leur connaissance de la forêt et de ses richesses leur assure quelques moyens de subsistance. L'alimentation est très simple, à base de riz et de patates douces, d'herbes cueillies dans les bois.

Il existe une autre ethnie assez minoritaire dans cette province : les Dong. Ils parlent leur propre langue, possèdent une culture bien à part et ont grandement contribué à la construction de ponts sur les nombreux cours d'eau qui parcourent les montagnes. Ce peuple de constructeurs a su marier les religions pour se forger sa propre croyance, syncrétisme de Bouddhisme et de Taoïsme. C'est un peuple de fiers bûcherons et de bâtisseurs experts qui se tiennent à l'écart le plus possible des tensions entre Miaos et Mandchous.

Seule la capitale Guiyang est réellement habitée par des Mandchous qui y ont installé une très importante caserne afin de sécuriser au moins les alentours. La ville, située sur la rivière Nanming, est un point de passage presque obligatoire pour les voyageurs et les marchandises.

La province du Jiangxi

Entourée à l'Ouest par les Monts Mufu, Jiuling et Luoxiao, à l'Est par les Monts Huaiyu et Wuyi, et au Sud par les Monts Jiuling et Dayu, la province peut être grosso modo divisée entre une partie Nord relativement plate et peu élevée et une partie Sud plus accidentée, faite d'al-



Zin - Shaolin et Wudang

ternance de collines et de vallées. La rivière Gan traverse tout le territoire du Nord au Sud avant de se jeter dans le lac Poyang puis dans le Fleuve bleu.

Les vastes forêts qui couvrent cette belle province cachent en leur sein de nombreux tigres qui la plupart du temps se tiennent loin de l'homme, mais il arrive que, tiraillés par la faim, ils s'en prennent à quelques villageois un peu trop hardis ou imprudents. Ces forêts ne servent pas seulement de tanière aux dangereux félins, ils sont également exploités et les sculptures sur bois de cette province sont réputées ; presque autant que tous les fruits et légumes produits grâce à un climat assez agréable et aux nombreuses rivières qui assurent un apport conséquent en eau.

Art céramique, culinaire, théâtral et pictural

« Jingdezhen : cette ville est connue dans tout l'Empire pour la qualité exceptionnelle de ses porcelaines. Je suis émerveillé devant les couleurs des vases Yaobian, je ne résiste pas à l'envie d'acheter un vase pourpre aux formes si épurées. Puis je contemple un autre vase, céladon celui-ci. C'est ensuite le tour d'un lot de porcelaines aux teintes d'un bleu si profond que je finis par ne plus savoir où donner de la tête. L'artisan, conscient de mon émoi, me propose alors de visiter l'atelier : je reste en arrêt devant un vieux décorateur en train d'exécuter d'une main sûre un motif floral sur un petit bol. Aucun doute, il s'agit bien du fameux style de la rose si cher à l'Empereur Kangxi. Il ne s'agit plus d'artisanat mais bel et bien d'art. Après une rapide négociation, je repars avec une caisse de porcelaines que je vais faire rapidement parvenir à Beijing. Au sortir de l'établissement et encore tout ému par ce qui m'a été donné d'y voir, je suis attiré par une odeur de nourriture provenant d'un restaurant. Je m'installe et me décide à goûter les spécialités locales. On me sert alors un plat de viande épicée comme rarement il m'a été donné d'en manger. Il soutient la comparaison avec celui de May Li à Beijing. Sans doute plus relevé, mais c'est dû à l'utilisation de piments rouges assez forts et aussi au fait que le cuisinier se sert d'huile de thé pour la cuisson. Je me laisse également tenter par un peu de poisson à peine sorti de l'eau et déjà dans mon assiette. En dessert, je me décide pour du tofu aux fruits.

J'apprends qu'un spectacle théâtral doit avoir lieu le soir même. Ayant entendu vanter les mérites de l'opéra Ganju, je décide d'y assister. Hé bien, moi qui pensais un peu vite que j'aurais droit à une petite pièce de province, me voilà bien surpris ! Ces acteurs ont bien du talent et je ne parle ni des costumes ni de la mise en scène. À la fin du spectacle, je vais voir le chef de la troupe et lui demande s'il lui arrive de s'expatrier car sa compagnie et lui-même, au vu de la qualité de leur travail, le mériteraient. L'homme ne peut s'empêcher de réprimer un petit sourire en m'expliquant que justement, ils doivent se rendre à Nanjing dans quelques mois. Il accepte alors ma

proposition : venir jusqu'à Beijing où l'un de mes amis qui possède un théâtre sera honoré de les accueillir pour quelques représentations.

Je ne peux pas finir mon séjour dans cette province sans me rendre à Qingyunpu, dans le monastère taoïste où le grand Basa Shanren, de son vrai nom Zhu Da, passa de nombreuses années à prier mais aussi à peindre. Plusieurs de ses toiles sont visibles, dont le magnifique tableau « les Deux Aigles » où l'artiste est parvenu dans un style simple et élégant à donner vie aux rapaces perchés sur leur souche. Je reste en arrêt devant son « Poisson et Rochers » : tout est là, totalement épuré ; il a su en quelques traits de pinceau faire ressortir la quintessence de la nature. Décidément cette province recèle bien des trésors. »

La porcelaine

La porcelaine est une fine céramique produite à partir de kaolin, une forme particulière d'argile. Inventée en Chine durant l'antiquité, la porcelaine est un matériau de grand prix, particulièrement appréciée par les hautes couches de la société. Sa fabrication quasi industrielle date des dynasties Sui et Tang et à bien des égards, elle est l'égale de la soie dans l'imagination populaire en tant que produit-phare du luxe chinois, servant à fabriquer vases, vaisselle et bibelots. Les manufactures de porcelaine sont de véritables pôles industriels employant des centaines de personnes et faisant parfois vivre des régions entières.

Actuellement, il s'agit de l'une des denrées les plus exportées : les occidentaux notamment en sont très friands. De ce fait, l'Empereur Kangxi imposa un monopole d'État sur les fours à porcelaine (spécialement dans le Jiangxi, région hautement productive) ce qui freina les exportations vers l'Europe et poussa les occidentaux à percer le secret de la fabrication de ce matériau.

La province du Zhejiang

Cette province est très vallonnée et accidentée, elle culmine avec le pic Huangguyajian à presque deux mille mètres. Seule la bordure littorale et les zones à proximité des rivières et des fleuves sont plates, c'est en particulier le cas au niveau du delta du Fleuve bleu ou en bordure du lit des rivières Qijiang et Qiantang. De nombreuses îles font face à la côte, certaines accueillent des villages de pêcheurs, dans d'autres les allers et venues suspectes de bateaux sont courantes mais il vaut mieux se taire que se froter aux contrebandiers et autres trafiquants locaux...



Les deux productions fondamentales dans l'économie locale sont le riz et le poisson. Des ateliers de préparation du poisson se sont peu à peu développés, les bateaux utilisés deviennent plus gros et surtout plus nombreux, les filets commencent eux aussi à s'agrandir. Pourtant, malgré cette flambée de la pêche, les conditions de vie des pêcheurs eux-mêmes ne se sont guère améliorées : ce sont avant tout les négociants qui ont su tirer leur épingle du jeu et se constituer peu à peu fortune et patrimoine.

L'opéra Yue est très réputé. Il requiert l'utilisation de percussions en plus des chœurs et des instruments traditionnels comme l'*erxian* ou moderne comme le violon. Les dialogues sont en cantonnais, il y a donc dans cet art une manière de montrer son attachement à ses racines, ce qui va quelque peu à l'encontre de la doctrine officielle mandchoue.

Le Faming thé Longjing est cultivé dans cette province puis expédié à travers non seulement le pays, mais aussi grâce au développement du trafic maritime vers les nations occidentales. Les stocks les plus importants de cette variété de thé vert se trouvent à Hangzhou.

Hangzhou

Cette ville, capitale de la province, est réputée pour ses parapluies de soie, richement décorés et très prisés dans les milieux fortunés. On peut aussi signaler dans cette belle capitale le Lac ouest, une étendue artificielle particulièrement estimée. L'Empereur Kangxi, lors de son grand voyage à travers le pays, s'y arrêta : cet endroit lui inspira même un poème. Le gouverneur de l'époque fit construire, en plus d'une petite stèle où fut reproduit le fameux texte, des pavillons pour commémorer ce moment d'histoire locale. Les stèles ont été ensuite enrichies par d'autres textes. En outre, lors des cinq ans des enfants de Kangxi, les gouverneurs financèrent d'autres travaux. Ce fut par exemple le cas de Li Wei pour l'anniversaire de Yongzheng. Li Wei fut nommé vice-roi de Zhili en 1732, sans doute une certaine forme de reconnaissance de la part de l'Empereur.

Hangzhou tout comme Kaifeng compte dans sa population une petite communauté juive, active bien que discrète. Elle est placée sous la protection directe du gouverneur à la demande de l'Empereur, toujours soucieux d'un certain ecuménisme.

La province du Fujian et Taiwan

Un dictionnaire populaire prétend que cette province comprend huit dixièmes de montagne, un dixième d'eau et un dixième de terres agricoles. Effectivement quand on étudie

son relief, et en particulier les Monts Wuyi au Nord, il faut bien reconnaître qu'il s'agit d'une province pour le moins montagneuse mais ce serait bien rapidement oublier le rôle prépondérant de sa façade maritime et aussi de Taiwan à quelques encablures de là. L'île, depuis 1689 et la fin du mouvement de résistance Ming en son sein, a été intégrée à la province. Les blessures ne sont pourtant pas cicatrisées et de nombreux *Hans* partisans de l'ancienne dynastie sont toujours dans l'attente d'une grande révolte qui embraserait le pays et mettrait à bas ce qu'ils considèrent comme la dictature des Qing. Taiwan est aussi une île où la piraterie est une pratique courante, et ce malgré les nombreux édits l'interdisant. Plusieurs pirates ont pu être arrêtés et exécutés mais d'autres courent encore, faisant des abords de l'île un point de passage des plus délicats pour les navires marchands. Au sein même de l'île, les tensions sont nombreuses entre les partisans des Qing et les autres, les incidents parfois graves ont tendance à se répéter et l'armée est venue s'installer en force. Cela permet à la fois de limiter les velléités de rébellion et bien entendu de combattre les pirates sur la terre ferme, là où ils n'ont plus l'avantage. Des rumeurs de plus en plus grandes font état d'accords passés entre des pirates chinois et des pirates occidentaux afin de se partager le secteur en bonne intelligence. D'autres bruits de couloir insistent à penser que des compagnies de commerce occidentales seraient en train de négocier avec cette sorte de guilde de la piraterie en cours de formation. Toujours d'après les informations qui circulent entre Taiwan et la côte du Fujian, le siège de cette guilde de hors-la-loi des mers serait situé sur un mystérieux bateau, avec un équipage en grande majorité chinois et un capitaine surnommé le Dragon des Mers. D'autres auraient vu ledit bateau accoster à plusieurs reprises sur Taiwan pour venir se réapprovisionner, ce qui laisserait à penser qu'il bénéficie de complicités sur place. Les tentatives des autorités pour infiltrer les pirates, taiwanais en particulier, se sont toujours soldées par des corps à la mer voire plus de corps du tout...

L'île de Taiwan, en dehors des activités liées à la mer (qu'elles soient légales ou pas), n'est pas un endroit riche. La seule vraie production agricole y est la patate douce, les échanges avec le reste de la province sont donc essentiels pour la survie des habitants. C'est d'ailleurs ce levier que compte bien utiliser les fonctionnaires pour délier les langues des insulaires au sujet des pirates et des rebelles.

Le littoral du Fujian est très accidenté, les criques et les îlots sont nombreux, propices à bien des affaires louches et des trafics. Il est quasiment impossible aux autorités de parvenir à tout contrôler, ce qui fait la joie des pêcheurs qui trouvent là un moyen rapide malgré les risques de gagner de l'argent. Vendre les poissons ne suffit pas toujours à nourrir sa famille et la contrebande paie bien pour qui sait naviguer de nuit et débarquer au milieu des rochers et de la mer agitée. Les patriotes mettent également à profit ces côtes décheiquetées pour y installer cachettes et stocks d'armes. La présence d'un monastère de Shaolin impliqué dans le mouvement pro Ming au sein du Fujian achève de faire de cette province un foyer de révolte avec lequel les Qing doivent composer...



Zin - Shaolin et Wudang

Les quelques terres exploitées par les paysans permettent de produire du riz, des patates douces et du blé. La province est également réputée pour ses lychees et son thé. La conchyliculture connaît un développement sans précédent et les installations, quoiqu'encore assez rudimentaires, permettent la récolte de moules qui assurent un petit complément de revenu aux pêcheurs.

Au sein du Fujian, on trouve énormément de temples bouddhistes, en particulier dans et autour de Fuzhou la capitale, mais la province accueille aussi beaucoup de chrétiens et de musulmans. Dans la ville de Quanzhou se trouve la mosquée Jingjing, une des plus anciennes de Chine. La ville de Xiamen, surnommée « le Jardin sur la Mer », est une véritable ode à la nature avec sa vingtaine de jardins où les structures de pierre se marient à merveilles avec les arbres, les plantes et les fleurs de toute sorte.

La Mandchourie : Heilongjiang, Jilin et Fengtian

La région d'origine des Mandchous est donc constituée de trois provinces : celles-ci ont bien entendu des similitudes avec les provinces purement chinoises, mais aussi des particularismes qu'il convient de passer en revue.

Par mesure de sécurité et de prudence, la Mandchourie est séparée physiquement du reste du territoire chinois par l'intermédiaire d'un édifice nommé « la Palissade de Saule » : un réseau de fossés et de digues planté d'arbres de façon assez dense pour limiter les entrées et sorties et surtout facilitant grandement la surveillance de cette frontière intérieure. Il existe une autre « Palissade » similaire qui sépare la Mandchourie et la Mongolie intérieure. Afin de préserver la pureté de leur pays, les Mandchous en interdisent l'accès aux *Hans* : seuls quelques privilégiés munis de laissez-passer en règle ont l'autorisation de se rendre dans les provinces mandchoues.

Le Heilongjiang

La majeure partie de la périphérie de la province du Heilongjiang est couverte de montagnes dont la fameuse chaîne du Grand Khingan, presque entièrement recouverte de ces denss forêts où l'on peut trouver le dangereux tigre de la Chine du Nord-Est. Il existe toutefois des pâturages sur certaines pentes où l'élevage est pratiqué. L'intérieur de la province est beaucoup plus plat, traversé par plusieurs rivières. La partie ouest du territoire est directement placée sous l'autorité militaire d'un officier : le général d'Heilongjiang ; la partie est, quant à elle, est sous le commandement du général de Jilin.

Les hivers sont particulièrement rudes dans le Heilongjiang, et la fourrure des animaux n'est pas de trop pour se tenir au chaud quand les températures frôlent les 30°C en dessous de zéro.

L'élevage de chevaux et de bétail représente la plus grande source de revenu de cette province. Il faut des races solidement bâties pour résister au rude climat hivernal. Le bétail est utilisé sous toutes ses formes : peau, viande et bien sûr lait. Les grands troupeaux sont avant tout menés dans les zones planes de la province, mais il existe quelques élevages en moyenne montagne (durant la période la plus chaude principalement).

Le Jilin

La province du Jilin est entièrement sous le contrôle du général de Jilin : il s'agit donc là encore d'un commandement militaire, avec tout ce que cela peut impliquer au niveau judiciaire par exemple. La quasi-totalité de la population est mandchoue puisque comme dans le reste de la Mandchourie, les *Hans* ne sont guère les bienvenus. La zone est très montagneuse au Sud-Est, ce qui facilite la surveillance de la frontière avec le Royaume ermite (la Corée). Les Monts Changbai sont considérés par les Qing comme le berceau de leur dynastie : c'est en effet là que vivaient les Aisin Goro (le clan de Nurhaci) avant de se lancer à la conquête de la Chine. Une légende raconte qu'au bord du lac Bulhuri à l'Est des Monts Changbai, une jeune femme aurait été contactée par des créatures célestes. Ces dernières lui auraient alors offert un fruit, et la belle après l'avoir mangé se retrouva enceinte et donna naissance à Bukuri Yongson, le fondateur de la dynastie.

Le Sud-Ouest du Jilin est arrosé par les rivières Yalu et Tumen, qui apportent un peu d'eau dans cette région bien froide et éprouvante pour les êtres vivants. La province produit quelques légumes et céréales, dont du riz. Les forêts sont exploitées par de solides bûcherons pour obtenir du bois de construction. À l'Ouest, les élevages de moutons sont nombreux : ces bêtes sont utiles pour leur laine, leur viande et leur lait.

Le Fengtian

La province de Fengtian est surtout connue pour sa capitale Shengjing qui fut longtemps considérée comme la véritable capitale de l'Empire mandchou. C'est en particulier en ces lieux que Nurhaci, considéré comme le premier des souverains de la dynastie Qing, s'installa. Il reste de cette période des constructions et quelques objets précieux, et bien entendu les tombes des premiers Empereurs.

Tombes sacrées :

« De passage dans la ville de Shengjing, où je pus me rendre grâce au sceau donné par Sa Majesté, je me devais d'aller visiter les tombes des ancêtres de la lignée Qing.



Hospitalité mongole

Me voici donc devant la tombe Yongling que le prince Nurhaci fit construire pour y honorer son père, son grand-père et son arrière-grand-père. Je pénètre dans la cour après avoir passé l'enceinte peinte en rouge et me retourne devant le palais carré. Puis je vais faire une offrande dans le Hall Qiyun avant de découvrir les tombes dans la Cité du Trésor.

Toujours soucieux d'effectuer ce pèlerinage, je me rends ensuite vers la tombe Fuling où repose le fondateur de la dynastie : Nurhaci lui-même. Je lève les yeux en direction du Mont Tianzhu, me retourne une fois encore vers la rivière Hun et me décide enfin à entrer. Les arches de pierre donnent à ce lieu une solennité exceptionnelle, et que dire des dalles de faïence de la porte Zhenghong... Je reste totalement silencieux et demande à ceux qui m'accompagnent de me laisser seul tandis que je traverse la longue voie sacrée en direction du palais souterrain.

Je termine ma visite par la tombe Zhaojing où se trouvent l'Empereur Huang Taiji et l'Impératrice Xiaoduanwen. C'est la plus grande des trois, avec ses nombreuses colonnes en pierre où des artistes ont sculpté force nuages et animaux. Les travaux d'agrandissement sont encore en cours et je profite de ma visite pour discuter avec le responsable du projet des futurs aménagements, qui voit certainement prendre encore de longues années. J'espère vivre assez vieux pour pouvoir les voir achevés quand je reviendrai. »

La Mongolie intérieure

Le terme « intérieure » qui qualifie cette partie de l'Empire est dérivé du mot mandchou « dorgi ».

Elle est directement administrée par les Bannières et les tribus du Sud de la Mongolie réparties en six Liges : Jirim, Juu Uda, Josutu, Xilingol, Ulanqab et Yeké Juu, qui se partagent les douze préfectures, elles-mêmes divisées en une centaine de districts formant la région. La gestion de cette zone autonome est donc pour le moins complexe et nécessite une parfaite entente entre les différentes tribus, ce qui n'est hélas pas toujours le cas. En théorie, le statut permet à ceux chargés de gouverner localement de légiférer sans forcément en référer au pouvoir central, mais il ne faut pas se laisser abuser par ces faux airs de pouvoir décentralisé. C'est bel et bien l'Empereur qui contrôle la région : il laisse les tribus gérer au mieux les affaires courantes mais en cas de souci, c'est lui qui décide et tranche.

Le haut-plateau qui s'étend du Nord-est au Sud-ouest occupe la majeure partie du territoire, où les grandes plaines herbeuses sont propices au pâturage. Les élevages de chameaux et surtout de chevaux sont très répandus sur ces vastes étendues. À l'Ouest de la région, on trouve le Désert d'Ordos qui est en réalité à la fois un désert et une grande steppe balayée par des vents froids une grande partie de l'année. Les montagnes ne sont pas absentes : elles sont très boisées mais en raison des conditions climatiques, restent peu habitées.

« Une plaine à perte de vue avec quelques petites collines à l'horizon : tel est le paysage que je contemple depuis déjà trois jours, et pourtant pas l'ombre d'un village en vue... Je sais qu'ils sont là pourtant, ces fameux cavaliers qui chevauchaient le vent sur leurs fières montures. Depuis deux jours ma cheville ne cesse de me lancer, elle est particulièrement gonflée et je n'ai pu que maladroitement l'entourer d'une bande de tissu pour l'immobiliser.

Soudain, fonçant à bride abattue dans ma direction, une petite troupe de cavaliers ! Ce sont bien là ceux que je suis venu chercher au Nord de notre beau pays. Leurs tenues satinées bleu-sombre avec quelques touches de rouge et de jaune brillent dans le soleil levant, mais c'est leurs sabres dressés que je remarque le plus. Les bras en l'air, je tente de leur montrer mes intentions pacifiques : cela semble quelque peu les radoucir. Je descends de cheval et chute lourdement, ma cheville ne me permet plus de tenir debout. L'un des hommes me relève avec un petit sourire, nul malice dans son regard. Le visage brûlé par le soleil et le vent qui est en face de moi est amical. Nous tentons alors de communiquer, mélangeant gestes et quelques mots mandchous. Les cavaliers me proposent de me conduire jusqu'à leur village, à quelques heures de là. Ils m'aident à me remettre en selle, je grimace de douleur et me prend à regretter le confort de Beijing.

Nous arrivons en fin de journée devant un village d'une vingtaine de yourtes. Un cavalier s'avance pour me soutenir lors de ma descente de cheval, m'évitant ainsi une nouvelle et douloureuse chute. On me fait entrer dans une des habitations, je remarque au passage que tous pénètrent en mettant le pied droit en premier ; comme il s'agit de mon pied valide, je fais de même. On m'installe alors sur un couchage près de l'entrée. Un vieil homme s'avance vers moi ; sans ouvrir la bouche, il se dirige vers ma cheville et l'enduit avec une décoction très odoriférante. Puis il prend un récipient qui doit contenir une boisson, en verse dans un petit bol, y trempe son doigt et fait des gestes en l'air et enfin me tend le bol en me faisant comprendre que la coutume veut que j'en boive un peu. Le breuvage me brûle la gorge mais je me garde de le faire remarquer. La soirée est des plus agréables, nous parvenons à échanger quelques phrases simples.

Déjà deux jours que je suis dans ce village, ma cheville va beaucoup mieux et je peux marcher sans aide. J'en profite pour observer mes hôtes, qui manient l'arc comme personne tout en menant leurs chevaux à vive allure. Ils se livrent aussi à des combats à mains nues, une sorte de lutte d'après ce que je comprends, bien différente du kung-fu pratiqué en Chine. Mes nouveaux amis m'expliquent ensuite qu'ils doivent partir un peu plus loin à la recherche de nouveaux pâturages pour leurs troupeaux. J'assiste donc au démontage des yourtes et à leur installation sur des chameaux. Je fais route avec eux quelques jours avant de reprendre le chemin de Hohhot, la capitale de cette belle région. De là, une caravane me ramènera à Beijing où je pourrai soumettre à Sa Majesté le fruit de mes pérégrinations. »



La Chine éternelle

L'Empire du Milieu est une société très hiérarchisée, mais au sein de laquelle existe une certaine mobilité sociale. Nation très diverse, la Chine abrite en son sein de nombreuses ethnies et un foisonnement religieux incomparable. Pourtant, sa stabilité repose sur une administration particulièrement dense ainsi que sur trois religions connues comme étant les Trois Enseignements.

Un peuple ancien

Le peuple mandchou est issu en réalité des tribus jurchen, elles-mêmes appartenant à l'ethnie toungouse, qui vient des steppes et a des origines jusqu'en Sibérie. Il se forma aux alentours du onzième siècle et renversa la dynastie Liao des Khitan (un peuple cousin), mettant à sa place la dynastie Jin qui régna sur le Nord de la Chine et donna le pion aux Song du Sud durant quelques décennies. Mais elle-même ne put résister à la déferlante mongole et les Jurchen furent soumis dès lors à la dynastie Yuan. Après l'instauration de la dynastie Ming, les Mandchous restèrent inféodés à la Chine en tant que vassaux, versant tribut et jurant allégeance au Fils du Ciel. Ils constituèrent un allié de poids quand l'Empire du Milieu mena bataille contre les Mongols. Cela dura jusqu'à l'instauration de la dynastie Qing.

Le mot mandchou, pour désigner les Jurchen, fut officiellement adopté par l'unificateur des tribus, Nurhaci, en 1635. Il existait cependant depuis 1605 au moins. Les origines de cette appellation sont mal connues : il s'agit au choix de l'ancien nom des Jurchen ou d'un dérivé du nom du bodhisattva Manjusri dont Nurhaci se disait la réincarnation...

Une culture sinisée

Jusqu'à sa conquête de la Chine, le peuple mandchou était nomade et pastoral, à l'image de ses cousins mongols. Il vivait alors de l'élevage (notamment du porc), de la pêche et de la cueillette et établissait parfois quelques cultures. C'était également un peuple martial organisé en clans belliqueux, mettant à l'honneur la guerre et la chasse. Le tir à l'arc et l'équitation étaient particulièrement valorisés. Le droit d'aînesse n'était pas considéré comme allant de soi du point de vue de la succession d'un Khan : n'importe quel descendant capable pouvait hériter l'autorité de son père ;

La société impériale

Bien que l'Empire du Milieu ait conservé une grande partie de son fonctionnement séculaire (du point de vue administratif notamment, avec la prééminence des mandarins au sein de la bureaucratie), la dynastie Qing y apporta quelques changements : au niveau du pouvoir impérial ou du fonctionnement des armées par exemple.

Les Mandchous : origine et culture

Peuple originaire des steppes du Nord-Est, les Mandchous ont un long passé commun avec la Chine. Vassaux de la dynastie Ming, ils ont pu s'émanciper grâce à leurs capacités d'adaptation culturelle avant d'envahir la Chine pour y instaurer leur propre lignée régnante.





ceci n'alla pas sans poser quelques problèmes lorsque les Qing devinrent Empereurs de Chine (des problèmes que l'actuel Fils du Ciel Yongzheng s'emploie à résoudre). D'un point de vue religieux, ils pratiquaient un shamanisme primitif mais également le Bouddhisme tibétain et le Taoïsme dès la dynastie Jin. La langue écrite jurchen disparut à la fin de cette dynastie mais le mandchou récemment formalisé à partir du mongol est l'une des langues officielles de l'Empire.

De nos jours cependant, les Mandchous ont pratiquement tous adopté le style de vie chinois et assimilé la culture des *Hans*. Ils sont ainsi devenus sédentaires et se sont pacifiés, profitant de la prospérité et de la paix dans l'Empire du Milieu.

Physiquement, les Mandchous partagent des traits communs avec les Mongols. Ils sont de taille moyenne, ont la peau mate et les yeux bridés ; leurs pommettes sont hautes. Ces traits distinctifs tendent à s'estomper actuellement, du fait de la mixité avec les *Hans*. Les hommes mandchous se vêtent habituellement d'un court gilet serré à la taille par une ceinture ainsi que d'un pantalon s'arrêtant aux chevilles, afin de faciliter l'équitation. Toutefois, la tunique ample boutonnée sur le devant et le pantalon long sont également courant. Les femmes portent le *qipao*, une longue et ample robe formée d'une seule pièce, qui peut être retailée pour plus de confort et d'esthétisme et ainsi aller également aux hommes. Les Mandchous mâles portent une coiffure traditionnelle consistant à se raser l'avant du crâne et à nouer le reste des cheveux en une longue tresse. Les *Hans* furent obligés, par un brutal édit du régent Dorgon, d'adopter les mêmes coutumes esthétiques que les Mandchous sous peine de mort.

La cour de l'Empereur

C'est dans la Cité impériale, vaste complexe situé au cœur de la capitale et comprenant la Cité interdite (demeure de l'Empereur), qu'est décidée la politique de la Chine. Dans ses couloirs et ses bureaux, intrigues et complots occupent de hauts-fonctionnaires, des princes de l'aristocratie mandchoue et des ministres ambitieux. C'est un environnement dangereux et seul le plus intelligent des lettrés saura s'y forger un destin sans tomber dans les pièges qu'il recèle...

Le Fils du Ciel

Le titre d'Empereur date en réalité de la dynastie Qin, quand le réunificateur Ying Zheng prit le titre de Huang Di : soit l'Auguste Souverain (que l'on transcrit classiquement par Empereur). Normalement, cette appellation ne concerne que l'homme qui règne sur toute la Chine : quand l'Empire du Milieu se trouva fractionné au cours de sa tumultueuse histoire, les différents souverains prirent le plus souvent le titre de Rois, Ducs ou Seigneurs de Guerre. Pourtant il arriva parfois que plusieurs personnes soient désignées en tant qu'Empereur, afin de clamer une légitimité forcément antagoniste (de nombreux prétendus successeurs aux Ming se proclamèrent ainsi Empereur malgré la présence d'un Fils du Ciel issu de la dynastie Qing).

L'Empereur est considéré comme le Fils du Ciel, dans le sens où il est le mortel qui détient le Mandat céleste : preuve que les dieux l'autorisent à gouverner la Chine. De ce fait, il détient une incontestable autorité sur tout ce qui se trouve sur Terre. Ainsi ses édits se doivent d'être obéis avec diligence et sa parole définit la loi. Hors cas de fin de dynastie, le Mandat du Ciel est héréditaire et seul un membre de la famille impériale peut succéder à l'Empereur (généralement une passation père / fils). Dans les cas où l'héritier est trop jeune pour régner, soit l'Impératrice douairière soit des régents sont désignés pour l'assister jusqu'à sa majorité.

Bien entendu en pratique, l'Empereur ne peut exercer son pouvoir de manière aussi autocratique que ne l'y autorise son statut : il lui faut composer avec son gouvernement et l'ensemble de sa cour. Son autorité est contrebalancée par celle du Premier ministre (Chancelier ou Grand Secrétaire, selon les dynasties). Sans compter qu'il se doit de respecter une tradition fortement ancrée dans la société confucéenne : il lui faut se plier à de nombreux rites afin d'honorer ses ancêtres et le Ciel, et s'assurer que la bénédiction des dieux soit sur la Chine. L'Empereur a ainsi un rôle religieux des plus importants, et il est considéré comme le chef spirituel des Trois Enseignements.

La position du Fils du Ciel le situe au-dessus de tous les mortels et on ne peut s'adresser à lui qu'avec la plus extrême déférence et un immense respect. Il est ainsi interdit de lui parler directement, il faut utiliser le vo-



Zin - Shaolin et Wudang

cable « Votre Impériale Majesté » par exemple, ou d'autres tournures toutes aussi obligantes. Se comparer au Fils du Ciel ou le désigner vulgairement en son absence est considéré comme tabou ; et lorsqu'on a l'honneur immense de pouvoir lui parler, il est de coutume de se déprécier soi-même afin de faire la preuve de son humilité face à sa grandeur. L'Empereur lui-même parle de lui en utilisant le *nous* royal. Il dispose de nombreux noms différents : un nom de naissance qui n'est jamais utilisé, un nom de règne qu'il se choisit en montant sur le trône et divers noms posthumes qui lui sont attribués à sa mort par ses descendants.

Les Empereurs de la dynastie Qing sont considérés également comme Grands Khans de Mongolie, Patrons du Bouddhisme tibétain et Protectors des Musulmans.

Yongzheng, Fils du Ciel et Empereur de Chine :

L'actuel Empereur est un homme déjà âgé, et grande-ment amer.

La façon dont se déroula son ascension sur le trône fut une bien mauvaise manière de débiter un règne, et elle lui aliéna une bonne partie de la cour. Beaucoup se méfiaient de lui, et s'il s'arrangea pour éviter que cette méfiance ne se retourne contre lui, il ne put guère le faire autrement que par la violence. Cela ne fit qu'accroître sa réputation de tyran en devenir. Et si Yongzheng se sait craint et respecté, il n'est guère aimé comme pouvait l'être son père. Sa solitude lui pèse parfois comme un fardeau mais il en a retiré une conscience aiguë de son destin : il comprend qu'il n'est pas un Fils du Ciel qui laissera une trace d'or dans l'histoire de son pays, aussi s'efforce-t-il de préparer le terrain pour que son successeur soit cet Empereur dont la postérité chantera les louanges.

Et pour se faire, il s'implique dans les affaires du gouvernement sans relâche, travaille jour et nuit. Il tente de mettre au point une coutume de succession impériale claire, afin que plus jamais une passion de pouvoir ne se déroule aussi mal que la sienne. Il envisage de créer un Grand Conseil plus varié pour mettre fin à la main-mise de la haute-aristocratie mandchoue sur le pouvoir. Il centralise le pouvoir des Bannières entre ses mains, se prémuissant ainsi d'un coup d'État militaire. Il lutte activement contre la corruption et promulgue d'efficaces réformes fiscales, souhaitant léguer un Empire prospère à son héritier. Enfin, il supervise la mise au pas des insurrections du Sud et s'apprête à frapper un grand coup en plein cœur de la rébellion.

Et tout ceci afin que la Chine qu'il laissera derrière lui soit une nation riche, dotée d'instances de gouvernement efficaces, administrée par d'honnêtes mandarins et surtout pacifiée. Qu'importe ce que les gens pourront penser de lui après sa mort : il sait qu'il aura tout fait pour que l'Empire du Milieu reste le pays le plus puissant du monde pour encore dix mille ans, et qu'ainsi sa dynastie se sera montrée digne du Mandat du Ciel. La suite ne dépendra que de son successeur...

Renommée : 500

Le gouvernement

Outre les ministres, l'Empereur doit composer avec de nombreux pouvoirs au sein de sa cour, qui tous ensemble règnent sur le destin de la Chine.

La famille impériale :

La famille impériale se compose de l'Empereur lui-même et de son épouse, nommée Impératrice et Mère de la Nation, ainsi que des nombreux enfants qu'ils peuvent avoir eu ensemble (ou décidé d'adopter) et que l'on nomme princes et princesses. Les concubines, dont le gynécée est dirigé par l'Impératrice, ne sont pas considérées comme faisant partie de cette famille, pas plus que leurs enfants à moins que l'Empereur ne les légitime officiellement. L'Impératrice Douairière, en tant que mère du dirigeant suprême de la Chine, jouit également d'un immense respect et dispose fréquemment d'une influence notable sur lui. Les frères et oncles de l'Empereur font bien souvent partie des courtisans les plus puissants au sein de la Cité impériale.

Les coutumes ancestrales des Qing donnent aux membres du clan d'origine de l'Empereur un certain pouvoir à la cour, cela dit cette habitude tend à s'estomper avec la sinisation grandissante des élites mandchoues et la volonté de l'Empereur actuel.

Les deux cours :

Il existe en réalité deux instances majeures qui composent la cour impériale, ainsi que deux conseils d'importance majeure :

La Cour extérieure rassemble les instances gouvernementales, héritée de la dynastie Ming, comme la chancellerie impériale. Elle s'occupe des affaires courantes et se réunit dans la partie sud de la Cité impériale.

La Cour intérieure gère quant à elle les décisions les plus importantes concernant la gestion de l'Empire. Elle est composée de la famille impériale et de la noblesse mandchoue et se tient dans la partie nord de la Cité impériale.

Le Conseil des Princes quant à lui rassemble huit princes impériaux et quelques hauts-fonctionnaires *hans* et mandchous, afin de servir de conseillers spéciaux au Fils du Ciel. Depuis peu, l'Empereur Yongzheng travaille sur la création d'un Grand Conseil qui chapeauterait toutes les instances gouvernementales et remplacerait l'actuel Conseil des Princes.

L'Étude du Sud, ainsi nommée du fait de sa localisation dans la partie sud du palais de la Pureté céleste, regroupe les lettrés issus de l'Académie Hanlin : ils sont les plus prestigieux des conseillers de l'Empereur, toujours à sa disposition en cas de besoin. Autant dire qu'ils exercent une influence majeure sur la vie politique de la Chine. Ils voient d'ailleurs d'un assez mauvais œil l'instauration du Grand Conseil voulu par Yongzheng.



Les langues

Depuis l'arrivée des Qing au pouvoir, il existe cinq langues officielles en Chine : le mandchou, l'ouïghour, le chinois, le tibétain et le mongol ; soit les langues de chaque nation dirigée par la dynastie. Chacune d'entre elles est surtout utilisée dans son pays d'origine, mais les choses ne sont pas si simples.

Le mandchou notamment est également utilisé en Chine pour les documents officiels, qui sont tous rédigés à la fois dans cette langue et en chinois. Le mandchou écrit est très récent, c'est Hung Taiji, fils héritier du premier Empereur de la dynastie, qui ordonna au savant Takhai sa création à partir du mongol, afin de traduire les nombreux ouvrages rédigés en langue chinoise.

Quant au chinois, bien que son écriture soit constante à quelques variations idéographiques près selon les provinces, il est en réalité composé de nombreux dialectes. Le principal, retenu comme langue officielle de l'Empire du Milieu, est le mandarin issu de la région de Beijing et parlé dans la presque totalité de la Chine. L'autre grand dialecte est le cantonnais, qui est surtout utilisé dans le Sud du pays mais il en existe quantité d'autres comme le wu, le gan, le min ou le xiang. Et tous ces dialectes se déclinent bien souvent en plusieurs patois locaux.

En termes de jeu :

Chacun de ces langages et chacun des dialectes du chinois sont techniquement considérés comme des langues, à une différence près.

Un personnage est considéré comme parlant sa langue maternelle. Afin de savoir parler et écrire les langues qui ne font pas partie du chinois (mandchou, ouïghour, tibétain et mongol mais aussi coréen, japonais, langues occidentales, etc.), le personnage doit posséder pour chacune de celles qu'il connaît un Niveau dans le Talent Langues. Par contre, en ce qui concerne les dialectes chinois : un Niveau dans ce Talent permet d'en connaître deux.

Ainsi, un individu né à Beijing (dont la langue maternelle est donc le mandarin) et parlant également le mandchou, le min et le cantonnais doit posséder le Talent Langue au Niveau 2 : un Niveau pour le mandchou et un seul Niveau pour les deux dialectes chinois (le mandarin lui étant offert gratuitement en tant que langage de naissance).

Dans ce supplément, les divers noms utilisés seront écrits sous leur transcription issue du mandarin selon le système *pinyin*. Toutefois, l'équivalent en cantonnais pourra être donné à l'occasion s'il s'avère plus connu que le mandarin (kung-fu place de *gongfu* par exemple).



Zin - Shaolin et Wudang

Le conseil des ministres :

Au sein de la Cité impériale, il existe six ministères et chacun d'eux est dirigé par deux ministres : un *Han* et un Mandchou. Cette direction bicephale fut décidée dans le but de montrer aux Chinois qu'ils n'étaient pas exclus du pouvoir et que des positions particulièrement haut-placées leur étaient même réservées. Cela permettait également à l'Empereur de s'assurer qu'aucun clan aristocratique ne puisse centraliser trop de pouvoir... En effet, si les *Hans* accèdent à de tels postes après avoir réussi de difficiles concours, les Mandchous se les accaparent de par leur noble naissance.

Juste en dessous des deux ministres, cinq vice-ministres sont nommés afin de les assister. Eux-mêmes coordonnent l'action d'innombrables fonctionnaires en tout genre.

Voici les ministères :

- Le Ministère d'État a toute autorité sur la pyramide administrative. Il coordonne l'action des fonctionnaires de tout rang à travers l'Empire. Il gère leurs affectations, mutations, promotions et évaluations et peut décider de la révocation de n'importe quel mandarin. Ce ministère établit aussi la Liste d'Honneur qui récompense les meilleurs serveurs de l'État.
- Le Ministère des Finances s'occupe des affaires économiques de l'Empire et gère le trésor impérial. Il a autorité sur la collecte des taxes et impôts, et sur les monopoles d'État comme le commerce du sel et du thé. Il s'occupe également de la gestion des biens appartenant à la famille impériale. Il définit le budget des diverses autres instances du gouvernement.
- Le Ministère des Rites s'occupe de tout ce qui concerne le protocole de cour, ce qui inclut les nombreux rituels auxquels l'Empereur doit se plier (vénération des ancêtres, du Ciel, etc.) mais aussi l'accueil et l'hospitalité envers les ambassadeurs étrangers. Ce ministère travaille également de concert avec celui d'État pour organiser les concours de la fonction publique.
- Le Ministère de la Guerre dispose en réalité de bien peu de prérogatives. En effet, le contrôle des Huit Bannières est entre les mains de l'Empereur et de divers aristocrates mandchous. Le ministère n'a autorité que sur l'étendard vert : la gendarmerie composée majoritairement de *Hans* et s'occupant de maintenir l'ordre public. Sinon, il a une fonction purement administrative et logistique.
- Le Ministère des Châtiments s'occupe de la justice et des lois. Il fait transcrire les édits impériaux en textes légaux, gère les litiges, parraine les tribunaux de l'Empire. Il peut parfois être amené à mener des débats sur d'obscurs points de loi afin de clarifier le Grand Code pénal des Qing et d'éviter que l'arbitraire ne vienne en pervertir l'esprit.
- Le Ministère des Grands Travaux est chargé de l'exécution de tous les chantiers d'État, partout en Chine et dans les territoires vassaux. Il entretient les routes et canaux, fait bâtir les bâtiments officiels et rénove les temples. Il intervient après des catastrophes naturelles pour gérer au mieux les dégâts. Il est également en charge de faire frapper la monnaie.

Outre ces six ministères, existe également le Bureau des Affaires coloniales, créé afin de permettre la gestion des territoires éloignés comme le Tibet et la Mongolie. Il étend son autorité sur toutes les minorités ethniques de la Chine et peut être vu comme un ministère des affaires étrangères — en collaboration avec le Ministère des Rites. Les fonctionnaires travaillant au sein de ce bureau sont exclusivement mandchous et mongols.

En plus de cela, le censeur impérial regroupe les divers services secrets qui oeuvrent pour l'État. Son rôle est principalement de surveiller les autres ministères et toutes les officines ou conseils disposant d'un pouvoir considéré comme dangereux. Ses agents enquêtent ainsi parmi les fonctionnaires haut placés pour repérer les éventuelles voix discordantes...

Conseillers et eunuques

Dans les coulisses du pouvoir, oeuvrent de nombreux personnages désireux de satisfaire à leurs ambitions et de glaner des miettes d'autorité.

Les aristocrates mandchous :

Les membres du clan impérial et d'autres tribus puissantes forment une noblesse héréditaire au sein de la culture mandchoue. Bien que la méritocratie chinoise adoptée lors de la conquête de l'Empire tende à minimiser leur influence, ils représentent une force avec laquelle compter à la cour.

Ainsi notamment, les Conseils des Princes et la Cour intérieure sont quasi exclusivement composés de ces aristocrates, qui contrôlent d'ailleurs les Huit Bannières. Leurs filles sont fréquemment offertes en concubinage à l'Empereur ou en épousailles à de hauts-fonctionnaires *hans* : c'est ainsi que la noblesse maintient son réseau d'influence et de renseignement au sein de la Cité impériale.

Quelques noms mandchous

Du fait de la proximité de leur langue, Mandchou et Mongols portent des noms très ressemblants. La majorité des Mandchous adoptent également un nom chinois afin de mieux s'intégrer parmi les *Hans* (le meilleur exemple étant celui de l'Empereur lui-même).

Noms masculins : Altan, Batu, Batukhan, Boke, Bolchoi, Bold, Chagan, Chulan, Dorgar, Dorj, Ghazan, Jaran, Kushar, Morgon, Narambar, Olai, Sukh, Temur, Yesukai

Noms féminins : Aila, Bayarma, Bolodene, Bora, Chamuka, Chinua, Holun, Juchi, Kushi, Magsa, Odval, Shukaa, Sima, Tilik, Yaba



Actuellement, l'Empereur Yongzheng tend à se reposer le moins possible sur eux et préfère élargir le domaine d'action des ministres lettrés.

Les courtisans :

Outre les ministres et membres des conseils, la cour impériale regorge de conseillers, secrétaires et hauts-fonctionnaires en tout genre. Ceux-ci servent dans diverses officines et bureaux et disposent parfois d'un pouvoir non-négligeable.

En général, ces courtisans s'allient entre eux en fonction de leurs intérêts communs afin d'accroître leur ascendant auprès de l'Empereur. Il arrive que de tels groupes s'opposent entre eux et la cour bruit alors du fracas de batailles fœdérées, se livrant à coup d'intrigues et de ragots, pouvant entraîner la chute même du plus fidèle des ministres. Aussi même les puissants se gardent-ils de froisser de telles cabales.

Les eunuques :

Serviteurs privilégiés de l'Empereur et de sa famille, ayant bien souvent pour charge d'élever les princes et princesses, les eunuques officient au sein du gynécée mais aussi parfois en tant qu'officiers civils. Du fait de leur castration, on les suppose dépourvus d'ambition mais l'histoire s'est chargée de montrer toute la cupidité dont ils peuvent faire preuve.

Particulièrement nombreux et puissants durant la dynastie Ming, leur influence à la cour a sensiblement décliné depuis l'avènement de la lignée des Qing. Culturellement, les Manchous se méfient en effet des eunuques et ils préfèrent ne pas leur laisser l'occasion de s'emparer d'un trop grand pouvoir au sein de la Cité impériale. Actuellement, les eunuques ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils furent durant les dynasties précédentes même si dans certaines provinces, ils disposent encore de positions influentes.

Les étrangers :

Bien entendu, Beijing en tant que capitale accueille les ambassades des nombreuses nations entourant la Chine. Certains sont des diplomates chevronnés ayant à cœur de défendre les intérêts de leur pays mais d'autres ne sont guère là que pour faire bonne figure, leur patrie étant souvent déjà vassale de l'Empire du Milieu.

Plus inhabituel, les Empereurs Qing se montrent dernièrement particulièrement larges d'esprit et accueillent au sein de la cour des dignitaires étrangers, généralement occidentaux. C'est bien souvent la curiosité qui motive cet accueil, les Manchous souhaitant apprendre les sciences et technologies si exotiques des nations européennes. Artistes et savants sont ainsi traités comme des rois et disposent de l'oreille du Fils du Ciel. Jamais dans toute l'histoire de la Chine, des barbares ne disposèrent d'un tel ascendant sur un Empereur. Ils en profitent largement pour gagner divers droits commerciaux et religieux et peu à peu, la face de l'Empire du Milieu commence à changer...

Tigres et Dragons

Créée par le fort sage Empereur Kangxi durant son long règne, l'agence Tigres et Dragons est une officine indépendante des services secrets, travaillant dans l'ombre à résoudre les divers problèmes et conflits opposant Hans et Manchous, particulièrement dans le Sud de la Chine.

Origine :

Après la Révolte des Trois Feudataires et la défaite de Taiwan, l'Empereur Kangxi s'isola dans ses appartements pour réfléchir à la situation dans l'Empire, au ressentiment anti-manchou qui avait poussé plusieurs provinces à la rébellion, au moyen d'apaiser toute cette amertume pour assurer la stabilité de la dynastie. Il comprit que des mesures punitives envers la population seraient totalement contre-productives et ne feraient qu'accroître le sentiment de révolte. Aussi décida-t-il au contraire de promulguer des décrets d'apaisement, de nouvelles lois sociales, des édits permettant le rapprochement des ethnies. Les tensions s'apaisèrent peu à peu mais le Sud restait revêche et Kangxi comprit qu'il devait aller plus loin.

Convoquant l'un de ses hommes de confiance, il travailla avec lui sur la création d'une agence secrète, ne rendant compte qu'à lui et oeuvrant dans les coulisses à une meilleure harmonie sociale. Il fallait pour cela faire plus qu'observer l'Empire du Milieu depuis le confort de la Cité interdite : les agents devraient aller sur le terrain, se mêler à la population, aller de district en district, infiltrer les administrations locales ou les cellules de rebelles, etc. Ce faisant, ils en tireraient un maximum d'informations et agiraient avec toute l'autorité impériale derrière eux pour éviter que les situations ne dégénèrent.

En quelques mois, l'Empereur et son ministre avait créé l'agence Tigres et Dragons et celle-ci opère depuis dans toute la Chine, avec une concentration élevée d'agents au sud du Fleuve bleu. Lors de la passation de pouvoir, l'Empereur Yongzheng fut mis au courant de l'existence de l'agence et en prit les rênes comme son père avant lui. Désireux de combattre la corruption au sein de la bureaucratie, il comprit tout l'intérêt du travail accompli et augmenta encore les crédits alloués aux Tigres et aux Dragons afin qu'ils mènent leur mission au mieux.

Organisation :

Tigres et Dragons est une agence particulièrement secrète. Seuls quelques hauts-personnages sont au courant de son existence et son dirigeant ne rend compte qu'à l'Empereur en personne : c'est ainsi le Fils du Ciel qui détermine le budget, donne les orientations, assigne parfois quelques missions importantes à ses yeux. Toutefois l'officine dispose de statuts clairs afin qu'aucun Fils du Ciel ne soit tenté de l'utiliser à ses seules fins, comme une police secrète par exemple ; dans un tel cas le chef des Tigres et des Dragons pourrait porter l'affaire en conseil des ministres et faire perdre la face au tyran en devenant. Même Yongzheng, malgré ses penchants autocratiques, n'a pas souhaité en arriver à une telle extrémité.



Zin - Shaolin et Wudang

L'agence est dirigée par un fonctionnaire connu sous le titre de Haut-Secrétaire à la Concorde. A la cour, la plupart pensent qu'il n'est qu'un conseiller de plus, ayant son bureau et ses assistants et travaillant sur d'obscurs et ennuyeux dossiers. En réalité, l'homme est en contact direct avec l'Empereur et chaque rapport transmis par ses subordonnés est aussitôt copié afin que le Fils du Ciel puisse en prendre connaissance si telle est sa volonté. Il a pour charge de coordonner les opérations de terrain et d'envoyer ses instructions aux agents, en fonction de la situation (certains problèmes nécessitent qu'un fonctionnaire de son niveau intercède pour être résolu) : sa responsabilité est immense car de ses décisions peuvent dépendre la paix ou la révolte ouverte dans tout le pays. Assisté par de multiples scribes, secrétaires et comptables, le Haut-Secrétaire à la Concorde gère donc l'un des secrets les plus importants de la dynastie Qing.

Sur le terrain, les agents sont organisés en cellules mixtes : chaque groupe doit comporter des *Hans* (les Dragons) et des Mandchous (les Tigres). En général, une telle cellule compte de deux à six membres, rarement plus (il arrive cependant que plusieurs cellules se regroupent pour des opérations d'envergure). Les femmes sont également acceptées dans l'agence, car elles seules peuvent se rendre en certains lieux ou jouer certains rôles. Le leader de la cellule détient un sceau de jade émanant de l'Empereur lui-même, symbole incontestable d'autorité. Les Tigres et les Dragons reçoivent une formation de haut niveau, que ce soit dans les domaines culturels ou martiaux : on attend d'eux une certaine polyvalence même si chaque agent a en général sa propre spécialité.

Concrètement, les Tigres et les Dragons vont de district en district et y séjournent quelque temps sous couverture (ils se font souvent passer pour une troupe de théâtre ou des forains). Là, ils observent la situation locale et voient s'il est dans leurs attributions d'agir en cas de problèmes. Ils ont toute autorité tant pour mater un mouvement de rébellion que pour faire tomber un tyran local : leur rôle étant d'apaiser les relations conflictuelles entre *Hans* et Mandchous, ils se doivent d'être impartiaux. Aussi bien le patriote ayant commis plusieurs attentats que le magistrat corrompu qui abuse de son pouvoir sont leurs cibles typiques. Lorsque les opérations concernent ce genre de petits fonctionnaires ou un groupe de séditieux de faible ampleur, le leader de la cellule est en droit de décider lui-même de la solution à apporter pour résoudre le problème. Mais dès lors des fonctionnaires de la stature d'un préfet ou un mouvement d'insurgés comportant plusieurs dizaines de membres sont impliqués, un rapport est envoyé au Haut-Secrétaire à la Concorde afin qu'il délivre les instructions et autorisations nécessaires.

C'est ainsi, en traitant les tensions une par une, que l'agence espère contribuer à une meilleure harmonie sociale. Si le but peut paraître utopique, les résultats concrets sont bien présents : plus d'une région considérée auparavant comme foyer de révolte s'est retrouvée apaisée après que les Tigres et les Dragons ont mis fin aux exactions des uns et des autres.

Hun Xue-er :

Le Haut-Secrétaire actuel est un homme relativement jeune nommé Hun Xue-er. Fils d'un riche lettré *han* et d'une aristocrate mandchoue, il semble l'homme idéal pour occuper un tel poste de par son métissage, symbole des idéaux de Kangxi. Bien que peu expérimenté encore, il est intelligent et motivé : il ne lui a pas fallu plus de quelques mois pour prendre en main l'agence et résoudre plusieurs gros dossiers (notamment liés à la corruption d'édiles dans le Sud, ce qui lui attirera la sympathie de Yongzheng). Cependant, depuis quelques temps, il s'alarme des rumeurs qui bruisent dans les couloirs de la Cité impériale : de nombreux conseillers exigent de l'Empereur qu'il donne un signal fort pour calmer la rébellion, comme par exemple porter un coup mortel contre Shaolin, soupçonné de sympathies pro Ming... Si cela devait se faire, tout le travail effectué par Tigres et Dragons depuis plus de trente ans serait anéanti et il faudrait reprendre à zéro...

Renommée : 145

L'administration de l'Empire

La gestion de l'Empire du Milieu nécessite un véritable partenariat entre l'Empereur et les fonctionnaires, un travail concerté entre le pouvoir central et la bureaucratie locale. Certes le régime a toutes les caractéristiques d'une monarchie monolithique, mais à y regarder de plus près les choses se sont pas si simples. L'une des plus grandes gageures pour le pouvoir, au vu de la disparité et de la taille des territoires, consiste à tenir compte des spécificités locales. C'est en cela que la légion de fonctionnaires répartis dans les provinces, les préfectures, les départements ou les districts est indispensable pour gérer au mieux une population de près de deux cent millions de personnes, réparties en différentes classes sociales ou castes assez hermétiques, et sur des territoires aussi différents qu'un delta, une zone montagneuse ou une plaine verdoyante. Sans compter l'opposition entre un Nord assez discipliné et un Sud en perpétuelle rébellion. La Chine est une mosaïque et il faut toute l'autorité de l'Empereur pour éviter que les murs de la maison ne se lézardent trop.

La bureaucratie des Qing se perpétue au travers d'un système de sélection et d'octrois sous la forme de quatre composantes majeures : les écoles, les concours, les recommandations et les nominations. L'Empire du Milieu est une méritocratie : les fonctionnaires passent de nombreux concours après avoir reçu une éducation classique des plus exigeantes, faisant des lettrés une puissance sur laquelle l'Empereur peut et doit s'appuyer.



Des peuples, une société

Il convient en effet de parler des peuples car la société multiethnique chinoise est divisée en cinq grandes classes : l'aristocratie (*guizu*) d'origine mandchoue qui gravite à la cour autour de l'Empereur ; les fonctionnaires lettrés (*guanli*) ; les autres lettrés (*shenshi*), petits fonctionnaires ou exerçant d'autres activités ; l'ensemble constitué par les marchands, les artisans, les paysans et les soldats *hans* que l'on peut qualifier de roturier (*jiangmin*) ; et enfin les pauvres voire pour certains les serviles (*jianmin*). On peut ajouter à ce découpage les militaires mandchous appartenant aux Huit Bannières de manière héréditaire.

Il est bien entendu possible pour un riche marchand d'offrir une bonne éducation à ses fils afin de faire d'eux des lettrés puis des fonctionnaires. Mais le plus souvent, ces derniers restent marchands, fidèles à la tradition familiale et au pouvoir relatif accordé par l'argent détenu. Ainsi bien que les castes décrites ne soient pas totalement imperméables, la mobilité sociale reste rare et exceptionnelle.

L'Empereur est favorable à une stricte hiérarchie sociale et au respect de cette dernière, car cette pensée est en plein accord avec la notion confucéenne de *lunli* (l'ordre universel et social). Pourtant un certain nombre d'éléments attestent que les choses ne sont pas aussi monolithiques et immobiles.

En effet depuis les temps anciens, le rôle des hommes et des femmes s'est modifié, la famille elle-même a changé, la santé est devenu un véritable enjeu, un certain nombre de roturiers accèdent à la propriété, la population continue d'augmenter (ce qui n'est pas sans conséquences), le commerce se développe, l'industrie ou plutôt la proto-industrie poursuit son essor, les guildes et associations jouent un rôle de plus en plus important dans la vie du pays, une intense compétition se fait jour afin de progresser dans l'échelle sociale, les migrations internes et externes sont sans précédent et la violence perdure malgré les efforts des autorités.

Le statut des femmes :

Suite au changement de dynastie et à ce qu'il faut bien appeler une crise politique, les relations homme / femme ont connu et connaissent encore bien des bouleversements. Les Qing ont souvent présenté la dynastie précédente comme décadente, en particulier au niveau des mœurs, et il s'en est suivi une sévère reprise en main qui perdure encore actuellement (notamment en s'appuyant sur le conservateur Néo-confucianisme).

L'État a ainsi fait de la chasteté des femmes un de ses chevaux de bataille, et c'est dans ce cadre que s'inscrivent les actions menées autour des « veuves chastes » par exemple : le pouvoir cherche à récompenser les veuves ne s'étant pas remariées, ce qui est présenté comme le summum de la dignité et du respect. Un diplôme signé par l'Empereur en personne est remis aux intéressées, une prime est parfois accordée à la famille de l'heureuse élue et le statut juridique des veuves varie suivant qu'elles se soient remariées ou non.

Les conditions de vie pour les femmes sont donc loin d'être simples avec ce retour à la rigueur morale. À titre d'exemple, pour prouver devant la justice qu'un viol a bel et bien été commis, il faut présenter un témoin oculaire au magistrat. Pas facile quand le coupable est de bonne famille ou que le crime a eu lieu dans un endroit désert...

La pratique des pieds bandés, si traumatisante voire inhumaine est une coutume *han*. Les Mandchous se refusent d'ailleurs à se livrer à une pratique qu'ils jugent non seulement barbare mais surtout typiquement *han*. Hélas elle est présentée dans certains milieux, lettrés en particulier, comme un héritage d'un passé que l'on ne veut pas voir détruit par l'envahisseur nomade. Les mères *han* continuent donc de briser les pieds de leurs filles et de les leur bander. Les femmes mandchoues n'ont jamais les pieds bandés.

C'est aussi parce qu'elles vivent dans l'ombre que les femmes *hans* peuvent continuer de s'habiller en respectant leurs traditions vestimentaires tandis que les hommes doivent se raser le devant du crâne et attacher le reste de leur chevelure en une longue natte. Les fonctionnaires en particulier veillent à respecter ces obligations, le port d'une tenue « non réglementaire » à la cour étant immédiatement perçu comme un affront fait à l'Empereur. Sur le devant de leur tenue, ces mêmes fonctionnaires arborent le fameux carré mandarin : un morceau de tissu représentant des animaux et signalant leurs rangs et fonctions à la population. Pour les femmes qui sortent, la tendance du moment est de s'habiller à la mode colorée de la région de Jiangnan, bien souvent à la pointe du progrès en ce domaine.

Toute une littérature moraliste se diffuse également : on y rappelle les devoirs des femmes, le code de conduite et l'importance de ne pas laisser transparaître ses émotions. À côté de cette littérature quelque peu propagandiste, on voit se développer en même temps qu'augmente le lectorat féminin un grand nombre de recueils poétiques qui tranchent avec les classiques histoires de femmes seules et amoureuses. On trouve des poèmes sur l'éducation, l'importance de l'apprentissage, du développement spirituel, de l'amitié. Ce phénomène touche bien entendu les milieux lettrés où certaines poétesses parviennent à se faire un nom et où pour une femme, écrire ou déclamer de la poésie est la meilleure voire souvent la seule façon d'affirmer sa culture.

Le modèle familial :

La famille connaît elle aussi quelques bouleversements. Pour chaque couple marié, l'objectif primordial est d'avoir un fils afin de perpétuer la famille. Pour se donner toutes les chances d'avoir un descendant mâle, de nombreuses familles pauvres se livrent à l'infanticide de leurs filles. Dans les milieux aisés, on ne tue pas autant mais tout est également mis en œuvre pour avoir un garçon (multiplication des concubines, etc.). Conséquence immédiate d'une telle politique, le ratio entre hommes et femmes se déséquilibre de plus en plus et de nombreux hommes meurent sans avoir pu trouver à se marier. Ce



Zin - Shaolin et Wudang

phénomène est encore plus fort dans les milieux pauvres pour diverses raisons : coût d'un mariage par exemple, mais surtout les quelques familles qui ont des filles font tout pour les placer dans un milieu plus aisé. Soit en tant que servante soit comme concubine, non sans avoir retardé le plus possible l'âge du mariage pour que l'infirmité puisse rapporter quelque argent à ses géniteurs.

L'État quant à lui, par le biais de textes officiels et de programmes d'éducation et d'information, prône la piété filiale pour les hommes et la pureté morale pour les femmes.

Un tableau de la famille idéale peut être rapidement brossé : trois générations sous le même toit avec un couple marié, le ou les fils marié(s) avec leurs épouses et les petits enfants. Les filles restent à la maison jusqu'à ce qu'elles aient l'âge de se marier, en moyenne vers dix-huit ans. L'État, toujours très interventionniste, encourage les rituels effectués dans les maisons pour honorer les ancêtres : la famille et son histoire sont un peu le ciment de cette nouvelle nation chinoise.

Il est à noter que dans les familles de l'élite sociale, si la femme ne donne pas d'héritier à son mari, ce dernier est autorisé à prendre une concubine. Elle est bien souvent choisie par la femme elle-même, avec tous les problèmes relationnels que l'on imagine par la suite.

Médecine et santé :

L'État a entamé une grande politique de santé et de prévention qui s'inscrit dans un contexte d'évolution de la médecine.

De nombreuses mesures sont ainsi prises pour valoriser l'importance de la santé de la mère et de ses enfants. En effet, une démographie forte est la garantie d'une nation puissante et le pouvoir met tout en œuvre afin d'enrayer la mortalité infantile notamment.

Pour ce qui est des soins, la médecine est en perpétuelle évolution et l'on voit cohabiter désormais l'acupuncture, les anciennes pratiques alchimistes, la moxibustion, les traitements à base de vapeur et de fumée, les cataplasmes et autres pierres chaudes, les techniques liées au souffle, etc. La littérature médicale, à l'initiative des milieux lettrés, connaît un bon en avant sans précédent.

L'influence occidentale pousse également de nombreux médecins et apothicaires à remettre en cause leur savoir et à intégrer la science européenne dans leurs recherches. Cela reste rare, tant tout ce qui vient de l'étranger est encore entouré d'une aura sulfureuse mais la tendance est lancée.

L'économie de l'Empire :

Les changements les plus patents concernent ceux que l'on appelle roturiers : la classe sociale hétérogène qui regroupe des personnes riches et d'autres beaucoup plus pauvres.

Grâce aux réformes entreprises et aux mutations économiques, un certain nombre de roturiers parvient petit à petit à devenir propriétaire : il s'agit d'artisans, d'agriculteurs ou d'anciens agriculteurs reconvertis. En effet, beaucoup d'entre eux partent vers les villes ou des provinces économiquement dynamiques à la recherche d'un

travail plus rémunérateur, et c'est ainsi qu'ils deviennent vendeurs, manutentionnaires, cuisiniers, domestiques, soldats mais aussi ouvriers ou artisans. Les femmes parviennent peu à peu à s'imposer par leur travail au sein du monde agricole ; elles y gagnent si ce n'est du pouvoir, du moins un peu plus de liberté et de respect. Certains roturiers parviennent à s'enrichir au moins assez pour devenir propriétaires d'un lopin de terre, d'un logement voire d'un commerce.

L'Empire chinois connaît des mutations économiques qui font de lui une puissance de première ordre, et elles ont bien entendu des conséquences sur et au sein des classes sociales. Le monde rural voit se développer le commerce des denrées, des populations partent chercher du travail ou de terres à exploiter ailleurs (cela est rendu possible par l'extension des terres arables à l'initiative de l'État). De vastes pôles agricoles se forment, attirant une main d'œuvre plus nombreuse alors que d'autres régions connaissent un terrible exode rural. À partir du Fujian, la production de thé et de sucre est expédiée à travers tout l'Empire. Dans la région de Jiangnan, la production de soie et de coton permet l'éclosion d'une véritable industrie enrichissant propriétaires terriens et marchands (qui parfois sont les mêmes). La province du Hunan, après avoir vécu des moments difficiles, retrouve une certaine prospérité grâce à la production de riz, céréale indispensable pour nourrir une population toujours plus nombreuse.

Le gouvernement se montre très vigilant à propos des propriétés foncières : des expropriations ont ainsi lieu pour récupérer des terres et y faire cultiver des denrées alimentaires. Les tensions montent parfois entre gros propriétaires et fonctionnaires. Une modification intervient également sur les taxes agricoles : autrefois entièrement perçues en nature, elles le sont de plus en plus sous forme d'argent. Là encore, cette initiative du pouvoir central a des conséquences sur l'économie : le développement de l'exploitation minière par exemple, la plupart des pièces étant en argent ou en cuivre.

Ces pièces circulent d'ailleurs de plus en plus et le commerce devient florissant dans une bonne partie du pays. De véritables sociétés de commerce existent et croissent. Très structurées, elles permettent l'acheminement de marchandises sur tout le territoire. Une élite commerciale est en train d'émerger ; en son sein, on trouve ceux que l'on nomme les négociants (*yahang*). Avec l'accord écrit des autorités, ils servent de garant pour diverses transactions commerciales. Ce sont eux qui surveillent le transport, la vente, la qualité des produits qui tendent de plus en plus à être standardisés. À Guangzhou existe un groupe de *yahang* plus particulièrement chargé de gérer l'importation et l'exportation entre la Chine et les pays européens : ils se nomment les *cohong*. À côté de ces négociants, on trouve de véritables sociétés de transport qui embauchent à tour de bras des porteurs et des conducteurs. Le transport fluvial et maritime est florissant.

L'artisanat lui aussi prospère, les effectifs sont en nette augmentation et la productivité de même. De véritables entreprises voient alors le jour : l'industrialisation est en marche. Ces bouleversements concernent avant tout les



Les pieds bandés - pieds lotus

Encore de nos jours, il est de coutume dans de nombreuses couches de la société chinoise de bander les pieds des petites filles afin de les déformer et de leur donner une allure correspondant au canon de la beauté fétichiste. Le principe consiste à enserrer dans des bandages les pieds des fillettes dès l'âge de six ans afin de leur faire arborer une courbure contraire au développement normal, quitte à en briser volontairement les os. Les pieds idéaux ne devaient guère dépasser dix à quinze centimètres à l'âge adulte pour être considérés comme parfaits d'un point de vue esthétique.

Cette pratique perdure depuis presque mille ans. On raconte qu'elle puise son origine dans le caprice d'un Empereur du dixième siècle, qui aurait demandé à sa jeune concubine de se bander les pieds afin de pratiquer la Danse du Lotus, le pied étant considéré comme érotique. La mode ne tarda pas à se répandre et à entrer dans les mœurs. Tout d'abord, on ne banda les pieds que des filles de bonne famille : en effet, une femme aux pieds bandés subit une mutilation qui l'empêche de se livrer à des activités physiques autre que tenir la maison et broder. Avoir les pieds bandés était ainsi un signe du statut social de la femme, les filles de paysans devant travailler dans les champs et ne pouvant donc subir cette pratique. Mais au fil du temps, la coutume se répandit dans toutes les classes sociales, même chez les plus pauvres dans l'espoir de pouvoir ainsi vendre leurs filles aux petits pieds à un bordel...

Peu après l'ascension de la dynastie Qing au pouvoir, les Mandchous tentèrent de faire interdire cette pratique, sans succès. Il fut néanmoins défendu aux femmes mandchoues de bander leurs pieds ou ceux de leurs filles. Furent alors inventées des chaussures spéciales donnant l'illusion d'avoir de petits pieds ; elles connaissent un certain succès parmi les dames de haute naissance. Pour les femmes éprises de liberté et les aventurières du *jiang hu*, la coutume des pieds bandés reste une atroce mutilation, symbole d'un pouvoir patriarcal désireux de cantonner les femmes à un rôle purement domestique.



Zin - Shaolin et Wudang

La monnaie

La monnaie de base en Chine est la sapèque : une pièce en cuivre ronde percée en son centre par un trou carré. C'est l'unité monétaire la plus courante, celle que les gens du peuple auront le plus souvent entre les mains. La forme de la sapèque permet d'en glisser plusieurs sur un fil : on parle alors d'une ligature, qui en général réunit cinquante ou cent sapèques.

Le tael (ou *liang*) est un petit lingot d'argent pesant environ quarante grammes et de forme diverse (rectangulaire ou ovale le plus souvent). Il vaut en général mille sapèques et est utilisé pour des échanges commerciaux de plus haut niveau. On mesure la fortune d'une personne en taels.

Depuis la dynastie Song, les billets de banque (ou *jiaozhi*) permettent des échanges économiques sans devoir transporter des centaines ou milliers de pièces ou taels. Bien que leur usage ait été sporadique au cours des siècles (principalement sous les Ming où ils furent interdits), ils sont encore largement utilisés au sein des classes aisées. Ainsi, les banques font imprimer des billets de diverses valeurs et le possesseur de tels documents peut retirer la somme indiquée à un guichet ou s'en servir dans des relations commerciales. Principalement utilisés en ville, les billets sont considérés avec méfiance voire mépris dans les campagnes, où on leur préfère les espèces sonnantes et trebuchantes.

secteurs du textile (soie et coton), de la céramique, du papier et des métaux. Les guildes jouent un rôle essentiel dans la mise en place de la standardisation en veillant sur la qualité des produits, mais aussi en cadrant le travail. Les guildes de journaliers (*jianding*), de plus en plus nombreuses et puissantes de par leurs effectifs, entrent parfois en conflit avec les maîtres artisans (*jiangban*).

Autant de profits et d'argent ne peuvent que provoquer le développement des banques. Les banquiers sont souvent d'anciens marchands qui ont fait fortune ou des lettrés désireux de mettre à profit leurs connaissances et fortune familiale.

Les guildes ont toujours joué un grand rôle dans la société chinoise, mais actuellement elles prolifèrent littéralement dans de nombreux secteurs à l'image des *jianding* évoquées pour l'artisanat. Parmi les associations, il convient d'insister sur l'importance des *mufu* : des cercles professionnels ou scolaires qui pèsent de tout leur poids dans la vie économique et politique. Le développement des *mufu* est en grande partie lié au fait qu'il existait un déséquilibre dans certains secteurs entre le nombre de places disponibles et celui des demandeurs d'emploi, qui se retrouvaient bien souvent laissés pour compte. De plus, on constate une augmentation des personnes qualifiées voire très qualifiées qui se retrouvent sans emploi. Ces *mufu* permettent donc de créer de vastes réseaux d'influence et de connaissance qui facilitent le placement de ses membres, même si cela s'accompagne parfois par un changement de ville voire de province.

Les sociétés secrètes et les fraternités (telles les *hui* qui regroupent des ouvriers travaillant dans un même secteur ou des personnes originaires du même endroit) se développent : certaines ont pour but avoué la résistance aux Mandchous (c'est par exemple le cas du Lotus blanc), d'autres cherchent juste à regrouper des personnes issues d'une même province. En effet, les migrations intérieures sont nombreuses et il n'est pas rare de devoir quitter sa province natale pour chercher fortune ou tout du moins du travail. L'État tente au mieux de contrôler toutes ces organisations plus ou moins souterraines ; les agents du censeur sont mis à contribution pour se renseigner, les infiltrer et parfois les démanteler. Ces sociétés, même si elles sont présentes dans les campagnes, restent avant tout puissantes dans les cités.

Des laissés-pour-compte :

Les roturiers sont considérés comme « libres », traduction du terme *liang* qui signifie en réalité « bons » mais certains n'ont pas cette chance.

Les criminels sont marqués à vie physiquement (par l'intermédiaire de tatouage ou brûlure par exemple) et la société ne s'embarasse pas avec la réinsertion : un ancien criminel marqué a peu de chance d'échapper à une vie de paria. Les personnes condamnées pour des pratiques sexuelles interdites comme l'adultère ou l'homosexualité doivent vivre en marge. L'homosexualité est toujours mal perçue puisque considérée comme condamnable, elle est pourtant en augmentation en partie semble-



Il est à cause du déséquilibre du ratio sexuel des naissances. Et dans certains milieux, ce sont là des pratiques somme toute communes mais cachées...

Il existe également toute une frange de la population que l'on peut qualifier de servile. On trouve parmi eux des domestiques esclaves ou des prostituées. Les domestiques esclaves sont très répandus vers Guangzhou ou dans la vallée du Fleuve bleu, ils sont employés le plus souvent pour des travaux agricoles. Quant aux prostituées, c'est surtout dans les romans et les poèmes que de riches clients s'en amourachent pour les arracher à leur condition. La réalité est bien plus glauque : vendues par leurs propres familles ou enlevées très jeunes, elles ont bien peu de chance de s'en sortir et mènent une vie misérable ; il est fréquent qu'elles meurent jeunes.



Les hommes qui épousent des femmes serviles obtiennent du même coup le statut social de leurs épouses. On peut donc légitimement penser que personne ne s'y risquerait ; et pourtant, certains individus choisissent de devenir serviles quand ils désirent échapper aux nombreuses taxes qu'ils se montrent incapables de payer, par exemple. Et puis, même si cela reste exceptionnel, il arrive que certains serfs puissent à force de travail et d'abnégation obtenir un lopin de terre.

Un grand nombre de serfs, pour ne pas dire la majorité, est officiellement alloué par le gouvernement aux aristocrates afin de leur permettre d'entretenir et d'exploiter leurs immenses propriétés. Des quotas pour ces attributions existent ; ainsi, l'Empereur a droit à dix mille serfs et un membre de la famille impériale à un peu moins de trois cent. Le nombre de serfs impériaux tourne autour d'un demi-million, enfants compris.

Une Chine toujours rurale, une urbanisation galopante :

L'Empire du Milieu est avant tout un monde rural : seul un vingtième de la population peut être qualifié d'urbain car vivant dans des agglomérations de plus de deux mille habitants. La zone la plus urbanisée est la côté sud-est avec Jiangnan, le Fujian et Guangzhou qui forment un vaste pôle urbain et économique dynamique.

Les migrations et les bouleversements économiques amènent une population toujours plus nombreuse dans les villes, en particulier des sans-emplois ou une main d'œuvre peu qualifiée. Cet afflux massif n'est pas sans poser quelques problèmes d'infrastructure mais aussi relationnels. Bien souvent pour se serrer les coudes, les nouveaux arrivants se regroupent et forment une véritable diaspora, avec ses lieux réservés pour se retrouver par exemple.

Certaines villes connaissent un développement florissant du commerce et deviennent de véritables carrefours commerciaux, où tout se vend et s'achète. Les marchands s'enrichissent rapidement et finissent par grimper l'échelle sociale en usant de leur puissance financière pour obtenir du pouvoir et de l'influence. Les élites urbaines se retrouvent donc modifiées dans leur structure et leur composition. Ainsi dans les villes du Sud, elles se composent désormais de riches marchands (souvent regroupés en guildes), de fonctionnaires et de ceux qui se qualifient eux-mêmes d'ermite urbains (*shiyin*). Ces *shiyin* sont en réalité des lettrés et d'anciens fonctionnaires vivant de leurs rentes ou vendant leurs poèmes, leurs peintures et leur art de la calligraphie. Il va de soi que l'émergence des marchands au sein des élites urbaines n'est pas toujours acceptée par les lettrés. Dans les cités du Nord, au sein de cette élite, il convient bien entendu d'ajouter l'aristocratie mandchoue qui a tendance à monopoliser le pouvoir, même si elle entrevoit toutes les possibilités offertes par la montée en puissance des marchands.

L'afflux de richesse a pour conséquence indirecte le développement de la philanthropie et du mécénat. Ces pratiques ne sont pas toujours dues à la simple générosité ou au respect de la doctrine confucéenne : l'image philanthropique est toujours appréciable quand on brigue des responsabilités... Les nombreuses donations permettent l'ouverture d'orphelinats, de maisons pour les pauvres, d'écoles de charité (*yixiao*) et de greniers de charité (*yicang*). Ces derniers permettent de stocker puis de distribuer du riz aux nécessiteux, ce qui s'avère parfois indispensable car en ville comme dans certaines campagnes, on meurt toujours de faim malgré les progrès agricoles. De véritables famines débouchent parfois sur des émeutes de la faim, qui s'inscrivent dans un contexte où les conflits et la violence sont toujours présents.

Une nation en plein essor malgré de nombreuses tensions :

Les tensions sociales, politiques, religieuses et ethniques sont prégnantes dans la société chinoise. Les magistrats doivent gérer au quotidien de nombreux vols, affaires de mœurs ou crimes souvent liés à ces mêmes tensions.



Zin - Shaolin et Wudang

Afin de gagner du temps sur la gestion de conflits qui n'ont pas débouché sur des actes trop répréhensibles, un système pour le moins original existe : le magistrat reçoit les deux parties impliquées et leur présente une décision préliminaire, une médiation en somme. En cas d'accord avec cette proposition, le procès n'a pas lieu, ce qui permet de désengorger les tribunaux et de ne pas engager de coûteux frais de justice.

La société chinoise, loin d'être sclérosée, est dynamique et même parfois un peu trop. La population augmente de façon un peu irrégulière, la mortalité est encore forte du fait des problèmes d'alimentation, des infanticides très nombreux et plus généralement des conditions de vie difficiles quand on se trouve en bas de l'échelle sociale.

C'est aussi une société en expansion : le territoire est de plus en plus vaste, les ethnies de plus en plus nombreuses, ce qui ne va pas sans poser des problèmes d'assimilation et de cohabitation. Le pouvoir tente d'imposer le mandarin à tous, mais les foyers de résistance linguistique sont encore nombreux. La diffusion des livres et des ouvrages illustrés permet de faire entrer petit à petit la culture un peu partout, les discours officiels pénètrent toutes les couches de la population et les lettrés, malgré quelques difficultés, constituent encore l'élite culturelle du pays. La maîtrise de la lecture et de l'écriture constitue un outil extraordinaire pour le pouvoir, mais l'aristocrate prend une place de plus en plus importante et les marchands parviennent peu à peu à véritablement tirer leur épingle du jeu.

Le système mandarin, un rouage essentiel dans une mécanique bien huilée

Après la conquête de la Chine par les Qing, les Hans et plus particulièrement les lettrés ont pu par l'intermédiaire du service civil conserver un certain pouvoir. Passant outre leurs craintes, les Qing ont rapidement utilisé les idées et valeurs des Hans pour mettre en place leur doctrine gouvernementale. Ce n'était point là simple calcul politique mais bel et bien une convergence de vues et au final un véritable partenariat.

Une classe de lettrés :

Depuis bien des dynasties, les concours donnent à ceux qui les réussissent des prérogatives sociales et un véritable statut public, proche du sommet de la pyramide de cette nouvelle société mixte (voire parfois schizophrène), à l'image des instances dirigeantes. De plus localement, puisqu'ils sont les seuls à maîtriser l'écriture, les lettrés (qu'ils soient fonctionnaires ou non) jouissent d'un grand pouvoir : lire et produire des textes. Ce pouvoir ne pouvant pas être totalement contrôlé par le gouvernement, tout au plus est-il encadré et surveillé.

Réussir à gravir les échelons des concours n'est pas une mince affaire : il faut un solide bagage pour parvenir à un tel exploit. Une éducation classique est indispensable pour pouvoir s'y présenter, ce qui réclame non seule-

ment des compétences intellectuelles mais aussi l'appartenance à un milieu cultivé et assez riche pour financer le cursus. Une écrasante majorité de la population chinoise mâle en est de fait exclue ; les femmes quant à elles ne peuvent pas passer les concours, et l'éducation classique qu'elles reçoivent exceptionnellement leur permet, au mieux, de finir courtisane ou concubine avec une maîtrise certaine de la poésie, fort prisée à l'époque.

Cet impératif éducatif débouche pour les familles sur ce qu'il convient d'appeler une stratégie éducative et un investissement, doublé d'un pari sur l'avenir. L'autre conséquence fut la cristallisation d'une classe sociale d'élite, une fine fleur culturelle qui jouit du privilège de l'écriture et de la culture. On estime que les hommes éduqués « classiquement » représentent environ un vingtième de la population adulte et masculine.

Tous les lettrés ne parviennent pourtant pas à faire carrière dans la fonction publique. Les licenciés ne trouvent pas nécessairement de postes ou tout du moins voient leurs possibilités de carrière et d'avancement très limitées. Du coup, beaucoup restent chez eux sans réelle activité en dehors de la gestion de la maison et de la fortune familiale, aidant les services de l'État de manière plus ou moins informelle, s'investissant dans la vie publique locale. Pour certains, la situation est délicate car n'étant pas fonctionnaires, ils ne bénéficient pas de privilèges fiscaux, ce qui les placent quasiment au même rang social que nombre de roturiers devenus propriétaires.

D'autres lettrés optent pour des carrières de médecin, de secrétaire privé, d'enseignant ou d'écrivain public, mettant à profit le savoir et les compétences qu'ils ont acquies.

Le modèle éducatif :

L'éducation classique chinoise s'appuie sur une morale classique et une théorie politique à même de former la base de la bureaucratie chère aux Qing. Le processus d'apprentissage débute dès l'âge de trois ans jusqu'à sept ans, par un gros travail de développement de la mémoire au travers de l'apprentissage d'extraits et d'idéogrammes. Les classes comportent rarement plus de sept élèves, ce qui permet au précepteur de travailler dans de bonnes conditions. Pour ceux qui en ont les moyens, il existe des cours particuliers délivrés à prix d'or par des lettrés n'ayant pas réussi les concours ou ayant choisi sciemment la voie de l'enseignement, somme toute lucrative et de plus en plus prestigieuse. On estime qu'il y a près de cinquante mille idéogrammes à mémoriser, et même si un grand nombre est assez proche (favorisant de fait leur apprentissage), c'est là un travail colossal pour les futurs lettrés.

De huit à onze ans en général, le jeune élève apprend à lire tout en poursuivant son travail de mémorisation. Des textes entiers sont lus puis appris par cœur afin de fournir un bagage suffisant aux futurs candidats. Le programme dans les différentes écoles (qu'elles soient privées ou officielles) comporte :



• **L'étude des Quatre Livres** : *Les Analectes* de Kong Fu Zi (une compilation de paroles du sage), *Le Men Zi* (un livre d'entretiens entre Men Zi et des Rois de son époque), *La Grande Étude* (un chapitre du Livre des Rites) et *L'Invariable Milieu* (un autre chapitre du Livre des Rites).

• **L'étude des Cinq Classiques** : *Le Classique des mutations* ou *Yi Jing*, *Le Classique des Vers*, un recueil de poèmes, *Le Classique des Documents*, *Le Livre des Rites* et *Les Annales des Printemps et des Automnes*.

Les enseignants chevronnés estiment qu'il faut connaître par cœur au minimum les Quatre Livres et *Les Annales des Printemps et des Automnes*. Un tel travail de mémorisation prend environ deux ans minimum.

De onze à dix sept ans, intervient le travail d'écriture. Les professeurs affirment qu'avant un certain âge, les élèves n'ont pas les capacités de réflexion et la culture pour pouvoir dissenter. Car c'est là un des objectifs majeurs du cursus : permettre aux apprentis lettrés de rédiger aisément les fameuses dissertations en huit parties, indispensables pour l'obtention des concours. En effet, écrire à propos des Quatre Livres ou des Cinq Classiques réclame de « s'exprimer avec les mots des sages », chose impossible pour un jeune enfant. Afin de faciliter la préparation des concours et plus particulièrement l'art de la dissertation, l'Empereur Kangxi avait ordonné la rédaction d'un *Thésaurus*, réimprimé et augmenté à plusieurs reprises, qui rassemble toute une série de phrases hiérarchisées, à même d'apporter une base aux lettrés et d'ainsi enrichir leurs devoirs.

Pour renforcer encore le savoir et la réflexion de lettrés, les enseignants insistent sur la philosophie par le biais de l'étude des Quatre Livres encore une fois ; mais aussi de l'histoire au travers de différentes chroniques et grandes batailles pour appréhender la stratégie militaire et bien entendu de l'étude attentive de certains passages des *Annales des Printemps et des Automnes* ; ainsi que d'un peu de politique à propos de laquelle les élèves devaient effectuer des présentations, exposés correspondant à ce qui leur serait demandé pour les concours. Peu à peu sont venus s'ajouter à tout cela une vraie recherche quant à l'interprétation des textes classiques mais également l'apprentissage de disciplines scientifiques telles que les mathématiques. L'influence des Jésuites sur le développement de nouvelles interprétations des textes ne doit pas être négligée, même si elle reste encore faible.

Récemment, à l'initiative de Yongzheng, une véritable politique de contrôle de l'enseignement et de limitation des écoles privées fut mise en place. Les fonctionnaires locaux sont ainsi chargés de surveiller l'enseignement et de rapidement faire remonter à la cour les informations. Des fonds publics sont également investis en quantité pour financer la construction de nouvelles écoles et académies, afin de créer un véritable maillage scolaire sur tout l'Empire. Les académies traditionnelles privées, moins nombreuses que par le passé (c'est là l'une des conséquences de la chute des

Ming), subissent de plein fouet la concurrence de ces écoles implantées par le gouvernement (et donc largement subventionnées), que ce soit dans les districts, les préfectures ou les capitales de province.

Les académies officielles accueillent des élèves issus des écoles communautaires, des écoles de charité (accueillant les enfants de familles pauvres présentant un potentiel) et bien entendu des écoles de district et de préfecture. L'accent y est mis sur l'apprentissage de la dissertation en huit parties, pierre angulaire des concours. Les académies situées dans le delta du Fleuve bleu bénéficient d'un extraordinaire prestige, formant des générations de haut-fonctionnaires et des lettrés cultivés et critiques.

Entre ces deux types d'académie, on trouve aussi des académies publiques dont le rôle essentiel est de préparer les élèves aux concours.

Les concours mandarinaux :

L'objectif du système éducatif chinois et des concours sur lesquels il débouche est donc simple : former une élite capable d'obtenir la gloire, la fortune et le pouvoir grâce à ses dissertations, ses poésies, ses mémos et toute autre forme de texte. Les besoins bureaucratiques des Qing et la sensibilité culturelle d'hommes hautement éduqués se rejoignent donc autour des fameux concours pour créer ce qu'il convient d'appeler une élite roturière. Pour ceux qui réussissent, il faut alors choisir entre les obligations familiales et les aspirations personnelles, fortement encouragées par la structure même des concours.

Ceux-ci se présentent sous la forme d'une suite de filtres permettant de garder pour les plus hautes fonctions les lettrés les plus brillants, ayant surmonté des épreuves toutes plus difficiles les unes que les autres.

Il faut d'emblée préciser une notion capitale si l'on veut comprendre le système des concours : le statut. Un lettré qui réussit un concours obtient un titre : un statut dépendant bien entendu du niveau du concours réussi. Pour garder la validité de ce titre et si tant est qu'il veuille se représenter à un concours plus élevé auquel il aurait échoué précédemment, le lauréat doit repasser certaines voire toutes les épreuves pour obtenir « un renouvellement de statut ». C'est par exemple le cas lors de l'échec au concours provincial autumnal, le *Xiang shi*.

Avant de passer en revue le long cheminement des concours, voici rapidement présentés les différents types d'épreuves auxquelles les candidats peuvent être confrontés :

• **L'étude de plusieurs extraits des Quatre Livres et des Cinq Classiques**. La rédaction, comme pour toutes les épreuves écrites, se fait en mandarin, ce qui représente en théorie un avantage pour les *Hans*. Il faut toutefois préciser qu'il ne s'agit pas du mandarin courant mais bel et bien de celui qu'ils ont patiemment appris lors de leurs années d'études (apprentissage facilité par les cours pri-



Zin - Shaolin et Wudang

vés payés à prix d'or dans certaines familles), avec des formules ampoulées, des tournures toutes faites : bref un mandarin que l'on pourrait qualifier de classique. Tout le travail effectué grâce au Thésaurus et à l'apprentissage de pages de textes porte ici ses fruits.

- L'étude du rôle de la loi au travers de nombreux textes officiels. Le candidat doit rédiger par exemple un discours, faire une analyse de textes émanant de l'Empereur ou répondre à des questions concernant des termes juridiques.

- L'étude de questions politiques actuelles par l'intermédiaire de plusieurs présentations, écrites la plupart du temps.

Le concours le moins élevé, le *Tong sheng*, est en réalité un test de qualification. Il est réservé uniquement à ceux qui ont suivi des cours particuliers afin de vérifier leur niveau.

Vient ensuite le concours *Tong shi*, permettant d'obtenir le droit de tenter la licence. Il concerne les élèves n'ayant pas bénéficié des cours dans les écoles officielles. En parallèle à ce concours et toujours dans l'optique d'avoir le droit de devenir licencié, existent des concours préliminaires pour les nouveaux candidats, organisés dans différents lieux. Ces concours se nomment *Xian kao* dans les districts, *Zhou kao* dans les départements et *Fu kao* dans les préfectures, et ils ont lieu tous les ans.

Intervient alors un concours particulièrement important, puisque sa réussite octroie la fameuse licence. Le *Sheng yuan* est accessible aux élèves des écoles officielles, à ceux qui ont obtenu les meilleurs résultats au *Tong shi* et enfin à ceux ayant réussi les concours bien-nous *Sui kao*.

Le *Sui kao* est organisé tous les deux ans dans les districts, les départements et les préfectures. Il permet de révalider le droit à passer le *Sheng yuan* et comporte deux épreuves : une dissertation sur un extrait des Quatre Livres et une autre sur un extrait des Cinq Classiques.

Une fois le *Sheng yuan* en poche, il est possible d'accéder aux écoles officielles pour ceux qui n'ont pu s'y rendre auparavant. L'obtention du *Sheng yuan* donne également accès à un certain nombre de postes en tant que fonctionnaire dans les districts, les départements voire pour les meilleurs dans les préfectures. Les lauréats sont âgés de dix-sept à trente-six ans, et leur nombre est fixé à l'avance puisqu'il existe des quotas pour tous les concours. Ils reçoivent une prime sous forme de riz et leur famille bénéficie d'exemptions de certaines taxes : une manière pour le pouvoir de les récompenser pour leur investissement. Ces licenciés sont environ un demi-million.

À l'issue du *Sheng yuan*, les heureux lauréats sont alors présélectionnés par un commissaire provincial à l'éducation pour avoir le droit de passer le concours triennal provincial, le *Xiang shi*.

Les commissaires provinciaux à l'éducation

Ces commissaires sont de hauts-fonctionnaires, situés hiérarchiquement entre le préfet et le gouverneur de province de par leur juridiction. Ils sont au minimum titulaires du *Xiang shi*. Leurs prérogatives sont immenses et ils se déplacent dans toutes les grandes villes de la province dont ils ont la charge. Ce sont eux qui déterminent qui peut suivre sa scolarité dans les écoles officielles, désignent les candidats aptes à passer le *Xiang shi*, veillent au bon déroulement des concours jusqu'au niveau provincial, contrôlent l'enseignement dans les écoles officielles, etc. Ils sont, pour la gestion de ces écoles, secondés par d'autres fonctionnaires au moins titulaires du *Sheng yuan* voire du *Xiang shi* : les *Xue kuan*.

Les écoles préfectorales sont administrées par un fonctionnaire local d'éducation, le *Jiao chou*, entouré par quatre assistants, les *Xin dao*. Le responsable des écoles de district est un *Jiao ru*, il a deux assistants à ses côtés. Pour les écoles départementales, on trouve un responsable, le *Xue zheng*, et trois assistants.

Le *Xiang shi*, concours triennal et provincial, a lieu en automne. Pour ce concours, les copies sont anonymes afin de garantir une totale impartialité lors de l'évaluation. Les lauréats, environ un millier, sont appelés les *Ju ren* et ont accès à de prestigieuses postes dans la bureaucratie tels que responsable d'un district ou adjoint du responsable du département. En cas d'échec à ce concours, il faut repasser le *Sheng Yuan* pour conserver son statut de licencié : ce qui implique une mise sous pression permanente et explique que de nombreux lettrés se contentent d'un poste peu élevé, du niveau de la licence, voire abandonnent la carrière de fonctionnaire faute de réussite aux concours. D'ailleurs, le stress est si important dans ce cursus qu'il est fréquent que des candidats meurent d'épuisement durant une épreuve ou se suicident après en avoir raté une...

Le printemps suivant, les *Ju ren* peuvent passer le concours triennal métropolitain : le *Hui shi*. Ce concours symbolise aux yeux de l'Empereur la loyauté et la fidélité politique de ceux qui le réussissent. Le premier de la promotion prend le titre de *Hui yuan*. En cas de réussite, il existe deux possibilités : les mieux classés peuvent prétendre passer le concours du Palais, les autres lauréats peuvent se rabattre sur le *Gong shi*.

Le *Gong shi* permet d'obtenir le statut de lettré à part entière et il est suffisant pour nombre de postes au sein de la bureaucratie (responsable d'un département ou adjoint dans une province par exemple), en plus du prestige dont jouissent les heureux lauréats.



À l'issue du concours du Palais, environ trois cent lettrés obtiennent le statut envié de *Jin shi* qui ouvre les portes des plus prestigieuses fonctions. Les *Jin shi* deviennent chefs ou adjoints pour le passage des concours, commissaires provinciaux à l'éducation, magistrats ou préfets. Un *Jin shi* très bien placé peut également travailler à la cour en tant que compilateur de textes officiels, rédacteur de ces mêmes textes, examinateur pour les concours provinciaux ou secrétaire personnel de l'Empereur. Il peut ensuite prétendre à un poste d'examineur pour les concours métropolitains et du Palais au sein du Ministère des Rites, et envisager en bout de carrière de finir au Grand Secrétariat.

Aux meilleurs des *Jin shi*, l'Académie Hanlin tend les bras...

L'Académie Hanlin

Cette université, dont l'origine remonte à la dynastie Tang, supervise les concours du Palais, métropolitains et provinciaux, s'occupe de la publication des travaux littéraires, travaille sur des projets culturels, participe en compagnie de l'Empereur à des discussions et lectures historiques et politiques, et fournit des envoyés impériaux quand le besoin s'en fait sentir. Son influence culturelle et éducative ne fait que croître, ce qui provoque parfois quelques heurts avec le Ministère des Rites voire le Grand Secrétariat, en particulier pour le recrutement des membres.

Il est à noter que sur les trois cents *Jin shi*, pas un n'est mandchou : tous les postes les plus prestigieux aux concours sont monopolisés par les *Hans*.

Pourtant, plusieurs types de quotas furent établis non seulement pour limiter le nombre de reçus aux concours mais aussi pour tenter d'y imposer des Mandchous. Si la limitation du nombre d'admis fut respectée, il faut avouer que peu, voire aucun Mandchou ne put dépasser le stade du concours provincial, en grande partie handicapés par la langue et le fait qu'ils ne baignent pas, au contraire des *Hans*, dans une culture classique. Cela explique le renforcement du statut d'élites culturelles des familles de lettrés et la mise en place d'une véritable standardisation éducative rendue indispensable par le fonctionnement et les attentes des différents concours.

Le système des concours hiérarchisés et rationalisés, savamment organisé au niveau local comme national, est en quelque sorte le pendant d'une bureaucratie elle aussi quasi mathématique dans sa structure.

Nouveau Talent : Confucianisme (domaine mystique)

Le personnage est un connaisseur de la philosophie confucéenne, il a lu ou entendu réciter les Classiques de Kong Fu Zi et comprend les rites qui unissent les hommes à leurs ancêtres et au Ciel. Ce Talent est possédé par tout lettré et fonctionnaire digne de ce nom. Le Meneur de Jeu est libre d'autoriser son usage en lieu et place de Bureaucratie ou Étiquette, si le joueur peut le justifier de façon cohérente.

Nouveau Don : Sagesse des Anciens

Le personnage est un fin connaisseur des textes et rites anciens, ainsi que des Classiques de Kong Fu Zi. Il est imprégné de la sagesse antique qui guide l'Homme honnête. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement relancer un Test de Confucianisme et conserver le résultat de son choix.

La bureaucratie des Qing : un dense maillage de fonctionnaires

La gestion d'un territoire aussi disparate et vaste que cet Empire chinois encore en période d'expansion géographique et d'explosion démographique nécessite pour ses dirigeants le renforcement des différentes circonscriptions existantes, ainsi que la mise en place d'une bureaucratie fidèle et contrôlée.

L'Empire du Milieu est donc divisé en provinces (dirigées par les gouverneurs), elles-mêmes divisées en préfectures (dirigées par les préfets), puis en départements et en districts (dirigés par des magistrats plus ou moins gradés). On dénombre près de cent cinquante préfectures, un peu moins de deux cents départements et plus de mille districts.

Magistrat et yamen :

À la base du réseau administratif se trouve le magistrat local. Il dispose de nombreuses prérogatives judiciaires, politiques ou fiscales. Pour l'aider dans sa gestion du district, il est entouré de plusieurs assistants et fonctionnaires qui forment son bureau ou *yamen*.



Zin - Shaolin et Wudang

Tableau simplifié des concours :

Concours de qualification (*Tong sheng*)
Réservés à ceux qui ont étudié chez eux.

Concours pour l'obtention du droit de devenir licencié (*Tong shi*)
Pour les élèves ne venant pas d'écoles officielles ou ayant réussi les concours précédents.

Concours préliminaires pour les nouveaux candidats

Au niveau du district (*Xian kao*)
Au niveau départemental (*Zhou kao*)
Au niveau préfectoral (*Fu kao*)

Sheng yuan
Obtention de la licence

Concours triennal provincial en automne (*Xiang shi*)
Le premier de la promotion dans chaque province reçoit le titre de *Jie yuan*.

Concours triennal métropolitain au printemps (*Hui shi*)
Le premier de la promotion reçoit le titre de *Hui yuan*.

Sui kao
Concours biennal de revalidation du statut

Gong shi
Concours national : obtention du statut de lettré.

Concours du Palais
Les lauréats sont appelés *Jin shi*.

Concours de placement à l'Académie Hanlin
Réservé au meilleur *Jin shi*.

Traditionnellement, le *yamen* est le centre de la vie publique au sein du district. Il s'agit du siège du pouvoir local, où le magistrat et ses assistants exercent leurs fonctions entourés de nombreux fonctionnaires de faible rang (secrétaires, comptables, sbires, etc.).

Il se compose comme suit :

- Le tribunal est le cœur du *yamen*, l'endroit où se tiennent les audiences publiques, là où est rendue la justice. Le magistrat fait office de juge et préside des séances ouvertes, auxquelles chaque citoyen peut assister librement. Témoins, accusés et plaignants sont invités à s'exprimer et à répondre aux questions du magistrat, qui tranche ensuite les litiges et prononce les condamnations pour crimes. Le tribunal est une vaste salle austère et intimidante. Sur les murs sont accrochées diverses calligraphies exhortant le peuple à respecter la loi. Au fond de la salle, une estrade surélevée supporte le bureau du magistrat, depuis lequel il domine public et accusés. Sur les côtés de ce bureau se trouvent les tables des scribes, qui prennent note des audiences. Le magistrat possède un outil officiel pour rendre la justice : un marteau en bois qui lui permet de ramener le calme et de ponctuer ses sentences. C'est un objet craint et respecté...

Les provinces

Les provinces durant la dynastie Qing et pour la période qui nous intéresse sont les suivantes :

Anhui, Fujian, Gansu, Guangdong, Guangxi, Guizhou, Henan, Heilongjiang, Hubei, Hunan, Jiangsu, Jiangxi, Jilin, Shaanxi, Shandong, Shanxi, Shengjing, Sichuan, Yunnan, Zhejiang, Zhili.

Il existe au niveau de la Mongolie des territoires bénéficiant d'un régime particulier et placés sous la responsabilité directe de l'Empereur ou d'un haut-gradé militaire.





On compte trois audiences par jour en général : tôt le matin, peu après midi et en début de soirée. Ces audiences sont annoncées par trois coups frappés sur le gong de bronze qui se trouve à l'entrée du *yamen* ; chaque citoyen peut le faire sonner à toute heure du jour ou de la nuit afin de venir déposer plainte (mais gare aux abus).

• Accolé au tribunal se trouve le cabinet du magistrat. C'est le bureau personnel dans lequel il travaille le plus souvent, réglant dossier après dossier, exécutant sa tâche quotidienne de mandarin au service de l'Empire. Il y classe ses documents, y entpose les indices des affaires en cours, y reçoit ses assistants ou des visiteurs importants. Pour bien des magistrats, c'est leur refuge, l'endroit où ils peuvent réfléchir à tête reposée lorsque la pression devient trop forte.

• Divers bâtiments administratifs entourent quelques cours intérieures. C'est là que s'affairent les petits fonctionnaires au service du *yamen*. De nombreux bureaux et salles d'archives composent un vaste dédale bureaucratique. On peut y trouver pêle-mêle des rapports sur de vieilles affaires, les livres de compte du district, des comptes-rendus d'audience, etc. Dans les vieux *yamen*, on peut même parfois tomber sur des livres en lamelles de bambou, preuve que les fonctionnaires chinois ne jettent jamais aucun document officiel. Pour un lettré effectuant des recherches administratives, ce genre d'endroit est un paradis.

• Au centre du complexe de bâtiments qui composent le *yamen*, se trouve une grande salle de réception. Elle sert aux occasions rares comme la visite d'un fonctionnaire haut-gradé ou les festivités du Nouvel An. Il peut s'y dérouler diverses cérémonies et elle est assez grande pour qu'une bonne partie de la population de la ville puisse y tenir.

• Enfin, légèrement en retrait et organisés autour d'une seconde cour intérieure se situent les appartements du magistrat et de sa famille. Ils font partie du *yamen* mais sont tout de même clairement séparés des autres bâtisses afin que le fonctionnaire, son épouse et ses enfants puissent jouir d'un minimum d'intimité. Les domestiques disposent de loges et chambres à proximité, afin de vivre non loin de leur maître.

Par abus de langage, le terme *yamen* désigne également tout bâtiment administratif représentant le centre du pouvoir dans un échelon territorial. Il y a donc un *yamen* préfectoral, un *yamen* de province, etc. Mais pour les gens du peuple, le *yamen* reste cet endroit aussi rassurant qu'inquiétant, représentant l'autorité locale ; souvent la seule à laquelle ils auront jamais à faire...



Zin - Shaolin et Wudang

Grades et symboles

Les fonctionnaires et militaires portent sur le devant de leur tunique le « carré mandarin », une pièce d'étoffe indiquant par un symbole le grade qu'ils ont atteint dans la pyramide sociale ou au sein de l'armée. Ces rangs sont donnés par ordre décroissant d'influence et de pouvoir : un fonctionnaire de troisième rang est mieux situé au sein de l'administration qu'un fonctionnaire de cinquième rang par exemple.

Voici un tableau indiquant quel rang correspond à quel emblème à l'époque actuelle :

Rang	Fonctionnaire civil	Militaire
1	Grue blanche	Kilin
2	Faisan doré	Lion
3	Paon	Léopard
4	Oie sauvage	Tigre
5	Faisan argenté	Ours noir
6	Grande aigrette	Panda géant
7	Canard mandarin	Panthère
8	Caille	Phoque
9	Oiseau de paradis	Rhinocéros

Les mémos secrets :

L'Empereur Kangxi est à l'origine d'une innovation qui fit date dans le domaine de la gestion et de la surveillance du territoire : les mémos secrets du Palais. Ces documents confidentiels sont rédigés dans la plus grande discrétion par les gouverneurs et autres fonctionnaires locaux (tels les préfets par exemple) qui font office d'yeux et d'oreilles impériales.

Ces mémos sont en théorie directement lus par l'Empereur sans que quiconque à la cour ou dans la Cité interdite n'y ait accès. En réalité, la lecture se fait en petit comité, une sorte de cabinet impérial. À la suite de ceci, des commentaires écrits sont envoyés aux rédacteurs : il peut s'agir d'ordres, de compliments, de compléments d'information, d'avertissements, de réprimandes officielles, etc. Certaines demandes peuvent mettre le fonctionnaire en porte à faux avec le censorat, ce qui ne va pas sans poser quelques soucis au niveau local.

Les mémos sont transportés sous clé, protégés par des serrures et cadenas venant directement d'Europe afin d'éviter toute ouverture inopinée. Le système fonctionne parfaitement : les mémos contiennent des informations concernant les coutumes locales, les conditions climatiques, les récoltes, le prix des denrées, l'attitude de la population, les activités religieuses (sujet de plus en plus délicat et périlleux avec la présence des Jésuites et les tensions religieuses montantes), les performances de l'admini-

stration et le comportement des fonctionnaires. Les rédacteurs y incluent également leurs demandes spécifiques. Les mémos sont censés permettre à l'Empereur et à ses proches de mieux connaître et comprendre le pays et d'ajuster les réformes en fonction. Ils ont pourtant un inconvénient majeur : la tentation est grande pour ceux qui les rédigent de prendre quelques libertés avec la réalité, si cela peut leur rapporter quelque bénéfice...

Les Huit Bannières

La conquête d'un Empire aussi vaste que la Chine des Ming ne fut rendue possible que parce que les Mandchous disposaient d'une armée puissante et parfaitement organisée selon un schéma qui, s'il a un peu évolué depuis l'époque de Nurhaci et Huang Taiji, est resté globalement le même.

Création et évolution :

C'est l'unificateur Nurhaci qui créa l'ordre des Huit Bannières, en vue d'organiser les tribus jurchen sous son commandement. Chaque Bannière était alors une entité à la fois militaire et administrative (s'occupant de prélever l'impôt, de distribuer les terres, d'administrer la justice, etc.), une double-fonction qui perdura jusqu'à ce que la bureaucratie Qing soit au niveau de celle des Ming.

Nurhaci et Huang Taiji, durant leur guerre contre la Chine, créèrent également des Bannières regroupant leurs alliés mongols et même *hans* ; toutefois les Bannières *hans* étaient moins bien considérées que les deux autres types, car ayant des spécialités étrangères aux mœurs guerrières nomades (notamment l'artillerie, l'infanterie ou le génie).

Lorsque les Mandchous envahirent la Chine, les *Hans* nommèrent ce peuple « les hommes des Bannières » en raison de cette organisation sociale. Dès lors que l'Empire fut conquis, les Huit Bannières durent évoluer. L'armée se professionnalisant, un système de solde et une hiérarchie précise furent mis en place. Les Bannières se sédentarisèrent également autour de la capitale afin de défendre le siège du pouvoir, et dans les provinces pour y maintenir la paix. Toutefois la composante héréditaire très forte de l'armée mandchoue perdura, en faisant une caste sociale bien à part. Les *Hans* doivent s'engager dans l'Étendard vert ou faire preuve de très hautes aptitudes pour intégrer les Bannières.

Organisation des Huit Bannières :

Il existe donc huit armées servant la dynastie Qing, héritage des tribus jurchen du temps de l'unification. Voici la liste des Huit Bannières (les Bannières dites bordées sont entourées d'un bord rouge) :



- La Bannière jaune,
- La Bannière jaune bordée,
- La Bannière blanche,
- La Bannière blanche bordée,
- La Bannière rouge,
- La Bannière rouge bordée (de blanc),
- La Bannière bleue,
- La Bannière bleue bordée.

Chacune d'entre elles a pour étendard un drapeau de la couleur indiquée, représentant un dragon.

Les trois premières étaient les Bannières supérieures et elles étaient commandées directement par l'Empereur. Les cinq suivantes, dites Bannières inférieures, étaient placées sous les ordres de princes mandchous issus du clan de Nurhaci et appartenant au Conseil des Princes. Cette organisation perdura jusqu'à ce que l'Empereur Yongzheng décide de centraliser tout le commandement entre ses mains : le Fils du Ciel est depuis le chef incontesté de toutes les armées de Chine (et il travaille également à dépouiller le Conseil des Princes de ses prérogatives). Néanmoins les Bannières supérieures conservent un prestige inégalé et sont considérées comme la garde personnelle de l'Empereur.

Les Bannières forment une caste sociale : les Mandchous et Mongols y servant acquièrent ce statut militaire de façon héréditaire. Une mobilité sociale est possible bien entendu : un soldat peut progresser en grade ou être intégré à une autre Bannière en fonction de ses mérites et selon les recommandations de ses supérieurs.

Les Huit Bannières sont organisées en unités de la façon suivante : le *niru* (en chinois : *suodun*) est composé de trois cents soldats ; le *jalan* (*canling*) regroupe cinq *niru* et enfin le *gumsa* (la Bannière proprement dite) comprend cinq *jalan*. Ces effectifs peuvent varier considérablement en fonction des besoins, des pertes lors d'une guerre, etc.

L'Étendard vert :

À l'origine, l'Étendard vert fut composé des restes des armées Ming rejoignant les troupes Qing. Il garda donc une organisation typique de l'armée chinoise, par opposition aux Bannières composées de soldats héréditaires. Toutefois, du fait d'une position sociale assez faible (les militaires n'étant guère tenus en haute estime par les esprits confucéens, en plus d'être parfois trop mal payés pour fonder une famille...), même les soldats de l'Étendard vert finirent par se constituer en une sorte de caste à part de la société chinoise. Habitude fut prise pour un fils de militaire de marcher dans les traces de son père, même si cela n'a rien d'une obligation.

Bien que bien plus nombreuses que celles des Bannières (dans un rapport de trois contre un), les troupes de l'Étendard vert servent essentiellement comme une force de police : leur prérogative est de maintenir l'ordre partout dans l'Empire du Milieu. Ainsi cette armée est particulièrement fragmentée car elle doit entretenir une garnison minimum dans presque chaque bourg chinois (certaines n'étant pas composées de plus de douze hommes). Les bataillons de l'Étendard vert sont placés sous les ordres directs du gouverneur de la province où stationnent ces troupes.

À chaque échelon administratif, les édiles ont toute autorité pour lever et maintenir une force de police composée de miliciens, dans un but de maintien de l'ordre et d'aide aux populations en cas de désastre naturel (ces miliciens font donc également office de pompiers). Ils restent considérés comme des civils mais touchent une solde régionale et peuvent parfois se voir exemptés de certaines taxes ou corvées. Une condamnation peut être commuée en une période de service civil également.

Un pouvoir encore contesté

Rarement une dynastie fut autant remise en cause que celle des Qing. Dès son arrivée au pouvoir, troubles et révoltes explosèrent un peu partout et il fallut toute la roublardise de l'Empereur Kangxi pour apaiser ces tensions.

Cependant, la situation est loin d'être totalement réglée. Des patriotes autoproclamés sèment la discorde et des groupes de rebelles pro-Ming s'attaquent parfois violemment aux représentants de l'autorité impériale... En réponse, des persécutions sont menées contre la population *han* soupçonnée d'aider ces résistants et un cycle infernal se met en place.

Paix dans le Nord, conflit dans le Sud

De tout temps, la Chine fut coupée en deux par le Fleuve bleu. Les pays du bassin du Fleuve Jaune, au Nord de cette démarcation, constituaient le cœur de l'Empire, l'origine de sa culture et de son peuplement. En général, ce Nord est prospère, calme et discipliné. Il dispose de vastes plaines afin de s'y livrer à l'agriculture et à l'élevage. Il est en contact avec les peuplades nomades des steppes et de l'Ouest, ce qui en fait une terre d'accueil culturel (la Route de la Soie en étant l'exemple le plus marquant).

À l'inverse, le Sud est depuis toujours une terre de contestation, abritant un peuple indiscipliné, rebelle à l'autorité, indépendant d'esprit et particulièrement orgueilleux. Déjà durant l'Antiquité, le Royaume du Chu qui occupait la région sud du Fleuve bleu ne se considérait pas comme appartenant à la même culture que les Principautés de la plaine du Nord, et s'opposait régulièrement à elles. Quand la dynastie Qin s'effondra, ces provinces furent les premières à réclamer leur autonomie. Même lorsque la Chine se trouva éclatée en divers Royaumes concurrents, le Sud gardait une cohérence certaine et chaque fois que les nomades des steppes menaçaient une dynastie ou une autre, les Fils du Ciel venaient toujours se réfugier dans un Sud sécurisé. Et c'est encore de là que partaient le plus souvent les révoltes populaires



Zin - Shaolin et Wudang

qui jetaient régulièrement à bas tel ou tel Empereur... C'est donc une terre de rébellion, de résistance à l'envahisseur, de révolte contre l'autorité centralisée : une terre où se cultive l'indiscipline et le questionnement par rapport au pouvoir.

C'est cette dichotomie qui est actuellement au cœur des problèmes qui secouent la dynastie Qing. Le Nord, où se trouve la capitale Beijing, est riche et calme ; *Hans* et Mandchous y travaillent en bonne entente à la prospérité du pays. Les Chinois sont invités à entrer dans l'administration et ne font l'objet d'aucune mesure discriminatoire ; depuis le règne de Kangxi, les mariages mixtes sont également plus que fréquents. Les édits obligeant la population *han* à adopter les coutumes vestimentaires mandchoues ont été acceptés avec le temps et cette uniformité esthétique a paradoxalement rapproché les deux ethnies. En somme, près du centre du pouvoir impériale, la Chine semble une nation dont le peuple vit en harmonie dans une société ordonnée et en paix. Par opposition, le Sud paraît plus touché par la misère, les classes sociales y sont plus distinctes. Il y a un net fossé entre les représentants du pouvoir des Qing (dont certains *Hans* font partie) et les Chinois du peuple. Une atmosphère faite de suspicion et de ressentiment règne dans la plupart des districts. Cette ambiance plus que délétère est due à la nature même de ce Sud si peu discipliné : après tout, il fut le terreau de contestation du pouvoir des Qing durant presque un demi-siècle. Koxinga et sa fronde, la Révolte des Trois Fédératés, les nombreux prétendants à la succession des Ming : chaque fois il y eut combats, batailles, massacres, mises au pas des civils. Ici les cicatrices laissées par la conquête mandchoue soit encore loin d'être effacées...

L'oppression mandchoue

Les Chinois se souviennent avec une terrible acuité du joug que fit peser sur eux la dynastie Yuan, venue comme les Qing des steppes nomades. Il est donc normal que l'arrivée des Mandchous au pouvoir ait suscité au mieux la crainte, au pire un rejet viscéral. Peuple terriblement nationaliste, les *Hans* supportent mal de devoir ployer devant une autorité étrangère, considérée comme barbare. Aussi n'est-il guère étonnant que les Empereurs de la dynastie Qing aient été aussi contestés.

D'autant que la méfiance des Chinois à l'égard de ce pouvoir se justifia rapidement. Bien que Hung Taiji ait été un souverain juste ayant fait montre de mansuétude à l'égard des *Hans*, son fils trop jeune pour régner se vit pratiquement confisquer le pouvoir par un prince des plus tyranniques : Dorgon. Celui-ci promulgua de nombreux décrets humiliants, dont le fameux Édit de la Natte : celui-ci obligeait les Chinois à arborer la coiffure traditionnelle mandchoue, crâne rasé et longue natte dans le dos. Or la tradition impose aux Chinois de ne jamais se couper les cheveux : Kong Fu Zi lui-même l'écrivit dans son *Classique de la Piété filiale*, « Corps, peau et cheveux sont un héritage de nos parents, nous ne devons donc pas les bles-

ser. C'est là la première priorité de la piété filiale. » Dans une société aussi confucéenne, cet édit fut particulièrement mal reçu, d'autant qu'il s'accompagnait également d'autres mesures comme l'obligation de se vêtir du classique *qipao*. Afin de faire respecter cet ordre, les Qing n'hésitèrent pas à menacer de la peine de mort les récalcitrants : « Gardez vos cheveux et perdez votre tête, ou gardez votre tête et coupez vos cheveux ! » Malgré cela, la résistance fut farouche et aboutit à des massacres sanglants, notamment à Jiading et Yangzhou où périrent des milliers de patriotes. Il fallut plus de dix ans avant que l'Édit de la Natte ne soit pleinement respecté. Depuis, garder une coiffure traditionnelle chinoise est un signe ouvert de rébellion ; seules quelques sommités taoïstes en ont obtenu le droit.

Bien que le règne des Empereurs Shunzhi et Kangxi ait été particulièrement profitable aux *Hans*, avec la levée des mesures discriminatoires et une mixité accrue des ethnies, notamment au sein de l'administration, le mal était fait. La natte mandchoue était devenue pour beaucoup le symbole de la soumission humiliante qu'exigeaient les Qing, et l'édit ne fut jamais révoqué. Bien que le Nord se soit peu à peu pacifié, cela suffit à ce que se cristallisent de nombreuses haines dans le Sud : les patriotes, anciens partisans des Ming ou survivants du Royaume de Tungning, commencèrent à s'organiser et à semer le trouble.

En vue de mettre au pas ces mouvements populaires, le pouvoir prit l'habitude de nommer dans les provinces du Sud des fonctionnaires particulièrement durs et sévères, ayant toute latitude pour mater la rébellion. Rapidement, cette habitude aboutit à la création d'une caste de mandarins adoptant un comportement dictatorial à l'extrême. Magistrats et préfets du Sud se montrèrent en effet généralement tyranniques à l'égard de la population, ne tolérant pas le moindre écart et punissant avec une sévérité exemplaire le plus petit délit. Dans les pires des cas, ces potentats locaux abusent de leurs pouvoirs en extorquant les marchands, confisquant les biens des artisans, arrachant de force des femmes mariées à leur foyer pour s'en faire des concubines (et les revendre à un bordel une fois lassés). Ceux qui osent protester contre cette autorité inique sont arrêtés, battus à mort ou exilés au loin, le visage marqué au fer. La corruption permet à ces fonctionnaires indignes de mener leurs petites affaires sans être inquiétés par le pouvoir central, et ils agissent bien souvent avec l'aval de leur hiérarchie tant que le calme est maintenu dans les territoires qu'ils administrent. Autant dire que cela les pousse à pécher par excès de prudence, en prévenant toute contestation par une autocratie violente. Il n'est de plus pas rare que ces tyrans bénéficient de l'appui de la bourgeoisie *han* présente : soucieuse de faire des profits, celle-ci tolère parfaitement que les ouvriers travaillant dans ses usines ou filatures soient mis au pas, tandis qu'elle leur impose des conditions de travail toujours plus dures... Un homme d'affaire peut ainsi corrompre le magistrat local pour faire en sorte que les revendications syndicales de ses employés soient étouffées dans l'œuf et que les plaintes ne dépassent pas les frontières du district.



Il n'est ainsi guère étonnant que des Chinois pourtant peu belliqueux se jettent corps et âme dans les bras de la rébellion. Quand vous êtes traité comme un esclave, quand votre femme est violée par un sbire du préfet sans que la loi ne puisse vous protéger, quand votre modeste atelier se voit confisqué par un comptable avide de le revendre à un industriel local pour étouffer la concurrence, quand vous vous retrouvez emprisonné et battu pour vous être plaint de tout cela : alors la haine finit par accomplir son œuvre et la révolte ouverte devient la seule solution.

Le terrorisme patriote

Les groupes de rebelles sont une réalité disparate en Chine. Totalement désorganisée, on peut dire que la grande majorité agit en toute indépendance, sans aucune coordination centrale. Il s'agit d'ailleurs pour la plupart de simples groupes de brigands qui s'attaquent indistinctement aux Mandchous ou aux *Hans* sous de fallacieux prétextes, cachant bien mal un idéal en pleine désérence. Même les véritables patriotes sont parfois contraints au brigandage afin de réunir quelques ressources.

Mais outre ces groupuscules isolés et relativement peu efficaces, il existe de plus puissants mouvements, mieux organisés, bien équipés et disposant d'un vaste réseau de renseignement. Bien souvent, de telles organisations sont parrainées par des sectes comme le Lotus blanc ou les Nuages pourpres, héritières de celles qui combattirent les Yuan il y a de cela plusieurs siècles. Ces groupes de patriotes ont à leur tête un leader charismatique, fréquemment l'héritier d'un ancien général Ming ou d'un vétéran de la guerre contre les Mandchous. Organisés en cellules indépendantes (une précaution indispensable pour éviter que la chute d'une seule n'entraîne celle de toutes les autres), ils opèrent à travers toute la Chine mais font montre d'une présence accrue dans le Sud, terre de recrutement aisée. En effet, du fait des exactions des mandarins du cru, nombre de *Hans* pourtant peu enclins à se révolter (simples marchands, employés, scribes, etc.) n'ont d'autre choix que de rejoindre les mouvements sédition pour se venger ou fuir des persécutions injustes. Ceux qui décident de rester et subir deviennent bien souvent des informateurs, ressource précieuse pour les rebelles ayant toujours besoin de renseignements fiables et de refuges pour se cacher aux autorités. Autant dire qu'au vu du comportement des potentats à la solde des Qing, les patriotes ne manquent jamais de main d'œuvre. Depuis quelques temps, les rebelles disposent également d'un atout de poids : les monastères de Shaolin du Henan et du Fujian ont ouvert leurs portes aux laïcs afin de leur enseigner le kung-fu. C'est là une arme puissante qui leur est offerte, tant il est nécessaire de disposer de combattants formés et compétents pour mener une révolte efficace.

Le mode opératoire d'une cellule de patriotes est des plus classiques : se déplaçant sous couverture (typiquement une troupe de théâtre logeant sur des jonques), elle s'installe pour un temps dans un district et y prépare son plan d'action. Celui-ci est en général basé sur l'élimination des fonctionnaires mandchous et de leurs éventuels alliés ; les *Hans* considérés comme collaborateurs ne sont pas plus épargnés. Les rebelles se reposent sur leurs informateurs locaux pour savoir qui frapper et comment s'organiser au mieux. Corruption, infiltration, embuscade, assassinat sont des méthodes qui ont fait leur preuve. Une fois la tâche accomplie, la cellule se retire et s'en va délivrer un autre territoire des tyrans qui y règnent. C'est ainsi que peu à peu, les patriotes espèrent décourager le pouvoir impérial de garder le Sud en son giron ; mais il arrive également que des opérations de grande envergure soient montées. C'est typiquement le cas quand un renseignement précieux ou une occasion en or permettent de frapper un coup mortel, comme l'élimination d'un préfet voire d'un gouverneur. Planifié à l'avance, ne laissant rien au hasard, ce genre d'initiative reste assez rare mais fait toujours son petit effet quand la mission est couronnée de succès.

Toutefois, il ne faut pas croire pour autant que les patriotes soient de preux justiciers aux nobles menées. Pour beaucoup d'entre eux, la fin justifie les moyens : ainsi si une de leurs opérations nécessite la mort de plusieurs innocents pour tuer un seul ennemi, ils n'ont aucun remord à aller jusqu'au bout. Nombre de leurs agissements s'apparentent ainsi à du terrorisme : faire sauter un *yamen* avec tous ses occupants pour éliminer un magistrat corrompu, incendier le manoir d'un collaborateur *han* au risque de tuer toute sa famille et ses serviteurs, détruire une filature dont les profits servent à arroser des édiles locaux en privant ainsi des centaines d'ouvriers de leur emploi, etc. De plus, les cellules de patriotes ne s'attardent jamais après avoir perpétré de tels attentats : hélas pour la population locale, elle doit en subir les conséquences en termes de châtiment collectif ou de mesures punitives ordonnées par les autorités. Sans compter que les rebelles ne font pas toujours dans la dentelle lorsqu'il s'agit de décider si tel ou tel Chinois est coupable de trahison : parfois, avoir épousé une femme mandchoue est un prétexte suffisant pour se voir assassiné... Tous ceux qui refusent d'apporter leur aide aux insurgés (que ce soit par crainte d'en subir les conséquences ou par rejet des méthodes employées) sont de fait considérés comme traîtres aux *Hans*. Et même un magistrat juste et compatissant, s'il est mandchou, sera désigné comme une cible à abattre.

Ainsi, bien que beaucoup voient les patriotes comme des héros souhaitant rendre la Chine aux Chinois, la réalité est bien plus nuancée comme on pu l'apprendre tous ceux qui ont eu à assumer les funestes retombées des actes de ces soi-disant libérateurs...



Zin - Shaolin et Wudang

Un cercle vicieux

Comme on le devine, la situation dans le Sud ressemble au serpent qui se mord la queue.

D'un côté, la tyrannie exercée par des mandarins avides de profiter de la situation oblige de nombreux *Hans* à rejoindre les mouvements insurrectionnels. De l'autre, les actions douteuses des patriotes poussent bien des Chinois à soutenir le pouvoir en place. Et le peuple, quant à lui, a souvent l'impression de se retrouver entre le marteau et l'enclume alors qu'en général, il ne demande qu'à poursuivre tranquillement son existence et à profiter de la prospérité de l'Empire pour mener une vie agréable. Comme toujours, les idéologies aveugles prennent le dessus sur le bien commun et c'est aux gens ordinaires d'en faire les frais, pris entre deux feux.

Précisons-le, le manichéisme est ici absent : il n'est pas question de vils Mandchous contre d'héroïques patriotes, pas plus que de zélés et justes fonctionnaires contre d'odieux révoltés. Chacun a sa part de responsabilité dans ce qui se passe et divers protagonistes, croyant bien faire, ne font qu'aggraver la situation (notamment Shaolin en soutenant officieusement les rebelles ou Wudang en apportant son appui à l'Empereur). Comme souvent, la réalité n'est pas monochrome mais constituée d'une infinité de nuances. Mais il semble que les seuls qui s'en rendent compte soient les agents de Tigres et Dragons, l'agence impériale qui œuvre pour rétablir la concorde dans l'ombre... Et hélas, leur action est sur le point d'être réduite à néant par l'aggravation de la situation, jusqu'à l'inévitable explosion. Leaders patriotes et conseillers bellicistes de l'Empereur font en effet tout pour que se produise l'inéluctable, quitte à jeter l'Empire du Milieu dans un conflit sanglant.

Nouvelle Faiblesse : Méti

Le personnage est né de l'union d'un couple mixte *han* / mandchou. Il est le symbole de la société voulue notamment par l'Empereur Kangxi. Mais dans la réalité, il est souvent en butte aux préjugés... Pas assez mandchou ou pas assez *han* selon son interlocuteur, on ne lui fait pas confiance ou on le méprise, spécialement dans les régions du Sud. Lorsque sa condition est connue, le personnage souffre d'un malus de -2 à tous ses Tests sociaux.

Les Trois Enseignements

Piliers sur lesquels repose la stabilité religieuse mais aussi sociale de l'Empire du Milieu, les trois religions que sont le Confucianisme, le Taoïsme et le Bouddhisme ont grandement forgé la conception de la société vue par les Chinois. Garanties d'un certain équilibre, elles sont souvent rivales mais parviennent à coexister en assez bonne harmonie grâce à un syncrétisme populaire très fort.

Le Bouddhisme

L'histoire de la religion chinoise s'est poursuivie sur des siècles et de nouvelles idées ont été introduites de façon assez graduelle pour être intégrées dans la structure existante sans la détruire. En effet, après des siècles de Confucianisme et de Taoïsme, le Bouddhisme pénétra en Chine par le biais de moines érudits dès le premier siècle de notre ère, mais ne put se développer qu'à partir de la chute de la dynastie Han aux alentours de l'an 250, profitant d'une époque de troubles politiques et spirituels pour s'imposer.

Il fallut attendre la fin du sixième siècle, sous la dynastie Sui, pour voir le Bouddhisme devenir religion d'État. Mais beaucoup d'oppositions subsistèrent et en l'an 845, l'Empereur Wuzong, qui était hostile aux religions étrangères, confisqua plus de quatre mille monastères et quarante mille temples. Moines et nonnes furent obligés de retourner à la vie civile. Ainsi le Bouddhisme connut plusieurs persécutions et retours en grâce avant de se voir enfin considéré comme l'un des Trois Enseignements, prenant place avec le Taoïsme et le Confucianisme dans la pensée religieuse chinoise.

Un bref historique du Bouddhisme

Afin d'avoir une vision plus claire de ce qu'est le Bouddhisme chinois, il est nécessaire de faire tout d'abord un petit historique du Bouddhisme et de ses enseignements.

Le Bouddha historique :

Fondateur du Bouddhisme, Siddhārtha Sakyamuni naît au sixième siècle avant notre ère en Inde du Nord, dans la caste des guerriers-nobles (les *ksatriyas*). De nombreuses légendes et symboles entourèrent sa naissance : le nom de sa mère signifiait illusion et elle conçut Siddhārtha en songe, visitée par un animal sacré, un éléphant blanc à six défenses. Elle mourut rapidement après lui avoir donné le jour.





Le jeune prince passa une enfance protégée sur ordre de son père, qui espérait qu'il deviendrait un guerrier comme tous ceux de sa caste, afin de prolonger la lignée royale. Mais à vingt-neuf ans, Siddhârta s'échappa de son palais et découvrit la misère, la maladie et la mort. Il quitta alors femme et enfants pour mener une vie d'ascète durant six ans, s'interrogeant sur le sens de la vie et les injustices de ce monde.

Il finit par comprendre que ses pratiques d'ascétisme extrême ne le mèneraient pas à la compréhension ultime et décida de rechercher l'Illumination par la Voie du Milieu et la méditation.

Sous un arbre dans le village de Bodhi-Gaya, il atteignit la Vérité et, prenant la Terre à témoin, accéda à l'Éveil en niant l'existence des forces démoniaques venues le tenter. Il devint le Bouddha, l'Éveillé.

Durant son premier enseignement dans le Parc des gazelles, il prononça le Discours de Bénarès qui énonça les Quatre Nobles Vérités et lança la Roue du Dharma. Alors cinq ascètes devenus Arhats (des saints ou *luohan* en chinois) fondèrent la Sangha : la communauté bouddhique.

Bouddha relança une deuxième fois la Roue du Dharma au Pic du Vautour, avec le discours connu sous le nom de Sûtra du Lotus, dans lequel il exposait les fondements de la vacuité. La troisième fois qu'il lança la roue du Dharma, ce fut pour révéler la nature de Bouddha.

Trois arguments chinois contre le bouddhisme

Le Bouddhisme à son arrivée en Chine dut parfois faire face à certaines rigidités de la société impériale, directement héritées du Confucianisme et des anciens rites notamment. Les lettrés hostiles développèrent ainsi trois raisons de refuser l'implantation du Bouddhisme en Chine :

- Le célibat et la vie monacale vont contre la vertu de piété filiale car ils interrompent la lignée familiale et donc menacent le culte des ancêtres.
- Les moines ne participent pas à la vie économique du pays et s'enrichissent des dons des laïcs, car ils ne payent pas d'impôts. Ils privent également l'administration de forces vives.
- Le clergé échappe au contrôle du gouvernement et ne reconnaît aucune autorité temporelle. L'État et la religion n'ont jamais été à ce point séparés. Les monastères abritent également des rebelles politiques et des hors-la-loi, ce qui en fait des foyers d'intrigues.

Zin - Shaolin et Wudang

Le *Tathāgata* (« celui qui est venu ainsi ») comme se faisait appeler le Bouddha) précisa bien qu'il n'était pas un dieu, qu'il niait l'existence d'une âme et refusait l'ésotérisme et la magie. Il demandait aux moines d'expérimenter au lieu de croire, et de travailler à un salut individuel sans suivre ses propres traces. Il entra dans le nirvana complet (*paranirvana*) à l'âge de quatre-vingt ans.

La Naissance du Mahayana ou Grand véhicule :

Dans le Bouddhisme originel, dit du Petit Véhicule ou Hinayana (qui subsistera sous le nom de Theravada), seuls les moines pouvaient accéder à l'Éveil : il n'y avait pas d'au-delà, peu de rituels et les divinités étaient ignorées. Les *arhats* ne s'occupaient que de leur propre salut. Tout ce qui ne contribuait pas à l'Éveil personnel n'avait aucune importance et Bouddha ne s'en est donc pas préoccupé. Bouddha n'est finalement qu'un être humain qui a découvert la Vérité.

Avec le Grand Véhicule ou Mahayana, la sagesse devient religion. Le Mahayana introduit les bodhisattvas (êtres éveillés qui ont renoncé à leur entrée au nirvana pour aider les hommes à suivre la voie bouddhique) ainsi qu'une foule de divinités, de demi-dieux et de démons. Mais surtout, le Mahayana autorise l'accès à l'Éveil aux simples laïcs s'ils suivent les préceptes de base du Bouddhisme : récompenses, punitions et rituels complètent alors ce qui devient une véritable religion organisée.

Le bodhisattva remplace donc le saint et emmène avec lui le plus d'humains possible vers l'Éveil. Tout être possède une part de bouddhéité et peut donc accéder au nirvana. Celui-ci change de nature : d'un salut par l'extinction et la non-existence, il devient un paradis promis aux fidèles.

C'est le Mahayana qui s'est propagé en Chine, au Japon, au Tibet et en Inde par le biais de différentes écoles, absorbant au passage divinités et croyances locales : dans l'Empire du Milieu, il assimilera ainsi aisément divers pans du Taoïsme et même du Confucianisme.

Le Bouddhisme en Chine :

Le Bouddhisme arriva dans l'Empire du Milieu à la faveur d'un Empereur de la dynastie Han qui fit un rêve prémonitoire et envoya quérir des moines en Inde. Ceux-ci fondèrent le Temple du Cheval blanc et amenèrent en Chine les premiers sutras.

Peu à peu, le Bouddhisme se répandit. D'abord timide-ment au départ, puis gagnant de plus en plus la faveur du peuple, parfois au grand désagrément de certains fonctionnaires ou prêtres taoïstes. Au cours de sa tumultueuse histoire en Chine, le Bouddhisme gagna et perdit ainsi souvent les faveurs du pouvoir en place, selon les humeurs d'Empereurs tolérants ou fanatiques. Il se mêla énormément à la pratique des arts martiaux et finit par gagner une reconnaissance officielle, après bien des persécutions : considéré de nos jours comme l'un des Trois Enseignements aux côtés du Taoïsme et du Confucianisme, il est désormais un composant intrinsèque de l'identité chinoise.

Nouveau Talent : Bouddhisme (domaine mystique)

Le personnage a étudié la parole du Bouddha. Il est versé dans la connaissance des sutras et de la plupart des dogmes de la religion bouddhiste. Ce Talent est majoritairement possédé par les moines mais des laïcs et même des taoïstes peuvent l'apprendre aussi. En plus de la compréhension intellectuelle de la philosophie prônée par Bouddha, ce Talent mesure également une certaine sérénité intérieure.

Nouveau Don : Âme illuminée

Le personnage est non seulement un fin connaisseur du Bouddhisme, mais sa compréhension de la nature de l'univers lui octroie une sagesse peu commune. Il possède les vertus bouddhiques de clairvoyance et de compassion. Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement relancer un Test de Bouddhisme et conserver le résultat de son choix.

Les dogmes et croyances du Bouddhisme

L'ignorance des lois du Bouddhisme (le Dharma) retient les êtres dans le cycle des renaissances, le *samsāra*. C'est là le destin auquel les mortels doivent échapper en parvenant à se soustraire à ces incessantes réincarnations : la vie est souffrance, désir inassouvi, passion destructrice. Il faut pouvoir accéder au nirvana afin de se sortir de ce cycle qui représente pour les bouddhistes le véritable enfer.

Dharma et karma :

Le Dharma n'est autre que la Loi bouddhique, soit en réalité l'enseignement même du Bouddha. Il s'agit du fondement de la religion, qui englobe tous ses principes et interdits. Il est la parole de l'Éveillé et l'un des Trois Joyaux, les refuges du Bouddhisme.

Le Dharma est souvent symbolisé par une roue que Bouddha aurait mise en branle en délivrant ses premiers prêches. En effet, chaque enseignement de l'Éveillé est supposé mener à un autre, et ainsi de suite de façon cyclique. De manière générale, le Dharma est considéré comme l'action juste, celle qui doit être ; en effet, il s'agit de la sainte parole de Bouddha que doivent entendre et respecter les disciples de son enseignement. Parvenir à



l'Éveil implique de comprendre que chaque être est un Bouddha potentiel, et pour se faire il faut respecter le Dharma, notamment en suivant les Quatre Sentiments : la bienveillance universelle, la compassion, la sympathie et l'équanimité.

Le karma désigne le cycle des causes et conséquences liés à l'existence. Il est lié à ce que l'être a fait, fait ou fera : il représente ainsi la somme de ses actions. Le karma peut ainsi être favorable ou défavorable, selon que les pensées, paroles et actions sont bonnes ou mauvaises.

Le karma qu'un être accumule aura une importance dans son devenir au sein du samsāra : un bon karma (fruits de bonnes actions et d'une existence juste) lui permettra de renaître sous une forme supérieure, plus proche de l'Éveil ; tandis qu'un mauvais karma (issu d'une mauvaise vie, prenant racine dans les Trois Poisons) le fera renaître à un stade d'existence inférieur.

Suivre l'enseignement de Bouddha permet d'éviter d'accumuler du karma, bon ou mauvais, afin de pouvoir accéder enfin au nirvana. En effet, le karma implique forcément l'être dans le cycle des renaissances : il faut cesser d'en produire pour favoriser l'Éveil.

Ce sont ces deux notions qui font du Bouddhisme une religion tournée vers la bonté et la compassion et dont les fidèles doivent agir avec altruisme envers leurs prochains.

Les Trois Joyaux :

Les adeptes prennent refuge dans le Bouddha (le fondateur de la religion), le Dharma (la Loi bouddhique) et la Sangha (la communauté des adeptes) : on nomme ces trois éléments les Trois Joyaux et ils sont le socle de la religion bouddhiste. « Prendre refuge dans les Trois Joyaux » est une expression signifiant que l'individu s'en remet au Dharma, auquel il décide de se consacrer.

Les Trois Sceaux de l'existence :

Il s'agit de trois vérités à propos de la nature de l'être.

- Le non-soi ou interdépendance affirme que rien dans l'univers n'a d'existence indépendante et réelle. Rien n'est sans cause, rien n'est sa propre cause. Tous les phénomènes sont interdépendants et continus, décomposés en douze étapes.
- L'impermanence prétend que rien n'est constant. Tout est flux, changement permanent. C'est de ce changement que vient la souffrance : puisque le bonheur lui-même est impermanent, il engendre forcément la frustration.
- La souffrance n'est pas que physique : il s'agit aussi de l'insatisfaction née du désir.

Selon le Bouddhisme, l'être humain n'est donc pas une chose en soi, une entité indestructible contenant une étincelle divine (bien qu'il en ait souvent l'illusion), mais la composition des Cinq Agrégats que sont : la forme, les sensations, les perceptions, les formations mentales et la conscience. Ces Agrégats sont impermanents car soumis eux aussi à l'interdépendance, selon laquelle tout a un ensemble de causes et un ensemble de conséquences. Pour les bouddhistes, le moi (la conscience d'exister) n'est donc que vacuité.

Le nirvana échappe aux caractéristiques de souffrance et d'impermanence. En effet, il est vide mais inconditionné. C'est donc le seul état qui permet d'échapper à la souffrance.

Les Trois Poisons ou racines du mal :

Ce sont les trois fléaux qui emprisonnent l'homme dans le samsāra quand il s'y adonne.

- L'avidité ou le désir de jouissance.
- La colère ou la haine.
- L'ignorance ou l'erreur.

L'envie engendre le désir. Le désir engendre la tristesse, la frustration et finalement la colère.

Le Bouddha pensait que les causes de la souffrance des hommes provenaient de l'incapacité de ceux-ci à percevoir la réalité. Cette ignorance et les illusions qu'elle engendre fatalement conduisent à l'avidité, au désir qu'ont les hommes de posséder davantage que les autres, à l'attachement et à la haine éprouvés pour des personnes ou pour des choses.

La philosophie bouddhique enseigne donc que la souffrance naît du désir ou de l'envie. En les supprimant tous deux, le Bouddha parvint à atteindre le l'Éveil et à entrer au nirvana. Ce n'est qu'en suivant son exemple que les hommes peuvent eux aussi espérer échapper à cette souffrance qu'engendrent les Trois Poisons.

Les Quatre Nobles Vérités :

Il s'agit là des enseignements sacrés que Bouddha prodigua lors de son premier prêche.

- La vérité sur la souffrance : Les Cinq Agrégats d'attachements sont souffrance. Ainsi, la naissance est souffrance, la maladie est souffrance, être uni à ce que l'on n'aime pas est souffrance, être séparé de ce que l'on aime est souffrance, ne pas avoir ce qu'on désire est souffrance. Toute vie implique donc la souffrance, l'insatisfaction.
- La vérité sur l'origine de la souffrance : La soif des plaisirs des sens, la soif de l'existence, la soif de la non-existence, produisent la ré-existence ou renaissance. Ce n'est qu'en se détachant de ces désirs et du monde matériel que l'on peut parvenir au nirvana.
- La vérité sur la cessation de la souffrance : La cessation de la souffrance est donc la libération de ces soifs, il faut y renoncer et s'en détacher. Ne plus avoir de désir permet de ne plus souffrir. Cela est possible : c'est là ce que nous enseigne le Bouddha.

- La vérité sur la voie qui mène à la cessation de la souffrance : Cette voie, c'est le Noble Sentier Octuple, la Voie du Milieu.

Le Noble Sentier Octuple :

Le Noble Sentier Octuple définit la pratique de la discipline bouddhique, de la concentration et de la sagesse. Il est composé de :



Zin - Shaolin et Wudang

- La Compréhension juste,
- La Pensée juste,
- La Parole juste,
- L'Action juste,
- Le Mode de vie juste,
- L'Effort juste,
- L'Attention juste,
- La Concentration juste.

Juste signifie ici « correct » : ni trop, ni trop peu, tout ce qui se situe dans la Voie du Milieu prônée par Bouddha.

Les Cinq Défenses :

Pour qui se prétend bouddhiste (même les laïcs), il existe cinq préceptes essentiels à suivre.

- Ne pas nuire aux êtres vivants ni retirer la vie (ce précepte inclut l'interdiction de consommer de la viande animale),
- Ne pas prendre ce qui n'est pas donné,
- Ne pas perdre la maîtrise de ses sens (ce précepte inclut l'abstinence sexuelle),
- Ne pas user de paroles fausses ou mensongères,
- Ne prendre ni alcool ni drogue (plus généralement aucune substance altérant l'esprit).

Il s'agit là d'un guide de comportement éthique à l'usage des pratiquants du Bouddhisme. Ceux qui les respectent, même au sein de la communauté laïque, peuvent espérer atteindre le nirvana. Il existe cinq autres préceptes plus poussés, que seuls les moines sont tenus de respecter : S'abstenir de paroles dures, s'abstenir de paroles inutiles, s'abstenir de paroles calomnieuses, s'abstenir d'animosité, s'abstenir de vœux fausses.

Les renaissances :

En raison des Trois Poisons et de l'interdépendance, les hommes sont condamnés à renaître dans le samsāra (ou cycle des renaissances). Le monde dans lequel ils renaîtront, l'existence qu'ils y vivront, va alors dépendre de leur karma : c'est-à-dire de leurs actions passées, bonnes et mauvaises.

Cette renaissance ne fait ainsi que prolonger indéfiniment la souffrance qu'est la vie, en répétant celle-ci à l'infini. Pour les bouddhistes, ce n'est ni le même ni un autre qui renaît car l'âme n'existe pas et les Cinq Agrégats sont impermanents. En effet, la notion de réincarnation, telle que l'enseigne le Taoïsme par exemple, implique l'existence d'une âme immortelle qui vit dans un corps puis en intègre un autre après la mort. Mais pour le Bouddhisme, ce qui subsiste après la mort n'est pas une âme au sens taoïste du terme, mais une sorte s'empreinte psychique qui revient sous une autre forme lors de la renaissance.

Le Bouddha propose de sortir de ce cycle, de chasser l'illusion pour enfin se trouver illuminé par la réalité. Ainsi, la souffrance et le cycle karmique pourraient être brisés. Cet Éveil définit le but ultime de son enseignement : il est la délivrance, la libération de la souffrance ou tout simplement le nirvana.

Pour le Bouddhisme, il existe douze liens d'interdépendance qui s'enchaînent, chacun engendrant le suivant jusqu'à ce que l'effet du douzième entraîne le premier. Ce cycle produit finalement naissances et décès et ne s'arrête que lorsque l'homme atteint le nirvana. Symboliquement, à travers la roue de l'existence karmique, les bouddhistes représentent les Trois Poisons par un cochon (l'ignorance), un coq (l'avidité) et un serpent (la colère).

Les Renaissance

Il s'agit de textes relatant des vies antérieures du Bouddha, lorsqu'il était encore un bodhisattva et vivait sous forme humaine et animale. Ces histoires ont pour but l'édification des foules et l'exaltation des vertus du Bouddha. Il en existe cinq cent quarante sept et elles sont regroupées en plusieurs compilations.

L'Éveil :

La notion centrale d'Éveil est particulièrement importante dans le Bouddhisme. Concrètement, cet état survient lorsque l'individu parvient à s'abstraire de la réalité matérielle, à concevoir l'illusion qu'est l'univers. Il a alors une compréhension totale des Trois Sceaux et peut échapper au samsāra. L'Éveil n'est pas forcément synonyme d'entrée au nirvana : celle-ci se fera à la mort de l'Éveillé, puisque son être n'est plus soumise au cycle des renaissances.

Celui qui est éveillé devient un Bouddha à son entrée au nirvana. S'il y renonce, il reste dans le monde des hommes en tant que bodhisattva ; sa compassion le pousse alors à mener tous ses contemporains vers l'Éveil.

Les divinités bouddhiques

Bien que Bouddha ait refusé d'être considéré comme un dieu, rapidement la tradition bouddhique et l'organisation de sa philosophie sous une forme plus ou moins religieuse permirent l'émergence d'un corpus de divinités auxquelles les fidèles rendent hommage.

Les Bouddhas :

Un Bouddha est un être ayant atteint le nirvana, et qui est ainsi sorti du samsāra et du piège de la souffrance et des incessantes renaissances. Il est délivré de l'illusion du monde dont son Éveil le préserve.



Les quatre bodhisattvas principaux

Guan Yin (Avalokitéśvara) :

Guan Shi Yin ou Guan Yin est sûrement le bodhisattva le plus révérendé en Chine : il est celui de la compassion. Il accompagne souvent Amituofo au Paradis de la Terre pure et son nom signifie « celui qui écoute les pleurs du monde ». Les sutras lui étant associés sont le Sutra du Cœur et surtout le vingt-cinquième chapitre du Sutra du Lotus, qui porte son nom.

Il est révérendé sous sa forme masculine de bodhisattva, souvent doté de mille bras et mille yeux. Sous le nom de « Guan Yin de l'Océan du Sud », il protège par exemple les pêcheurs qui partent en mer. On peut le prier avec le mantra suivant : « Hommage Ô Joyau du Lotus » (*An Mani Bami Hong*) car l'un de ses surnoms est « Porteur du Lotus ». Même sous sa forme masculine, il reste androgyne : mince et paré de bijoux et de beaux vêtements.

Mais c'est sous sa forme féminine qu'il est le plus souvent sollicité. Il est alors assimilé à la Princesse Mao Shan, exécutée par son père pour ne pas avoir accepté de se marier et préfère devenir nonne. Prenant sur elle le mauvais karma de son exécuteur, elle inonda les Enfers de tout le bon karma qu'elle avait accumulé au cours de ses vies antérieures, libérant ainsi des milliers d'âmes et vidant le plan infernal. Yanluo, le Roi des Enfers, en fut effrayé et la libéra. Depuis, elle demeure sur le Mont Putuo, l'un des quatre Monts sacrés bouddhistes qui lui est consacré.

En tant que déesse taoïste populaire, Guan Yin est représentée sous une forme franchement féminine : vêtue de blanc, debout sur un lotus ou un poisson car une légende prétend qu'elle a libéré le fils du Roi-Dragon sous cette forme. Parfois, elle tient dans ses bras un enfant car elle est aussi vénérée en tant que « donneuse d'enfants » : bien des femmes la prient ainsi pour avoir une descendance abondante.

Dizang (Kṣitigarbha) :

Dizang, Trésor de la Terre, a fait le vœu de ne devenir Bouddha que lorsque les Enfers seront vides. Son devoir est de délivrer tous les êtres souffrants avant l'arrivée du Bouddha du Futur, Miléfo. Il est extrêmement populaire car il n'abandonne jamais quiconque souffrant demande son aide. Il est la divinité des malades, et celui qui lit tous les jours le Sutra des Vœux de Dizang sera protégé des accidents et des maladies.

Les pèlerinages en son honneur se font sur le Jihuashan, la Montagne des Neuf Splendeurs où est conservée la momie du fondateur du monastère, considéré comme la réincarnation de ce bodhisattva.

Wenshu (Mañjuśrī) :

Wenshu est le pusa de la sagesse et de l'intelligence, mais comme les autres bodhisattvas il peut également être un sauveur. Il est vénéré au Wutaishan (la Montagne des Cinq Terrasses) et fait l'objet de nombreux pèlerinages car il est dit que si on l'aperçoit, on est protégé durant plusieurs centaines de millions d'années. Il apparaît parfois sous la forme d'un mendiant pour inciter les fidèles à la bonté, mais il est représenté en général comme un homme tenant une épée de feu (symbolisant l'intelligence) dans la main droite et un livre (représentant la sagesse supérieure) dans la main gauche, à hauteur du cœur.

Son mantra (*Om Ah Ra Pa Cha Na Dhi*), psalmodié en sanscrit, augmente la sagesse et aide à réussir les examens. Wenshu est donc vénéré par les étudiants, tout autant que Kong Fu Zi. Il est également la divinité des calligraphes.

Le mont Wutai est très important pour la dynastie Qing car une légende prétend que Nurhaci, le fondateur de la dynastie, était la réincarnation de Wenshu et aurait donné le nom de celui-ci à son peuple (Manjusri donnant le nom mandchou).

Paśāṇa (Samantabhadra) :

Il est le pusa de la pratique et de la méditation, le Tout Excellent et le Seigneur de la Vérité. Il est vénéré par les écoles Tiantai et Huayan et sur le Mont Emei (la Montagne des Beaux Sourcils, assimilée à la Montagne lumineuse, également lieu sacré taoïste). A cet endroit, la Lumière de Bouddha est parfois si éclatante que des fidèles éblouis se sont jetés dans le vide pour y rejoindre la divinité. Il a prêté les Dix Vœux royaux et est représenté perché sur un éléphant blanc à six défenses. Selon la croyance populaire, il s'est réincarné en compagnie Wenshu sous la forme de deux ermites amis : Shite et Hanshan, un poète célèbres.



Zin - Shaolin et Wudang

Le Mahayana considère qu'il y eut des Bouddhas avant et après le Bouddha historique, fondateur de la religion. Ces Bouddhas passés et futurs sont plus ou moins vénérés.

Les Bouddhas des Trois Ères sont les suivants :

- Randeng Fo est l'un des Bouddhas du passé. Son nom en sanscrit signifie « Celui qui apporte la Lumière » et il aurait prédit le destin de Sakyamuni.
- Le Bouddha historique, le *Tathāgata*, est celui qui révéla le dharma aux hommes.
- Milefo, le Bouddha du futur, est attendu lorsque l'enseignement du Bouddha historique aura finalement disparu.

Les Bouddhas de méditation ou Jinas, les Victorieux :

Ces êtres sont généralement représentés ensemble dans des mandalas, ces cercles représentant le cosmos, chacun à un point cardinal.

- Amitufo (ou Emitufo) est le Bouddha de l'Ouest (Vie Infinie ou Lumière infinie), le Bouddha de la Terre pure. Il a une grande importance en Chine car son Paradis de la Terre pure est accessible à tous les hommes qui invoquent son nom. Il est lié au bodhisattva Guan Yin.
- Bukong Chengjiu est le Bouddha du Nord.
- Baosheng est le Bouddha du Sud.
- Achufu est le Bouddha de l'Est.
- Dari Rulai, au Centre, est le Bouddha solaire

Les bodhisattvas (Êtres d'Éveil ou pusas) :

Un bodhisattva (ou pusa) est un Être d'Éveil, un être de bonté extraordinaire qui décide de demeurer entre nirvana et samsāra pour aider les hommes à s'éveiller. Il prononce des vœux dans une vie antérieure à cet effet : les Dix Grands Vœux principaux ou, dans le *chan*, les Quatre Grands Vœux (délivrer tous les êtres bien qu'ils soient innombrables, chasser tous les ennuis bien qu'ils soient incalculables, apprendre toutes les méthodes bien qu'elles soient illimitées, parvenir à l'état de Bouddha bien qu'il soit incomparable). Amitufo en aurait prononcé quarante-huit et serait alors devenu un Bouddha.

Des laïcs peuvent prêter serment de devenir pusa, ainsi que tout être conscient et même démoniaque, car certains prétendent que ces vœux ont le pouvoir de purifier instantanément le mauvais karma.

Les bodhisattvas sont extrêmement populaires car ils sont toujours enclins à écouter et exaucer les prières. Ils sont très souvent assimilés à des divinités populaires ou des immortels taoïstes déjà existants.

Les Tianlong Babu :

Il existe dans la mythologie bouddhiste huit groupes d'êtres fabuleux nommés les Tianlong Babu. Ces groupes (dont certains étaient mauvais au départ et se sont repentis) ont tous juré de protéger la parole de Bouddha, le Dharma.

Ce sont les deva (*tian*) : divinités célestes), les nāga (*long*) : divinités semblables aux dragons, vivant dans les eaux et maniant les nuages et la pluie), les yakṣa (*yecha*) : démons devenus protecteurs du Dharma), les gandharva (*giantapo*) : divinités mi-homme mi bête se nourrissant de parfum et protectrices du sōma, la boisson des dieux), les asura (*axiuluo*) : divinités belliqueuses, quelquefois représentées avec trois visages et six bras), les garuda (*jialouluo*) : oiseaux fabuleux et montures des dieux), les kimnara (*jinnaluo*) : divinités mi-homme mi-bête, avec une corne sur le front et doués d'une belle voix) et les mahoraga (*mohouluoque*) : divinités serpentes à corps d'homme et à tête de serpent). Toutes ces divinités ont des équivalents féminins.

Les sutras

Ce terme en sanscrit signifie « fil (du discours) », en chinois *jing*. Ce sont des textes censés rapporter la parole du Bouddha, et ils peuvent désigner l'un de ses discours en particulier, portant sur une doctrine ou une idée.

On distingue les sutras classiques qui sont admis par tous les courants bouddhiques et les sutras spécifiques au Mahayana.

Les sutras classiques rapportent les discours tenus par Bouddha, par son cousin et disciple Ananda. Ils commencent tous par « Ainsi l'ai-je entendu » et leur classification généralement admise est celle des Trois Roues du Dharma : la mise en route par Bouddha de la Roue de la Loi. Le Petit Véhicule ne reconnaît que la première mise en route : celle du Sermon de Bénarès. Les deux autres ne sont reconnus que par les disciples du Grand Véhicule.

Les sutras sont souvent accompagnés de mantras, des phrases à répéter louant le Bouddha ou le bodhisattva concerné.

Les sutras spécifiques sont nombreux et nous ne nous intéresserons qu'aux plus populaires et à ceux qui ont marqué le Bouddhisme chinois :

- **Le Sutra du Lotus (*Miaofalianhuajing* ou *Fahuajing*)** est le second discours de Bouddha au Pic du Vautour, le second lancement de la Roue du Dharma. Bouddha assure dans ce sutra que tous les êtres peuvent accéder à la bouddhéité (même les femmes, ce qui est révolutionnaire), qu'il n'existe qu'un Véhicule pour tous. Sa véritable nature éternelle est expliquée et un chapitre est consacré au bodhisattva Avalokitesvara : Guan Yin le grand miséricordieux, « qui considère les voix du monde » et écoute les prières.



Les écoles bouddhiques en Chine

• **Le Sutra du Diamant (Jingangjing)** présente une discussion assez simple entre Bouddha et son disciple Subhuti. Il concerne la vacuité, l'impermanence de toute pensée, la fausse notion d'être. Ce texte, bien que considéré comme apocryphe, est l'un des plus importants du Mahayana. Sobre et direct, il est psalmodié par les moines.

• **Le Sutra du Cœur de la Perfection de la Sagesse (Xinjing)** est l'un des sutras les plus importants et connus du Mahayana. Il est consacré au bodhisattva de la Compassion Avalokitesvara, assimilé à GuanYin sous sa forme féminine en Chine. Il explique le Cœur de la Perfection de la Sagesse, la vacuité qui n'est pas non-existence, et finalement la remise en question et la vacuité même des principes bouddhiques.

Il est souvent utilisé pour ses formules aux pouvoirs supposés protecteurs comme le fameux mantra « Gate, gate, paragate, para sangate bodhi svāhā » (Allez, Allez, allez au-delà, complètement au-delà : salut à l'Éveil) non traduit en chinois et donc psalmodié en sanscrit, et la première phrase du texte « Bore boluomi » (Poye poluomi) : Ô Perfection de la Sagesse !, censé protéger des créatures maléfiques.

• **Le Sutra Lankavatara (Wenfojueyingjing)** expose l'arrivée de Bouddha au Sri Lanka. Le passage de la fleur est le plus célèbre : Bouddha, en réponse à une question, aurait juste cueilli une fleur udumbara. Seul son disciple Mahakasyapa (Ji Gong), deuxième patriarche du chan, aurait compris dans un sourire la parabole et donc aurait reçu le Dharma d'esprit à esprit, instantanément. Il s'agit du sutra fondateur de l'école chan.

• **Le Sutra de l'Estrade (Tanjing)** est un sutra mahayanaiste non traduit du sanscrit, c'est-à-dire purement chinois. Il est composé de discours attribués à Huineng, sixième patriarche officiel de l'école chan. Il affirme les bases de l'école chan du Sud : Éveil soudain, perception directe de la nature de Bouddha et de la vacuité du soi.

• **Le Sutra de l'Ornementation fleurie (Huayanjing)** est à la base de l'école Huayan mais il est aussi révéral par les écoles chan, Jingtu et Tiantai. Il décrit surtout de façon détaillée la voie menant à l'état de bodhisattva (pusa).

• **Le Sutra du Nirvana (Niepanjing)**, censé être l'enseignement ultime du Bouddha, expose la bouddhité de chacun qu'il faut révéler. Il affirme que le Bouddha est éternel et non impermanent et que chaque être (humain ou animal) contient son principe, y compris ceux qui n'ont pas la foi.

Les écoles naissent généralement suite à l'interprétation d'un sutra particulier. Voici les écoles les plus marquantes du Bouddhisme chinois et surtout celles qui ont subsisté en tant que courants de pensée et plus en tant qu'institutions après l'interdiction du Bouddhisme.

L'école Tiantai :

Elle tire son nom de la Montagne de la Terrasse céleste, le Tiantaishan. Elle insiste sur la notion de salut universel et la bouddhité de chaque homme. Très influencée par le taoïsme, elle prône la supériorité du Sutra du Lotus et partage avec l'école chan théories (instantanéité de l'Éveil sans longues pratiques) et maîtres.

La pagode

Originellement, la pagode est un lieu de culte du Bouddhisme. Cette structure architecturale s'implanta en Chine en même temps que la religion de l'Éveillé, aux alentours du deuxième siècle. Il s'agit à la base d'une évolution du *stupa* indien : sorte de reliquaire dans lequel on conservait les ossements sacrés ; évolution qui s'éloigne tout de même énormément du modèle original jusqu'à ne plus guère partager de points communs avec lui.

La pagode connut rapidement les faveurs des architectes chinois pour plusieurs raisons. Haute, elle permettait l'observation des alentours ; intérêt militaire primordial ; elle pouvait également servir de phare pour les navires le long des côtes. Construite sur plusieurs étages (dans les premiers temps en bois puis rapidement en briques), la pagode possède un vaste espace intérieur dont les différents niveaux sont reliés par des escaliers. Solide, elle est également un bâtiment qui malgré sa taille résiste très bien aux typhons et séismes.

Bien que les pagodes servent principalement de lieux de culte ou d'observatoires, elles sont devenues un élément majeur du paysage chinois. Souvent richement décorées, visibles de loin, éparpillées dans tout le pays ; elles participent totalement à l'identité visuelle de l'Empire du Milieu.



Zin - Shaolin et Wudang

L'école Huayan :

Son nom signifie « ornementation fleurie » et elle se rapproche des doctrines du Tiantai mais surtout du chan en prônant l'« inutilité » de la vie monastique ou l'étude des écritures pour accéder à l'Éveil. Elle met l'accent sur l'harmonie du monde et surtout sur les liens et l'interaction de tous les éléments : tout est impliqué dans un rapport de causalité, tout est à la fois résultat et cause d'autres phénomènes.

Cette école a moins de succès que les autres à cause de la difficulté d'interprétation du Sutra qu'elle révère.

L'école Jingtu ou école de la Terre pure :

Elle est à la base de la Doctrine de la Terre pure qui enjoint de placer son salut entre les mains du Bouddha de la compassion Amitoufo, le Bouddha de la Lumière infinie assisté des bodhisattvas Dashizhi et Guan Yin. Répéter le nom de ce Bouddha avec dévotion (Namo Amitoufo) suffit à atteindre son Paradis occidental de la Béatitude (Xifang) en mourant, un monde merveilleux et pur dépourvu de souffrance, de mal et d'ennui. Cette facilité d'accès et de compréhension ainsi que ses promesses d'au-delà font le succès de cette école auprès du peuple. L'invocation du nom du Bouddha apporte également protection et sert de salutation sous sa forme simplifiée « Amitoufo » : les moines saluent généralement de cette manière, une main en position de prière.

L'école chan (abréviation chinoise de dhyana : méditation) :

Elle est la plus célèbre des écoles, à la fois pour ses prises de positions iconoclastes et ses liens avec le Taoïsme mais surtout parce que le monastère de Shaolin fut son lieu de création par le Patriarche Damo. Elle partage avec le Taoïsme certaines croyances : la spontanéité prévaut sur la culture et l'action consciente, la vérité se trouve dans le cœur de chaque homme, etc. Elle prône également l'illumination subite, consistant à trouver le Bouddha en soi sans même le chercher. Cette prise de conscience peut être stimulée par des formules utilisées par les maîtres consistant en joutes oratoires, les *gong'an*, visant à aider le disciple à se défaire des erreurs mentales qui constituent des obstacles à l'Éveil, ainsi que par la pratique assidue de la méditation.

Proche des penseurs taoïstes, certains courants poussent à se libérer de l'esclavage des choses, y compris des enseignements bouddhistes. Certains de ses bodhisattvas comme Milefo et Ji Gong sont ainsi devenus des dieux taoïstes.

Devenir moine

Il existe un code, nommé *jielu*, régissant la vie des novices et des moines et nonnes bouddhistes.

Pour devenir novice, le futur moine doit d'abord avoir seize ans (mais il arrive que des enfants commencent leur noviciat plus jeunes : c'est typiquement le cas des enfants abandonnés à la porte d'un monastère), demander à entrer dans la communauté puis avoir un professeur parmi

Les gong'an du chan

Les *gong'an* (cas juridiques ou arrêt de justice) sont des sortes de métaphores énigmatiques utilisées par les maîtres chan, ne pouvant être résolues et visant à aider un élève à discerner le vrai du faux, et l'Éveil de l'égarement. Ces dialogues entre maîtres et disciples sont répertoriés dans des ouvrages comme le Recueil de la Falaise bleue de Xuedou Chongxian, un maître Chan du onzième siècle, Le Livre de la Sérénité compilé au douzième siècle par Hongzhi Zhengjue, ou La Barrière sans Porte compilée au treizième siècle par le moine chan Wumen. En voici quelques exemples :

- Un moine demanda à Zhaozhu : « Que signifie la venue du Patriarche de l'Ouest ? » : « Le cyprès en face de l'entrée. »
- Deux moines regardaient un drapeau flotter au vent. L'un dit à l'autre « Le drapeau bouge ». L'autre répondit « le vent bouge ». Huineng les entendit et répliqua « Ni le drapeau, ni le vent ; l'esprit bouge. »
- Lin Ji dit : « Si vous rencontrez Bouddha, tuez Bouddha. »

les moines plus âgés, tendre alors ses vêtements de novice au supérieur, et lorsqu'on les lui rend, les revêtir avec l'aide d'un autre moine.

Après avoir demandé à son professeur de faire de lui un novice, il proclame alors officiellement prendre refuge dans les Trois Joyaux et s'engage à respecter les dix préceptes : ne pas tuer, ni voler, ni forniquer, ni mentir, ni boire de l'alcool, ni manger aux heures interdites, ni danser et chanter ou assister à des spectacles, ni s'embellir, ni utiliser un lit ou un siège confortable, ni recevoir de l'or. Il reçoit alors (ou se choisit parfois) un nouveau nom, un patronyme bouddhique puis se rase la tête.

Un novice peut être ordonné moine à vingt ans. Il doit répondre alors à toute une série de questions et affirmer qu'il a l'accord de ses parents, qu'il n'a pas outrepassé les dix préceptes, qu'il n'est ni malade, ni mutilé. Il est toujours libre de quitter les ordres à tout moment : il est ainsi possible d'être libéré de ses vœux.

La cérémonie du *Shaoding* lors de l'ordination consiste à faire brûler sur son front des boulettes d'armoise séchée, posées sur un onguent, pour symboliser l'ouverture de l'esprit et les Trois Joyaux.

N.B. : De nombreuses précisions sur la hiérarchie et la vie au sein d'un monastère sont apportées dans le chapitre sur le Temple de Shaolin.



Divinités taoïstes
et Bouddhas

Parfois les moines ou divinités bouddhistes sont assimilés à des divinités taoïstes et vénérés à ce titre. Voici quelques exemples de ce syncrétisme religieux spontané :

- Une légende prétend qu'un moine chan errant du dixième siècle, **Qici**, était une incarnation de Milfo. Bedonnant et joyeux, portant une gourde (symbole taoïste de longévité) et un sac de toile au contenu inépuisable, il a rejoint pour les non-bouddhistes le groupe des Sept Dieux du Bonheur.

- **Ji Gong**, moine chan peu conventionnel, mangeait de la viande et buvait du vin ; il se fit expulser de son monastère. La légende prétend qu'il avait développé des pouvoirs magiques en étudiant les sutras. Bienveillant et compatissant, il fut rapidement assimilé à la réincarnation d'un élève de Bouddha, Mahakasyapa, qui atteignit subitement l'Éveil. Après sa mort, il fut considéré comme une divinité céleste par les taoïstes ; sous le nom de Daoji. On le représente comme un vagabond revêtu de robes déchirées. Il tient souvent une bouteille de vin et un éventail, symbole de pouvoirs magiques, et garde parfois ses chaussures à la main. S'il a un couvre-chef, celui-ci porte le signe « Fo » qui signifie Bouddha.

- **Guan Yin**, bodhisattva de la compassion, préside également les *pudu* (traversée générale des morts) se déroulant le quinzième jour du septième mois lunaire, y officie en tant que déesse taoïste car la légende prétend qu'elle a jadis sermonné et calmé un groupe de spectres. Ces banquets mélangent moines bouddhistes et prêtres taoïstes, tous désireux de délivrer les morts sans repos.

La Bénédiction de
Bouddha

Bien qu'à ses origines plus voie philosophique que réelle religion ordonnée, le Bouddhisme se dota très tôt d'une tradition ésotérique (intégrant notamment des apports de l'Hindouisme) : la mythologie populaire ne mit

pas longtemps à attribuer à Bouddha de nombreux pouvoirs de nature magique, comme chasser les démons d'une simple parole, faire refluer un champ ou guérir les malades. Il est certain que celui qui est avancé sur la voie de l'Éveil dispose bien plus que les profanes d'une certaine emprise sur la réalité qu'il sait être illusoire, mais tout ceci fut rapidement noyé dans un fatras de légendes folkloriques se nourrissant d'apports venus d'autres religions ou courants martiaux, au point que l'ésotérisme bouddhiste originel n'existe plus de nos jours.

Avec l'arrivée en Chine du Bouddhisme, les choses furent rendues encore moins simples par l'influence qu'exerça sur lui le Taoïsme, religion dotée d'une très vieille tradition magique. Le syncrétisme entre ces deux voies fut tel qu'on ne tarda pas à voir tantôt des moines s'appropriant des techniques purement taoïstes et tantôt des *fangshi* réciter des sutras bouddhistes. Le mélange se fit durant des siècles et il est désormais devenu impossible de dissocier les traditions mystiques des deux religions...

Du point de vue du contexte

Du point de vue de l'univers, bouddhistes comme taoïstes sont considérés comme utilisant les mêmes voies ésotériques. Voici comment cela se justifie pour les bouddhistes :

- **Alchimie externe** : Les moines sont souvent réputés pour leur grande connaissance de la médecine et de l'herboristerie. Cette science se mêle bien souvent à celle, plus mystérieuse, de l'Alchimie telle que la pratiquent de nombreux *fangshi*. Mais les bouddhistes ne cherchent pas la pilule d'immortalité (une hérésie selon leur conception du monde) ; pénétrés de la vertu de compassion, ils travaillent à mettre au point les potions et onguents les plus efficaces pour traiter les maladies afin de soigner les indigents. Les moines plus martiaux, quant à eux, tentent de créer des substances permettant au corps de transcender ses limites, comme des fortifiants. Il est totalement exclus pour un bouddhiste de concocter des produits pouvant blesser autrui...

- **Alchimie interne** : Probablement issue du yoga, la méditation *chan* et le travail de *qigong* possèdent de nombreux points communs avec l'Alchimie interne taoïste. Dans les deux cas, il s'agit de mieux comprendre et maîtriser le *Chi* qui parcourt l'être afin de créer une harmonie entre le corps, l'esprit et l'âme. Un fois de plus cependant, le but de création de l'embryon d'immortalité est dédaigné par les bouddhistes, qui préfèrent user de l'Alchimie interne pour mieux se comprendre, comprendre l'univers et ainsi atteindre l'Éveil. En explorant leur esprit et leur corps par la méditation, ils savent pouvoir suivre le chemin tracé par Bouddha.

- **Divination** : C'est en grande partie à cause de l'écuménisme ambiant que les bouddhistes se sont accaparés cette voie magique. En effet, pour les gens de peu, un religieux



Zin - Shaolin et Wudang

est un religieux et cela qu'il soit taoïste ou bouddhiste : ils attendent de lui qu'il célèbre les rites importants (comme l'alliance avec l'esprit du sol, les mariages et funérailles, la cérémonie du Nouvel An, etc.) quelle que soit sa confession. Les moines, étant souvent proches du peuple, doivent ainsi s'approprier des tâches qui étaient jadis l'apanage du Taoïsme seul. Les bodhisattvas remplacent aisément les dieux de la Cour céleste dans leurs prières.

• **Exorcisme** : Là par contre, dès ses origines, le Bouddhisme se fit l'ennemi des esprits mauvais qui s'en prennent à l'humanité. Les moines sont donc de féroces guerriers lorsqu'il s'agit d'affronter spectres et démons, et leur compassion leur permet bien souvent de se montrer plus efficaces et humains (notamment lorsqu'il s'agit de libérer un fantôme d'une malédiction) que leurs confrères *fangshi*. L'arsenal taoïste est venu renforcer celui du Bouddhisme et les forces des ténèbres tremblent autant devant un moine armé de son chapelet que devant un chevalier taoïste brandissant une épée en bois de saule.

En termes de jeu

Du point de vue du système, les bouddhistes (moines ou laïcs maîtrisant le Talent) ont accès exactement aux mêmes voies magiques que les taoïstes. Ils peuvent sélectionner et acheter les sorts et techniques ésotériques au même coût (que ce soit à la création ou ensuite grâce aux point d'Apprentissage) et ils s'en servent de la même façon.

La seule différence technique est la suivante : il suffit de remplacer le Talent Taoïsme partout où il intervient (en prérequis, pour effectuer un Test ou pour calculer des effets techniques) par le Talent Bouddhisme. Un personnage disposant des deux Talents est libre de choisir celui qu'il souhaite utiliser quand il fait appel à la magie, mais il l'utilise alors pour tous les paramètres du sort. Il faut évidemment toujours disposer des Talents dont dépendent les voies magiques afin de parcourir celles-ci.

Bien entendu, joueurs et Meneur de Jeu sont invités à personnaliser les sorts déjà disponibles dans les divers suppléments et le Livre de Base de Qin de façon à les faire coller aux croyances bouddhiques du personnage. Si les effets restent les mêmes, l'habillage doit être adapté afin de ne pas sonner trop taoïste... Ainsi par exemple, un moine utilisant Bénédiction du Bois va renforcer son bâton au lieu d'une épée de saule ; la potion de la Fleur à la Graine servira à un bonze-guerrier à s'endurcir avant un entraînement ; Transmettre le Souffle permettra à un *shifu* de rendre quelque énergie à ses disciples épuisés ; un bouddhiste faisant appel à Communier avec les Êtres célestes entrera en communication avec des bodhisattvas ; etc. De même, les bouddhistes ont tendance à utiliser des mantras (phrases répétées indéfiniment) et des mudras (mouvements des doigts et positions des mains) afin d'invoquer la force surnaturelle.

La localisation des chakras

Les chakras sont les sept centres spirituels du corps humains, selon diverses traditions indiennes (dont le Bouddhisme tantrique). Voici leurs localisations :

Mūlādhāra : bas du pelvis,
Svādhisthāna : juste en dessous du nombril,
Manipūra : plexus solaire,
Anāhata : centre de la poitrine,
Viśuddha : gorge,
Ājñā : à la racine des deux sourcils,
Sahasrāra : sommet du crâne)

Nouveaux sorts

Voici quelques nouvelles techniques mystiques, disponibles aussi bien pour des personnages bouddhistes que taoïstes.

Ouvrir le Chakra Mūlādhāra

Talent : Alchimie interne - Apprenti (1)
Temps de préparation : Une petite heure
Durée : Bouddhisme / Taoïsme petites heures
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même ou une personne au toucher
Coût en Chi : 5
Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi en plus que le personnage dépense, lui ou sa cible bénéficiera du bonus à leurs Tests durant une petite heure de plus.

Le pratiquant connaît le chakra de l'innocence et de la sagesse, il sait le débloquent. Après avoir médité une petite heure, il touche son emplacement (sur lui-même ou une personne à qui il souhaite faire bénéficier de ces effets ; celle-ci doit avoir médité avec lui) et bénéficiera alors d'un bonus égal à son Niveau en Alchimie interne à tous ses Tests impliquant le savoir, la connaissance (en général, des Talents du domaine mental) pendant la durée indiquée.

Ignorance de la Souffrance

Talent : Alchimie interne - Apprenti (1)
Temps de préparation : Une action
Durée : Bouddhisme / Taoïsme x 10 minutes
Zone d'effet : Le pratiquant lui-même
Coût en Chi : 6
Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi en plus que le personnage dépense, il ignorera la souffrance durant dix minutes supplémentaires.



Le pratiquant est parvenu à comprendre que la souffrance n'est qu'une illusion, comme la réalité, dont il peut faire abstraction. Maîtrisant son corps et son esprit, il peut donc en se concentrant rapidement (et en dépensant une action) ignorer la douleur liée à une blessure ou tout du moins l'apaiser. On considère que pour la durée de la pratique (qui est égale au Niveau du personnage en Bouddhisme / Taoïsme x 10 minutes et peut être augmentée par un investissement supplémentaire en Chi), le malus pour le niveau de Souffle vital Blessures légères est de 0 et celui de Blessures graves est de -1. Les autres modificateurs ne sont pas altérés. À l'issue de cette durée et si la blessure est toujours présente, la douleur reprend le dessus et le malus habituel s'applique à nouveau.

Ouvrir le Chakra Svādhisthāna

Talent : Alchimie interne – Apprenti (1)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Bouddhisme / Taoïsme petites heures

Zone d'effet : Le pratiquant lui-même ou une personne au toucher

Coût en Chi : 4 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi en plus que le personnage dépense, lui ou sa cible bénéficiera du bonus à leurs Tests durant une petite heure de plus.

Focalisant son Chi sur le chakra de la connaissance et de la créativité, le personnage sait comment l'ouvrir. Après avoir médité une petite heure, il touche son emplacement (sur lui-même ou une personne à qui il souhaite faire bénéficier de ces effets ; celle-ci doit avoir médité avec lui) et bénéficiera alors d'un bonus égal à son Niveau en Alchimie interne à tous ses Tests d'Art ou Artisanat pendant la durée indiquée.

Combattre les Trois Poisons

Talent : Alchimie interne – Confirmé (2)

Temps de préparation : Instantané

Durée : Instantané

Zone d'effet : Le pratiquant lui-même

Coût en Chi : 5 +

Amélioration : Le bonus est augmenté de 1 point par tranche de 2 points de Chi investis en plus par le personnage.

Ce sort démontre la grande maîtrise de soi dont peut faire preuve le pratiquant. Il canalise ses énergies internes et parvient à garder le contrôle de lui-même malgré les circonstances. En d'autres termes, s'il doit effectuer un Test de Terreur ou tout autre Test visant à lui faire garder le contrôle de ses émotions et de son esprit, il bénéficiera d'un bonus équivalent à son Niveau en Bouddhisme / Taoïsme plus les éventuelles augmentations découlant d'un investissement en points de Chi supplémentaire. Cette pratique peut ainsi s'avérer utile lorsque le pratiquant est confronté à une situation particulièrement stressante, énervante ou excitante sans être nécessairement d'origine surnaturelle. On raconte que cette technique de sang-froid est enseignée très tôt à certains moines bouddhistes débutants pour les aider à résister à l'attrait de la chair par exemple...

Ouvrir le Chakra Anāhata

Talent : Alchimie interne – Confirmé (2)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Bouddhisme / Taoïsme petites heures

Zone d'effet : Le pratiquant lui-même ou une personne au toucher

Coût en Chi : 7 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi en plus que le personnage dépense, lui ou sa cible seront immunisés à la Terreur durant une petite heure de plus.

Utilisant le chakra du courage et de la sécurité pour renforcer sa volonté, le personnage médite durant une petite heure. Après cette durée, il touche l'emplacement du chakra (sur lui-même ou une personne à qui il souhaite faire bénéficier de ces effets ; celle-ci doit avoir médité avec lui) et sera alors immunisé aux effets de la Terreur pendant la durée indiquée.

Ouvrir le Chakra Vishuddha

Talent : Alchimie interne – Confirmé (2)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Bouddhisme / Taoïsme petites heures

Zone d'effet : Le pratiquant lui-même ou une personne au toucher

Coût en Chi : 6 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi en plus que le personnage dépense, lui ou sa cible bénéficiera du bonus à leurs Tests durant une petite heure de plus.

Afin d'ouvrir le chakra de la communication, le pratiquant médite une petite heure, à l'issue de laquelle il en touche l'emplacement (sur lui-même ou une personne à qui il souhaite faire bénéficier de ces effets ; celle-ci doit avoir médité avec lui). Il bénéficiera alors d'un bonus égal à son Niveau en Alchimie interne à tous ses Tests impliquant la communication (Éloquence ou Diplomatie mais aussi Intimidation par exemple) pendant la durée indiquée.

Parcourir la Roue à Rebours

Talent : Alchimie interne – Expert (3)

Temps de préparation : Une heure pleine

Durée : Voir description

Zone d'effet : Le pratiquant lui-même

Coût en Chi : 8 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi en plus que le personnage dépense, il gardera la maîtrise du Talent une petite heure de plus.

Que ce soit chez les bouddhistes ou chez les taoïstes, la cosmologie intègre la réincarnation ou la renaissance comme une vérité acquise. En méditant, le personnage peut essayer de retrouver le fil de ses existences antérieures et se rappeler des souvenirs enfouis.

Pour ce faire, il doit réaliser un Test de Terre + Méditation contre un SR de 9. Il sera plongé pendant une heure pleine dans une tranche au cours de laquelle son esprit va parcourir à reculons la voie de ses incarnations passées. À l'issue de ce temps et si son Test est un succès, il se réveillera en maîtrisant un Talent qu'il ne possédait pas à un



Zin - Shaolin et Wudang

Niveau égal à celui de son Bouddhisme / Taoïsme. Il le gardera pendant un nombre de petites heures égal à sa Marge de Réussite au Test de Méditation +1, plus un nombre de petites heures supplémentaires dépendant d'un investissement supplémentaire en Chi.

Le personnage ne peut renforcer un Talent qu'il a déjà car son apprentissage dans cette vie a totalement oblitéré celui de ses vies antérieures.

Ouvrir le Chakra Sahasrāra

Talent : Alchimie interne – Expert (3)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Bouddhisme / Taoïsme petites heures

Zone d'effet : Le pratiquant lui-même ou une personne au toucher

Coût en Chi : 8 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi en plus que le personnage dépense, lui ou sa cible bénéficiera du bonus à leurs Tests durant une petite heure de plus.

Le pratiquant connaît le grand chakra de la conscience et il sait l'ouvrir. Après avoir médité une petite heure, il en touche l'emplacement (sur lui-même ou une personne à qui il souhaite faire bénéficier de ces effets ; celle-ci doit avoir médité avec lui) et bénéficiera alors d'un bonus égal à son Niveau en Alchimie interne à tous ses Tests du domaine mystique pendant la durée indiquée.

Vision du Karma

Talent : Divination – Apprenti (1)

Temps de préparation : Une minute

Coût en Chi : 4

Le devin se concentre rapidement sur son propre karma et en cherche un écho chez son interlocuteur. Il peut alors avoir une idée de la nature du karma de la personne qui lui fait face. Il réalise un Test de Bois + Divination contre un SR de 7. La Marge de Réussite de ce Test est alors à ajouter à un éventuel Test de Bois + Empathie qui permettra de mieux cerner les intentions de la cible de ce sort (par exemple en utilisant le niveau 1 du Tao de la Présence serein en conjonction).

Ce sort ne permet donc pas réellement de lire dans les pensées mais plutôt de connaître vaguement la nature profonde d'une personne.

Parler au Cœur des Bêtes

Talent : Divination – Expert (3)

Temps de préparation : Une minute

Coût en Chi : 7

Le devin peut entrer en communication avec tout animal se trouvant dans un périmètre de (Terre x 10) mètres autour de lui. Bien entendu, il ne s'agit pas de tenir une conversation sur les Quatre Livres avec une bête sauvage, mais plutôt de faire ressentir ou comprendre certaines choses à l'animal. Il est ainsi possible, grâce à ce sort de lui donner un ordre simple (celui-ci ne devra toutefois pas mettre l'animal en danger), comme par exemple protéger un lieu, porter un message, surveiller une personne, etc.

Le devin doit voir l'animal et être vu de lui ; il effectuera alors un Test de Feu + Divination contre un SR de 5 pour un animal domestique (chien, bœuf), de 7 pour un animal sauvage qui ne s'en prend pas naturellement à l'homme (cerf, rapace) et de 9 pour un animal potentiellement dangereux (ours, tigre ou léopard par exemple). Plus la Marge de Réussite de ce Test est élevée et plus l'animal aura à cœur de faire plaisir au devin. Ce lien empathique dure Bouddhisme / Taoïsme heures pleines, après quoi l'animal repart vivre sa vie.

Résister aux Forces démoniaques

Talent : Exorcisme – Confirmé (2)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Six heures pleines

Zone d'effet : L'exorciste lui-même

Coût en Chi : 6 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensés en plus par le personnage, la protection est augmentée de 1 point.

L'exorciste concentre son Chi en méditant durant une petite heure afin de créer une aura lumineuse et protectrice autour de son corps. À l'issue de cette phase de méditation, il peut alors durant six heures pleines bénéficier d'une protection contre les attaques physiques des démons ou d'esprits. Cette protection est équivalente à une Armure naturelle de (Terre + Bouddhisme / Taoïsme) points plus les éventuelles augmentations dépendant d'un investissement supplémentaire en Chi. Elle n'est efficace que contre les armes naturelles des créatures. L'inconvénient majeur de ce sort est que l'aura lumineuse est fortement visible en particulier la nuit...

Cette technique fut mise au point par un bouddhiste qui souhaitait affronter certaines créatures mais elle peut être pratiquée par n'importe quel exorciste et *fangshi*.

Destruction des Cent Huit Péchés

Talent : Exorcisme – Expert (3)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Jusqu'à utilisation

Zone d'effet : À vue

Coût en Chi : 8 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensés en plus par le personnage, les dégâts sont augmentés de 1 jusqu'à un maximum égal à son niveau de Terre.

Récitant un sutra pendant une petite heure tout en égrenant son chapelet de cent huit perles, le personnage l'imprègne des vertus bouddhistes et le dote de la capacité de frapper les êtres contraires au karma.

Lorsqu'il se trouve face à de telles créatures, il brise le chapelet et chaque perle va frapper l'une d'entre elles (ou toutes convergent vers la même s'il n'y en a qu'une). Le personnage doit réussir un seul Test de Terre + Exorcisme contre les Défenses passives de ses cibles ; toutes celles qui sont touchées (ou qui ratent leur Test de Défense active) encaissent des dégâts égaux au double du Niveau en Bouddhisme / Taoïsme du personnage. Ces dégâts igno-



rent l'Armure naturelle, blessent également les créatures invulnérables et peuvent être augmentés en fonction de l'investissement en Chi du personnage.

Purifier le Karma

Talent : Exorcisme – Maître (4)

Temps de préparation : Une heure pleine

Durée : Jusqu'à avoir libéré le fantôme de son mauvais karma

Zone d'effet : Un fantôme

Coût en Chi : 4 + par purification du karma

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensés en plus par le personnage, les points de mauvais karma sont diminués de 1 jusqu'à un maximum égal à son niveau de Bouddhisme / Taoïsme.

Ce rituel est pratiqué principalement par les bouddhistes qui se soucient du destin des fantômes qu'ils affrontent. Sachant que ces êtres sont coincés dans le monde des mortels à cause d'un mauvais karma accumulé, le sort va tenter de purifier celui-ci pour permettre au fantôme de rejoindre la Roue des Renaissance.

Récitant des mantras et agitant son chapelet, le bouddhiste doit opérer sur un fantôme soit consentant soit immobilisé (par une autre technique d'Exorcisme ou possédant un corps physique attaché par exemple). Utilisant sa connaissance du dharma, l'officiant convertit peu à peu le karma négatif de sa cible afin de lui permettre de passer enfin dans l'autre monde. Le Meneur de Jeu est invité à déterminer les points de mauvais karma du fantôme (de 10 pour un fantôme retenu par une affaire sans importance à 50 pour un spectre vengeur sanguinaire).

L'exorciste fait un Test de Terre + Exorcisme contre un SR égal au niveau de Résistance du fantôme. En cas de réussite, les points de mauvais karma diminuent de la Marge de Réussite à ce Test, plus une diminution éventuelle découlant d'un investissement supplémentaire en Chi. En cas d'échec, l'exorciste récupère le mauvais karma et perd un nombre de points de Chi égal à sa Marge d'Échec. Chaque Test de purification dure environ une petite heure.

Une fois que tous les points de mauvais karma ont été détruits (et il faudra sans doute que l'exorciste effectue de nombreux Tests de purification pour cela, en payant à chaque fois le coût en Chi), le fantôme perd ses attaches au monde matériel et s'en va dans l'au-delà : il pourra enfin se réincarner. Le bouddhiste a sauvé une âme au lieu de la détruire.

Le Confucianisme

*« L'homme qui sait n'hésite pas. »
Kong Fu Zi*

Le confucianisme est toujours resté le système moral en place et ses valeurs (piété filiale, vertu et noblesse spirituelle, harmonie entre l'homme et l'ordre du monde,

culte rendu aux ancêtres) ont depuis presque deux millénaires modelé la société chinoise. Contrairement aux deux autres courants religieux qui sont le Bouddhisme et le Taoïsme, jamais il ne fut remis en question et il a même survécu durant l'Antiquité aux persécutions législatives.

N.B. : Pour d'autres détails sur le Confucianisme antique, se reporter au Livre de Base de Qin : les Royaumes combattants.

Origine et évolutions

Du dédain au devant de la scène :

Le Confucianisme plonge ses racines dans les rites et codes moraux des dynasties antiques, supposées plus pures, plus proches de l'idéal céleste que les Royaumes guerriers qui constituaient l'environnement du jeune Kong Fu Zi.

Né à Qufu durant la période des Printemps et des Automnes, aussi connue sous le nom d'époque des Cent Ecoles, Kong Fu Zi était issu d'une famille noble sans le sou. Après avoir servi au sein du gouvernement du petit État de Lu, il passa près de quinze ans à parcourir une Chine fragmentée et en guerre pour y professer ses théories politiques. Peu écouté, il rentra chez lui et consacra le reste de sa vie à l'enseignement et l'écriture.

Ses disciples, dont Men Zi était le plus connu, continuèrent à propager sa parole mais sans succès en cette ère troublée : le dogme légiste avait alors la faveur des Rois, car il était bien plus proche de leurs préoccupations politiques. Qin Shi Huang Di qui fit de la Chine un Empire unifié dédaignait le Confucianisme...

Il fallut attendre l'émergence de la dynastie Han pour que la parole du maître ait enfin les faveurs du pouvoir impérial. Désireux de tourner la page du légisme des Qin et de disposer d'un moyen de maintenir la stabilité sociale, les Empereurs Han basèrent leur politique sur les enseignements de Kong Fu Zi. C'est ainsi que le Confucianisme devint doctrine d'État et resta des siècles durant le moule à partir duquel allait se modeler la société chinoise.

Le renouveau par le Néo-confucianisme :

Le Confucianisme étant le pilier du pouvoir, il ne souffrit guère de la concurrence du Taoïsme, l'autre système de pensée chinoise, et encore moins de l'arrivée dans l'Empire du Milieu du Bouddhisme.

Mieux même : grâce aux mesures prises contre le Bouddhisme au dixième siècle et à la généralisation du système des examens et des écoles ouvertes pour leur préparation, les lettrés favorisèrent un grand renouveau du Confucianisme.

Il remit à l'honneur le Confucianisme pré-impérial : Kong Fu Zi, Men Zi et les ouvrages fondateurs confucéens comme les Cinq Classiques et les Quatre Livres revinrent sur le devant de la scène, après quelques siècles d'errance et d'évolution pas toujours heureuses. Le Néo-confucianisme était né.



Zin - Shaolin et Wudang

Toutefois, bien que ce mouvement soit né d'un rejet du Bouddhisme (mais aussi du Taoïsme), il en fut grandement influencé. Le Néo-confucianisme, en réaction au Bouddhisme, affirme la réalité du monde qui n'est pas une illusion, mais également son harmonie nécessaire que favorisent les pratiques justes et une bonne gouvernance. L'homme peut trouver le bonheur et contribuer à l'harmonie universelle durant sa vie. Cependant, ce courant reprend des conceptions fondamentales du Bouddhisme en les déguisant à peine. Par exemple, le sage néo-confucianiste pratique la méditation assise pour obtenir l'Illumination, qui est à ses yeux une totale compréhension de l'ordre universel juste.

Le Néo-confucianisme a vu de nombreux penseurs s'affronter dans des débats passionnés opposant deux écoles : le *Lixue* ou École du Principe dont le plus célèbre représentant est Zhu Xi ; et le *Xinxue* ou École de l'Esprit dont le plus célèbre représentant est Wang Yangming.

Le Néo-confucianisme, philosophie par bien des aspects réactionnaire, a les faveurs de la dynastie Qing, les Manchous étant un peuple prude aux mœurs austères. L'Empereur Kangxi en particulier se fit protecteur du Néo-confucianisme.

Dogme et principes

Le Confucianisme est-il une philosophie politique ou une réelle religion ? Cette question n'a guère de sens dans une société dont le souverain tient son pouvoir du Mandat céleste que lui délivrent les dieux : il ne fait aucun doute aux yeux des Chinois que le Confucianisme est bel et bien une religion. Et si les deux autres Enseignements sont officiellement reconnus par le pouvoir, il est le seul qui puisse se targuer d'être la religion d'État.

Éthique :

Dans son acception première, le Confucianisme vise à transformer l'homme afin qu'il ait une attitude morale irréprochable. Kong Fu Zi pensait qu'obtenir un comportement moral passait par l'étude et l'éducation de tous. Le *li* est au centre de cette philosophie : il est tout à la fois le rituel juste et sa résultante, la conduite idéale. L'amélioration constante qu'apporte l'étude (de la philosophie, des sciences, des arts, etc.) permet à l'homme d'atteindre ce *li* et de devenir une personne authentiquement morale.

Le *ren* est ce qui naît de la pratique du *li* : le mot évoque l'humanité dans sa définition la plus positive (bonté, amour, bienveillance). C'est la qualité fondamentale que l'homme doit développer en suivant l'éthique confucianiste. Du *ren* découlent les deux vertus essentielles : le *shu* (réciprocité) et le *zhong* (la sincérité).

Kong Fu Zi, en grand admirateur des dynasties mythiques auxquelles les dieux avaient appris les rites justes, estimait que la société doit s'organiser selon une hiérarchie bien précise. Il existe pour lui Cinq Relations : entre parents et enfants, frère aîné et frère cadet, mari et femme,

entre amis, souverain et sujet (les pratiquants des arts martiaux ajoutent celle entre *shifu* et disciple). La piété filiale *xiao* est ainsi le fondement de la structure sociale puisqu'elle va se décliner au sein de chacune des Cinq Relations. Men Zi quant à lui ajouta une pierre à cette théorie : prolongeant la pensée de son maître, il professa que lorsque le souverain se conduisit incorrectement, c'est le rôle du sujet que de se révolter contre lui. Ce principe fut responsable de la chute de bien des dynasties, et il est le leitmotiv des patriotes pro-Ming.

Ainsi l'homme, en cultivant son *ren* par la pratique du *li* et en respectant la piété filiale, permet à l'harmonie sociale, le bien suprême, de régner. C'est ce dogme qui permit au Confucianisme de devenir philosophie d'État : l'éducation et la culture, la conduite de sa vie selon le *li*, telles sont les qualités requises pour qu'il aspire à devenir fonctionnaire. C'est autour de cette conception que s'est bâti le modèle administratif et politique de l'Empire (écoles, concours, pyramide sociale, etc.).

Divinités :

Autre élément plaçant en faveur de la religiosité du Confucianisme : celui-ci possède son lot de dieux et personnalités mythiques.

En premier lieu, les confucéens admirent les héros civilisateurs de l'Antiquité, personnages semi-légendaires qui apportèrent à l'humanité le savoir et les rites : les Trois Augustes, l'Empereur jaune, Yu le Grand, etc.

Kong Fu Zi et dans une moindre mesure son disciple Men Zi ont également accédé au rang de quasi divinités, même si le statut d'être humain du maître fut de tout temps maintenu. Kong Fu Zi possède ainsi presque un temple par ville, même dans les bourgs les plus isolés, et chaque étudiant le prie avec ferveur pour réussir ses examens. C'est à Qufu, sa ville natale, que l'on trouve le plus ancien des temples confucéens.

Le Confucianisme reconnaît dans le Ciel une entité supérieure qui juge l'humanité selon ses conceptions de la moralité. Toute cela évolua grandement avec les théories néo-confucéennes, imprégnées de Taoïsme et voyant dans le *Taiji* un *li* suprême symbolisant la Grande Unité. Plus concrètement, le Confucianisme voit dans la bureaucratie impériale un reflet de la Bureaucratie céleste, modèle parfait qu'un Empereur juste se doit d'approcher au plus près pour se montrer digne de son équivalent, l'Empereur de Jade.

Esprits et ancêtres sont les êtres spirituels les plus proches des mortels. Ils peuvent aider les hommes ou leur nuire, il convient donc de les honorer comme il convient. La vénération des ancêtres, supposés sages et de bon conseil, est d'ailleurs l'un des rites les plus importants du Confucianisme. De façon générale, les panthéons taoïstes et confucianistes sont interchangeables et se sont de plus nourris des croyances bouddhistes.



Rites :

La plupart des célébrations du calendrier chinois peuvent être considérées comme des rituels confucéens, surtout s'ils impliquent un rapport aux morts ou aux ancêtres et esprits. Ainsi en est-il du jour férié le plus important : le Nouvel An, mais également de la Fête de la Lumière pure (*Qingming*) ou de celle du Fantôme affamé. Naissance, mariage et funérailles sont également des rites confucéens importants puisqu'ils concernent la famille, socle de la doctrine du maître et fondation de la société chinoise.

D'une certaine façon, les concours de la fonction publique sont des rites puissants car mettant en application le principe de l'amélioration morale par l'étude. Le concours du Palais, présidé par l'Empereur en personne, est ainsi un rituel confucéen particulièrement fort et symbolique.

Les différentes écoles**L'École du Principe de Zhu Xi :**

Zhu Xi (1130-1200) eut une influence pratiquement aussi importante que celle de Kong Fu Zi lui-même sur la philosophie de l'État. Il commenta d'ailleurs les œuvres du maître sur la pensée chinoise. Plus de cent quarante titres de sa main, à l'exposé clair et profond, influencèrent profondément les lettrés chinois.

Il oppose le *xing shang* ou li, principe d'organisation suprême du monde (ce qui est au-dessus des choses, qui donne forme au *chi*) aux principes et aux choses eux-mêmes, les phénomènes qui nous apparaissent (*xing xia*). Toute chose existante possède son *li*, mais il existe un *li* suprême : le Faîte suprême « la Perle perdue dans la Boue », le Taiji qui englobe tous les *li*, une réalité plus haute et immanente en toute chose. L'homme doit s'efforcer d'atteindre ce Faîte suprême par deux biais : l'examen des choses qui éloigne l'ignorance et une attitude morale respectueuse. La recherche de la connaissance passe avant l'action et la sagesse s'obtient grâce à l'étude.

Ce courant encourage l'agnosticisme et pense que les âmes des morts n'existent plus : la vénération des ancêtres devient une forme de célébration du souvenir et une expression de gratitude.

Zhu Xi mettait les femmes chinoises à l'écart de cet ordre suprême, déclarant qu'elles doivent rester à la maison et approuvant le bandage des pieds, garant de leur vertu. Et bien qu'il ne soit pas à l'origine de cet usage, il ne fait aucun doute que l'austérité de son dogme ait été pour beaucoup dans le retour à l'ordre moral qui débuta sous les Ming et se poursuivit depuis l'arrivée au pouvoir des Mandchous. Mépris des femmes et tabou sur la sexualité sont les deux éléments les plus visibles de cette austérité retrouvée.

Tout en adoptant certains concepts du Taoïsme et du Bouddhisme, l'École du Principe reste opposée à ces doctrines, surtout le Bouddhisme considéré comme mauvais pour l'esprit et les relations humaines.

L'École de l'Esprit (ou du Cœur) de Wang Yangming :

Pour les adeptes de cette école, rien n'existe en dehors de l'esprit et rien n'y est extérieur. L'univers en est une émanation : ce n'est pas une illusion, mais une totalité spirituelle. Les principes sont dans l'esprit et ne s'opposent donc pas aux choses. Pour les disciples de ce courant, la sagesse vient d'une illumination subite, ce qui fait penser aux débats bouddhistes sur l'Éveil.

Wang Yangming (1472-1529), philosophe et haut-fonctionnaire qui créa la rupture avec le Confucianisme conventionnel, fut d'abord un adepte du *Lixue* mais il reçut une illumination qui le fit changer de voie, lui révélant l'unité entre esprit et principe, et quitter ce Confucianisme qu'il estimait sclérosé. Pour lui, l'homme possède une connaissance innée de l'ordre moral (*liang xe*) et du Bien. Seuls les désirs égoïstes bloquent cette connaissance et sa révélation. L'influence du Bouddhisme est ici évidente même si les bases restent bel et bien confucéennes. L'accent est mis sur l'étude qui passe par l'action, l'expérimentation concrète, et rejette le dualisme de l'École du Principe.

La philosophie du *Xinxue* est holistique et iconoclaste et peu de temps avant sa mort, Wang Yangming avait décidé de mener une enquête pour dénoncer la corruption de la cour et les « boutiquiers de Kong Fu Zi » : mandarins et lettrés détournant et falsifiant à leur avantage des préceptes de la Grande Étude du Maître, qu'ils mettaient au service du pouvoir. Wang Yangming s'intéressa également au *wushu* et aux techniques taoïstes de longévité, mais en application ses propres maximes « Connaissance et action ne font qu'un ».

Le Canon confucéen

Au cœur du Confucianisme se trouvent divers ouvrages sacrés, objets de vénération particulièrement cruciaux pour qui se destine à passer les concours de la fonction publique.

Kong Fu Zi professait que l'on pouvait accéder à la sagesse en étudiant les Cinq Classiques :

- Le Livre des Mutations (*Yi Jing*) expose les anciennes pratiques de divination, établissant le rapport de l'homme à la nature et la possibilité d'obtenir du Ciel des directives sur la manière de conduire sa vie.
- Le Livre des Documents (*Shu Jing*) est une compilation d'événements historiques du lointain passé de la Chine. Ceux-ci sont autant de leçons quant à la façon de bien gouverner.
- Les Annales des Printemps et des Automnes (*Chunqiu*) sont de la même façon une chronique de cette période pré-impériale. Elle met l'accent sur la façon dont le passé peut guider le présent.



Zin - Shaolin et Wudang

• Le Livre des Odes (*Shi jing*) est un recueil de poèmes collectés auprès du peuple durant la dynastie antique Zhou, comme autant de fables allégoriques sur les agissements du pouvoir en place.

• Le Livre des Rites (*Li Ji*) expose en détail le protocole des diverses cérémonies anciennes, offrant un modèle de ce que doit être le li.

Outre ces antiques écrits, le Canon confucéen fut compilé par Zhu Xi sous la forme de quatre ouvrages : les Quatre Livres qui synthétisent les conceptions philosophiques de Kong Fu Zi. Ils devinrent une base de l'enseignement du Confucianisme :

• Les Entretiens (*Lunyu*) exposent les préconisations du maître en vue d'une société idéale. Cet ouvrage fut compilé par ses disciples à partir de ses enseignements.

• Le Men Zi apporte un développement aux théories du maître par l'un de ses plus fameux disciples. Les hommes y sont présentés comme naturellement bons et éducatibles, ayant le devoir de renverser un dirigeant inique ayant perdu la faveur du Ciel.

• La Grande Étude (*Daxue*) et l'Invariable Milieu (*Zhongyong*) sont des extraits du Livre des Rites, regroupés par Zhu Xi en raison de leur importance philosophique.

Le Canon confucéen a de tout temps été l'objet d'études et de commentaires par des lettrés et des érudits. Il existe ainsi une abondante littérature comprenant thèses et controverses, qui ne fait que rendre plus vivante encore la tradition confucianiste.

Le Taoïsme

« Le Tao donne naissance aux divinités, le Tao est omniprésent ; les divinités sont aussi omniprésentes. »
Lao Zi

Le Taoïsme est en réalité la première vraie religion chinoise, tout à la fois philosophie morale et agrégat de traditions philosophiques diverses. Il traversa les siècles, dut évoluer pour retrouver sa place après que le Bouddhisme se soit implanté dans l'Empire, fut persécuté parfois (notamment sous les Yuan). Mais son polymorphisme et ses capacités d'adaptation lui permirent de toujours survivre et de faire désormais partie des Trois Enseignements.

N.B. : Pour plus de détails sur le Taoïsme originel et ses traditions ésotériques, se reporter au Livre de Base de Qin : les Royaumes combattants.

Origine et évolutions

Une religion indigène :

Le Taoïsme primitif est né de la synthèse de multiples courants philosophiques et religieux durant l'ère des Princes et des Automnes. À cette époque, les prêtres impériaux avaient quasiment perdu tout pouvoir en même temps que la dynastie Zhou s'était effondrée. Leurs pratiques mystiques se répandirent et s'amalgamèrent à diverses croyances animistes et chamaniques. Des penseurs illuminés s'emparèrent de ce corpus et y accolèrent leurs propres théories : Lao Zi, considéré comme le fondateur du Taoïsme, fut le premier et non le moindre. Suivirent des érudits aussi originaux que Zhuang Zi ou Lie Zi par exemple. Leurs ouvrages constituèrent le socle d'un Taoïsme qui allait encore mettre quelques siècles avant de se formaliser réellement.

Organisation et formalisation :

C'est durant la dynastie Han que le Taoïsme devint réellement une religion, organisée en diverses écoles (souvent plutôt des sectes d'ailleurs) dont certaines jouèrent un rôle politique certain. L'arrivée du Bouddhisme ne provoqua au départ que peu de remous : le Taoïsme y emprunta de nombreuses notions qu'il fit siennes.

Les sectes taoïstes étaient bien trop affairées à s'affronter les unes les autres pour réellement se préoccuper de la nouvelle religion. De ces conflits théologiques autant que philosophiques émergèrent de nouvelles théories, et le Taoïsme continue à évoluer, s'enrichissant d'une abondante littérature religieuse et de traditions multiples. Mais finalement, l'essor du Bouddhisme poussa le Taoïsme à mieux s'organiser, à se doter d'un Canon écrit et à adopter des règles précises (concernant la vie monacale notamment).

Persécuté sous les Yuan, le Taoïsme se dota même d'une tradition martiale : les arts internes créés par Zhan Sanfeng se réclament en effet de la pensée taoïste et sont majoritairement enseignés à Wudang, berceau de cette religion. Les Ming quant à eux favorisèrent le Taoïsme au détriment du Bouddhisme, coupable de collaboration avec l'envahisseur mongol. Cet état de fait ne perdura pas mais la situation actuelle met une nouvelle fois la religion de Lao Zi à l'honneur : la dynastie Qing semble en effet privilégier le Taoïsme, en réaction à la supposée collaboration entre les patriotes anti-Mandchous et les moines de Shaolin.

Croyances

Cosmologie :

Le Taoïsme s'appuie sur la notion de Tao, force incréée et sans conscience dont tout découle. Le Tao se divise en deux concepts opposés mais complémentaires : le Yin et le Yang, dont l'interaction donne naissance au *chi*, l'énergie qui soutient l'univers. Se matérialisant sous la forme de cinq éléments (Feu, Eau, Bois, Métal, Terre) interdépendants, le *Chi* est la brique qui constitue toute chose.





D'après les taoïstes, le Tao définit un ordre naturel auquel l'homme doit se soumettre s'il veut atteindre la divinité : c'est le *wu wei*, concept signifiant qu'il ne faut pas agir à l'encontre des lois naturelles. C'est en les respectant et en se soumettant à divers rites que l'homme peut espérer devenir un immortel, acquérant le corps parfait pour servir de réceptacle à son âme.

Mysticisme :

Le Taoïsme s'est forgé sur une base de croyances populaires englobant bien des traditions magiques : comme l'exorcisme, la divination ou la pratique de l'alchimie.

À tout cela sont venues se greffer bien d'autres pratiques : la méditation, la gymnastique du souffle, la diététique, l'ascèse, etc. Tout cela constitue un ensemble de rites et dogmes qui peuvent varier suivant les sectes. Cependant, il existe une base commune dans la liturgie taoïste : tout ce qui concerne les cérémonies de naissance, mariage ou enterrement ainsi que les alliances avec les esprits (comme le dieu du Sol). Le peuple voit toujours dans le prêtre l'intercesseur entre le monde des hommes et celui, plus mystérieux et parfois effrayant, des dieux et des esprits. Il est de son ressort de prodiguer les bénédictions divines et de chasser les démons qui tourmentent les mortels.

Les Cinq Pies sacrés

Les Cinq Pies sacrés de Chine sont, pour les taoïstes :

- **Le Taishan, Mont de l'Est** : le plus ancien des Pies sacrés sur lequel l'Empereur reçoit le Mandat céleste.
- **Le Songshan, Mont du Centre** : site du temple de Shaolin d'où se développa le Bouddhisme chinois.
- **Le Huashan, Mont de l'Ouest** : cinq sommets en forme de fleur, dit Main des Immortels.
- **Le Hengshan du Nord ou Bei Hengshan, Mont du Nord** : siège de nombreuses batailles cruciales dans l'histoire de la Chine.
- **Le Hengshan du Sud ou Nan Hengshan, Mont du Sud** : il s'agit d'une chaîne de montagnes composée de soixante-douze pies.



Zin - Shaolin et Wudang

Éthique :

Dès ses origines, le Taoïsme possédait un corpus de principes moraux auxquels l'adepte devait se soumettre afin de garder son âme pure. L'influence du Bouddhisme (mais aussi dans une certaine mesure du Confucianisme) ne fit qu'accroître cet aspect de la religion : un comportement vertueux, fait de compassion, d'altruisme et de fidélité (aux autres comme à soi-même), est attendu de ceux qui se réclament du Taoïsme. Autrefois philosophie relativiste (notamment en raison du *wu wei*), le Taoïsme est devenu un enseignement bien plus moral qu'à ses origines. La notion de karma est pour beaucoup dans cette mutation : celui qui se comporte mal dans cette vie sera non seulement torturé par les Rois des Enfers, mais en plus sa prochaine vie sera misérable afin de lui faire expier ses mauvaises actions. Alors que l'homme vertueux se rapprochera, incarnation après incarnation, de la divinité.

Les Écoles du Taoïsme

Au cours de sa longue histoire, le Taoïsme se scinda en nombreuses sectes et écoles, certaines ayant pris une part active à la vie politique de la Chine.

La Voie des Maîtres célestes ou École des Cinq boisseaux (ou Voie des Esprits) :

Elle fut la première école taoïste créée au deuxième siècle de notre ère. Elle révérait en particulier les Trois Gouverneurs et Lao Zi. Il était demandé aux adeptes cinq boisseaux de riz comme frais d'entrée puis des paiements en nature pour différents services : comme la protection contre les maladies (provoquées par les fautes du patient) et les catastrophes, des confessions et des séances d'union avec les dieux, diverses pratiques magiques et sexuelles très contestées, etc. Les prêtres étaient appelés Maîtres des Libations. Le banquet était au centre des rituels après bien sûr les purifications d'usage.

La Voie des Maîtres célestes est à l'origine de nombreuses autres écoles dont celle de l'Unité orthodoxe en particulier, mais elle n'existe plus à l'époque actuelle.

L'École de l'Unité orthodoxe (Zhenghi Dao) :

Cette voie se prétend l'héritière de l'École des Cinq Boisseaux et ses patriarches se font également appeler Maîtres célestes. Elle se désintéresse des pratiques monastiques et se spécialise dans la confection de talismans. Elle est toutefois moins importante et a des temples plus modestes que l'École Quanzhen.

L'École de la Pureté Suprême (Shangqin ou Maoshan) :

Cette école prônait au départ des techniques de méditation, de gymnastique douce ainsi que la récitation du Canon sacré, penchant vers le *Neidan* (Alchimie interne). Mais petit à petit, elle retomba dans les pratiques ma-

giques, les rituels et les talismans. La divinité majeure de cette école est le Vénérable des Origines, le premier des Trois purs : Pangu. Copiant les préceptes alchimiques, la transmission du savoir se fait de maître à disciple.

L'École du Joyau magique (Lingbao) :

Influencée par le Bouddhisme, cette école reconnaît la réincarnation et met l'accent sur la liturgie, dont la récitation du nom des divinités (le Vénérable des Origines, les Cinq Souverains, les Rois des Enfers, les Rois-Dragons, etc.) dont certaines sous sa forme sanscrite. Le rite le plus important est le jeûne collectif et la purification, accompagnés de chants et de danses.

La Voie de la Réalisation parfaite ou Quanzhen :

Il s'agit de l'école taoïste la plus importante actuellement. Inspiré par le *chan*, son fondateur Wang Chongyang (ayant vécu au onzième siècle) prônait le syncrétisme entre Confucianisme, Bouddhisme et Taoïsme. La valeur première de cette voie est l'ascèse dans un monastère. Il s'agit de se libérer du cycle des renaissances par le végétarisme, l'abstinence et le jeûne pour éviter de perdre du *chi*. L'école se réclame des Huit Immortels et pratique le *Jindan* (Alchimie de l'Or), autre nom de l'Alchimie interne. Le Temple des Nuages blancs (Baiyunguan) à Beijing est son lieu de culte principal.

Les rituels principaux

Ils diffèrent légèrement suivant les écoles et les textes reconnus. Néanmoins les rites principaux demeurent généralement proches.

Apaiser les esprits :

Il n'existe pas de limite très nette entre le monde des hommes et celui des esprits. Les divinités font partie du monde matériel. Il n'existe ainsi pas de surnaturel à proprement parler. On se sert donc des rituels pour communiquer ou se débarrasser d'esprits (démons) gênants.

Comme dans beaucoup de religions, on utilise la récitation des noms secrets des divinités ou de textes canoniques pendant des heures par le prêtre (*daoshi*), qui déambule suivant certains schémas (par exemple le tracé de la Grande Ourse ou le pas trébuchant dit de Lu), faisant ainsi circuler les énergies en les accumulant.

On exécute également des danses sacrées et des pièces de théâtres sont jouées pour les dieux (mettant par exemple en scène les Huit Immortels).

Le « sacrifice d'écritures », c'est-à-dire la crémation de textes sacrés ou de prières soumises aux dieux, permet de transcender l'écriture sacrée. Des symboles, les *fu*, y sont souvent tracés.



Purification :

L'autre but des rituels taoïstes est souvent la purification précédé du jeûne (*zhai*) individuel, mais plus souvent collectif. Le corps humain, comme l'univers, doit être purifié des mauvaises influences par les exorcismes, les processions, les offrandes aux divinités protectrices, l'intervention de médiums dans le Royaume souterrain, l'eau et le sel, le feu et le métal du tranchant d'une épée. L'exorcisme est considéré comme un acte médical sacré, la suprême purification.

Le rituel de purification vise à retrouver l'équilibre perdu, que ce soit pour l'individu ou la société.

Immortalité ou Réincarnation :

Selon les écoles, le but peut être différent mais les moyens restent les mêmes : abstinence, végétarisme, méditation, respiration maîtrisée par la gymnastique du souffle, règles diététiques particulières (les immortels ne mangent pas de grains), rites sexuels, remise en ordre des énergies corporelles, etc.

Entrer dans les ordres :

Le prêtre taoïste (*daoshi*) est un citoyen de l'Empire comme les autres, si ce n'est qu'il exerce une profession religieuse. Devenir prêtre réclame au moins autant d'efforts et d'études que devenir fonctionnaire : il faut apprendre les textes sacrés, connaître les rites, s'initier à l'ésotérisme, etc. C'est une formation que l'on commence jeune, en entrant dans un temple comme disciple ; souvent il s'agit là d'une tradition familiale, le fils d'un prêtre devenant à son tour *daoshi*. Il existe bien des grades au sein de la religion taoïste : du prêtre officiant au Temple du Ciel de Beijing au *fangshi* errant qui va de village en village.

La pratique monacale est rare parmi les taoïstes, elle est issue de l'influence du Bouddhisme. Alors qu'auparavant, les *fangshi* se retiraient du monde en solitaire, ermites méditant sur une montagne, désormais il existe des monastères permettant à de vastes communautés taoïstes de chercher ensemble la pureté du Tao et le chemin de l'immortalité. La vie monastique taoïste est en tous points semblable à celle des bouddhistes : ascèse, méditation, éloignement du monde matériel et bien souvent pratique des arts martiaux. La différence la plus marquante est que les taoïstes ne se rasent pas le crâne mais gardent le chignon traditionnel, en infraction avec l'Édit de la Natté (cependant le pouvoir impérial octroie des dérogations aux communautés taoïstes).

La Bureaucratie céleste

La bureaucratie impériale prend pour modèle l'organisation du monde des dieux et des esprits : c'est là une croyance que partagent le Taoïsme et le Confucianisme. Le chef, la divinité suprême est l'Empereur de Jade et les esprits occupent des rangs précis et des fonctions (mandarins, officiers militaires, dames du palais, etc.) imités

par l'administration humaine. Ces fonctions ne sont pas acquises sur tout le territoire mais dans le temple principal du dieu, reconnu par l'Empereur. Néanmoins, les dogmes étant absents de la religion chinoise, le cumul de fonctions ou le fait que deux dieux gèrent les mêmes domaines ne gêne pas les fidèles, qui trouvent eux-même une interprétation (les deux divinités collaborent sous les ordres d'un dieu plus important, par exemple).

La Bureaucratie céleste n'est pas un panthéon structuré et figé. L'interprétation personnelle reste la règle : selon les écoles, les courants de pensée ou même les individus.

Les Trois Purs (Sangqing) :

Représentations du pouvoir abstrait du Tao, les Trois Purs ne sont guère révéchés par le peuple mais souvent invoqués par les prêtres lors de diverses cérémonies.

- Le Vénérable Céleste de l'Origine ou Pur de Jade est assimilé à Pangu. Il est toujours représenté au centre et tient une perle, symbole du chaos originel.

- Le Vénérable Céleste du Joyau mystique ou Pur supérieur se tient à gauche du Pur de Jade et tient un sceptre de jade dans sa main.

- Le Vénérable Céleste de la Vertu ou Pur de la Faïte suprême n'est autre que Lao Zi. Il se tient à la droite du Pur de Jade et tient un éventail de plumes.

Leurs anniversaires (respectivement le premier jour du premier mois, le quinzième jour du cinquième mois et le quinzième jour du deuxième mois) sont l'occasion de fêtes religieuses importantes.

Les Quatre Majestés :

Ils sont les Rois des Cieux, même si l'Empereur de Jade est toujours considéré comme la divinité suprême au sein de la Bureaucratie céleste.

- L'Empereur de Jade, Yuhuang Dadi, est le représentant des dieux et l'exorciste suprême.

- L'Empereur du Pôle céleste du Nord, Ziweibei Dadi, est nommé au commandement des corps célestes.

- L'Empereur de la Maison supérieure astrale, Gouchenshangong Dadi, préside l'histoire humaine.

- L'Impératrice du Sol, Houtu Huangdizhi, régit les fluctuations du Yin et du Yang.

Les Cinq Souverains :

Ils sont les cinq Empereurs irréprochables de l'Antiquité : Huangdi l'Empereur Jaune, Zhuanxu, Ku, Yao et Shun. Leur succéda Yu le Grand, fondateur de la dynastie Xia et dompteur des eaux. Ils représentent un pouvoir humain pur et plus proche des Trois Augustes (Fu Xi, Nü Wa et Shen Nong) que celui des Empereurs des dynasties ultérieures. Ils sont cependant plus considérés dans le Confucianisme que dans le Taoïsme.



Zin - Shaolin et Wudang



Les Talismans (Fu)

Les talismans ont une grande importance dans le Taoïsme religieux. Il s'agit de bandes de papier jaune couvertes de symboles divers, de diagrammes stellaires ou d'idéogrammes anciens ou déformés selon le but recherché. Il est nécessaire de les garder sur soi, de les accrocher dans une maison, parfois de les boire dissous dans de l'eau. Leur efficacité a une durée limitée et il faut alors en acquérir d'autres.

Chaque talisman a son rôle. Celui des Neuf phénix, par exemple, purifie des influences maléfiques et apporte une protection spirituelle, notamment contre les mauvais esprits.

Il existe des recueils de fu à l'usage des fangshi et autres devins, comme « Les Cinq Talismans de Lingbao », « le Livre des Trois Empereurs » et le « Baopuzi ». Les Maîtres célestes puis l'Écoles Zhanghi sont les spécialistes de la confection de talismans.

Les Précieux Registres (baolu ou falu)

Ce sont des écrits contenant le nom des dieux et des esprits, des formules à réciter et des symboles associés très prisés par les maîtres taoïstes. Ils diffèrent suivant les écoles et l'utilisation à laquelle ils sont destinés (exorcisme, divination, alchimie, etc.).

Les Trois Gouverneurs :

Ils règnent sur les trois domaines que sont la Terre, le Ciel et les Eaux.

- **Tiānguan** : le gouverneur du Ciel, mandarin céleste.
- **Dìguān** : le gouverneur de la Terre, honoré lors de la Fête des Fantômes.
- **Shuǐguān** : le gouverneur de l'Eau.

Xi Wang Mu :

Elle est la Reine-Mère de l'Ouest, déesse de l'immortalité qui fait pousser les fameuses pêches donnant la vie éternelle dans son Palais de Jade sur Kunlunshan. Elle est représentée comme une jolie femme accompagnée d'un paon et parfois d'un phénix. Sa messagère est la Femme mystérieuse des Neufs Cieux et elle a parfois un parèdre, le Roi-Père de l'Ouest que l'on assimile généralement à l'Empereur jaune.

Esprits et divinités inférieures :

Reliquet de ses origines animistes, le Taoïsme reconnaît l'existence d'une multitude de dieux côtoyant l'humanité, plus proches que les habitants du Monde cé-

leste. Parmi ces êtres fabuleux, les plus importants sont le dieu du Sol (qui protège une communauté villageoise) et le dieu de la Cité (qui patronne une ville) : le rôle le plus important des *daoshi* est d'accomplir les cérémonies d'alliance entre ces divinités terrestres et les mortels. Aux côtés de ces esprits, d'autres dieux domestiques vivent en toute chose et occupent chaque arbre, chaque pierre du vaste Empire du Milieu. Ce sont là des croyances issues du chamanisme antique, qui fut la première religion chinoise.

Personnages historiques divinisés

Le Taoïsme est friand de ce procédé qui consiste à diviniser un personnage historique important. Lao Zi fut bien sûr le premier, mais la pratique resta courante par la suite. Si certains individus sont ainsi devenus des dieux vénérés dans toute la Chine, d'autres moins connus sont surtout l'objet d'un culte régional.



Sun Simiao :

Ce dieu de la médecine était un docteur réputé durant le septième siècle, au point d'acquiescer le surnom de Roi de la Médecine. Il a écrit deux ouvrages d'une importance capitale pour la médecine : le *Beiji Qian Jin Yao Fang* et le *Qian Jin Yi Fang*. Divinisé, il est représenté assis sur un tigre et soutenant un dragon.

Il est également le patron de l'exorcisme, considéré comme une forme de médecine sacrée : la plus pure, car celle qui soigne le monde contre les impuretés qui le salissent. Il légua à la postérité le texte nommé « De l'Absolu Sincérité des Grands Praticiens », un serment que se doivent de respecter tous ceux qui se prétendent médecins en Chine :

« Un Grand Praticien ne doit pas se préoccuper du statut, de la richesse ou de l'âge ; pas plus qu'il ne doit s'inquiéter que son patient soit beau ou laid, un ami ou un ennemi, un Chinois ou un étranger, un lettré ou un ignorant. Il doit considérer tout un chacun de la même façon. Il doit toujours agir envers ses patients comme il le ferait envers ses proches. »

Guan Di :

Dieu de la guerre, du commerce et protecteur de la littérature, il était du temps de sa mortalité Guan Yu, héros et général courageux l'ère des Trois Royaumes. Il se rendit célèbre sur bien des champs de bataille, maniant son Sabre du Dragon de Jade, un *guandao* devenu légendaire. Il fut très rapidement divinisé (durant la dynastie Sui) et est depuis lors le dieu le plus révééré en Chine. Si dans chaque cité on trouve un temple de Kong Fu Zi, on en trouve également un dédié à Guan Di. Il est prié par les militaires, les marchands et les lettrés ; en tant que patron de la loyauté, il est l'une des figures majeures du *jiang hu*. Il est évidemment un ennemi farouche des démons et esprits malins, qu'il abat sans pitié de sa lame puissante. La tradition lui prête également des dons de voyance.

Guan Di a été assimilé au bodhisattva Sangharama (protecteur du Dharma) par les bouddhistes.

Les Huit Immortels :

Il s'agit de huit personnages plus ou moins historiques déifiés, dont les péripéties font l'objet de nombreux récits comme « les Huit Immortels traversent la Mer », « les Huit Immortels ivres » ou « Les Huit Immortels fêtent l'anniversaire de la Déesse ». Ces deux dernières histoires font partie des pièces jouées durant les cérémonies pour les dieux. Les Huit Immortels Ivres auraient inspiré un style d'arts martiaux, la Boxe de l'Ivresse. Ils vivent dans des grottes célestes.

• Cao Guojia était un courtisan de l'époque Song. Il est le protecteur des acteurs et tient une plaquette de jade lui donnant droit à une audience à la cour.

• Han Xiangzi est représenté comme un jeune homme jouant de la flûte. Grand défenseur du Taoïsme et petit-neveu d'un ministre sous les Tang, il serait le compositeur de la musique liturgique.

• He Xiangu est représentée tenant dans une main une pêche, symbole d'immortalité, et dans l'autre une fleur de lotus, symbole de pureté. Elle vécut sous les Tang et est présentée comme un modèle de piété filiale.

• Lan Caihe est représenté comme un mendiant vêtu d'une robe bleue et portant un panier de fleurs. Il est parfois, selon les régions, remplacé par Liu Hai, un alchimiste taoïste réputé et ancêtre de l'Ecole *Quanzhen*. Il tient une enfilade de pièces et est souvent confondu avec le moine bouddhiste Shide.

• Lu Dongbin était un alchimiste taoïste légendaire, ayant vécu sous les Tang et devenu ermite. Il est représenté tenant une épée à la main, et parfois un chasse-mouches. Il est au centre de nombreuses légendes, y compris d'une histoire romantique avec He Xiangu.

• Tieguai Li le boiteux représente la souffrance humaine transcendée. Il tient une canne de fer et une calabasse remplie de potion médicinale ou d'un élixir d'immortalité. Les mendiants du Gai Bang lui vouent un culte particulier.

• Zhang Guo était un devin et alchimiste taoïste de la dynastie Tang. Il monte une mule blanche magique, parfois à l'envers, et joue d'un tambour qui éloigne les esprits néfastes. La mule peut se changer en papier et donc être rangée dans sa poche à volonté.

• Zhongli Quan, ancien militaire devenu ermite taoïste, est un alchimiste représenté en tenue négligée, ventre découvert et barbu, tenant un éventail de plumes à la main. Il peut transformer le métal vil en argent pour le distribuer aux pauvres affamés. Il est parfois considéré comme le chef des Huit Immortels.

Le Canon taoïste

C'est sous l'influence du Bouddhisme et de ses Trois Corbeilles que le Taoïsme se dota d'un vaste corpus d'écrits baptisés les Trois Cavernes.

Ce Canon (*Daozang*) comprend de très nombreux ouvrages. Les plus importants sont bien entendu le *Dao De Jing* de Lao Zi, le *Zhuang Zi* et le *Lie Zi*. S'y ajoutèrent au fil des siècles bien d'autres textes comme le *Huainan Zi* ou le *Bao Pu Zi* qui mettent en avant le rôle du *fangshi* comme facteur d'équilibre et agent du Tao.



Zin - Shaolin et Wudang

C'est au cinquième siècle que le premier Canon taoïste fut compilé et par la suite, il fut procédé périodiquement à des remaniements ou des ajouts. Certaines œuvres furent perdues à jamais, à cause des nombreuses périodes de trouble que connut l'Empire et des invasions mongoles. Kubilai Khan notamment ordonna de brûler tous les textes taoïstes à l'exception du *Dao De Jing*. C'est durant la dynastie Ming que fut compilé le dernier *Daozang* en date, comportant pas moins de trois mille cinq cent rouleaux.

Le Canon taoïste est composé de trois parties, chacune découpée en douze chapitres :

- La Caverne de l'Authenticité regroupe les textes de la tradition de la Pureté suprême. Ils traitent de la méditation et des étapes élevées de l'initiation d'un maître taoïste.
- La Caverne du Mystère englobe les textes de la tradition du Trésor sacré. Ceux-ci énoncent les rituels ainsi que les étapes médianes de l'initiation d'un maître taoïste.
- La Caverne de l'Esprit est composé des textes de la tradition des Trois Souverains qui parlent de l'exorcisme et des étapes premières de l'initiation d'un maître taoïste.

Le *Daozang* est également complété par quatre suppléments, chacun des trois premiers étant censés compléter les Trois Cavernes tandis que le dernier complète le tout : le Grand Mystère, la Grande Paix, la Grande Pureté et l'Unité orthodoxe.

Sanjiao, les Trois Écoles

Bouddhisme, Confucianisme, Taoïsme : on peut bien distinguer trois religions majeures en Chine sous les Qing, en mettant de côté les religions étrangères comme l'Islam ou le Judaïsme (marginale pratiquées). Mais en réalité et par bien des aspects, ces Trois Enseignements ne forment plus qu'un mélange combinant leurs trois natures.

Il y avait déjà beaucoup de points communs entre Confucianisme et Taoïsme, deux courants nés à peu près à la même période de l'Antiquité : l'importance de la responsabilité personnelle dans la vie privée, la progression sociale, et la recherche du bonheur comme but acceptable.

Mais le Bouddhisme sembla remplir, à son arrivée, un rôle ignoré des deux autres religions tout en s'opposant à elles sur bien des points. En effet, le but du Bouddhisme est la recherche de l'illumination pour une renaissance dans le nirvana, mettant ainsi fin au *samsara*. Le Taoïsme prétend que le corps peut devenir immortel, alors que le Bouddhisme le déclare périssable et impermanent : la religion de Lao Zi est ainsi bien plus matérialiste, attachée au monde qu'un Bouddhisme offrant l'espoir d'une fin de la souffrance.

Le Confucianisme s'oppose aussi à l'enseignement du Bouddha en mettant au centre de la vie la famille et la paix sociale, celle-ci étant obtenue grâce à des rites contrôlés par l'État. Le Bouddhisme pense que le salut est individuel et s'obtient en abandonnant toute attache sociale : un tel précepte tranche gravement avec la réalité sociale chinoise, basée sur le groupe et non l'individu.

Le Taoïsme religieux a également tenté de prétendre que le Bouddhisme n'était qu'un de ses dérivés : selon une de ses théories, le Bouddha historique aurait été Yin Xi, le gardien de la frontière et premier disciple de Lao Zi, parti en Inde pour veiller sur l'éducation du jeune Siddhârta. Ce rapprochement osé a été développé dès le cinquième siècle dans un texte des Maîtres célestes : « Explication ésotérique des Trois Cieux », et repris dans « la Conversion des Barbares par Lao Zi ». Actuellement, cette thèse est globalement rejetée, même par les plus fervents taoïstes.

Les laïcs quant à eux n'ont souvent cure de ces disputes de lettrés et théologiens et ne se réclament que rarement d'une confession ou d'une autre. Ils adorent selon leurs besoins du moment et prient les dieux locaux, telle ou telle divinité ou esprit, du moment qu'il semble susceptible de régler leurs problèmes actuels. Dans leur esprit, les frontières entre religions sont ténues : Bouddha siège à côté de l'Empereur de Jade, le nirvana et la Terre pure font partie du Monde céleste, les immortels et les bodhisattvas accomplissent les mêmes miracles... Plus étrange, certains religieux eux-mêmes se satisfont très bien de cet écuménisme : il n'est pas rare de voir des taoïstes réciter des sutras en méditant ou des moines invoquer la bénédiction des dieux célestes. L'influence mutuelle est devenue une imbrication des croyances telle que même des bonzes et des *fangshi* érudits ne parviennent pas toujours à en démêler l'écheveau.



NOM _____

PROVINCE _____

ARCHETYPE _____

TAILLE _____ SEXE _____

POIDS _____ AGE _____

FEU

火 ☐

MÉTAL

金 ☐

TERRE

土 ☐

EAU

水 ☐

BOIS

木 ☐

TON

RENOMMÉE

FAIBLESSE

APPRENTISSAGE

Qin

PORTRAIT

CHI

DEFENSE
PASSIVE

RESISTANCE

SOUFFLE VITAL

NORMAL

0

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

CONTUSION

0

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

LEGÈRE

-1

☐☐☐☐
☐☐☐☐

GRAVE

-3

☐☐☐
☐☐☐

ÉTALE

-5

☐☐
☐☐

FAITS MARQUANTS

ÉQUIPEMENTS

COMPÉTENCES

水 EAU

木 BOIS

火 FEU

土 TERRE

COMBAT 金 METAL

PROTECTION

ARMES

NIV

UNE

RES

C

M

L

E

TECHNIQUES - SPECIALISATIONS

--	--

--

--

--	--

--

--	--

--

--

--	--

--

--	--

--

--

--	--

--

--	--

--

--

--	--

--

十両 - MAJIE - STYLE

十両 - TECHNIQUES

NIV

+

M/S

EFFETS

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--



Zhang Jin-hua, princesse mandchoue

Vous êtes la petite dernière d'un puissant noble mandchou, ayant ses entrées à la Cité interdite de Beijing. Autant dire que vous avez grandi dans un environnement fait de luxe et de faste... mais aussi de contraintes, de non-dits, de chaînes invisibles et tacitement acceptées. Mais pas par vous : contrairement à vos sœurs aînées, dociles devant leur destin de futures épouses, vous avez toujours eu une âme de rebelle.

Toute petite déjà, vous ne compreniez pas pourquoi seuls vos frères avaient droit aux cours du précepteur : vous aussi vouliez apprendre à lire et écrire, connaître l'histoire et les lois ! Ce qui n'était au départ que le pur caprice d'une gamine extravertie devint une obsession : après tout, il n'y avait aucune raison valable pour que vous soyez traitée différemment de vos frères et cousins ! Le poids des traditions et les coutumes, vous n'en aviez cure. Cela provoqua plus d'un scandale et de nombreuses punitions.

Heureusement, votre père vous aimait profondément. Et puis, il avait plusieurs fils pour perpétuer la lignée et suffisamment de filles à marier pour s'assurer quelques bonnes alliances à la cour et auprès des haut-fonctionnaires. À vous, sa petite dernière, il passa tous les caprices. Vous vouliez apprendre ? Il vous autorisa à suivre des leçons auprès du précepteur familial. Vous vouliez voyager ? Il vous permit de l'accompagner lors de ses nombreux déplacements dans les provinces de l'Empire. Vous vouliez connaître les arts martiaux ? ...

Car ce désir finit également par germer en vous. Sachant lire, vous deviez des romans populaires, des écrits sans intérêt littéraire mais empreints de romance et d'héroïsme. Une vie rêvée, excitante, que vous avez aussi eu envie d'expérimenter. Aller par les routes sans se soucier du lendemain, ne porter que ses vêtements et une épée usée, dormir à la belle étoile : voilà qui ne pouvait que faire fantasmer une adolescente élevée dans le cocon de la cour impériale... Sur ce point cependant, votre père se montra plus réticent. Suivre des cours était acceptable, mais apprendre le kung-fu ? Pourtant, comme toujours et à la désapprobation du reste de votre parentèle, il consentit à votre lubie. Il paya de nombreux professeurs d'arts martiaux qui vous apprirent les bases. Vous étiez dévouée, étonnamment douce même. Au point que rapidement, il fallut vous trouver un mentor plus expérimenté.

Parmi les nombreux postulants, vous avez jeté votre dévolu sur un vieil excentrique formé à Wudang, uniquement connu sous le surnom de Calabasse toujours Pleine. Vous êtes partie avec lui sur les routes durant deux longues années ; cet apprentissage était à mille lieues de ce que vous en attendiez. Entre la réalité et les romans, le gouffre est énorme et vous avez pu le mesurer : les premiers temps furent très difficiles, l'inconfort insupportable. Mais vous avez tenu, grâce à votre fierté et du courage. Et vous avez appris tout ce que votre *shifu*, qui finit par vous considérer comme sa propre fille, acceptait de vous enseigner. Sans même que vous ne vous en rendiez compte, il fit de vous l'une des boxeuses les plus redoutables de tout le Nord de la Chine.

Actuellement, vous menez une double vie. La plupart du temps, vous vivez dans la capitale, drapée dans de sublimes robes et côtoyant les personnages les plus importants de Beijing. Mais régulièrement, il vous arrive de vous absenter pour plusieurs semaines et d'aller par les routes pour y relever de nombreux défis – et aussi revoir ce beau chevalier dont le talent et le regard vous obsèdent depuis quelques mois déjà...

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

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 7
Don et Faiblesse : Beauté troublante / Fierté du Coq

Talents : Calligraphie 1, Littérature 1, Savoir (politique) 1, Arts (musique) 2, Etiquette 2, Langues (mandchou, mandarin) 1, Séduction 1, Méditation 1, Boxe interne 2 (Parade totale, Désarmer, Attaque suicide), Equitation 1, Esquive 1

Taox : Tao du Bouclier invisible 2, Tao du Yin et du Yang 2, Tao des Six Directions 1, Tao de la Présence secrète 1

Style : la Boxe du Faîte suprême (base), le Fleuve noir Celui qui l'Attaque, la Boxe des Huit Directions (base)

Souffle vital : 19 cases (7 / 5 / 4 / 2 / 1)

Renommée : 2





Huang Fei, moine bouddhiste

Vous êtes un orphelin. Alors que vous n'étiez qu'un nourrisson, vos parents vous ont abandonné devant la porte d'un monastère. Mais, vous ne leur en voulez pas : la pauvreté est un fléau dans les campagnes et bien des familles doivent même vendre leurs filles à des maisons de passe pour payer leurs impôts... Et puis dans votre malheur, vous avez eu de la chance : le monastère devant lequel vous avez été abandonné, enveloppé de quelques langes crasseux, n'était autre que celui du temple de Shaolin du Henan, le berceau du Bouddhisme et des arts martiaux en Chine.

Vous avez donc grandi dans cet environnement privilégié (à vos yeux), fait de méditation spirituelle et d'entraînement physique. Vous n'avez jamais eu à vous interroger sur votre avenir : encore enfant, vous étiez un jeune novice et il n'a jamais fait aucun doute que vous deviendriez un moine compétent à l'âge adulte. Certes, vous n'étiez pas le plus appliqué ni le plus intelligent. Votre connaissance de la doctrine de l'Éveillé, notamment, n'atteint pas celle de certains de vos camarades. Votre indiscipline durant les études finit d'ailleurs par lasser vos professeurs : ils vous orientèrent vers la partie plus martiale du monastère. C'est là que votre talent pu enfin s'épanouir.

Vous avez traversé les trente-cinq chambres puis le couloir des hommes de bois et savez manier la plupart des armes classiques. Vous pratiquez divers styles de kung-fu, sans en avoir approfondi aucun. Mais votre génie bien réel a trouvé à s'exprimer avec le bâton. Cette arme entre les mains, vous êtes un tourbillon, un combattant comme on en trouve peu même à Shaolin et votre maîtrise du Bâton de la Double-peau de Tigre ferait de vous l'égal de Zeng Zhou. Vous faites la fierté de vos frères supérieurs et l'admiration des jeunes moines. Au point que vous avez été nommé instructeur suppléant au sein de la trente-sixième chambre, celle qui forme les laïcs aux arts martiaux.

C'est là que votre vie a changé. Vous avez commencé à côtoyer de jeunes patriotes, des rebelles prêts à tout pour jeter à bas le pouvoir mandchou. Mangeant à leur table, vous avez pris le temps de les écouter parler des exactions commises par les sbires des Qing : viols, confiscations de biens, bastonnades, despotisme, etc. Vous avez alors eu conscience que votre vie à Shaolin vous avait protégé de l'extérieur, de la cruauté du monde. Certes, les moines ne doivent pas s'impli-

quer dans les affaires temporelles mais c'en était trop : il vous fallait quitter le temple et accompagner les rebelles dans leur juste lutte.

À présent, vous allez par les routes en compagnie d'une petite troupe de patriotes se faisant passer pour des acteurs itinérants. À leurs côtés, vous avez en effet pu mesurer toute la cruauté des fonctionnaires pro Qing dans le Sud de la Chine. Vous avez trouvé une cause que votre talent martial peut servir. Mais récemment, le doute est né en vous : vous avez surpris certains de vos camarades s'en prenant à d'innocents colporteurs. Ils se sont justifiés en les accusant d'être des partisans du pouvoir en place, mais vous ne pouvez vous empêcher de vous demander si les méthodes des rebelles ne vont pas parfois trop loin... Et si vos maîtres avaient eu raison après tout ? Peut-être qu'un moine n'a pas sa place dans ce monde tourmenté, peut-être ne faut-il pas s'impliquer dans une société qui porte en elle les germes de sa propre destruction...

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

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 8
Don et Faiblesse : Ame illuminée / Naïf

Talents : Calligraphie 1, Herboristerie 1, Médecine 1, Perception 1, Eloquence 1, Langues 1 (cantonais, mandarin), Bouddhisme 2, Méditation 1, Bangshu 2 (Mise à distance, Coup double), Boxe externe 1 (Assommer), Acrobatie 2

Taos : Tao des Six Directions 1, Tao du Pas léger 3, Tao du Souffle destructeur 1, Tao du Bouclier invisible 1

Style : le Bâton de la Double-peau de Tigre (base, Échapper à la Meute de Tigres)

Souffle vital : 19 cases (7/5/4/2/1)

Renommée : 2





Jiao Heng, chevalier de Wudang

Vous êtes issu de l'élite *han* et vous en avez parfaitement conscience. Trop peut-être...

Votre père est un riche commerçant et possède des affaires dans presque toutes les villes importantes de Chine : Beijing, Nanjing, X'ian, etc. La fortune de votre famille est considérable et elle fructifie chaque jour un peu plus sans qu'il y ait à trop se fatiguer. Ainsi depuis votre plus jeune âge, toutes les voies vous furent offertes : vous pouviez devenir fonctionnaire de haut-rang, reprendre les entreprises familiales, devenir un artiste... Mais vous avez opté pour les arts martiaux, seul domaine dans lequel votre lignée ne comptait pas plusieurs experts.

Fréquentant diverses écoles du cru, vous avez cependant fini par vous lasser. Maîtres et disciples étaient plus des fanfarones que de réels combattants et au bout de quelques années, vous étiez incontestablement le boxeur le plus doué du district. Finalement, les arts martiaux n'étaient pas si passionnants que cela ; vous avez alors entamé des études pour devenir fonctionnaire, pensant y trouver un défi à votre hauteur. C'est lors de votre séjour à la capitale que votre vie a connu un tournant : assistant à une exhibition, vous avez pu admirer un style de boxe que vous n'aviez jamais vu auparavant, gracieux, tout en harmonie et contrôle. Le boxeur effectuant la démonstration ne payait pas de mine, il était petit et fluet ; mais vous avez senti le *Chi* qui émanait de son corps, une énergie à la fois puissante et contenue, comme un fleuve tumultueux retenu par un barrage... Laisant tomber vos livres, vous avez couru après cet homme, le suppliant de devenir votre *shifu* et de vous enseigner sa technique. Il refusa, prétendant ne pas être suffisamment doué pour prendre un disciple, mais accepta de vous rédiger une lettre de recommandation avant de vous orienter vers les Monts Wudang.

Laisant tomber vos études sans regret, vous êtes parti sur les routes jusqu'à atteindre la montagne fabuleuse. Vous y avez découvert de nombreuses communautés monastiques vivant en bonne entente, une ambiance presque céleste ; le tumulte du monde semblait impuissant à franchir la lisière de Wudang. Un guide vous emmena vous prosterner devant une représentation du Guerrier noir Xuan Wu, saint patron de la montagne, avant de vous laisser seul en vous recommandant de patienter. Et il vous en a fallu de la patience, car vous êtes resté seul devant la statue cinq jours durant.

Ni le froid ni la pluie n'ont entamé votre détermination et finalement, un vieillard à la coiffe taoïste est venu à vous.

Les années suivantes furent riches en enseignements. Ce vieil homme était un maître des plus compétents et il vous apprit la boxe interne et l'escrime du Faîte suprême, faisant de vous un disciple du vénérable style de Wudang, si redouté dans le monde des arts martiaux. Ce n'est qu'à la fin de votre apprentissage que vous avez appris que votre *shifu* n'était autre que l'un des sept Immortels de l'Épée régnant sur la montagne et qu'en tant que son disciple, vous pourriez un jour être amené à lui succéder.

Actuellement de retour dans l'Empire et sillonnant le *jiang hu*, la situation dans le Sud vous éberlue. La fronde anti-Mandchous menée par des soi-disant patriotes n'attire que mépris de votre part : après tout, depuis que la dynastie Qing est au pouvoir, la Chine n'a jamais été aussi prospère et tout le monde en récolte les fruits ! Certes quelques dignitaires du pouvoir se comportent parfois en tyrans locaux : mais sans doute n'ont-ils pas le choix, devant juguler une rébellion et étouffer dans l'œuf toute idée de révolte. De votre côté, vous affrontez les séditeux aux côtés des représentants de l'autorité légitime ; autant dire que les patriotes ont mis votre tête à prix, mais vous les attendez de pied ferme.

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

Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 7
Don et Faiblesse : Griffes du Tigre / Impétuosité du Cheval

Talents : Calligraphie 1, Commerce 1, Loi 1, Intimidation 1, Langues 1 (mandarin, mandchou), Confucianisme 1, Taoïsme 1, Méditation 2, Jianshu (épée souple) 2 (Parade totale, Désarmer), Boxe interne 2 (Projeter), Escrime 1

Taos : Tao du Corps renforcé 2, Tao du Bouclier invisible 2, Tao du Yin et du Yang 1

Style : l'Épée du Faîte suprême (base, la Vacuité du Tao)

Souffle vital : 23 (11 / 5 / 4 / 2 / 1)

Renommée : 2





Yin Ren, disciple de Shaolin

Quand vous avez tout perdu dans la vie, il ne reste bien souvent que la vengeance.

Vous êtes l'exemple type du Chinois spolié par les Mandchous. Pourtant, votre existence était des plus normales, agréable même, avant que le magistrat nouvellement nommé en votre ville ne vienne tout détruire. Fils d'un petit imprimeur local, vous étiez destiné à hériter de l'entreprise familiale et ce patrimoine vous avait assuré un bon mariage. Votre épouse était une jeune fille de bonne famille, d'une grande beauté et à l'éducation raffinée. Tout semblait alors vous sourire et vous attendiez avec impatience la naissance de vos premiers enfants.

Puis il arriva au *yamen*. L'ancien magistrat était un vieil homme bienveillant et son départ en retraite laissa la place vide pour un jeune requin, issu de la noblesse mandchoue et désireux de se faire remarquer par sa hiérarchie. Il commença par augmenter les impôts, pressurant la population paysanne qui avait déjà bien du mal à survivre. Puis il expropria entrepreneurs et commerçants sous des prétextes fallacieux, les accusant de divers crimes pour saisir leurs biens et leurs femmes. Ses assistants et soldats étaient tous des soudards sans morale qui couvraient toutes ses malversations en se servant au passage. Vous en étiez à envisager de déménager rapidement quand le magistrat remarqua votre femme... Ne pouvant rompre un mariage enregistré devant l'État aussi facilement, il vous fit accuser de trahison : pour preuve, de nombreux tracts incitant à la révolte découverts chez vous. Jeté en prison, vous avez appris par bribes la suite des événements : votre père se pendit lorsque son imprimerie fut incendiée pour complicité et votre femme devint une concubine du magistrat félon. La haine vous a alors entièrement consumé.

Vous êtes resté des mois en prison, et plus personne ne se souciait de vous. Puis un transfert de prisonniers entre districts eut lieu et vous vous êtes retrouvé dans le lot des poulteux passant d'une geôle à une autre... C'était pour vous l'occasion rêvée : grâce à un coup d'audace (ou d'inconscience) et de chance, vous êtes parvenu à fuir et à échapper à la milice locale. Vous n'aviez plus qu'un objectif en tête : la vengeance... Mais pour cela, il vous fallait acquérir la force ; et c'est à Shaolin que vous l'obtenez.

Parvenu devant les portes du monastère, vous avez attendu trois jours durant que l'on daigne vous faire entrer : rituel classique dont vous aviez entendu parler. Vous avez alors pu intégrer la trente-sixième chambre de Shaolin : le centre d'entraînement secret des patriotes. Vous pensiez qu'en quelques mois, vous seriez suffisamment puissant pour retourner vous venger mais vous avez vite constaté que le kung-fu des moines ne pouvait s'apprendre si vite. Alors vous avez enfoui pour un temps, cette rage en vous. Patience, acharnement, humilité : trois années durant, vous avez fait preuve d'un zèle martial peu commun afin d'apprendre les styles les plus violents et meurtriers possibles. La Boxe du Tigre est désormais votre arme mortelle et c'est en guerrier sans égal mais à l'âme tourmentée que vous avez quitté le monastère.

Sur la route du retour à votre ancien foyer, vous ne manquez jamais une occasion de lutter contre les tyrans mandchous. Vous ne vous joignez que ponctuellement aux groupes de patriotes mais votre aide est toujours appréciée : vous ne faites jamais de quartier, et les sbires des Qing tombent sous vos coups meurtriers. Même les *Hans* pro-mandchous subissent votre ire : comment peuvent-ils trahir les leurs et se ranger aux côtés des oppresseurs ? Vous vous montrez de plus en plus impitoyable à mesure que vous avancez vers votre ennemi. L'heure de la vengeance est proche.

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

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 7
Don et Faiblesse : Courage du Tigre / Recherche
Talents : Calligraphie 1, Commerce 1, Intimidation 2, Bouddhisme 1, Boxe externe 3 (Réduire la distance, Attaque suicide), Artisanat (imprimerie) 1, Discrétion 1, Survie (forêt) 1

Taos : Tao du Souffle destructeur 3, Tao de l'Onibre dissimulée 2

Style : la Boxe du Tigre (base, les Griffes puissantes du Tigre enragé)

Souffle vital : 17 (6/5/3/2/1)

Renommée : 3





Fa Wen, soldat mandchou

Il arrive fréquemment que la vie se charge de nous débarrasser de nos illusions.

Pourtant, votre destin semblait tout tracé et vous n'auriez jamais pensé avoir à affronter de tels tourments intérieurs. Vous êtes issu d'une longue lignée de militaires nomades, vos aïeux participèrent d'ailleurs à la conquête de la Chine et votre père est un colonel respecté au sein des Armées des Bannières. En tant que fils aîné, vous étiez donc promis à une belle carrière sous son patronage. Mais vous avez refusé d'intégrer une école d'officiers de Beijing ; vous ne vouliez pas que le nom de votre famille vous facilite la vie. bercé par les notions d'honneur et de droiture, vous ne souhaitiez devoir votre réussite qu'à vous-même ; et pour cela, vous vous êtes bel et bien engagé dans l'armée, mais comme simple soldat et avec demande de mutation dans le Sud de l'Empire. Ainsi, vous étiez sûr que votre montée en grade ne devrait rien à votre lignage. Votre père n'approuva ni ne réprouva cette décision mais le jour de vos adieux, la lueur de fierté dans son regard ne laissait planer aucun doute sur ses pensées.

Votre affectation lors de votre arrivée dans un petit district du Sud de la Chine vous amena à devenir milicien au service du magistrat. Bien vite, votre aisance naturelle avec les choses militaires vous permit de gagner vos premiers galons. Arrestation de quelques rebelles, aide aux populations civiles en cas de catastrophe naturelle, maintien de l'ordre : en tout cela vous avez su faire vos preuves. Malheureusement, la vie se compliqua affreusement avec cette promotion : avec les responsabilités nouvelles, vint une terrible conscience de la réalité de la situation dans cette partie de l'Empire du Milieu. Il ne vous a pas fallu longtemps pour comprendre que le magistrat et ses séides étaient corrompus et que nombre de leurs décisions se basaient plus sur la cupidité que sur le bien-être du peuple. La mort dans l'âme, vous avez dû contribuer à les couvrir, à faire appliquer leurs décrets iniques ; en tant que soldat, vous n'étiez pas autorisé à mettre en doute la façon dont un fonctionnaire d'Etat mène les affaires publiques.

Pourtant... Ayant grandi dans le Nord, région prospère et pacifiée où *Hans* et Mandchous vivent en bonne intelligence, vous avez du mal à vous faire à l'ambiance régnant dans le Sud. Ici, les *Hans* sont méfiants, les patriotes mènent des actions d'éclat souvent violentes et meurtrières. Mais les vôtres ne sont pas mieux et ils règnent en despotes locaux, arguant que la situation l'exige. C'est un cercle vicieux finalement... et vous ne savez que penser... D'un côté, les actes des rebelles vous scandalisent, car ils n'hésitent pas à s'en prendre aux *Hans* qui refusent de les soutenir. Mais de l'autre, en constatant chaque jour les exactions commises par vos supérieurs, vous ne pouvez que comprendre l'étincelle de haine qui brille dans les yeux des Chinois lorsqu'ils voient passer votre patrouille...

Aujourd'hui, toujours déchiré par le doute, vous avez néanmoins décidé de tenir un journal. Secrètement, chaque soir, vous noircissez des pages relatant les moindres faits et gestes du magistrat et vous cachez ces feuillets soigneusement. Un jour peut-être, serviront-ils... D'ailleurs, il y a peu, un homme étrange a pris contact avec vous : un Mandchou accompagné d'un *Han*, fort intéressé par votre opinion à propos de la situation locale. Ils se sont présentés comme membres d'une organisation jadis créée par l'Empereur Kangxi et vu leur maintien et leur assurance, vous n'avez aucun mal à les croire.

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

Aspects secondaires : Chi 24, Défense passive 9
Don et Faiblesse : Langue de Tsai Chen / Loyauté du Chien (dynastie Qing)

Talents : Investigation 1, Loi 1, Éloquence 1, Intimidation 1, Langues 2 (mandchou, mandarin, cantonnais), Art de la Guerre 1, Artificier 2, Qiangshu 3 (Charger, Coup double, Repousser), Nushu 1 (Tir rapide)

Taos : Tao des Six Directions 1, Tao du Pas léger 1, Tao du Corps renforcé 2, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao de la Présence sereine 3

Style : /

Souffle vital : 25 (11 / 5 / 4 / 3 / 2)

Renommée : 3





Chu Jue, vagabond jovial

De votre prime enfance, vous n'avez aucun souvenir. Vous étiez un petit mendiant crasseux se nourrissant de déchets ; vous n'étiez pas seul dans ce cas, les temps sont durs pour tout le monde après tout. Mais vous avez eu de la chance, un vieux vagabond pouilleux vous prit en affection et vous autorisa à le suivre dans ses pérégrinations. C'était un homme sans âge, sa longue barbe striée de gris ne parvenant pas à cacher son perpétuel sourire ; comme s'il connaissait un secret que tous ignoraient...

Tous les enfants du quartier l'adoraient car il racontait des histoires fantastiques et connaissait des tours amusants. Le fait qu'il vous prenne à ses côtés vous a alors rempli de fierté sans que vous ne sachiez trop pourquoi. Lorsqu'il se remit en route, quittant la ville, vous l'avez donc suivi sans vous poser de questions. Avec lui, la vie était agréable sur les routes... Vous n'aviez jamais froid car il savait monnayer ses talents contre un bon repas ou une nuit dans une grange. Il se faisait acrobate, conteur, mendiant et arrivait toujours à tirer son épingle du jeu. Souvent, il passait de longues heures à vous enseigner diverses acrobaties ou postures spéciales.

Plusieurs années passèrent ainsi, vous en étiez venu à considérer ce vagabond comme un vrai père et lui se comportait comme tel. La vie était agréable, vous vous joigniez parfois à des caravanes d'artistes itinérants et c'est là que vous avez goûté pour la première fois au plaisir des femmes légères et de l'alcool fait maison. Un jour, un événement vous a ouvert les yeux sur votre père adoptif : une bande de brigands s'en prirent à une troupe que vous accompagniez et le vieux mendiant les neutralisa tous sans coup férir. Avec ses gestes à l'allure désordonnée, il les rossa durement et dans sa façon de se battre, vous avez reconnu les gestes et postures qu'il vous enseignait depuis presque une décennie. Vous avez alors compris que vous-même étiez sans aucun doute un combattant d'exception, sans même en avoir conscience. Pressé de question, le vagabond vous avoua qu'en effet, il était un artiste martial errant traçant sa voie dans le *jiang hu* et qu'il vous avait choisi comme disciple. Il ne vous avait rien dit afin que l'orgueil ne freine pas vos progrès. Formé au Mont Emei, il vous avait transmis son art sans que vous ne vous en rendiez compte !

Quelques mois plus tard, rattrapé par la maladie, le vieillard s'éteignit paisiblement. Vous avez estimé de votre devoir d'aller porter la nouvelle au Mont Emei, entamant un pèlerinage sur les lieux d'origine de votre art. Vous y avez perfectionné vos talents auprès d'amis bienveillants de votre père de cœur.

Aujourd'hui, vous poursuivez la vie que vous avez toujours connue. Un bâton de marche à la main et une calebasse d'alcool toujours pleine à la ceinture, vous vous faites clown, bouffon, acrobate ou mendiant selon les lieux que vous traversez. Bien qu'amical et sociable par nature, vous ne supportez pas l'injustice et savez aussi vous faire redresseur de tort. Gare à celui qui vous sous-estimerait en se fiant à votre mine joviale et à votre sympathique bedaine : il risquerait de ne pas s'en relever. L'enseignement d'Emei est fait de rire et de compassion mais il est sans pitié à l'égard de ceux qui le méprisent...

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

Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive
Don et Faiblesse : Souplesse féline / Esprit du Lièvre

Talents : Herboristerie 1, Comédie 1, Jeux 1, Méditation 1, Boîte externe 2 (Assommer, Attaque suicide), Bangshu 2 (Parade totale), Improvisation 1, Acrobatie 2, Esquive 2, Larcins 1

Taos : Tao des Six Directions 2, Tao du Pas léger 2, Tao de la Force insufflée 1

Style : la Boîte de l'Ivyresse (base, le Besoin pressant de Celui qui a trop Bu)

Souffle vital : 19 (7 / 5 / 4 / 2 / 1)

Renommée : 2





Chun Zhen, nonne illuminée

Si on ne trouve pas forcément sa voie dans la vie, il arrive que parfois ce soit la voie qui vienne à nous.

C'est un peu de cette façon que l'on pourrait résumer le curieux parcours de votre existence. Fille d'un petit commerçant chinois, vous avez fait montre dès votre puberté d'une beauté sans pareille dans la région – ainsi que d'une inclination à en faire un usage fort peu discret pour satisfaire vos divers caprices. Au point que votre famille prit peur qu'un potentat mandchou du cru ne décide de vous faire sienne ou pire, de vous déshonorer sans considération pour votre avenir. Malgré les mariages avantageux dont vous auriez pu faire bénéficier votre famille, vos parents prirent la difficile décision de vous faire entrer dans les ordres en vous confiant à un monastère bouddhiste.

Les premiers temps furent difficiles. On vous rasa la tête, vous qui aviez de si beaux cheveux, longs et soyeux. On vous enveloppa de robes rêches aux teintes sobres, vous dont les formes s'accommodaient très bien de la soie la plus pure et la plus colorée. On vous força à accomplir de nombreuses corvées, vous qui aviez jusqu'ici joui d'une certaine liberté. Vous ne parveniez pas à comprendre ce qui avait poussé votre père à vous enfermer en ces lieux austères. Insolente, vous étiez sans cesse punie, privée de nourriture et de sommeil, obligée de prier et de méditer sur de froides dalles de pierre. Et alors que vous pensiez devenir folle, vous avez décidé de comprendre au nom de quoi on vous contraignait ainsi.

Passant de longues heures dans la bibliothèque, vous vous êtes plongée dans les enseignements de Bouddha. Sa vie, sa philosophie, sa doctrine : vous avez tout dévoré et en quelques semaines, vous vous êtes transformée. Au point que même vos supérieures eurent du mal à vous reconnaître. Votre âme avait trouvé sa voie, elle était apaisée. La jeune fille gâtée et rebelle devint la plus zélée des nonnes du monastère. Votre pureté intérieure se faisait chaque jour si éclatante qu'il devint évident que le Bienheureux lui-même avait posé sa main sur vous. On fit venir une sœur supérieure afin qu'elle assure la suite de votre enseignement, car il ne faisait aucun doute que vous étiez prête à recevoir les bénédictions du Bouddha.

Vous avez donc été initiée par cette nonne semblable à un Bodhisattva à la magie bouddhique, cet art que seuls peuvent maîtriser ceux qui sont avancés sur la Voie qui mène au Nirvana. Vaincre les démons, apaiser la souffrance, transcender ses propres limites physiques : en tous ces domaines vous avez su faire preuve de grandes capacités, dépassant de beaucoup vos condisciples en la matière.

Vous sillonnez à présent les routes de Chine, comme tant de moines un peu partout dans l'Empire. Votre immense beauté ne s'est pas ternie avec l'âge : au contraire, votre illumination intérieure la rend encore plus éclatante. Pour les gens du peuple, vous êtes une sainte venue les délivrer de leurs tourments. Car vous savez que si la superstition recule de façon générale, spectres et démons rôdent toujours dans l'ombre. C'est votre rôle de les combattre autant que de soigner et apaiser tous ceux qui réclament votre aide. C'est là votre voie, celle qui est venue à vous sans même que vous n'ayez à la chercher : amener la sagesse du Bouddha en tous lieux, grâce à ses bénédictions sacrées. Bâton de pèlerin *xizhang* en main et chapelet de prière autour du cou, vous êtes l'image même de Guan Yin la Compatissante.

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

Aspects secondaires : Chi 24, Défense passive 7
Don et Faiblesse : Sens du Tao (Exorcisme) / Ascèse (nonne bouddhiste)

Talents : Calligraphie 1, Eloquence 1, Médecine 1, Alchimie interne 2, Bouddhisme 2, Exorcisme 2, Légendes 1, Méditation 1, Théologie 1, Bangshu 2 (Mise à distance, Parade totale), Esquive 1

Taos : Tao de l'œil intérieur 2, Tao de l'Esprit clair 2

Style :

Alchimie interne : Le Chi est le Souffle de la Vie, Ranimer la Flamme de la Vie

Exorcisme : Bénédiction du Bois (sur son bâton de pèlerin), Sens du Yin, Musique céleste (en faisant tinter les anneaux de son bâton de pèlerin), Résister aux Forces démoniaques, Dissiper les Âmes spectrales

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Renommée : 2







Les règles : changements et annexes

Les règles pour interpréter un personnage durant la dynastie Qing sont donc les mêmes que celles que vous pouvez trouver dans votre livre de base de Qin : les Royaumes combattants. Aspects, Talents, Manœuvres, Taos : tout reste identique. Bien entendu, quelques nouveaux Talents, quelques nouveaux Dons font leur apparition, mais ils sont gérés de la même façon que les anciens.

Toutefois, quelques petits aménagements de règles permettent de mieux plonger les joueurs dans l'ambiance de Shaolin et Wudang. Ils vous sont donc présentés ci-après, mais restent simples et dans l'esprit des règles de Qin.

La création de personnage

La base

Dans l'environnement de Shaolin et Wudang, un personnage est créé exactement de la même manière que durant les Royaumes combattants. Il dépense ses points pour monter ses Aspects, sélectionne un Don et une Faiblesse, achète des Talents puis des Taos, Manœuvres ou techniques magiques et enfin calcule ses caractéristiques dérivées. Bien entendu, il peut prendre les nouveaux Talents ou sélectionner les Dons inédits présentés dans ce supplément.

Il n'y a à ce niveau que deux différences avec la création de personnage présentée dans le Livre de Base :

Le personnage dispose de 20 points pour s'acheter des Talents au lieu de 15. Cela reflète le fait que dans l'Empire moderne et prospère des Qing, une nation en paix, enseignement et apprentissage sont plus aisément accessibles que durant une ère troublée comme celle des Royaumes combattants.

Avec les 15 points qui lui permettent normalement de s'acheter Taos, Manœuvres ou techniques magiques, le personnage peut également s'offrir des **Spécialisations martiales** (voir ci-dessous).

Dons et Faiblesses

Tous les Dons et toutes les Faiblesses fournis dans le Livre de Base et les suppléments de la période des Royaumes combattants sont utilisables dans le contexte de Shaolin et Wudang.

Toutefois il convient pour certains de procéder à des aménagements. Ainsi, chaque fois que vous trouverez les termes « *Zhongguo* » ou « *Royaumes* » dans un descriptif, vous les remplacerez par « *Empire* ».

Pour la Faiblesse « Recherché », étant donné la taille de l'Empire du Milieu, on peut très bien être recherché dans une province et pas dans une autre. Vous considérerez donc que le personnage est recherché dans une ou plusieurs provinces, mais que pour le moment tous les fonctionnaires n'ont pas eu l'information.

Pour la Faiblesse « Sang impur », le personnage peut appartenir à une ethnie minoritaire comme les Miao ou les Mongols par exemple. Il peut aussi être occidental mais ce cas doit être sérieusement discuté avec le Meneur de Jeu pour ne pas compromettre certains scénarios.

Les points d'Affiliation martiale

La grande nouveauté de ce supplément au niveau de la création de personnage réside dans une nouvelle réserve dont dispose le joueur pour améliorer son alter-ego de papier : les points d'Affiliation martiale. Ils sont disponibles pour chaque type de personnage sans restriction.



Zin - Shaolin et Wudang

Ceux-ci servent logiquement à une chose : permettre à un personnage débutant d'accéder à un style martial, afin que le kung-fu permette une personnalisation rapide.

Ainsi, le personnage dispose de **15 points** d'Affiliation martiale qu'il peut utiliser comme suit :

Acheter la base d'un style coûte 5 points. Ce coût peut représenter bien des choses : le personnage a appris auprès d'un maître, dans une école, via un manuel, il a des condisciples, des rivaux voire des ennemis mortels... C'est au joueur de définir la façon dont son personnage est devenu disciple du style dont il a acheté la base ; c'est une part importante de son historique dans une Chine qui met autant les arts martiaux en exergue.

Acheter une technique d'un style coûte un nombre de points égal au coût en Chi de ladite technique. Le personnage peut déjà avoir étudié plus avant un type de kung-fu et en maîtriser plus que l'enseignement basique : il doit cependant bien sûr en posséder déjà la base et satisfaire à tous les prérequis de la technique.

Les points de la Réserve martiale peuvent être utilisés pour acheter ou améliorer des Talents, Taos, Manœuvres, techniques magiques ou Spécialisations martiales au même coût que d'habitude. Cette option permet aux personnages martiaux d'améliorer leurs caractéristiques afin de satisfaire aux prérequis des techniques qui leur font envie ; elle permet parallèlement aux personnages non combattants de s'améliorer dans leurs domaines de prédilection (exemple : un lettré pourra diversifier ses Talents de connaissances, un religieux disposer de plus de Talents mystiques et de nouveaux sorts, etc.).

Les Spécialisations martiales

Il existe de nos jours en Chine une quantité assez phénoménale d'armes blanches. Nous sommes bien loin de l'Antiquité durant laquelle l'épée, la lance et l'arc étaient les armes par excellence que brandissaient les nobles des temps anciens. Qu'elles aient été importées de contrées lointaines, mises au point dans la furie d'un champ de bataille ou inventées par d'audacieux maîtres-armuriers, le nombre des armes disponibles peut plonger dans des abîmes d'hésitation celui qui désire se lancer dans l'étude des arts martiaux.

Afin de traduire cela en termes de jeu, et de permettre aux joueurs d'éprouver au mieux les sensations martiales que souhaite transmettre ce supplément, il nous a paru opportun de créer une option nommée les Spécialisations martiales.

Le mécanisme est très simple. Chaque arme est associée à l'un des Talents martiaux déjà existants (ou décrits dans cet ouvrage) comme l'indiquent les listes ci-après. Les armes qui nécessitent de posséder une Spécialisation pour les utiliser au mieux sont indiquées (par une *) et leurs spécificités décrites en détail.

Avec le Talent martial qui y est associé, un personnage peut utiliser une arme nécessitant une Spécialisation. Cela comporte deux inconvénients : il écope d'un malus de -1 au résultat de tous ses Tests réalisés dans le cadre d'un combat avec cette arme (initiative, attaque, défense, etc.) et surtout, il n'a pas accès aux divers avantages qu'elle peut procurer (accès à certaines manœuvres, bonus divers, styles martiaux les mettant à profit, etc.) sauf ceux qui sont écrits en italique (car il s'agit en réalité d'inconvénients dus à la nature même de l'arme).

Afin de faire disparaître ces deux désagréments et de profiter au mieux de son arme spécifique, le personnage doit payer afin d'obtenir la Spécialisation adéquate. Cela lui coûte à la création **4 points** (dans la réserve servant à acheter Taos et Manœuvres ou dans la réserve d'Affiliation martiale) et en cours de jeu, il lui faudra payer **6 points** d'Apprentissage. Une fois ce coût déboursé, le personnage peut utiliser l'arme spécialisée sans malus et avoir accès à ses avantages, par le biais de son Talent martial associé qui est alors noté : Talent martial (Spécialisation) sur la fiche de personnage.

Il peut exister plusieurs armes nécessitant une Spécialisation par Talent martial ; le personnage doit les acheter séparément s'il souhaite toutes les maîtriser.

Exemple : Wu Chang est un épéiste fasciné par l'art de l'écriture. Durant sa création, le joueur décide qu'en plus des épées droites classiques, Wu Chang saura manier au mieux les épées-crochets. Il paie donc 4 points de création pour acquérir la Spécialisation « épée-crochet » du Talent Jiànshù. Plus tard en cours de partie, Wu Chang se retrouve désarmé et parvient à récupérer une épée-fléau. C'est une arme dépendant du Talent Jiànshù mais qui nécessite une Spécialisation que notre épéiste ne possède pas... Il peut néanmoins l'utiliser pour se défendre contre trois belliqueux brigands ; il a alors un malus de -1 à ses Tests de combat et ne peut mettre à profit les avantages de son arme. À la fin de la partie cependant, il décide d'apprendre à maîtriser l'épée-fléau. Il paie donc 6 points d'Apprentissage pour cela. Son Talent martial est désormais noté : Jiànshù (épée-crochet, épée-fléau).

Évidemment, la mécanique ne fait pas tout. Le joueur doit justifier du fait que son personnage puisse apprendre à manier une arme nécessitant une Spécialisation. Il va se mettre à la recherche d'un maître, suivre un enseignement drastique en solitaire, apprendre par cœur un ouvrage d'arts martiaux, etc. Cela peut prendre du temps, nécessiter des moyens ou des relations, etc. à la discrétion du Maître de Jeu.

Exemple : Le *shifu* de Wu Chang est un vieillard sans âge surnommé l'Immortel Maître du Mont des Épées. On le dit capable de manier tous les types d'épée avec une égale maestria. Afin d'apprendre le maniement de l'épée-fléau, Wu Chang retourne le voir et s'agenouille trois fois devant lui pour lui demander l'immense faveur de lui transmettre son art. Le grand maître accepte car Wu Chang est son meilleur disciple.



Les arts martiaux

En près de deux mille ans d'Histoire, les arts martiaux de l'Empire du Milieu ont évolué, se sont diversifiés, sont devenus partie intégrante de l'identité culturelle du pays.

Il existe désormais des centaines voire plus de styles différents, que ce soit en boxe ou avec des armes en tout genre. Les innombrables écoles proposent chacune un enseignement spécifique, chaque clan du *jiang hu* détient quelques techniques ancestrales, de mystérieux maîtres vivant en ermite ne transmettent leur savoir qu'à un disciple par génération et surtout, les grandes factions du monde des arts martiaux comme Shaolin, Wudang ou Emei possèdent un grand nombre de styles de combat en phase avec leur philosophie.

Plus que jamais, les arts martiaux sont une composante essentielle du jeu de rôle Qin et particulièrement dans ce supplément Shaolin et Wudang. Les rivalités martiales, l'enracinement des styles dans l'histoire et la culture de la Chine, le lien des enseignements interne et externe avec les religions : tous ces éléments viennent enrichir le jeu et offrent de nouvelles opportunités tant aux joueurs qu'au Meneur de Jeu.

Les styles martiaux

Tout au long de cet ouvrage, de nombreux styles nouveaux et pour la plupart historiques sont présentés. Il s'agit d'un enseignement martial poussé que les personnages peuvent appréhender dès la création (cf. les règles de création revues) ou apprendre au fur et à mesure de leurs aventures.

Les styles martiaux sont présentés comme suit :

- Le nom de l'art martial ainsi que le Talent martial auquel il se rattache,
- Son histoire (origine, créateur, anecdotes, philosophie, entraînement à suivre, etc.),
- Une base (il s'agit de l'orientation du style, sa marque de reconnaissance ; en terme de jeu, il s'agit d'une technique gratuite utilisable par le personnage selon les modalités de sa description),
- Les Techniques martiales qui le composent (elles-mêmes décrites en détail comme précisé ci-après).

Chaque style est associé à un Talent martial particulier, ainsi parfois qu'à une arme. Pour un personnage souhaitant le maîtriser, il faut donc déjà posséder le Talent martial correspondant au Niveau Apprenti au minimum. Si un style ne peut se pratiquer qu'avec une arme à l'exclusion de toute autre, c'est précisé clairement dans la description (sinon cela signifie que le style accepte toutes les armes dépendant du Talent martial) ; s'il s'agit d'une arme nécessaire à la Spécialisation, alors le personnage doit la connaître sous peine de ne pas même pouvoir apprendre la base.

N.B. : Tous les styles martiaux décrits tout au long de la gamme Qin : les Royaumes Combattants, existent encore sous une forme ou une autre à l'époque de Shaolin et Wudang. Le nom a pu changer et les Techniques évoluer légèrement, mais le Meneur de Jeu peut parfaitement les proposer à ses joueurs au même titre que tous ceux qui sont développés en ces pages.

L'apprentissage

Un personnage peut connaître un style martial dès l'étape de création (du moins sa base voire une première technique), grâce aux points d'Affiliation martiale. On considère qu'il a étudié auprès d'un maître ou a pu apprendre seul à l'aide d'un manuel les bases du style que le joueur a acheté avec ses points de création.

Mais durant ses aventures, les choses deviennent plus délicates quand il souhaite accéder à un nouveau style martial. En premier lieu, il faut pour le personnage entrer dans une école enseignant ce style particulier ou trouver un *shifu* le maîtrisant. Observer les styles de combat employés par ses adversaires ou ses alliés reste un bon moyen de repérer le pratiquant d'une de ces Techniques martiales et de se renseigner auprès de lui.

Ensuite, encore faut-il convaincre l'école, le monastère ou le professeur de partager leur savoir et donc d'accepter le personnage en tant que disciple. Certains attendent du quémendeur qu'il fasse simplement la preuve de ses capacités guerrières. D'autres y intègrent une notion plus morale, l'élève devant alors se montrer digne de l'enseignement qu'il souhaite recevoir (et cela est particulièrement vrai pour les styles affiliés à Shaolin). Ou plus simplement, le personnage peut s'inscrire dans l'école qui enseigne le style qu'il souhaite apprendre, et en respecter le règlement. L'évolution des mœurs a également fait apparaître quelques *shifu* moins scrupuleux et donnant leurs leçons contre une rétribution conséquente (en argent ou en services) ; ce sont rarement les meilleurs.

En termes de règles :

Dès qu'un personnage est accepté en tant qu'apprenti dans un style martial, que ce soit dans une école ou via un *shifu* bien disposé, on considère qu'il en maîtrise la base après un temps d'entraînement (à la discrétion du MJ) ce qui lui octroie immédiatement 2 points de Renommée. Il va alors pouvoir suivre l'enseignement poussé qui lui donnera accès aux Techniques martiales.

Une fois une période d'entraînement initial achevée, le professeur effectue un Test continu de Feu + Talent martial contre un SR de 30, avec une Période d'une journée. Une fois ce Test continu terminé, l'élève doit à son tour réussir un Test de Bois + Talent martial contre un SR de 9.

S'il échoue, il doit poursuivre son apprentissage et ne pourra retenter ce Test qu'après un nouveau délai de (8 - Bois) semaines. En cas de succès, le joueur doit alors dépenser un nombre de points d'Apprentissage égal au dou-



Zin - Shaolin et Wudang

ble du coût en Chi de la Technique à apprendre. Il peut désormais noter sur la feuille du personnage que celui-ci maîtrise une des Techniques martiales découlant du style qu'il étudie.

Les Techniques martiales

Arcanes spéciales donnant leur identité aux styles, les Techniques martiales qui s'appuient à la fois sur le Talent du combattant, mais aussi sur ses Taos, ses Manœuvres et d'autres aspects plus exotiques, constituent un élément de surprise et un atout majeur dans la panoplie guerrière d'un combattant.

De plus, elles rattachent leur pratiquant à un style particulier et à sa tradition séculaire qui peut s'avérer particulièrement prestigieuse. Ainsi, pour chaque Technique martiale qu'il maîtrise, le personnage gagne un nombre de points de Renommée égal au coût en Chi de celle-ci.

Utiliser les Techniques martiales :

Utiliser une Technique martiale requiert en général la dépense d'une action (à moins que le contraire ne soit spécifié dans sa description), et le personnage doit annoncer cette utilisation dès le début de la passe d'armes s'il s'agit d'une attaque ou d'une action simple ou au moment de son utilisation s'il s'agit d'une Défense active. Il dépense alors le coût en Chi réclamé par cette activation.

Si la Technique est une attaque, le personnage qui souhaite y avoir recours effectue son Test d'attaque avec Métal + Talent martial contre le SR habituel (la Défense passive de son adversaire).

Si la Technique est une Défense active, le personnage qui souhaite y avoir recours effectue son Test de Défense active avec Métal + Talent martial contre le SR habituel (le résultat du Test de l'attaque à parer).

Si la Technique est une action simple, le personnage qui souhaite y avoir recours n'a en général pas de Test à réussir, il doit juste dépenser son action et son Chi pour l'activer. Dans le cas contraire, le Test à effectuer est indiqué dans la description des effets de la Technique. À noter qu'une telle Technique entre alors dans le cadre de l'action gratuite octroyée dès le niveau 1 du Tao des Dix Mille Mains.

Il n'est possible d'utiliser une Technique martiale conjointement à un effet de Tao ou à une Manœuvre que si ce Tao ou cette Manœuvre ne font pas partie des prérequis de ladite Technique. Même là, si le personnage possède un Tao impliqué dans les prérequis mais à un niveau supérieur à celui demandé, il peut alors utiliser ces effets avancés en combinaison avec la Technique. De même, les Taos possédant des effets ayant une certaine durée restent actifs lors des passes d'armes durant lesquelles une Technique est utilisée, même s'ils font partie de ses prérequis sans avoir un niveau supérieur à celui réclamé (exemple : le niveau 1 du Tao de la Foudre soudaine qui agit durant plusieurs heures en général).

Au cours de leurs aventures, les personnages pourront fréquemment avoir accès à plus d'un style martial. Cependant durant un combat, il ne leur sera pas possible de les utiliser conjointement sans obéir à certaines règles :

utiliser un art martial nécessite de se mettre dans un état d'esprit particulier, de prendre une garde bien spécifique, d'adopter un rythme de respiration caractéristique...

Ainsi un personnage qui possède deux (ou plus) styles martiaux ne peut en utiliser qu'un seul par tour. Il doit annoncer dès le début du tour, avant même de faire le Test d'initiative, de quel style il compte se servir et il ne pourra en changer qu'au début du tour suivant.

Cela signifie donc que durant tout le tour, le personnage peut utiliser la base du style martial choisi ainsi que les Techniques martiales qui en dépendent et qu'il maîtrise. Il ne peut pas profiter des Techniques des autres styles tant qu'il n'en a pas choisi un autre pour le tour suivant.

Présentation type :

Les Techniques martiales sont décrites ainsi :

• **Nom :** Il s'agit du nom de la technique, qui bien souvent renseigne sur ses spécificités.

• **Prérequis :** Avant d'apprendre à maîtriser une Technique martiale, le personnage doit déjà posséder un certain niveau dans son Talent Martial et connaître le style qui s'y rattache, mais il doit parfois également maîtriser certains Taos et certaines Manœuvres (voire même d'autres Talents pas forcément martiaux).

• **Coût en Chi :** La plupart des Techniques martiales font appel aux Taos et vous trouverez ici le nombre de points de Chi qu'il vous faut dépenser pour les mettre en œuvre, ainsi que le nombre de points de Renommée gagnés par le personnage dès lors qu'il maîtrise la Technique.

• **Effets :** Ce paragraphe précise les conséquences martiales de l'utilisation de cette Technique lors de la passe d'armes où le personnage la met en œuvre. Y est précisé si l'utilisation de la Technique martiale est une action d'attaque, de Défense active ou une action simple.

• **Effets secondaires :** Certaines techniques s'accompagnent d'effets particuliers, souvent plus spectaculaires que véritablement efficaces en soi. Par contre, ils permettent généralement de les identifier plus aisément ainsi que les styles auxquels elles se rattachent.

Les styles décrits dans cet ouvrage ne sont pas forcément complets : c'est à dire que l'intégralité des techniques que les composent n'est pas toujours présentée. Cela permet à un Meneur de Jeu inventif de placer les techniques qu'il aura inventées au sein de styles bien connus, et certaines techniques supplémentaires seront également fournies dans des futurs suppléments.

Les dix-huit armes légendaires du kung-fu

La science martiale a progressé en deux mille ans et ce sont désormais des dizaines de nouvelles armes et techniques que les vrais guerriers ont à disposition pour se perfectionner dans la voie du combat.



Nouveau Don : Génie des Arts martiaux

Le personnage a une affinité naturelle avec une arme ou un type de boxe. C'est un guerrier-né quand il se sert de sa technique de prédilection. Il choisit un Talent martial de combat (à l'exclusion d'Art de la Guerre par exemple). Une fois par séance de jeu, il peut immédiatement relancer un Test de ce Talent et conserver le résultat de son choix.

Boxe

La traditionnelle forme de pugilat chinoise s'est au cours du temps divisée en deux branches, l'une dite externe et l'autre dite interne.

En terme de jeu, chacun de ces types de boxe possède sa propre liste de Manœuvres ainsi qu'un bonus particulier. Il s'agit bien entendu de deux Talents différents, à apprendre séparément.

Talent Boxe externe

Aussi appelée boxe dure, la boxe externe ou *waijia quan* recouvre toutes les techniques de coups de poings, de pieds ou d'autres parties du corps. C'est un kung-fu offensif, basé sur la force et la rapidité et qui se caractérise par des mouvements rapides et puissants. Il est focalisé sur le renforcement du corps mais se marie bien souvent avec des exercices de *qigong*.

Dégâts : 0 **Solidité :** /

Bonus : Si le Test d'attaque est une réussite et que le dé Yang est supérieur au dé Yin, les dégâts infligés sont majorés du Niveau de Boxe externe en plus de la différence entre les deux dés.

Manœuvres :

Niveau 1 : Assommer, Projeter, Réduire la distance, Aveugler

Niveau 2 : Bloquer, Étrangler, Attaque suicide, Harcèlement

Niveau 3 : Charger, Coup précis, Mise à distance

Niveau 4 : Coup double, Désarmer, Parade fournoyante

Niveau 5 : Combinaison, Double parade

Niveau 6 : Feinte, Parade totale, Repousser

Talent Boxe interne

La boxe interne est décrite comme une boxe souple et porte le nom de *neijia quan*. Elle est basée sur l'agilité et la souplesse et met l'accent sur l'esquive et la déviation des attaques. L'aspect spirituel est également mis en avant. Il s'agit d'un kung-fu moins spectaculaire que la boxe externe, plus tourné vers le développement du *Chi* même si l'entraînement du corps n'est pas négligé.

Dégâts : 0

Solidité : /

Bonus : Lors d'un Test de Défense active, si le dé Yin est supérieur au dé Yang, le résultat du Test est majoré du Niveau en Boxe interne.

Manœuvres :

Niveau 1 : Réduire la distance, Mise à distance, Projeter, Aveugler

Niveau 2 : Désarmer, Parade totale, Bloquer

Niveau 3 : Assommer, Étrangler, Double parade

Niveau 4 : Coup précis, Feinte, Harcèlement, Parade fournoyante

Niveau 5 : Combinaison, Attaque suicide

Niveau 6 : Coup double, Repousser

Armes de mêlée

Talent Bangshù

Bâton :

Le bâton est en général constitué de bois (parfois renforcé de métal), et long d'un mètre soixante à deux mètres. C'est une arme fort prisée par les voyageurs à qui elle sert à la fois de bâton de marche et d'instrument pour se défendre ; on la retrouve très souvent entre les mains des moines à qui elle est souvent associée dans l'imagerie populaire martiale. Sa grande taille et sa capacité à frapper avec ses deux bouts donne à son possesseur un avantage certain.

Le bâton est considéré comme l'une des quatre armes majeures de la Chine, que l'on appelle « les Aïeules de Toutes les Armes ».

Dégâts : 2

Solidité : 7

Bâton court* :

Ce bâton court mesure en général de soixante à quatre-vingt dix centimètres. Il peut servir de matraque, et on l'utilise en général par deux. Sa taille réduite lui permet d'être facile à dissimuler. Il reste une arme peu usitée, que l'on retrouve surtout entre les mains des forbans urbains qui s'en servent comme d'une massue.

Spécialisation : La Manœuvre Deux armes peut être sélectionnée au Niveau 2 ; la Manœuvre Bloquer est accessible dès le Niveau 3, son utilisation n'implique plus le malus de +1 au Test d'attaque ; la Manœuvre Mise à distance n'est pas disponible.

Dégâts : 1

Solidité : 5

Béquille* :

Ce bâton court possède une poignée perpendiculaire à son manche. Il s'agissait à l'origine soit d'une béquille soit du manche d'une meule mais des paysans et des moines en ont fait une arme défensive très efficace. Le long des avant-bras, elle permet de parer efficacement les coups tandis que sa poignée lui permet de tourner et de porter des attaques rapides et violentes.

Spécialisation : La Manœuvre Deux armes peut être sélectionnée au Niveau 2 ; la Manœuvre Bloquer est accessible dès le Niveau 3 ; la Manœuvre Mise à distance n'est



Zin - Shaolin et Wudang

plus disponible qu'à partir du Niveau 3 ; le Test afin d'utiliser la Manœuvre Parade totale ne se fait plus que contre un SR de 5.

Dégâts : 1

Solidité : 5

Manœuvres :

Niveau 1 : Coup double, Charger, Mise à distance

Niveau 2 : Assommer, Parade totale, Parade tournoyante

Niveau 3 : Double parade, Combinaison, Harcèlement

Niveau 4 : Désarmer, Étrangler, Attaque suicide, Aveugler

Niveau 5 : Bloquer, Repousser

Niveau 6 : Feinte, Coup précis

Talent Bâton articulé

Bâton double :

Ce fléau fait de deux bouts de bois reliés par une chaîne ou une corde sert aux paysans à battre le grain. Il est parfois utilisé comme une arme par certains moines et artistes martiaux issus du peuple. Il en existe une version, descendante de l'arme brisée de Chao Hong-yin, dans laquelle l'une des deux sections est plus grande que l'autre.

Dégâts : 2

Solidité : 5

Bâton à triple-section :

Cette arme symbolique de Shaolin est constituée de trois courts bâtons reliés entre eux par une chaîne. C'est une arme efficace en défense et en attaque mais elle demande beaucoup d'entraînement pour être maniée.

Dégâts : 2

Solidité : 7

Bâton à cinq sections :

Ce bâton articulé comporte cinq sections reliées par une chaîne. D'un maniement plus délicat que le triple-bâton, il est peu utilisé.

Dégâts : 2

Solidité : 5

Bâton à neuf sections :

Neuf manches reliés par une chaîne forment cette arme. Extrêmement dure à maîtriser, on ne la rencontre que très rarement.

Dégâts : 1

Solidité : 7

Manœuvres :

Niveau 1 : Coup double, Mise à distance, Deux armes

Niveau 2 : Assommer, Bloquer, Harcèlement

Niveau 3 : Désarmer, Parade totale, Réduire la distance

Niveau 4 : Combinaison, Étrangler, Parade tournoyante

Niveau 5 : Charger, Coup précis

Niveau 6 : Feinte, Repousser, Projeter

Talent Biànshù

Fouet :

Le fouet est généralement constitué de cuir et long de près de deux mètres. Il sert principalement à infliger une cuisante douleur à ceux sur qui il s'abat. Peu fréquent en tant qu'arme à proprement parler, on le retrouve parfois entre les mains d'artistes martiaux aux techniques originales.

Dégâts : 1

Solidité : 5

L'origine du san jié gùn

Le triple-bâton est une arme noble entre toutes car elle fut inventée par rien moins que Chao Hong-yin, le premier Empereur de la dynastie Song. Entraîné au monastère de Shaolin, c'était un artiste martial accompli et fort réputé dans le milieu des gardes du corps. Un jour qu'il escortait une jeune dame d'ascendance royale vers la capitale, il fut attaqué par cinq bandits. Frappant le premier d'entre eux avec son bâton, il brisa son arme en deux morceaux (un long et un court) tant le coup était puissant ; les malandrins s'enfuirent alors, apeurés. Contrarié, Chao Hong-yin s'arrêta dans un village pour faire réparer son arme par un forgeron : celui-ci relie les deux morceaux brisés par des anneaux de métal, créant ainsi le premier bâton articulé.

Hélas durant un autre combat, le morceau le plus long du bâton se brisa à son tour. Chao Hong-Yin le fit alors réparer de la même manière et ainsi naquit le bâton à triple-section : le *san jié gùn*. Il réalisa alors toute la puissance de cette nouvelle arme : facile à ranger et transporter, elle pouvait servir à frapper comme un bâton ou comme un fouet, et ses articulations étaient idéales pour bloquer ou briser les armes adverses.

Rapidement, la réputation du triple-bâton se répandit dans le monde des arts martiaux et il fut adopté par de nombreux gardes du corps et escorteurs de convoi. Ceux-ci créèrent même une bannière ornée d'une représentation stylisée de l'arme : une sorte de mise en garde pour les brigands désirant s'attaquer aux caravanes qu'ils protégeaient...

Fouet à sections :

Il est constitué de plusieurs branches en bois ou en fer (entre trois et neuf), reliées entre elles par une courte chaîne. Son maniement est très proche de celui du simple fouet mais il fait plus de dommages et ressemble davantage à une arme réelle qu'à un outil de dressage pour animaux.

Dégâts : 2

Solidité : 5

Guillotine volante* :

Arme dangereuse mais très difficile à maîtriser, la guillotine volante est constituée d'un disque de métal tranchant accroché au bout d'une longue chaîne. Comme son nom l'indique, la finalité de la guillotine volante est de décapiter l'adversaire à distance, mais cela réclame une dextérité certaine... Le disque de métal est souvent nanti d'une poignée afin d'être utilisé au corps à corps.

Spécialisation : La Manœuvre Attaque suicide est accessible dès le Niveau 3 ; la Manœuvre Réduire la distance peut être sélectionnée au Niveau 2.

Dégâts : 3

Solidité : 7





Zin - Shaolin et Wudang

Fléau* :

Le fléau est constitué d'une masse de métal accrochée au bout d'une longue chaîne. C'est une arme de choc, conçue pour briser les os et les armures à distance. Plus simple à manier que la guillotine volante, il réclame cependant un entraînement poussé.

Spécialisation : La Manœuvre Assommer peut être sélectionnée au Niveau 2, elle n'impose plus qu'un malus de +1 au SR pour être utilisée au lieu de +2 ; la Manœuvre Charger peut être sélectionnée au Niveau 4.

Dégâts : 2

Solidité : 7

Masse-météore* :

Assez semblable au fléau, la masse-météore est une longue chaîne reliant deux imposantes masses de métal. On peut donc mettre à profit les deux bouts pour attaquer et même projeter l'arme afin d'enserrer l'adversaire.

Spécialisation : La Manœuvre Assommer peut être sélectionnée au Niveau 2 ; les Manœuvres Deux armes et Coup double peuvent être sélectionnées au Niveau 3.

Dégâts : 2

Solidité : 7

Manœuvres :

Niveau 1 : Mise à distance, Etrangler

Niveau 2 : Désarmer, Bloquer

Niveau 3 : Harcèlement, Coup précis

Niveau 4 : Parade tournoyante, Projeter

Niveau 5 : Repousser, Parade totale

Niveau 6 : Combat monté, Attaque suicide

Talent Chuishù

Masse-melon :

La masse-melon est constituée d'une lourde boule de métal plantée au bout d'un manche de soixante centimètres de long. C'est une arme de choc nécessitant une force certaine pour être maniée. Certains puissants guerriers se battent avec une masse-melon dans chaque main.

Dégâts : 2

Solidité : 7

Marteau de guerre* :

Fort semblable à la masse-melon, le marteau de guerre est une arme d'hast plaçant une masse métallique au bout d'un manche de plus d'un mètre soixante. Allongé et puissant en font une arme redoutable sur un champ de bataille.

Spécialisation : La Manœuvre Combat monté est accessible dès le Niveau 2 ; La Manœuvre Deux armes n'est pas disponible ; utiliser la Manœuvre Repousser n'implique plus le malus de +1 au Test d'attaque.

Dégâts : 3

Solidité : 9

Manœuvres :

Niveau 1 : Assommer, Deux armes

Niveau 2 : Mise à distance, Harcèlement

Niveau 3 : Parade totale, Charger, Double parade

Niveau 4 : Repousser, Combinaison

Niveau 5 : Bloquer, Combat monté

Niveau 6 : Désarmer, Coup double

Talent Daoshù

Hachette* :

Petite hache ou serpe au manche court, il s'agit plus d'un outil agricole que d'une arme mais elle est employée par certaines guildes criminelles urbaines.

Spécialisation : La Manœuvre Assommer peut être sélectionnée au Niveau 2.

Dégâts : 1

Solidité : 5

Poignard :

Le poignard est une arme discrète mais mortelle, qui peut servir aussi bien en mêlée qu'à distance. Généralement utilisée par les brigands et les assassins dans les bas-quartiers, elle est considérée comme peu honorable.

Dégâts : 1

Solidité : 5

Dague* :

La dague possède une lame droite dont l'unique tranchant est courbé vers l'arrière, et dont la garde permet un maniement rapide et aisé. Cette arme, nommée aussi couteau-papillon, est utilisée généralement par paire ; c'est l'une des armes les plus utilisées dans le monde des arts martiaux.

Spécialisation : La Manœuvre Combinaison est accessible dès le Niveau 2 ; la Manœuvre Deux armes offre son bénéfice sans imposer de malus aux Tests d'attaque.

Dégâts : 2

Solidité : 7

Couteau bois de cerf* :

Cercle de métal tranchant tenu par une poignée, le couteau bois de cerf se manie par paire. Il permet un bon compromis entre le combat armé et le corps à corps.

Spécialisation : La Manœuvre Réduire la distance est accessible dès le Niveau 1 ; la Manœuvre Projeter peut être sélectionnée au Niveau 3.

Dégâts : 2

Solidité : 7

Manœuvres :

Niveau 1 : Coup précis, Deux armes

Niveau 2 : Feinte, Double parade, Harcèlement

Niveau 3 : Parade totale, Combinaison, Réduire la distance

Niveau 4 : Désarmer, Charger, Attaque suicide

Niveau 5 : Coup double, Bloquer

Niveau 6 : Etrangler, Aveugler

Talent Dànshù

Grand bouclier* :

Le grand bouclier est aussi haut et large qu'un homme, fait de bois renforcé de métal. Il est utilisé presque exclusivement par l'infanterie militaire afin de se protéger des tirs d'archers et d'arbalétriers adverses. Lourd et encombrant, il ne peut guère avoir d'autres usages et ne sert que peu aux artistes martiaux.

Spécialisation : Le grand bouclier ne protège que contre les projectiles. On considère alors que le personnage se trouve derrière un obstacle qui l'occulte presque totalement (augmentation du SR de +3 pour le tireur cherchant à l'atteindre). S'il souhaite se déplacer avec, le porteur voit sa capacité de mouvement réduite de moitié ; de plus, il ne peut pas entreprendre d'autre action car il doit se servir de ses deux mains afin de transporter ce lourd bouclier.

Dégâts : /

Solidité : 13



Petit bouclier :

Le petit bouclier, généralement en osier tressé ou en bois léger parfois cerclé de métal, est de forme ronde ou oblongue. Utilisé par l'infanterie légère et les miliciens civils, son usage s'est répandu dans le *jiang hu*. Effectuer une Défense active en utilisant le bouclier (via le Talent *Dunshu*) permet de bénéficier d'un bonus de +1 au résultat du Test.

Dégâts : 1 **Solidité :** 7 (en rotin) à 11 (en fer)

Bouclier de combat* :

Ce bouclier de taille moyenne est conçu pour être utilisé aussi bien en défense qu'en attaque. Il s'agit d'une arme qui n'est employée que dans le *jiang hu*, par des artistes martiaux originaux. Souvent en bois solide renforcé de métal, il dispose de pointes en fer qui le transforment en arme offensive.

Spécialisation : La Manœuvre Deux armes est accessible dès le Niveau 2 ; la Manœuvre Assommer est accessible dès le Niveau 3.

Dégâts : 2 **Solidité :** 9

Manœuvres :

Seul le petit bouclier permet l'utilisation des Manœuvres, l'autre étant trop grand et encombrant.

- Niveau 1 :** Parade totale, Bloquer
- Niveau 2 :** Repousser, Charger
- Niveau 3 :** Désarmer, Double parade
- Niveau 4 :** Deux armes
- Niveau 5 :** Assommer
- Niveau 6 :** Coup double

Talent Jiànshù**Épée :**

L'épée est dotée d'une lame droite et solide, à double tranchant. Elle s'utilise pour frapper aussi bien de taille que d'estoc. Il s'agit d'une arme légère et facile à manier. Considérée comme une arme noble, l'épée est l'une des quatre « Aieules de Toutes les Armes ».

Dégâts : 3 **Solidité :** 9

Épée souple* :

Très semblable à une épée normale, cette arme possède une lame extrêmement flexible. Celle-ci peut se tordre et reprendre sa forme initiale sans se déformer. Fragile, elle est principalement utilisée par les disciples de Wudang, ses caractéristiques s'accommodant fort bien des styles internes qui y sont enseignés. Elle est aussi nommée « épée précieuse ».

Spécialisation : La Manœuvre Désarmer est accessible dès le Niveau 1 ; la Manœuvre Combat monté n'est plus disponible qu'au Niveau 4.

Dégâts : 3 **Solidité :** 7

Épée-crochet* :

Semblable à une épée non aiguisée se terminant en forme de crochet métallique, l'épée-crochet se manie par paire et donne un avantage certain quand il s'agit de désarmer l'adversaire. Elle est apparue durant la dynastie

Song mais son usage ne s'est répandu que depuis la fin de la dynastie Ming. On l'appelle parfois aussi l'épée-crochet du tigre ou la lame du soleil, de la lune et du ciel.

Spécialisation : Utiliser la Manœuvre Désarmer n'expose pas le personnage à une contre-attaque en cas d'échec à son Test d'attaque ; l'utilisation de la Manœuvre Bloquer n'implique plus le malus de +1 au Test d'attaque ; la Manœuvre Deux armes est accessible dès le Niveau 2.

Dégâts : 2 **Solidité :** 9

Épée-fléau* :

L'épée-fléau est une sorte de matraque métallique en forme d'épée, dont la « lame » est une massue épaisse et solide. C'est une arme de choc, qui sert principalement à briser celle de l'adversaire avant de l'assommer. Pour cette raison, on la retrouve fréquemment entre les mains de moines bouddhistes.

Spécialisation : La Manœuvre Assommer est disponible dès le Niveau 2, elle n'impose plus qu'un malus de +1 au SR pour être utilisée au lieu de +2 ; l'utilisation de la Manœuvre Bloquer n'implique plus le malus de +1 au Test d'attaque ; la Manœuvre Coup précis n'est plus disponible qu'au Niveau 4.

Dégâts : 2 **Solidité :** 11

Sabre :

Le sabre possède une épaisse lame courbe à un seul tranchant et s'utilise pour frapper de taille. Arme plus lourde que l'épée, elle était surtout employée par les cavaliers mais s'est largement répandue dans le monde des arts martiaux, au point de devenir aux côtés du bâton, de l'épée et de la lance une « Aieule de Toutes les Armes ».

Dégâts : 3 **Solidité :** 11

Hache* :

Doté d'un manche de soixante centimètres et d'une cognée aiguisée, la hache est plutôt une arme de champ de bataille mais on la retrouve aussi dans le monde des arts martiaux, et quelques écoles l'emploient sous le nom de hache du héros.

Spécialisation : La Manœuvre Assommer est disponible dès le Niveau 3.

Dégâts : 3 **Solidité :** 7

Manœuvres :

- Niveau 1 :** Coup précis, Parade totale, Bloquer, Combat monté
- Niveau 2 :** Double parade, Feinte, Charger, Aveugler
- Niveau 3 :** Coup double, Désarmer, Parade tournante, Attaque suicide
- Niveau 4 :** Deux armes, Combinaison, Mise à distance, Harcèlement
- Niveau 5 :** Repousser, Assommer
- Niveau 6 :** Étrangler, Réduire la distance

Talent Qiangshù**Lance :**

La lance est faite d'une pointe en métal placée au bout d'une hampe d'un mètre quatre-vingt de long. D'un usage



Zin - Shaolin et Wudang

extrêmement répandue, elle est l'une des quatre « Aïeules de Toutes les Armes ». Entre la pointe et le manche, on place généralement un pare-sang : des bandes de tissu rouge permettant à la fois de gêner la visibilité de l'adversaire et d'éviter que son sang ne vienne gicler dans les yeux du pratiquant.

Dégâts : 3

Solidité : 9

Hallebarde :

Semblable à une lance, la hallebarde possède sur les côtés de sa pointe une ou deux lames en croissant de lune, lui permettant de frapper également de taille.

Dégâts : 3

Solidité : 9

Guandao* :

Popularisée par le général divinisé Guan Yu, de la période des Trois Royaumes, le *guandao* est une large lame de sabre montée sur un manche de lance. C'est une arme utilisée contre des cavaliers et leurs chevaux. Il existe une arme fort semblable (à l'exception de sa lame, droite et non courbée) nommée le *pudao*, et connue comme étant le sabre qui coupe les chevaux.

Spécialisation : Lorsqu'il affronte un cavalier, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux résultats de ses Tests d'attaque et de Défense active.

Dégâts : 4

Solidité : 9

Hache de bataille :

C'est une arme à deux mains, constituée d'une lame de hache montée sur un manche d'un mètre quatre-vingt de long et la plupart du temps surmontée d'une pointe. C'est une arme de bataille peu fréquente chez les artistes martiaux.

Dégâts : 4

Solidité : 9

Trident* :

Nommé « fourche du tigre » par les artistes martiaux, le trident est une lance se terminant par trois pointes. C'est une arme répandue dans le *jiang hu*, en raison de ses facilités pour le désarmement de l'adversaire.

Spécialisation : La Manœuvre Désarmer est accessible dès le Niveau 2 ; la Manœuvre Bloquer est accessible dès le Niveau 3.

Dégâts : 3

Solidité : 9

Pelle de moine* :

Jadis, il était de coutume pour les moines de vagabonder avec une pelle. Ainsi, quand ils trouvaient un cadavre abandonné, ils pouvaient l'enterrer avec dignité selon les rites bouddhiques. De plus, ils s'en servaient aussi à l'occasion pour se défendre. Cet usage a donné naissance à l'arme nommée pelle de moine ou pelle-croissant : un long bâton terminé à une extrémité par une lame de pelle et à l'autre par un crochet en croissant de lune.

Spécialisation : La Manœuvre Désarmer est accessible dès le Niveau 3 ; la Manœuvre Assommer est accessible dès le Niveau 2 ; la Manœuvre Bloquer est accessible dès le Niveau 2.

Dégâts : 3

Solidité : 9

Le Sabre du Dragon de Jade

Le plus célèbre des *guandao* est celui que maniait le légendaire général Guan Yu sur les champs de bataille des Trois Royaumes. Cette arme pesait plus de quarante kilos et seul son propriétaire pouvait la manier. La légende dit que, alors que le forgeron en fabriquait la lame, un dragon la traversa et fut coupé en deux. Son corps devint alors une partie de l'arme, en faisant un sabre magique.

Guan Yu est désormais l'un des dieux les plus populaires de l'Empire du Milieu sous le nom de Guan Di et son arme est devenue un objet céleste.

Capacités du Sabre du Dragon de Jade

Il s'agit d'un puissant *guandao* délicatement ouvragé, dont la lame semble sortir de la gueule d'un dragon sculpté en jade.

En tant qu'arme magique, ce *guandao* peut blesser les créatures surnaturelles possédant le pouvoir d'Invulnérabilité. Sa lame brûle alors d'une flamme métallique.

En tant qu'objet magique, ce *guandao* possède une réserve de Chi qui s'élève à 20 points.

Le porteur de ce *guandao* voit son niveau de Métal augmenter de 2.

Le *guandao* de Guan Di octroie à son porteur les effets des Taos suivants : Tao du Souffle destructeur niveau 4. Tao du Corps renforcé niveau 3.

Il possède une Renommée de 100.

Manœuvres :

Niveau 1 : Repousser, Charger, Mise à distance, Combat monté

Niveau 2 : Coup double, Double parade, Attaque suicide

Niveau 3 : Coup précis, Parade totale, Parade tournoyante

Niveau 4 : Étrangler, Combinaison, Harcèlement

Niveau 5 : Feinte, Bloquer, Aveugler

Niveau 6 : Désarmer, Assommer

Armes de jet et à distance

Talent Gongshu

Arc long :

Il s'agit de l'arc long classique, utilisé aussi bien pour la chasse que pour la guerre et les arts martiaux. Il est très répandu en Chine et d'un usage courant aussi bien chez les militaires que chez les civils.

Dégâts : 3

Solidité : 7

Portée : 25 / 50 / 75 / 100



Arc court :

Version courte de l'arc, il est principalement utilisé à faible portée et dans des lieux exigus ne permettant pas d'utiliser l'arc long classique.

Dégâts : 2 **Solidité :** 5
Portée : 10 / 25 / 40 / 60

Manœuvres :

Niveau 1 : Tir rapide, Embuscade
Niveau 2 : Tir lointain, Double trait
Niveau 3 : Double cible, Coup de maître, Tir indirect
Niveau 4 : Perforation, Rebond, Combinaison
Niveau 5 : Attaque à distance montée
Niveau 6 : Désarmer

Talent Nushù

Arbalète :

L'arbalète est constituée d'un arc fixé à l'avant d'une crosse et mû par un mécanisme complexe. L'arbalète est une arme redoutable et particulièrement meurtrière, mais dont le réarmement est long et fastidieux. Il s'agit d'une arme dont l'usage est sévèrement réglementé mais certains civils peuvent obtenir l'autorisation de s'en servir (typiquement les gardes de convoi).

Dégâts : 5 **Solidité :** 9
Portée : 30 / 75 / 125 / 200

Manœuvres :

Niveau 1 : Tir lointain, Tir Rapide
Niveau 2 : Combinaison, Embuscade
Niveau 3 : Perforation, Coup de maître
Niveau 4 : Rebond, Attaque à distance montée
Niveau 5 : Désarmer
Niveau 6 : Tir indirect

Talent Lancer (armes cachées)

Dague de lancer :

Il s'agit de petits couteaux profilés pour le lancer. Ils sont en fer et parfaitement équilibrés afin de frapper au but.

Dégâts : 2 **Solidité :** 7
Portée : 5 / 10 / 15 / 20

Dard :

Ces petites fléchettes sont aisées à dissimuler et à projeter sur l'adversaire. On peut en lancer plusieurs à la fois. Les assassins les imbibent de poison.

Dégâts : 1 **Solidité :** 5
Portée : 3 / 6 / 10 / 15

Bille de plomb* :

Ces sphères métalliques servent surtout à étourdir un adversaire. Il s'agit de l'une des armes cachées les plus répandues. **Spécialisation :** La Manœuvre de mêlée Assommer peut être sélectionnée au Niveau 2.

Dégâts : 0 **Solidité :** 5
Portée : 6 / 12 / 18 / 24

Manœuvres :

Niveau 1 : Tir Rapide, Tir indirect
Niveau 2 : Rebond, Coup de maître

Niveau 3 : Tir lointain, Combinaison

Niveau 4 : Double cible, Double trait

Niveau 5 : Désarmer, Attaque à distance montée

Niveau 6 : Perforation, Embuscade

Talent Lancer (javelot)

Javelot :

Il s'agit d'une lance en bois léger, profilée pour être projetée à distance. Elle peut aussi servir au corps à corps mais sa fragilité limite cet usage aux cas désespérés.

Dégâts : 3 **Solidité :** 7
Portée : 8 / 20 / 30 / 60

Javeline :

Plus petite que le javelot, la javeline peut se transporter aisément en multiples exemplaires. Elle s'est répandue dans le monde des arts martiaux pour cette raison précise.

Dégâts : 2 **Solidité :** 5
Portée : 8 / 25 / 50 / 75

Manœuvres :

Niveau 1 : Coup de maître, Tir Rapide
Niveau 2 : Combinaison, Tir indirect
Niveau 3 : Perforation, Tir lointain
Niveau 4 : Rebond, Attaque à distance montée
Niveau 5 : Double trait, Embuscade
Niveau 6 : Désarmer

Les armures

Vêtements épais

Il s'agit généralement de plusieurs couches de vêtements superposées de façon à pouvoir amortir un coup (au minimum une tunique recouverte d'un lourd manteau).

Protection : 1 **Solidité :** /

Fourrure et laine

Les lourds vêtements que portent les montagnards ou les cavaliers des steppes constituent une armure rudimentaire.

Protection : 2 **Solidité :** /

Armure légère

L'armure de base des soldats chinois est un plastron de cuir solide accompagné d'un casque.

Protection : 3 **Solidité :** 9

Armure complète

Cette armure de cuir solide renforcé de plaques de fer et de mailles est l'appanage des officiers. Nantie d'un solide casque, elle couvre tout le corps, ainsi bien souvent que les bras et les jambes.

Protection : 4 **Solidité :** 11

Armure lourde

L'armature de cuir de cette armure supporte d'épaisses plaques de métal et de mailles, garantissant une protection optimale de toutes les parties du corps. Ce genre d'armure est réservé aux plus hauts généraux et dignitaires.

Protection : 5 **Solidité :** 13



Zin - Shaolin et Wudang

Un bref rappel des règles

Comme il a été spécifié en introduction, Shaolin et Wudang est un supplément de la gamme Qin et non un jeu de rôle à part entière. En conséquence, les règles complètes nécessaires à son utilisation se trouvent dans Qin : les Royaumes combattants, le Livre de Base.

Cependant, afin de faciliter la tâche du Meneur de Jeu, nous faisons un rapide résumé de ces règles ici-même (tous les éléments techniques concernant les styles martiaux se trouvent dans le chapitre précédent).

Principes de base

Le Dé Yin / Yang

Les règles de Qin reposent sur l'utilisation du **Dé Yin / Yang**, qui n'est autre que deux dés à dix faces (D10) : l'un noir (considéré comme Yin) et l'autre blanc (considéré comme Yang). Jeter le Dé Yin / Yang consiste à lancer ces deux D10 et à soustraire le résultat du plus faible au résultat du plus fort.

Le 0 se lit comme un 0 normal et non comme un 10.

Si les deux dés donnent le même résultat, on considère qu'il s'agit d'une réussite critique (dite Équilibre Yin / Yang), sauf s'il s'agit d'un double 0 qui correspond quant à lui à un échec critique. À noter qu'il est impossible de bénéficier d'une réussite critique sur un Test impliquant un Talent non possédé (Niveau de 0).

Le Test simple

Lorsqu'un personnage entreprend une action dont le résultat est soumis à l'aléatoire, il doit effectuer un Test simple.

Pour cela, il lui suffit d'additionner le niveau de son Aspect le plus adéquat au Niveau de son Talent approprié (parfois aucun Talent ne s'appliquant, on se contente de l'Aspect), d'y ajouter le résultat du lancer du Dé Yin / Yang et de comparer cette somme à un Seuil de Réussite (SR) décidé par le Meneur de Jeu en fonction de la difficulté de la tâche entreprise. Si la somme est supérieure ou égale au SR, l'action est réussie ; sinon c'est un échec. La différence entre le résultat du Test et le SR est appelée Marge de Réussite (qui permet de quantifier le succès de l'action) ou Marge d'Échec (qui permet d'évaluer l'ampleur du fiasco).

Soit : **Aspect (+ Talent) + Dé Yin / Yang > ou = SR**
fixé pour réussir une action.

En cas d'**Équilibre Yin / Yang**, l'action est automatiquement réussie au delà de toute espérance et le personnage regagne un nombre de points de Chi égal au chiffre indiqué par les dés. S'il faut déterminer une Marge de Réussite, on utilise ce même chiffre.

Un **Double 0** se traduit toujours par un résultat désastreux, qui fait perdre 5 points de Chi au personnage.

Voici une échelle des SR selon la difficulté des actions :

3	Immanquable
5	Facile
7	Moyen
9	Difficile
11	Très difficile
13	Héroïque
15	Légendaire

Le Test en Opposition

Lorsque deux personnages accomplissent des actions qui s'opposent entre elles, ils procèdent à un Test en Opposition. Chacun fait un Test en utilisant l'Aspect et le Talent appropriés contre le SR fixé, et on compare leurs résultats. Celui qui obtient le plus élevé remporte l'opposition. Une réussite critique l'emporte toujours sur une réussite simple. La différence entre les résultats des Test permet de quantifier dans quelle mesure le vainqueur a remporté l'opposition. Si les adversaires obtiennent le même résultat, la confrontation n'est pas résolue et pourra alors se poursuivre.

Le Test continu

Une action entreprise par un personnage peut nécessiter du temps et des efforts avant de pouvoir être achevée. Exemple : forger une épée, préparer un poison ou déchiffrer un ouvrage codé. Dans de tels cas, un Test continu est effectué. Le Meneur de Jeu décide alors, en plus d'un SR approprié, d'un Seuil de Difficulté pour l'action (SD) et d'une Période.

- Le **Seuil de Difficulté** symbolise le temps et l'énergie nécessaires afin de compléter l'action entreprise.
- La **Période** est le délai s'écoulant entre deux Tests.

Le joueur effectue tout d'abord un Test normal contre le SR et en cas de réussite, note sa Marge de Réussite. Il effectue ensuite un second Test lorsque la Période est écoulée et, toujours en cas de succès, ajoute sa nouvelle Marge à la précédente. Il continue ainsi jusqu'à avoir atteint le SD fixé par le Meneur de Jeu : alors, l'action est considérée comme achevée.

Si le joueur obtient par malheur un Double 0 à quelque moment que ce soit, il réalise une lourde erreur et doit reprendre son travail de zéro.

Si au contraire il obtient un Équilibre Yin / Yang, il double aussitôt le total des Marges obtenues jusqu'ici et y ajoute le chiffre indiqué par les dés.



Les armes à feu

Mousquets et canons sont une réalité bien tangible dans l'Empire du Milieu et ils permirent de renverser le cours de bien des batailles. Bien qu'il s'agisse d'armes particulièrement rares et surtout réservées à l'Armée des Bannières, il peut arriver que des factions rebelles et surtout les occidentaux en possèdent quelques-unes. Ainsi, des personnages pourront parfois en utiliser : cependant, l'un des intérêts majeurs de Shaolin et Wudang étant les arts martiaux, nous n'encourageons pas le Meneur de Jeu à rendre les armes à feu trop banales au cours de sa campagne.

Une arme à feu nécessite d'être rechargée et cela prend un temps assez considérable. Pour y parvenir, il faut réussir un Test d'Eau + Artificier contre un SR de 9. Un échec implique d'augmenter le temps de rechargement d'un tour, à l'issue duquel il faut à nouveau effectuer le Test. Un Équilibre Yin / Yang permet de réduire le temps de rechargement d'un tiers. Par contre en cas de Double 0, l'arme s'enraye ou pire et devient inutilisable. (les bombes sont, bien entendu, à usage unique)

Nouveau Talent : Artificier (domaine martial)

Le personnage a été formé à l'utilisation des armes à feu et explosifs, aussi bien mousquets que canons et bombes incendiaires. Ce Talent recouvre l'utilisation de telles armes mais aussi leur entretien courant. Inutile de préciser que ces armes sont particulièrement méprisées par les véritables artistes martiaux et qu'il est fort rare pour un personnage d'avoir l'occasion de le développer. Il n'existe pas de Manœuvres utilisables avec les armes à feu, par souci d'équilibre ludique.

Mousquet :

Sorte de fusil à un coup, le mousquet est une arme puissante mais lente à recharger. Utilisé en batterie, il peut faire des ravages au sein d'une bataille mais dans une simple escarmouche, il est souvent surelassé par l'arc et l'arbalète.

Dégâts : 8 Solidité : 11

Portée courte : 45 mètres

Portée longue : 150 mètres

Rechargement : 6 tours (4)

Portée moyenne : 60 mètres

Portée extrême : 200 mètres

Canon :

Projetant un boulet de plomb à une longue distance, les canons sont des armes de guerre délicates à manier mais particulièrement meurtrières dans le cadre d'une bataille.

Dégâts : 12, dans un périmètre de Bois mètres autour de l'impact

Solidité : 13

Portée courte : 50 mètres

Portée longue : 150 mètres

Rechargement : 10 tours (7)

Portée moyenne : 90 mètres

Portée extrême : 220 mètres

Bombe incendiaire

Boule emplie de poudre explosive et déclenchée par mèche, les bombes incendiaires servent à semer la confusion dans les troupes ennemies, ou au sein des villes. Les patriotes s'en servent régulièrement pour perpétrer leurs attentats : les bombes sont assez aisées à fabriquer de façon artisanale.

Dégâts : 5 à 10 en fonction de la puissance, dans un périmètre de Bois mètres autour de l'impact

Solidité : 7

Portée courte : 8 mètres

Portée longue : 24 mètres

Portée moyenne : 16 mètres

Portée extrême : 32 mètres



Zin - Shaolin et Wudang

Le système de combat

Notions de base

Lorsqu'un combat survient, le Meneur de Jeu doit être bien plus attentif au temps du jeu, découpant celui-ci en tours et passes d'armes.

- **Tour** : Il s'agit du laps de temps nécessaire à un personnage pour réaliser un certain nombre d'actions, égal à **1 + son niveau dans le Talent martial** qu'il utilise. Par exemple : un personnage possédant un Talent martial au niveau Confirmé (2) pourra faire 3 actions dans le tour.
- **Passes d'armes** : Chaque passe d'armes représente un laps de temps compris entre l'action du personnage ayant la plus haute initiative et celle de celui ayant la plus basse.

Déroulement du combat

Voici comment se déroule un combat :

- **Initiative** : Chaque personnage impliqué fait un Test d'initiative en additionnant le **résultat du lancer du Dé Yin / Yang à son niveau d'Eau**. En cas d'égalité entre deux personnages, on compare leurs Aspects Eau : le plus haut prenant l'initiative sur l'autre. En cas de nouvelle égalité, les deux personnages agissent exactement en même temps. Puis par ordre d'initiative décroissante, les personnages agissent chacun leur tour, réalisant une action lors de la première passe d'arme, puis lors de la deuxième et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque personnage ait utilisé toutes ses actions du tour, mettant fin à celui-ci.
- **Attaquer** : Celui qui désire attaquer un adversaire doit faire un **Test de Métal + Talent martial + Dé Yin / Yang contre un SR égal à la Défense passive de l'adversaire**. En cas de réussite, on considère que l'attaque a porté. Ce Test est appelé **Test d'attaque**.
- **Se défendre** : Un personnage dont la Défense passive est surpassée par un Test d'attaque peut encore choisir de se défendre. Pour cela, il doit faire un **Test de Métal ou Eau + Talent approprié + Dé Yin / Yang contre un SR égal au résultat du Test d'attaque**. En cas de réussite, le défenseur est parvenu à contrer le coup. Réaliser une telle défense (dite **Défense active**) nécessite de sacrifier une action parmi celles qui restaient au personnage dans le tour.
- **Se déplacer** : Un personnage souhaitant se déplacer pendant un tour doit utiliser une action pour parcourir un **nombre de mètres égal à son niveau d'Eau**.
- **Les dégâts** : Si une attaque a porté, les dégâts qu'elle provoque sont égaux à **Métal du personnage + dommages de l'arme utilisée** auxquels on peut ajouter la **différence entre les deux D10 uniquement** si c'est le Dé Yang qui a obtenu le résultat le plus élevé. Si le Test d'attaque est un **Équilibre Yin / Yang**, les dégâts sont majorés du chiffre indiqué par les dés.

Le personnage qui subit ces dégâts coche le nombre correspondant de cases de Souffle vital en partant du niveau *État normal*.

Une fois que chacun a agi durant la passe d'armes, on passe à la passe d'armes suivante où les personnages agissent dans le même ordre d'initiative. Puis une fois que tout le monde a utilisé toutes ses actions, un nouveau tour commence et un nouveau Test d'initiative est effectué.

Autres éléments

Les Manœuvres de combat

Le Talent martial de base recouvre l'usage de l'ensemble des coups les plus simples liés à la pratique de l'arme (ou du type de boxe) en question. Mais un combattant aguerri sait également placer au cours d'un assaut certains mouvements plus spectaculaires ou aux conséquences particulières. Il s'agit des Manœuvres de combat. A chaque Niveau d'un Talent martial donné correspond certaines Manœuvres que le personnage peut utiliser s'il les a acquises et qu'il maîtrise le Talent au Niveau approprié.

Utiliser une Manœuvre implique en général une augmentation de +1 du SR du Test à accomplir. On ne peut utiliser qu'une Manœuvre par action de combat, à moins de disposer de Combinaison.

Les Taos

Les Taos peuvent être utilisés en combat comme dans d'autres circonstances. La plupart ne nécessitent pas la dépense d'une action, mais améliorent celle déjà entreprise.

Utiliser un Tao nécessite la dépense d'un nombre de points de Chi égal au niveau de l'effet mis en application. Il est possible de combiner l'utilisation de plusieurs Taos sur une même action : la dépense de Chi est alors cumulative.

Il est possible de cumuler l'utilisation de Taos et d'une Manœuvre.

La magie

La magie dans Qin, qu'elle soit de tradition boudhiste ou taoïste, implique l'utilisation de quatre voies particulières, chacune correspondant à un Talent : Alchimie externe, Alchimie interne, Divination et Exorcisme. Chaque voie donne accès, en fonction du Niveau du Talent associé, à un certain nombre de techniques ésotériques (recettes d'alchimie, pratiques méditatives, sorts anti-démons, etc.). Utiliser celles-ci implique une dépense de points de Chi, précisée dans leur description (qui spécifie également les effets obtenus).



Le Tigre et le Dragon

Probablement les deux centres martiaux les plus célèbres de toute la Chine, Shaolin et Wudang sont des rivaux séculaires tant sur le plan martial que religieux ou parfois même politique. Bien que leurs croyances et leurs styles semblent les opposer, ils sont plus complémentaires que concurrents, plus émules qu'adversaires.

Le sage sait que le Tigre et le Dragon ne doivent pas s'affronter sans mettre en péril l'équilibre du cosmos ; hélas le fou ne peut s'empêcher de les pousser au conflit...

Le monastère de Shaolin

*« Tous les arts martiaux du monde sont nés sous le Ciel de Shaolin. »
Dicton populaire*

Après de longues semaines, je parvenais enfin au but de mon long périple : le monastère de Shaolin.

J'avais, depuis plusieurs années, manifesté le désir de devenir moine mais les circonstances avaient repoussé ce projet à plusieurs reprises. Finalement face à ma détermination, mes parents finirent par m'encourager à tenter ma chance auprès des moines de Shaolin, les plus réputés.

Ma demande fut favorablement accueillie malgré mon âge quelque peu avancé (seize ans déjà) ; il me restait donc à faire mes preuves au sein de cette communauté réputée pour la rigueur de son enseignement. C'est le cœur lourd que mes parents me virent partir au matin pour un voyage périlleux et un apprentissage qui ne le serait pas moins.

Au bout de mon voyage, il me fallait encore graver un tortueux chemin de montagne au pied du Songshan ; l'ascension et l'excitation me faisaient battre le cœur. Je pris le temps de me calmer avant de reprendre ma marche.

Je le vis alors face à moi, perché sur cette montagne, presque au-dessus des nuages, plus grand que je ne l'avais imaginé durant toutes ces nuits. Je devinais des bâtiments par-delà le mur d'enceinte. Devant, au sein d'un espace relativement grand et sans arbre, des silhouettes effectuaient un bien étrange danse. Des moines, à en juger par leurs tenues et leur tonsure, s'exerçaient ; la plupart utilisaient des armes. Je reconnus pêle-mêle des épées de différents types, des lances, des bâtons ainsi que des armes articulées dont j'avais à peine entendu parler.

Au milieu du sentier, j'aperçus un moine aussi immobile que les arbres qui l'entouraient : il semblait m'attendre dans sa tenue rouge et safran – un maître d'après ce que je savais des usages vestimentaires. Je pressai le pas, heureux de cet engageant accueil.

Je m'avançai et le saluai, il me sourit. Ses manches relevées laissaient apparaître un dragon sur son avant-bras droit et un tigre sur son avant-bras gauche ; je savais que ces symboles de Shaolin avaient été apposés au fer rouge lors d'un rituel aussi douloureux qu'essentiel.

« Bienvenue en ces lieux jeune étudiant. Je suis là pour te faire découvrir notre monastère. Mon nom est Tsong, je suis en charge de la Chambre Envol et Franchissement mais chaque chose en son temps. Il te faut d'abord t'habituer à ce lieu où tu vas désormais vivre et apprendre – si bien sûr tu te montres digne de notre enseignement. Tu es ici pour éduquer ton esprit et ton corps, les deux étant indissociables. Tu apprendras donc aussi bien l'histoire que les techniques de frappe, la médecine que l'art de la guerre, la philosophie que la connaissance de ton propre corps, le tout bien entendu en suivant les préceptes de Bouddha puisque tu as manifesté l'intention de te faire moine. Ne sois pas intimidé et suis moi. »



Zin - Shaolin et Wudang

Détournant quelques instants le regard de mon hôte, j'admirai les moines qui s'entraînaient sans relâche. Ils faisaient montre d'une grande maîtrise dans tous leurs gestes, alternant lenteur calculée et rapidité foudroyante. Des moines plus âgés, des instructeurs m'apprirent Maître Tsong, encadraient rigoureusement les exercices, corrigeant les gestes avec autorité.

« Oui, beaucoup s'entraînent à l'extérieur en raison du manque de place dans nos murs. Ce sont des novices, ils ont su prouver qu'ils méritaient de recevoir notre enseignement. Avant d'en arriver là, tu devras faire tes preuves et t'acquitter de certaines tâches. Il te faudra nettoyer les locaux, le linge et la vaisselle, reprendre les vêtements, aider à la préparation des repas, travailler dans les jardins du monastère et les champs que tu as dû voir dans la vallée. Nous vivons en autarcie autant que possible, ce qui demande à tous, et particulièrement aux étudiants, de travailler quotidiennement. Il va de soi que ces travaux manuels ont aussi vocation à éveiller le corps et discipliner l'esprit. »

Après avoir traversé cette vaste zone herbeuse, nous nous retrouvâmes devant les imposantes portes en bois du monastère. J'entendis alors de la musique comme sortant des murs d'enceinte.

« Nombreux sont les moines qui pratiquent un instrument, tu pourras le constater. La musique est une compagnie bien agréable. »

Une seule des doubles portes était ouverte, elles formaient entre elles une sorte d'angle au lieu d'être tout simplement à plat. Je restais en arrêt, intrigué. Maître Tsong le remarqua.

« Tu as vu l'espace vide devant l'entrée du monastère – là où les disciplines s'entraînaient aux armes –, cette vaste esplanade a aussi une fonction défensive tout comme les portes d'entrée. Il est bien difficile pour un intrus de s'approcher du monastère sans se faire repérer et quand bien même un petit détachement tenterait de forcer les portes, elles sont disposées de manière à empêcher toute attaque au béliet. Tu n'es pas sans ignorer que nous vivons une période des plus troublées et quelques précautions sont nécessaires pour éviter les exactions des Mandchous. Je crois savoir que ta propre famille a beaucoup souffert par le fait de ces envahisseurs. La porte qui est fermée ne s'ouvre pas comme l'autre, elle glisse pour entrer dans un des murs de la façade ; nous n'ouvrons les deux portes que pour d'importantes cérémonies telle que la promotion d'un moine. Qui sait, peut-être qu'un jour, à force de travail et d'abnégation, seront-elles ouvertes en ton honneur ? »

Après être passé sous un étroit portail de pierre, nous nous retrouvâmes au milieu d'un jardin de fleurs colorées et odoriférantes dans lequel plusieurs hommes s'affairaient. À notre droite, une petite cour accueillait plusieurs moines qui s'entraînaient. Maître Tsong m'expliqua qu'il s'agissait de disciples qui répétaient et répétaient encore des enchaî-

ments afin de parvenir à un véritable automatisme de mouvements. Dans un coin à proximité du jardin, plusieurs jeunes étaient en train d'effectuer les fameux travaux de couture dont le Maître m'avait parlé, d'autres fabriquaient des paniers, un autre un peu à l'écart s'était installé confortablement pour se livrer à des exercices de calligraphie. À peine arrivé, je pouvais déjà réaliser que les activités étaient nombreuses et variées au sein du monastère, véritable écrin pour l'enseignement sous toutes ses formes.

Des allées et venues autour d'un bâtiment en pierre sur notre gauche attirèrent mon attention : Maître Tsong m'expliqua qu'il s'agissait du grenier, lieu où les moines stockent entre autre le blé produit dans les champs en contrebas. Le monastère fabriquait sa propre farine, toujours dans un souci d'autonomie et d'indépendance.

Poursuivant notre visite, nous parvînmes devant un grand édifice, je demandai à Maître Tsong s'il était possible d'y entrer. Il s'agissait vraisemblablement d'un temple, un autel était parfaitement visible et je distinguais plusieurs statues. Un parfum d'encens m'envahit rapidement les narines.

« Il ne s'agit pas du temple principal, mais d'un lieu réservé aux disciples et aux étudiants afin d'y méditer. Le matin et le soir, ils y reçoivent leurs instructions et certains cours concernant le travail de la coordination sont donnés en ces lieux. »

En ressortant, je mis quelques secondes pour m'habituer au contraste de lumière. Mon guide, lui, ne semblait aucunement incommodé par ce changement. Je n'osai pas l'interroger sur ce fait, mettant cette différence sur le compte de quelque entraînement. Cette hypothèse me fut confirmée quelques jours plus tard.

Cela faisait déjà plus d'une heure que je visitais les lieux et un détail me frappa : parmi les personnes vivant dans le monastère, j'avais pu remarquer de nombreuses femmes. Je savais déjà que tel était le cas mais je ne pus m'empêcher de le faire remarquer à Maître Tsong.

« Oui, il y a au sein de notre communauté des femmes. Tu n'es sans doute pas sans ignorer que Wu Mei est la cofondatrice du style du Dragon vert. Nous ne faisons aucune différence de sexe, toutes et tous sont appelés moines indistinctement. Certaines sont arrivées au rang de maître, tu auras sans doute l'honneur d'être un jour l'élève d'une des femmes-instructeurs les plus réputées : Ni Meng Di. C'est une redoutable spécialiste du bâton à sections, elle fut l'élève du grand San De. »

Chemin faisant, nous voilà dans un autre jardin, mais pas de fleur dans celui-ci : seulement des sortes d'ilot d'herbe baignant au milieu du sable et du gravier, chacun accueillant des arbustes. Plusieurs moines passaient habilement le râtelier pour éliminer toutes traces susceptibles de rompre l'harmonie des lieux. L'ambiance était propice à la méditation, j'en oubliais la fatigue de mon voyage. Un peu plus loin se trouvait un bassin dans lequel je distinguai des poissons. Un vieux moine était en train de les nourrir, il me salua aimablement puis retourna à sa préoccupation du moment.



Ce grand jardin se trouvant au fond du monastère, il nous fallut donc tourner sur la gauche pour poursuivre la visite. Après avoir traversé une cour en terre battue et grimpé une suite de trois escaliers en pierre, le temple principal nous fit face. Le doute n'était pas permis, sur une plaque rouge, des caractères dorés : « Temple de Shaolin ».

Nous franchîmes une des portes de l'édifice, j'en profitai pour admirer les colonnes sculptées encadrant les entrées. Sur chacune d'elles, un dragon en plein envol était représenté, les pointes de ses écailles dorées et le corps entièrement vert foncé.

À l'intérieur, malgré les bougies disposées le long des murs, l'obscurité était assez profonde. Toutefois je remarquai des statues hautes de deux ou trois pieds au-dessus et en-dessous de chaque bougie. Sur la gauche, elles représentaient différentes incarnations de Bouddha, de Bodhidharma et des patriarches de Shaolin ; sur la droite, comme semblant leur répondre, des représentations d'animaux.

« Oui, tu es fin observateur, chaque animal protège l'être qui lui fait face. »

Le temple se terminait par une imposante statue de Bouddha. Nous nous recueillîmes quelques instants devant elle puis sortîmes silencieusement par une petite porte dérobée à l'arrière du temple.

Une fois dehors, je pus de nouveau distinguer sur notre gauche l'espace réservée à la nourriture avec en face les cuisines, le réfectoire et les dortoirs. Plus loin sur la droite, une série de bâtiments attira mon regard. Maître Tsong, toujours attentif, m'expliqua :

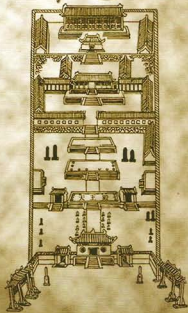
« Les bâtiments que tu vois là-bas sont les communs, la bibliothèque et l'espace réservé à l'écriture. Comme tu peux le constater, tout est parfaitement organisé, ce qui te permettra de te repérer aisément une fois notre visite terminée. »

Après avoir traversé le réfectoire (vide à ce moment-là), nous débouchâmes sur une cour bordée par un muret.

« Les portes que tu vois dans ce mur sont les entrées des différentes chambres où il te sera possible de t'entraîner au fur et à mesure de ta progression. Elles contiennent nombre des secrets de l'art de Shaolin, mais encore une fois le travail martial n'est qu'une partie de l'éducation que tu recevras ici. Notre visite est terminée, je vais te conduire à ton dortoir pour que tu puisses y poser tes affaires. Tu es attendu ensuite en cuisine pour aider à la préparation du repas puis tu effectueras les tâches ménagères qui te seront assignées. Nous serons certainement appelés à nous revoir sous peu. Mon enseignement est l'un des premiers que suivent les disciples, je te dis donc à bientôt. »

C'est ainsi que débuta ma vie au monastère de Shaolin où j'ai passé une douzaine d'années.

Temple Shaolin



129



Aux origines de la légende...

Le monastère de Shaolin est sans doute le centre religieux et martial le plus connu de l'Empire du Milieu (et, aux yeux du pouvoir actuellement en place, pas forcément pour les bonnes raisons...). Ses origines remontent fort loin dans l'histoire de la Chine et il fut appelé à jouer de nombreux rôles dans les événements qui la rythmèrent.

Avant Shaolin

Durant la dynastie Han, l'Empereur Ming fit un rêve : une nuit, il eut la vision d'un personnage à la peau dorée, mesurant près de vingt mètres de haut et venant depuis le lointain Ouest en volant. Ses ministres lui dirent qu'il avait sans doute été visité par l'esprit du Bouddha indien. Désireux de connaître la religion de ce dieu, l'Empereur envoya une délégation s'en enquérir : celle-ci revint trois années plus tard avec dans ses bagages le Bouddhisme, des sutras et surtout deux moines nommés Moton et Chufanlan (en sanskrit : Kasyapamataṅga et Dharmavāṇya).

Zin - Shaolin et Wudang

On ordonna alors la construction d'un ermitage non loin de la capitale Luoyang pour conserver les sutras et héberger les moines. Le Temple du Cheval blanc, hommage à l'équidé ayant porté les sutras sur son dos, devint ainsi le premier temple bouddhiste de Chine, en l'an 68.

Subventionné par les autorités impériales, le monastère jouissait d'une certaine aisance matérielle qui ne manqua pas d'éveiller la convoitise des brigands. Afin de protéger le trésor, les Patriarches firent élever un haut mur d'enceinte et n'hésitèrent pas à embaucher des mercenaires pour défendre les moines. Deux d'entre eux se rendirent célèbres pour leur résistance héroïque face à un assaut d'envergure et leur maîtrise de la boxe : Kun Suwei et Heng Ngai-chan. Ainsi, avant même sa fondation, l'histoire de Shaolin était liée à celle des arts martiaux.

La fondation

Les véritables origines du monastère de Shaolin sont indissociables du destin d'un moine indien venu prêcher sa religion en Chine, il y a plus d'un millénaire.

Batuo, de son vrai nom Buddhahadra, arriva en Chine en l'an 464 et passa presque trente ans à sillonner le pays pour y répandre sa foi. Son enseignement arriva aux oreilles de l'Empereur Xiaowen, de la dynastie des Wei du Nord, un fervent adepte du Bouddhisme qui souhaitait favoriser cette religion. Afin de récompenser le moine indien de sa sagesse et de sa dévotion aux enseignements de Bouddha, il fit bâtir un monastère dans le Henan, au mont Song non loin de Luoyang, et l'en nomma Patriarche en l'an 497. Ce monastère fut érigé sur un site proche de l'Ermitage du Cheval blanc, permettant ainsi une continuité historique de la tradition bouddhiste en ces lieux (le Songshan étant le centre du monde).

Shaolin (*xiao lin*) : la petite forêt, en hommage à l'environnement dans lequel fut bâti le monastère) était né en tant que « Premier Monastère sous le Ciel » d'après les mots même de l'Empereur, qui couvrit l'institution d'offrandes et d'or.

Batuo est connu depuis lors comme le Premier Grand Ancêtre, une figure quasi divinisée à laquelle les moines rendent hommage au moins autant qu'à Bouddha lui-même.

Les premiers arts martiaux

Au cours de ses errances, Batuo s'était attaché les services de deux disciples, tous deux boxeurs et escrimeurs émérites : Hui Gang et Zeng Zhou. Convertis au Bouddhisme et à sa doctrine de non-violence, les deux hommes cessèrent de pratiquer jusqu'à la fondation de Shaolin ; il leur fallut alors renouer avec les arts martiaux dans l'intérêt du monastère.

En effet, l'Empereur Xiaowen, souhaitant répandre le Bouddhisme en Chine, envoyait régulièrement de nombreuses offrandes à Shaolin sous la forme d'or, de grains et d'encens. De plus, le monastère était exempté d'im-

pôts et s'étendant sur une surface immense (près de trente six hectares), les moines fort nombreux (environ cinq cent) pouvaient exploiter l'environnement pour enrichir encore plus l'institution (culture, bois, etc.). De fait, la ruine que Shaolin était riche finit par se répandre aux alentours et l'avidité des gens de peu s'en trouva éveillée. Rapidement, les premières attaques de brigands visèrent les caravanes impériales et certains bandits audacieux tentèrent même de s'introduire directement dans le monastère ! Devant ces dangers, Batuo décida de déroger à certains principes de sa religion pour assurer la sécurité de sa communauté. Convoquant Hui Gang et Zeng Zhou, il leur demanda de se remettre à l'entraînement, de perfectionner leurs techniques et de les enseigner à quelques moines triés sur le volet afin de constituer une sorte de caste de moines-combattants aptes à défendre les lieux. Batuo ne souhaitait pas faire appel à des artistes martiaux extérieurs comme ses prédécesseurs du Temple du Cheval blanc : il se méfiait d'une trahison possible.

Chacun développa alors un style en fonction de ses affinités martiales. Hui Gang mit ainsi au point une boxe souple, faite d'esquives, d'immobilisations et de projections ; nombreux sont ceux qui pensent qu'il jeta ainsi les bases de la boxe interne. Quant à Zeng Zhou, il s'orienta sur une boxe plus dure et créa dans des circonstances devenues légendaires le fameux style du bâton de Shaolin. Une fois leurs techniques mises au point, les deux moines prirent disciples parmi leurs pairs et formèrent une génération de combattants capables d'affronter les périls du monde extérieur. Escortant les caravanes et protégeant l'enceinte du temple, ils mirent en déroute de nombreux malandrins et la réputation de Shaolin en tant que repaire de moines-guerriers se répandit comme une traînée de poudre.

L'autre personnage important qui rendit indissociables Shaolin et la pratique des arts martiaux est le moine indien Damo (Bodhidharma).

Arrivé en Chine aux alentours de l'an 520, il visita de nombreux monastères et y prêcha sa doctrine. Sa renommée grandissant, il fut invité à la cour de l'Empereur Wudi de la dynastie Liang pour un entretien. L'Empereur souhaitait voir sa piété bénie par le moine mais il en fut pour ses frais. Demandant quels mérites lui vaudrait la construction des nombreux monastères qu'il avait financée, il se vit répondre qu'il n'en retirerait aucun. S'ensuivit une discussion théologique et philosophique durant laquelle Damo répondit systématiquement à contre-courant des attentes du Fils du Ciel. Le moine se retira alors, tournant le dos à l'Empereur, provoquant un tollé parmi les courtisans.

Damo se rendit alors au centre bouddhique de la Chine : le monastère de Shaolin. Il se retira dans une grotte et y médita pendant neuf ans, selon la légende. Parvenu à une sagesse supérieure et soutenu par les moines, il prit alors les rênes du monastère en tant que Patriarche et fonda le courant du Bouddhisme Chan.

Passant leur temps à traduire des sutras, les moines étaient à cette époque en bien mauvaise santé physique. A l'exception des moines-guerriers chargés de défendre le site, ils étaient incapables de suivre les exigences du chan,



n'ayant pas l'endurance nécessaire pour passer des heures à méditer. Damo décida donc de systématiser une série d'exercices physiques inspirés à la fois du legs de Hui Gang et Zeng Zhou mais aussi du *yoga* indien et des exercices taoïstes. Cette gymnastique prit le nom de *Shi Pa Lo Han Shou* (les Dix Huit Mains de Bouddha) et mélangeait les éléments qui sont aujourd'hui reconnus comme les bases du kung-fu (boxe, méditation, travail du souffle).

En l'an 557, Damo quitta Shaolin pour des raisons inconnues. Supposé mort, on ne trouva qu'une sandale dans sa tombe, tandis que la légende d'un homme avec un seul pied chaussé, faisant route vers l'Ouest sur le dos d'un tigre commençait à se répandre... Son successeur en tant que second Patriarche du Chan fut Hui Ke.

Peu à peu, et bien que Shaolin ait toujours été le centre incontesté du courant bouddhiste Chan dans l'Empire du Milieu, les moines finirent par s'intéresser plus aux Dix Huit Mains de Bouddha qu'à la méditation. Un événement acheva d'enterrer l'intérêt des moines pour les arts martiaux : en l'an 612, un groupe de renégats expulsés du monastère décida de se venger. Ils réunirent une bande importante de malandrins et attaquèrent Shaolin, incendiant les bâtiments et pillant le trésor. Par miracle, tous les documents légués par Damo échappèrent aux flammes : le quatrième Patriarche y vit un signe et décida que désormais, Shaolin devait pouvoir se défendre contre toute menace. Il autorisa les moines, cantonnés à l'usage du bâton, à s'équiper d'épées, de lances, de halberdes, etc. Il encouragea la pratique de la boxe et de l'escrime. Tous les moines durent alors se former aux arts martiaux. Et afin de marquer le coup, une expédition punitive fut montée pour que nul n'ignore ce qu'encourageaient ceux qui osaient offenser Shaolin. Douze moines furent envoyés dans le repaire des brigands et les neutralisèrent : ils revinrent au monastère sans avoir essuyé une seule perte.

La réputation de Shaolin en tant que centre d'entraînement martial et militaire fut dès lors définitivement établie.

La dynastie Tang

La dynastie Tang représenta sur bien des points, un âge d'or pour la Chine, et pour le Bouddhisme en particulier. Shaolin ne fut pas étranger à ces faveurs que déversèrent bien des Empereurs sur les monastères de tout l'Empire, favorisant l'expansion de la doctrine du Bouddha.

En effet, au début de son règne, le second Empereur Taizong avait maillon à partir avec un puissant général entré en rébellion ouverte : Wang Shichong. Shaolin dépecha treize moines menés par le supérieur Tanzong : d'apparence dérisoire, cette force d'appoint permit à l'Empereur de l'emporter. En récompense, Shaolin reçut or et offrandes (notamment sous forme de rouleaux de soie) et Tanzong se vit nommer général. Depuis ce coup d'éclat, il est de tradition pour les moines de Shaolin de se dire « généraux en temps de guerre, bonzes une fois la mission accomplie » et de prendre part à la vie militaire de l'Empire du Milieu.

La dynastie Tang était particulièrement ouverte aux cultures étrangères et ne persécutait pas les religions venues d'ailleurs ; mais plus encore que les autres, le Bouddhisme reçut un écho favorable et se répandit partout en Chine. Le rôle joué par Shaolin auprès des autorités impériales ne fut pas pour rien dans tout cela : des bonzes occupaient des postes de hauts-conseillers, d'autres étaient instructeurs dans l'armée, de nombreux fils de nobles venaient se former au monastère, etc. L'influence acquise était énorme et elle grandit encore sous le règne de l'Empereur-femme Shengshen, qui s'était appuyé sur une obscure prophétie bouddhique pour asseoir son règne.

Jamais le monastère ne fut plus riche, étendu et influent que durant cette époque. Sa fortune lui permit de s'agrandir, d'améliorer ses enseignements, d'acheter du papier et de l'encre en quantité pour consigner son savoir martial dans de précieux manuels, etc. Plusieurs monastères prirent le nom de Shaolin à cette époque mais un seul égala en réputation et compétence martiale celui du Henan : le monastère du Fujian, construit dans les monts Julian en 756. Shaolin brilla si fort que par la suite, son éclat ne pouvait guère que se ternir...

Plusieurs monastères

Il existe actuellement une demi-douzaine de temples bouddhistes portant le nom de Shaolin en Chine. La plupart furent cooptés par le monastère du Henan grâce à la bienveillance d'Empereurs favorables, afin d'accroître son influence.

Toutefois, seuls deux monastères Shaolin sont réellement impliqués dans la pratique des arts martiaux et la fronde anti-mandchoue : celui du Henan, dit Shaolin du Nord, et celui du Fujian, dit Shaolin du Sud. Les autres ne sont guère que des monastères paisibles en tous points comparables à d'autres communautés du même type. Les informations contenues dans ce chapitre concernent donc principalement les monastères Shaolin du Nord et du Sud – toutefois le temple du Fujian sera plus abondamment décrit dans un prochain supplément, car les données historiques et géographiques ci-après sont exclusivement centrées sur celui du Henan, point de départ de la campagne.

Un autre monastère Shaolin joua un grand rôle dans la chute de la dynastie Yuan : celui du Hebei. Il fut le point de ralliement des nombreux militaires *hans* congédiés par les Mongols qui ne leur faisaient pas confiance ; ils créèrent alors des sectes et sociétés secrètes, comme le Lotus blanc ou les Turbans rouges, qui œuvrèrent à la chute de la dynastie. Bien qu'ayant conquis le trône en partie grâce à elles, le premier Empereur Ming décida de les interdire et elles durent alors entrer dans la clandestinité. De nos jours, certaines se sont réveillées et sont d'une précieuse aide pour les patriotes.



Zin - Shaolin et Wudang

Une ère troublée

Vers la fin de la dynastie Tang eut lieu la Grande Persécution Anti-Bouddhisme décrétée par l'Empereur Wuzong. Le Bouddhisme se vit interdire, les monastères incendiés et leurs possessions confisquées. Shaolin en fut durement éprouvé, plus encore que les autres centres bouddhiques du fait de sa réputation martiale : l'Empereur ne pouvait laisser un tel pouvoir militaire aux mains de bonzes-guerriers et son armée détruisit les monastères du Henan et du Fujian. Les moines durent s'éparpiller et se réfugier dans d'autres temples en attendant une époque plus clémente, époque qui mit près d'un siècle à venir avec le rétablissement du Bouddhisme durant la dynastie Song. Les monastères furent alors rebâti mais ne devaient plus jamais redevenir aussi influents que sous les Tang...

C'est aussi au début de la dynastie Song que fut aboli le décret interdisant la pratique des arts martiaux aux laïcs et aux civils. En effet, jusqu'à présent seuls les nobles, les moines et les soldats avaient le droit de pratiquer la boxe et de porter des armes. Mais avec le déclin de la dynastie Tang était venue la fin de l'aristocratie et les premiers Empereurs Song eurent à cœur de permettre aux arts martiaux de se diffuser dans toute la Chine, pour diverses raisons : l'évolution spirituelle, la possibilité donnée au peuple de se défendre contre brigands ou envahisseurs, l'entraînement plus aisé des conscrits, etc. Pour nobles que furent ces intentions, leur effet sur la réputation de Shaolin fut désastreux.

Car si les moines-guerriers étaient réputés et craints, c'était avant tout pour leur maîtrise du kung-fu, inaccessible aux profanes. Avec le décret des Song et l'explosion du nombre d'écoles d'arts martiaux, l'aura des bonzes de Shaolin se banalisa tristement. Bien sûr, le monastère restait réputé et largement au-dessus des autres centres d'entraînement du fait de sa longue histoire martiale, mais quand tout un chacun peut prétendre maîtriser le kung-fu, les talents des moines paraissent tout de suite moins éclatants, moins mystiques. De divinités courroucées mais sages, les bonzes de Shaolin redevinrent des humains aux yeux du peuple ; des humains certes éclairés et puissants, mais dépourvus de leur halo divin...

Cet édit n'eut cependant pas que des effets négatifs. Après des premiers temps incertains, la connaissance accrue des arts martiaux au sein de la population lui permit de comprendre en quoi le kung-fu de Shaolin était le meilleur sous le Ciel. Bien que déchu de leur dimension légendaire, les moines-guerriers retrouvèrent l'admiration des citoyens de l'Empire du Milieu ; et n'étant plus vus comme accessibles, les bonzes de Shaolin devinrent plus proches du peuple, plus impliqués dans ses soucis, moins repliés sur eux-mêmes. L'ouverture du monastère au monde extérieur date réellement de cette époque.

Le règne de la dynastie Yuan fut une ère étrange pour Shaolin. Les Mongols persécutèrent le Taoïsme en tant que religion indigène afin d'humilier un peu plus les

Hans, et le Bouddhisme gagna alors en influence. Mais Shaolin avait déjà une longue tradition militaire de lutte contre les envahisseurs et de nombreux moines avaient participé à la résistance contre la Horde d'Or.

Toutefois, après ses déboires de la fin des Tang, il fut décidé que le monastère ferait profil bas : après tout, ce n'était pas aux moines, par définition détachés du monde matériel, de se mêler des affaires politiques de l'Empire. Usant de diplomatie afin de s'attirer les faveurs de la dynastie, le Patriarche Fuyun notamment parvint à faire en sorte que cinq monastères soient rattachés à Shaolin. Suite à ses nombreux contacts avec les Mongols et leur laïmaïse, le temple de Shaolin finit par adopter une divinité étrangère en tant que protecteur tutélaire : Jinna Luo Wang, armé d'un bâton.

Mais parallèlement à cela, de nombreux rebelles anti-Yuan se réclamaient de Shaolin et de son enseignement martial pour lutter contre les Mongols, notamment les multiples sectes issues du temple du Hebei. Le monastère devait marcher sur des œufs et multiplier les preuves de soumission et de neutralité afin d'éviter les foudres des Empereurs de la dynastie.

C'est au XIII^e siècle que le moine Jueyuan, assisté de Li Sou et Bai Yufeng créa de nombreuses techniques à partir du kung-fu de Shaolin, qu'ils formalisèrent sous la forme des cinq boxes du léopard, du serpent, de la grue, du tigre et du dragon.

Lorsque les Mongols furent chassés par les Ming, l'armée des Turbans rouges encercla Shaolin afin de lui faire payer son manque de soutien à la cause *han*. Sur le point de tomber, le temple fut sauvé, d'après la légende, par Jinna Luo Wang qui rossa les attaquants de son bâton divin. Depuis, une statue du dieu trône dans un pavillon au sein du monastère et un style d'escrime au bâton porte son nom.

Sous les Ming

Au début de la dynastie Ming, les temps ne furent pas faciles pour le Bouddhisme, déclaré coupable de ne pas avoir assez lutté contre les Mongols et d'avoir profité des persécutions à l'encontre des taoïstes pour étendre son influence. Les donations impériales envers les monastères diminuèrent drastiquement tandis que les temples taoïstes récupéraient une grande partie de la manne. Shaolin fut bien sûr directement touché par ces mesures et la réputation de lâches et de profiteurs désormais accolée aux moines.

Afin de revenir en grâce, Shaolin décida de reprendre un rôle délaissé depuis la dynastie Yuan : celui de centre d'entraînement militaire. Formant les meilleurs généraux de l'armée Ming, le monastère revint sur le devant de la scène et put apaiser peu à peu le ressentiment général contre les bouddhistes. Et c'est surtout dans la lutte contre les pirates japonais que le monastère brilla très fort.

En effet au seizième siècle les terribles *wako* infestaient les mers bordant la Chine et lançaient des raids dévastateurs sur les villes et villages du littoral. La flotte



chinoise n'existait quasiment plus par décision des Empereurs de replier le pays sur lui-même ; aussi l'armée, privée de marine de guerre, était-elle impuissante à protéger les populations côtières. Un moine nommé Yue Kong, armé d'un simple bâton de fer et accompagné de trente de ses disciples, décida d'affronter ces diables japonais. Luttant jusqu'à leur dernier souffle, ils repoussèrent une attaque d'envergure et inspirèrent par leur courage et leur abnégation d'autres bonzes-guerriers. Le monastère du Fujian joua ainsi un rôle considérable dans la guerre contre les pirates des côtes.

Suite à ces exploits, les moines de Shaolin furent à nouveau perçus comme des héros du peuple, protecteurs des faibles et garants de la légitimité impériale. Le Bouddhisme bénéficia de cette aura restaurée et l'opprobre prit fin définitivement. Sous les Ming, les Trois Enseignements purent ainsi coexister en parfaite entente – jusqu'à ce que le Ciel décide de retirer sa bénédiction et précipite la dynastie dans le chaos.

Face à l'envahisseur mandchou

Lorsque les Mandchous vinrent conquérir la Chine et mirent fin à la dynastie Ming, les moines de Shaolin avaient déjà plus ou moins comment se comporter en imitant l'attitude de leurs prédécesseurs sous le règne des Yuan. Bien sûr, en tant que formateurs des généraux de l'Empire et moines-guerriers, ils apportèrent leur soutien aux Ming finissants durant la guerre mais dès que les Qing s'emparèrent du Mandat céleste, les hostilités cessèrent et Shaolin multiplia les signes de loyauté envers le régime. Contrairement aux Ming, les Mandchous ne souhaitaient privilégier aucune religion en Chine : Bouddhisme et Taoïsme furent à égalité en termes d'attention impériale, de subsides, d'influence politique, etc. Paradoxalement, cette attitude attisa la rivalité entre bouddhistes et taoïstes d'autant que celle-ci se confondait parfois avec la concurrence régnant entre les arts externes et les récents arts internes de Wudang...

L'Empereur Kangxi était toutefois un grand admirateur de Shaolin et il calligraphia de sa propre main l'inscription « Temple de Shaolin » sur le panneau qui se trouve encore aujourd'hui au-dessus des portes d'entrée du monastère. C'était là une marque de respect certaine et un grand honneur dont Shaolin se targua durant de nombreuses années – bien que certains moines aient plutôt vu ce don comme un avertissement, une façon de leur rappeler que le pouvoir les tenait à l'œil...

Avec la Révolte des Trois Fœdateurs, la situation changea. Afin d'éviter que ne se reproduise un tel soulèvement, les Qing interdirent la pratique des arts martiaux aux Hans et les monastères, lieux d'entraînement bien connus, furent dès lors considérés avec méfiance par le pouvoir central. Le décret ne tint pas plus de vingt ans (sous la pression des taoïstes qui désiraient perfectionner et répandre leurs techniques), mais cela suffit à pousser Shaolin – également choqué par la forte répression exercée dans le Sud du pays – à créer la fameuse trente-

sixième chambre : une ouverture aux laïcs désireux d'apprendre le kung-fu. Depuis, les Qing et le monastère se regardent en chiens de faïence. Au sein de Shaolin, le débat est agité pour savoir si les moines doivent s'engager plus avant dans la rébellion pro Ming initiée par des groupes de patriotes. Quant aux Mandchous, ils hésitent à s'attaquer au centre bouddhique le plus influent de Chine – et donc d'Asie –, sachant les dégâts que cela pourrait causer dans l'opinion publique...

La vie à Shaolin

Moines et laïcs vivent dans le monastère selon des règles séculaires et immuables – du moins en apparence. Rythme de vie et contemplation sont dictés par un cadre à nul autre pareil qui fait de Shaolin le joyau parmi tous les monastères de la Chine millénaire.

La Petite Forêt

Situé dans l'une des plus belles régions de l'Empire du Milieu, Shaolin bénéficie d'un environnement harmonieux et riche, lui permettant une vie quasi autarcique et lui offrant un paysage propice à la méditation.

Le Songshan :

La tradition fait de ce mont sacré le centre du monde civilisé. Il n'est alors guère étonnant que les Empereurs fêres de Bouddhisme aient souhaité y implanter les temples les plus importants de cette religion en Chine : celui du Cheval blanc, précurseur, et celui de Shaolin.

Constitué de trente-six pics et s'étendant sur près de cent vingt li, deux montagnes se distinguent parmi les autres de cette chaîne : le Shaoshi et le Taishii, qui seraient d'après la légende les deux épouses du Souverain Yu le Grand. Le mont Junji domine la région et chacun des pics qui l'entourent est couvert d'une dense forêt et son sommet se perd dans une brume éternelle.

Shaolin et le Temple du Cheval blanc ne sont pas les seuls lieux de religion dans le Songshan : on y trouve quantité de temples taoïstes, comme les Temples Chongfu et Zhongyue, deux des plus vieux de Chine ; mais également d'autres monastères comme le Temple Fawang, à peine postérieur à celui du Cheval blanc. Bien entendu, de si légendaires montagnes sont couvertes d'ermitages en tout genre, occupés par des moines ou des ermites souhaitant rompre avec la civilisation. Pour les villageois vivant aux pieds des pics, il est évident que le Songshan abrite quantité d'esprits et d'immortels, pas tous bien disposés envers les mortels...

Les abords du monastère :

Dans un souci d'autonomie, les moines de Shaolin cultivent les terres environnantes depuis des siècles. Le temple est ainsi littéralement entouré de champs, de vergers et



Zin - Shaolin et Wudang

de potagers où s'activent disciples laïcs et novices afin de nourrir l'importante population y résidant. Autour de ces cultures s'étend une forêt vénérable, réserve de bois de chauffe et de construction exploitée par les bonzes et les bûcherons alentours. De nombreux cours d'eau et puits assurent au monastère un approvisionnement régulier en eau et divers petits canaux jouent un rôle d'aqueducs.

La richesse naturelle d'un tel cadre de vie permet à Shaolin de subvenir en majorité à ses propres besoins en termes de nourriture et de matières premières, et même de vendre le surplus aux bourgs environnants.

Les villages :

Quantité de villages et communautés agricoles entourent Shaolin, et leurs habitants font montre d'une grande déférence envers les moines, car ils savent pouvoir compter sur eux en cas de besoin. En effet, loin de rester replier sur eux-mêmes, les bonzes se mêlent à la population locale et font office de prêtres lorsqu'il faut célébrer une cérémonie, de médecins quand un enfant tombe malade, de protecteurs si des brigands ou des démons hantent la région, etc.

Les villageois font également volontiers du troc avec Shaolin, permettant au monastère de s'approvisionner en denrées qu'il ne peut produire lui-même. Pour les habitants du cru, les moines font ainsi partie du paysage, membres actifs de la communauté du Songshan.

Luoyang, capitale de la préfecture, à environ cent cinquante li de Shaolin, est une ville riche et pleine d'activités. Les moines évitent pourtant de s'y rendre car elle symbolise la civilisation dont les bouddhistes souhaitent se détacher. Toutefois à l'occasion de festivals ou célébrations comme le Nouvel An, une délégation vient participer aux réjouissances et faire diverses démonstrations de kung-fu. Lors d'un tournoi d'arts martiaux est organisé, il est également fréquent que plusieurs bonzes viennent concourir – parfois avec un ou deux disciples prometteurs.

Patriarche et novices

Shaolin est une communauté vaste et peuplée. Le domaine dépendant du monastère s'étend sur une quarantaine d'hectares et près de mille cinq cent moines et deux cent laïcs y vivent. Comme tous les temples bouddhistes, un certain nombre de règles et une stricte hiérarchie permettent d'assurer la concorde en ces lieux.

Au sein des communautés bouddhistes n'existent que trois grades, et Shaolin est donc structuré de cette façon :

- Les novices sont les moines nouvellement acceptés au temple. Il n'y a pas d'âge pour être novice : de l'enfant abandonné par ses parents au marchand retraité souhaitant se retirer du monde. Généralement, les novices sont considérés comme des étudiants : ils apprennent les fondements du bouddhisme et les bases du kung-fu. Aucune durée précise ne régit le noviciat : un bonze doué peut devenir moine confirmé en quelques années tandis que d'autres peuvent rester à ce stade cinq ou dix ans. Les no-

Les nonnes

Les communautés bouddhiques acceptent les femmes également, bien que considérées comme moins avancées que les hommes sur la voie du Nirvana. Celles-ci sont donc autorisées à prononcer leurs vœux et à entrer dans les ordres. Elles sont toutefois moins nombreuses et à Shaolin, on ne trouve guère plus d'une cinquantaine de nonnes. Elles possèdent leurs propres dortoir et réfectoire mais peuvent se mêler aux moines que ce soit durant l'entraînement ou les études – il n'existe aucune ségrégation à leur encontre.

N.B. : Il est à noter qu'en chinois, le terme « moine » est unisexue et s'applique donc aussi bien aux bonzes qu'aux nonnes. L'emploi du terme « nonne » est ainsi impropre en réalité et n'a été choisi que dans un souci de confort ludique.

vices, lorsqu'ils n'étudient pas, accomplissent les nombreuses corvées du monastère. Ces tâches leur inculquent la discipline et l'humilité.

Les novices sont vêtus d'une tenue grise et noire, composée d'un pantalon et d'une chemise ceinturée à la taille, ainsi que de sandales.

- Les moines confirmés ont terminé leur noviciat et sont autorisés à porter une tenue safran, marquant ainsi leur grade. On attend de ces bonzes qu'ils prennent une part active à la vie du monastère, en se faisant enseignants, instructeurs, chefs de chantier, superviseurs, etc. Ils sont réellement l'ossature de Shaolin, à la fois versés dans la parole de Bouddha et experts en arts martiaux, sages mais accessibles. Il y a des moines confirmés de tous âges et issus de toutes les classes sociales : la richesse de ces expériences mélangées est un bénéfice pour le monastère.

- Les moines supérieurs, ou abbés, revêtent en général la robe rouge et safran et portent un lourd chapelet autour du cou ; mais certains par confort préfèrent garder la même tenue que les moines confirmés. Ces bonzes sont les dirigeants du monastère, âgés et expérimentés, maîtres en kung-fu et fort avancés sur la voie de l'Illumination. Ils supervisent des pans entiers du fonctionnement du temple, assumant la responsabilité de domaines comme les cuisines, les greniers, la laverie, l'armurerie, la comptabilité, la logistique, etc. Ils dirigent ainsi de nombreux moines confirmés et mènent les affaires de Shaolin. Les plus expérimentés d'entre eux, considérés comme sages entre les sages, font partie du conseil que préside le Patriarche et qui décide des questions importantes concernant l'avenir du temple.





• **Le Patriarche** est l'autorité suprême de Shaolin, le moine le plus influent de toute la Chine ou presque. Il est désigné par son prédécesseur ou parfois élu par le conseil des abbés. Il s'agit d'une distinction très élevée et chaque Patriarche de Shaolin est considéré comme un *luohan* voire même un bodhisattva.

Se consacrer à Bouddha

La vie des moines des différents grades suit une routine bien établie à Shaolin. En effet pour les bouddhistes, la répétitivité des actions mène inmanquablement au détachement du monde matériel et permet d'avancer d'un pas vers l'Éveil.

La journée commence dès l'heure du lièvre, que ce soit pour les novices, les moines confirmés ou les supérieurs. Tous se lèvent ainsi aux aurores et se livrent à une séance de méditation commune avant d'entreprendre divers exercices physiques : gymnastique de santé, musculation, jogging, etc. Un petit déjeuner frugal mais solide est ensuite pris dans les divers réfectoires ; il est généralement composé de légumes bouillis, de fruits et de thé ainsi que de boulettes de riz sucrées.

Le reste de la matinée est consacré aux activités collectives : entraînement pour les moines-guerriers, études de sutras pour les plus religieux. Les moines confirmés servent d'instructeurs et de professeurs tandis que les su-

Rasage de crâne et cérémonie des huit points

Dès qu'une personne souhaite se faire moine et entrer au monastère, elle doit passer par deux étapes qui marquent le début de son noviciat :

- Le rasage du crâne symbolise le renoncement au monde matériel. Dans la culture chinoise, les cheveux sont un héritage des parents et ne doivent pas être coupés : se raser la tête marque donc la volonté de renoncement à ses attaches qui mène sur la voie de Bouddha. Si les nonnes se rasent aussi, il leur est permis de garder une petite longueur de cheveux en brosse.
- Ensuite a lieu la cérémonie des huit points. Il s'agit d'une cérémonie très privée, à laquelle le novice peut inviter quelques proches. Huit brûlures lui sont apposées sur le front (chakra du troisième œil où se concentrent les énergies) par un abbé avec une boulette ou bâtonnet d'armoise séchée (moxa) afin de rappeler l'Octuple Sentier qui mène au nirvana selon les croyances bouddhiques. C'est à l'issue de cette cérémonie que le novice abandonne son patronyme pour choisir un nom bouddhique.



Zin - Shaolin et Wudang

périeurs peuvent vaquer à leurs propres occupations, qui impliquent bien souvent la gestion du domaine qui est le leur. Quant aux novices, ils rejoignent les disciples laïcs de première année pour accomplir les diverses corvées.

Le repas de midi se prend durant l'heure du cheval, en général une épaisse soupe accompagnée de nouilles et de légumes. Avant ou après avoir mangé, les moines ont un peu de temps libre. Certains le consacrent à la pratique d'un art, d'autres se reposent ou méditent.

L'après-midi, tout comme le matin, est fait d'entraînement, d'études et de corvées. Toutefois, l'enseignement y est plus personnalisé : les maîtres se consacrent à une poignée de disciples, les enseignants délivrent leur cours à un parterre réduit d'auditeurs. La fin d'après-midi offre un peu de temps libre à chacun.

Le dîner est servi durant l'heure du chien et on attend des novices qu'ils aillent dormir dès la deuxième veille. Il n'y a pas de couvre-feu pour les moines confirmés ou supérieurs, et ceux-ci profitent de la soirée pour se consacrer à leurs projets personnels ou tenir conseil. Rares toutefois sont ceux qui peuvent veiller tard tant une journée à Shaolin est remplie, poussant chacun à dormir du sommeil du juste, peu après le crépuscule.

Shaolin est un monastère ouvert. Sitôt leur noviciat terminé, les moines peuvent très bien choisir de quitter le temple, pour en rejoindre un autre ou entreprendre un pèlerinage. Certains deviennent des moines errants, menant leur nourriture au fil de leurs pérégrinations. D'autres souhaitent juste découvrir le monde avant de revenir entre les murs du monastère. Dans tous les cas, un moine errant revêt en général la tenue d'un novice, montrant ainsi son humilité face à l'immensité du monde.

Shaolin n'a jamais fermé ses portes à un moine bouddhiste, accueillant tous les bonzes comme des frères et leur offrant la spartiate hospitalité du monastère.

Les disciples de Shaolin

Si Shaolin accepte désormais des laïcs, cet accueil ne se fait pas sans règles. Et celles-ci sont particulièrement strictes et sévères.

Le premier point marquant est que seuls les hommes sont acceptés ; aucune femme laïque n'a le droit de pénétrer dans le monastère. En effet, si moines et nonnes ayant prononcé leurs vœux sont capables de vivre en bonne entente, les bonzes craignent (sans doute à raison) que des jeunes hommes et jeunes femmes n'étant pas liés par un interdit bouddhiste ne puissent résister à l'appel de la chair. Donc, on ne trouve à Shaolin que des disciples laïcs de sexe masculin.

Pour le reste, la vie des laïcs ressemble beaucoup à celles des moines. Les élèves qui entament la première année de la trente-sixième chambre sont ainsi soumis aux mêmes corvées que les novices du temple. Tandis que les étudiants déjà en deuxième et troisième années suivent des entraînements collectifs matin et après-midi et doi-

vent assister à divers cours sous l'égide des moines instructeurs. Tous cependant portent une tenue rappelant celle des novices du temple.

Bien que les disciples disposent de divers temps libres, il leur est interdit de quitter l'enceinte du domaine de Shaolin. Hors de question de se rendre dans les villages alentours ou dans la toute proche Luoyang, où les tentations ne manqueraient pas de les écarter du droit chemin. Car si ces disciples restent des laïcs, on attend d'eux qu'ils respectent un mode de vie ascétique durant leur entraînement : ni alcool ni viande et bien entendu, aucune relation sexuelle. C'est là le prix à payer pour se voir enseigner le kung-fu de Shaolin... Cet interdit permet aussi d'éviter que ces jeunes artistes martiaux souvent emplis de colère ne s'impliquent dans une rixe, attirant ainsi l'attention du magistrat local.

La camaraderie règne entre les disciples, qui ne manquent pas de distractions même au sein du temple. Les jeux comme le go ou les dominos ne sont pas interdits et les bibliothèques du monastère contiennent des années de lecture. L'émulation qui se crée naturellement dans un tel endroit, combinée au passé souvent proche de ces jeunes gens, contribue à forger de puissantes et durables amitiés. L'ambiance au sein de la trente-sixième chambre est chaleureuse et pleine de vie, tranchant avec l'austérité que l'on s'attend à trouver dans un monastère bouddhique.

Un haut-lieu d'études

Si Shaolin doit une grande partie de sa réputation à ses arts martiaux, ceux-ci ne doivent pas faire oublier que le temple est avant tout un centre religieux et philosophique réunissant plusieurs bibliothèques et comptant parmi ses membres d'éminents érudits.

Depuis des siècles, les familles aristocrates envoient leurs enfants étudier à Shaolin car l'enseignement qui y est dispensé en de nombreuses matières (histoire, géographie, calligraphie, art, littérature, stratégie et bien sûr enseignement religieux) est l'un des meilleurs de toute la Chine. Les moines sont en effet avant tout des savants, versés dans de nombreuses sciences.

La médecine de Shaolin en particulier est célèbre. Grâce à leur grande connaissance des méridiens et points vitaux et de l'abondance d'herbes médicinales poussant au pied du Songshan, les bonzes ont développé la médecine et l'herboristerie jusqu'à un haut niveau. Leurs onguents et pilules sont recherchés partout dans l'Empire, et quand une épidémie frappe une province, les autorités impériales demandent toujours l'aide de Shaolin.

Un esprit sain dans un corps sain : nul part ailleurs dans le monde cette maxime n'est suivie avec autant de rigueur qu'au monastère de Shaolin, où moines et disciples entretiennent leur intellect et leur physique de concert.



Les cinq maîtres de Shaolin

Zhi Shan

Actuel Patriarche du monastère, Zhi Shan est l'image même du moine sage et mesuré, au regard empreint d'une sagesse millénaire. Mais derrière cette apparence sereine se cachent de nombreux doutes et tourments concernant le rôle que doit jouer Shaolin dans les événements qui secouent le Sud de l'Empire actuellement...

Né bien après l'invasion de la Chine, l'enfant qui allait prendre le nom bouddhique de Zhi Shan ne connut que peu les tourments de l'oppression mandchoue. Vivant dans un petit village reculé, il était le quatrième enfant d'une modeste famille de paysans. Très vite, il se distingua de ses frères par une attitude calme et contemplative et une intelligence aiguë. Souvent moqué par les autres enfants du village, il prit l'habitude de s'isoler afin de méditer intensément sur son avenir, car il ne souhaitait pas devenir paysan lui-même. Hélas, ses parents n'avaient guère les moyens de l'envoyer à l'école alors même que son intelligence lui aurait permis de devenir un mandarin de haut-rang.

Sa vie changea lorsqu'un moine errant passa dans le village et le remarqua au cours d'un prêche, durant lequel le futur Zhi Shan posa de fort pertinentes questions. Le bonze demanda à ses parents s'il pouvait l'emmener dans un monastère où il recevrait une éducation et un avenir que personne dans la région ne pouvait lui offrir. Trop heureux de se débarrasser d'une bouche à nourrir, ils n'y virent aucune objection et Zhi Shan se mit en route en compagnie du moine, qui le mena à Shaolin. Il y prononça ses vœux, certes sans réellement l'avoir choisi mais il était alors prêt à saisir toute opportunité que lui offrirait la vie.

Et à Shaolin, le jeune Zhi Shan excella. Intelligent et discipliné, il se montra brillant dans l'étude des textes religieux et dans la pratique des arts martiaux. Au point que San De, qui venait de fonder la trente-sixième chambre, le prit comme disciple privilégié dans le but avoué de lui transmettre son œuvre. Et Zhi Shan prit en effet les rênes de la trente-sixième chambre à l'âge précoce de vingt-sept ans. C'est là, en côtoyant tous ces jeunes hommes brûlant de reconquérir leur liberté et de bouter les Qing hors de Chine, qu'il comprit qu'il y avait plus dans le monde que le *Chan* et les arts martiaux, que des gens souffraient en dehors des murs du monastère et que la compassion inculquée par Bouddha impliquait sans aucun doute d'aider à soulager cette souffrance... Zhi Shan fit de son mieux pour former les patriotes au kung-fu, sachant ne pouvoir faire guère plus pour leur cause.

Récemment, Zhi Shan a été choisi par le vénérable Hong Mei pour prendre sa succession en tant que Patriarche, au détriment du prometteur Bai Mei qui quitta le monastère après cette décision. Désormais supérieur de



Zin - Shaolin et Wudang

Shaolin, Zhi Shan voit de nouvelles questions l'assaillir chaque jour : doit-il impliquer le temple plus avant dans la cause rebelle, sous sa responsabilité, au risque d'attiser la colère des Qing ?

Renommée : 200

Hung Dedi

Fils d'un officier de l'éphémère Royaume de Tun-ging, Hung Dedi possède en lui la flamme de la révolte et est l'un des plus grands partisans d'une lutte ouverte de Shaolin contre le pouvoir mandchou.

Son père Hung Chang-si était un sujet fanatique du Royaume fondé par Koxinga et qui pendant vingt ans défia les Qing. Durant la bataille de Penghu, au cours de laquelle la puissance impériale chinoise brisa la résistance de l'île, il était en première ligne pour combattre. Il ne dut la vie sauve qu'à la chance et bien souvent il la maudit de lui avoir permis de survivre à son idéal. Faisant profil bas, il s'installa en Chine et y mena une existence amère et sans éclat : ses regrets et sa haine des Mandchous, il les transmittait à son unique fils Hung Dedi.

Arrivé à l'âge d'homme, celui-ci décida de mettre en application les idéaux de son vieux père et rejoignit une bande de brigands autoproclamés patriotes. Il se rendit compte très vite de l'imposture et décida de partir en quête de vrais rebelles, mais ses anciens camarades par peur d'être dénoncés se mirent à le traquer. Devant fuir ces traîtres et les autorités impériales, il ne vit d'autre choix que de changer de vie et rejoignit le monastère de Shaolin. Il y prononça ses vœux sans toutefois se départir de sa rage intérieure.

Son parcours de moine en pâtit souvent. Hung Dedi était plus un guerrier qu'un moine et s'il devint rapidement l'un des plus grands pratiquants du kung-fu que Shaolin ait jamais formé, sa véhémence anti-Qing et son indiscipline lui fermèrent bien des portes. Ses heurts avec l'ancien Patriarche Hong Mei lui interdirent ainsi toute opportunité d'être appelé à lui succéder et son soutien inconditionnel à San De lui aliéna la frange la plus conservatrice du monastère. N'ayant que peu d'intérêt pour la politique interne de Shaolin, il s'investit dans la trente-sixième chambre dont il est encore l'un des plus sévères instructeurs.

Maintenant que Zhi Shan est Patriarche, Hung Dedi pense que le temps est venu de se déclarer ouvertement en faveur des patriotes. Parlant au nom de nombreux jeunes moines dynamiques et des laïcs fuyant les persécutions, il sait que sa parole a désormais un poids auprès de l'autorité suprême du temple. Il espère que d'ici peu, le temps sera à l'action et non plus aux paroles.

Renommée : 125

Wu Mei

On connaît peu de choses du passé de la mystérieuse Wu Mei. Pour certains, elle est la fille d'un général au service de la dynastie Ming, pour d'autres elle est un bodhi-

sattva sans âge. La seule certitude à son sujet est qu'elle était déjà une nonne et une combattante aguerrie (maîtrisant aussi bien des techniques internes qu'externes) lorsqu'elle arriva, il y a quelques mois, à Shaolin.

Rapidement acceptée au sein du monastère, son comportement entretint l'aura de secret qu'il l'entourait. En effet, elle passe la plupart de son temps à méditer face à un mur, dans l'une des cours intérieures du temple. Elle peut passer ainsi des jours sans bouger, sans manger ni boire, par n'importe quel temps. Toutefois, même dans cet état de profonde introspection, elle n'est pas inaccessible. Quiconque vient lui parler reçoit réponse et de nombreux jeunes moines viennent ainsi lui poser des questions et lui demander conseil. Cette bienveillance envers autrui contribue à la faire apprécier de tous et beaucoup la prennent pour Guan Yin. Il faut bien dire que la sérénité qu'elle dégage, la sagesse qui habite son regard et les inflexions célestes de sa voix laissent à penser qu'elle est probablement l'être le plus avancé sur la voie du nirvana.

Bien entendu, Wu Mei ne reste pas en permanence face à un mur. Il lui arrive à l'occasion de participer à la vie du monastère, notamment en s'investissant dans l'entraînement des novices et des laïcs. Elle s'implique ainsi activement dans la trente-sixième chambre et est aimée de nombreux élèves. Elle est patiente et douce, et il suffit d'un moment passé en sa compagnie pour comprendre des concepts ou des mouvements qui jusqu'ici paraissaient bien obscurs.

Wu Mei met à profit les leçons qu'elle prodigue pour réfléchir à une méthode d'enseignement accélérée. Certes, la trente-sixième chambre est déjà un outil très performant mais la nonne pense qu'il est possible de simplifier le kung-fu pour le transmettre avec plus de facilité et de rapidité. Elle a commencé à travailler sur un manuel afin de formaliser sa théorie petit à petit, noircissant des pages de notes et de diagrammes. Zhi Shan suit attentivement ses progrès en la matière, en tant qu'ancien responsable de la trente-sixième chambre.

Au sein du conseil des anciens, Wu Mei ne prend pas position sur la question mandchoue. Même si ses travaux laissent à penser qu'elle serait favorable à une aide plus conséquente aux patriotes, elle se garde bien de trancher. En réalité, Wu Mei est déjà si détachée du monde matériel que ces questions ne l'intéressent plus guère.

Renommée : 160

Miao Xian

Le jeune Miao Xian est un disciple laïc en troisième année d'entraînement au sein de la trente-sixième chambre. Comme beaucoup de jeunes garçons de son âge, il vit sa famille souffrir de l'oppression exercée par les Mandchous dans le Sud et décida de rejoindre les patriotes. Plutôt fluet, il se rendit à Shaolin dans l'espoir de s'aguerrir.

Peu doué en kung-fu et physiquement inapte, Miao Xian ne dut son acceptation à Shaolin qu'à sa volonté de fer. Quand ses camarades s'entraînaient jusqu'au soir, lui restait encore au moins deux heures à répéter inlassablement les mouvements. Cet acharnement lui permettait de



compenser son infériorité et sa lenteur d'apprentissage mais était éprouvant au point qu'il songea à abandonner la formation... Car si son mental lui avait permis d'entrer au monastère et de réussir à passer la première année, ses limites se firent cruellement sentir à l'approche de la fin de la deuxième année. Devant endurer mépris et moquerie de la part de ses condisciples, il prit un soir la décision de partir : il fit son baluchon et sortit du dortoir en pleine nuit.

Traversant le temple, il tomba sur Wu Mei en pleine méditation face à un mur. La nonne lui demanda alors pourquoi il souhaitait renoncer à ses efforts. Miao Xian lui répondit, lui expliqua ses difficultés, pleura même de rage et de frustration. Mais elle s'entretint longuement avec lui, la nuit entière. Au petit jour, Miao Xian avait renoncé à s'enfuir et était prêt à repartir s'entraîner. Et ce fut comme si un blocage dans son esprit avait cédé : au cours de la journée, c'est un Miao Xian transformé qui laissa sur place tous ses compagnons, comme si son corps était désormais au diapason de sa volonté, et celle-ci était d'acier trempé. Le jeune homme a pris l'habitude d'aller discuter régulièrement avec la nonne et après chaque conversation, il se sent plus fort ; au point d'être désormais l'un des élèves les plus prometteurs de la trente-sixième chambre et de se voir transmettre plusieurs des styles les plus complexes de Shaolin.

Bien que rien n'ait été formalisé, Miao Xian se considère comme l'élève de Wu Mei et lui voue un véritable culte. Il est prêt à donner sa vie pour elle et passe son temps libre à l'assister dans la rédaction de son manuel d'arts martiaux. Au point d'en avoir presque oublié pourquoi il avait rejoint le monastère...

Renommée : 20

Li Shikai

Li Shikai est sans doute le moine supérieur le plus discret de tout Shaolin.

Solitaire dans l'âme, il entra très jeune dans les ordres... taoïstes. Devenu ermite, il passa des années au sein de la nature, vivant au fond d'une grotte sur un pic enneigé. Mais confusément, il sentait que la voie qu'il suivait n'était pas la sienne. Il s'essaya à divers courants du Taoïsme, se rendit en pèlerinage dans plusieurs temples et visita de nombreuses sectes mais jamais il ne se sentit totalement à sa place. Il lui manquait quelque chose, sans qu'il ne comprenne réellement pourquoi.

C'est en croisant un jour le jeune Hung Dedi alors en fuite qu'il appréhenda quel serait son destin. Il se rendit instantanément compte que son nouveau compagnon de route était en quelque sorte son âme sœur, une partie de lui-même égarée au fil de ses réincarnations. Car si Li Shikai était calme, mesuré, presque effacé, Hung Dedi était quant à lui plein de passion, bruyant et charismatique. Le taoïste suivit donc ce chemin qui s'ouvrait devant lui et le conduisit à Shaolin.

Renoncer à ses vœux premiers ne lui posa aucun problème et il se rasa la tête afin de suivre les enseignements de Bouddha comme il avait suivi ceux de Lao Zi. Il s'en-

traîna aux côtés de Hung Dedi et là encore, leur complémentarité ne fit aucun doute. Li Shikai passa rapidement maître dans les styles les plus souples de Shaolin, les combinant avec sa connaissance des arts internes de la gymnastique taoïste. Là où Hung Dedi était puissance et agressivité, Li Shikai était souplesse et apaisement. Là où le premier était exubérance, le second était discrétion. D'ailleurs, peu de disciples savent que les deux hommes sont co-responsables de la trente-sixième chambre et pensent que Li Shikai n'est qu'un instructeur parmi d'autres.

Bien qu'ayant voix au conseil des anciens, Li Shikai ne participe pas aux réunions. Il ne souhaite pas la guerre mais il sait que sa position ne peut être différente de celle de Hung Dedi. Il préfère donc s'isoler ou même quitter le monastère lorsque les questions du rapport à l'autorité impériale sont à l'ordre du jour. Li Shikai est d'ailleurs le moine supérieur qui passe le plus de temps sur les routes, loin de Shaolin, car il a parfois grand besoin de se recentrer sur lui-même.

Renommée : 70

Les arts martiaux de Shaolin

Si l'expression qui prête à Shaolin l'invention de tous les arts martiaux chinois est exagérée, il est cependant évident que sans le monastère, le kung-fu ne serait pas aussi développé qu'il l'est actuellement. C'est en effet à Shaolin que naquirent bien des techniques et se diffusèrent dans l'ensemble de l'Empire du Milieu, donnant elles-mêmes naissance à d'autres boxes, d'autres escrimes.

L'histoire de Shaolin se confond avec celle des arts martiaux chinois : une relation sans doute voulue par le destin et entretenue par l'homme. Les moines de Shaolin ont forgé l'image du kung-fu telle que la perçoivent les Chinois, ils ont poussé les méthodes d'entraînement et d'apprentissage dans leurs derniers retranchements. Les plus grands guerriers, les meilleurs combattants, les généraux vaillants : presque tous doivent leurs aptitudes directement ou indirectement au monastère. Et des luxueux boudoirs de la Cité interdite aux routes poussiéreuses du *jiang hu*, chacun sait ce que les arts martiaux, le Trésor national, doit à Shaolin.

Les trente-cinq chambres

La formation au kung-fu Shaolin est très scolaire et organisée de manière collective. Les disciples, qu'ils soient moines ou laïcs, s'entraînent par groupes sous l'égide d'instructeurs chevronnés. La relation maître / élève n'est pas la méthode d'enseignement prônée par Shaolin, mais elle n'est pas exclue du monastère pour au-



Zin - Shaolin et Wudang

tant : en témoigne le lien privilégié qui se noua entre San De et ses deux apprentis Zhi Shan et Ni Meng Di, ou jadis, entre Hong Mei et Bai Mei. De même, cette transmission entre un *shifu* et un disciple est mise en avant dès la troisième année passée dans la trente-sixième chambre, quand une certaine personnalisation de l'apprentissage devient nécessaire.

Mais de manière générale, venir apprendre le kung-fu de Shaolin implique d'accepter la dimension collective de l'entraînement : les plus zélés doivent compter sur le travail personnel ou la bienveillance d'un professeur pour progresser de leur côté, en prenant sur leur temps libre. Ceux qui espéraient trouver maître et bénéficier de son enseignement privilégié en sont pour leurs frais : ce n'est pas ainsi que les moines conçoivent la transmission de leur savoir (qu'il soit martial ou plus intellectuel).

Au fil du temps, les programmes d'entraînement testés et éprouvés finirent par prendre la forme de zones ou procédés traçant un parcours logique et progressif d'apprentissage. Ce programme s'est fait connaître sous le nom des trente-cinq chambres de Shaolin, une méthode plus ou moins linéaire permettant au disciple de progresser sur le chemin qui mène à la perfection martiale, la connaissance des styles secrets du monastère et l'harmonie entre le corps et l'esprit.

Il est important en préambule d'insister sur le fait que le terme « chambre » ne désigne pas forcément un endroit précis mais plutôt un ensemble de pratiques physiques et martiales.

Ainsi selon le monastère (Henan ou Fujian), chaque chambre correspond à une zone différente ou pas, et il peut arriver que des problèmes de place obligent à faire cohabiter plusieurs chambres dans les mêmes locaux ; les pratiques se feront alors suivant des horaires rigoureux. Il est aussi courant, toujours pour des raisons matérielles, que les activités de certaines chambres aient lieu hors des murs du monastère, sur la grande esplanade face à l'entrée. C'est en particulier le cas pour tout ce qui concerne le maniement des armes.

N.B. : Après la description de chaque chambre sont indiquées les caractéristiques que celle-ci est censée développer.

35ème Chambre : La Chambre de l'Équilibre

C'est la première chambre du long apprentissage à Shaolin. De prime abord, elle ne paye pas de mine : un fossé empli d'eau permet de se rendre au réfectoire et un petit espace devant est réservé à d'autres pratiques toujours en rapport avec le travail de l'équilibre. Un des exercices les plus classiques consiste à avancer en prenant appui sur des tuiles lancées surface bombée vers le bas par l'instructeur, sachant que le sol est au préalable enduit d'huile pour le rendre très glissant. Le franchissement du fossé est un exercice bien délicat pour le néophyte, il faut en effet poser ses pieds sur de petits fagots flottants mais très instables. La solution est d'allier la vitesse à la légèreté. Il arrive que pour compliquer encore la tâche des élèves, l'instructeur sépare les différents rondins, créant

ainsi une zone bien délicate à traverser sans se mouiller. Il est important de signaler que l'on ne peut pas accéder au réfectoire avec des vêtements trempés.

Développement : Aspect Eau, Talent Acrobatie et Tao du Pas léger.

34ème Chambre : La Chambre de la Force des Bras

Cette Chambre se situe presque au milieu du monastère, à la vue de tous. C'est un long plan incliné qui mène jusqu'à une sorte de cascade artificielle alimentée en eau par les moines qui vont et viennent sur la pente. Le transport de l'eau s'effectue par l'intermédiaire de deux seaux en bois tenus bras tendus. Afin de ne pas laisser la possibilité de baisser les bras, chaque disciple est équipé d'un poignard au niveau de chaque biceps, de telle sorte que si le bras faiblit ce sont les flancs qui sont coupés par les lames. Afin de varier le travail musculaire, les moines vont à tour de rôle au pied de la cascade artificielle pour y laver vigoureusement le linge en le frottant, le tordant et le frappant.

Il existe un autre exercice toujours avec de lourds seaux en bois : cette fois-ci l'étudiant doit les passer au-dessus de pieux horizontaux disposés à des hauteurs variables, tout en slalomant entre ces derniers. Le sol est soit parfaitement plat soit une sorte d'escalier aménagé.

Développement : Aspect Métal.

33ème Chambre : La Chambre du Marteau de Fer

Une petite place fermée avec en son centre une grosse cloche : cette place se présente le plus souvent cette chambre. Il existe parfois un local abrité mais ouvert sur la place où prend place l'instructeur, sinon ce dernier reste à l'air libre.

L'exercice, en apparence simple : frapper la cloche à l'aide d'un long marteau tenu à une main, est en réalité un véritable exploit musculaire. Le marteau pèse environ dix livres, ce qui ne serait pas trop lourd si la manche mesurait un pied, mais ce dernier atteint douze pieds ! Le disciple a donc l'équivalent de cent vingt livres à soulever et manier. Il lui faut ensuite frapper la cloche en suivant un rythme imposé par l'instructeur. Il va de soi que le débutant ne prend pas le marteau par l'extrémité du manche. Les deux bras sont utilisés à tour de rôle. L'exercice est très traumatisant en particulier au niveau de l'intérieur des mains et des poignets.

Développement : Aspect Métal et Tao du Souffle destructeur.

32ème Chambre : La Chambre du Regard

C'est une vaste pièce sans fenêtre, faiblement éclairée par quelques bougies disposées le long des murs. Le premier exercice consiste à suivre la flamme d'une bougie installée sur un bras oscillant. Afin de ne faire travailler que les yeux, il faut garder la tête totalement immobile. Pour cela, le disciple s'installe face à la bougie, le visage entre deux grands bâtons incandescents : si la tête bouge, la brûlure est immédiate. Il faut de longues et douloureuses heures de travail pour parvenir à une mobilité suffisante des globes oculaires.



Un autre exercice demande au disciple de suivre les reflets d'une flamme sur des cylindres de bois, chacun étant muni d'un miroir qui renvoie la lumière. Au fur et à mesure, les pièces de bois sont disposées de telle sorte que la lumière circule rapidement dans la chambre, réclamant la plus grande attention au pratiquant s'il veut toucher la bonne cible.

Développement : Aspect Bois, Talent Perception et Tao de l'œil intérieur.

31ème Chambre : La Chambre de la Force de la Tête

L'objectif de cette chambre est de permettre aux disciples d'effectuer des frappes avec leur tête ; pour cela il faut renforcer les muscles du cou et habituer le crâne à subir des impacts. Pour parvenir à ce résultat, un certain nombre d'exercices gymniques sont prévus : effectuer un ponté et tenir en équilibre sur les pieds et la tête, enchaîner des roulades avant avec prise d'appui sur le crâne uniquement, etc. On peut également soulever des poids juste avec la force du cou : les poids sont retenus par une corde que l'on passe derrière la boîte crânienne si l'on veut travailler l'arrière du cou ou au niveau du front si, à l'inverse, on veut renforcer l'avant du cou.

Une fois ce travail musculaire préparatoire effectué, il convient d'habituer la tête aux chocs. Plusieurs sacs remplis de grain sont suspendus à une poutre de telle sorte que le front des disciples soit à même de percuter ces cibles. L'exercice consiste alors à enchaîner plusieurs frappes sur les sacs puis descendre un petit escalier et enfin faire une offrande à Bouddha avec de l'encens. Les premières fois, il n'est pas rare de voir les élèves s'évanouir après quelques impacts mais peu à peu le corps s'endurcit et les coups prennent plus de puissance, sans pour autant qu'il n'y ait d'étrangement chez les pratiquants.

Développement : Aspect Métal, Taos du Souffle destructeur et du Corps renforcé.

30ème Chambre : La Chambre Envol et Franchissement

Cette chambre permet aux élèves de développer leur équilibre et leur habileté à franchir sans aide des obstacles. Le plus souvent, la chambre est constituée d'un long couloir entouré de murs plus ou moins inclinés où sont disposés des prises amovibles permettant de poser les pieds afin d'en faciliter l'ascension. Au fur et à mesure des progrès des disciples, les instructeurs enlèvent des prises. De même, le travail s'effectuera sur des murs de plus en plus inclinés pour finir par des parois totalement verticales et quasiment lisses.

Afin de compliquer les exercices il est tout à fait possible de lester les élèves en leur faisant porter de lourds poids sur les épaules. On prétend que les meilleurs parviennent littéralement à voler sans presque toucher les murs.

Développement : Aspect Eau, Talent Escalade, Tao des Six Directions.

29ème Chambre : La Chambre de Renforcement du Corps

C'est un véritable travail de renforcement musculaire et de gainage qui est effectué dans cette chambre. Il est vrai

que toutes les chambres permettent de faire travailler des zones musculaires mais celle-ci est totalement axée sur la préparation physique des élèves. La chambre dispose d'un petit bassin, les moines ayant rapidement compris tous les bienfaits que l'on peut retirer d'un travail musculaire dans l'eau. Ainsi de lourds rondins de bois sont installés dans le bassin et les disciples, de l'eau jusqu'aux épaules, doivent soulever les morceaux de bois à bout de bras. La particularité essentielle de cet exercice est liée au fait que les rondins sont tous attachés les uns aux autres, chaque élève dépend donc des autres pour parvenir à soulever sans trop de difficulté sa pièce de bois. Il est également possible de séparer les différents rondins, l'exercice devient alors un peu différent ; on prétend que certains élèves parviennent à se lancer et rattraper les troncs d'arbre.

Un autre exercice bien connu consiste à disposer quatre hautes jarres de terre cuite au sol, le disciple en position de pompe prend appui sur les récipients, il doit ensuite tout en maintenant sa position vider la jarre située au niveau d'une main avec un petit bol et transvaser l'eau dans la jarre située sous son autre main. Il est donc uniquement soutenu par ses deux pieds et une seule main durant tout l'exercice.

Afin de travailler les abdominaux, les disciples suspendus par les pieds à une poutre doivent aller chercher de l'eau dans une jarre située en dessous de leur tête et remonter verser le liquide à l'aide d'un minuscule bol dans un autre récipient situé au niveau de leurs genoux. Contrairement à d'autres chambres il est tout à fait possible d'y revenir régulièrement afin d'effectuer une sorte d'entretien musculaire quitte à varier encore les exercices suivant les progrès constatés.

Développement : Aspects Eau et Métal.

28ème Chambre : La Chambre des Poings

Cette chambre se consacre au renforcement des poings afin de les rendre résistants et d'en faire des armes redoutables. Un des exercices est celui des portes de métal : chaque disciple à tour de rôle doit ouvrir de lourdes portes renforcées par des plaques de fer et munies de charnières sciemment capricieuses, il faut donc en donnant un coup sec avec les deux poings provoquer le mouvement vers l'avant des deux battants.

En dehors de classiques pompes sur les poings, il existe une redoutable façon de renforcer ses mains. Des plaques de fer sont disposées sur un des murs de manière à ce que les disciples puissent donner des séries de coups horizontaux ou verticaux. Au bout de plusieurs semaines, des callosités se forment sur les poings, signe du travail des disciples.

Développement : Aspect Métal et Tao du Souffle destructeur.

27ème Chambre : La Chambre des Doigts

Suite logique de celle des Poings, l'objectif est de rendre les doigts aussi durs qu'une pointe en fer. Plusieurs exercices sont proposés ; parmi eux, on trouve le fameux équilibre vertical sur les doigts qui doit être réservé à des pratiquants déjà aguerris.



Zin - Shaolin et Wudang

Des vasques emplies de différents produits sont disposées un peu partout dans la chambre, il faut alors entrer très rapidement les mains à l'intérieur en gardant les doigts parfaitement tendus. On commence par de l'eau puis on passe à des grains de blé ou de riz et enfin à du sable plus ou moins grossier, chauffé ou non.

Au centre de la chambre se trouve une petite armoire en bois installée sur une colonne en pierre de telle sorte que les portes en soient au niveau des mains quand on tend les bras horizontalement. L'exercice consiste à en ouvrir les battants doigts tendus pour déposer très rapidement des bâtons d'encens fumants. Les portes sont munies de ressorts qui en rendent l'ouverture plus ou moins difficile.

Développement : Aspects Métal et Eau, Tao du Souffle destructeur.

26ème Chambre : La Chambre des Pieds

L'idée centrale de cette chambre est de permettre aux pratiquants de renforcer leurs pieds afin d'en faire de redoutables armes naturelles. Un escalier en métal de cinq mètres de haut se trouve au centre de la pièce, il est chauffé grâce à un habile système situé à l'intérieur. L'exercice assez simple en théorie consiste alors à monter le fameux escalier puis à redescendre de l'autre côté. La température des marches peut être modulée et les adeptes peuvent commencer en portant de fines chausures de tissu. Les brûlures sont courantes mais le monastère dispose de nombreux onguents cicatrisants et apaisants. Des cerclés végétaux tressés disposés autour de colonnes en pierre permettent aux élèves de répéter des enchainements basiques de frappes en passant les pieds au travers de ces obstacles légèrement coupants.

Développement : Aspects Métal et Terre.

25ème Chambre : La Chambre des Bras

Cette chambre se consacre au travail des bras, pas du point de vue de la force pure mais plutôt de l'enseignement des techniques de frappe. Afin de faciliter l'apprentissage, les élèves ont à leur disposition des ouvrages illustrés leur présentant les différentes manières d'utiliser leurs bras et mains pour donner des coups. Les répétitions de mouvements sont nombreuses et effectuées sous la houlette d'instructeurs stricts. Les élèves travaillent souvent par binôme pour avoir une opposition plus ou moins modérée. Les plus brillants ont la possibilité d'avoir plusieurs adversaires, voire de s'opposer à l'un des instructeurs.

La chambre possède également de petites colonnes équipées soit de cerceaux tressés légèrement coupants soit de morceaux de bambous d'environ trente centimètres de haut et peu espacés. Les élèves enchainent les frappes contre les cerclés végétaux ou entre les tiges de bambous, les blessures sont courantes mais elles ne sont jamais très graves grâce au renforcement effectué dans les chambres précédentes.

Développement : Aspects Métal et Eau, Talent Boîte externe.

24ème Chambre : La Chambre des Jambes

Cette chambre est le pendant de la précédente. Il va s'agir d'inculquer les bases des techniques de frappe des pieds et pour cela, différents exercices sont prévus. Une par-

tie de l'enseignement théorique se fait là aussi à partir d'ouvrages richement illustrés dans une sorte de petite bibliothèque où les livres sont disposés sur de hauts lutrins, ce qui permet de lire et de mettre immédiatement en application toujours sous le contrôle rigoureux des instructeurs.

Dans un coin un peu à l'écart se trouvent des jarres suspendues qu'il faut frapper violemment tout en passant sa jambe au travers d'un cercle enflammé. Une zone assez large et sans obstacle est mise à disposition des élèves pour qu'ils puissent travailler en opposition ou sans adversaire ; dans ce dernier cas, le travail en simultané est préconisé pour faciliter l'acquisition des mouvements toujours sous le regard d'un instructeur.

Dans un autre coin, des élèves aux jambes légèrement entravées par des cordes répètent sans relâche leurs mouvements.

Développement : Aspects Métal et Eau, Talent Boîte externe.

23ème Chambre : La Chambre des Lames

Cette chambre se consacre à l'apprentissage du maniement de l'épée et du sabre. Seuls les mouvements de base sont abordés ici. Au travail pratique en groupe ou en binôme, on ajoute la lecture d'ouvrages illustrés, toujours dans l'idée de mêler théorie et mise en application.

Une partie du travail a lieu à l'extérieur du monastère quand le manque de place se fait sentir. Seuls ou en groupe, les disciples répètent inlassablement les mouvements que des instructeurs corrigent le cas échéant. On insiste beaucoup sur la façon de tenir l'arme, de considérer la lame non seulement comme un prolongement du bras mais avant tout comme l'émanation de celui qui la possède. En binôme on commence par déterminer un attaquant et un défenseur puis au fur et à mesure des progrès, on intègre la notion de riposte et de feinte. Ensuite on aborde l'importance des appuis et la nature du sol ; pour ce faire, des exercices ont lieu sur de la pierre, sur de la terre battue, dans des escaliers ou sur de légères pentes. À l'issue de cette chambre, les disciples sont des escrimeurs convenables mais le chemin est encore long avant de maîtriser le *jian* ou le *dao*.

Développement : Aspects Métal et Eau, Talents Esquive et Jiànshù.

22ème Chambre : La Chambre élémentaire du Bâton

Le bâton étant l'arme de prédilection des moines de Shaolin, deux chambres lui sont donc consacrées.

Dans celle-ci, la connaissance de l'arme et de son maniement sont mis en avant. Un lourd bloc de roche muni d'un anneau en métal sur un côté est disposé dans une sorte de tranchée de pierre. Le but est de pousser le bloc grâce à un bâton que l'on passe dans l'anneau ; le dispositif est installé de telle sorte que les bras doivent être presque horizontaux pour effectuer l'exercice.

Une autre installation complexe est à la disposition des étudiants : une suite de petites roues dentées qu'il faut faire tourner au moyen du bâton. Afin rendre la chose plus délicate, il faut passer ses bras entre de petits pieux qui limitent grandement les mouvements sous peine de bles-



sures. Le reste du travail consiste à répéter inlassablement des mouvements soit en groupe soit en duo, mais dans ce cas il s'agit de combat modéré.

Développement : Talent Bangshù.

21ème Chambre : La Chambre de l'Épée

Étant donné que les bases du combat sont acquises, cette chambre se consacre aux spécificités liées à l'utilisation de l'épée en mettant l'accent sur la vitesse et la précision des coups.

Dans un premier temps, les exercices sont uniquement constitués de répétitions de mouvements en groupe. Le but est de transformer l'aptitude à porter un coup en véritable réflexe. Il existe également des mannequins rembourrés de paille et mus par un complexe système de poulies et sur lesquels des zones de frappe sont indiquées. On équipe aussi les élèves avec des plastrons et là encore il faut toucher un endroit précis. On met également les élèves en situation d'infériorité numérique pour les obliger à augmenter leur vitesse de réaction.

Une fois ce travail effectué, les moines commencent à apprendre quelques bottes qui préfigurent des styles qu'ils pourront découvrir ultérieurement. Les blessures sérieuses sont rares mais les coupures et autres entailles sont monnaie courante, surtout au début.

Développement : Talent Jiānshù et Manœuvre Coup précis.

20ème Chambre : La Chambre du Sabre

Le sabre va privilégier la puissance et les coups amples, c'est donc une manière d'aborder le combat à cette arme blanche bien différente de l'épée.

En dehors des répétitions de mouvements en groupe ou en duo, les instructeurs vont insister sur le travail musculaire et pour cela utiliser des sabres lestés ou ajouter du poids au niveau des avant-bras sous forme d'anneaux de métal. Les frappes se font également sur de solides mannequins en bois, à même de résister à la fougue des combattants. Il faut toutefois régulièrement les changer, ils finissent alors en bois de chauffe. Certains surmontent d'ailleurs les apprentis sabreurs : les bûcherons.

Toujours dans le but d'améliorer la puissance, on fait répéter des mouvements aux élèves en leur ayant au préalable entravé les bras avec des cordes reliées par poulies à des poids. Un travail sous une chute d'eau est parfois pratiqué, là encore le but est de développer la force du sabreur. Étant donné l'importance des dégâts provoqués, le duel est réservé aux plus aguerris afin d'éviter les accidents.

Développement : Aspect Métal et Talent Jiānshù.

19ème Chambre : La Chambre de la Lance

La lance permet d'utiliser au mieux la distance avec l'adversaire ; une grande habileté et vitesse d'exécution sont nécessaires.

Une série de petits anneaux de métal sont accrochés sur un portique, le but est de les décrocher avec la lance le plus rapidement possible, la hauteur et la taille des cercles d'acier étant variables. Pour travailler la précision des coups, on indique des zones à toucher sur des mannequins de paille suspendus et animés au moyen de cordes.

Un long et fastidieux travail de répétition en groupe est proposé, les élèves enchaînent les mouvements jusqu'à parvenir à une perfection de l'exécution. Les instructeurs n'hésitent pas à asséner de petits coups de lance sur les membres mal positionnés. Des duels raisonnés sont proposés aux disciples, on peut également mettre un élève en situation d'infériorité numérique quitte à faire appel à des pratiquants d'autres armes pour encourager la prise de distance permise par la lance. Enfin, la taille de l'enceinte de combat varie : de la vaste esplanade devant le monastère à une petite pièce exigüe.

Développement : Aspect Eau et Talent Qiāngshù.

18ème Chambre : La Chambre des Couteaux papillons

La première difficulté du maniement de cette arme réside dans le fait que le pratiquant doit être ambidextre ou presque. De nombreux exercices permettent donc de développer chez les élèves leur maîtrise de l'arme aussi bien de la main directrice que de l'autre. L'autre particularité de cette arme-double est qu'elle facilite grandement le désarmement de l'adversaire, les instructeurs vont donc proposer un travail en opposition avec des épistes par exemple.

La garde des couteaux est très prisée pour le blocage et le désarmement. Les instructeurs insistent beaucoup sur la dextérité, les élèves doivent parvenir à faire bouger dans tous les sens leurs couteaux papillons, ce qui réclame à la fois une grande souplesse du poignet et des mains solides. Les fameux bonhommes en bois qui seront utilisés ultérieurement pour la boxe externe sont mis à profit pour travailler les attaques avec des positions de lame dissymétriques. Les élèves répètent leurs enchaînements en groupe puis les mettent en application en duel toujours sous le regard vigilant des instructeurs.

Développement : Talent Daoshù.

17ème Chambre : La Chambre du Bâton à Sections

Cette arme complexe réclame pour être apprivoisée un travail sans relâche. Les premières séances sont consacrées à la prise en main, les instructeurs font de nombreuses démonstrations en ralentissant à dessein la vitesse ; les élèves doivent alors reproduire patiemment les mouvements. Des sacs de riz ou de paille tassée suspendus à un portique doivent être frappés, les sacs peuvent entièrement faire le tour de leur support : s'ils sont mal frappés, ils reviennent donc par le haut sur le disciple.

Les duels sont privilégiés, une fois le maniement correctement maîtrisé. Une des particularités de cette arme articulée est qu'elle permet le combat à courte ou moyenne distance, la frappe comme le blocage. Les moines ont donc fabriqué une sorte de machine d'entraînement avec des appendices mobiles en bois ou entourés de tissus, le tout mû par de nombreuses poulies qui permettent de reproduire les mouvements d'assaillants humains sans mettre en danger un adversaire réel. Les élèves ressortent couverts d'hématomes d'une séance avec celui que certains surnomment « le Tortionnaire » et qui est un des secrets bien gardés du monastère.

Développement : Talent Bâton articulé.



Zin - Shaolin et Wudang

16ème Chambre : La Chambre de la Chaîne

Cette simple chaîne est une arme redoutable qui demande un long apprentissage. L'idée maîtresse est de se servir de la longueur pour éloigner l'adversaire puis de neutraliser son arme ou lui-même en l'immobilisant voire en l'étranglant. Une partie du travail se fait sur de solides mannequins de bois à même de résister aux impacts de la chaîne. Pour favoriser le désarmement, des armes blanches sont fixées au bout de grosses perches ; il faut alors les agripper puis les arracher de leur support. Une fois cette difficulté passée, le travail se fait avec des adversaires armés. Pour ce qui est des immobilisations et étranglements, ce sont des mannequins bien rembourrés qui sont mis à contribution dans un premier temps.

À cause de la taille de l'arme, il y a très peu de répétitions d'enchaînements en groupe et le cas échéant, elles ont lieu à l'extérieur. Les risques de voir s'emmêler les chaînes étant importants, une distance de sécurité est préconisée. Le sol de l'espace intérieur réservé à la pratique des chaînes est régulièrement refait car la chaîne provoque d'importants dégâts lors d'impacts le plus souvent accidentels, ne correspondant pas à la philosophie présidant à son utilisation.

Développement : Talent Biànshù.

15ème Chambre : La Chambre du Bonhomme de Bois

Cette Chambre est entièrement consacrée au travail sur un appareil : le bonhomme de bois. Il est l'instrument indispensable pour préparer le corps des élèves à l'apprentissage des styles de la boxe externe. Ce fameux bonhomme est un large piquet fixe ou mobile sur lequel sont disposés selon des angles variés des bâtons d'environ trente centimètres de long.

Les étudiants vont inlassablement enchaîner les frappes avec différentes parties du corps. La vitesse d'exécution et la violence des coups portés sont peu à peu augmentées jusqu'à parvenir à l'exacte réplique d'un combat. Le suivi par l'instructeur est primordial, il est là pour corriger les mouvements et les positions. La recherche de l'efficacité passe par une perfection des gestes. La pratique régulière du bonhomme favorise le renforcement des zones de frappe : mains, avant-bras, coudes, pieds, tibias, genoux mais cela n'est rendu possible que par le travail préparatoire dans les chambres précédentes. Un néophyte qui tenterait de frapper le bonhomme se briserait invariablement les os.

Développement : Aspect Métal.

14ème Chambre : La Chambre du Corps renforcé

Cette chambre permet aux futurs disciples de rendre leur corps particulièrement résistant, voire de protéger certains points vitaux. Au travers de douloureux exercices musculaires, les élèves, tout en conservant une grande souplesse, développent une résistance physique peu commune. C'est dans cette chambre que l'on pratique la casse de morceaux de bois et de pierre avec différentes parties du corps.

Au sortir de cette chambre, un adepte pourra se tenir en équilibre le ventre sur une fourche, tordre une lance en appui sur sa gorge ou casser un morceau de métal avec son crâne. Pour que ces prodiges soient possibles, il faut bien entendu que le *Chi* soit parfaitement canalisé. En plus d'exercices de *chi*, on demande aux élèves de méditer longuement à l'écoute de leur corps et de parvenir à un haut degré de concentration. Toujours dans le même ordre d'idée, on demandera régulièrement aux élèves de rester immobiles malgré les conditions climatiques, les habituant peu à peu à ne pas tenir compte de la température ou de l'hygrométrie.

Développement : Taos du Corps renforcé et du Souffle destructeur.

13ème Chambre : La Chambre de l'Ombre

Cette chambre est le plus souvent ouverte le soir pour mettre à profit la pénombre, mais il existe également tout un entraînement diurne. On va enseigner aux élèves à profiter de toutes les zones d'ombre pour se dissimuler, pas pour en faire des espions mais parfois le combat est inutile et il convient de se cacher.

Un des exercices pratiqué à l'automne consiste à emmener les élèves au pied des arbres, ils doivent parvenir à se déplacer sans faire craquer les feuilles mortes. De même, une portion de couloir est recouverte de sable, les élèves apprennent en soulevant habilement les grains avec leurs pieds à effacer toute trace de leur passage. À l'inverse, on sensibilise beaucoup les étudiants à l'écoute des sons car être discret, c'est aussi savoir repérer un danger. Pas simple de localiser un instructeur même en se concentrant au maximum ; c'est pourtant une des épreuves qui attend les élèves dans cette chambre.

Développement : Talents Perception et Discrétion, Tao de l'Ombre dissimulée.

12ème Chambre : La Chambre de la Défense

Le but de cette chambre est de permettre aux élèves d'acquérir une telle maîtrise des techniques d'évitement qu'il deviendra bien difficile pour une personne ordinaire même armée d'un arc et de flèches de les toucher. Il existe donc deux types d'exercices : les premiers concernent les attaques à distance, les autres le corps à corps.

Sur une arche de pierre sont suspendues de grandes lames qui suivent un mouvement de balancier plus ou moins rapide, le sol peut éventuellement être rendu glissant en y versant de l'huile. Le disciple doit être capable de traverser la pièce en évitant les faux qui ne suivent pas un rythme régulier ou prévisible... Exercice plus basique : sans arme ni droit de riposte, l'élève doit éviter les attaques modérées de plusieurs adversaires armés ou non, dans un espace plus ou moins confiné. Il existe également une sorte de machine avec force poulies, sacs suspendus et autres bâtons qui entourent littéralement le pratiquant : il doit alors éviter toutes les attaques qui lui sont portées sans jamais sortir du périmètre limité qui lui a été fixé. C'est l'instructeur qui avec des cordes gère à distance les attaques de ce que l'on surnomme « l'armée de bois ».



Les exercices d'évitement de projectiles ont lieu le plus souvent à l'extérieur. Plusieurs moines décochent des flèches et les disciples doivent les éviter, certains parviennent à les dévier voire pour les plus doués à les attraper. Il est possible de faire travailler l'évitement d'autres projectiles mais il s'agit de rumeur ; on parle de moines lançant des fléchettes en métal ou des billes de plomb.

Développement : Aspect Eau, Talent Esquive, Taos du Bouclier invisible et des Mille Abeilles.

11ème Chambre : la Chambre du Bonhomme de Fer

Le bonhomme de fer est à part son matériau, un instrument de travail à peu près identique au bonhomme de bois. Frapper sur le bonhomme de fer sans une préparation physique de plusieurs mois voire plusieurs années serait catastrophique pour les articulations et les membres. Le travail commence donc par des enchaînements au ralenti avec un contact presque en douceur. Puis progressivement l'élève est encouragé par l'instructeur à accélérer les mouvements sans modifier les impacts. Quand il sent le disciple prêt, l'instructeur va lui faire augmenter la puissance des coups sur la surface métallique du bonhomme pour arriver à des coups réels, d'une violence exceptionnelle. Arrivé à ce stade, le pratiquant est capable avec son corps de provoquer d'importants dégâts sur un adversaire humain. Il est donc de sa responsabilité de limiter au strict nécessaire l'usage des techniques enseignées à Shaolin, c'est d'ailleurs un des mots d'ordre assés à de multiples reprises par le responsable de cette chambre.

Développement : Aspect Métal, Talent Boxe externe et Tao du Souffle destructeur.

10ème Chambre : La Chambre du Souffle

Même si le travail du *Chi* a été abordé précédemment durant le cursus, cette chambre est le lieu où l'on insiste par différents exercices de respiration et de méditation sur l'importance de la maîtrise du souffle. Cela passe à la fois par des positions assises où l'on demande aux étudiants d'apprendre à canaliser leur respiration pour améliorer ensuite la puissance de leurs coups mais aussi par de nombreuses courses destinées à augmenter les capacités pulmonaires des élèves. Il n'est donc pas rare de voir partir un petit groupe de disciples dans les environs du monastère pour de longues heures.

Un adepte de Shaolin doit être capable de trouver en lui l'énergie d'effectuer un effort physique épuisant durant des heures, voire de transcender sa propre fatigue. Des courses plus courtes sur terrain plat ou en pente (comme des escaliers) sont aussi effectuées, les montées et descentes de marches à répétition visent, elles aussi, à augmenter les capacités pulmonaires et cardiaques. Il ne s'agit en aucun d'un travail des flux internes comme on le voit à Wudang mais des capacités physiques ordinaires des individus, même si leur renforcement a un impact direct sur la maîtrise du *chi*.

Développement : Aspects Métal et Terre.

9ème Chambre : La Chambre supérieure du Bâton

Le travail effectué dans cette chambre permettra ensuite au disciple d'assimiler le fameux style du Bâton de la Double-peau de Tigre. Ce sont en quelque sorte les bases de cette célèbre technique qui sont enseignées en ces lieux par le biais de différents exercices.

L'instructeur insiste sur la volonté de désarmer un ou plusieurs adversaires quand on utilise le bâton. Les *taolu* sont répétés en groupe avec des corrections individuelles. Les étudiants vont ensuite travailler avec des combattants armés, le but sera de neutraliser leurs armes en frappant violemment les mains ou les avant-bras. Ils chercheront également à provoquer des déséquilibres en balayant les appuis. Une grande dextérité est indispensable, il faut considérer le bâton comme une arme possédant deux extrémités aussi efficaces et nécessaires l'une que l'autre. Les instructeurs vont insister sur les mouvements tournants destinés à perturber les opposants et ainsi ouvrir une brèche pour une contre-attaque aussi rapide qu'efficace. Les plus doués peuvent même mêler quelques acrobaties aux attaques et défenses, toujours dans le but de déconcerter leurs adversaires. Le fait que de prime abord un bâton ne paraît pas dangereux est mis à profit pour surprendre l'adversaire. Il faut pour cela être très rapide et multiplier les mouvements, qu'ils soient amples ou courts. La taille de la surface de combat est très souvent variée pour permettre de répondre à toutes les situations.

Développement : Talents Bāngshù, Acrobatie et Esquive.

8ème Chambre : La Chambre du Maître d'Armes

Le contenu de cette chambre est très variable selon les monastères et les cursus ; on y inclut les bases de certains styles martiaux utilisant des armes blanches. Le travail s'effectue presque de manière individuelle avec des élèves triés sur le volet et ayant démontré de réelles aptitudes pour une arme précise. Une partie de l'enseignement s'effectue sans adversaire et une autre demande à l'élève d'affronter une opposition de grande qualité, bien souvent l'instructeur lui-même. L'étude d'ouvrages rares et précieux fait également partie de la formation reçue dans cette chambre.

Développement : Talent martial dont dépend l'arme étudiée.

7ème Chambre : La Chambre du Style du Dragon

Les débuts dans cette chambre peuvent parfois déconcerter ; nul entraînement physique les premiers jours mais de longues discussions philosophiques avec un maître. On y parle respect, harmonie. Puis viennent les premiers exercices physiques, la recherche de l'équilibre est mise en avant. Les appuis sont particulièrement travaillés car ils sont le gage d'une bonne attaque et d'une bonne défense. Ensuite les instructeurs vont insister sur la rapidité de réaction, le développement des réflexes. Ainsi il n'est pas rare de voir un moine supérieur lancer des bols à un disciple qui doit les rattraper le plus vite possible, et bien sûr sans les renverser. Une partie du travail se fait les



Zin - Shaolin et Wudang

yeux bandés pour amener le pratiquant à un haut niveau de concentration et ainsi parvenir à la parfaite harmonie entre le corps et l'esprit.

Les exercices physiques sont entrecoupés de longues méditations pour poursuivre la quête de l'équilibre. Certains entraînements ont lieu dans l'eau pour favoriser à la fois le travail musculaire et la recherche du mouvement parfait, le pratiquant peut alors être partiellement voire totalement immergé. La formation quasi individuelle est privilégiée afin de permettre à chacun de progresser à son rythme.

Développement : Aspect Eau, Talents Boîte externe et Méditation.

6ème Chambre : La Chambre du Style du Tigre

Cette chambre met en avant le travail du corps, les pratiquants devant par exemple soulever à bout de bras de lourdes jarres pleines d'eau ou se positionner jambes fléchies avec des sacs de riz sur les épaules pendant plusieurs heures. Pour développer la puissance des doigts et des mains, ils doivent attaquer des mannequins et tenter d'en déchirer des morceaux comme un tigre le ferait avec ses griffes. Ils font ensuite de même avec des arbres dont ils ôtent l'écorce puis terminent en s'en prenant à d'épaisses planches.

Certains *taolu* sont répétés en petits groupes, d'autres le sont individuellement pour affiner la technique. Lorsque que des combats sont organisés, les pratiquants s'habituent avec des vêtements plus épais au niveau des zones visées lors des attaques : cela limite grandement les blessures. Les meilleurs disciples auront l'honneur d'accéder rapidement à la deuxième chambre.

En plus de tout ce travail physique, un enseignement approfondi des points vitaux est dispensé par un médecin du monastère afin de parfaire les connaissances des élèves. Pour une mise en pratique efficace, on indique sur certains mannequins d'entraînement ou sur les tenues matelassées ces points vitaux par un point rouge.

Développement : Aspect Feu, Talent Boîte externe.

5ème Chambre : La Chambre du Style du Serpent

Là encore, la première approche est surprenante : le sol de cette chambre est en grande partie recouvert de sable et les élèves doivent s'astreindre à de longues heures de méditation à l'écoute de leur *chi*.

Ensuite ils doivent faire des tractions avec des poids attachés aux pieds en variant l'espace des bras et la position des mains. Les jambes fixées sur des sortes de tables de bois ou de pierre et le corps dans le vide au-delà du bassin, ils doivent descendre le buste et le remonter à l'horizontale. Ce dernier exercice peut se faire avec du poids supplémentaire pour renforcer encore davantage le dos. Un renforcement spécifique de l'index et du majeur sera effectué par le biais de mannequins et de planches à frapper.

Le sol ensablé prend toute son importance lors du travail des techniques de combat, l'idée étant de laisser le moins de trace possible lors des mouvements et de

ne pas soulever de sable au moment des attaques, qui nécessitent pourtant de rapides déplacements. En plus du travail réalisé lors de la méditation, l'instructeur insiste beaucoup sur l'importance de l'utilisation du *Chi* pour la réalisation des attaques avec les deux doigts, les fameux crochets.

Développement : Aspect Terre, Talent Boîte externe.

4ème Chambre : La Chambre du Style de la Grue

Le travail dans cette chambre doit permettre de renforcer les jambes par le biais d'exercices de musculation spécifiques, de développer la vitesse des bras et bien entendu de faire des mains des piques redoutables.

Un portique équipé de poulies, de cordes et de poids va être utilisé pour tout le travail musculaire des jambes et des bras. Les élèves répètent des mouvements mais ils sont attachés à des cordes elles-mêmes reliées aux poids : c'est épuisant mais terriblement efficace pour acquérir une force hors du commun. Pour renforcer les mains, il est demandé aux élèves de frapper des planches de bois plus ou moins épaisses puis de dévier des attaques au bâton toujours en utilisant la même position en forme de bec d'oiseau caractéristique de ce style martial.

Afin de bien connaître les articulations du corps humain et leurs points faibles, un médecin vient donner quelques cours d'anatomie. Il est en revanche systématiquement demandé aux élèves de retenir leurs coups lors des duels d'entraînement pour ne pas risquer de se mutiler.

Développement : Aspect Métal, Talent Boîte externe.

3ème Chambre : La Chambre du Style du Léopard

Ce style nécessite du souffle et de la vitesse : ce sont donc sur ces deux points que l'entraînement va insister. Les enchaînements sont répétés des centaines de fois jusqu'à parvenir à une rapidité d'exécution permettant de littéralement rouler de coups l'adversaire.

Des techniques de frappe particulières sont enseignées dans cette chambre : pour commencer, des manuels illustrés sont mis à disposition puis il faut ensuite passer à la pratique tout d'abord sur mannequin puis face à un véritable adversaire. Le renforcement des coudes et des genoux se fait à l'aide de sorte de coussins très rembourrés et portés à bout de bras ou fixés sur le ventre par le deuxième membre du binôme d'entraînement. Il n'est pas rare de voir certains élèves portant ce sac de frappe décoller sur un mètre ou deux après avoir reçu un coup.

Les instructeurs insistent beaucoup sur l'importance de casser la distance lors du combat et de véritablement rentrer dans la garde de l'adversaire pour mieux le rouler de coups et aussitôt se retirer hors de portée. Pour parfaire leur condition physique et plus particulièrement leur souffle, les élèves doivent courir durant de longues heures ou s'astreindre à des séances d'apnée en se mettant la tête dans une jarre ou en s'immergeant totalement dans l'eau, quitte à se lester.

Développement : Aspect Bois, Talent Boîte externe.



2ème Chambre : La Chambre de la Frappe ultime

Cette chambre est réservée aux meilleurs étudiants, on y perfectionne encore et encore les techniques de frappe.

Tout commence par des exercices de casse de planches puis de briques pour aguerrir les mains et les pieds. Ensuite les frappes se font sur des plaques de métal plus ou moins épaisses, après plusieurs mois ou semaines pour les plus doués. Il est alors possible de perforent le métal. Cet exploit n'est possible que grâce à un profond travail de concentration et de maîtrise du *chi*.

À cet effet, les séances de casse alternent avec de longues méditations qui permettent aux élèves de parvenir à une canalisation des flux du *Chi* suffisante pour non seulement ne pas se blesser au moment de la frappe mais bel et bien de traverser la matière la plus résistante.

Développement : Talent Méditation, Tao du Souffle destructeur.

1ère Chambre : La Chambre suprême

Nul moine n'a jamais révélé la nature de l'enseignement de cette chambre, c'est là un des secrets les mieux gardés des monastères de Shaolin. Certains parlent de magie, d'autres de connaissance extraordinaire, d'autres enfin de technique de combat ultime. Qui sait où se trouve la vérité ?

Tous ceux qui ont traversé cette chambre refusent d'en parler. Cela serait inutile : ce qui s'y déroule est personnel et l'expérience d'autrui ne peut vous préparer à affronter ce qui vous y attend...

La trente-sixième chambre de Shaolin

Légende pour beaucoup, planche de salut pour certains, la trente-sixième chambre de Shaolin est l'instrument le plus affûté des rebelles en matière de lutte contre le pouvoir des Qing. Grâce à l'enseignement des moines, les patriotes sont de plus en plus nombreux à se montrer des guerriers compétents mais le revers de la médaille risque de ne pas tarder à se faire sentir : les Mandchous ont déjà Shaolin dans le collimateur et la moindre provocation risquerait de déclencher leur ire...

Création et histoire :

Ce n'est que récemment que le monastère de Shaolin ouvrit grand ses portes aux laïcs afin de les former aux arts martiaux.

Avant cela, seuls quelques disciples triés sur le volet recevaient l'insigne honneur d'apprendre le kung-fu de Shaolin, le plus réputé sous le Ciel. C'était notamment le cas des fils des familles importantes qui venaient y recevoir un enseignement complet : martial, religieux et philosophique. Les grands généraux étaient également envoyés à Shaolin afin d'y suivre une formation militaire poussée : Shaolin était un centre d'entraînement de pointe, assumant ce rôle en échange de vastes subsides impériaux. Il arrivait aussi parfois que des artistes martiaux prometteurs se voient accorder le droit de prendre maître parmi les moines supé-

rieurs, en récompense d'un service ou en signe de respect de la part du temple. Il s'agissait là de cas rares et chaque chevalier ayant pu bénéficier de cette faveur se tailla ensuite une solide réputation dans le monde des arts martiaux. Mais nonobstant ces exceptions, le seul moyen d'entrer à Shaolin et d'en apprendre les secrets resta longtemps de se raser la tête et de prononcer ses vœux...

Comme beaucoup de choses en Chine, cela changea avec l'arrivée des Mandchous. Né peu ou prou au moment de l'instauration de la dynastie Qing, l'homme plus tard connu sous le nom de San De (Trois Vertus) allait jouer un rôle capital dans la lutte des rebelles en permettant à de nombreux laïcs de devenir expert en arts martiaux. Il passa sa jeunesse dans le Sud de l'Empire, venant d'un milieu populaire sans histoire. Un peu vagabond et un peu artiste, il pratiquait modestement la boxe et se fit surtout connaître en tant que champion régional d'haltérophilie, gagnant le surnom de Bras de Fer. Remportant de nombreux concours de force, il menait grande vie et collectionnait les aventures quand un dignitaire mandchou, déshonoré d'avoir été vaincu par ce *Han*, décida de s'en prendre à lui. Les deux hommes finirent par se battre et le mandchou fut tué. San De fut alors recherché par les autorités bien qu'en état de légitime défense, et il prit la mesure de l'oppression des Qing sur le peuple...

Ne sachant où aller, il demanda asile à Shaolin et se fit moine. Grâce à sa robustesse, il s'y fit rapidement un nom et réussit l'exploit de traverser les trente-cinq chambres en à peine deux ans ! En récompense, le Patriarche lui proposa de prendre la tête de la chambre de son choix mais San De fit cette proposition étonnante : fonder une trente-sixième chambre qui serait en réalité un centre d'entraînement pour laïcs. En effet, il n'avait pas oublié la tyrannie des Mandchous et selon lui, le peuple devait pouvoir se défendre grâce aux arts martiaux de Shaolin. Son audace provoqua un tollé parmi les plus conservateurs des moines mais fut soutenue par tous ceux qui étaient entrés dans les ordres moins par conviction que pour fuir le régime. Après de houleux débats, San De fut autorisé à ouvrir et superviser la fameuse trente-sixième chambre de Shaolin, sous le strict contrôle du Patriarche, en l'an 1675.

Les débuts furent timides : San De souhaitait préserver le secret de la chambre en n'acceptant que peu de disciples. Tâtonnant dans les premiers temps, il finit en quelques années par formaliser le cycle martial que devaient suivre les laïcs afin de donner un cadre strict à leur apprentissage. Plus assuré, il commença à accepter de plus en plus d'élèves et au fil du temps, la trente-sixième chambre finit par acquérir sa légitimité et ne plus être remise en cause : les rumeurs des exactions commises dans le Sud par les sbires des Qing convainquirent même les plus réticents des moines de la nécessité d'armer les *Hans* face à une telle oppression. Hélas, avec le nombre de disciples augmentant sans cesse, le secret entourant la trente-sixième chambre finit par être ébréché. Les autorités impériales tournèrent leur regard vers Shaolin et il fallut redoubler de prudence, trouver des biais pour justifier la formation de tant d'élèves, etc.



Zin - Shaolin et Wudang

Parmi les disciples les plus prometteurs de San De se trouvait un moine nommé Zhi Shan. Boxeur accompli mais aussi érudit sans pareil, il finit par prendre la tête de la trente-sixième chambre à la mort de son maître, en 1713. Il rationalisa le parcours martial des laïcs, terminant ainsi l'œuvre de San De. C'est lui notamment qui introduisit l'apprentissage religieux dans un double but : mettre un peu de plomb dans la tête de disciples trop fouguez mais aussi tranquilliser les autorités mandchoues en présentant Shaolin avant tout comme un centre de formation religieuse, les arts martiaux n'étant que secondaires. Cela semble fonctionner ; les Qing paraissent moins s'intéresser à Shaolin...

Du fait de sa haute compétence dans la direction de la trente-sixième chambre, de sa piété sans faille et de ses talents martiaux hors du commun, Zhi Shan a récemment été promu au rang de Patriarche du monastère à l'âge précoce de quarante-quatre ans. Cette nomination entérine le rôle de Shaolin en tant que soutien indéfectible de la rébellion pro Ming.

Fonctionnement :

Dès sa conception par San De, il était clair que la trente-sixième chambre de Shaolin serait un cycle d'entraînement destiné aux laïcs, et plus particulièrement conçu pour les patriotes ayant besoin d'une « arme » dans leur lutte contre l'oppression mandchoue. C'était là un pari risqué, auquel s'opposèrent de nombreux bonzes conservateurs craignant d'attiser ainsi la méfiance des Qing vis à vis de Shaolin. En effet, bien que l'existence de ce programme martial soit resté secret environ une dizaine d'années, l'afflux de disciples finit par le mettre en lumière et le monastère dut s'en justifier. La trente-sixième chambre fut présentée comme la réponse aux persécutions subies par le peuple de la part des brigands de grands chemins et des pirates japonais (cette explication étant particulièrement véridique concernant le monastère du Fujian). Bien que dubitatives, les autorités impériales n'y virent rien à redire – après tout, l'Empereur Kangxi avait autorisé les Hans à pratiquer à nouveau les arts martiaux en signe d'apaisement entre les ethnies. Ajoutant la caution religieuse et philosophique, Zhi Shan acheva de faire en sorte que la trente-sixième chambre semble faire partie du fonctionnement normal de Shaolin.

L'ouverture du monastère aux laïcs ne se fit pas de façon anarchoïque. Un tel bouleversement du fonctionnement de la communauté impliquait que des règles précises soient mises en place dès le départ : hors de question de permettre à n'importe qui de venir profiter du savoir de Shaolin. Ces règles strictes furent créées par San De et ses disciples puis perfectionnées par Zhi Shan quand il prit la suite de son *shifu*. De même, le cycle d'entraînement devait être cadré de façon à offrir un parcours à la fois complet et relativement court aux disciples : impossible de retenir un patriote plus de dix ans entre les murs d'un monastère... Le combat pro Ming nécessite que les rebelles soient formés rapidement.

Voici en pratique comment est organisé le fonctionnement de la trente-sixième chambre de Shaolin.

- **Être accepté au monastère :** Seuls les plus vaillants, ceux dont la volonté est d'acier, peuvent prétendre suivre une formation martiale à Shaolin tant celle-ci est exigeante sur le plan physique et spirituel. Le rite d'entrée est désormais connu de tous : celui qui souhaite apprendre le kung-fu doit rester agenouillé devant les portes du monastère trois jours et trois nuits, sans manger ni boire ni dormir quelle que soit la saison. Nombreux sont ceux qui pensent qu'avec un peu de courage, cet obstacle est aisé à franchir mais il n'en est rien. Il faut réellement un mental hors du commun pour tenir les trois jours sans flancher et au final, bien peu de postulants y arrivent. Une grande majorité craque avant et s'en retourne sur les chemins, dépitée. Mais pour ceux qui tiennent bon, les portes s'ouvrent en grand et un moine chaleureux les accueille, les mène au réfectoire puis à leurs cellules pour se restaurer et se reposer.

- **La première année :** Les moines de Shaolin se donnent un an d'observation afin de cerner la personnalité des disciples. Au cours de ces douze mois, ceux qui ont été acceptés dans le monastère se voient confier de nombreuses corvées sans rapport avec les arts martiaux. Aller couper du bois dans la forêt, chercher de l'eau dans la rivière proche, travailler dans les champs qui entourent le temple, se livrer à des travaux de maçonnerie et de charpenterie, aider en cuisine, assurer la propreté des bâtiments, etc. sont quelques-uns des exemples de ce qui est demandé à un disciple. Parallèlement, ils doivent suivre un enseignement religieux et philosophique afin de comprendre les bases du Bouddhisme.

Le but de cette année est d'inculquer une discipline de fer dans les rangs des étudiants en même temps que de forger leur physique et d'éprouver leur volonté. Nombre d'entre eux ne comprennent pas pourquoi les moines les traitent en domestiques et ils se demandent si tout cela n'est pas qu'une vaste plaisanterie à leurs dépens. Beaucoup renoncèrent alors à poursuivre leur apprentissage, d'autres sont congédiés pour n'avoir pas su faire preuve d'obéissance.

Un autre objectif de cette année d'évaluation est de repérer les éventuels espions envoyés par les Mandchous pour percer à jour les intentions de Shaolin : ceux-ci sont renvoyés sous divers prétextes toujours justifiables (après une période de harcèlement si besoin est).

- **La deuxième année :** Après avoir été durement forgés par un an de corvées, les disciples sont enfin prêts à apprendre les bases du kung-fu. S'entraînant en groupes sous la houlette d'un instructeur chevronné, les étudiants laïcs répètent des *taolu*, apprennent le maniement des armes, se livrent à des duels entre eux, etc. Les plus prometteurs se voient même octroyer le droit de traverser certaines des trente-cinq chambres pour se perfectionner. L'apprentissage des subtilités du Bouddhisme continue au cours de l'année et s'y ajoutent des leçons sur l'art de la guerre, la diplomatie et l'histoire.

Dès la fin de cette deuxième année, les disciples sont des boxeurs compétents et un certain nombre s'estime suffisamment fort pour quitter le monastère sans achever



la totalité de la trente-sixième chambre. D'autres, moins méritants, sont exclus pour manque de talent ou de discipline. Finalement, seule une infime fraction de ceux qui furent admis à Shaolin acquiert le droit de suivre la troisième année de formation.

• **La troisième année :** Il s'agit de la dernière étape du cycle d'entraînement, la plus exigeante mais aussi la plus passionnante pour tous ceux qui y parviennent. C'est maintenant, après deux ans d'épreuves, que les disciples gagnent le droit de réellement apprendre les secrets du kung-fu de Shaolin. En effet, la troisième année est celle de l'apprentissage des styles martiaux créés ou perfectionnés au monastère.

Au cours des deux années précédentes, les disciples ont été observés par les bonzes et chacun d'eux a été jugé digne de maîtriser un style. Cette décision se fait en jugeant des diverses qualités physiques et mentales de l'étudiant, de son aisance avec telle ou telle arme, de son tempérament aussi. Car il est important que la nature profonde de l'apprenant soit en phase avec la philosophie et les exigences martiales des techniques qui lui seront inculquées. Les moines responsables de la trente-sixième chambre sont généralement de bons juges et la décision de faire correspondre tel disciple à tel style se prend après délibération d'un conseil.

À la fin de cette troisième année, le disciple qui a eu le courage et la patience d'endurer le cycle d'entraînement complet est un artiste martial accompli avec qui peu de combattants peuvent rivaliser. Il peut encore progresser bien sûr et n'est pas invincible, mais il a désormais en lui la puissance et la sagesse de Shaolin.

• **Le Couloir des Hommes de Bois :** Ultime épreuve facultative de Shaolin, les disciples qui le souhaitent peuvent s'éprouver en tentant la traversée du Couloir des Hommes de Bois. Institution séculaire, ce rite demande à celui qui s'y prête d'aller de l'entrée à la sortie d'un long tunnel souterrain parsemé de mannequins de bois mécaniques. Ceux-ci disposent de plusieurs membres et sont actionnés par les moines supervisant l'épreuve. Le disciple doit constamment avancer (reculer n'est pas permis) en frappant les Hommes de Bois et en esquivant leurs coups. Pour pimenter un peu la traversée, des projectiles peuvent également surgir des murs sans crier gare. Volonté, coordination et vigilance sont les qualités essentielles pour triompher de ce test mythique.

Un énorme chaudron de bronze rempli de braises rougeoiantes se trouve à la sortie du Couloir des Hommes de Bois. Celui qui en a triomphé gagne le droit de se marquer les poignets avec le symbole de Shaolin : dragon sur poignet droit, tigre sur poignet gauche. Si tous les moines le font, un grand nombre de laïcs déclinent cet honneur dans le but de protéger Shaolin : s'ils étaient capturés en tant que rebelles, les marques les identifieraient comme disciples du monastère, attirant inmanquablement l'attention des autorités impériales...

L'épreuve du Couloir des Hommes de Bois n'est pas obligatoire pour quitter le monastère une fois le cycle de trois ans achevé. Cependant, bien des disciples refusent d'en partir avant de l'atteindre...

Les premières années, la trente-sixième chambre n'accueillait guère plus d'une dizaine de disciples. Mais rapidement, sa réputation se répandit comme une traînée de poudre et un afflux important de postulants se pressa aux portes du monastère.

Actuellement, il y a environ une centaine de laïcs qui sont acceptés pour la première année. Un tiers d'entre eux abandonne avant la deuxième et parmi ceux qui y accèdent, encore une moitié quitte le monastère ou en est exclue avant la troisième. Généralement, tous les disciples pris en troisième année achèvent celle-ci sans abandon ou renvoi. Il en ressort que Shaolin abrite en ses murs entre deux cents et deux cent cinquante étudiants laïcs chaque année, ce qui ne représente qu'une modeste fraction de sa population monastique.

N.B. : Ces données sont surtout valables pour le monastère du Henan. Celui du Fujian étant plus petit et moins riche, il accueille une cinquantaine de disciples de moins environ.

Le bâton divin de Jinna Luo Wang

D'après le folklore du temple, la divinité mongole Jinna Luo Wang défendit les moines lors de l'attaque des Turbans rouges. De son bâton, elle rossa les agresseurs et se fit protectrice de Shaolin. Et selon les bonzes, le dieu continue à veiller sur le monastère.

La statue de ce guerrier divin tient entre ses mains un bâton, le même dit-on que celui qui lui servit à assommer les Turbans rouges. Ses doigts sont crispés dessus mais la légende dit que quand Shaolin sera en grand danger, les mains de la statue s'ouvriront et permettront à un héros de s'emparer du bâton divin pour pérenniser l'œuvre de Jinna Luo Wang.

Capacités du bâton :

Il s'agit à première vue d'un simple bâton de bois, sans ornement particulier à part quelques caractères d'écriture mongole.

Le bâton divin inflige des dommages de 3 et est incassable.

En tant qu'arme divine, ce bâton peut blesser les créatures surnaturelles même invulnérables.

En tant qu'objet magique, ce bâton possède une réserve de Chi qui s'élève à 15 points.

Le porteur de ce bâton voit son Niveau en Bangshu augmenter de 1. Il acquiert automatiquement la maîtrise de la langue mongole et modifie son Talent Langues en conséquence.

Le bâton donne à son porteur la Faiblesse Code d'Honneur (protéger Shaolin).

Il possède une **Renommée** de 70



Zin - Shaolin et Wudang

Les styles martiaux de Shaolin

Les moines de Shaolin se vantent que leur monastère est le lieu de création de tous les arts martiaux du monde. Bien que cette assertion paraisse largement exagérée (surtout aux oreilles des disciples de Wudang), il est évident que le rôle joué par Shaolin en tant que centre de formation militaire au cours de sa longue histoire a contribué à ce qu'y naissent ou s'y perfectionnent de nombreux styles, armés ou non.

Ainsi, moines et disciples laïcs peuvent apprendre de très nombreux kung-fu à Shaolin : l'éventail des techniques enseignées est si vaste qu'il faudrait plusieurs vies pour toutes les appréhender. Néanmoins, les styles dits externes sont majoritaires ; cela ne signifie pas que le travail du *Chi* soit négligé mais les boxes et escrimes que l'on peut apprendre à Shaolin reposent avant tout sur le renforcement du corps (puissance, vitesse, endurance, etc.). Autant dire que les techniques les plus novatrices mises au point par les adeptes des styles internes (comme le Taiji Quan ou la Boxe des Huit Trigrammes) ne sont pas connues au monastère autrement que par leur réputation quasi légendaire.

Les styles listés ci-dessous représentent une fraction des arts que l'on enseigne à Shaolin. Il s'agit des techniques les plus connues, celles qui ont forgé la réputation du monastère et de ses moines combattants. En aucun cas cet inventaire n'est exhaustif et le Meneur de Jeu est libre d'y inclure les styles qu'il désire en fonction des besoins de sa campagne (si nécessaire en les récupérant dans des suppléments antérieurs comme l'Art de la Guerre), en restant le plus cohérent possible.

Le Kung-fu de l'Invincibilité

Histoire : Style à l'histoire mal connue, on dit que la pratique du Kung-fu de l'Invincibilité remonterait à l'époque de la dynastie Song (Wu Song, l'un des cent huit brigands, était supposé le maîtriser) mais la plupart des manuels qui traitent de cet art martial mentionnent une origine (ou du moins une formalisation) sous les Ming.

Le principe du Kung-fu de l'Invincibilité repose sur un renforcement ultime du corps. Le but en est de donner au pratiquant une résistance quasi surhumaine afin non seulement de résister aux coups mais également de pouvoir lui-même porter des attaques d'une grande violence. L'entraînement à ce style suppose des exercices particulièrement ardu : soumettre ses mains à la chaleur de braises rougeoyantes ou rester allongé en supportant de lourds blocs de granit sur le torse. Mais sa maîtrise repose également sur une pratique assidue du *gigong* ainsi qu'un régime à base d'herbes aux vertus fortifiantes.

Le Kung-fu de l'Invincibilité doit sa célébrité à deux techniques. La première est la Tunique de Fer : le pratiquant renforce ses muscles et canalise son *Chi* de façon à rendre son corps aussi solide que de l'acier. Les coups ne l'atteignent plus et même des épées peuvent se briser sur lui. La seconde est la Main de Fer : endurent ses poings à l'extrême, le boxeur en fait des armes mortelles, capables de frapper aussi puissamment que des masses. Mais le Kung-fu de l'Invincibilité possède également des techniques plus raffinées, consistant à protéger ses points vitaux notamment (on raconte que certains maîtres sont capables de faire rentrer leurs testicules dans leur ventre).

Le Kung-fu de l'Invincibilité est très pratiqué à Shaolin, mais il est également populaire dans le monde des arts martiaux et l'un des rares styles externes appris à Wudang. Les vagabonds s'en servent souvent pour faire des démonstrations aux badauds et mendier ainsi quelques sapeques durant leurs pérégrinations.

Base : Le Kung-fu de l'Invincibilité prépare ses pratiquants à résister à toutes sortes d'agressions extérieures et fait de leur corps une sorte d'armure. Le personnage bénéficie chaque jour d'une réserve d'encaissement égale au triple de son Niveau en Boxe externe : c'est à dire que lorsqu'il subit des dommages, ceux-ci sont retranchés à cette réserve. Ce n'est qu'une fois celle-ci descendue à zéro que son Souffle vital est entamé.

La Tunique de Fer

Pré requis : Eau 4, Boxe externe Confirmé (2), Tao du Corps renforcé 2

Coût en Chi : 4

Effets : (défense) Le personnage apprend à encaisser les coups les plus violents sans broncher. Son corps durci par un long entraînement ne présente plus aucune faille que son adversaire puisse exploiter. Celui-ci doit viser les points les plus sensibles ou surprendre le personnage afin de toucher une zone sensible. Le personnage dépense une action puis ajoute son Niveau en Boxe externe à sa Défense passive pour le reste du tour. La plupart du temps, cela lui permet de ne plus consacrer d'action à effectuer une Défense active et donc de noyer son ennemi sous ses coups. De plus, il peut parer des attaques d'armes avec ses seules mains ou autres parties de son corps sans encourir de dommages.

Effets secondaires : Le corps du personnage prend une teinte métallique, ses muscles apparents semblent devenir aussi durs qu'une barre de fer.

La Main de Fer

Pré requis : Eau 4, Boxe externe Expert (3), Tao du Souffle destructeur 2

Coût en Chi : 6

Effets : (attaque) Le personnage utilise ses mains comme de véritables massues de métal. Ses dégâts de base à mains nues sont considérés comme étant de Métal x 2 (au lieu de Métal) lors de son attaque. De plus, chaque fois qu'une arme normale sert à parer cette technique, sa Solidité se voit réduite de 2 points.

Effets secondaires : Les poings du personnage deviennent gris et luisants, comme des lingots de fer.



La Carapace aux Pointes Acérées

Pré requis : Boxe externe Maître (4), Manœuvre Bloquer, Tao du Corps renforcé 3, Tao du Souffle destructeur 3

Coût en Chi : 7

Effets : (défense) Le personnage peut tenter de détruire une arme qui le frappe. Il doit accepter de prendre le coup afin de briser l'arme adverse contre son corps endurci. Les dégâts de l'attaque sont réduits de moitié et le personnage réalise un Test d'Eau + Boxe externe contre un SR égal à la Solidité de l'arme (ou à deux fois le score de Métal de l'adversaire si celui-ci attaque à mains nues). En cas de réussite, l'arme est brisée en multiples éclats. Dans le cas d'une attaque de boxe, l'adversaire subit un nombre de points de dégâts égal à la Marge de Réussite du Test précédent.

Effets secondaires : Une aura métallique apparaît brièvement autour du personnage et semble projeter des pointes acérées vers l'extérieur.

La Paume de Bouddha

Histoire : L'une des boxes les plus connues de la tradition de Shaolin est aussi paradoxalement l'une des moins pratiquées, du fait de la haute spiritualité que nécessite sa maîtrise. Ses origines se perdent dans la légende et beaucoup de moines affirment qu'elle fut transmise au temple par Bouddha en personne. Il est toutefois plus probable qu'elle ait été développée à partir des enseignements martiaux et spirituels du sage Bodhidharma, à l'aube de l'histoire du monastère...

La philosophie de la Paume de Bouddha ne repose ni sur la force, ni sur la vitesse et très peu sur la technique à proprement parler. En réalité, le but de ce style est d'imposer à son adversaire la sensation « qu'il n'est qu'un singe dans la paume du Bouddha » (en référence à la leçon d'humilité que l'Éveillé infligea au turbulent Roi-singe Sun Wukong). Pour cela, la Paume de Bouddha développe trois points forts : un *Chi* puissant et palpable, afin de mettre sous pression l'opposant ; des esquives et parades perfectionnées, qui vont ébranler la confiance de l'attaquant ; et une sérénité sans faille, aiguisant l'esprit et purifiant l'âme pour que le pratiquant ne laisse rien percevoir de ses efforts lors du combat.

L'entraînement a pour objectif de s'assurer que le boxeur réunisse ces trois éléments. Le *qigong*, la méditation et un travail élaboré sur la défense en forment donc les axes majeurs. Les frappes se font majoritairement avec la paume et visent plus à ébranler l'équilibre de l'adversaire qu'à lui infliger de sérieux dégâts. Toutefois, la technique qui donne son nom au style de la Paume de Bouddha est une attaque légendaire capable d'ancrer le *Chi* de la victime. Laissant une marque rouge sur son torse, on la surnomme parfois la Paume ardente.

Base : La Paume du Bouddha insiste sur la capacité de concentration de ses pratiquants. Le personnage bénéficie d'un bonus à sa Défense passive égal à son Niveau en Méditation.



Zin - Shaolin et Wudang

La Main de Paix

Pré requis : Boxe interne Confirmé (2), Méditation Confirmé (2), Intimidation (Apprenti) 1, Manœuvre Mise à distance, Tao de la Présence sereine 2

Coût en Chi : 3+

Effets : (action) Le personnage étale son assurance et l'étendue de la vacuité du combat. Par sa posture et sa gestuelle hypnotiques, il signifie à son adversaire que celui-ci doit renoncer à cet affrontement. Lors de cette passe d'armes, avant de faire un Test d'attaque, celui-ci doit effectuer un Test de Résistance contre un SR égal au niveau du personnage en Feu + Boxe interne + le nombre de points de Chi investis (3 de base plus ceux ajoutés par le personnage jusqu'à un maximum égal à sa Terre). En cas d'échec, cet adversaire ne pourra pas utiliser sa prochaine action pour porter une attaque.

Effets secondaires : Les gestes du personnage semblent s'accomplir au ralenti.

La Main de Contrôle

Pré requis : Boxe interne Expert (3), Méditation Confirmé (2), Manœuvre Réduire la distance, Tao de la Foudre soudaine 1, Tao des Dix Mille Mains 2

Coût en Chi : 5

Effets : (action) Le personnage engagé en corps à corps calcule ses moindres mouvements sur ceux de son adversaire, tel un miroir mouvant. Quel que soit le nombre d'actions de chacun des combattants, le personnage bénéficie maintenant de (nombre d'actions de son adversaire + 1) actions lors de ce tour s'il en avait moins que lui ; sinon il garde son nombre d'actions original. De plus, son adversaire ne peut pas bénéficier d'un Équilibre Yin / Yang au cours de cette même période et un Double 1 est considéré comme un Double 0.

Effets secondaires : Les gestes du personnage semblent accomplis exactement au même moment que ceux de son adversaire, comme s'il lisait dans ses pensées.

La Paume ardente

Pré requis : Boxe interne Maître (4), Méditation Expert (3), Bouddhisme Confirmé (2), Manœuvre Coup précis, Tao du Souffle destructeur 3, Tao du Yin et du Yang 2

Coût en Chi : 7

Effets : (attaque) Le personnage détruit l'énergie de son adversaire en frappant avec la Paume de Bouddha. Si son attaque touche, son adversaire subit, en plus des dommages physiques normaux, une perte de Chi égale à (Terre + Bouddhisme) du personnage + l'écart entre les deux dés si le dé Yin est supérieur au dé Yang.

Effets secondaires : La marque de la paume du personnage reste imprimée pendant quelque temps sur la peau de l'adversaire.

La Boxe des Luohan (Luohan Quan)

Histoire : Thème de prédilection de l'iconographie bouddhiste chinoise, les Saints Disciples du Bouddha ne pouvaient qu'inspirer une technique de boxe Shaolin. En

effet, ce sont des moines qui créèrent cette boxe en observant et codifiant les poses des statues des *luohan* dans le monastère.

Tels certains dieux du Taoïsme, les *luohan* sont réputés posséder un visage heureux et un visage courroucé. Le visage heureux inspire les techniques de défense tandis que le visage courroucé inspire les techniques d'attaque. Ainsi dans cette boxe, tous les gestes découlent des expressions des Saints bouddhiques. On attend du pratiquant qu'il garde l'âme sereine, imperturbable, et ce afin que la sainteté pénètre son corps et donne à son art du combat la pureté des enseignements de l'Éveillé. L'énergie interne est fortifiée par cette attitude de contemplation et l'adversaire en est déconcerté. Du fait de ses modèles, la Boxe des *luohan* ne dispose d'aucune technique mortelle ; elle vise principalement à neutraliser et non à tuer.

La méditation tient une place centrale dans ce style. Le disciple doit accorder son âme aux vertus du Bouddhisme et laisser les *luohan* lui enseigner directement leur savoir. Puis, à travers un entraînement classique de boxe, il parviendra à exprimer les techniques que la pureté de son esprit lui aura permis de comprendre. Le *qigong* est également mis en avant dans l'apprentissage de la Boxe des *luohan*.

Base : La Boxe des *Luohan* s'appuie sur les attitudes du pratiquant et sa capacité à extérioriser son énergie interne. Le personnage bénéficie d'un bonus à ses Tests d'attaque ou de Défense active (il choisit au début du tour) égal à son Niveau en Qigong.

Le Sourire du Bouddha

Pré requis : Boxe interne Confirmé (2), Méditation Apprenti (1), Manœuvre Mise à Distance, Tao de la Présence sereine 1, Tao de l'Esprit clair 1

Coût en Chi : 4

Effets : (défense) Le personnage observe et analyse tous les mouvements de son adversaire. Lorsque celui-ci attaque, il doit obtenir un résultat strictement supérieur à la Défense passive du personnage afin de l'atteindre. De plus, mis mal à l'aise par la simple présence du personnage, cet adversaire ne peut pas investir de points de Chi dans son Test d'attaque. Le personnage doit déclarer l'utilisation de cette technique au moment du Test d'attaque de son adversaire.

Effets secondaires : Un masque d'or semblable au visage du Bouddha apparaît fugacement sur celui du personnage.

Le Soupir du Bouddha

Pré requis : Boxe interne Expert (3), Qigong Confirmé (2), Tao de la Foudre soudaine 2, Tao du Bouclier invisible 2

Coût en Chi : 6

Effets : (attaque) Le personnage contrecarre les attaques adverses en les empêchant de se déployer. Il bénéficie pour son Test d'attaque des effets de la Manœuvre Repousser, quel que soit son niveau en Boxe interne (s'il la possède déjà, il en double les effets). De plus, l'adversaire doit réussir un Test de Eau + Acrobatie contre un SR égal au résultat du Test d'attaque ou bien se retrouver au sol (se relever lui prendra une action).



Effets secondaires : Une brise soudaine et brève enveloppe le personnage et souffle en direction de l'adversaire.

La Boxe des Cinq Animaux

Ces cinq styles de kung-fu furent formalisés durant le treizième siècle par le moine Jueyuan, l'artiste martial Li Sou et le maître de boxe interne Bai Yufeng. Ensemble, les trois hommes utilisèrent le kung-fu de Shaolin comme base afin d'en extrapoler un vaste ensemble de techniques qu'ils formalisèrent sous la forme de cinq boxes : le Léopard, le Serpent, la Grue, le Tigre et le Dragon. (notons que ces cinq styles sont souvent accolés aux cinq éléments de la théorie taoïste)

La Boxe du Léopard

Histoire : Ce style associé à l'élément Bois met l'accent sur la vitesse et les attaques indirectes, contrairement à celui du Tigre qui permet de développer une grande force de frappe. L'objectif pour un pratiquant de la Boxe du Léopard est de submerger son adversaire par une célérité particulièrement agressive et des coups portés sans le laisser souffler.

Les attaques des coudes et des genoux sont ainsi privilégiées, ainsi que les coups de pied aux jambes et le fameux « Poing du Léopard », une attaque portée le poing à demi fermé, d'une vivacité proprement imparable et qui fait la fierté du style.

La défense n'est pas le point fort de la Boxe du Léopard, dont la philosophie peut se résumer à « Pourquoi parer quand on peut frapper ? » Les contre-attaques fulgurantes sont donc des plus importantes et se portent souvent dans le même mouvement que l'esquive.

Une autre caractéristique est l'absence de position de combat ou de garde formelle : le boxeur n'adopte une posture que lorsqu'il lance une attaque. Frapper et se mettre à distance est la tactique la plus courante lorsqu'on pratique la Boxe du Léopard, et cela en fait un style des plus utiles contre plusieurs adversaires à la fois.

Base : La Boxe du Léopard compte beaucoup sur la vivacité et la rapidité d'action de ses pratiquants. Le personnage bénéficie d'un bonus à son Test d'initiative égal à son Niveau en Boxe externe.

Le Poing du Léopard

Pré requis : Boxe externe Confirmé (2), Manœuvre Réduire la distance, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao des Six Directions 2

Coût en Chi : 7

Effets : (attaque) Le personnage évalue l'attitude de son adversaire et réagit dès que celui-ci commence à bouger, court-circuitant son attaque. Lors de la passe d'armes où il utilise cette technique, le personnage agit automatiquement le premier (quelle que soit l'initiative déterminée au début du tour ; pour les passes d'armes suivantes, l'ordre d'initiative revient à la normale à moins que cette technique ne soit réemployée). Il peut frapper du poing un ad-

versaire situé à moins de (Eau x 2) mètres de lui. Celui-ci subit un malus à son éventuel Test de Défense active égal au niveau d'Eau du personnage ; de plus, le personnage revient instantanément à sa position de départ.

Effets secondaires : Des volutes grises cernent le poing du personnage. Il se déplace si vite que seule la traînée de fumée témoigne de son mouvement.

Le Territoire sacré du Léopard

Pré requis : Boxe externe Expert (3), Manœuvre Charger, Tao de l'œil Intérieur 2, Tao des Six Directions 3

Coût en Chi : 8

Effets : (action) Le personnage contrôle l'espace du combat durant tout un tour. Lorsqu'il fait appel à cette technique (ce qui lui a coûté une action), toutes les autres personnes impliquées dans le même combat que lui (alliés et ennemis) dans un rayon de (Métal x 3) mètres voient leur initiative réduite de deux points. De plus, le personnage peut engager en combat n'importe lequel des adversaires présents dans cette même aire d'effet. Il peut en changer à chaque passe d'armes sans avoir à recourir à une action de déplacement, même s'il se retrouve effectivement au contact de ce nouvel ennemi.

Effets secondaires : Le sol sur l'aire d'effet de la technique paraît marqué de tâches sombres sous les pas du personnage qui virevolte au milieu du combat.

Le Fauve poursuit sa Proie

Pré requis : Boxe externe Maître (4), Manœuvres Harcèlement et Charger, Tao de la Foudre soudaine 3, Tao des Dix Mille Mains 3

Coût en Chi : 9

Effets : (attaque) Le principe de cette technique est simple mais particulièrement redoutable. Le pratiquant va submerger son adversaire d'attaques sans lui laisser le temps de souffler une seule seconde, le noyant sous une pluie de coups incessants tel un léopard s'acharnant sur une proie. Le personnage réalise son Test d'attaque normalement. S'il le réussit, il peut immédiatement dépenser une action pour en réaliser un deuxième, qui bénéficiera d'un bonus égal à la Marge de Réussite du précédent. Tant qu'il réussit son Test et dispose d'actions dans le tour, il peut enchaîner ainsi les frappes, chacune bénéficiant d'un bonus issu celle qui l'aura précédée. L'adversaire peut bien entendu utiliser une Défense active par coup à parer. Lorsque le personnage n'a plus d'action ou échoue à l'un de ses Tests d'attaque, la technique prend fin.

Effets secondaires : Rugissant comme un prédateur sanguinaire, le personnage se lance dans une frénésie d'attaques sauvages à une vitesse

La Boxe du Serpent

Histoire : Le serpent représente la Terre. Ce style repose sur des coups souples et circulaires, le *Chi* du pratiquant circulant de sa colonne vertébrale à ses doigts. Les mouvements sont sinueux, feutrés, les pieds frôlant le sol lors des déplacements. Les postures doivent rester fluides afin que les membres puissent se détendre rapidement, à la manière du serpent qui attaque.



Zin - Shaolin et Wudang

Afin de maîtriser au mieux la Boxe du Serpent, le pratiquant doit sévèrement entraîner son dos (afin de le rendre souple mais solide, base des mouvements ophidiens qui rendent ce style unique) et ses doigts. En effet, la plupart des coups sont portés selon la forme des « Deux Crochets » : l'index et le majeur prennent la forme de crocs de serpent tandis que le reste de la main est repliée. Avec ces deux doigts, le boxeur peut lancer des attaques rapides et puissantes afin de toucher durement les points vitaux d'un adversaire (notamment ses yeux, ses narines ou ses articulations).

La Boxe du Serpent, de par la nécessité pour son pratiquant de canaliser son *Chi* au mieux, est très proche des styles internes. Elle a également inspiré des styles d'escrime et de maniement de la lance, qui reproduisent sa philosophie appliquée à l'utilisation de ces armes.

Base : Engagé en combat, le personnage se déplace comme le serpent. Cette technique fait appel à un mélange de vivacité et de souplesse. En une action, il peut donc parcourir (Eau + Terre) mètres au lieu de simplement Eau mètres. Il peut bien sûr toujours y cumuler les bénéfices du Tao des Six Directions.

Les Crochets venimeux du Serpent

Pré requis : Boxe externe Confirmé (2), Manœuvre Coup précis, Tao du Souffle destructeur 1, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao du Yin et du Yang 1

Coût en Chi : 6

Effets : (attaque) Le personnage frappe avec une vitesse hallucinante la zone la moins protégée de son adversaire. Lors du Test d'attaque où il fait appel à cette technique, il bénéficie des effets suivants : initiative augmentée de son niveau de Terre, réduction de 3 points d'armure de sa cible et le plus haut résultat des deux dés est considéré comme obtenu sur le dé Yang.

Effets secondaires : Un sifflement ophidien accompagne le coup extrêmement rapide donné par le personnage.

La Langue fourchue du Serpent de Jade

Pré requis : Qiangshù Expert (3), Exorcisme Apprenti (1), Manœuvre Attaque suicide, Tao de la Force insufflée 2, Tao de l'œil intérieur 3

Coût en Chi : 8

Effets : (défense) La lance du personnage danse devant lui comme le ferait un serpent hypnotisant sa proie. S'il réussit une Défense active contre une attaque qui aurait pu lui infliger des dégâts, il peut aussitôt tenter une contre-attaque gratuite (qui ne lui coûte aucune action) contre son adversaire. Il ne peut cependant ajouter ni Tao ni Manœuvre à cette riposte. Une fois celle-ci exécutée, le déroulement de la passe d'armes reprend son cours normal. De plus, cette technique possède une étrange particularité : elle permet d'atteindre des créatures immatérielles ou invulnérables, ce qui a attiré de nombreux exorcistes vers ce style.

Effets secondaires : L'image d'un serpent de jade se forme autour de la hampe de la lance lorsque le personnage riposte.

La Boxe de la Grue

Histoire : La Boxe de la Grue possède une origine trouble. Bien qu'il s'agisse de l'une des cinq formes mises au point par Jueyuan, Li Sou et Bai Yufeng, sa création est bien souvent attribuée à Fang Qiniang, une pratiquante martiale originaire du Fujian. On dit qu'elle en eut l'idée après avoir affronté une grue insolente avec son bâton. Toutefois cette version semble tenir plus de la légende que de la réalité...

La Boxe de la Grue, liée à l'élément Métal, est aussi majestueuse que l'oiseau céleste dont elle porte le nom. Elle est basée sur des postures bien ancrées au sol (afin de garantir une grande stabilité), des techniques de poing sophistiquées et une préférence pour le combat à courte distance.

L'élément le plus reconnaissable du style de la Grue est la forme des mains : en bec d'oiseau, les doigts formant un pic solide. Cette configuration du poing sert autant à l'attaque qu'à la défense : lorsqu'il frappe, le boxeur concentre toute la force de ses doigts ainsi liés sur une surface réduite et en démultiplie ainsi la violence ; en défense, il bloque les membres de son adversaire en frappant ses articulations. Les mouvements des bras sont larges et rapides ; quant aux jambes, elles permettent de bloquer un opposant en lui marchant sur les pieds (à la manière d'une grue emprisonnant un serpent entre ses griffes). La tête reste elle aussi très mobile afin d'esquiver des attaques de courte portée.

Il existe quelques styles mineurs se réclamant de la Boxe de la Grue, tels « la Grue ancestrale », « la Grue qui Mange » ou « la Grue qui Chante ».

Base : Le pratiquant de la Boxe de la Grue sait contrôler comme personne la distance de combat et les déplacements en mêlée. Une fois le tour entamé, tout adversaire qui tente de rompre le contact avec le personnage, ou d'engager le combat avec lui, subit automatiquement une attaque gratuite (qui ne coûte aucune action) de la part du personnage. Cependant, celle-ci ne peut bénéficier des effets d'aucun Tao, Manœuvre ou Technique martiale.

La légende de Fang Qiniang

Un jour que Qiniang accomplissait ses corvées, une grue se posa non loin.

Qiniang essaya de faire partir l'oiseau en utilisant son bâton et les arts martiaux que son père lui avait transmis mais quoi qu'elle fassse, la grue parvenait à la contrer.

Qiniang essaya de frapper la grue sur le crâne, mais l'oiseau bougea la tête et bloqua le bâton avec ses ailes.

Qiniang essaya de frapper les ailes de la grue, mais l'oiseau s'esquiva sur le côté et saisit le bâton de ses griffes.

Qiniang essaya de frapper le corps de la grue, mais l'oiseau recula et frappa le bâton de son bec.



L'Étreinte des Griffes acérées de la Grue

Pré requis : Boxe externe Confirmé (2), Manœuvres Bloquer et Réduire la distance, Tao du Pas léger 2, Tao des Dix Mille Mains 2

Coût en Chi : 7

Effets : (attaque) Le personnage, en portant son coup, se colle au plus près de son adversaire afin de le frapper avec son genou ou son coude. Mais surtout, il adopte une posture qui gêne les mouvements de son ennemi. Pour le reste du tour et si le Test d'attaque est une réussite, celui-ci ne peut plus entreprendre d'action de déplacement ni faire appel au Tao des Six Directions, à moins d'avoir réussi au préalable à mettre hors de combat le personnage. De plus, ne pouvant profiter d'appuis corrects, ses Tests d'attaque subissent tous un malus égal au niveau d'Eau du personnage.

Effets secondaires : Chaque attaque du personnage laisse une striure rouge sur la peau de l'adversaire.

Le Manteau de Plumes célestes de la Grue

Pré requis : Boxe externe Expert (3), Manœuvres Coup précis et Attaque suicide, Tao du Bouclier invisible 3, Tao du Pas léger 2

Coût en Chi : 7

Effets : (action) Venant au plus près de son adversaire en dépensant une action, le personnage l'empêche de déployer pleinement ses attaques. Durant le tour où il utilise cette technique, il bénéficie des effets suivants : son adversaire n'ajoute que la moitié de son niveau de Métal (arrondi au supérieur) à ses dégâts ; chaque fois que le personnage réussit une Défense active, il inflige Métal points de dégâts à sa cible sur une zone vitale ou non protégée, ce qui réduit sa protection de 2 points. De plus, aucune Manœuvre ou technique ne peut renverser ou jeter au sol le personnage au cours de ce tour.

Effets secondaires : Un bruissement d'ailes accompagne chaque mouvement du personnage.

La Boxe du Tigre

Histoire : L'un des styles les plus connus de Shaolin, il s'agit d'une forme très violente de boxe externe. Associé au Feu, le tigre est un animal puissant et combatif. La Boxe du Tigre repose donc sur des techniques de poing et des positions solides. La force y est plus importante que la vitesse.

Le poing prend la forme de la « Gueule du Tigre », chaque doigt représentant un croc. Les coups visent à se saisir du corps de l'adversaire pour ensuite lui déchirer cruellement les chairs. Briser les articulations et neutraliser les points vitaux sont également des techniques faisant partie de l'arsenal de la Boxe du Tigre. Bien que l'attaque soit primordiale, la défense n'est pas oubliée mais se montre toute aussi violente : on bloque un coup en brisant les os, en arrachant la chair.

Afin de maîtriser ce style, le boxeur doit se muscler tout le corps. Ses jambes doivent l'ancrer au sol, lui assurer une garde sans faille. Ses bras doivent porter des coups violents, afin de neutraliser l'adversaire au plus vite. Ses doigts doivent pénétrer la chair pour mieux l'arracher. Etc. C'est une boxe dure qui sollicite chaque partie du corps et sa pratique n'est pas aisée : peu de disciples

sont capables de déployer toute l'étendue de sa puissance. Mais on dit que celui qui parvient à la maîtriser devient sans égal dans le monde des arts martiaux.

Base : La Boxe du Tigre est redoutée tant sa réputation de style-phare de Shaolin s'est répandue dans le *jiang hu*. Le personnage peut, à sa première attaque du tour, ajouter (Feu + Intimidation) au résultat de son Test d'Attaque.

Les Griffes puissantes du Tigre enragé

Pré requis : Boxe externe Confirmé (2), Manœuvre Réduire la Distance, Tao du Souffle destructeur 2

Coût en Chi : 6

Effets : (attaque) Les doigts du personnage ont acquis une puissance qui les rend semblables à des griffes. Lorsqu'il réussit une attaque, il augmente le total de ses dégâts de sa Marge de Réussite : la différence entre le résultat de son Test d'attaque et le niveau de la Défense passive de son adversaire (ou le résultat de son Test de Défense active).

Effets secondaires : Les doigts recourbés du personnage fendent l'air comme des griffes effilées et semblent y laisser un sillon rougeâtre.

Le Tigre affaiblit sa Proie

Pré requis : Boxe externe Expert (3), Manœuvre Bloquer, Tao du Pas léger 2, Tao des Six Directions 1

Coût en Chi : 8

Effets : (défense) Le personnage utilise sa défense comme un moyen d'atteindre l'intégrité physique de son adversaire et de saper son élan. Lorsqu'il réussit une Défense active, il se retrouve automatiquement sur le côté de son adversaire qui devra utiliser une action de déplacement (ou le Tao des Six Directions) afin de lui faire à nouveau face. Le blocage effectué par le pratiquant oblige l'adversaire à réaliser un Test de Résistance contre une difficulté égale au résultat du Test de Défense active. En cas d'échec, il subit automatiquement un nombre de points de dégâts égal à sa Marge d'Échec et lâche son arme s'il en tenait une.

Effets secondaires : Des ombres en formes de zébrures apparaissent sur le visage du personnage.

La Course magique du Tigre

Pré requis : Boxe externe Maître (4), Acrobatie Confirmé (2), Manœuvre Charger, Tao des Six Directions 3, Tao du Pas léger 2, Tao de la Foudre soudaine 1

Coût en Chi : 7

Effets : (action) Le personnage se déplace comme un fauve au milieu d'un troupeau de buffles. Ses mouvements fluides et rapides donnent à ses adversaires une allure emportée. Il peut au cours de cette action se déplacer dans n'importe quelle direction sur une distance maximale égale à (Eau x 3 + Acrobatie) mètres. Il peut terminer son mouvement au contact d'un adversaire et bénéficiera automatiquement de l'initiative sur celui-ci au cours de la passe d'arme suivante. Toutes les attaques, de mêlée ou à distance, qui visent le personnage durant cette passe d'arme voient leur SR augmenté de son Niveau d'Acrobatie.

Effets secondaires : La posture féline du personnage et son mouvement ondulant donnent l'impression d'avoir un fauve en face de soi. Sur un sol meuble, il laisse une trace de pas de tigre là où se sont posés ses pieds.



Zin - Shaolin et Wudang

La Boxe du Dragon

Histoire : La Boxe du Dragon est comme l'élément qui lui est associé, l'Eau. Pouvant prendre bien des formes, sachant se montrer forte ou douce, brisant les montages ou contournant les collines : elle s'adapte à la situation et est le style le plus polyvalent des cinq.

Ainsi, le poing peut être utilisé fermé, en forme de griffes ou en position de gueule de dragon, voire même ouvert en paume ouverte. Le boxeur peut donc frapper de front, saisir ou mutiler selon les circonstances. Techniques d'attaque et de défense s'équilibrent tout naturellement. La rapidité est néanmoins un atout majeur de ce style car elle permet justement cette grande adaptabilité, de même que la stabilité des postures. Le principe de la Boxe du Dragon est « d'être à l'intérieur comme du coton et à l'extérieur comme de l'acier, de vaincre le grand avec le petit, de terrasser le fort avec le faible. »

L'entraînement à la maîtrise de la Boxe du Dragon est un bon mélange de musculation du corps et de pratique du *qigong*. Mais plus que le corps, c'est l'esprit du pratiquant qui doit s'affiner. Ce style exige en effet une sagesse certaine, qui va de paire avec sa polyvalence : le boxeur doit être capable d'adapter sa force et sa technique à son adversaire afin de rester mesuré. Son corps est ainsi entraîné spécifiquement de façon à répondre au plus vite à l'esprit : plus que dans toute autre boxe, l'harmonie du physique et du spirituel est nécessaire à celui qui se destine à maîtriser la Boxe du Dragon.

dépensant une action, le personnage choisit la parade parfaite pour le contrer. Pour le reste du tour, les personnes qui attaquent le personnage ne peuvent plus bénéficier de la base des styles qu'ils pratiquent. Ils peuvent toujours se servir de leurs techniques, mais plus des effets basiques accordés par la maîtrise d'un style particulier.

Effets secondaires : Quoique fasse son adversaire, le personnage donne toujours l'impression d'avoir anticipé ses mouvements et un halo en forme de *Taiji* semble l'entourer.

Le Dragon a plusieurs Griffes

Pré requis : Boxe externe Maître (4), Méditation Confirmé (2), Tao de l'Esprit clair 4

Coût en Chi : 3+

Effets : (/) Celui qui pratique la Boxe du Dragon doit savoir s'adapter et puiser dans sa grande réserve de savoir. Au cours du tour, le personnage peut utiliser une technique issue d'un autre style qu'il maîtrise (alors que cela n'est logiquement pas permis) tout en pratiquant celui du Dragon (c'est-à-dire en utilisant la base de ce style). Il doit bien sûr payer le coût en Chi de la technique qu'il utilise alors +3.

Effets secondaires : Les yeux du personnage brillent d'un éclat de jade reptilien tandis qu'il invoque une autre technique.

La Boxe de la Mante religieuse (Tanglang Quan)

Histoire : Style originaire du Shandong, il fut formalisé vers la fin de la dynastie Ming par un dénommé Wang Lang. Ce dernier, artiste martial accompli mais désavantagé par sa petite taille, étudia à Shaolin, à Emei et à Kunlun. Ne trouvant aucune technique susceptible de compenser sa frêle constitution, il inventa la Boxe de la Mante religieuse en s'inspirant des positions prises par cet insecte et des déplacements du singe.

Fondée sur la mobilité, cette boxe possède une garde désormais très connue : les bras sont positionnés en « Griffes de la Mante religieuse », pliés au nouveau du coude et des poignets, les doigts repliés en forme de crochet afin d'imiter l'animal. Le pratiquant doit également faire sienne l'agressivité de cet insecte, frappant rapidement et continuellement sur les points vitaux avant de se retirer en garde pour éviter une contre-attaque. En défense, la position des bras autorise des blocages et des immobilisations variés. Les mouvements sont circulaires et constants, afin de ne pas rester dans la ligne de mire de coups directs. Il existe deux branches de la Boxe de la Mante religieuse : une dure et une souple, mettant respectivement l'accent sur l'attaque et la défense.

Du fait même de sa création, ce style est idéal pour les combattants ayant une faible carrure. La force n'y est pas centrale, mais le pratiquant doit être capable de travailler sa rapidité et son endurance afin de garder une mobilité constante durant un affrontement. La posture de la « Griffes de la Mante religieuse » est étudiée durant de longs mois afin d'être totalement maîtrisée – prérequis indispensable à qui souhaite poursuivre son étude de cette boxe.



La litanie du dragon

*Contrôle-toi et laisse les autres
agir à leur guise.*

*Cela ne signifie pas que tu es
faible.*

*Contrôle ton cœur et suit les
principes de la vie.*

*Cela ne signifie pas que les
autres sont plus forts.*

Base : Le degré de concentration et de maîtrise du pratiquant lui permet de focaliser son énergie exactement où il en a le plus besoin. Une fois par tour, il peut utiliser son niveau d'Eau comme bonus à l'un des paramètres suivants : Test d'Attaque ou de Défense active, Défense passive, bonus aux dégâts.

L'Ombre effrayante du Dragon

Pré requis : Boxe externe Confirmé (2), Intimidation Confirmé (2), Tao de la Présence sereine 1, Tao de l'œil intérieur 2

Coût en Chi : 6

Effets : (action) Bel exemple de la capacité d'adaptation des pratiquants de la Boxe du Dragon, cette technique a le don de déstabiliser la plupart de leurs adversaires. Analysant la posture et la façon de combattre de son ennemi en

Base : La posture de garde de cette école permet au pratiquant de se protéger efficacement des attaques adverses. Toujours en déplacement, ses bras contrôlant l'espace de combat, le personnage peut ajouter son Niveau en Esquive à sa Défense passive.

Le Manteau de la Mante Religieuse

Pré requis : Boxe externe Confirmé (2), Esquive Confirmé (2), Survie Confirmé (2), Manœuvre Aveugler, Tao de l'Ombre dissimulée 2

Coût en Chi : 6

Effets : (action) Comme la mante religieuse, le pratiquant sait se servir au mieux de son environnement afin de se protéger de ses ennemis. Dans un espace qui n'est pas totalement plat et désert, le personnage se déplace autour du moindre obstacle pour compliquer la tâche des attaquants et dépense une action pour se faire. Pour le reste du tour, toute attaque portée contre lui, en mêlée ou à distance, doit être précédée d'un Test de Bois + Perception contre un SR de 9 (ce Test n'étant pas une action) afin de le cibler correctement. En cas de succès, l'attaque a lieu normalement. Mais en cas d'échec, la Défense passive et l'éventuel Test de Défense active du personnage sont majorées de la Marge d'Échec.

Effets secondaires : Le personnage se déplace vivement dans le décor, ses vêtements semblent changer de couleur pour s'adapter à celui-ci et le rendre plus difficilement discernable.

Personne ne retient la Mante religieuse

Pré requis : Boxe externe Maître (4), Acrobatie Confirmé (2), Manœuvre Harcèlement, Tao des Six Directions 1, Tao des Dix Mille Mains 2, Tao de la Foudre soudaine 2

Coût en Chi : 8

Effets : (attaque) Ne pouvant compter sur un physique supérieur, Wang Lang a compris la nécessité de mettre rapidement hors de combat ses adversaires. Cette technique s'appuie sur une multitude de coups frappés à toute vitesse et dans toutes les directions. Le personnage peut attaquer dans la même action tous les adversaires à sa portée (situés à Eau mètres de lui) ; il peut choisir moins de cibles que le maximum possible. Il réalise un Test d'attaque pour chacun d'eux (en une seule action), mais subit un malus de -1 par cible au-delà de la première. Chaque sbire touché ainsi est automatiquement mis hors de combat ; pour les autres PNJ, les dégâts occasionnés sont normaux.

Effets secondaires : Le personnage virevolte entre ses adversaires et il semble laisser des traînées vertes derrière chaque moulinet de ses bras.

Le Bâton de la Double-peau de Tigre

Histoire : Le style du Bâton de la Double-peau de Tigre est emblématique de Shaolin, au point que voir un moine se promener son bâton à la main évoque inmanquablement la légende narrant l'origine de cette technique.

Son invention est due à Zeng Zhou, un moine disciple du Premier Grand Ancêtre Batuo déjà créateur des bases

de la boxe dite dure de Shaolin. Un jour qu'il méditait dans la forêt non loin du monastère, deux tigres affamés surgirent et l'attaquèrent. Le moine n'eut que le temps de se saisir d'un bâton pour se défendre et il accomplit l'exploit de parvenir à terrasser les deux fauves. Sa technique au bâton intégra dès lors les enseignements de base de Shaolin et fut améliorée et développée au fil des siècles.

Mettant à profit les deux bouts que possède un bâton, les moines théorisèrent qu'un artiste martial ainsi armé pouvait affronter de façon optimale jusqu'à deux adversaires. Le style du Bâton de la Double-peau de Tigre est ainsi formalisé : il permet de faire face à un ou deux opposants. Pour cela, il met à profit la portée que confère cette arme, sa polyvalence et son côté pratique. Esquives, blocages et parades permettent de se défendre efficacement contre des assauts simultanés tandis que les frappes peuvent s'effectuer de taille ou d'estoc. Le but du style est plus de neutraliser que de tuer, de blesser que de mutiler : il respecte en cela à la lettre l'éthique martiale de Shaolin. Cela n'empêche pas le Bâton de la Double-peau de Tigre d'être l'une des techniques les plus efficaces et redoutables du monde des arts martiaux.

Base : Lorsqu'il affronte plus de deux adversaires simultanément, le personnage peut ajouter à sa Défense passive et à ses Tests de Défense active son Niveau en Bangshù.

Échapper à la Meute de Tigres

Pré requis : Bangshù Confirmé (2), Acrobatie Confirmé (2), Manœuvre Mise à distance, Tao des Six Directions 1, Tao du Pas léger 3

Coût en Chi : 8

Effets : (action) Cette technique de déplacement servait à l'origine à contourner certains obstacles infranchissables des montagnes entourant le temple de Shaolin. On attribue à Fan Yu Zen, disciple de Zeng Zhou, sa première utilisation en combat. Le pratiquant fait tourner à grande vitesse son long bâton avant de le planter fermement sur le sol. La hampe de bois, suffisamment souple, agit comme un ressort et propulse le pratiquant dans les airs, souvent assez haut. Le personnage peut ainsi franchir une distance maximale égale à (Eau + Bangshù) x 2 mètres. En combat, cette technique prend une tournure plus déroutante : tous les adversaires au contact du personnage lorsqu'il l'utilise perdent automatiquement leur prochaine action du tour. La Défense passive du personnage est augmentée de son niveau en Acrobatie pour la prochaine passe d'arme, même contre les attaques à distance. De plus, son prochain Test d'attaque bénéficie du même bonus.

Effets secondaires : Le bâton du personnage vibre comme la corde d'un arc et résonne tout le long de son déplacement.

Terrasser les Deux Tigres

Pré requis : Bangshù Expert (3), Manœuvres Coup double et Charger, Tao des Dix Mille Mains 2

Coût en Chi : 7

Effets : (attaque) Lorsqu'il affronte au moins deux adversaires, le personnage sait mettre à profit sa technique pour



2in - Shaolin et Wudang

en attaquer plusieurs à la fois. Il choisit le nombre de cibles qu'il souhaite attaquer en une fois (avec un maximum égal à son Niveau en Bangshù) et effectue son Test d'attaque contre la Défense passive la plus haute parmi celle de tous les adversaires, +1 pour chaque cible en plus. S'il réussit, on considère que chaque ennemi visé est touché et subit les dégâts normaux infligés par le personnage. Évidemment, chaque adversaire a le droit à une Défense active.

Effets secondaires : Le bâton du personnage semble rugir en volant d'un adversaire à un autre.

Détourner l'Attention des Deux Tigres

Pré requis : Bangshù Maître (4), Manœuvres Assommer et Parade Tournoyante, Tao des Dix Mille Mains 2, Tao de la Force insufflée 1

Coût en Chi : 9

Effets : (défense) Cette technique a été mise au point afin d'écourter le combat sans pour autant attenter à la vie des adversaires. Plus d'une fois, il a permis aux moines de Shaolin de faire cesser une bagarre générale ou de calmer les velléités de quelque groupe de bandits trop entreprenants. Le pratiquant peut, en une seule action, parer un nombre d'attaques égal à son Niveau en Bangshù. Curieusement, plus les adversaires sont nombreux, plus cette technique est efficace. Le personnage effectue un seul Test de Défense active, sans aucun malus s'il se trouve en infériorité numérique, qui est comparé à chaque attaque ennemie (il doit faire son Test à la fin de la passe d'arme, après que chaque adversaire ait fait son Test d'attaque). Toutes les parades réussies renvoient l'énergie de l'attaque vers l'agresseur : celui-ci doit réaliser un Test de Résistance contre un SR de 7 + 1 par attaque bloquée grâce à cette technique. En cas d'échec, il est sonné par le contre-coup et perd immédiatement sa prochaine action du tour. De plus, il subira un malus de -2 à son Test d'initiative du prochain tour.

Effets secondaires : Le bâton du personnage semble crépiter d'énergie électrique à chaque parade qu'il effectue.

Les Trois Joyaux

Histoire : Tout comme le Bâton de la Double-peau de Tigre, les Trois Joyaux sont l'un des styles les plus emblématiques du monastère de Shaolin et de son enseignement martial. Il se base sur l'utilisation du *sân jié gùn*, le célèbre bâton à trois sections inventé par le premier Empereur de la dynastie Song en personne et devenu particulièrement populaire parmi les moines.

Les Trois Joyaux (en référence à la doctrine bouddhiste et aux trois parties de l'arme) mettent à profit tous les avantages du bâton à trois sections, qui sont les suivants : confort pour le combat à courte distance (en maniant les deux sections externes près du corps) et à longue distance (en utilisant le bâton comme un fleau), défense facilitée (grâce à ses articulations et donc sa capacité à rapidement bloquer des attaques venant de tous côtés), puissance brute (en portant des coups fouettés) et multiples manœuvres accessibles (notamment le désarmement ou l'étranglement

en utilisant les chaînes qui relient les sections). Toutefois le *sân jié gùn* n'est pas une arme aisée à manier : sa maîtrise demande un long entraînement et un débutant risquera plus de se blesser que d'effrayer son adversaire.

Les Trois Joyaux sont plus particulièrement voués au désarmement et à la neutralisation de l'ennemi. Certaines techniques sont très dangereuses, pouvant facilement tuer lors d'un combat, et ne doivent donc être utilisées qu'en dernier recours.

Base : Arme à l'utilisation variable, le personnage décide à chaque tour s'il souhaite attribuer un bonus égal à son Niveau en Bâton articulé à sa protection (équivalent à une Armure naturelle) ou pour infliger plus de dommages (bonus aux dégâts).

La Tornade de Jade aux Trois couleurs

Pré requis : Bâton articulé Expert (3), Manœuvre Harcèlement, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao des Mille Abeilles 1

Coût en Chi : 6

Effets : (attaque) Le personnage fait tournoyer son arme devant lui, pliant et dépliant tour à tour chaque bras du *sân jié gùn* dans un ballet étourdissant de coups enchaînés. En une seule action, il peut ainsi placer un nombre d'attaques maximum égal à son Niveau en Bâton articulé contre une seule cible. Il réalise un seul Test d'attaque, mais la Défense passive de sa cible est augmentée de 1 par frappe. Par contre, il lui faut réaliser une Défense active par coup la touchant. En cas d'attaque réussie, les dégâts du *sân jié gùn* sont multipliés par le nombre de touches réussies (s'ajoutent ensuite le Métal et l'éventuel bonus Yang).

Effets secondaires : Chaque branche de l'arme du personnage prend brièvement l'aspect et la couleur d'un des trois types de jade : vert, rouge et blanc.

Malmener la Main qui Blesse

Pré requis : Bâton articulé Maître (4), Manœuvres Désarmer, Bloquer et Étrangler, Tao des Six Directions 1, Tao des Dix Mille Mains 2

Coût en Chi : 8

Effets : (défense) Cette technique vise à mettre l'adversaire hors d'état de combattre en un seul coup, sans pour autant le blesser gravement. Le personnage réalise normalement son Test de Défense active ; en cas de réussite, il se retrouve dans le dos de son adversaire. Au passage, son arme s'enroule autour de l'arme adverse et, dans le mouvement de torsion qui s'ensuit, l'arrache automatiquement des mains de l'ennemi. De plus, la chaîne glissant le long du bras bloque celui-ci dans le dos. Cette technique inflige la moitié (arrondie au supérieur) des dégâts normaux, mais le personnage, une fois qu'elle a abouti, contrôle donc son adversaire qui ne peut plus rien faire d'autre que de tenter de se dégager au prix d'une profonde douleur : par un Test en Opposition d'Eau + Esquive contre Eau + Bâton articulé et avec une perte de un point de Souffle vital par tentative. Il peut aussi sagement abandonner la lutte.

Effets secondaires : L'arme du personnage prend brièvement l'aspect d'un diamant brut taillé sous cette forme particulière.





Wudang, montagne sacrée

*« Au Nord, on respecte Shaolin. Au Sud,
on craint Wudang. »
Dicton populaire*

Cela faisait déjà plus d'une semaine que je pouvais contempler les hauts sommets de Wudang, et mon voyage était un émerveillement quotidien.

La nature semblait se faire une joie d'étaler devant mes yeux grands ouverts toutes ses merveilles. Je n'avais jamais vu auparavant une faune et une flore aussi variées ; je n'étais pourtant pas l'un de ces citadins jamais sortis de l'enceinte de sa ville, mais ce qu'il m'était donné de découvrir depuis plusieurs jours dépassait tout ce que j'avais pu imaginer. La saison automnale avait étalé sa palette de couleurs, les teintes des arbres allaient du vert sombre au rouge vif en passant par l'orange ou le jaune en une symphonie de tons toujours renouvelés.

Enfin au pied du mont Wudang, je distinguai sur le côté un petit torrent. Je m'approchai pour m'y rafraîchir et, surpris, vit des poissons semblant effectuer juste pour

moi un ballet de nageoires et d'écailles brillantes. Le soleil se levait à peine, baignant l'atmosphère d'une lumière orangée qui se superposait aux autres couleurs de la nature comme pour les magnifier encore. Devant moi se tenait la montagne que je savais peuplée et aménagée. J'allais y passer mes prochaines années, si je réussissais les épreuves que l'on ne manquerait pas de m'imposer. Écartillant les yeux, je cherchais à déceler la moindre construction, la plus petite trace d'humanité en ces lieux que personne ne semblait habiter. La lumière du jour augmentant, j'aperçus enfin le toit bleuté d'un vaste bâtiment plus haut. Peu à peu, m'habituant à la végétation luxuriante, je distinguai les bâtiments presque cachés, comme si ceux qui les avaient édifiés voulaient préserver l'harmonie régnant en ces lieux.

Je m'avançai alors tandis qu'un rapace plongeait dans le torrent pour y attraper un poisson. La silhouette majestueuse du chasseur ailé me captiva quelques instants. Je revins vers la pente où avaient été sculptées des marches qu'il me fallait à présent gravir. De petits oiseaux colorés dont j'ignorais le nom semblaient m'accompagner durant mon ascension vers le Palais des Cieux Pourpres, où maître Liu Yi devait m'accueillir. Je croisai quelques personnes qui me saluèrent ; je remarquai que la plupart portait une épée souple, arme caractéristique de Wudang. Leurs tenues amples et propres ne comportaient que peu d'ornements, ce qui tranchait avec le cadre luxuriant.



Zin - Shaolin et Wudang

Après avoir gravi de nombreuses marches, être passé devant plusieurs pavillons somptueusement décorés de statues polychromes, j'arrivai enfin au Palais des Cieux Pourpres. Je n'en croyais pas mes yeux : au cœur des montagnes, à flanc de falaise, l'homme avait bâti ces vingt neuf éléments tous plus finement ouvragés et décorés les uns que les autres. Tous les piliers soutenant les différents bâtiments étaient peints et je pus également admirer plusieurs statues en argile représentant des dragons et des tigres blancs, si détaillées que je m'attendais à les voir bouger. J'avais la sensation de vivre un rêve éveillé et le fait d'être au-dessus des nuages ne faisant que renforcer cette impression. Je comptais cinq vastes terrasses, chacune comportant une grande salle. La plus grande d'entre elles était recouverte du toit bleu qui avait tant attiré mon regard lors de mon ascension. Je prenais le temps de tout détailler, me brûlant littéralement les yeux à force de contempler autant de couleurs et de motifs décoratifs.

Je me rendis alors compte qu'un vieil homme se trouvait à mes côtés : je ne l'avais pas entendu arriver, était-il là depuis longtemps ? Il portait une tenue noire sans motif particulier, ses longs cheveux blancs retombaient délicatement sur ses épaules et une barbe soyeuse lui couvrait le haut de la poitrine. Il souriait, paisible. Je rencontrai alors son regard ou plutôt ses yeux, aussi blancs que sa chevelure. Il était aveugle, j'en étais certain et pourtant il semblait me fixer comme si le voile laiteux couvrant ses pupilles n'existait pas.

« Sois le bienvenu au Palais des Cieux Pourpres, Song Kime. Je suis maître Liu Yi et je t'attendais. Tu me sembles bien tendu : j'entends tes mains s'agiter le long de ton corps et tes pieds frottent le sol bruyamment. Nous allons faire quelques pas si tu le veux bien, pour gagner le pavillon où tu vas désormais résider. »

J'avais grand-peine à détacher mes yeux des siens, j'étais pourtant persuadé que le vieux maître n'y voyait rien. Je le suivis, passant sur un pont sous lequel ne coulait nulle rivière, juste quelques nuages moulineux et blanchâtres. Liu Yi gravit avec une rapidité étonnante la volée de marches qui menait à un petit bâtiment, dont la dominante rouge tranchait avec le bleu du ciel et le brun des rochers. Me retournant, j'en profitai pour admirer de nouveau le paysage grandiose, cette montagne couverte d'arbres colorés à tel point que l'on aurait dit que la forêt était en feu, non un feu mortel mais bien un feu joyeux, donnant la vie aux végétaux.

« Tu admires le paysage. Comme je te comprends... mais sais-tu au moins l'écouter ? Oui, le spectacle de la nature ne s'offre pas qu'au regard pour atteindre l'esprit, il faut écouter la musique des arbres, des rochers, des bâtiments, de tout ce qui compose le monde qui t'entoure. Ainsi le pin juste à côté de nous, entend comme ses branches font un doux bruit, agitées par le vent. Et l'aigle qui crie avant de fondre sur sa proie, tu ne peux pas le voir mais si tu sais ouvrir tes oreilles, tu le percevas au loin. Sois prudent, certaines lattes du plancher ont besoin d'être réparées. Ce pavillon est fort ancien mais j'y suis très attaché. Il porte bien des souvenirs en ses murs, sauras-tu l'entendre te conter ses vieilles histoires ? »

Le discours du maître me laissait pour le moins pensif. Le spectacle des lieux m'absorbait grandement, toutes ces bâtisses, ces statues, et le vide si près. Je me sentais bien petit au milieu, j'avais perdu tous mes repères. En outre, même si je n'osais l'avouer, maître Liu Yi avait provoqué en moi une prise de conscience, un éveil.

« Tu es bien silencieux, mon jeune ami. Je te propose de t'asseoir à mes côtés et de méditer. Tu as fait un bien long voyage pour arriver en ces lieux et je pense qu'il est nécessaire de faire un peu le vide en toi avant de poursuivre. Je reviens dans quelques instants, je crois que le moment est propice pour jouer un peu de musique. »

Le vieux maître disparut rapidement dans une pièce jouxtant celle où je m'étais assis. Ses pieds effleuraient à peine le sol, je remarquai alors que le plancher ne produisait aucun son quand il marchait. Liu Yi revint tenant dans ses bras ce que je savais être un *zheng*, l'instrument semblait presque aussi ancien que les murs qui nous entouraient. Je comptais seize cordes tendues sur une caisse de résonance en bois sombre, patinée par les années voire les siècles. Le maître s'assit à quelques pas de moi.

« Ferme les yeux, laisse-toi envahir par les notes, bercer par la musique. Écoute avec ton cœur. »

Rapidement, la douce mélodie emplit toute la pièce. J'étais submergé, je tentais de résister mais petit à petit je me laissai gagner par le plaisir d'écouter. Les doigts du maître pinçaient délicatement les cordes, j'étais fasciné par ses mains qui couraient sur l'instrument. Fermant peu à peu les yeux, la musique me transporta : je m'imaginai au milieu de cette montagne, m'entraînant sous les conseils avisés du maître, conversant avec lui. Progressivement, je me rendis compte que les notes s'éloignaient ; ouvrant à nouveau les yeux, je découvris que le maître n'était plus là. Je me sentais en harmonie avec ce qui m'entourait, je ne pus m'empêcher de sourire.

« Song Kime, je crois que tu es enfin prêt pour apprendre mais je me dois de te rappeler les règles qui régissent ce palais avant d'aller plus loin. Nous travaillons et étudions en harmonie les uns avec les autres, c'est la base du fonctionnement du Palais et tu ne devras jamais rompre cet équilibre. Il te faudra respecter les autres et respecter les lieux, bâtiments et statues. Ceux qui enfreignent les règles sont durement sanctionnés. Je ne cherche en aucun cas à te faire peur, je perçois à nouveau le tremblement de tes mains, mais je me devais de t'énoncer ce règlement. »

Le maître était décidément doté d'une perception quasi surnaturelle, fruit d'années d'entraînement et de méditation. Je réalisais combien le chemin jusqu'à cette perfection serait long et sans doute périlleux. Perdu dans mes réflexions, j'entendis alors une voix, plutôt un chant doux et apaisant qui venait d'une bâtisse voisine.



« Ah, tu l'entends enfin. Cela fait pourtant un long moment qu'il chante pour toi afin de te souhaiter à sa manière la bienvenue dans ce palais. Il se nomme He Chun, il fut mon élève avant toi. À présent, il enseigne à son tour. Tu auras sûrement l'occasion de le rencontrer. Il a appris que tu étais mon nouvel élève et a hâte de te voir. »

Je n'avais pas mangé depuis le matin et mon estomac commençait à me le faire comprendre.

« Ton ventre gronde, nous allons apaiser sa colère. Viens avec moi. »

Je mangeais gaiement en compagnie du maître, il ne semblait en aucun cas être gêné par sa cécité, tant et si bien que je finis par l'oublier pour me focaliser sur ses paroles.

« Tu veux donc apprendre la manière de l'épée souple de Wudang. Il va d'abord te falloir apprivoiser ton propre corps si tu veux parvenir à te servir de cette arme. »

Le maître, après être allé dans une autre pièce, ramena deux épées. Elles étaient magnifiques, leurs lames luisaient d'un reflet légèrement vert. En regardant attentivement, je m'aperçus qu'elles étaient entièrement gravées ; des arabesques complexes donnaient presque l'impression que les armes étaient vivantes.

« Mon jeune ami, tu es fasciné par leur éclat mais tu en oublies encore une fois l'essentiel. Tes yeux ne suffisent pas, écoute ces épées. »

Je me surpris alors à tendre l'oreille tandis que le maître, d'un geste à la fois ferme et souple, fit chanter littéralement la lame. Le son étrange qui émanait de l'arme me fascinait.

« C'est bien, tu commences à comprendre. Prends la deuxième, délicatement. Oui, c'est bien. Décale un peu ton pouce vers la garde et laisse ton poignet plus souple. L'arme doit être libre dans ta main si tu veux que la lame puisse donner le meilleur d'elle-même. Ferme les yeux et laisse faire tes autres sens. »

Après de longues minutes, je commençais à sentir les vibrations de la lame, non pas seulement dans ma main mais bel et bien dans tout mon corps. Je tentai de petits mouvements et j'entendis les douces notes de l'épée, je percevais le relief de la garde.

« Il te reste bien des années de travail mais je pense que tu es digne de recevoir mon enseignement, et cette épée semble t'accepter comme maître. Viens avec moi sur la terrasse, il nous faut un peu de place pour commencer les premiers exercices. »

Retrouvant l'extérieur, je réalisais alors que mes sensations étaient différentes. Je ne percevais plus le paysage seulement avec mes yeux : j'entendais le vent dans les branches, le bruit de mes pas sur le sol, je me surpris

à passer mes mains sur la balustrade en bois pour en apprécier le contact. Maître Liu Yi se lissa délicatement la barbe, geste que je le vis effectuer bien des fois après ce premier jour à Wudang.

« Le chemin sur la voie du Tao est encore long mais tu ne le feras pas seul, Song Kime. »

Histoire des arts martiaux internes

Bien que relativement récents et ne pouvant se comparer en terme de prestige avec le kung-fu de Shaolin, les arts martiaux dits internes dont Wudang est le berceau possèdent tout de même une histoire pleine de péripéties et d'enseignements.

Ironie du sort, ces arts martiaux qui semblent avoir la faveur du pouvoir mandchou se développèrent jadis pour lutter contre une autre dynastie étrangère, celle des Yuan.

Les prémices

La boxe de style interne vit ses bases posées par le disciple du premier Patriarche de Shaolin : Hui Gang. Alors que son ami Zeng Zhou formalisait une boxe dure et puissante, lui mit l'emphase sur l'esquive et la défense. S'il est probablement exagéré de dire qu'il mit au point le premier style interne, il est indubitable que ses recherches martiales influencèrent par la suite de nombreux maîtres, désireux de perfectionner une technique plus souple et réactive que le kung-fu de Shaolin.

Yue Fei est un autre personnage-clé dans la fondation des arts martiaux internes. Vaillant général de la dynastie Song et l'un des plus grands héros de la mythologie populaire, maintes légendes se rapportent à ses hauts faits. Il fut entraîné au *wushu* par un maître du Mont Emei et apprit de lui le *gigong* avant d'aller compléter sa formation à Shaolin. Expert dans le maniement de la lance, il mit à profit la souplesse et l'allonge de son arme pour créer un style personnel. De nombreux maîtres des arts internes se réclament de son héritage presque autant que de celui de Zhang Sanfeng, et de nombreux styles descendent des arcanes qu'il mit jadis au point.

Zhang Sanfeng et son héritage

Zhang Sanfeng est indubitablement le patron des arts martiaux internes. Il est un personnage désormais mythique, dont l'histoire personnelle est difficilement dissociable de sa légende. Supposé immortel, il serait d'une bien étrange apparence : allure de tortue, dos de grue,



Zin - Shaolin et Wudang

grandes oreilles, œil rond et barbe hérissée comme un porc-épic. On lui prête des exploits surhumains comme la capacité à retenir par cœur un livre après l'avoir parcouru une fois, marcher plus de mille li en une journée à peine ou encore manger des quantités impressionnantes de nourriture avant de jeûner ensuite pendant des mois.

En dépit de tous ces récits folkloriques, il est possible de retracer la vie de Zhang Sanfeng. Né Zhang Junbao sous la dynastie Song, il vécut les premières années de son existence dans le Liaoning. Il se lança dans l'étude du Taoïsme et devint adepte de l'Alchimie interne sous le prénom de Sanfeng. Il était également un peu artiste martial mais n'avait rien d'un maître de kung-fu.

Un jour qu'il méditait dans un bosquet, il fut tiré de sa concentration par le bruit d'un serpent affrontant un oiseau : les esquives et contorsions du reptile le frappèrent par leur efficacité et lui enseignèrent la supériorité de la souplesse sur la force. Il réfléchit à cela jusqu'à s'endormir et le dieu Xuan Wu le visita alors durant son sommeil pour lui enseigner les secrets d'un art interne, ancêtre du Taiji Quan. Une fois réveillé, il décida de se rendre à la cour de l'Empereur lui faire part de sa découverte : chemin faisant, il extermina plusieurs bandes de brigands grâce à sa nouvelle technique, ce qui ne manqua pas de marquer le monde des arts martiaux.

Enfin, il se retira à Wudang en ermite. Plus personne n'entendit parler de lui, mais il semble qu'il ait eu de nombreux disciples avant d'atteindre l'immortalité et rejoindre le Guerrier noir car les arts martiaux internes commencèrent à se diffuser lentement à travers la Chine. Beaucoup de disciples de Wudang croient d'ailleurs fermement que Zhang Sanfeng vit toujours dans la montagne.

Wudang, centre des arts martiaux taoïstes

C'est du fait des persécutions que subit le Taoïsme par la dynastie Yuan que l'art interne de Wudang se développa au point de pouvoir désormais concurrencer le kung-fu de Shaolin. En effet, les Mongols étaient favorables au Bouddhisme (surtout dans son obédience tibétaine) et peu tendres à l'égard du Taoïsme et de tous ses enseignements : dont les arts internes, qui avaient commencé à doucement se répandre parmi les sectes taoïstes, notamment à Wudang.

Fuyant l'ère mongole, de nombreux disciples de Lao Zi convergèrent vers Wudang : la réputation des arts internes était arrivée jusqu'à eux et ils étaient certains que Zhang Sanfeng était encore en vie et prêt à enseigner sa technique. Que ce soit l'immortel en personne qui leur ait transmis son savoir ou les disciples qu'il forma, toujours est-il que le kung-fu souple fut appris à d'innombrables disciples en quelques décennies. Wudang devint le refuge des persécutés et une place-forte véritablement gênante pour les autorités impériales. Plusieurs expéditions militaires furent envoyées mais aucune ne revint : rapidement, le rumeur que les ermites de Wudang pratiquaient un art martial leur permettant de défaire une armée à eux seuls se répandit comme une traînée de poudre. Les Yuan lais-

sèrent la montagne en paix et les techniques internes bouillonnèrent, stimulées par l'opposition, donnant naissance à de nombreux styles nouveaux.

Les Ming qui renversèrent la dynastie mongole étaient désireux de redonner au Taoïsme sa place dans l'Empire du Milieu. Des subsides conséquents furent versés aux différents temples et les écoles affiliées à Wudang purent en profiter pour se développer. Une anecdote permit de porter à son pinacle la réputation des arts internes : le maître Zhang Songxi, à l'apparence frêle et peu menaçante, fut défié par des moines de Shaolin ayant eu vent de sa réputation. L'un de ces belliqueux bonzes se jeta sur lui mais d'un seul geste, il le jeta au sol sans effort apparent. On peut voir dans cette histoire les prémices de la rivalité entre Shaolin et Wudang...

Une puissance qui fait trembler le jiang hu

De nos jours, Wudang et sa tradition martiale sont une force avec qui il faut compter au sein de l'Empire. La rivalité avec Shaolin est tout à la fois religieuse, martiale mais aussi et surtout politique. En effet, le monastère a considérablement perdu de son influence auprès de la dynastie Qing tandis que Wudang semble avoir les faveurs des autorités impériales. Même au sein du *jiang hu*, on trouve de plus en plus d'adeptes des arts internes au détriment de pratiquants du kung-fu classique ; et des écoles toujours plus nombreuses proposent un enseignement centré sur la boxe souple. Zhang Sanfeng n'est pas encore devenu l'égal de Damo dans la mythologie populaire, mais peu s'en faut...

Wudang et sa philosophie martiale sont donc à un tournant de leur histoire. Selon les événements futurs, des choix devront être faits par les dirigeants de la montagne sacrée, au risque de s'aliéner certaines puissances ou de devoir transiger avec des principes jusqu'ici sans tache...

Vivre à Wudang

Le Wudangshan, muse de nombreux artistes martiaux, est comme son nom l'indique une chaîne montagneuse de plusieurs centaines de kilomètres, située dans la province du Hubei à proximité de la cité de Danjiangkou et culminant à 1.612 mètres avec le Pic du Pilier céleste. On y dénombre pas moins de soixante-douze sommets et une vingtaine de profonds ravins. On peut délimiter au sein de ce vaste ensemble diverses régions, chacune possédant ses temples, ses palais, ses lieux et personnages pittoresques.

Wudang n'est pas une communauté unie, il s'agit en réalité d'une mosaïque de temples et monastères, dont certains bouddhistes. L'homme et la nature y vivent en parfaite harmonie, ce qui fait dire à certains que les immortels protègent ce mont majestueux.



La montagne du dieu Xuan Wu

Berceau du Taoïsme depuis des temps immémoriaux, Wudang est connu pour être la demeure de la divinité Xuan Wu.

Ce dieu septentrional possède une longue histoire, fortement ancrée dans la tradition taoïste. Il naquit dans une famille royale ; sa mère le conçut après avoir rêvé qu'elle avalait le soleil et sa gestation fut particulièrement longue. Dans sa jeunesse, il était un chasseur impitoyable, tuant de nombreuses proies. Et arrivé à l'âge d'homme, il en éprouva des remords : il abdiqua et décida de se consacrer à l'étude du Tao pour racheter cette vie dissolue. Menant une vie d'ascète sur le mont Wudang, il y rencontra une femme lavant son linge dans une rivière. Reconnaisant Guan Yin, il comprit que laver ses péchés demanderait plus qu'une vie d'ermite : arrachant son estomac et ses intestins, il les jeta dans la rivière pour les purifier. Suite à cela, l'Empereur de Jade l'éleva à la dignité de dieu protecteur des Cieux du Nord.

Abandonnés, l'estomac et les intestins se métamorphosèrent : le premier devint une tortue et les seconds un serpent. Ces deux créatures semèrent la terreur dans le pays jusqu'à ce que Xuan Wu vienne les soumettre et en fasse ses généraux.

Xuan Wu est donc un avatar du Gardien du Nord ; on le nomme le Guerrier noir et ses symboles sont le serpent et la tortue. Il porte une arme terrible nommée la Lance de Foudre, censée avoir inspiré le général Yue Fei lorsqu'il créa son style de combat jadis. On le fête le troisième jour du troisième mois.

Patron des Taoïstes et par extension des pratiquants des arts martiaux internes, il est irritable et ne supporte pas que des étrangers brandissent des armes sous son nez. Aussi déchira-t-il la paroi d'une falaise d'un éclair et depuis, une cascade cristalline emplit un bassin situé juste à l'entrée du site. Cet endroit a pris le nom de « Fontaine où l'on se défait des Épées » car tout étranger à Wudang souhaitant visiter les montagnes doit y laisser ses armes. L'eau est magique et ne fait pas rouiller le fer, et seul le possesseur d'une arme peut la reprendre en repartant ; un voleur mal intentionné ne parviendrait à saisir qu'un reflet sans consistance. Gare à celui qui refuserait de laisser son épée ici : aussitôt, les cloches en bronze de Wudang se mettraient à sonner et aléteraient les disciples, qui tous convergeraient vers le coupable pour le châtier.

Pour les hommes qui vivent dans les monts Wudang, la présence des esprits et immortels ainsi que l'influence de Xuan Wu ne font aucun doute : après tout, la beauté de la nature environnante n'est-elle pas la preuve que le pouvoir du divin est ici à l'œuvre ?

Héritage des anciens :

Originellement nommé Taiheshan (Mont de la Suprême Harmonie), le mont Wudang fut dès l'antiquité la terre d'élection de nombreux ermites et philosophes, qui venaient s'y réfugier afin de se retirer du monde ou de fuir des persécutions.

Plus tard, sous la dynastie Tang, le futur Immortel Lu Dongbin s'y installa quelques années pour étudier l'alchimie interne et obtenir un corps de jade.

C'est sous le règne des Yuan, persécuteurs du Taoïsme, que Wudang dut se fortifier : les temples furent renforcés, les arts martiaux du cru commencèrent à se répandre.

Les choses s'arrangèrent avec l'arrivée au pouvoir des Ming. L'Empereur Yongle accorda sa faveur à Xuan Wu. En effet, il le proclama patron des concours militaires et lui fit construire des oratoires dans les administrations. En 1412, il ordonna la construction de nombreux temples en son honneur sur le mont Wudang : plus de vingt mille ouvriers se consacrèrent à cette tâche.

Depuis l'invasion mandchoue, les instances de Wudang se montrent prudemment neutres envers le nouveau régime. Habitues à subir l'opposition des rebelles, les Qing couvrirent de faveur la montagne sacrée et subventionnèrent ses temples. Toutefois, ces dons semblent ne pas être gratuits : l'autorité impériale commence à pousser Wudang à s'impliquer dans la répression anti-patriote en l'opposant à Shaolin...

Zhang Shixun

Zhang Shixun naquit dans le misérable village de Junzhou, au pied de Wudang. Enfant intelligent, il avait coutume de lire des ouvrages religieux dans le Hall des Enfants du Taoïsme, au sein du Palais des Cieux pourpres. Les autorités du temple lui proposèrent de devenir prêtre mais il refusa.

Continuant d'étudier le Confucianisme, il finit par devenir Premier Ministre de l'Empereur Kongxi. Mais, dépité par l'ambiance délétère de la cour, il décida de quitter le gouvernement et retourna à Wudang afin d'y étudier le Taoïsme. Devenu un grand sage, il finit par être élevé au rang de divinité locale.

Jin Ding, le Sommet doré :

En effectuant l'ascension jusqu'au Mont doré, les curieux peuvent découvrir la Grotte du Dragon jaune : cet enchevêtrement de cavernes est le haut lieu de la médecine car le climat y est toujours clément et permet à de plantes médicinales en tout genre d'envahir les parois avoisinantes.

Dans l'une des petites grottes vit un vieux médecin taoïste, Ding Zhenbang. Il connaît tous les secrets de l'herboristerie. Cet homme peu bavard va régulièrement dans les villages alentours soigner gratuitement les habitants, qui en retour lui offrent un peu de nourriture et l'aident parfois à récolter les plantes les plus inaccessibles. Les autres maîtres de Wudang font appel à lui quand l'un des disciples est sérieusement blessé ; le vieux médecin semble en effet capable de guérir les blessures les plus graves en un temps record et avec une efficacité inégalée grâce à ses talents



Zin - Shaolin et Wudang

d'alchimiste. Il sait concocter toutes sortes de potions et d'onguents au goût et à l'aspect des plus étranges mais remarquablement efficaces. Cela fait plusieurs années qu'il n'a pas choisi de disciple et certains des Immortels s'inquiètent de voir se perdre un tel savoir.

Le Palais vers le Ciel se trouve à mi-pente du Jin Ding. On prétend que son emplacement marque la frontière entre le monde des hommes et le Ciel ; il joue donc un rôle symbolique important pour les taoïstes. C'est là que vit He Chong, un vieux sage taoïste spécialiste des aphorismes obscurs. Il n'enseigne aucunement les arts martiaux mais sa sagesse est légendaire. Il se murmure que celui qui parvient à décrypter ses paroles découvrira l'harmonie.

Tout en haut du Pic du Pilier céleste fut jadis construit le Palais doré. C'est en quelque sorte le symbole de Wudang. La vue imprenable embrasse les quatre cents kilomètres entourant le Pic. Le bâtiment est de belle taille, les toitures sont décorées de moult dragons et phénix, beaucoup de motifs sont recouverts de feuilles d'or et de nombreux éléments sont en bronze. Tout cela confère au Palais un aspect brillant quasi surmaturel. À l'intérieur, tous les murs sont sculptés, on trouve de nombreuses représentations de nuages qui confèrent au lieu un aspect presque aérien. Les statues de Xuan Wu et de plusieurs divinités trônent fièrement dans le hall. Celle du Guerrier noir aurait nécessité à elle seule près de trois cents kilos d'or. Tout un tas d'annexes jouxtent le Palais et font de ce lieu un cadre privilégié pour l'enseignement : plusieurs maîtres y résident et distillent leur savoir. Parmi eux, il faut citer Sun Chong : ce robuste boxeur est un spécialiste hors pair de la Boxe des Huit Trigrammes. Les rumeurs vont bon train à propos de la cicatrice qui lui barre le visage. D'aucuns prétendent que lors d'un duel avec un autre maître, ce dernier a réussi à passer sa défense réputée hermétique ; d'autres racontent qu'il se serait blessé en défendant des villageois contre des pillards il y a bien des années et ce avant même de maîtriser le style qui fait sa réputation ; quelques autres affirment que c'est une femme qui serait à l'origine de cette marque. L'intérêt quant à lui se montre plus qu'évasif si on l'interroge sur ce symbole d'un douloureux passé.

Distant d'un peu plus d'un kilomètre du Sommet doré en suivant la direction du soleil levant, se trouve le Palais de la Solitude. Ce lieu calme et reposant, chaud en hiver et frais en été, est l'endroit idéal pour lire et se cultiver. La bibliothèque est richement dotée, on prétend même qu'il existe des rayonnages secrets qui contiendraient d'obscurs ouvrages oubliés...

La falaise Miao Hua abrite une vaste forêt giboyeuse et calme ; on la surnomme parfois la falaise des fleurs miraculeuses. Elle fut dès la fondation de Wudang le lieu favori des ermites, puis plusieurs temples y furent construits, permettant d'accueillir de nombreux taoïstes qui, profitant du cadre apaisant, y rédigeaient plusieurs ouvrages réputés faisant de ce lieu le centre du taoïsme chinois. En plus des bâtiments, plusieurs grottes ont été aménagées.

Le Palais de l'Harmonie se situe au sommet de la montagne, au milieu des nuages. Il comporte plusieurs centaines de pièces. C'est un véritable prodige d'architecture qui accueille entre autres Hou Wuyi, L'Épée qui Domine les Cieux.

Nan Yan, le Pic du Sud :

Sur ce mont austral la végétation est très présente et les temples ont été le plus possible intégrés dans le paysage : pour ce faire, les règles architecturales de symétrie ont été quelque peu oubliées afin de favoriser la parfaite harmonie avec le cadre.

La Falaise volante est un endroit dangereux car les précipices sont très proches des édifices, le chemin pour y accéder est des plus étroits. La légende veut que ce soit ici que Xuan Wu ait souvent séjourné durant sa jeunesse. Ce lieu est donc porteur d'histoire et de symbole pour les taoïstes.

Le Gouffre du Dieu du Tonnerre est lui aussi un lieu important : c'est là que selon les légendes Zhang Shouqing, un célèbre taoïste, s'exerçait et priait. On trouve une grande statue représentant un corps humain doté d'une tête d'oiseau, il s'agit de Lei Gong le Dieu du Tonnerre. Le climat au niveau du gouffre est toujours doux quelle que soit la saison, on le qualifie de printemps surmaturel. C'est en ces lieux qu'a élu domicile le maître Hou Kin, grand spécialiste de la Boxe de la Forme et de la Pensée. Les autres maîtres du Wudang sont très évasifs quand ils évoquent le vieux Hou Kin, surnommé Sans-Âge. En réalité, l'homme est un *yao*-aigle. Il y a un siècle et demi de cela, il n'était alors qu'un rapace volant au milieu des nuées et se posant parfois près d'un des bâtiments du gouffre où résidait le maître Shi Wuxi, un des précurseurs de la Boxe de la Forme et de la Pensée. Le rapace restait parfois de longues heures à d'observer Shi Wuxi en train de s'exercer. Le maître, à la fois amusé et intrigué par l'attitude de l'oiseau, lui donnait un peu à manger, parvenant ainsi peu à peu à l'apprivoiser. Les heures devinrent des jours entiers puis des semaines, des mois jusqu'au moment où l'aigle ne fut plus tout à fait un oiseau, pas tout à fait un homme. Le *yao* débuta alors réellement son apprentissage de la boxe auprès du maître, en secret, loin du regard des autres habitants de Wudang. Après plusieurs années d'exercices, Hou Kin était devenu l'héritier du savoir de Shi Wuxi qui le présenta officiellement aux Immortels de l'Épée. Ceux-ci dans leur grande sagesse finirent par lui octroyer le titre de maître. L'apparence de Hou Kin est celle d'un vieillard assez maigre aux doigts fins, il lui reste du rapace qu'il fut la possibilité de transformer ses doigts en terribles serres tranchantes et quelques plumes éparses qu'il dissimule sous d'amples vêtements, ainsi qu'un regard perçant à nul autre pareil.

La Tête de Dragon est un brûle-encens sculpté dans la roche. En réalité il s'agit de deux dragons sculptés ensemble. Ils symbolisent les créatures qu'aurait chevauchées le dieu Xuan Wu. Traditionnellement, de nombreuses personnes voulant prouver leur foi et leur courage n'hésitaient pas à ramper sur la Tête pour y faire brûler de l'encens. Malgré l'interdiction de cette pratique en 1673 par l'Empereur Kangxi, il semble bien qu'elle soit toujours d'actualité. Récemment, un corps a été retrouvé écrasé juste en-dessous de la Tête de Dragon, une enquête rapide, peut-être un peu trop, a conclu à un accident. Le corps était celui d'un jeune disciple, Xu Ah-hua, qui aurait voulu prouver sa valeur à un autre en brûlant de l'encens. D'autres prétendent que la chute aurait été sciemment provoquée par un disciple mais faute de preuves pour le moment, l'enquête en est restée là.



Le Palais du Pic du Sud se trouve à la suite du Palais du Dragon et du Tigre : c'est un vaste édifice doté de trente-six piliers en pierre tous sculptés, qui accueille plusieurs grands maîtres et leurs disciples. Au sein des serviteurs en charge de l'entretien de ce Palais se trouve un jeune homme, Ge Yi, dont l'allure innocente cache un esprit retor. C'est un brigand venu se réfugier temporairement à Wudang en se faisant passer pour un simple villageois. Son but est simple : découvrir l'endroit où certains adeptes de Wudang cacheraient leurs trésors et s'en emparer.

Le Palais des Cieux pourpres :

Ce Palais construit à flanc de falaise regroupe en réalité une vingtaine de bâtiments totalisant une surface de plus de six mille mètres carrés. On dénombre cinq vastes terrasses successives, chacune possédant en son centre une grande salle : la Salle du Dragon vert et du Tigre blanc, le Pavillon des Tablettes impériales, la Salle Shifang, la Salle des Cieux Pourpres et la Salle parentale.

Entièrement verte à l'extérieur, la Salle du Dragon vert et du Tigre blanc trône au milieu d'une vaste esplanade. À l'intérieur, plusieurs statues en argile de dragons et de tigres donnent à ces lieux une aura des plus particulières. C'est ici que l'on peut rencontrer deux épéistes surprenants : Soleil et Lune sont leurs surnoms, ce sont des sœurs jumelles ayant développé un style de combat pour le moins original. Soleil semble être la plus fragile : toujours habillée d'une robe blanche, elle arbore un éternel sourire. Lune, quant à elle, est vêtue d'une robe bleu-noir, elle semble plus farouche que sa sœur. Les deux jeunes femmes sont orphelines et ont été recueillies encore bébés par une épéiste renommée qui leur a enseigné tous ses secrets. Douces, elles ont fini par surpasser leur maître pour devenir à leur tour enseignantes à Wudang. Leur technique de combat est basée sur une perpétuelle recherche d'équilibre et d'harmonie : pour ce faire, elles se complètent en permanence, se tenant très proches, chacune protégeant l'autre. Elles ne forment au final qu'un seul et même combattant aux deux visages, attaquant et défendant simultanément.

Le Pavillon des Tablettes impériales est en réalité constitué de deux bâtiments symétriques de forme carrée et dotés de part et d'autre d'une arche. À l'intérieur de chacun d'eux se trouve une tablette en pierre verte où sont gravés pour une l'édit impérial stipulant le fonctionnement de Wudang et pour l'autre l'explication du pourquoi et du comment de la construction de Wudang. Ce lieu est donc le symbole historique de la montagne sacrée et c'est à ce titre qu'y séjourne Dong Chin, un devin passant au premier abord pour un doux dingue avec ses cheveux en bataille, son visage crasseux, ses dents bien trop rares, ses pieds nus encore plus sales que sa figure, ses vêtements élimés, son éternelle boussole et ses nombreux petits sacs pendant à la ceinture. L'homme est pourtant un devin exceptionnel, il a par le passé prédit bien des choses et la plupart ont eu lieu exactement comme annoncé. Il est depuis plusieurs mois en proie à une vive inquiétude concernant l'avenir de Wudang et s'en est ouvert aux Immortels qui ont décidé de redoubler de prudence.

La Salle Shifang est aussi appelée Salle du Culte, le mot Shifang signifiant littéralement « toutes les directions ». Une épaisse forêt recouvrait les lieux avant la construction de ce magnifique édifice aux teintes à dominante verte, aux murs couverts de fleurs de jade et d'oiseaux multicolores et aux décorations intérieures dorées. Ce lieu est avant tout là pour accueillir les taoïstes de passage et leur permettre de se recueillir en toute quiétude. Il n'est donc pas rare de croiser des maîtres venus observer les nouveaux arrivants pour y repérer des disciples potentiels ou des pratiquants à la recherche de partenaires d'entraînement. Cette salle est donc à la fois un lieu de prière, de rencontres et d'échanges.

La Salle des Cieux pourpres est la plus impressionnante de par ses dimensions, son toit entièrement décoré de tuiles bleu queue-de-paon, et ses poutres et piliers colorés. Des nombreuses statues se trouvent à l'intérieur dont une en argile de Xuan Wu mesurant presque cinq mètres de haut. Dans la pièce principale, on dénombre pas moins de six dragons colorés représentés en train de voler, ce qui ajoute encore à la magnificence à ces lieux. Plusieurs maîtres vivent à proximité. Parmi eux on peut citer le célèbre Ding On, un épéiste manchot ayant développé une redoutable technique tournoyante qui occasionne des dégâts considérables et de terribles mutilations. Il n'utilise donc que très rarement son arme en combat, en revanche il enseigne beaucoup comme s'il souhaitait d'une certaine façon prouver à tous que n'avoir qu'un bras n'est absolument pas un handicap.

Les abords de la Salle parentale sont couverts d'arbres de différentes essences et le bâtiment est constitué de bois et de briques. Dans le hall, se trouvent les statues de l'Empereur Mingzhen et de la Reine Shansheng, les parents de Xuan Wu, que les taoïstes surnomment le Saint Père et la Sainte Mère. Dans un petit édifice attenant il est possible de rencontrer un maître épéiste pour le moins surprenant. Le visage impassible, des vêtements datant du début de la dynastie Ming, une voix profonde presque cavernueuse : tel est Niu Zaizhuan. Cet épéiste exceptionnel, fin connaisseur des trois religions, n'est pas un humain comme les autres. Tout *fangshi* mis en sa présence découvrira rapidement la vérité : c'est un fantôme. Il vit à Wudang depuis plusieurs siècles : désireux de parvenir à unifier le Confucianisme, le Bouddhisme et le Taoïsme, il en oublia littéralement de mourir et depuis, il poursuit inlassablement ses recherches tout en dispensant son enseignement. Véritable mémoire ambulante, considéré par beaucoup comme une sorte de père spirituel, il connaît tous les recoins et les secrets de Wudang même s'il s'aventure de moins en moins en dehors du Palais des Cieux pourpres.

TaiZiPo, le Versant du Prince héritier :

Comprise entre le Pic de l'Empereur de Jade et le Pic céleste de Jade, l'altitude de cette zone d'une quinzaine de kilomètres est peu élevée mais la topographie y est particulièrement accidentée. Le chemin qui permet d'accéder au Pic céleste de Jade serpente le long de la Rivière de l'Épée. Le Versant du Prince héritier est aussi nommé Temple Fuzhen.



Zin - Shaolin et Wudang

Le Temple des Huit Immortels se situe sur le chemin qui mène au Temple central, dans une zone assez spacieuse et agréable. Il vient tout juste d'être reconstruit et accueille en son sein un grand maître adepte de la Boxe du Faîte suprême, le vénérable Xiao Kuei. Ce spécialiste de l'esquive et de l'évitement est un homme souriant et doté d'un solide sens de l'humour qui sait reprendre son sérieux lors des combats ou quand il instruit un disciple. Son entraînement est réputé être un des plus durs de Wudang mais il compense par des moments de détente et de grande complicité avec celui qui profite de ses conseils. Plusieurs disciples ont abandonné en cours d'apprentissage mais grâce à la gentillesse du maître, ils ont toujours pu poursuivre leur découverte des arts martiaux auprès de *shifu* plus pondérés dans leurs méthodes.

Le Hall du Dragon et du Tigre est le lieu où s'effectuent les offrandes. Il est à noter que l'on trouve des Halls du Dragon et du Tigre dans tous les grands temples de Wudang, mais celui-ci est plus richement doté en statues de dragons verts et de tigers blancs et on peut y découvrir une tablette de jade de près de deux mètres de haut. Ce hall est l'endroit qu'affectionne particulièrement la terrible Dai Yen : cette boxeuse a réussi en quelques années à devenir un des maîtres les plus redoutés de Wudang. Elle apprécie de se livrer à quelques échanges musclés avec Xiao Kuei pour maintenir son niveau martial. L'autre particularité de ce maître est qu'il ne prend disciple que parmi les femmes.

La Grotte de Laojun est la seule grotte en partie à ciel ouvert de Wudang. Des architectes y ont fait rajouter un portail, des murs et vingt-trois pièces qui peuvent aisément accueillir des taoïstes souhaitant profiter du cadre pour s'adonner à la méditation ou à l'entraînement. Une statue de Laojun (ou Li-Er) a été taillée dans l'une des parois de la grotte ; il fut un très grand penseur chinois, auteur d'un livre de morale considéré par beaucoup comme l'un des éléments fondamentaux du taoïsme.

Le Temple de la Révélation est un des plus prestigieux ensembles architecturaux de Wudang : c'est en son sein que l'on trouve entre autres la célèbre Tour des Cinq nuages. Il a été reconstruit à la demande de l'Empereur Kangxi mais tous les travaux ne sont pas encore terminés, certaines statues en bois ne sont encore que des dessins ou des ébauches.

La Tour des Cinq nuages est la plus élevée des constructions en bois de Wudang, avec ses presque seize mètres de haut. Tout est en bois : que ce soient les murs, les portes et les fenêtres. Un pilier central soutient au moins de douze poutres, ce qui représente une véritable prouesse architecturale. Au dernier étage de la tour se trouve un vieux maître en train de méditer à toute heure du jour et de la nuit. Cet expert en Alchimie interne est également un boxeur exceptionnel mais cela fait bien des années qu'il ne pratique plus le combat. Xia Wang a plus de cent trente ans mais il en paraît à peine la moitié grâce des exercices réguliers d'Alchimie et à une parfaite maîtrise de son *chi*. Il arrive que de jeunes taoïstes tentent de l'accompagner durant ses méditations, mais au mieux au bout d'un jour ou deux ils repartent sans avoir même entendu le son de sa voix ou reçu un conseil. Xia Wang n'a pas prononcé un mot depuis plus de trente ans d'après les plus anciens, sans que l'on ne puisse dire pourquoi.

Wu Long, les Cinq Dragons :



En passant par cet endroit, on finit par déboucher sur le Sommet doré. Les forêts giboyeuses y sont très denses et riches, plusieurs chutes d'eau sont également visibles, conférant à ces lieux un charme certain. Cet endroit est le berceau du taoïsme, c'est ici que l'on trouve les bâtiments les plus anciens.

Située à l'Est du fameux Palais des Cinq Dragons, la Falaise Huayang est en réalité une grotte en contrebas d'une vertigineuse falaise et donnant sur une vallée encaissée. Tout autour, différentes plantes cultivables ont été semées. Le lieu porte le nom du plus que centenaire qui y aurait vécu. Cette grotte a toujours attiré les ermites, qui pour certains ont bâti de petites habitations. Actuellement, un puissant *fangshi* nommé Yu Chin y a élu domicile. Âgé d'une quarantaine d'années, il est considéré par ses pairs comme l'un des meilleurs. Son visage est plus ridé que la terre qu'il laboure pour assurer sa subsistance, ses yeux plus sombres que la grotte où il dort et sa voix quand il s'emporte, plus forte que le tonnerre dans la vallée. Il est venu se reposer ici après plusieurs combats difficiles contre des démons. Il n'aime pas trop s'étendre sur cet aspect de sa vie alors qu'il se plaît à se rendre dans les villages alentours pour, lors des veillées, émouvoir et effrayer son auditoire avec ses histoires fantastiques. Il a découvert la présence de Niu Zaizhuan, ils se sont rencontrés et Yu Chin a décidé de laisser le fantôme en paix.

La Falaise Lingxu est l'une des plus célèbres parmi les trente-six que compte Wudang. Cet endroit isolé au milieu d'une épaisse forêt invite à la méditation. On trouve un palais tout en pierre où de nombreuses sculptures sont visibles. En regardant attentivement au milieu des bois avoisinants, on peut apercevoir un bâtiment entièrement en pierres bleues : le Pavillon des Écritures lues. C'est là que vécut le poète Chen-Chuan, il y passa de longues années à lire et chercher l'inspiration. Cet auteur est également connu pour avoir réussi l'exploit de dormir durant une centaine de jours d'affilée. Actuellement, un jeune homme qui se réclame de son héritage vit dans ce même pavillon. Liu Changhai, à peine vingt cinq ans, s'est retiré en ces lieux, il y a deux ans. Il a longuement



étudié les écrits de Chen-Chuan qu'il considère comme son modèle et depuis près de quarante jours, il dort sans se réveiller. Les médecins dépêchés sur place ont vérifié qu'il était toujours vivant, son souffle est à peine perceptible mais il est bel et bien en vie. À ses côtés, un texte stipule qu'il tente d'atteindre la plénitude par le sommeil et qu'en aucun il ne faut le réveiller. Des paysans viennent régulièrement vérifier que le jeune homme dort toujours paisiblement, ils veillent également à ce qu'aucun animal ne s'aventure dans les parages pour ne pas troubler la quête spirituelle du jeune endormi.

La Falaise des Cinq Dragons fut un lieu de prière durant des années, on s'y rendait pour implorer les dieux de faire tomber la pluie. Une jeune femme a élu domicile dans le bâtiment en pierre jouxtant la falaise. Elle est arrivée il y a maintenant près de trois ans. Les rumeurs les plus folles courent à son sujet : on la prétend descendante des Ming, d'autres à l'inverse pensent que c'est une princesse manchoue éconduite par son époux. En vérité, elle est effectivement membre de l'ancienne dynastie régnante. Suite à une sordide histoire, elle fut obligée de révéler l'endroit où se cachaient certains des héritiers des Ming qui ont aussitôt été arrêtés par les Mandchous. Réalisant trop tard les conséquences funestes de son geste, elle a décidé de fuir et de se cacher au milieu de la montagne. Elle est à la fois recherchée par certains membres de sa famille qui ont eu vent de sa trahison et par les Qing qui n'ont pas apprécié qu'en s'enfuyant, elle ait tué un proche parent de l'Empereur.

Lao Ying :

C'est l'endroit le plus habité de toute la chaîne de montagne : historiquement lors de la construction des différents temples et palais, c'est ici que résidaient les ouvriers et les responsables des travaux.

Le Couvent de Chongxu est entouré d'une petite forêt de cyprès dont les fleurs dorées sont toujours un plaisir pour les yeux. À sa tête se trouve Lin Zhenlane, une femme d'environ cinquante ans. Toujours très énergique et déterminée, cette ancienne pratiquante du dian xue shù se consacre désormais entièrement à la prière et à la bonne gestion du couvent. Elle fut dans une autre vie une redoutable combattante dont la réputation allait bien au-delà des contreforts de Wudang. Lors d'un de ses nombreux combats, elle tua accidentellement un jeune enfant et décida alors d'abandonner toute forme de violence pour se consacrer à la prière. Elle refuse désormais d'enseigner à qui que ce soit les techniques qu'elle n'a pas oubliées, malgré les années.

Le Palais Yuxu comporte plus de deux mille pièces, c'est l'un des bâtiments les plus imposants de Wudang. La légende prétend qu'il existe une épée extraordinaire enterrée dans une petite pièce, dont seuls les Immortels ont la clé. Elle ferait de celui qui parvient à la maîtriser un des combattants les plus redoutables qui puissent exister mais un tel pouvoir implique une grande responsabilité. C'est pour cela que dans leur infinie sagesse, les dirigeants de Wudang ont décidé de la mettre en sécurité loin de l'avidité des hommes. L'épée se nomme la *Lame étincelante* de Xuan Wu, on prétend que le dieu pouvait trancher les rochers grâce à elle et qu'il préféra la cacher plutôt que de la voir tomber entre de mauvaises mains.

La Porte Xuanyue, surnommée la Première Barrière du Royaume merveilleux, est constituée d'énormes blocs de pierre sur lesquels de nombreuses figures ou créatures telles que nuages, dragons, grues ou immortels ont été gravées. Cette porte est la véritable entrée menant à Wudang et à ce titre, il y a toujours du monde à proximité dont certains en armes afin de dissuader des visiteurs mal intentionnés. Parmi les personnes en charge de la sécurité se trouve un véritable colosse, Guo Fei. Ce géant est respecté de tous, il est un des gardiens de la porte depuis plus de dix ans et il n'a que rarement eu besoin de montrer ses capacités martiales. On raconte qu'il se contente le plus souvent de prendre un gros rocher dans ses énormes mains et de le brayer devant les yeux médusés des individus les moins recommandables. Derrière l'apparence de brute épaisse se trouve un très grand pratiquant de la Boxe de la Forme et de la Pensée, technique qu'il ne pratique quasiment jamais en public pour ne pas effrayer encore plus son entourage.

Villages et communautés :

La vie à Wudang ne se concentre pas uniquement dans les prestigieux édifices bâtis à flanc de montagne ou au cœur des forêts. Il existe tout un réseau de villages autour des monts où vivent des paysans, des chasseurs et des bûcherons. Ils vendent une partie de leur production aux habitants de Wudang mais la majorité de ces villageois est directement employée en tant que serviteurs, ce sont eux qui assurent la plupart des tâches ménagères dans les temples et palais. Il arrive parfois que des villageois particulièrement prometteurs deviennent disciples des maîtres de Wudang, c'est le rêve secret de nombre d'entre eux.

Les villages tout comme les montagnes baignent dans une ambiance presque magique, la nature tout autour semble parfois bien vivante et il faut être du pays pour ne pas se perdre dans les bois. Les histoires d'aventureux explorateurs s'étant perdus lors d'une promenade au milieu de cet océan végétal sont légion. On prétend même qu'un féroce *suanni* vivrait à l'écart et qu'il n'hésiterait pas à tuer ceux qui, trop curieux, s'approcheraient de sa tanière. Des bûcherons prétendent avoir repéré ses traces à l'orée de leur village mais jamais personne n'a aperçu la créature. Pourtant il est vrai qu'il y a eu plusieurs disparitions dans les bois. Les plus superstitieux ou croyants affirment que certains des dieux vénérés dans les temples de Wudang viennent parfois dans les bois et punissent ceux qui ont mal agi, ce qui expliquerait certains événements mystérieux.

Il est une légende tenace, celle du brouillard. Les anciens racontent que tous les vingt ans, une petite portion de la forêt se couvre d'un étrange brouillard et qu'au milieu de ce dernier se cachent les fantômes de ceux morts à Wudang. Ils viennent vérifier que les villageois s'acquittent bien de l'entretien des temples et palais, et le cas échéant punissent les mécréants.

La réalité de la vie dans ces villages, bien qu'empreinte de religiosité, est bien plus terre à terre. Tous les jours, les bûcherons se rendent en forêt pour y couper les arbres nécessaires aux différents travaux d'entretien et de construction ; ils sont ainsi plusieurs centaines à arpenter les pentes abruptes à la recherche de troncs suffisamment droits et so-



Zin - Shaolin et Wudang

lides pour être transformés en poutres, piliers ou statues. Les chasseurs ramènent le précieux gibier qui assurera à tous la ration quotidienne de viande. Les femmes s'affairent en cuisine pour concocter les plats permettant de nourrir les villageois mais aussi les ouvriers et les nombreux disciples de Wudang. C'est toute une vie qui bat au rythme des temples depuis déjà plusieurs siècles dans ces petites habitations de bois où il fait chaud l'hiver et doux l'été. Chacun vit en harmonie, les disciples ont besoin des villageois pour manger et loger dans de bonnes conditions, et les villageois bénéficient de la sécurité. Il faudrait en effet être fou pour tenter de s'attaquer aux adeptes de Wudang au cœur même de leur montagne. Il y a bien parfois quelques actes de brigandage mais ils sont rapidement circonscrits soit par des villageois ayant appris quelques bases martiales soit directement par des combattants plus ou moins aguerris désireux de se faire la main ou de montrer leur reconnaissance aux villageois pour tous les services qu'ils leur rendent.

Le promeneur désireux de souffler un peu avant d'entamer une ascension périlleuse trouvera toujours auprès des villageois le gîte et le couvert. S'il a des histoires à raconter, le prix demandé sera des plus modiques, les habitants de la forêt étant toujours friands des nouvelles de l'Empire et plus encore de belles légendes.

Il est à noter que certains villages accueillent en leur sein de véritables maîtres qui, désireux de prendre du recul, ont préféré s'installer au milieu des forestiers pour y goûter à la simplicité d'une vie au contact de la nature. Il convient donc de toujours traiter avec respect un innocent vieillard ; qui sait qu'il se cache derrière cette longue barbe et cette peau parcheminée ? Certains jeunes hommes au sang trop bouillant ont découvert à leurs dépens que l'on ne pouvait pas en toute impunité se moquer d'un pauvre hère sous prétexte qu'il est boiteux et peine à se traîner sur sa canne vermoulue.

Tous les secrets de Wudang ne sont pas dissimulés au cœur des montagnes, dans le coin d'un temple, et il y a bien des choses à apprendre pour qui sait prendre son temps dans les villages des forestiers.

Des immortels et des hommes

Bien que Wudang ne soit pas une institution unie comme peut l'être Shaolin, les différents habitants des montagnes ressentent tout de même un profond sentiment d'appartenance à une communauté. Bien qu'il existe quelques monastères bouddhistes, la majorité des temples que l'on peut trouver à Wudang sont taoïstes et leurs occupants se sentent ainsi unis par leur philosophie et leur croyance, même s'ils n'appartiennent pas toujours à la même secte. De plus, les persécutions ayant eu lieu sous le règne de la dynastie Yuan ont achevé de souder les pratiquants des arts internes qui voient Wudang comme le berceau de leurs styles et techniques.

Il résulte de tout cela qu'il existe donc une sorte de hiérarchie au sein des montagnes, certes informelle mais donc chacun a conscience dans une certaine mesure, ainsi que de règles de vie communes – formalisant notamment le comportement à l'égard des étrangers.

Les Immortels de l'Épée :

Il existe à Wudang un groupe d'artistes martiaux aussi sages que puissants, et dont les origines remontent à la nuit des temps. On les appelle les Immortels de l'Épée.

D'après leur légende personnelle, ils sont les élus choisis par Xuan Wu en personne pour veiller sur la montagne qui lui sert de foyer : ils sont donc les protecteurs de Wudang dont ils constituent l'élite, les successeurs de Zhang Sanfeng. De ce fait, les autorités religieuses des différents temples les reconnaissent comme les dirigeants naturels des monts, particulièrement en ce qui concerne les arts martiaux.

Il n'existe en toute époque que sept Immortels de l'Épée, chacun possédant un rôle bien défini. On ne les rencontre que rarement, sauf dans le cadre de leur domaine d'intervention. Ils mènent une vie d'ermite sur les plus hauts pics de la chaîne, s'approchant chaque jour un peu plus de l'immortalité.

• **L'Épée qui règne sur Toutes les Épées** : Si les Immortels de l'Épée dominent Wudang, lui domine les autres Immortels. Il est réellement l'autorité suprême qui parle pour Xuan Wu, un homme dont la sagesse et les aptitudes martiales confinent au divin et dont l'âme est proche de l'éternité. Seul le Patriarche de Shaolin peut lui être comparé sur ces plans. Chacun à Wudang respecte celui qui porte ce titre car son détenteur doit faire preuve d'équité et de discernement dans ses jugements lorsqu'il lui est demandé d'intervenir dans les affaires de la montagne sacrée. Seul un élu du Guerrier noir peut prétendre à ce statut, tant la responsabilité en est écrasante.

• **L'Épée qui ouvre la Voie** : Cet Immortel est le premier que rencontrent les disciples venus à Wudang pour s'imprégner de ses arts martiaux. Il en a en effet pour mission de guider chacun vers le chemin qui lui est destiné : cela demande de grandes facultés d'observation et d'écoute. Cet Immortel passe un certain temps à étudier les disciples les plus prometteurs puis leur apparaît. Il peut passer plusieurs jours comme quelques minutes avec chacun d'eux, mais toujours il indiquera, de façon plus ou moins cryptique, sur quelle voie doit s'engager l'étudiant. Il les envoie ainsi en général vers les maîtres dont l'enseignement leur correspondra le mieux. C'est par sa clairvoyance qu'il assure que les futurs combattants issus de Wudang sont bien formés ; et il est l'Immortel que l'on a le plus de chance de croiser.

• **L'Épée qui défend la Montagne** : Depuis les incursions des troupes mongoles au sein de Wudang durant la dynastie Yuan, les divers temples ont jugé bon de demander à un Immortel d'endosser la responsabilité de stratège en chef chargé de coordonner les défenses de la montagne en cas de nouvel assaut. Celui qui porte ce titre est un connaisseur des arts de la guerre : il a étudié les ouvrages de Sun Zi et Sun Bin, mais aussi celui de Mo Zi sur la guerre de siège. Pratiquement, il occupe une fonction d'officier supérieur et a sous ses ordres de nombreux guerriers de Wudang qui se portent volontaires pour le servir. Les sentinelles qui veillent près des cloches de



bronze qui parsèment les montagnes sont sous sa responsabilité et donnent l'alerte en cas d'attaque. L'Immortel coordonne alors les différents dispositifs de défense et se fait général pour repousser l'envahisseur.

• **L'Épée qui châtie les Impudents :** Cet immortel occupe peu ou prou l'équivalent du poste de magistrat au sein de Wudang. Il est ainsi en charge d'y faire respecter les règles édictées et de trancher en cas de litige opposant deux habitants des montagnes. Il traque les criminels et les juge, non selon les lois de l'Empire du Milieu mais selon celles de Wudang – parfois plus impitoyables. Assisté de plusieurs disciples, il est l'incarnation de la justice dans la montagne sacrée et personne ne peut remettre en cause son jugement – pas même l'Épée qui règne sur Toutes les Épées. Lorsqu'un intrus s'introduit à Wudang sans avoir déposé les armes, gare à lui car cet Immortel viendra le défier en duel – et peu sont à sa hauteur en matière d'escrime.

• **L'Épée qui domine les Cieux :** Sans doute le plus éclairé de tous les Immortels, celui qui porte ce titre est l'interlocuteur privilégié des nombreux temples qui parsèment Wudang. Grand connaisseur du Taoïsme, il peut être appelé à arbitrer des débats philosophiques entre deux sectes, à trancher sur des questions d'ordre théologique ou à dispenser son enseignement à des novices. Il est également ouvert sur les autres dogmes et est le bienvenu dans les monastères bouddhistes de la montagne – où son érudition est grandement appréciée. Il lui arrive de quitter Wudang pour partir compléter ses connaissances et il a déjà fait de nombreux séjours à Shaolin, dont il apprécie l'atmosphère si proche et si différente de celle de son foyer. Sa sagesse et son amour de la connaissance ne doivent pas faire oublier qu'il est un Immortel de l'Épée, et en tant que tel l'un des plus redoutables pratiquants des arts martiaux de Chine.

• **L'Épée qui entend la Terre :** Remplissant un rôle primordial en ces temps troublés, cet Immortel est le porte-parole de Wudang, qui s'exprime au nom de tous en ces lieux. Il vit dans un ermitage au pied de la montagne et y reçoit les émissaires du gouverneur ou de la cour afin de les écouter – et plus rarement de les solliciter. Fin diplomate, il a de nombreux disciples qui parcourent l'Empire et lui rapportent des nouvelles de chaque province. Il est ainsi au courant des innombrables événements qui agitent la Chine et en discute avec les autres Immortels et les hauts religieux des temples. Indiquant la meilleure ligne à suivre en matière de politique, il applique les décisions de ses pairs lors de ses négociations et palabres. Une fois sa parole engagée, c'est tout le poids spirituel et militaire de Wudang qui se trouve derrière lui.

• **L'Épée qui répond aux Défis :** En tant que haut lieu de formation martiale, Wudang se doit de répondre aux défis et provocations des autres factions du *jiang hu*. C'est là le rôle de cet Immortel. Il est celui qui connaît les techniques les plus imparables, les plus mortelles. Il a l'esprit droit et une grande fierté : il représente Wudang et ses arts internes

dans les diverses compétitions de kung-fu qui ont lieu ici ou là. C'est ainsi l'Immortel qui passe le plus de temps hors de la montagne sacrée : il chemine sur les routes de l'Empire une bonne partie de l'année. Régulièrement, il passe à Shaolin, Emei ou Kunlun afin d'y affronter de valeureux maîtres et d'affiner ses styles. Ces compétitions sont amicales mais il arrive que chemin faisant, certains défis soient plus impitoyables – il doit être prêt à donner sa vie afin de défendre l'honneur de Wudang.

Une Épée brisée...

Actuellement, le titre d'Épée qui répond aux Défis est vacant... En effet, le dernier Immortel occupant cette charge a été récemment tué dans un duel l'opposant au champion du clan Mo Dia. C'était un défi à mort lancé avec insolence, et Wudang se devait d'y répondre malgré la sinistre réputation de ce clan dans le *jiang hu*.

Perdre un Immortel est déjà une dure épreuve en soi, mais le pire était à venir. En effet, aucun des disciples de l'Épée qui répond aux Défis ne se vit bénir par Xuan Wu : tous échouèrent à l'épreuve de l'Adoubement divin. Le cas ne s'était jamais présenté et la vertu des postulants ne pouvant être mise en doute, l'Épée qui domine les Cieux mena des recherches dans sa bibliothèque afin de comprendre ce mystère.

Ses déductions furent rien moins que terribles : selon lui, l'âme de l'Immortel vaincu est encore dans le monde des mortels, sans doute prisonnière dans les horribles catacombes du manoir du clan Mo Dia. Captive ici-bas et non assise aux côtés du Guerrier noir, il est donc impossible que le dieu accepte de lui reconnaître un successeur...

Les Immortels de l'Épée ne sont bien entendu sûrs de rien mais ils ont envoyé quelques fidèles espions s'infiltrer dans la noire forteresse du clan démoniaque. Parallèlement, les disciples de feu l'Épée qui répond aux Défis se rassemblent à Wudang et paraissent bien décidés à aller délivrer l'âme de leur défunt maître – quitte à raser le clan Mo Dia au passage.

Chaque Immortel de l'Épée forme des disciples tout au long de sa vie afin de lui succéder. En effet, lorsqu'un des sept Immortels meurt ou rejoint la Cour céleste, ses meilleurs élèves sont rappelés à Wudang afin d'y subir l'Adoubement de Xuan Wu. Il s'agit d'une épreuve tant physique que spirituelle : le disciple doit escalader le pic censé être le domicile du Guerrier noir et méditer cinq jours durant dans une grotte. S'il est destiné à prendre le titre de son maître, Xuan Wu lui apparaît et lui offre sa bénédiction.



Zin - Shaolin et Wudang

Il est impossible de tricher à cette épreuve. Rares sont les postulants à avoir prétendu être élus par le dieu quand ce n'était pas le cas : ceux qui ont eu cette impudence ont été rapidement démasqués par l'Épée qui règne sur Toutes les Épées, qui connaît la volonté de Xuan Wu, puis bannis à tout jamais de Wudang...

Les autorités religieuses :

Mosaïque de temples et communautés monastiques, Wudang est le lieu où de nombreuses sectes taoïstes peuvent vivre en bonne intelligence. Cela n'est possible que grâce à l'existence d'un conseil réunissant les différents prêtres ou Maîtres célestes de façon régulière, afin que les problèmes soient réglés avant de s'aggraver, que la communication demeure entre les diverses congrégations occupant la montagne et que des décisions communes intéressent la vie à Wudang ou son rapport au monde extérieur puissent être prises.

Sont également invités les chefs des communautés laïques vivant dans la montagne (bûcherons, forestiers, simples villageois) afin qu'ils soient tenus au courant des orientations prises et se fassent les porte-paroles de leurs auprès des taoïstes.

Ce conseil se réunit à chaque saison, sous l'égide de l'Épée qui domine les Cieux. Les débats y sont houleux et véhéments mais débouchent sur des consensus équitables profitant à tous. Les concessions faites permettent d'assurer que l'harmonie règne à Wudang, ce qui est essentiel afin de présenter un front uni devant les émissaires de la cour ou Shaolin, le rival séculaire. Si théoriquement chaque voix pèse le même poids, en pratique les chefs des temples les plus importants (la Palais des Cieux pourrions ou le Temple des Cinq Dragons par exemple) sont mieux entendus et disposent d'une influence non négligeable.

En effet, la politique a sa place à Wudang et chacun essaie d'avantager sa congrégation en tirant le maximum d'avantages du conseil tout en lâchant un minimum de concessions. Alliances et jeux de dupes sont monnaie courante et des tractations secrètes entre sectes ont parfois lieu des semaines en amont de la tenue du conseil afin d'échanger promesses de vote et parfois menaces voilées. Ainsi l'harmonie qui semble régner à Wudang n'est-elle parfois qu'une façade cachant un panier de crabes semblable à celui de la Cité interdite ou des cours provinciales...

Actuellement, le débat qui agite le conseil est causé par la main tendue des autorités manchoues à Wudang – et au Taoïsme en général – si ses représentants acceptent de les aider à minimiser l'influence du Bouddhisme en Chine. Pour les plus extrémistes les plus vindicatifs, c'est là l'occasion de prendre un net avantage sur la religion rivale mais nombreux sont ceux qui craignent qu'un engrenage infernal ne mène à un conflit ouvert entre Wudang et Shaolin : une guerre dont le monde des arts martiaux pourrait ne pas se relever.

Les maîtres de Wudang :

Centre martial et religieux d'importance capitale, Wudang est également le foyer de nombreux maîtres, en arts martiaux ou en philosophie. Ceux-ci vivent le plus souvent en ermites, respectant une drastique ascèse en vue d'attein-

dre l'immortalité promise à ceux dont le souffle tutoie les dieux. D'autres entretiennent de petites communautés de disciples qu'ils forment à la boxe ou à la Voie.

On trouve des érudits de premier plan parmi ces maîtres et il n'est pas rare que se rendent à Wudang de jeunes lettrés avides de cette connaissance infinie qui dort dans la montagne sacrée. S'il était à la mode jadis d'envoyer ses enfants étudier à Shaolin, il semble que désormais la sagesse de Wudang y soit préférée, particulièrement chez les aristocrates manchous et leurs soutiens.

La flore pléthorique et variée qui pousse en ces lieux, le paysage magnifique et inspirant, les nombreuses espèces qui le peuplent : tout cela attire inmanquablement qui le médecin, qui le naturaliste, qui l'artiste peintre ou poète... À Wudang bien souvent, le savoir n'est pas transmis : il doit se mériter, il faut aller au-devant de lui, écouter la nature vous l'enseigner. Les maîtres et érudits ne sont que des intermédiaires, leur sagesse étant de laisser les élèves apprendre par eux-mêmes, et de comprendre avant de savoir.

Ces nombreux sages sont bien entendus respectés par les autorités de Wudang, et il est connu que ceux qui souhaitent assister au conseil ou obtenir audience auprès d'un Immortel de l'Épée le peuvent aisément. Ils sont quelques-uns à accepter de se mêler ainsi de la vie de la montagne sacrée, mais la grande majorité est venue se retirer du monde ; ce n'est donc assurément pas pour s'impliquer dans la politique des lieux...

Les communautés laïques :

• Wudang est entouré de petits villages et de hameaux divers. Y vivent quelques paysans, mais surtout des bûcherons et des forestiers. Ceux-ci sont issus de familles côtoyant depuis des siècles la montagne, aussi savent-ils parfaitement comment en respecter les us et coutumes, principalement en matière de respect de la nature. Ils connaissent les rites à accomplir et les prières aux esprits à prononcer quand ils partent chasser ou abattent un arbre, et ils n'abusent jamais des ressources des bois et forêts. D'une certaine façon, ils sont bien plus proches du Taoïsme animiste des origines que les diverses sectes de Wudang.

• Ces communautés ont chacune un chef ou un porte-parole : celui-ci a voix consultative au conseil et il répond du comportement des siens devant l'Épée qui châtie les Impudents.

Personnalités

Shen Quan

L'Épée qui règne sur Toutes les Épées est un homme de haute taille, à la carrure imposante que n'arrivent pas à dissimuler ses amples robes. Ses cheveux gris sont coiffés en un sévère chignon tandis que sa barbe taillée court adoucit quelque peu ses traits durs. L'Immortel semble étonnamment jeune, mais on serait bien en peine de lui donner un âge car il se murmure qu'il était déjà en poste quand les autres Immortels succédaient à leurs maîtres...



De fait, Shen Quan est extrêmement vieux – si âgé qu'en réalité il se souvient de l'arrivée des Mandchous en Chine alors qu'il n'était que le disciple de son prédécesseur. Il prit le titre d'Épée qui règne sur Toutes les Épées après que son maître aient escaladé le plus haut pic de Wudang pour rejoindre l'Empereur de Jade. Depuis, il semble n'avoir pas vieilli de plus de dix ans – alors que près de quatre-vingt ans se sont écoulés dans l'Empire du Milieu. Même un individu éclairé comme lui, sur la voie de la vraie immortalité, sait que sa compréhension du Tao n'explique pas ce phénomène ; aussi a-t-il secrètement consulté les bibliothèques des divers temples de la montagne afin de trouver une réponse.

De toutes ces recherches, il a finalement déduit que le dieu Xuan Wu le gardait vivant et en pleine santé, le jugeant digne d'affronter la tempête qui se profile à l'horizon. En effet, une conjonction d'événements graves semble devoir faire basculer le destin de Wudang – et celui de la Chine toute entière. Entre la demande d'assistance à peine voilée des autorités impériales pour anéantir Shaolin et la clique bouddhiste, et l'injure impie crachée par le clan Mo Diaol, les gardiens de la montagne sacrée doivent prendre d'importantes décisions et leurs actions à venir doivent être soigneusement pesées...

Shen Quan apprécie Shaolin, pour une raison plus mystique : durant ses méditations, il a compris que le Patriarche Zhi Shan était une âme jumelle de la sienne et que les deux hommes allaient devoir faire face aux mêmes turpitudes dans les années à venir. Aussi l'Immortel préférait-il ne pas donner suite aux demandes des émissaires impériaux – même s'il sait ne pas avoir le pouvoir de retenir les jeunes chevaliers de Wudang les plus désireux d'en découdre avec leur rival ancestral... Par contre, le clan Mo Diaol est à ses yeux une hérésie que le *jiang hu* aurait dû annihiler depuis des siècles déjà : il soutient donc officiellement l'expédition que monte Bu Ji, mais il craint que tout cela ne soit un piège...

Shen Quan passe de longues heures à méditer dans un petit bosquet qu'il affectionne, espérant que le Guerrier noir lui montrera la voie. Hélas, il sait au fond de lui que c'est aux hommes de prendre leur destin en main – et il a bien l'intention de se montrer à la hauteur de la confiance céleste.

Renommée : 180

Bu Ji

Bu Ji était le meilleur disciple de la précédente Épée qui répond aux Défis. Il l'aimait profondément, comme un père, et le respectait plus qu'aucun autre homme sous le Ciel. Sa mort fut une tragédie mais tel est le destin de ceux qui se consacrent aux arts du combat : le jeune homme était capable de le comprendre et de l'accepter... Cependant la révélation de la fourberie du clan Mo Diaol plongea Bu Ji dans une rage immense, un bouillonnement interne qui le dévore sans répit et le pousse aux plus folles actions...

Fils d'un impitoyable officier de l'Armée des Huit Bannières, Bu Ji fut envoyé à l'âge de huit ans au mont Wudang, afin d'y devenir un homme. Intelligent et discipliné,

il suivit les enseignements de divers *shifu* avant que l'Épée qui ouvre la Voie ne l'amène devant Feng Mang, détenteur du titre d'Épée qui répond aux Défis. Bu Ji devint dès lors son disciple et il apprit auprès de lui plus que les arts martiaux : l'amour et l'affection d'un père de substitution. Feng Mang était en effet un homme d'une grande douceur et d'une gentillesse sans égale ; c'est pourquoi Xuan Wu lui avait donné la lourde responsabilité de défendre l'honneur de Wudang. Sous son égide, Bu Ji devint un homme respectable, un artiste martial de renom et un lettré cultivé. Tout ce qu'il est encore aujourd'hui, il sait le devoir à ce maître formidable.

La nouvelle de sa mort le bouleversa et il accourut de Beijing à Wudang pour assister à ses funérailles. Puis il alla se présenter devant le Guerrier noir pour savoir s'il allait succéder à son *shifu*. Grande fut sa déception de ne pas être choisi mais plus grand encore son étonnement en constatant qu'aucun de ses condisciples – ses frères – ne reçut l'Adoubement. Et quand l'Épée qui domine les Cieux présenta ses conclusions quant à ce phénomène, Bu Ji fut dévoré par la haine. Il est dit que nul ne peut vivre sous le même Ciel que l'assassin de son père – alors si en plus cet assassin garde et torture l'âme du défunt, c'est une injure jetée à la face des dieux eux-mêmes ! Le jeune disciple décida d'aller châtier le clan Mo Diaol et il a passé ces dernières semaines à réunir autour de lui des chevaliers brûlant d'en découdre avec les démons du *jiang hu*. Il est prêt à tout pour accomplir sa vengeance et délivrer l'âme de Feng Mang ; et s'il doit pour cela s'allier avec Shaolin, il n'hésitera pas une seconde.

Renommée : 65

Yu Tai

Détenteur du titre d'Épée qui entend la Terre, Yu Tai est un vieil homme au regard intelligent et à l'esprit agile. Sentant sa fin proche, il fait de son mieux pour mettre ses dossiers en ordre afin de ne pas laisser Wudang dans l'embarras face aux bouleversements à venir. Parmi ses disciples, nombreux sont ceux qui pensent qu'il ne pourra pas mourir avant d'avoir assuré la sécurité politique de la montagne sacrée et de sa communauté.

L'histoire de Yu Tai n'est pas des plus banales. Débutant sa vie comme fonctionnaire de rang honorable à la capitale, il s'initia aux arcanes de la Cour impériale jusqu'à ce que la méfiance envers les *Hans* le pousse à quitter Beijing. Il erra sur les routes durant quelques années, s'initiant aux arts martiaux dans le *jiang hu* et même un temps à Shaolin. Il finit par arriver à Wudang qu'il reconnut comme son foyer – conquis par la beauté de la nature et la tranquillité des lieux, contrastant avec le remue-ménage incessant de la Cité interdite. Il vécut un temps en ermite, non parce qu'il évitait consciemment de se mêler aux autres mais parce qu'il n'arrêtait jamais de se déplacer, souhaitant découvrir l'intégralité de la montagne. Chemin faisant, il pratiquait le kung-fu avec un maître de rencontre, puis un autre, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il devienne lui-même un grand expert dans divers



Zin - Shaolin et Wudang

styles de Wudang. Et alors qu'il n'avait jamais suivi son enseignement, l'ancienne Épée qui entend la Terre décida de le désigner comme son successeur. Yu Tai fut choisi par Xuan Wu et occupa dès lors le poste.

Ce fut un choix judicieux car il était un orateur accompli, rompu à la science diplomatique. Il prit ses fonctions dans un ermitage dont il fit un capharnaüm terrifiant de livres, d'ordonnances et de rouleaux antiques. Il reçoit sans complexes émissaires impériaux et diplomates dans ce fatras, accentuant son image de vieil original – mais son but est avant tout de pousser son interlocuteur à le sous-estimer, à ne voir en lui qu'un boxeur âgé et naïf. Sa méthode lui permet de marquer des points et grâce à son réseau d'informateurs étendu, il sait toujours comment tourner la moindre information à son avantage.

Yu Tai est un homme de paix et s'il ne voit pas d'un bon œil les troubles causés par les patriotes dans le Sud, il est encore plus réticent à accepter de voir Wudang partir sur le sentier de la guerre contre Shaolin, comme l'Empereur le demande à demi-mot... Faire s'opposer les deux meilleurs centres d'entraînement martiaux de Chine serait à son avis une erreur historique et il a secrètement envoyé des messagers porter des lettres d'amitié au Patriarche de Shaolin afin de prévenir d'éventuelles tensions.

Renommée : 100



Les arts martiaux de Wudang

Le kung-fu interne héritage de Zhang Sanfeng est une nouveauté dans le monde des arts martiaux, une façon inédite d'envisager l'entraînement et le combat. Malgré leur apparence moins intimidante que les boxes externes, les techniques de Wudang se sont rapidement taillées une solide réputation et de plus en plus d'artistes martiaux souhaitent les étudier.

Toutefois les styles internes ne sont pas juste un nouveau type de kung-fu : il s'agit d'arts martiaux qui se fondent sur une philosophie précise issue du Taoïsme primordial, et dont la transmission obéit à des principes rigoureux.

La philosophie des arts internes

L'anecdote qui raconte comment Zhang Sanfeng inventa la philosophie des arts internes en observant un serpent esquiver les attaques d'un oiseau résume parfaitement les fondements sur lesquels repose ce kung-fu. Si on considère les arts externes comme dépendant du Yang, alors le courant interne est son pendant Yin : il oppose la souplesse à la force, l'esquive à l'attaque, l'énergie à la prédominance du physique.

Pas de Yang sans Yin, pas de Yin sans Yang...

Si l'opposition qui est faite entre les arts martiaux internes et externes est réelle et avérée (surtout en vertu de la rivalité qui oppose Shaolin à Wudang), les choses ne sont évidemment pas aussi simples.

Le Taoïsme, système de pensée sur lequel repose la philosophie du kung-fu souple, se fonde sur la complémentarité et non l'opposition. Le *taïji*, ce symbole de l'unité Yin / Yang, nous montre que chaque aspect naît de l'autre et en contient toujours une fraction. Il en est donc de même des deux kung-fu : l'art interne utilise des pratiques de l'art externe et l'art externe recycle de nombreux éléments de l'art interne.

Ainsi le kung-fu souple ne peut se fonder uniquement sur la méditation et le développement du *chi* : le corps doit être entretenu, des exercices physiques permettent de le rendre fort et souple. Et de la même façon, le kung-fu dur préconise une pratique intensive du *qigong* afin que le *Chi* soutienne les efforts du corps. Il n'existe donc aucun art martial qui soit purement interne ou purement externe. Bien sûr, la Boxe du Tigre et celle du Faîte suprême semblent à l'opposé l'une de l'autre mais aucune d'entre elles ne peut prétendre se passer des principes de l'autre. La méditation du souffle de l'art interne n'est-elle finalement pas semblable à la méditation *chan* dont l'art externe est dépendant ?

Au final, les arts martiaux dans leur ensemble sont semblables au *taïji* qui englobe l'univers : interne et externe finissent par se rejoindre, se fondre, donner naissance l'un à l'autre dans un cycle sans fin. Seul celui qui comprend cette complémentarité et voit au-delà de l'opposition parviendra à saisir la nature profonde des arts martiaux.

Les techniques internes reposent ainsi avant tout sur l'idée qu'il faut cultiver son énergie intérieure, son *chi*, afin qu'il irrigue le reste du corps et le renforce : alors que le kung-fu dur préconise d'entraîner le corps pour développer le *chi*. De bien des façons, les techniques souples sont un héritage de l'Alchimie interne, issue du courant ésotérique taoïste. Selon celle-ci, le corps n'est qu'une reproduction à petite échelle du cosmos, et les transformations qui s'opèrent dans l'un peuvent également s'opérer dans l'autre. Des générations de puissants ermites ont ainsi mis au point une gymnastique de bonne santé et de

Le qigong

Profondément ancré dans la philosophie taoïste mais largement pratiqué par les adeptes du Bouddhisme, le *qigong* est un ensemble d'exercices physiques et mentaux permettant de faire le vide en soi et de se concentrer sur son énergie interne, le *chi*, en travaillant l'équilibre des éléments. La respiration y tient un rôle important et aide l'esprit à se focaliser sur la bonne circulation des flux vitaux.

Le *qigong* est à la base une pratique médicale, prônée pour ses effets bénéfiques sur la santé. Les religieux de toutes obédiences le pratiquent conjointement à la méditation afin d'obtenir la sérénité de l'esprit et du corps. Rapidement, les arts martiaux se sont appropriés le *qigong* comme un élément essentiel de leur entraînement : régulant et renforçant le *chi*, cette pratique est essentielle à la maîtrise des styles internes notamment, mais elle profite aussi aux styles externes.

Nouveau Talent (domaine mystique) : Qigong

Le personnage connaît les mouvements et les rythmes respiratoires qui permettent de canaliser les flux du *Chi* au sein de son corps. Il maîtrise ainsi les bases du *qigong*.

En termes de jeu, le Talent Qigong a plusieurs applications :

En réussissant un Test de Terre + Qigong contre un SR de 7 (ou plus selon les conditions : bruits, climat, etc.), le personnage regagne instantanément un nombre de points de Chi égal à son Niveau en Qigong (il est impossible de dépenser des points de Chi pour obtenir un bonus au résultat de ce Test). Il ne peut faire cela qu'un nombre de fois par jour égal à son Niveau en Qigong. Une telle action a une durée en minutes égale au nombre de points de Chi récupérés. En cas d'Équilibre Yin / Yang sur son Test, le personnage regagne tous ses points de Chi.

En réussissant un Test de Terre + Qigong contre un SR de 11, le personnage regagne instantanément un nombre de cases de Souffle vital égal à son Niveau en Qigong : ce n'est possible que s'il se trouve aux Niveaux de Santé Normal ou Contusions. Il ne peut faire cela qu'un nombre de fois par jour égal à son Niveau en Qigong. Une telle action a une durée en minutes égale au nombre de cases de Souffle vital récupérées. En cas d'Équilibre Yin / Yang sur son Test, le personnage regagne toutes ses cases de Souffle vital.

En réalisant un Test en Opposition de Terre + Qigong, le personnage est à même d'évaluer le niveau en Chi d'une ou plusieurs personnes situées dans un rayon égal à son niveau de Terre multiplié par cinq mètres (il doit avoir conscience de leur présence pour cela). Plus sa Marge de Réussite est élevée, plus il évalue finement la force de ceux qu'il sonde.

Mise à niveau du Talent Méditation

Le personnage réalise un Test de Terre + Méditation contre un SR dépendant des conditions (de 5 pour un lieu tranquille et silencieux à 15 pour un champ de bataille). S'il le réussit, il regagne un nombre de points de Chi égal à sa Marge de Réussite + son Niveau en Méditation. Il est impossible de dépenser des points de Chi pour obtenir un bonus au résultat de ce Test. En cas d'Équilibre Yin / Yang sur son Test, le personnage regagne tous ses points de Chi.

Méditer ainsi prend une petite heure.



Zin - Shaolin et Wudang

longévité, utilisant leur corps comme un laboratoire intérieur. Les exercices créés visaient à produire un embryon d'immortalité, perle de jade offrant dix mille ans de vie et plus, et pour cela le développement du *Chi* et la méditation profonde étaient mis en avant. Lui-même sur la voie de l'immortalité, il est évident que Zhang Sanfeng pratiquait l'Alchimie interne et qu'il s'en inspira grandement lorsqu'il mit au point les premiers *taolu*, les premiers exercices respiratoires de son style novateur.

C'est donc là le point essentiel que tout disciple des techniques internes doit comprendre. Celles-ci ne sont généralement pas aussi spectaculaires que le kung-fu dur, elles sont la plupart du temps d'apparence plus calme, plus paisible. On en comprend les arcanes qu'après des années de répétition inlassable, de méditation intensive, d'étude approfondie des préceptes du Taoïsme. L'esprit doit travailler autant que le corps et l'âme doit se renforcer, elle aussi. Le pratiquant des arts internes ne se donne pas en spectacle : sa technique n'a rien d'impressionnant lorsqu'il n'est pas engagé dans un combat. Tout cela conduit à n'attirer vers les arts martiaux de Wudang que ceux dont la volonté est infaillible, la motivation d'acier. En effet, les faits ayant juste à cœur d'épater la galerie par leurs prouesses n'ont jamais la patience d'appréhender la philosophie des styles internes. Et même ceux qui pensaient pouvoir y arriver doivent souvent renoncer, incapable de comprendre les principes sous-jacents de ces arts...

Toutefois, cela ne signifie pas que les arts internes ne puissent blesser ou tuer et ne servent qu'à éviter des coups. Au contraire, le pratiquant qui à force d'acharnement en maîtrise les bases sait comment canaliser son *chi*, le faire exploser pour délivrer des frappes puissantes, implacables. Son corps baigné d'énergie peut aussi encaisser des attaques dévastatrices, qu'il se briseront sur lui comme les vagues sur les récifs. Un maître des styles internes sait casser le bois et la pierre à mains nues, peut bondir de plusieurs mètres sans élan. Il n'en fait pas étalage car la vanité est absente de son cœur. Gare donc à celui qui l'épithète « doux » souvent accolé aux arts martiaux internes tromperait et lui ferait confondre souplesse et faiblesse : il irait au devant de graves désillusions et d'une sévère défaite...

Ainsi donc sont les arts martiaux internes : profonds, mystérieux et surtout exigeants. Ils mettent en avant la réaction et non l'action, la passivité et non l'agressivité. Le *wu wei*, la philosophie du non-agir taoïste, sous-tend leur pratique : le disciple doit comprendre le sens de l'univers et le suivre, non s'y opposer ou pire, tenter de le plier à ses désirs. Ce n'est qu'en s'oubliant, en devenant un élément de l'environnement qui ne réagit qu'en fonction de celui-ci qu'on atteint le détachement nécessaire à la maîtrise des techniques internes.

La montagne sacrée est en elle-même le meilleur professeur qui soit : Wudang est une merveille de la nature, une symphonie de couleurs, de sons et de textures capables d'englober un individu, de l'accepter comme une partie d'elle-même, de lui montrer la voie vers l'oubli de soi. Celui qui écoute la nature autour de lui est assuré de se voir murmurer les secrets d'un kung-fu au-delà de son imagination : pour cela, il doit mobiliser tous ses sens, focaliser

son esprit, apaiser son âme. Se fondre dans un tout plus grand, un tout qui contiendra aussi ses adversaires. Étant en eux, et eux en lui, il saura anticiper leurs actions, comprendre leurs pensées, déjouer leurs attaques. Le véritable maître de Wudang ne fait qu'un avec tout ce qui l'entoure, et c'est là ce qui lui permet de toujours être vainqueur.

Maîtres et disciples

Shaolin, en berceau du Bouddhisme du Grand Véhicule, préconise un enseignement martial collectif : au sein du monastère et de la trente-sixième chambre, ce sont des centaines de moines et disciples qui s'entraînent sous l'égide de quelques instructeurs chevronnés.

À Wudang, centre des arts martiaux d'inspiration taoïste, les choses sont totalement différentes et même à l'opposé. En effet, la religion de Lao Zi permet à chacun de trouver sa propre voie dans un vaste ensemble de courants de pensée, de pratiques diverses et de règles de vie variées. L'enseignement ne peut se faire que d'une manière au sein d'une telle philosophie : de maître à disciple, puis seul afin de forger son propre destin.

Et ainsi en est-il des arts martiaux internes.

Lorsqu'un étudiant se présente à Wudang, il peut errer dans la montagne durant des jours, voire des semaines sans y croiser aucun *shifu* pour le guider ou le prendre sous son aile. Son premier maître est alors la nature elle-même. Un individu ouvert et curieux, attentif à son environnement, pourra mettre à profit ce temps d'errance pour se familiariser avec quelques principes de base de son futur style ; les plus butés et impatientes auront tout fait de quitter Wudang.

Assez vite toutefois, l'Épée qui ouvre la Voie finit par se présenter au vagabond afin de prendre sa mesure. La rencontre ne prend jamais la même forme : parfois un duel, parfois une énigme, parfois une conversation tout ce qu'il y a de plus normale... Quoi qu'il se passe, l'Immortel s'arrange pour orienter le futur disciple vers le maître qui lui conviendra le mieux.

Il s'agit donc là de la première épreuve que doit franchir celui qui prétend étudier les arts martiaux de Wudang et maîtriser leurs secrets. Elle teste la patience et la paix intérieure, mais également d'autres vertus comme la courtoisie, la volonté ou l'ouverture d'esprit.

Une fois cette étape franchie, l'élève est alors pris en charge par un *shifu*. Sachant que c'est l'Épée qui ouvre la Voie qui le lui envoie, le maître ne refuse jamais d'entrée de lui enseigner son art mais il se réserve le droit de le soumettre à quelques épreuves supplémentaires. Après tout, le proverbe ne dit-il pas « *Même les dieux et les esprits peuvent se tromper* » ?

Il est ici impossible de décrire l'entraînement type qu'il aura à suivre le disciple. Il en existe autant que de maîtres dans la montagne ; certains classiques, d'autres totalement non conformistes et d'autres encore semblant totalement incohérents. Ces entraînements sont aussi phy-



siques que spirituels et visent à pousser l'étudiant à tout remettre en question, même et surtout l'enseignement qu'il reçoit. En effet, selon la pensée de Wudang, le disciple ne doit pas devenir son maître, il doit devenir lui-même et si cela passe par le fait de réfuter les leçons dispensées, et bien soit ! Aucun étudiant ne sera jamais puni pour s'être interrogé sur la pertinence de telle ou telle instruction.

Ainsi dans la montagne, maître Song Kan forme ses élèves en leur faisant répéter encore et encore les mêmes gestes, les mêmes *taolu*, même quand ceux-ci sont parfaits et ce afin de les pousser à trouver leur propre façon de les pratiquer. Celui qui ne fait que lui obéir scrupuleusement ne sortira jamais de cette spirale infernale alors que l'audacieux ayant à cœur de personnaliser l'enseignement prodigué se verra félicité. Maître Xeng Jian quant à lui aime abandonner ses disciples durant de longues semaines, laissant à leur portée ses notes, manuels et armes afin de les pousser à apprendre par eux-mêmes, à leur rythme. Et maître Dong Luo n'accepte de transmettre qu'une technique par an, le disciple étant libre le reste du temps d'aller parcourir le monde afin de s'aguerir. Et ce ne sont là que quelques exemples, d'autres *shifu* ayant des méthodes bien plus extravagantes encore.

Enfin, une fois qu'un maître estime avoir formé son disciple, il le renvoie dans le monde des hommes, fort de son enseignement. Certains décernent un certificat, d'autres offrent une arme. D'autres se contentent de disparaître en laissant leur étudiant comprendre qu'il a atteint une étape et doit continuer son chemin tout seul.

On a coutume de dire qu'on ne quitte jamais la montagne totalement formé : le disciple doit décider de lui-même du moment où il se consacre chevalier de Wudang. L'entraînement n'est qu'une base, une initiation pour lui apprendre les fondamentaux et lui ouvrir l'esprit. À lui d'enrichir son style (et donc le patrimoine de Wudang) en traçant son destin, en forgeant sa technique au contact des autres, en se trouvant un autre maître au besoin, etc. Trouver sa voie soi-même en se reposant sur la sagesse des anciens, c'est là l'ultime leçon qu'un disciple peut espérer recevoir à Wudang.

Bien souvent, celui qui a appris les arts martiaux (et bien plus) à Wudang ne peut s'empêcher d'y revenir une fois sa vie plus avancée. Beaucoup y restent et deviennent à leur tour maîtres. Ainsi se renouvelle la population de *shifu*, à mesure que les anciens meurent ou rejoignent les immortels, dans un cycle sans fin.

Bien sûr, si en théorie l'enseignement des arts internes se fait de maître à disciple, il existe quelques *shifu* qui enseignent à plusieurs étudiants. Rarement plus de cinq en général, et il s'agit souvent de maîtres officiant dans les temples qui parsèment la montagne : les ermites eux acceptent déjà de mauvaise grâce d'avoir un élève unique... De même, un *shifu* peut former plusieurs disciples au cours de sa vie : ainsi les Immortels en ont-ils environ quatre ou cinq afin qu'au moins l'un d'eux puisse être béni par Xuan Wu. Ces élèves se considèrent entre eux comme des frères, et ce même s'ils ne se sont jamais rencontrés : tous accourent pour répondre à l'appel d'un seul et chacun se portera au secours de leur *shifu*.

Les styles martiaux de Wudang

Bien que les arts martiaux enseignés au mont Wudang soient bien plus récents que le kung-fu que pratiquent les moines de Shaolin, ils n'ont rien à leur envier en matière de grâce et de puissance. Puisant leur source dans la souplesse et l'énergie intérieure plutôt que dans la force et la rapidité, ils ont rapidement acquis une terrible réputation dans le monde des arts martiaux. Et il est indubitable que ces divers styles internes ont apporté une pierre importante au glorieux édifice du *wushu* chinois.

Bien que les boxes et escrimes internes soient l'apanage quasi exclusif de Wudang, cela ne signifie pas que l'on n'y trouve aucun autre style martial. Au contraire, vu la profusion de monastères bouddhistes en ces lieux, la pratique d'un kung-fu plus externe est courante - la bonne entente qui règne dans la montagne autorise les bouddhistes et les taoïstes à échanger leur science martiale.

Les styles présentés ci-dessous listent exclusivement les arts martiaux internes dus aux travaux de Zhang Sanfeng et ses successeurs. Ils ne sont pas les seuls à être enseignés à Wudang mais ils restent les plus représentatifs. Toutefois, on peut également y apprendre des styles externes courants - à l'exclusion des techniques secrètes des autres clans, bien entendu. Le Meneur de Jeu est donc libre d'inclure dans les enseignements de Wudang les styles dont il peut avoir besoin en fonction des impératifs de sa campagne (si nécessaire en les récupérant dans des suppléments antérieurs comme *Mythes* et *Animaux fabuleux*), en restant le plus cohérent possible.

La Boxe du Faîte suprême (Taiji Quan)

Histoire : Sans doute le style le plus connu en boxe interne (*neijia quan*), le Taiji Quan fut pleinement formalisé sous sa forme actuelle par le général Chen Wangting qui vécut durant la dynastie Ming. Se basant sur les principes mis en avant par l'immortel Zhang Sanfeng, il élaborait une technique de boxe mettant totalement à profit la philosophie de l'art interne et du Taoïsme.

La Boxe du Faîte suprême est le style le plus emblématique de Wudang, par opposition au kung-fu dur que pratiquent en majorité les disciples de Shaolin. Bien que récente, elle possède un corpus de techniques finalisées redoutables et ceux qui s'y sont frottés ne commettront plus l'erreur de sous-estimer le Taiji Quan sur la base de son apparence serene. Car ce style se fonde en quasi totalité sur un travail interne du *Chi* et ses mouvements, gracieux mais lents, n'impressionnent guère à première vue. Mettant à profit le principe d'action / réaction, ils permettent pourtant de retourner contre l'adversaire la force de toutes ses attaques :



Zin - Shaolin et Wudang

la Boxe du Faîte suprême oppose le doux au dur, l'esquive à l'agression. Les parades ne consistent donc pas à bloquer un coup, mais à le dévier, à l'accompagner jusqu'à en épuiser la force : c'est alors qu'une contre-attaque peut être portée en faisant exploser son *Chi* pour accroître l'impact de la frappe (souvent portée de la paume). Les gardes insistent sur l'équilibre nécessaire à cette façon de combattre et les projections sont nombreuses et variées de façon à pouvoir faire face à différents types d'agression. Le pratiquant doit économiser son énergie et ses mouvements, sentir le centre de gravité de son adversaire durant le combat afin de le perturber pour le jeter au sol en un minimum de gestes. Le but de bien des techniques de ce style est de neutraliser un ennemi, jamais de le tuer ou de le blesser gravement.

L'entraînement au Taiji Quan est frustrant pour beaucoup de disciples : durant les premières années, ils doivent se concentrer sur la partie Yin de la technique, répétant des *taolin* longs et lents, et pratiquant assidûment le *qigong*. Ce n'est que dans un second temps qu'ils abordent la partie Yang consistant à leur apprendre à répliquer et contre-attaquer. Cet apprentissage progressif est indissociable de la philosophie de la Boxe du Faîte suprême mais elle décourage bien des disciples... Cependant ceux qui persévèrent deviennent des artistes martiaux accomplis. Il est à noter que la pratique de cette boxe est réputée pour ses effets bénéfiques sur la santé.

Base : Le pratiquant maîtrise totalement sa réserve de *Chi*. À chaque Test de Méditation, il récupère le double de sa Marge de Réussite en points de *Chi*. De plus, il peut améliorer le résultat de ses Tests d'un maximum égal à son niveau de Terre + 1 lorsqu'il dépense du *Chi* dans ses actions.

Le Fleuve noir Celui qui l'Attaque

Pré requis : Boxe interne Confirmé (2), Esquive Apprenti (1), Manœuvre Parade totale, Tao du Bouclier invisible 2, Tao du Yin et du Yang 2

Coût en Chi : 4

Effets : (défense) Le personnage utilise ses grandes capacités défensives pour épuiser lentement son opposant. Si son Test de Défense active surpasse le Test d'attaque de son adversaire, le pratiquant fait perdre à celui-ci un nombre de points de *Chi* égal à sa Marge de Réussite +1. De plus, il gagne un bonus à son prochain Test d'attaque égal à son Niveau en Esquive.

Effets secondaires : Celui qui attaque le personnage semble peu à peu perdre pied à mesure que ses coups manquent leur cible.

Aussi Immuable que la Montagne

Pré requis : Boxe interne Expert (3), Qigong Expert (3), Manœuvre Double parade, Tao du Pas léger 1, Tao du Bouclier invisible 2, Tao du Corps renforcé 2

Coût en Chi : 8

Effets : (action) Le personnage décide de se camper, ses pieds fixés au sol, dépense une action et plus rien ne peut le faire bouger. Aucune Manœuvre, aucun effet de technique ne peuvent le déplacer contre son gré tant qu'il continue à parer et esquiver tous les coups qui le visent.

Cette technique perdure jusqu'à la fin du tour ou que le pratiquant décide de l'abandonner (en faisant une action de déplacement ou d'attaque par exemple).

Désormais, le personnage peut tenter de parer ou d'esquiver toutes les attaques portées (même à distance) contre lui durant ce tour, même s'il ne lui reste plus d'actions disponibles. Il subit cependant un malus cumulatif de 1 par attaque au-delà de la première se déroulant dans la même passe d'armes. Pour toute la durée de cette technique, le personnage ne prend plus en compte les malus de blessures éventuels. Il réduit les dégâts des attaques qui l'atteignent d'un montant égal à son Niveau en Boxe interne.

Ses adversaires ne peuvent briser ce barrage humain que dans l'un des deux cas suivants :

Le personnage perd sa dernière case de Souffle vital (il s'écroule alors à la fin de la passe d'armes).

Le personnage subit en une seule attaque un total de points de dégâts supérieur à son niveau de Résistance x 2. Il doit alors relâcher sa concentration et perd ses dernières actions pour ce tour.

Effets secondaires : Le personnage se déhanche et ses bras dansent devant lui, bloquant toutes les offensives ennemies. Un bouclier, une sphère d'énergie Yin, semble se former autour de lui.

Aussi Inulnérable que la Brume, Aussi Dangereux que l'Abîme

Pré requis : Boxe interne Maître (4), Esquive Confirmé (2), Manœuvres Projeter et Parade totale, Tao des Six Directions 1, Tao des Dix Mille Mains 3, Tao de la Foudre soudaine 2

Coût en Chi : 10

Effets : (défense / attaque) Cette technique cherche à amener l'adversaire à s'épuiser et à perdre sa cohésion dans une série d'attaques stériles, puis à profiter de sa désorientation afin de riposter. Le personnage bénéficie pour ce tour d'un nombre d'actions égal à celui de son adversaire plus une. Il doit toutes les attribuer à des Défenses actives, sauf la dernière qui constituera sa contre-attaque. Tous ses Tests de Défense active reçoivent un bonus égal à son Niveau en Esquive, car le pratiquant multiplie les mouvements de corps face à son adversaire. Enfin, si aucune attaque ne parvient à l'atteindre, il peut alors contre-attaquer lors de la dernière passe d'armes avec un bonus à son Test égal au nombre d'attaques esquivées. S'il a été touché, il perd ce bonus mais peut tout de même tenter sa riposte. Si celle-ci porte, l'adversaire est automatiquement jeté au sol (à une distance de Eau mètres) et le personnage choisit le montant des dégâts qu'il inflige (entre 0 et la totalité des dégâts occasionnés par cette contre-attaque).

Effets secondaires : Le corps du personnage semble doublé d'une souplesse extraordinaire, ses bras tracent des cercles argentés dans l'air, où se perdent les attaques ennemies.

La Boxe des Huit Trigrammes (Bagua Quan)

Histoire : Ce style novateur est l'un des derniers-nés au sein des Monts Wudang. Formalisé à partir des enseigne-





Zin - Shaolin et Wudang

ments de base en matière de divination taoïste (l'utilisation des trigrammes et la philosophie du *Yi Jing*), il emprunte également à la puissance de la boxe externe, bien qu'il s'agisse indubitablement d'un style interne.

Le principe du Bagua Quan est pour le pratiquant de s'imaginer au centre d'un cercle d'environ 2,5 mètres de diamètre (représentant le *taïji*, symbole du Yin et du Yang) entouré dans les huit directions par les trigrammes. Ce cercle représente l'espace martial du boxeur, au sein duquel aucun adversaire (ou même projectile) ne peut pénétrer, d'aucune direction, sans s'exposer à une contre-attaque fulgurante. Chacune des huit directions correspond à une riposte particulière, mettant à profit la position du pratiquant et l'angle d'attaque de son opposant. Les coups portés sont directs et puissants, les déplacements s'effectuent de façon circulaire afin de rester positionné au sein du cercle.

Maîtriser cette boxe demande une grande sensibilité au *chi*, afin d'anticiper la direction d'où va venir l'attaque, ainsi que des exercices de renforcement et de souplesse pour acquérir la vitesse et la puissance nécessaires à la contre-attaque. L'entraînement type voit le disciple, au centre d'un cercle de sable, se faire bander les yeux avant de devoir se défendre contre les attaques successives de ses camarades. On dit qu'un maître en Boxe des Huit Trigrammes maîtrise totalement son espace martial et que pas même une mouche ne peut y pénétrer sans qu'il le sente et puisse agir en conséquence.

Base : Boxe interne mais offensive, ce style met l'accent sur la précision des actions des adversaires grâce au Tao. Le personnage peut donc ajouter au résultat de ses Tests d'initiative son Niveau en Divination.

Anticiper la Chute du Ciel

Pré requis : Boxe interne Confirmé (2), Divination Confirmé (2), Manœuvre Double parade, Tao du Bouclier invisible 2, Tao de l'Esprit clair 1

Coût en Chi : 6

Effets : (action) Le personnage maîtrise son espace martial et ne laisse aucune attaque l'atteindre en son sein. Dépendant une action, il effectue un Test de Terre + Divination contre un SR de 7 : en cas de réussite, sa Marge de Réussite s'ajoute à sa Défense passive et à ses éventuels Tests de Défense active durant tout le reste du tour.

Effets secondaires : Le personnage semble avoir un temps d'avance sur toutes les attaques qui sont portées contre lui, comme s'il voyait l'avenir.

Contrer la Chute du Ciel

Pré requis : Boxe interne Expert (3), Divination Confirmé (2), Manœuvre Réduire la distance, Tao de la Foudre soudaine 3, Technique « Anticiper la Chute du Ciel »

Coût en Chi : 4

Effets : (attaque) Cette technique a la particularité de ne se pratiquer qu'en conjonction avec la précédente. Elle permet d'associer une riposte immédiate à une Défense passive ou active réussie alors que le personnage utilise la technique « Anticiper la Chute du Ciel ». Il dépense nor-

malement une action pour agir, mais ajoute à son propre Test d'attaque la Marge d'Échec de son adversaire + son Niveau en Divination.

Effets secondaires : Les mouvements du personnage s'enchaînent très vite et ce qui paraissait n'être qu'une parade se révèle être une attaque puissante et presque imparable.

L'Eventail de Soie aussi Solide que le Fer

Pré requis : Boxe interne Maître (4), Divination Confirmé (2), Manœuvre Parade totale, Tao de l'œil Intérieur 2, Tao des Dix Mille Mains 2, Tao de la Foudre Soudaine 2, Tao des Mille Abeilles 2

Coût en Chi : 7

Effets : (défense) Le personnage peut tenter de parer tout trait le prenant pour cible. Il ne s'esquive pas, mais repousse à mains nues les projectiles qui le visent. Durant cette passe d'armes, tous ces tirs sont ainsi stoppés (un seul comme mille) : il suffit au pratiquant de réussir un seul Test de Défense active (avec un bonus égal à son Niveau en Divination) après tous les Tests d'attaque le visant, le SR étant le plus élevé parmi ceux-là. De plus, s'il réussit un Test d'Eau + Boxe interne contre le résultat du Test d'attaque, il peut saisir au vol le projectile.

Effets secondaires : Les mains du personnage laissent des traînées rouges et soyeuses dans l'air alors qu'elles deviennent les traits qui le visent.

La Boxe de la Forme et de la Pensée (Xingyi Quan)

Histoire : Forme de boxe issue du Nord de la Chine, sa paternité est accordée à un artiste martial du nom de Ji Longfeng, qui vécut au Shanxi durant la fin du règne des Ming. Disciple des enseignements du général Yue Fei de la dynastie Song et maître dans le maniement de la lance, cette arme lui a inspiré une technique de combat à mains nues qui est rapidement devenue l'un des styles majeurs parmi les boxes internes.

Inspirée des techniques de lance, la Boxe de la Forme et de la Pensée est basée sur des attitudes agressives et des déplacements linéaires. Malgré cet accent mis sur l'attaque, ce style repose bien sur les principes de la boxe interne et du travail du *chi* : le but étant de porter un coup puissant et rapide en concentrant son énergie afin de la faire exploser au moment de l'impact. Cette boxe vise à l'efficacité maximale et est très économe dans ses mouvements ; il n'existe presque aucun coup de pied. Les frappes directes permettent de combiner attaque et défense de façon avantageuse, et les coups portés ont pour objectif de faire le plus de dégâts possible – en ce sens, la Boxe de la Forme et de la Pensée est la plus dure des techniques internes, dont elle ne respecte que peu la philosophie. Les gardes et postures s'inspirent des cinq éléments taoïstes tandis que les techniques avancées imitent les attitudes de dix animaux (l'ours, l'aigle, le serpent, le tigre, le dragon, le coq, le cheval, l'hirondelle, la palombe et le singe).



Le dian xue shu

Les disciples de la Boîte de la Forme et de la Pensée suivent un entraînement complet à la lance en parallèle de leur formation – afin de comprendre la philosophie de base de leur technique. Le *qigong* et les *taolu* élaborés sont privilégiés afin d'enseigner les coups propres à ce style.

Base : Cette école martiale enseigne des déplacements très rapides. Chaque fois que le personnage se déplace afin d'engager un combat au corps à corps, ou au contraire de se désengager, il peut parcourir une distance en ligne droite égale à Eau x 2 mètres (au lieu de Eau). Cette base est cumulative avec l'utilisation de la Manœuvre Charger et du Tao des Six Directions.

Protéger comme l'Ours son Territoire

Pré requis : Boîte interne Expert (3), Qigong Confirmé (2), Manœuvres Mise à distance, Assommer et Désarmer, Tao des Dix Mille Mains 2

Coût en Chi : 9

Effets : (action) Le personnage adopte la posture de l'ours et repousse furieusement ceux qui tentent de l'approcher de trop près. Il peut ainsi combattre jusqu'à trois adversaires tant que ceux-ci restent face à lui. Pour tout le reste du tour, s'il dépense une action et réussit un Test de Terre + Qigong contre un SR de 7, il bénéficie d'un bonus à sa Défense passive ou à ses Tests de Défense active égal à son Niveau en Qigong. De plus, chaque coup bloqué ainsi oblige l'attaquant à réaliser un Test de Résistance contre un SR égal au niveau de Défense passive du personnage augmenté de sa Marge de Réussite au Test précédent. En cas d'échec, l'adversaire est sonné et perd sa prochaine action. De plus s'il était armé, il lâche son arme si sa Marge d'Échec est supérieure ou égale à 3.

Effets secondaires : La silhouette du personnage semble s'élargir et prendre les proportions de celle d'un ours monstrueux.

Fondre comme l'Aigle sur sa Proie

Pré requis : Boîte interne Maître (4), Manœuvres Charger et Coup précis, Tao des Six Directions 2, Tao du Souffle destructeur 2

Coût en Chi : 7

Effets : (attaque) Le personnage adopte la posture de l'aigle et se jette sur son adversaire. Dans cette action, il peut parcourir une distance maximale égale à Eau x 4 mètres, mais uniquement en ligne droite (il peut cependant bondir vers un toit ou au contraire se jeter dans le vide sur une hauteur inférieure ou égale à ce maximum). Cette technique sert uniquement à engager le combat et, que ce soit au cours du déplacement ou à la fin de celui-ci, le pratiquant doit porter un coup à l'adversaire visé (il peut donc attaquer « au passage »). Il réalise son Test d'attaque normalement ; si le coup atteint sa cible, les dégâts infligés sont majorés d'un point par tranche de deux mètres parcourue avant l'attaque. Que celle-ci soit parée ou pas, la solidité d'une armure portée par l'adversaire est réduite d'un point de protection par mètre parcouru avant de porter la frappe. Ceci peut résulter en sa destruction complète.

Effets secondaires : Les vêtements ou l'armure de la cible sont marqués de striures rouges semblables aux traces laissées par des serres de rapace.

Histoire : Attribué à Zhang Sanfeng le fondateur du Taiji Quan, l'art de la pression des cavités et points vitaux (aussi appelé *dim mak* en cantonnais) est l'une des techniques les plus célèbres des styles internes – mais également la plus difficile à maîtriser. Elle a influencé bien des styles de kung-fu mais sa forme pure n'est enseignée qu'à Wudang et Emci.

À proprement parler, le *dian xue shu* n'est pas un art martial mais une méthode de massage issue de la médecine qui a été transformée en style de combat. Ses origines sont donc médicales et il servait avant tout à soulager les souffrances et améliorer la santé par de subtiles pressions sur les méridiens et points vitaux du patient. Mais ce qui peut soulager peut aussi faire souffrir ou neutraliser : sous sa forme martiale, le *dian xue shu* consiste à porter des coups mesurés sur les points vitaux afin de perturber le Chi de l'adversaire. Les effets de ces frappes sont variés en fonction des zones visées : ralentissement des gestes, paralysie, blessures internes, douleurs atroces et même la mort. Toutefois, l'art de la pression des cavités et points vitaux sert aussi à soigner et soulager les souffrances, faisant ainsi honneur à ses origines médicales.

En raison de la virtuosité qu'il demande (le pratiquant doit connaître le moindre point vital et le moindre méridien énergétique du corps humain, et doit savoir doser sa force pour y apposer une pression adéquate) et de sa dangerosité (un mauvais usage en fait un instrument de mort particulièrement redoutable), le *dian xue shu* n'est enseigné qu'aux disciples les plus doués et les plus obéissants. Dans le monde des arts martiaux, ceux qui font appel à cet art ne sont pas très bien vus – ils sont surtout particulièrement redoutés.

Base : La parfaite connaissance du corps humain permet aux adeptes de ce style d'ajouter leur Niveau en Médecine aux dégâts qu'ils infligent à mains nues.

Sceller l'Énergie interne

Pré requis : Boîte interne Confirmé (2), Médecin Apprenti (1), Qigong Apprenti (1), Manœuvre Bloquer, Tao du Yin et du Yang 2

Coût en Chi : 7

Effets : (attaque) Par une pression sur les points vitaux de son adversaire, le pratiquant parvient à l'empêcher d'utiliser son souffle efficacement. Si son Test d'attaque est réussi, le personnage n'inflige aucun dégât mais pendant un nombre de tours égal à son Niveau en Médecine, la victime de cette technique ne pourra plus utiliser ses points de Chi qu'en réussissant un Test de Terre + Qigong contre un SR égal à 5 + (Niveau en Boîte interne du personnage) ; ce Test ne compte pas comme une action. En cas d'échec, le Chi reste bloqué et l'adversaire ne peut pas utiliser l'effet qu'il escomptait (exécution d'un Tao, d'une technique, d'un sort ou bonus à un Test).

Effet secondaire : Quand elle ne parvient pas à faire appel à son énergie intérieure, la cible de cette technique se retrouve essoufflée.



Zin - Shaolin et Wudang

Renforcer le Corps de son Allié

Pré requis : Boxe interne Expert (3), Médecine Confirmé (2), Qigong Confirmé (2), Manœuvre Coup précis, Tao du Corps renforcé 2

Coût en Chi : 4

Effets : (action) Cette technique a été mise au point afin de soutenir les combattants amis au cours des nombreuses escarmouches qui surviennent souvent entre écoles rivales. Souvent placé en seconde ligne, le pratiquant du *dian xue shu* frappe de ses doigts les points vitaux d'un de ses condisciples. Il peut ainsi, pour le reste du tour, lui faire profiter de l'un des effets suivants (plusieurs utilisations de cette technique sur une même personne permettent de cumuler plusieurs de ces effets) :

- Annuler tout malus de blessures,
- Stopper instantanément un saignement, la diffusion d'un poison ou d'un venin,
- Insensibiliser la peau et contracter les muscles de son allié qui bénéficie alors d'une Armure naturelle équivalente à 1 point de protection,
- Faire regagner à sa cible un nombre de cases « État Normal » et « Contusions » égal à son Niveau en Médecine (la perte de Souffle vital de la cible ne doit pas être supérieure au niveau « Contusions »).

Effets secondaires : Les doigts du personnage prennent l'allure d'araignées métalliques qui laissent un point rouge sur la peau de ses amis.

La Prise de Kuo Li Na

Pré requis : Boxe interne Maître (4), Médecine Expert (3), Qigong Confirmé (2), Manœuvres Coup précis et Assommer, Tao des Dix Mille Mains 2

Coût en Chi : 9

Effets : (attaque) Le personnage doit réaliser un Test d'attaque normal afin de placer cette technique ; aussi, beaucoup préfèrent bénéficier de l'effet de surprise ou se placer dans le dos de la cible. Par une pression forte sur un point dans le cou et un autre au niveau de l'abdomen, le pratiquant plonge aussitôt son adversaire dans l'inconscience pour une durée de (10 + Qigong) minutes. La victime peut être réveillée auparavant en la secourant, mais ses membres restent gourdus jusqu'à l'expiration du délai (infligeant un malus de -3 à toutes ses actions), à moins qu'elle ne réussisse un Test de Résistance contre un SR égal à 1 + le nombre de minutes restantes avant l'expiration de ce délai. On doit cette technique à un dénommé Kuo Li Na, un jeune homme à l'esprit curieux et sage qui refusait de laisser ses émotions le guider au point de ne pratiquer que des techniques sans danger pour l'adversaire.

Effets secondaires : Alors que le personnage pince les points vitaux visés, son visage prend une teinte cireuse qui lui donne un air inhumain.

La Boxe de la Force jaillissant de l'Arc (Gongli Quan)

Histoire : Technique récente mise au point par un artiste martial du nom de Zhao Lian vivant au Shanxi, cette boxe

repose sur le principe du tir à l'arc. La force des coups y est en effet amplifiée par les mouvements du dos du pratiquant, qui se tend et se détend comme un arc.

Du fait du travail important de l'énergie interne, la Boxe de la Force jaillissant de l'Arc appartient au même courant martial que le Taiji Quan – dont il emprunte bien des attitudes et gestes. Le principe en est simple : le pratiquant concentre son *Chi* le long de sa colonne vertébrale, puis par des mouvements de tension et de détente soudaine, projette toute cette énergie dans ses membres pour en accroître la puissance de frappe. Les techniques de poings et de pieds sont majoritaires car la longueur des membres permet une répartition optimale du *Chi* en leur sein. Bien qu'interne, cette boxe demande un corps robuste et souple : les membres et le dos doivent être capables de canaliser le *Chi* sans se rompre. On dit que les maîtres de ce style sont même capables de propulser ainsi leur énergie à distance...

En plus du *qigong*, la Boxe de la Force jaillissant de l'Arc impose un renforcement des bras et des jambes. Toutes les parties du dos sont travaillées, de la nuque aux hanches, afin de faire de l'épine dorsale un arc redoutable pouvant décocher des coups aussi puissants que des traits. Malgré son jeune âge, cette boxe est populaire parmi les disciples de l'art interne.

Base : Au corps à corps, le pratiquant peut insuffler son *Chi* dans ses coups, ce qui lui permet d'ajouter à ses dégâts un bonus égal à son niveau de Terre.

Tendu comme la Corde de l'Arc

Pré requis : Boxe interne Expert (3), Qigong Confirmé (2), Manœuvre Parade totale, Tao du Corps renforcé 2, Tao de la Foudre soudaine 3

Coût en Chi : 8

Effets : (action) Le personnage, en dépensant une action, durcit tout son corps le long de son échine, seuls ses membres restent souples et mobiles. Pour le reste du tour, il peut systématiquement dépenser une action supplémentaire avant que la passe d'armes en cours ne se termine (l'action est dépensée sur sa réserve). De plus, il bénéficie durant la même période d'un bonus à sa Défense passive égal à son niveau en Qigong.

Effets secondaires : Les bras du personnage battent l'air en un mouvement incessant entre lui et son adversaire.

Flèche de Chi

Pré requis : Boxe interne Maître (4), Qigong Confirmé (2), Manœuvre Coup précis, Tao de la Force insufflée 3, Tao des Mille Abeilles 2

Coût en Chi : 6+

Effets : (attaque) Le personnage concentre son *Chi* le long de ses membres et, d'un mouvement violent, projette cette énergie vers un adversaire. Il peut ainsi atteindre une cible située à une distance égale à (Boxe interne + Qigong) mètres. Il inflige des dégâts égaux à son Métal, majorés de tout point de *Chi* investi (jusqu'à un maximum égal à son niveau de Terre) en plus du coût de base de cette technique (l'effet du dé Yang s'applique normalement).





Effets secondaires : Une petite vague d'énergie crépitante quitte le poing ou le pied du personnage pour venir frapper sa cible. Une trace bruniâtre apparaît au point d'impact.

La Boxe des Huit Directions (Baji Quan)

Histoire : Créée récemment par un taoïste surnommé le Teigneux, la Boxe des Huit Directions fut formalisée par son disciple Wu Zhong qui en répandit l'enseignement dans le Henan, le Hebei et à Wudang.

Le Baji Quan est fondé sur huit formes majeures et sur « six grandes ouvertures », c'est à dire six méthodes pour entrer dans la garde adverse afin de la briser (dont la fameuse charge *zhen jiao*). Ainsi, ce style est réputé pour sa puissance en combat rapproché et son utilisation subtile du *chi* ; les coups de coude, de tête, d'épaule et de genou y sont à l'honneur une fois que la défense de l'adversaire est pénétrée et donc rendue impuissante. Les attaques sont portées principalement au torse, mais également au cou et aux jambes. La défense de la Boxe des Huit Directions s'inspire, en moins efficace, des techniques d'anticipation du Bagua Quan. Elles sont adaptées pour servir conjointement aux attaques : tandis que le pratiquant se jette dans les ouvertures de la garde de son opposant, il doit être capable de bloquer les coups qui risqueraient de briser son élan. Les postures de ce style sont relâchées, mains ouvertes afin d'économiser les forces.

Comme pour tous les styles internes, l'entraînement au Baji Quan implique méditation et *qigong*. Les *taolu*

pratiqués sur le mannequin de bois permettent au disciple de se familiariser avec le combat à courte portée tandis que le sprint leur apprend à porter de rapides charges.

Base : Dans ce style, la Manœuvre Attaque suicide est accessible dès le Niveau 1 du Talent Boxe interne, et offerte gratuitement au pratiquant.

Le Coup de Bélior qui emporte le Mur

Pré requis : Boxe interne Expert (3), Qigong Confirmé (2), Manœuvres Attaque suicide et Charger, Tao du Bouclier invisible 1, Tao des six Directions 1, Tao de la Foudre soudaine 2
Coût en Chi : 9

Effets : (attaque) Le personnage bondit littéralement sur son adversaire alors que celui-ci pensait avoir passé sa garde. Lorsque le personnage réussit une Défense active, ou que l'attaque échoue contre sa Défense passive, il peut immédiatement faire appel à cette technique, sans dépenser d'action. Il réalise normalement son Test d'attaque et, en cas de réussite, percute alors violemment l'adversaire avec son coude ou son genou. L'attaque inflige des dégâts normaux, mais la victime ne peut pas tenter de Défense active contre celle-ci. Enfin, sous le choc, la cible doit effectuer un Test de Résistance contre un SR égal au nombre de points de dégâts reçus. En cas d'échec, elle se retrouve au sol et doit utiliser sa prochaine action pour se relever.

Effets secondaires : Lors de l'impact, un bruit sourd retentit, rappelant celui d'un lourd madrier martelant une muraille.



Zin - Shaolin et Wudang

La Charge Zhen Jiao

Pré requis : Boxe interne Maître (4), Qigong Expert (3), Manœuvres Attaque suicide, Assommer et Charger, Tao des Six Directions 2, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao du Souffle destructeur 2

Coût en Chi : 10

Effets : (attaque) Le personnage se recentre sur lui-même puis semble exploser et jaillit vers ses adversaires. Cette technique permet de frapper en une seule action un nombre d'adversaires maximal égal au Niveau de Boxe interne du pratiquant. Depuis son point de départ, il revole jusqu'à chacune de ses cibles, assénant à chaque fois une terrible série de coups à très courte distance. Le personnage réalise un Test d'attaque par cible ; la puissance des frappes est telle que même les attaques parées infligent (Niveau en Qigong) points de dégâts au défenseur. De plus, son déplacement incessant et sa position compacte font du personnage une cible difficile à atteindre. Pour le reste de la passe d'arme, s'il bénéficie d'un bonus à sa Défense passive égal à son Niveau en Boxe interne. Enfin, tous les adversaires visés doivent réussir un Test de Résistance contre un SR égal au nombre de points de dégâts subis ou se voir assommer par la puissance de l'attaque pour les sbires, soit perdre leurs deux prochaines actions pour les autres PNI.

Effets secondaires : Les déplacements au sol du personnage résonnent comme un roulement de tambour sonnant la charge.

L'Épée du Faîte suprême (Taiji Jiàn)

Histoire : Corollaire de la Boxe du Faîte suprême, cet art de l'escrime est l'un des plus réputés au sein du monde des arts martiaux et il est assurément emblématique de l'enseignement de Wudang. Il se pratique exclusivement avec l'épée souple.

La dichotomie entre le dur et le souple est au cœur de cette technique. En effet, l'épée utilisée est naturellement flexible, permettant ainsi de dévier les coups adverses en les enroulant. Toutefois, dès lors que le pratiquant y insufflé son *chi*, il peut rendre le métal particulièrement solide et dur afin de porter des attaques puissantes. C'est là la base du Taiji Jiàn. « L'Extrême entraîne l'Extrême », ainsi est nommée la pratique plus évoluée : l'épée se concentre dans un premier temps sur sa défense. Par des mouvements de déviation et d'enroulement, il absorbe la force de son adversaire ; puis il la lui retourne dans un second temps en passant à l'attaque. Ainsi à mesure que son opposant s'affaiblit, le pratiquant emmagasine du *Chi* et le libère en une série d'assauts imparables. « Le Changement du Yin en Yang » est le nom donné à cette redoutable technique. Les gardes et postures du Taiji Jiàn sont relâchées, l'épée est pointée vers la terre ou le ciel dans une attitude d'attente sereine.

Tout comme le Taiji Quan, l'Épée du Faîte suprême est un style difficile à appréhender. Il nécessite une pratique assidue du *qigong* et un savoir-faire certain à l'art de l'épée. De plus, il faut de longues années pour en maîtriser les arcanes et peu d'escrimeurs en ont la patience. Par un processus de sélection naturelle, seuls les plus doués se

lancent dans cet apprentissage et les rares détenteurs de cette technique sont particulièrement craints dans le monde des arts martiaux.

Base : Le Taiji Jiàn est un style très fluide, rapide et flexible. Il est basé sur une parfaite compréhension des flux du *Chi* dans le corps. Durant un combat, le pratiquant peut dépenser ses points de *Chi* en vue d'améliorer un Test après avoir jeté le dé Yin / Yang.

La Vacuité du Tao

Pré requis : Jiànshù (épée souple) Confirmé (2), Taoïsme Apprenti (1), Méditation Apprenti (1), Manœuvre Parade totale, Tao du Corps renforcé 2, Tao du Bouclier invisible 2

Coût en Chi : 9

Effets : (action) Le personnage prend une action pour faire un Test de Terre + Méditation contre un SR de 7 ; il trace de la pointe de son épée de complexes symboles taoïstes autour de lui. Il se trouve alors entouré d'une aura de *Chi* considéré comme possédant (Marge de Réussite du Test précédent x 5) points d'enceaissement. Chaque coup touchant le personnage se heurte au préalable à cette aura protectrice, et tant qu'elle n'est pas réduite à 0 point d'enceaissement, il ne subit aucune perte de Souffle vital. L'aura perdure tant qu'elle dispose encore de points d'enceaissement.

Effets secondaires : Le personnage semble entouré d'une sphère ayant la forme du Taiji.

L'Extrême entraîne l'Extrême

Pré requis : Jiànshù (épée souple) Expert (3), Taoïsme Confirmé (2), Qigong Confirmé (2), Manœuvre Parade tournoyante, Tao du Bouclier invisible 3, Tao du Yin et du Yang 2

Coût en Chi : /

Effets : (défense) Chaque fois qu'il réussit une Défense active, le personnage absorbe la puissance de son adversaire. Il peut convertir l'équivalent de sa Marge de Réussite en points de *Chi* ; il ne peut toutefois pas dépasser son maximum de plus de (Terre x 2) points de *Chi*.

Effets secondaires : L'adversaire sent ses forces le quitter alors que le personnage esquive aisément ses coups.

Le Changement du Yin en Yang

Pré requis : Jiànshù (épée souple) Maître (4), Taoïsme Expert (3), Qigong Expert (3), Manœuvre Charger, Tao du Souffle destructeur 2, Tao du Yin et du Yang 4, Technique « L'Extrême entraîne l'Extrême »

Coût en Chi : 10

Effets : (attaque) En redirigeant toute l'énergie absorbée au cours du combat sur son adversaire, le personnage peut littéralement l'anéantir en une attaque. Dépensant tout le *Chi* accumulé en utilisant la technique l'Extrême entraîne l'Extrême (en plus du *Chi* nécessaire à l'utilisation de cette technique), le personnage peut, s'il réussit son Test d'attaque, augmenter ses dégâts du double de cette valeur. (il est donc conseillé au joueur de noter au fur et à mesure les points de *Chi* volés à son adversaire)

Effets secondaires : L'image du Taiji environne le personnage pendant qu'il convertit le *Chi* Yin de ses défenses en *Chi* Yang offensif.



An Bord de l'Eau

Les arts martiaux sont devenus au fil des siècles un élément primordial de la culture chinoise. Le *wushu* est dorénavant tout autant un art qu'un choix de vie, une arme qu'un ensemble de pratiques censées favoriser bonne santé et longévité. Le kung-fu, tel que le peuple le nomme, est également rattaché de façon très marquée à la religion ; ses deux courants principaux sont d'ailleurs liés aux rivaux que sont le Bouddhisme et le Taoïsme.

Mais les arts martiaux n'ont pas attendu l'essor des styles mis en avant par les moines-guerriers pour continuer à exister et se développer en Chine, et ce depuis l'antiquité... En marge d'un Empire de plus en plus centralisé, de vertueux chevaliers ou de mystérieux assassins continuaient à faire du *wude*, de la vertu martiale, leur code de conduite. Ces marginaux, regroupés au sein du monde des forêts et des lacs ou *jiang hu*, n'ont jamais cessé de faire progresser le *wushu*, même lorsque sa pratique était interdite aux civils.

Aujourd'hui, après plus de deux mille ans d'évolution et de bouleversements, le monde des arts martiaux se tient toujours à la lisière de la société, univers parallèle dans lequel se réfugient parias et originaux. Et bien que des factions ayant pignon sur rue au sein de l'Empire du Milieu y exercent une influence non négligeable, le *jiang hu* reste plus que jamais ce territoire inconnu qui fait fantasmer ceux qui sont épris de liberté et aspirent à une vie d'aventure et de hauts faits.

Le jiang hu

Né sur les cendres de l'ancienne noblesse des dynasties pré-unification, le *jiang hu* n'a eu de cesse de se transformer et de s'adapter en fonction des soubresauts de l'histoire de la Chine.

Plus que jamais présent dans les ombres administratives de l'Empire du Milieu, il semble de plus appelé à

jouer un rôle déterminant dans les événements qui secouent actuellement le pays, du fait de l'implication active de factions aussi majeures que Shaolin ou Wudang. Sans même parler des complots que trame le clan Mo Diaol...

Une brève histoire

Toujours changeant, le *jiang hu* évolua au gré des bouleversements de l'histoire de la Chine et aborde actuellement l'ultime phase de sa légende...

Aux origines

Le monde des arts martiaux naquit à l'époque des Printemps et des Automnes, quand les dirigeants auto-proclamés des fiefs de l'Empire Zhou centralisèrent le pouvoir entre leurs mains et privèrent leurs nobles vassaux de toute prérogative politique. C'est ainsi toute une caste aristocratique, jusqu'ici versée dans les arts de la guerre et de la chasse, qui fut mise de côté, marginalisée par le progrès administratif.

Les nobles, pour la plupart, se reconvertirent dans le fonctionariat et devinrent des lettrés influents. Mais une bonne partie ne put jamais se faire à la nouvelle donne bureaucratique. Se repliant sur leurs antiques valeurs, ils continuèrent à vivre comme par le passé, dans des fiefs isolés trop éloignés du pouvoir central pour être inquiétés. Les premiers clans du *jiang hu* naissaient, et avec eux leur cortège de *wu xia* en quête de perfection martiale.

Les Royaumes combattants et leurs guerres incessantes manquèrent de peu mettre fin au monde des arts martiaux. Les nouvelles techniques militaires ne s'appuyaient plus sur le *wushu*, mais bien plus sur les effectifs et la technologie. Le projet *Tiàn Xià* de l'État du Qin balaya les Royaumes et le *jiang hu* fut mis à l'agonie, ses



Zin - Shaolin et Wudang

héros mourant par centaines tandis que ses valeurs tombaient dans l'oubli... La grande confiscation des armes par Qin Shi Huang Di sonna le glas d'une époque...

Renaissance et apogée

Mais la noblesse finit par revenir en force avec la dynastie Han. De nombreux guerriers méritants se virent attribuer titres et fiefs en récompense de leurs services. Bien que la plupart d'entre eux ne fussent que des parvenus indignes du *wude*, le monde des arts martiaux put sortir de l'oubli. En période de trouble et de consolidation du pouvoir central, celui-ci n'avait d'autre choix que de s'appuyer sur des potentats locaux, héritiers de la tradition du *jiang hu*, pour maintenir l'ordre là où l'administration ne pouvait encore le faire.

La Chine eut une histoire longue et mouvementée, son unification sans cesse remise en cause : c'était un cycle infernal profitable au *wu lin* qui prospéra durant quelques siècles. En effet, chaque dynastie devait renaître sur les cendres de l'ancienne et ne pouvait le faire qu'en déléguant officieusement une partie de ses prérogatives aux seigneurs des clans, dont l'autorité quasi héréditaire était parfois bien plus solide dans certaines régions que celle de l'Empereur.

Puis les arts martiaux, pilier de cet univers marginal, finirent par devenir un trésor culturel reconnu en haut-lieu. Le monastère de Shaolin, puis Wudang, portèrent la pratique de la boxe et de l'escrime à son apogée. Ce regain de popularité profita bien sûr au *jiang hu*, qui vit sa population augmenter et son influence croître d'autant. Des généraux, des ministres furent choisis dans ses rangs et ils contribuèrent à modeler la destinée de la Chine sans oublier leurs racines. Le monde des arts martiaux connut son apogée sous la dynastie Song, époque bénie où une simple bande d'es-crimers pouvait tenir en échec un Empire tout entier...

Déclin et mutation

Et à partir de cette époque, le *jiang hu* connut un lent déclin. En effet, trois puissantes dynasties se succédèrent alors : les Yuan, les Ming et enfin les Qing qui régnèrent encore de nos jours. L'Empire, en dépit de ces passations de Mandat céleste, resta uni et chaque dynastie put s'appuyer sur le réseau administratif de la précédente et le renforcer. Les fonctionnaires et lettrés virent leur pouvoir augmenter, au détriment bien sûr de celui des seigneurs de clan.

Lentement, l'influence du *wu lin* diminua... Peu ou prou, elle redevint celle qu'elle était durant l'antiquité : les clans n'avaient plus pignon sur rue, les *wu xia* étaient de nouveau de simples parias et les seigneurs voyaient le pouvoir leur échapper de plus en plus au profit de l'État...

Pourtant, une fois de plus le *jiang hu* sut rebondir grâce à une ultime adaptation. Après tout, la politique n'était pas le but premier de ses habitants : au centre de leurs vies se trouve avant tout le *wude*, la vertu martiale qui engendre l'honneur. C'est en se recentrant sur le *wushu* que le monde des arts

martiaux allait survivre. Cela fut rendu possible par l'édit pris sous les Song qui autorisait civils et laïcs à apprendre la boxe et l'escrime, jusqu'ici réservées à une élite. Des seigneurs ou chevaliers avisés y virent une opportunité : quitter des fiefs désertés et s'installer en ville afin d'y ouvrir des écoles d'arts martiaux et des agences d'escorte. Au vu de l'engouement pour l'apprentissage du *wushu*, ce pari fut rapidement payant. Les meilleurs *shifu* devinrent des notables locaux, disposant d'un pouvoir presque aussi important que celui d'un magistrat ; les agences d'escorte s'enrichirent en proposant une solide protection aux marchands, piliers de l'économie et souvent personnages fortunés et influents.

Le *jiang hu* se recomposa donc de cette manière, plus intégré à la société impériale et ayant pignon sur rue dans diverses villes de moyenne importance. Les clans antiques existent toujours actuellement, mais ils ne représentent plus guère que le fantôme d'un passé qui s'éteint lentement ; écoles et agences d'escorte en sont les avatars modernes, étendant leur emprise sur de vastes régions avec l'accord tacite du pouvoir centralisé.

Particularités et Influence

Grâce à sa réorganisation récente, le *jiang hu* a pu reconquérir une grande part de son influence, tout en parvenant à se recentrer sur ses valeurs essentielles. Plus que jamais, l'esprit du *wushu* vit au cœur des forêts et des lacs.

Honneur et compassion

Il faut bien l'avouer : durant de nombreux siècles, le monde des arts martiaux avait oublié sa raison première, pour se perdre dans une course au pouvoir stérile qui finit par presque causer sa perte. Ce fut primordial, il s'agit tout simplement de ce que les initiés nomment le *wude* : la vertu martiale.

À l'origine, il y a de cela plus de deux millénaires, la noble pratique des arts martiaux était réservée aux aristocrates : épée, lance et arc formaient le groupe des armes sacrées et seuls ceux qui avaient la faveur du Ciel se voyaient autorisés à les manier. Les nobles du temps jadis pensaient bien sûr constituer une élite en vertu de leur naissance, et que leur origine mythique (modèles dans de la terre jaune par Nü Wa et non dans l'argile comme les gens du commun) faisait d'eux des hommes supérieurs spirituellement et physiquement. Ils se targuaient d'être honorables et justes, droits et compatissants : les vertus célestes qui allaient devenir celles du monde des arts martiaux.

En effet, face à un Empire centralisé mettant en avant diverses philosophies étatiques ayant pour but un brutal pragmatisme politique, les clans et *wu xia* ne purent que se raccrocher à leurs antiques valeurs. La pratique des arts martiaux se confondit dès lors avec ces vertus héritées de



la noblesse de jadis, formant un idéal à deux faces, une sorte de perfection mentale et physique dont chaque pratiquant du *wushu* devait se mettre en quête. Ce code d'honneur fut rapidement connu sous le nom de *wude* et se compose habituellement des qualités suivantes : altruisme, loyauté, sens de la justice, sincérité, ascèse, courage et surtout recherche de sa propre voie (spirituelle et martiale).

Jadis prôné par les clans et représenté par les honorables du *xia*, le *wude* est désormais enseigné dans les écoles d'arts martiaux, où il est largement influencé par le Confucianisme (respect du supérieur, comportement exemplaire, etc.). Cette légère mutation s'explique par la volonté des *shifu* de s'intégrer dans la société impériale : la vertu martiale antique plonge ses racines dans le *jiang hu*, monde des marginaux par excellence, et exhorte à mener sa vie en fonction de ses buts et désirs personnels : une vision assez peu compatible avec la stricte morale collectiviste confucéenne...

Un jiang hu intégré

De nos jours, le monde des arts martiaux est majoritairement inclus dans la société. Certes il reste encore d'antiques clans, des sectes mystérieuses et de nombreux vagabonds suivant leur destin dans les ombres, la grande notoriété des arts martiaux et les évolutions qu'a connu le *wu lin* ont fini par faire converger les intérêts de celui-ci et de la société chinoise.

Le respecté maître d'une école d'arts martiaux ou l'honnête directeur d'une agence d'escorte disposent en effet de bien plus de pouvoir local que les seigneurs crispés sur les quelques terres qui leur restent... Après tout, un *shifu* forme bien souvent de très nombreux disciples et a un ascendant certain sur la jeunesse du cru. Il leur inculque des valeurs essentielles et bien souvent, joue un rôle d'instructeur auprès de la milice locale. De la même façon, celui qui possède une agence d'escorte est un pilier de la vie économique : c'est grâce à sa protection que la collectivité prospère, que les marchands peuvent envoyer et recevoir leurs marchandises, que le commerce se fait. Il s'agit donc typiquement, dans les deux cas, de notables ayant une influence certaine sur une communauté, et dans bien des petites ou moyennes villes, ils incarnent un pouvoir aussi respecté par les habitants que le magistrat et ses représentants. Les fonctionnaires essaient toujours dans la mesure du possible de travailler en bonne entente avec ces notables, afin de minimiser les troubles ou conflits.

Toutefois, il ne faut guère se faire d'illusion : malgré cette influence restaurée, le *jiang hu* reste fragile. Quasi absent d'un Nord modernisé, il souffre dans le Sud de l'opposition entre les rebelles et les représentants des Qing. De nombreuses factions veulent exercer leur ascendant pour atteindre leurs objectifs, risquant de faire basculer le monde des arts martiaux dans un conflit meurtrier. Car évidemment, la puissance manchoue balaiterait aisément le *jiang hu* si l'envie lui en prenait... Alors que celui-ci est en pleine reconstruction, nombreux sont ceux qui souhaitent à tout prix éviter cela.

Les écoles d'arts martiaux

Institutions-phares du *jiang hu* moderne, les écoles d'arts martiaux occupent une place de premier plan dans les communautés de l'Empire du Milieu. Enseignant le *wushu* mais aussi une véritable éthique, elles sont bien souvent honorées et respectées même par l'administration.

Organisation

Typiquement, une école d'arts martiaux est fondée par un maître souhaitant non seulement dispenser son enseignement, mais également prendre une part active à la vie de la communauté dans laquelle il s'installe. En effet, la notoriété du *wushu* pousse de très nombreuses personnes à s'inscrire dans de telles écoles. De l'ouvrier qui passe à la fin de sa journée de travail au jeune oisif désireux de s'occuper utilement, c'est souvent une population bigarrée qui vient recevoir des cours. Bien entendu, la majorité de ces élèves se contentent en général d'apprendre les bases du kung-fu, voire même ne viennent que pour l'exercice physique, mais certains disciples assidus se consacrent pleinement à leur formation et se montrent dignes d'apprendre les techniques approfondies.

Entouré de plusieurs de ces zélés apprentis, qu'il nomme ses assistants, le *shifu* donne des leçons toute la journée. Généralement, les élèves viennent tous les jours mais certains ne peuvent prendre que quelques cours par semaine. Chacun paie au prorata du nombre de séances auxquelles il assiste, mais les assistants s'installent bien souvent dans la demeure de leur maître et accomplissent diverses corvées en paiement de leur instruction. Il n'est pas rare qu'à l'âge de la retraite, le *shifu* désigne son successeur parmi ses assistants s'il n'a pas de descendance digne de prendre sa suite.

En général, une école d'arts martiaux dispose d'une vaste cour extérieure pour l'entraînement collectif et d'une salle intérieure, garnie de râteliers d'armes diverses et de manuels d'instruction, lorsque le temps ne permet pas de travailler dehors. La demeure du maître se trouve dans la même enceinte, ainsi que plusieurs dépendances comme un dortoir ou un réfectoire pour les écoles ayant de nombreux assistants.

Le *yamen* surveille de près les écoles d'arts martiaux, et il existe un assistant du magistrat spécialement appointé pour gérer les affaires martiales du district. L'ouverture d'une école est conditionnée par une autorisation administrative, qui est renouvelée tous les trois ans et qui peut être suspendue en cas de problème. C'est la raison pour laquelle un maître sélectionne drastiquement ses étudiants : étant responsable d'eux, il doit éviter d'enseigner son kung-fu à de jeunes délinquants indisciplinés. Il n'est pas rare que le magistrat demande à un *shifu* de former les membres de la milice locale ; c'est là un honneur et une occasion de se faire, bien voir de la bureaucratie.



Zin - Shaolin et Wudang

Rivalité...

Bien entendu, à part dans les petites bourgades, il est très rare qu'il n'y ait qu'une seule école d'arts martiaux dans une ville. Les grandes capitales de province peuvent par exemple en compter des dizaines ! Et même dans une petite ville, il peut y en avoir deux ou trois. Il est dans un tel cas inévitable que des rivalités apparaissent et même dégèrent parfois, surtout si les écoles se réclament de courants martiaux différents.

En général, les *shifu* font tout pour éviter ce genre de situation. Prônant le respect et le contrôle, ils interdisent formellement à leurs disciples de se livrer à des rixes entre eux. En effet, de telles querelles pourraient pousser le magistrat à fermer les écoles dont les élèves causent des troubles à l'ordre public. Mais il est parfois difficile de canaliser la fougue de jeunes gens persuadés de détenir le meilleur kung-fu : aussi est-il fréquent que les écoles rivales organisent des rencontres ou des tournois afin que les plus bouillants puissent se défouler dans un cadre réglementé. De plus, de telles manifestations amènent un peu d'animation dans la ville et se déroulent souvent lors de festivals, marchés, etc.

Hélas, il existe des maîtres peu scrupuleux, désirant régner sans partage sur la communauté locale. Ils intriguent afin d'évincer leurs rivaux, corrompent les édiles, déclenchent des bagarres généralisées, trichent lors des tournois. Ces individus sont particulièrement mal vus au sein du *jiang hu*, mais certains sont riches et puissants, ont l'appui des autorités (surtout dans le Sud, s'ils ont démontré leur volonté d'aider à lutter contre les patriotes) et sont animés d'une cupidité sans borne. Ils ternissent l'image honorable des écoles d'arts martiaux en en faisant les instruments de leur ambition.

Honneur

Le symbole d'une école d'arts martiaux est son enseigne, généralement un panneau de bois précieux sur lequel est calligraphié en idéogrammes dorés ou rouges le nom de ladite école et parfois sa devise. Porter atteinte à cette enseigne est considéré comme un grave manque de respect envers le *shifu* et son enseignement : afin d'insulter une école, il suffit de cracher sur ce panneau ou d'y jeter de la poussière. Autant dire qu'une telle offense ne peut rester impunie et que le responsable sera défié par tous les élèves afin de laver l'affront.

Il est fréquent que des artistes martiaux viennent défier une école. En général, cela se passe dans le respect et la politesse : un tel combattant souhaite se confronter à un style et non humilier l'école et ses élèves. Il affronte alors un assistant désigné par le maître, mais s'il fait montre d'un réel talent alors le *shifu* en personne peut daigner se battre contre lui. La formule traditionnelle pour un pratiquant désireux de se mesurer à une école est « Enseignez-moi ! » Il montre ainsi que le but du combat est d'apprendre et non de vaincre réellement.

Mais hélas, certains artistes martiaux peu honorables n'ont pas de si louables intentions. On les appelle les casseurs d'écoles et leur but est de briser l'enseignement et de dénigrer l'enseignement. Ils lancent leur défi de façon arrogante et n'hésitent pas à blesser les élèves qu'ils affrontent. Une fois le défi terminé (à leur avantage), ils s'emparent du panneau et le cassent en deux ou parfois le conservent. Un tel comportement déclenche souvent de sanglantes vendettas de la part de l'école humiliée. Ce genre d'individus peut être payé par une école pour détruire un établissement rival...

Le terme « kung-fu »

Pour les Chinois, le mot kung-fu (*gongfu* en mandarin) possédait à l'origine une signification bien précise : il désignait la totale et parfaite maîtrise, à l'issue d'un long effort, de l'ensemble des techniques (culture et savoir-faire inclus) constituant un artisanat. On pouvait ainsi dire d'un grand chef cuisinier ayant passé des années à étudier son art qu'il possédait le kung-fu culinaire par exemple.

Cependant, ce sens évolua au cours des siècles. Les arts martiaux (en général désignés sous le terme *wushu*) prirent de plus en plus d'importance au sein de la culture chinoise, jusqu'à être proclamés « Trésor national de l'Empire du Milieu ». Ainsi, l'idée d'entraînement acharné et d'achèvement à travers un art finit par ne plus pouvoir être dissociée de l'image des arts martiaux et particulièrement des styles de boxe. Le kung-fu en vint alors tout naturellement à désigner les arts martiaux, le plus souvent à mains nues même si le terme recouvre finalement un champ lexical identique à celui de *wushu*.

L'ancienne signification n'a plus guère cours actuellement. Aussi dans ce supplément, nous employons le mot kung-fu dans son acception la plus connue (synonyme d'arts martiaux) et sous sa forme transcrite la plus familière (en cantonnais).

Les agences d'escorte

Autre type d'organisations marquantes du *jiang hu* actuel, les agences d'escorte sont bien souvent incontournables dans une Chine si étendue que d'importantes communautés de brigands peuvent y vivre, et s'en prendre parfois impunément aux convois marchands qui sillonnent les routes impériales.





Organisation

Une agence d'escorte est une entreprise, dont le service est de proposer aux marchands une protection de leurs caravanes. Les attaques de brigands sont en effet fréquentes et bien des commerçants se sont retrouvés ruinés après une telle mésaventure... Les agences emploient des gardes civils nommés *biao shi*, généralement tous versés dans les arts martiaux, et qui ont pour rôle de décourager les malandrins en accompagnant les convois. L'air patibulaire et bardés d'armes, ces *wu xia* sont souvent des durs à cuire, des vétérans du monde des arts martiaux désirant mener une vie rangée. La plupart du temps en effet, leur simple présence aux côtés des chariots fait passer l'envie aux brigands de se livrer au pillage ; mais il arrive parfois qu'ils aient à dégainer leur épée et se battre sérieusement. Les plus zélés combattent jusqu'à la mort mais en général, si la situation semble perdue, la fuite reste la seule solution raisonnable.

L'équipement et les montures de ces gardes sont à la charge de l'agence qui les emploie, qui leur verse également salaire et primes en fonction de leurs mérites. Certains d'entre eux, plus gradés, servent d'instructeurs aux nouveaux embauchés : il arrive qu'une agence d'escorte abrite en ces murs une école d'arts martiaux et qu'elle en recrute les éléments les plus prometteurs.

Le prix d'une escorte dépend de plusieurs facteurs : la valeur de la caravane, le nombre de gardes embauchés, la durée du voyage, etc. Le paiement se fait classiquement en deux temps : un tiers d'avance, afin de régler les quelques frais de préparation, et les deux derniers tiers à l'arrivée, quand le convoi parvient à bon port. En cas de problèmes durant le trajet (vol, perte d'un chariot, etc.), ces deux tiers ne sont plus dus mais la somme versée d'avance n'est pas remboursable.

Une agence d'escorte est classiquement abritée dans de vastes locaux, comprenant une cour d'entraînement, une armurerie, une écurie et même un réfectoire et un dortoir pour les employés et serviteurs. Le directeur loge la plupart du temps sur place, dans ses propres appartements ; mais les plus fortunés, ceux qui gèrent un réseau d'agences s'étendant sur toute une province, possèdent bien souvent un luxueux manoir...

Malversations...

Tout comme certains *shifu* d'écoles de *wushu* sont peu recommandables, il arrive que des directeurs ou gérants d'agence donnent dans la malhonnêteté.

L'escroquerie la plus classique consiste à se mettre en cheville avec une bande de brigands : le butin résultant de l'attaque des convois est équitablement partagé. Bien sûr, ce n'est pas systématique : une agence dont tous les



Zin - Shaolin et Wudang

clients se feraient détrousser perdrait vite sa réputation... Mais à l'occasion, de telles magouilles permettent de faire un bénéfice conséquent, sans trop de risque. Cela permet également d'avoir de bonnes relations avec les maraudeurs locaux, et de se rendre de petits services mutuels : comme par exemple, faire se multiplier les attaques sur les convois escortés par des agences concurrentes afin de ruiner leur réputation...

Les rivalités entre agences, tout comme celles entre écoles, peuvent ainsi souvent dégénérer. Lorsque deux caravanes accompagnées par des *wu xia* d'agences en froid se croisent, l'atmosphère est souvent tendue... Des duels peuvent même avoir lieu ; souvent sans conséquence sur la mission, ils peuvent porter atteinte à l'image des agences impliquées auprès des autorités et donc ternir la réputation du *jiang hu*.

Clans et personnalités

Voici quelques exemples de clans ou personnalités arpentant le monde des arts martiaux. Certains des clans et sectes décrits tout au long de la gamme Qin : les Royaumes combattants ont pu subsister jusqu'à la dynastie Qing (parfois en changeant de nom ou en évoluant au gré des bouleversements de l'histoire), le Meneur de Jeu est donc libre d'inclure tous ceux qu'il souhaite dans sa campagne.

Le Clan des Haches

À quelques dizaines de li du mont Wudang, au cœur de la forêt, se trouve un village de bûcherons en apparence bien tranquille : Fûrèn.

Une soixantaine de maisons de bois est disposée en cercle autour d'une plus grande bâtisse : la demeure du chef. À l'intérieur de chaque habitation, on retrouve la même organisation : un foyer central et des pièces rayonnantes fermées par des tentures ou des fourrures. La structure familiale est patriarcale, même si tous obéissent au chef : un homme grand et musculeux de près de quarante ans, répondant au nom de Qian Jime.

Le village comprend près de trois cents habitants, les hommes sont tous de rudes bûcherons et le regard des femmes ne laisse aucun doute sur leur détermination. Ils pratiquent tous le taoïsme. Il existe d'ailleurs une statue en bois représentant l'Empereur jaune dans la demeure du chef. Elle est parfois installée à l'extérieur pour une cérémonie un peu particulière.

Ces bûcherons sont en réalité tous membres d'un clan : les Haches. Ils sont, hommes comme femmes, de redoutables experts de cette arme tranchante qu'ils utilisent par paire en de grands gestes tournoyants et mortels.

Ce clan a été créé voilà près de deux siècles par un ancien maître de Wudang, She Minh, qui était venu dans ce village pour y trouver la quiétude nécessaire à l'étude du

Tao. Ce redoutable bretteur dut pourtant se rendre à l'évidence après une nouvelle attaque de brigands, il fallait rendre la région sûre et pour cela initier les bûcherons à l'art du combat. La hache semblait l'arme la plus adaptée car les villageois en connaissaient déjà le maniement sommaire. Le vieux maître se souvint de ce qu'il avait vu autrefois alors que, jeune homme plein de fougue, il était de passage à Shaolin. Il développa un style particulièrement sanglant et qui réclamait l'utilisation non pas d'une seule mais bien de deux haches, une dans chaque main.

Le Clan des Haches était né. Rapidement les mécréants comprirent qu'il fallait éviter les rapines à proximité de Fûrèn. La réputation du clan grandit au sein du *jiang hu* et peu à peu, ses membres furent contactés pour prêter main forte loin de leur base. Il fut alors décidé que certains bûcherons iraient s'installer dans d'autres villages pour permettre au clan de tisser un véritable réseau sans que pour autant les secrets de son style ne soient dévoilés. Désormais, il existe des Haches un peu partout dans la région, et certains riches marchands n'hésitent pas à faire appel à eux pour assurer des escortes de convoi pas toujours très honnêtes. Le clan se refuse toujours en revanche à louer ses services pour des assassinats, seule la protection est acceptée.

Les relations entre Wudang et le clan sont bonnes, les bûcherons approvisionnent les temples en bois pour des travaux et assurent la sécurité dans leur zone d'influence sans que les Immortels n'y trouvent rien à redire.

Un des membres du clan est parvenu récemment à se hisser à un rang important dans l'armée impériale, ce qui s'avère précieux pour obtenir des renseignements et éviter que les militaires ne mettent trop leur nez dans les affaires des Haches. Les relations avec le pouvoir mandchou sont correctes et le clan est parfois contacté pour assister certains convois sensibles.

Il existe un rite douloureux d'intronisation pour les membres de ce clan, homme et femmes. La statue de l'Empereur jaune est installée devant la résidence du chef et les futurs membres, après avoir passé de longs et périlleux tests, subissent trois scarifications symbolisant les trois piliers de l'univers. C'est le chef en personne qui procède et gare à celui ou celle qui montrerait sa douleur, il serait invariablement ostracisé. Une fois les coupures effectuées, un onguent est apposé sur les blessures pour favoriser la cicatrisation rapide, les marques deviennent sombres du fait de la nature particulière de cette médication. Personne n'a jamais réussi à contrefaire ces signes distinctifs qui permettent aux Haches de se reconnaître facilement entre eux, même loin de leur village d'origine.

Les haches sanglantes de Fûrèn :

Il s'agit là du style maîtrisé par les membres du clan des Haches et mis au point par She Minh, un ancien maître épiste de Wudang, il y a déjà deux siècles. Il utilise les qualités intrinsèques des bûcherons, liées à leur travail quotidien, en y mêlant des techniques de *qigong* pour procurer équilibre et puissance.



Base : Entraîné depuis tout jeune au maniement des haches et parfaitement en harmonie avec son propre corps, le combattant ne subit pas de malus quelle que soit la main utilisée pour frapper. Quand il utilise un autre type d'arme, le malus est de -1 comme s'il possédait le Don de Nezha.

La Tempête de Wudang

Pré requis : Jiānshù (Hache) Confirmé (2), Acrobatic Apprenti (1), Manœuvre Charger, Tao de la Foudre soudaine 2

Coût en Chi : 5

Effets : (attaque) Le personnage se met à tourner sur lui-même et autour de son adversaire, les deux bras tendus. Il attaque son adversaire au moment où ce dernier s'y attend le moins, de manière violente et rapide et reçoit un bonus à son Test d'initiative de +4. Si l'adversaire est touché, il doit alors réussir un test d'Eau + Acrobatic contre un SR de 9 pour ne pas se retrouver au sol, surpris par la débâche soudaine de violence. Il lui faudra une action pour se relever.

Effets secondaires : Un bruit de vent violent se fait entendre alors que le personnage tourne.

De Fer et de Sang

Pré requis : Jiānshù (Hache) Expert (3), Manœuvres Parade totale, Parade tournante, Feinte, Tao du bouclier invisible 2

Coût en Chi : 8

Effets : (action) Le personnage dépense une action et effectue de larges et rapides moulins avec ses deux haches, les inclinant suivant des angles variés afin de constituer un véritable mur de métal tranchant. Il reçoit pendant le reste du tour un bonus à sa Défense passive égal à son Niveau en Jiānshù (Hache) + 2. Si jamais son adversaire parvient à le toucher, celui-ci perd aussitôt un nombre de cases de souffle vital égal au double des dégâts faits par une hache, ce qui correspond aux lacerations provoquées par les lames.

Effets secondaires : Les lames des haches deviennent totalement floues.

Ta chair est plus tendre que le Bois

Pré requis : Jiānshù (Hache) Maître (4), Qigong Confirmé (2), Manœuvres Coup précis et Coup double, Tao du souffle destructeur 2

Coût en Chi : 9

Effets : (attaque) En parvenant à canaliser son énergie, le personnage assène dans un grand mouvement un coup d'une violence inouïe. Ses deux haches s'abattent au même endroit, occasionnant une terrifiante blessure (bien souvent, un membre est sectionné). Lors de cette attaque, l'armure éventuelle de l'adversaire est ignorée et celui-ci a un malus à son Test de Défense active égal au Niveau en Jiānshù (Hache) du personnage. De plus, les dégâts sont augmentés du triple du Niveau en Qigong.

Effets secondaires : Les muscles des bras du combattant se gonflent de manière anormale, faisant craquer ses vêtements au moment de la frappe.

Les Griffes du Mille-Pattes

Cette organisation réunissant certains des meilleurs tueurs à gages de l'Empire est tout ce qui reste de la glorieuse Secte des Cinq Venins. L'antique confrérie d'assassins ne survécut pas à sa confrontation avec le clan Mo Dia, qui souhaitait contrôler les bas-fonds du *jiang hu*. Dans cette quête de pouvoir, la Secte des Cinq Venins représentait clairement l'obstacle majeur, l'ennemi symbolique à abattre tant ses cinq branches semblaient contrôler une grande partie du *wu lin*... Le clan Mo Dia jeta toutes ses forces dans la bataille, ayant même une déclaration de guerre officielle, et la secte subit de lourds dégâts sans comprendre à quel ennemi elle avait affaire. Le conflit prit la forme d'assassinats, de batailles rangées, d'intrigues, de corruption, d'espionnage, d'infiltration, etc. Les deux factions en furent affaiblies mais le clan Mo Dia avait bien planifié son coup : en quelques années, la Secte des Cinq Venins n'était plus qu'un souvenir. Ses dirigeants, y compris le légendaire Maître Crapaud, avait tous péri ; son quartier-général était incendié ; son réseau de contacts totalement disloqué. Une légende était morte et sur ses cendres, une nouvelle prenait naissance.

Cependant, tous les membres des Cinq Venins ne périrent pas... Nombreux furent ceux qui survécurent, et durent vivre dissimulés afin d'échapper à la purge finale. Restant en contact, ces derniers assassins finirent par se regrouper et formèrent les Griffes du Mille-Pattes, une nouvelle organisation dont un ancien cadre de la branche du Mille-Pattes prit la tête. Cette petite secte mit quelques années à se réorganiser, et elle commença alors à s'imposer peu à peu comme une faction de tueurs à gages efficaces et discrets. La discrétion et le secret ; telles furent d'ailleurs les deux qualités cultivées par ses membres, tant ils ne souhaitaient pas attirer l'attention du clan Mo Dia. Mais les démons du *jiang hu* étaient alors bien trop occupés à anéantir les clans qui leur résistaient et à survivre face à diverses coalitions honorables pour se préoccuper d'une aussi petite faction que les Griffes du Mille-Pattes. La secte put donc se concentrer sur ses plans...

Ceux-ci se résument en un seul mot lourd de sens : la vengeance. La Secte des Cinq Venins était plus qu'une simple organisation criminelle : c'était un pilier du monde des arts martiaux, un antique pouvoir ayant ses racines dans les mythes anciens. Le clan Mo Dia ne pouvait espérer la détruire sans en payer le prix : un Venin ne meurt jamais sans avoir empoisonné son assassin... Les Griffes du Mille-Pattes semblent donc être une classique réunion de tueurs, louant leurs services au plus offrant afin d'accumuler richesses et influence. Mais la fortune réunie grâce aux contrats sert un but bien précis : la destruction du clan Mo Dia. Grâce aux tael engrangés, les cadres de la secte corrompent, infiltrent, espionnent, usurpent... Plusieurs Griffes fidèles ont été placées à de bons postes au sein des démons du *jiang hu*, divers secrets ont été appris, des intérêts majeurs ont été frappés... Les Griffes du Mille-Pattes procèdent lentement, avec précaution, conscientes qu'un seul faux pas les condamnerait tous. De même, ses dirigeants savent bien qu'ils ne pourront,



Zin - Shaolin et Wudang

seuls, réduire le clan Mo Diao à néant. Toute la connaissance qu'ils amassent sur cet ennemi, ils comptent bien la partager avec d'autres factions du *wu lin*, comme Shaolin et Wudang. Certes, il est prévisible que ceux-ci refusent de collaborer avec des assassins mais après tout, l'ennemi de mon ennemi n'est-il pas mon ami ? Le moment venu, tous les efforts des Griffes du Mille-Pattes permettront de porter le coup de grâce au clan Mo Diao. Et la Secte des Cinq Venins pourra renaître enfin et reprendre sa place dans le *jiang hu*.

L'École du Geste qui Précède la Pensée

Fondée par l'arrière-grand-père de l'actuel *shifu*, cette école d'arts martiaux située dans le bourg d'Anxia dans le Henan semble typique de ce genre d'établissement. Kao Lin-yu, le maître, y enseigne un kung-fu hérité de Shaolin et ses élèves sont aussi divers que des ouvriers de la filature locale, de riches oisifs souhaitant entretenir leur forme ou de véritables artistes martiaux désirant progresser de leur mieux. Son assistant n'est autre que son fils Kao Chang, un jeune homme bien bâti et sérieux au possible, digne successeur de ses aïeux. L'école prospère grâce à ses nombreux disciples et semble avoir les faveurs du pouvoir local, dont elle entraîne aussi la milice.

Mais cette façade menace de se craqueler à tout instant. En effet, les deux Kao ont de plus en plus de mal à supporter la situation actuelle. Il y a peu en effet, le magistrat manchou a émis le souhait que la fille de la famille, la douce et belle Kao Shun-pai, épouse son fils, un débauché notoire, en signe de fraternité entre les deux ethnies. La mort dans l'âme, le *shifu* ne put qu'obtempérer et un mariage princier fut organisé ; c'est ainsi que l'École du Geste qui Précède la Pensée obtint le privilège d'entraîner officiellement la milice de la ville. Hélas très vite, il devint évident que le fils du magistrat ne s'assagrirait pas après ses épousailles : il continua à passer toutes ses nuits dans le quartier des plaisirs, avec ses compagnons noctambules. Kao Chang a beaucoup de mal à supporter cette situation : après la mort de leur mère, il se fit très protecteur envers sa jeune sœur, si délicate. Il s'est d'ailleurs plusieurs fois bagarré avec les sbires de son beau-frère, ce qui ne fait qu'aggraver la situation. Celle-ci menace d'ailleurs de devenir explosive ; Chang a découvert en allant lui rendre visite que sa sœur était également battue par son mari (il a vu les marques de coups). Préparant froidement sa vengeance, il s'est entouré de quelques disciples fidèles et compte tendre une embuscade musclée au fils du magistrat, au retour d'une de ses nuits de débauche... Il va sans dire qu'un tel événement mettrait le feu aux poudres et risquerait de compromettre le droit à enseigner de l'École du Geste qui Précède la Pensée.

L'Agence de la Sécurité des Immortels

Muokang est une ville de taille moyenne située dans le Sichuan. Bien que modestement peuplée, elle est un lieu de passage obligé des nombreuses caravanes qui vont et reviennent de l'Ouest de la Chine, chargées de denrées exotiques ou d'or brillant. C'est donc un bourg prospère, et une partie de cette fortune est due à l'Agence de la Sécurité des Immortels.

Simple agence d'escorte en apparence, elle est dirigée par le Tyran à la Lance de Jade. Ce vétéran du monde des arts martiaux est un colosse au visage coururé de cicatrices, aux muscles saillants et aux yeux perçants. Il manie une lourde lance ornée de décorations en jade, que lui seul semble pouvoir porter. Sa puissance martiale est légendaire : il a étudié à Kunlun et Wudang avant de parcourir le *jiang hu*. Fort peu de jeunes hommes sont pourtant en aussi bonne forme physique que ce presque quinquagénaire. Son esprit est à l'image de son corps : discipliné, aiguisé, honnête. Et le Tyran à la Lance de Jade attend la même chose de ses employés : en conséquence, son agence ne recrute que des *biao shi* droits et compétents de qui il espère un strict respect de ses consignes et une fidélité sans faille. La plupart sont de vieux compagnons d'armes ou de jeunes *wu xia* prometteurs. La bannière de l'Agence de la Sécurité des Immortels représente un loup assis devant un feu : une manière de dire aux brigands imprudents que les gardes de l'agence sont des fauves qui ne craignent rien.

Presque tous les marchands du cru font appel aux services du Tyran à la Lance de Jade, qui fournit également des gardes du corps. Leurs convois arrivent toujours sains et saufs à destination, même en cas d'attaque : les *biao shi* sont redoutables et mettent en déroute les malandrins à coup sûr. Au point que désormais, il suffit à ceux-ci d'apercevoir la bannière de l'agence pour tourner bride et chercher une autre proie. Depuis peu, les autorités locales ont d'ailleurs chargé le Tyran à la Lance de Jade de prendre la tête de patrouilles militaires afin de débiter les bandits et de mettre fin à leurs exactions : une tâche honorifique dont le vieux guerrier compte bien s'acquitter avant de prendre une retraite méritée.

Bai Mei

Du passé de Bai Mei (Sourcils blancs) avant son entrée à Shaolin, on ne sait presque rien, à peine un nom : Chu Long Tuyen, qu'il abandonna au profit de son patronyme bouddhique en hommage à son *shifu*, l'ancien Patriarche Hong Mei (Sourcils rouges).

Bai Mei était considéré comme le meilleur artiste martial de Shaolin et donc de toute la Chine. C'était un génie capable d'assimiler un style en quelques semaines, et qui commençait à jeter les bases de sa propre technique, la Boxe des Sourcils blancs. Mais ses immenses qualités martiales étaient contrebalancées par une âme moins pure qu'elle n'aurait dû être : il n'hésitait pas à blesser ses partenaires d'entraînement et à railler les moines moins capables que





lui. Malgré cela, tout le monde pensait qu'il deviendrait le prochain Patriarche du monastère... Amère fut sa déception quand le pâle Zhi Shan lui fut préféré, alors qu'il s'estimait supérieur à lui en tout. Mais la décision du vieux Hong Mei était irrémédiable et Bai Mei ne put supporter cette humiliation : il quitta Shaolin et renonça à ses vœux.

Il erra quelques temps dans le *jiang hu*, se mesurant à divers combattants et affinant ainsi ses techniques. Sa réputation se répandit rapidement : il devint connu comme l'Invincible, car personne n'avait réussi à tenir plus de trois passes face à lui. Ses pas l'amènèrent alors au Mont Emei et il put y observer les travaux menés conjointement par les bouddhistes et les taoïstes pour mêler avec harmonie les styles externes et internes. Fortement intéressé, Bai Mei se rendit alors à Wudang pour y perfectionner ses connaissances dans les arts souples : il s'y fit taoïste, arborant chignon et longue barbe blanche. Il assimila rapidement les bases de la boxe interne, les fusionna avec sa connaissance du kung-fu de Shaolin et progressa énormément dans la formalisation de son propre style.

À Wudang, Bai Mei commença également à former des disciples. Attirés vers lui par son immense charisme et son génie martial, ils se virent également inculquer la haine et le mépris que leur *shifu* éprouvait dorénavant à l'égard de Shaolin. Car il n'avait toujours pas digéré que Zhi Shan ait pu lui être préféré et s'il ne cria jamais ouvertement son opinion sur le monastère (trop respecté, même à Wudang), il put instiller ces sentiments dans le cœur de bien des élèves qu'il forma...

Depuis peu, Bai Mei a quitté Wudang. Il sillonne à nouveau le monde des arts martiaux et des rumeurs insistantes prétendent que l'armée impériale l'a approché à plusieurs reprises.

Renommée : 90

Les styles des marginaux du jiang hu

Les styles présentés ci-après sont classiquement enseignés dans diverses écoles d'arts martiaux au sein de l'Empire du Milieu. Ils n'ont rien de secret ou d'exclusif ; il s'agit en réalité des techniques les plus répandues, celles que l'élève d'un quelconque *shifu* aura le plus de chance de connaître s'il n'a pas étudié au sein de Shaolin, Wudang ou Kunlun par exemple.

Cela ne signifie pas qu'elles soient inférieures en quoi que ce soit aux arcanes des écoles citées. Au contraire même, si elles se sont répandues ainsi c'est bien parce que leur efficacité a été prouvée à maintes et maintes reprises. Celui qui les maîtrise n'a pas à rougir de ses aptitudes martiales car même s'il n'est pas entouré de l'aura de mysticisme que procurent par exemples les styles de Wudang, il n'en sera pas moins redoutable.



Zin - Shaolin et Wudang

À ces divers styles, le Meneur de Jeu est bien sûr libre d'ajouter des arts martiaux issus d'anciens suppléments comme l'Art de la Guerre ou Linzi, tels quels ou en les modifiant et renommant quelque peu.

La Boxe de Sun Bin (Sun Bin Quan)

Histoire : Selon ses pratiquants, cette boxe aurait été directement créée par le vaillant stratège des Royaumes combattants. Une théorie qui ne tient pas la route selon les historiens : le général du Qi avait eu les pieds tranchés et durant cette période, les techniques de boxe étaient moins qu'embryonnaires. Il est plus probable qu'elle fut formalisée à partir des enseignements de Sun Bin par divers officiers depuis la dynastie Tang.

Simple dans ses bases, le Sun Bin Quan se distingue des autres styles par une utilisation opportune du terrain où se déroule le combat. En un regard, le boxeur doit être capable d'en comprendre la configuration et d'estimer les avantages qu'il peut en tirer. Ainsi, il mettra à profit tous les éléments du décor pour gêner son adversaire, se mettre lui-même en bonne position, séparer un groupe d'ennemis pour les affronter un à un, etc. Il doit adapter les techniques qu'il compte utiliser en fonction du champ de bataille, afin que sa boxe et le décor entrent en symbiose pour lui offrir la victoire. Les pratiquants de ce style portent souvent des vêtements amples qui leur permettent de dissimuler leurs poings et leurs pieds et empêcher ainsi l'adversaire d'anticiper : c'est pourquoi on le nomme parfois le Changxiu Quan ou Boxe des Manches longues.

Le disciple du Sun Bin Quan doit dans un premier temps lire de nombreux ouvrages sur l'Art de la Guerre et comprendre comment appliquer leurs préceptes lors de combats de boxe. Ensuite, il est mis en situation par ses maîtres dans des décors reconstitués, afin de voir comment il parvient à appréhender le champ de bataille et à l'utiliser à son profit. De nombreux officiers pratiquant la Boxe de Sun Bin, et elle a l'avantage de pouvoir être apprise par des artistes martiaux peu robustes. Elle exige par contre un esprit analytique certain.

Base : Le personnage sait prendre l'ascendant sur son adversaire en analysant ses forces et faiblesses. Son esprit tactique lui assure de toujours agir rapidement. Il peut ajouter son Niveau d'Art de la Guerre à ses Tests d'initiative.

Maîtriser le Champ de Bataille

Pré requis : Boxe externe Confirmé (2), Art de la Guerre Confirmé (2), Tao de l'œil intérieur 2, Tao de l'Esprit clair 2

Coût en Chi : 7

Effets : (action) En un regard et en dépensant une action, le personnage analyse le terrain sur lequel va se dérouler le combat. Il réalise un Test de Bois + Art de la Guerre contre un SR dépendant de la nature de l'aire de combat (7 pour un endroit plein d'opportunités à 13 pour une plaine vide et plate) ; en cas de réussite, il pourra ajouter le double de sa Marge de Réussite au résultat de tous ses Tests d'attaque et de Défense active pour le reste du tour.

Effets secondaires : Les éléments du terrain semblent d'eux-mêmes se porter au secours du personnage (les arbres le dissimulent, les racines gênent ses adversaires, etc.).

La Stratégie du Général céleste

Pré requis : Boxe externe Expert (3), Art de la Guerre Confirmé (2), Commandement Confirmé (2), Tao de la Présence sereine 2

Coût en Chi : 7

Effets : (action) Le personnage est un tacticien brillant ; même dans une simple escarmouche, il sait mettre à profit toutes les opportunités pour les siens, coordonnant leurs actions par ses ordres. Il utilise une action pour réaliser un Test de Feu + Commandement contre un SR de 9, sa Marge de Réussite est alors octroyée en bonus aux Tests d'attaque et de Défense active de ses alliés (jusqu'à un maximum égal à son Niveau en Art de la Guerre), ainsi qu'à leur Défense passive pendant le reste du tour. Cet effet ne s'applique pas à lui-même.

Effets secondaires : Les compagnons du personnage semblent agir en parfaite harmonie, suivant les instructions données.

Vaincre la Piétaille

Pré requis : Boxe externe Maître (4), Art de la Guerre Expert (3), Manœuvre Coup double, Tao du Souffle destructeur 2, Tao des Dix Mille Mains 3

Coût en Chi : 6

Effets : (attaque) Lorsqu'il affronte des adversaires de piètre niveau, le personnage sait les mettre hors de combat aisément. Face à des sbires, il peut tous les vaincre en une seule attaque : il en cible un nombre maximum égal à son Niveau en Art de la Guerre et réalise son Test d'attaque contre un SR égal à la plus haute Défense passive + 1 par sbire en plus du premier. Si l'attaque est réussie, tous les sbires touchés sont mis hors de combat (chacun peut bien sûr réaliser une Défense active s'il a encore une action).

Effets secondaires : Le personnage passe d'un adversaire à l'autre en un éclair, ses coups semblant les assommer à chaque fois en une frappe unique.

La Boxe du Buffle (Niu Quan)

Histoire : Style de kung-fu plutôt grossier sans histoires ou légendes particulières, la Boxe du Buffle est assez répandue en Chine. De nombreuses écoles l'enseignent comme style annexe ou se servent de son entraînement pour fortifier leurs disciples. Pour de nombreux vagabonds, *wu xia* ou artistes martiaux errants ayant plus de muscles que de technique, il s'agit d'une boxe idéale.

Comme son nom l'indique, la Boxe du Buffle s'inspire de l'animal, plus particulièrement de ses coups de tête et de cornes, et de ses ruades. La force brute y tient une place centrale, le corps du pratiquant doit donc être musclé et endurci. Les charges dévastatrices, poings en avant, peuvent sembler manquer de raffinement, mais rares sont ceux qui osent les bloquer de front. Tel un buffle furieux, le boxeur submerge son adversaire sous des coups puissants et le baliaie comme



un fêtu de paille. La Boxe du Bufile met également l'accent sur les coups de pied portés depuis le sol et possède une gamme de balayages élaborée.

Un maître en Boxe du Bufile est souvent un individu colossal, une force de la nature dont le physique impressionnant ne doit pas faire oublier que son art se fonde sur des techniques ancestrales à l'efficacité éprouvée. Sous-estimer un tel boxeur en s'imaginant avoir affaire à une simple brute est une erreur qui ne se commet pas deux fois de suite...

Base : À chaque coup efficace porté par le personnage (qui inflige des dégâts), il oblige son adversaire à reculer sous l'impact d'une distance égale à (cases de Souffle vital perdues - Eau de la cible) mètres.

La lance du Chasseur n'inquiète pas le Bufile

Pré requis : Boxe externe Confirmé (2), Manœuvre Bloquer, Tao du Corps renforcé 3, Tao du Pas léger 1, Tao du Souffle destructeur 2

Coût en Chi : 6

Effets : (défense) Le personnage se campe solidement sur ses jambes et se prépare à encaisser toutes les attaques qui le visent. Pour le reste de la passe d'armes, il bénéficie d'une Armure naturelle de 2 points. Une Défense active réussie lui permet de retourner l'énergie du coup contre son adversaire : une arme se brise si le personnage réussit un Test en Opposition de (Métal + Boxe externe) contre (Métal + Talent martial) de l'adversaire ; ce même Test réussit dans un combat à mains nues implique une perte de Souffle vital chez l'adversaire égale à la Marge de Réussite.

Effets secondaires : La peau du personnage prend une teinte brune et luisante, comme le cuir du bufile.

L'Imparable Charge du Bufile

Pré requis : Boxe externe Expert (3), Manœuvres Charger et Projeter, Tao du Souffle destructeur 2, Tao des Six Directions 2

Coût en Chi : 8

Effets : (action) Le personnage peut utiliser cette technique même s'il est déjà engagé en combat. Il baisse la tête et entame une course furieuse droit devant lui. Il peut ainsi franchir une distance en mètres, en ligne droite, égale au triple de son niveau dans le Tao des Six Directions. Tout adversaire qui se trouve sur sa trajectoire doit réaliser un Test d'Eau + Esquive contre une SR égal à (Métal + Boxe externe) x 2 du personnage. En cas d'échec, la victime est renversée par la charge. Il se retrouve au sol et subit (Métal + Boxe externe) points de dégâts + 1 par mètre franchi durant la charge. Si la course du personnage l'amène à rencontrer un obstacle, celui-ci est détruit s'il possède un niveau suffisant dans le Tao du Souffle destructeur pour briser un tel objet. Dans le cas contraire, le pratiquant stoppe brutalement sa charge, sans aucun autre désagrément que la nécessité de réussir un Test de Résistance contre un SR de 7 pour ne pas être désorienté et perdre sa prochaine action.

Effets secondaires : La course du personnage soulève une poussière ocre sous ses pas, même si la nature du terrain est tout autre.

La Jambe projectile (Tantui)

Histoire : Inventée dans un monastère du Shandong, cette technique de jambes s'est ensuite répandue durant la période dite des Cinq Dynasties. Son créateur est le légendaire maître Gunlin, dont peu de choses sont connues.

Le Tantui est un style martial mettant l'accent sur les coups de pied. Le principe est qu'une jambe est plus musclée qu'un bras et qu'elle procure une allonge supérieure : deux atouts qui sont mis à profit. Ainsi, les coups y sont puissants et le combat à distance est privilégié. L'objectif avoué est de mettre un pur boxeur en difficulté en le maintenant à une portée ne lui permettant pas de déployer son art. L'équilibre est très important dans la Jambe projectile et bien que le coup de pied sauté qui donne son nom au style soit pratiqué, les autres techniques adoptent des postures bien ancrées au sol par la jambe-pivot.

L'entraînement au Tantui repose sur de nombreux exercices de jambes, afin de les renforcer et d'accroître leur souplesse. Les hanches sont également l'objet d'un travail minutieux ; le centre de gravité doit être renforcé pour maintenir un bon équilibre en combat. Dix enchaînements permettent de connaître toutes les techniques de base et doivent être pratiqués assidûment par celui qui se destine à maîtriser la Jambe projectile.

Base : Face à un boxeur, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à ses Tests d'initiative, d'attaque et à ses dégâts.

Trait mortel

Pré requis : Boxe externe Expert (3), Manœuvres Charger et Attaque suicide, Tao du Pas léger 2, Tao des Six Directions 3

Coût en Chi : 8

Effets : (attaque) Le personnage ne doit pas être engagé en combat au corps à corps dans la passe d'armes où il utilise cette technique. Elle lui permet de « voler » jusqu'à sa cible, tel un trait décoché par une arbalète géante. Il effectue ce bond en ligne droite uniquement, jusqu'à une distance égale à (Eau + Tao des Six Directions) x 2 mètres. Cette attaque souvent inattendue permet de prendre par surprise un adversaire trop sûr de lui. Aussi, la Défense passive et l'éventuelle Défense active de la cible sont minorées du Niveau en Boxe externe du pratiquant (sauf si celui-ci a déjà fait étalage de cette technique lors de ce même combat). Les dégâts sont comptabilisés normalement, plus un bonus d'un point par tranche de deux mètres parcourue en l'air avant l'impact.

Effets secondaires : Le personnage adopte une posture raide et élanée, jambe en avant. Un sifflement de projectile accompagne son vol.

Lame de Fond

Pré requis : Boxe externe Maître (4), Acrobatie Apprenti (1), Manœuvres Projeter et Coup double, Tao du Pas léger 2, Tao de la Foudre soudaine 2

Coût en Chi : 9

Effets : (attaque) Le personnage se ramasse sur lui-même et enchaîne une série de coups de pieds bas, circulaires et rasants. Il tourne comme une toupie et vise les jambes de



Zin - Shaolin et Wudang

son adversaire. Le personnage effectue son Test d'attaque avec un bonus égal à son Niveau en Acrobatie. Si le coup atteint sa cible, celle-ci doit réussir un Test d'Eau + Esquive (ce Test ne fait pas dépenser d'action) ; elle ne peut faire de Défense active. En cas d'échec, elle perd automatiquement sa prochaine action qui lui sert à reprendre ses appuis. Un Double 0 à ce Test indique une entorse ou une fracture de la jambe touchée.

La cible doit ensuite réaliser une Défense active contre le second coup de pied (compris dans le Test d'attaque), avec un malus égal à sa Marge d'Échec si elle a raté son premier Test. Un nouvel échec implique une blessure aux jambes : lors de toute action de déplacement effectuée par la victime durant le reste du combat, on considère que son niveau d'Eau est égal à 1. Elle subit de plus des dégâts normaux dont le total sert de SR à un Test d'Eau qui la jette au sol en cas d'échec.

Effets secondaires : Un cercle lumineux semble accompagner les voltes du personnage.

La Boxe du Mont Hua (Hua Quan)

Histoire : Créée durant la dynastie Tang, cette boxe fut portée à son apogée par un chevalier du nom de Cai Mao. Originaire de la région montagneuse Huashan, il s'entraînait durement dans un paysage rocheux et escarpé, ce qui le conduisit à mettre au point les nombreux coups de pied sautés qui font l'originalité de ce style.

Il existe peu de boxes mettant le jeu de jambes à l'honneur. En général, les coups de pied sont déconseillés car risquant de faire perdre l'équilibre au pratiquant, et le plaçant ainsi en situation délicate. Ce sont principalement les styles du Nord qui mettent en avant quelques techniques de coups de pied et il n'est pas faux de dire que le Hua Quan est celui qui pousse cette logique le plus loin. Le boxeur profite de son élan ou de sa position surélevée pour fondre puissamment sur l'adversaire et lui asséner un coup dévastateur. Pour les maîtres de ce style, qu'importe la perte d'équilibre si l'ennemi est mis à terre en un coup : la puissance des jambes est donc tout particulièrement travaillée. Le centre de gravité n'est cependant pas oublié : si un coup ne suffit pas, alors il faut pouvoir se remettre en garde le plus vite possible pour repartir à l'assaut. Le pratiquant doit rester pragmatique et évaluer la situation : s'il lui est impossible d'user de ses techniques de saut, alors il doit se rabattre sur de simples coups de pied ou même des frappes du poing. Le Hua Quan possède une certaine réputation dans le monde des arts martiaux, au point qu'un dicton lui est consacré : « Celui qui maîtrise les quarante huit formes du Hua Quan peut aller sans crainte partout dans le monde. »

L'entraînement à cette boxe met bien sûr l'accent sur le renforcement des jambes et le travail des sauts. Les disciples sont souvent mis en situation dans des paysages montagneux ou des décors dans lesquels il est nécessaire de bondir à cause des obstacles et des différentes hauteurs. Bien des pratiquants de la Boxe du Mont Hua s'exercent en frappant des troncs d'arbre à coups de pied.

Base : Les jambes puissantes du personnage sont pareilles à des armes et lui donnent un bonus aux dégâts égal à son Niveau en Boxe externe lorsqu'il donne des coups de pied.

Détruire le Souffle

Pré requis : Boxe externe Expert (3), Médecine ou Qigong Apprenti (1), Manœuvre Coup précis, Tao du Souffle destructeur 2, Tao de la Foudre soudaine 2

Coût en Chi : 6

Effets : (attaque) Le personnage attend le moment propice pour délivrer un coup de pied puissant qui vise un organe interne important (foie, poulmon, cœur...). Les dégâts de cette attaque sont réduits normalement par une armure, mais sont également majorés du niveau du personnage dans le Tao du Souffle destructeur. Le total des cases de Souffle vital perdues sert de SR à un Test de Résistance que doit effectuer la victime. En cas d'échec, la douleur se si intense qu'elle l'empêche de se concentrer : elle ne peut plus dépenser de points de Chi pour tout le reste du tour et les pénalités de blessures éventuelles sont augmentées de 2.

Effets secondaires : Un cercle rouge apparaît sur la peau, mais aussi les vêtements ou l'armure de la victime du coup de pied.

Attaquer comme l'Essaim de Frelons

Pré requis : Boxe externe Maître (4), Manœuvre Coup double, Tao du Souffle destructeur 2, Tao des Mille Abeilles 3, Tao de la Force insuffle 2

Coût en Chi : 9

Effets : (attaque) Le personnage doit se trouver à proximité d'un objet que son niveau dans le Tao du Souffle destructeur lui permet de détruire. Il le frappe alors violemment du pied et le réduit en (Boxe externe + Tao du Souffle destructeur) morceaux. Cette attaque permet de projeter ces éclats contre tous les adversaires présents face à lui. Le personnage répartit à sa guise chaque dard qui bénéficie d'un potentiel de dégâts de base égal à son niveau dans le Tao de la Force insufflée.

Le personnage ne réalise qu'un seul Test d'attaque qui sert à déterminer quelles cibles sont touchées. Les victimes de cette technique peuvent tenter une Défense active, mais subissent un malus égal au nombre de traits qui les visent.

Effets secondaires : Le nuage de poussière qui apparaît lorsque l'objet est détruit prend vaguement la forme de l'animal astrologique associé au personnage.

La Boxe de l'Ancêtre secret (Mizong Quan)

Histoire : Parfois nommée Boxe de la Trace perdue, ce style remonte à la fin de la dynastie Tang où elle fut créée par Lu Junyi puis transmise à Yan Qing, l'un des cent huit brigands de la dynastie Song. La tête de ce dernier étant mise à prix, ses disciples durent cacher leur art et firent évoluer la technique pour la rendre des plus discrètes. Paradoxalement, cette boxe silencieuse intéressa beaucoup les assassins de tout poil qui se l'approprièrent. De nos jours, les véritables disciples du Mizong Quan traquent les sectes criminelles qui usent de la technique de l'Ancêtre secret.



Boxe classique dans ses fondements, elle se caractérise avant tout par le silence total qui accompagne ses mouvements. Les attaques se font sans bruit, les déplacements ne laissent aucune trace (à l'exception rapporte que sur la neige, Yan Qing ne laissait pas même une empreinte de pas) et les parades absorbent même le son des attaques qu'elles bloquent. Ce silence en devient même effrayant et permet au pratiquant de disposer d'un avantage psychologique certain sur son adversaire ; il est après tout fort difficile d'anticiper les actions d'un artiste martial qui se bat sans un bruit.

Avant même d'étudier le moindre mouvement propre à ce style, le disciple doit se plier à un entraînement drastique visant à le rendre totalement silencieux. Celui-ci peut durer des mois ou des années, et bien des étudiants abandonnent avant d'y parvenir. Une fois ce fondement acquis, les onze formes propres à la Boxe de l'Ancêtre secret sont enseignées. La répétition des gestes se fait dans le noir complet, où tout bruit est inmanquablement sanctionné par un solide coup de trique.

Base : le personnage peut ajouter son Niveau en Discrétion en bonus à ses Tests d'attaque car ses intentions sont très difficiles à anticiper pour ses adversaires.

Masquer le Poing fermé

Pré requis : Boxe externe Expert (3), Discrétion Confirmé (2), Manœuvres Réduire la distance et Étrangler, Tao des Dix Mille Mains, Tao de l'Ombre dissimulée 2

Coût en Chi : 10

Effets : (attaque) Le personnage doit avoir réussi au préalable à prendre l'initiative : il dépense une action pour bénéficier de cette technique pour toute la durée du tour. Cependant sa gestuelle ne ressemble pas du tout à des mouvements offensifs, ce qui déstabilise son adversaire. La Défense passive et les Défenses actives de celui-ci sont réduites du Niveau en Discrétion du personnage. Sous l'apparence de tapes amicales, de bourrades involontaires, de coups de pieds maladroits, le personnage distille ses attaques et peut continuer ainsi pendant tout le tour en cours ou jusqu'à ce que sa victime parvienne enfin à en bloquer une. Les dégâts sont calculés normalement. Un témoin assistant à cette scène doit réussir un Test de Bois + Perception contre un SR égal à (Feu + Discrétion) du personnage pour comprendre ses intentions hostiles.

Enfin, le personnage peut également renoncer à frapper pour saisir son adversaire par le cou, comme il passerait sa main autour des épaules d'un ami. Il entame alors une strangulation comme la Manœuvre Étrangler mais celle-ci, en raison de la position moins efficace, n'inflige qu'un seul point de dégât par passe d'armes où elle se poursuit. Bien entendu, le personnage peut également utiliser cette dernière option afin de maintenir debout un adversaire rendu inconscient par ce traitement singulier et s'éloigner ainsi avec un grand sourire innocent comme s'il ramenait vers son logis un ami ivre.

Effets secondaires : Le personnage parle tout en agissant et ses mains semblent simplement accompagner ses propos.

Double illusoire

Pré requis : Boxe externe Maître (4), Discrétion Expert (3), Manœuvres Mise à distance et Réduire la distance, Tao des Six Directions 2, Tao l'Ombre dissimulée 3

Coût en Chi : 10

Effets : (défense) Le personnage engage le combat contre son adversaire et ne cesse de tourner en silence autour de lui. Lors de cette passe d'armes, il semble soudain devenir plus flou, mais aussi immobile. Malheureusement pour son adversaire, sa cible n'est qu'une image rémanente, une ombre laissée par un mouvement rapide. Quel que soit le résultat du Test d'attaque adverse, celui-ci échoue automatiquement. Le personnage se retrouve par contre dans le dos ou à une distance maximale de (Eau x 3) mètres de sa cible. Il peut immédiatement dépenser une seconde action pour placer une attaque normale à laquelle ne peut par contre se greffer ni Tao ni Manœuvre ni Technique martiale.

Effets secondaires : L'image du personnage devient plus floue et son mouvement est si rapide qu'il semble être à plusieurs endroits à la fois.

La Boxe des Serres d'Aigle (Yingzhua Quan)

Histoire : C'est le boxeur du Hebei Xiong Xian qui combina dans un style personnel diverses manœuvres de boxe classique avec des techniques élaborées de saisie et de projection pour donner naissance à la Boxe des Serres de l'Aigle.

Inspirée des attitudes du célèbre rapace, cette boxe se pratique mains ouvertes, les doigts écartés et recourbés afin d'être prêts à saisir une proie. C'est un style de combat rapproché, qui use pour briser la distance de nombreuses techniques de bond et saut : le boxeur fonce sur son adversaire comme un aigle tombant des cieux en piqué. Une fois au corps à corps, il le saisit avec une poigne de fer afin de le projeter ou de l'immobiliser par une clé. Des étranglements, torsions et techniques de rupture des os complètent l'arsenal du pratiquant. Il existe quelques frappes, portées avec les doigts, mais l'essence même de ce style est de maîtriser l'opposant par des prises. Du fait de la robustesse de ses mains, il est difficile d'échapper à une immobilisation du boxeur dont les doigts aussi acérés que les serres d'un aigle déchirent les vêtements et tracent des sillons sanglants sur la peau.

Afin de maîtriser la Boxe des Serres de l'Aigle, le disciple doit renforcer ses mains et ses doigts, afin de rendre sa poigne impossible à briser. Ensuite, il étudie des dizaines de techniques de saisie, allant de la simple projection à la clé la plus complexe. Ce genre d'entraînement se pratique en général en duo, ce qui fait qu'un pratiquant du Yingzhua Quan a subi au cours de son apprentissage la plupart des manœuvres de son style : il lui est donc plus facile de les déjouer.

Base : Les mains du personnage sont des armes létales lui conférant un potentiel de dégât de base de 1. Il bénéficie également d'un bonus de +1 lors de tout Test en Op-



Zin - Shaolin et Wudang

position entre lui et un adversaire qu'il tente de contenir (en utilisant les Manœuvres Bloquer ou Étrangler par exemple). Ce dernier effet ne fonctionne pas contre un autre pratiquant de ce style.

Réduire sa Proie à l'Impuissance

Pré requis : Boxe externe Expert (3), Manœuvres Bloquer et Réduire la distance, Tao des Dix Mille Mains 2, Tao du Yin et du Yang 3

Coût en Chi : 9

Effets : (attaque) Le personnage plonge dans la garde de son adversaire et vient littéralement se coller contre lui. Il entoure ses bras autour de sa victime, contrôle ses membres, l'empêche de déployer une posture de combat efficace. Le personnage doit réussir un Test d'attaque normal pour saisir son adversaire puis, lors de la passe d'armes suivante, remporter un Test en Opposition d'Eau + Boxe externe afin d'assurer sa prise. Il bénéficie pour ce second Test d'un bonus égal à la Marge de Réussite de son Test d'attaque.

Cette étreinte puissante et douloureuse inflige, au choix du personnage, de 0 à Métal points de dégâts chaque passe d'armes suivante. Il peut la maintenir à volonté ou jusqu'à ce que sa victime remporte un Test en Opposition d'Eau. Cependant, tant que l'adversaire est contenu ainsi, le personnage peut choisir de l'obliger à relancer l'un de ses dés et à se conformer au second résultat.

Tant que les deux combattants restent dans cette position, le personnage peut obliger à sa guise son adversaire à se déplacer. Il bénéficie ainsi d'une sorte de bouclier humain qui implique que toutes les attaques qui le visent voient leur SR augmenter de 3.

Effets secondaires : Le personnage virevolte autour de son adversaire en poussant des cris perçants.

Fondre et Frapper à la Vitesse de l'Aigle

Pré requis : Boxe externe Maître (4), Manœuvres Charger, Coup Précis et Coup Double, Tao des Six Directions 4, Tao du Souffle destructeur 2, Tao de la Foudre soudaine 3

Coût en Chi : 9

Effets : (attaque) Le personnage adopte la garde de l'aigle et bondit sur son adversaire. Il ne doit pas être engagé en corps à corps au début du tour où il souhaite faire appel à cette technique. Ses gestes vifs lui accordent un bonus en initiative égal à son Niveau en Boxe externe. Il peut atteindre une cible située jusqu'à deux fois son niveau dans le Tao des Six directions en mètres.

Parvenu au contact, il porte un double coup de ses mains puissantes : les deux serres de l'aigle. Le personnage ne réalise qu'un seul Test d'attaque, mais son adversaire doit parer individuellement chacune d'elle (deux actions de Défense active).

Cette attaque est particulièrement dévastatrice. Les dégâts de base sont doublés et le bonus Yang s'applique ensuite normalement. De plus, la protection et la solidité d'une éventuelle armure sont réduites de (niveau dans le Tao du Souffle destructeur + 1) points.

Enfin, le personnage peut poursuivre immédiatement son déplacement (il frappe au passage) et parcourir à nouveau la même distance qu'au départ pour se mettre hors de

portée. Aussi, si l'adversaire tente de riposter à cette technique durant la même passe d'arme, son Test d'attaque est réduit de la Marge de Réussite de celui du personnage.

Effets secondaires : Les manches du vêtement du personnage flottent autour de lui comme deux grandes ailes déployées.

Le Dard du Frelon de Jade

Histoire : Ce style particulier de tir à l'arc doit sa création à un jeune bourgeois de la dynastie Yuan nommé Da Hufeng. Héritier d'une fortune colossale, il menait une vie de débauche et de futilité jusqu'à sa rencontre, dans une maison de courtisane, avec un soldat mongol expert dans le maniement de l'arc. Par une curieuse alchimie du destin, les deux hommes sympathisèrent malgré leur absence totale de points communs et le farouche guerrier des steppes transmit sa passion du tir à l'arc au jeune décadent chinois.

En quelques années, Da Hufeng devint un expert en archerie et il créa son style, après quelques années d'errance dans le *jiang hu*, de façon à perfectionner ses techniques. Pur caprice de fortuné, il fit taller une vingtaine de pointes de flèches dans le jade le plus pur : c'est ce qui lui valut son surnom de Frelon de Jade.

Le Dard du Frelon de Jade est un style mettant l'accent sur l'adaptation. N'importe quel archer un peu compétent peut atteindre sa cible en visant et en restant immobile ; mais seul un véritable maître y parvient en courant, en sautant, à cheval, de nuit, lorsqu'il pleut, etc. Pour Da Hufeng, l'art du tir à l'arc devait intégrer les imprévisibles de l'environnement afin de permettre à son pratiquant de rester efficace en toutes circonstances. L'entraînement à ce style insiste donc sur la mise en situation et la confrontation aux conditions les plus inhabituelles.

Le Dard du Frelon de Jade s'est répandu dans le monde des arts martiaux après la mort de Da Hufeng, qui avait pris de nombreux disciples. Il s'agit d'un style assez courant chez les *wu xia* qui apprécient le combat à distance.

Base : Les conditions extérieures ne gênent jamais le tireur, aucun malus ne s'applique à son tir même s'il le réalise en selle sur un cheval au galop, sous une pluie battante, alors qu'il chute dans le vide, etc. Seule l'obscurité ou un tir en aveugle peuvent réduire ses chances de succès, mais seulement de - 1.

Frapper à la Volée

Pré requis : Gongshu Expert (3), Boxe interne Apprenti (1), Acrobatie Confirmé (2), Manœuvres Tir rapide et Coup de maître, Manœuvre Mise à distance, Tao des Six Directions 1, Tao des Dix Mille mains 2, Tao de l'œil intérieur 2, **Coût en Chi :** 8

Effets : (action) Le personnage dépense une action et se lance dans une série de mouvements acrobatiques qui lui permettent de ne pas être bloqué au corps à corps. Durant tout le reste du tour, il peut tenter au début de chaque passe d'arme un Test d'Eau + Acrobatie contre un SR de 7 (+1 par adversaire engagé en mêlée contre lui). En cas



Les Dards de Jade

Les pointes de flèches commandées par Da Hufeng existent toujours et peuvent parfois se trouver chez un antiquaire ou un armurier. Leur prix peut varier considérablement si le vendeur a conscience de la valeur de ces objets... Un chevalier aux origines mandchoues surnommé le Faucon au Bec d'Acier aurait déjà retrouvé sept de ces pointes en jade, et on dit qu'il serait prêt à tout pour toutes les réunir.

Adaptée sur une flèche, une pointe en jade offre les avantages suivants :

Les dégâts d'une attaque sont augmentés de 1 point.

La protection de l'armure de l'adversaire est réduite de 1 point.

Une créature même disposant du pouvoir d'Invulnérabilité peut être blessée.

La réputation de leur détenteur (quelque soit le nombre qu'il en possède) est augmentée de 5.

de succès, il ajoute sa Marge de Réussite à sa Défense passive et peut effectuer un tir contre une cible à portée (par forcément la plus proche, il la choisit) n'importe où autour de lui.

Le tir est affecté par les modificateurs normaux, mais bénéficie d'un bonus égal au Niveau en Acrobatie du personnage. Si durant la même passe d'armes aucune attaque ennemie ne parvient à l'atteindre, le personnage est considéré comme hors de portée d'une attaque de corps à corps pour la suivante. Ses adversaires devront donc utiliser une action de déplacement avant de pouvoir le frapper.

Effets secondaires : Le personnage tournoie dans une spirale de poussière verdâtre.

Faucher les Blés

Pré requis : Gongshù Maître (4), Manœuvres Double Trait, Perforation et Double cible, Tao de l'œil intérieur 2, Tao des Dix Mille mains 2, Tao de la Force insufflée 2.
Coût en Chi : 9

Effets : (action) Le personnage se prépare à affronter une meute d'ennemis et dépense une action. Il doit avoir un bouquet de flèches à portée de mains. Pour le reste du tour, il peut décocher à chaque action un nombre de projectiles égal à son Niveau en Gongshù. Il répartit ses attaques sur les cibles potentielles face à lui. Il effectue un seul Test d'attaque dont le résultat est comparé aux Défenses passives des différentes cibles. Tous les adversaires atteints subissent des dégâts normaux majorés du niveau du personnage dans le Tao du Souffle destructeur. Si la perte de cases de Souffle vital suffit à mettre hors de combat la victime (ou si les dommages surpassent la Résis-

tance d'un sbire), la flèche la traverse et poursuit sa trajectoire. Elle peut ainsi atteindre une autre personne située derrière la première (mais l'effet de perforation ne pourra être reproduit une troisième fois). Ce tir ne peut pas être effectué à portée extrême.

Effets secondaires : Un sifflement suraigu accompagne chaque projectile tiré par le personnage.

Le Bourdonnement de la Ruche infernale

Histoire : Ce style mettant à profit les armes cachées tels les dards, pointes, étoiles en fer ou billes de plomb possède une origine quelque peu sordide. Ning Mi était une nonne ayant vécu durant le treizième siècle ; elle parcourait le pays en mendiant et portant la parole du Bouddha un peu partout. Sa malédiction était d'être une femme superbe et un jour, elle fut capturée par des brigands qui abusèrent d'elle après l'avoir ligotée. Ils la gardèrent prisonnière plus d'un mois et souillèrent son corps pur plusieurs fois par jour. Elle fut délivrée par un chevalier vertueux qui la confia à une amie à lui, experte en lancer de dagues.

Sortant peu à peu de son mutisme, Ning Mi en vint à formaliser dans son esprit un style martial s'inspirant de la technique de son hôtesse et de ses propres réflexions par rapport à ce qu'elle venait de vivre. Pour une nonne errante comme elle, se défendre devenait une préoccupation majeure et les armes cachées semblaient offrir le moyen idéal pour cela : faciles à dissimuler, permettant de frapper à distance et surtout pouvant être projetées même dans les positions les plus inconfortables. Apprenant tout ce qu'elle pouvait de l'expertise en lancer, Ning Mi s'entraîna ensuite seule afin de devenir capable d'utiliser une arme cachée avec n'importe quelle partie de son corps, dans n'importe quelle position... Ligotée, la tête en bas, les mains dans le dos, les pieds entravés : elle parvint à créer un style d'une efficacité redoutable. La légende raconte même qu'elle pouvait projeter une dague dissimulée dans son vagin.

Ning Mi rentra dans son couvent et enseigna son savoir à ses sœurs. De nos jours, ce sont principalement des nonnes de toutes obédiences (bouddhistes ou taoïstes) qui connaissent le Bourdonnement de la Ruche infernale, ainsi que quelques aventuriers du *jiang hu*. Ce style ne se transmet pas aux hommes. Il s'agit là d'un interdit majeur et gare à celle qui le transgresserait.

Base : Le personnage ne semble pas armé ni agressif. Mais lorsqu'il projette ses armes cachées, ses adversaires se retrouvent totalement pris de court. Le personnage ajoute son Niveau de Discretion à ses Tests d'initiative.

La Guêpe invisible

Pré requis : Lancer (armes cachées) Confirmé (2), Discretion Confirmé (2), Manœuvre Tir rapide, Tao de l'Ombre dissimulée 2, Tao des Mille Abeilles 2

Coût en Chi : 5



Zin - Shaolin et Wudang

Effets : (attaque) Le personnage sait faire surgir ses armes de n'importe quel pli de ses vêtements, surprenant facilement son adversaire. Son Test d'attaque dispose d'un bonus égal à son niveau de Feu et l'éventuelle Défense active de son adversaire subit un malus égal à son Niveau en Discretion.

Effets secondaires : L'arme cachée n'apparaît qu'une fois qu'elle a touché sa cible, elle reste totalement invisible durant sa course...

L'Essaim mortel

Pré requis : Lancer (armes cachées) Expert (3), Discretion Expert (3), Manœuvres Tir indirect et Combinaison, Tao de l'Ombre dissimulée 2, Tao des Mille Abeilles 3

Coût en Chi : 9

Effets : (action) Le personnage prépare un piège mortel ; plaçant ses armes cachées (jusqu'à un maximum égal à son Niveau en Lancer) dans son environnement, il les fait fondre toutes d'un seul coup sur son ou ses adversaires à volonté. Dès que les cibles pénètrent dans le périmètre piégé, les armes dissimulées les frappent automatiquement (aucun Test nécessaire) : chacune d'elles subit les dégâts de base de celles qui les touchent. Les adversaires attaqués ainsi peuvent néanmoins effectuer une Défense active dont le SR est égal à (Feu + Lancer + Discretion) du personnage.

Effets secondaires : Les armes semblent animées d'une vie propre quand elles frappent en bourdonnant.

bre de maîtres issu de Shaolin modela ainsi la pratique actuelle de la boxe et de l'escrime et contribua à leur excellente réputation : si jadis ces arts étaient réservés à une élite, de nos jours tout un chacun peut s'y adonner au sein de l'Empire car ils sont désormais autant une technique de combat qu'une méthode de santé, autant une philosophie qu'une discipline de vie. C'est donc à Shaolin que les arts martiaux doivent leur popularité et c'est par ce biais qu'écoles et agences d'escorte ont désormais pignon sur rue dans diverses provinces de la Chine. Ainsi, bien que l'existence du *jiang hu* ait précédé de presque un millénaire la fondation du monastère, il est fréquent que le peuple considère Shaolin comme le centre du monde des arts martiaux, l'autorité suprême à laquelle doivent se référer tous ceux qui désirent consacrer leur vie au *wushu*.

De manière plus concrète, les chemins secrets du *wu lin* sont arpentés par un très grand nombre de combattants se réclamant de l'héritage de Shaolin et ses arts martiaux. Pour un grand nombre d'entre eux, il ne s'agit là que de forfanterie et vantardise destinées à palier leur manque de talent ; mais il est pourtant avéré que nombre de chevaliers, bien que n'ayant pas été formés au monastère même, tiennent pourtant de lui leur art. Car jadis, il était de coutume pour les aristocrates ou hauts-fonctionnaires d'envoyer leurs fils étudier à Shaolin : l'enseignement dispensé y couvrirait tous les domaines, des lettres aux arts martiaux, des mathématiques à la philosophie. Il n'était alors pas rare que certains de ces disciples arpentent le *jiang hu* quelques mois ou années afin de s'y aguerir et de découvrir le monde. Et une partie d'entre eux y restait, vouant leur vie à la vertu martiale, prenant élèves ou ouvrant une école afin de diffuser leurs techniques. Ainsi les styles issus de Shaolin se répandaient-ils au sein du *wu lin*...

Il était également assez courant que des moines errants initiés au kung-fu du monastère enseignent certaines techniques à des *wu xia* vertueux ou forment de jeunes orphelins au cours de leurs pérégrinations. À cela est également due la popularité croissante que connaissent la boxe et l'escrime de Shaolin. De par ce double héritage, le kung-fu le plus puissant sous le Ciel put assurer une présence concrète au sein du *jiang hu*, et cela alors même que les bonzes-guerriers du monastère n'enseignaient pas leur art en dehors de Shaolin. De nombreuses branches plus ou moins directes sont ainsi issues de ce kung-fu et divers styles répandus dans le *wu lin* n'en sont guère que des dérivés.

Actuellement, du fait de la création de la trentième chambre et de l'enseignement qui y est dispensé aux laïcs, l'influence de Shaolin dans le monde des arts martiaux explose littéralement. Si parmi les disciples beaucoup rejoignent les rangs des patriotes, un certain nombre préfère arpentier le *jiang hu*, forts du savoir martial reçu au monastère. Ceux-là deviennent des *wu xia* de grande réputation, des maîtres ouvrant une école prestigieuse ou des gardes fondant leur propre agence d'es-

Les grandes factions qui règnent sur les forêts et les lacs

Clans puissants entre tous ou centres martiaux de grande renommée, certaines factions exercent une influence notable sur le *jiang hu* ; que ce soit par un poids politique important, le nombre d'artistes martiaux qui s'en réclament, une technique secrète réputée, etc.

Shaolin

Puissance martiale incontestée même actuellement, Shaolin est particulièrement respecté au sein du *jiang hu*. Car si certes le *wushu* existe depuis l'Antiquité, il ne fait aucun doute que c'est le monastère qui porta à leur apogée les arts martiaux modernes et leur permit de se voir octroyer le titre de Trésor national. Un grand nom-





199



corte. Ils contribuent ainsi un peu plus à répandre la haute renommée dont jouit le mythique kung-fu de Shaolin. Néanmoins, du fait de la disgrâce dans laquelle commence à s'enfoncer le monastère auprès des autorités impériales, il devient de moins en moins glorieux de se réclamer du patronage de Shaolin. Persécution par la police, difficultés administratives pour ouvrir une école ou même parfois interdiction de pratiquer sont quelques-unes des avanies auxquelles doit s'attendre celui qui proclame un peu trop fort sa dévotion envers le temple de la Petite Forêt...

Malgré tout, le nom de Shaolin continue à résonner au sein du *jiang hu* comme celui du plus grand centre martial sous le Ciel et le Patriarche du temple jouit de privilèges considérables et d'une influence inégalée auprès des divers clans. Les moines errants sont toujours respectés et même les brigands savent ne pouvoir s'en prendre à eux impunément. Car même ceux dont les arts martiaux n'ont qu'un très lointain héritage commun avec ceux de Shaolin se sentent affiliés au temple et prêts à se porter au secours de ceux qu'ils considèrent comme des frères d'armes.

Wudang

Bien que beaucoup plus récents que ceux de Shaolin, les arts martiaux de Wudang se sont répandus sans entrave et jouissent désormais d'une réputation redoutable dans le *jiang hu*. Ceci est dû au fait que, contrairement au monastère qui garda son kung-fu secret durant des siècles, les divers styles de Wudang n'eurent jamais vocation à rester l'apanage d'une élite : dès leur création mythique par Zhang Sanfeng, était invité à venir les apprendre qui le souhaitait. Et même si de nos jours le kung-fu interne n'est pas aussi renommé que la boxe de Shaolin, il est en pleine expansion et de plus en plus d'écoles ou de chevaliers s'en réclament.

Dès les origines, l'enseignement des arts internes était libre : quiconque se rendait à Wudang et faisait preuve de respect et de volonté pouvait prétendre les acquérir auprès d'un maître ou d'un autre. En quelque sorte, Wudang disposait d'une « trente-sixième chambre » depuis le début qui contribua grandement à répandre ses techniques. Pourtant, peu d'artistes martiaux semblaient intéressés alors et on ne trouvait guère à Wudang que des taoïstes désireux d'apprendre un art martial ne devant rien à la clique bouddhiste honnie. Même si des légendes com-

Zin - Shaolin et Wudang

mençaient à courir sur l'incroyable puissance des boxes et escrimes internes, peu y portaient crédit et au final Wudang resta un centre de formation martial mineur durant quelques décennies au sein du *jiang hu*.

Les persécutions menées par la dynastie Yuan envers le Taoïsme poussa ses partisans à se réfugier au sein de la montagne sacrée et ses arts martiaux profitèrent de cette affluence forcée. Enseignés à un grand nombre de proscrits, comme une arme pour lutter contre l'oppression, ils purent faire une éclatante démonstration de leur puissance réelle face aux expéditions mongoles. La Chine entière apprit alors qu'un autre kung-fu que celui de Shaolin existait, et qu'il était largement de taille à rivaliser. L'arrivée au pouvoir de la dynastie Ming fut également une aubaine : soucieux de s'attirer les bonnes grâces des taoïstes après leur disgrâce, ses Empereurs couvrirent les temples d'offrandes et Wudang en profita largement. Ses disciples purent sillonner l'Empire et y ouvrirrent écoles et agences afin de faire connaître les arts internes. Durant les trois siècles de règne des Ming, la renommée de Wudang ne fit que croître et le kung-fu dit souple attira de plus en plus de curieux. Le *wu lin* se peupla de *da xia* pratiquant le Taiji Jian ou la Boxe des Huit Trigrammes, des maîtres inventèrent de nouveaux styles sur la base créée par Zhang Sanfeng et des techniques innovantes voyaient le jour. Ce fut un âge d'or de création et d'expansion pour les arts martiaux issus de Wudang.

La prise de pouvoir des Mandchous éveilla la méfiance des dirigeants taoïstes : après tout, la dernière dynastie étrangère à avoir régenté la Chine n'avait pas été très tendre avec eux... Cependant, ces craintes se dissipèrent rapidement ; les Qing ne désiraient favoriser aucune religion et le Taoïsme bénéficiait donc toujours des faveurs impériales. Les arts internes purent continuer à se développer en toute quiétude et leur rivalité avec ceux de Shaolin connut alors son apogée. Dans le *wu lin*, le fait même d'être affilié à l'un ou l'autre courant martial devenait un motif d'inimitié ou de conflit plus grave. On peut dire que le monde des arts martiaux se scinda quasiment en deux, selon que l'on penchait plutôt du côté de Shaolin ou de Wudang ; et les écoles d'obédiences différentes virent leurs disciples s'affronter en de vaines rixes dans les rues des villes. Tout ceci s'accrut encore récemment, avec la disgrâce frappant le monastère tandis que la montagne sacrée semble avoir le soutien total de l'Empereur. Pour les marginaux du *jiang hu*, le rapprochement entre Wudang et les Qing sonne comme un mauvais présage mais les plus ambitieux eurent à se rapprocher des Immortels de l'Épée afin de bénéficier également de la faveur impériale... Car il ne fait aucun doute qu'actuellement, les maîtres dirigeant Wudang jouissent d'un prestige largement égal à celui du Patriarche de Shaolin : un signe indubitable que la montagne sacrée dispose désormais d'une influence majeure dans le monde des arts martiaux.

Il semble aujourd'hui que le destin du *jiang hu* soit littéralement suspendu au devenir des deux centres majeurs que sont Shaolin et Wudang... La plupart des clans et factions choisissent leur camp ou préfèrent camper sur une relative neutralité mais nul doute que les troubles qui se profilent à l'horizon ne laisseront personne indemne.

Le Gai Bang

Sans doute la faction la plus influente du *jiang hu* derrière Shaolin et Wudang, le clan des mendiants peut se targuer d'une longue histoire et d'une présence inégalable dans le monde des arts martiaux.

Aux origines

Le Gai Bang vit le jour à l'époque des Royaumes combattants, dans l'État légiste du Qin. Celui-ci menait depuis des années une politique de répression très dure à l'égard des vagabonds et mendiants, qui se voyaient déportés ou condamnés aux travaux forcés. Rapidement, ces proscrits parvinrent à s'organiser en un vaste réseau couvrant l'ensemble des Royaumes de l'époque, qui prit la forme d'un clan éclaté destiné à l'entraide entre parias. Une hiérarchie se mit en place, des sympathisants se firent connaître et des arts martiaux commencèrent même à se formaliser...

Le Gai Bang resta une puissance majeure du *jiang hu* tout au long de l'Histoire de la Chine. Après tout, quel qu'il ait pu être le degré de prospérité de telle ou telle dynastie, il est une réalité à laquelle l'Empire du Milieu ne peut échapper : il existera toujours des pauvres et des indigents, des vagabonds et des mendiants. Et le Gai Bang en fait le terreau de son influence, recrutant parmi les exclus et étendant son réseau partout où frappe la misère... Autant dire que pas une province n'échappe à son influence.

Actuellement, le Gai Bang se tient prudemment à l'écart des conflits qui couvent dans le *jiang hu*. Estimant se situer bien au-dessus de la triviale rivalité entre Shaolin et Wudang, ses Patriarches préfèrent se consacrer à la mission qui fut toujours celle du clan des mendiants : l'aide aux indigents, la protection des faibles. La politique sociale relativement favorable menée par la dynastie Qing fait que le Gai Bang tient les Mandchous en une certaine estime ; ses membres ont donc interdiction de prêter main-forte aux rebelles, mais ne sont pas censés non plus les dénoncer ou leur nuire.

Une stricte organisation

Bien que cela puisse étonner, le Gai Bang est organisé d'une façon claire et précise. En effet, même s'il est en majorité constitué de mendiants, cela ne signifie pas que ceux-ci sont incapables de bon sens et d'esprit pratique. Plus de deux millénaires d'existence ont permis de codifier une hiérarchie et un ordre auquel chacun doit se conformer s'il ne veut pas être banni du rang des mendiants.



Les Patriarches :

Le Gai Bang est dirigé par un quatuor de vénéralles, de vieux vagabonds qu'un signe particulier ne distingue des autres si ce n'est leur charisme indubitable.

- Le premier d'entre eux, celui dont l'autorité s'étend sur tout le clan de façon incontestée, est le Grand Patriarche. C'est le dirigeant du Gai Bang, celui qui fixe les règles durant son règne. Il est le représentant des mendiants de l'Empire et on dit que même l'Empereur doit négocier avec lui de temps à autre... Politicien avisé et artiste martial sans pareil, le Grand Patriarche est quasiment l'égal du Patriarche de Shaolin ou des Immortels de l'Épée de Wudang en matière d'autorité au sein du jiang hu. Sa parole y est respectée et nul clan ne s'aviserait de le traiter à la légère. Comme symbole de sa charge, il porte le Bâton pour Battre le Chien : l'arme ultime du Gai Bang qui se transmet de génération en génération.

Lors de la cérémonie de succession, le nouveau Grand Patriarche subit un rituel assez étrange : tous les membres présents lors du rituel doivent lui cracher dessus. Cette pratique a pour but de ne jamais oublier la véritable place du mendiant dans le monde. De plus, un grand banquet est également organisé pour les membres des autres clans du *wu lin* venus assister à la cérémonie. Ce banquet a pour particularité de se s'organiser sans chaise ni table ; les mets, bien que savoureux et finement préparés, sont servis aux invités qui doivent manger assis par terre.

- Le Patriarche qui Transmet les Techniques est le gardien du savoir martial du Gai Bang. Il est censé connaître un grand nombre de styles et les enseigner aux membres les plus méritants, parmi lesquels il choisira son successeur. Il tient également à jour le manuel des arts martiaux du clan, dans lequel sont notifiées toutes les techniques secrètes des mendiants.

Ce Patriarche est aussi le champion du Gai Bang, censé le représenter lors des tournois ou cérémonies officielles au sein du *jiang hu*. En pratique, il est rare qu'il se déplace lui-même, préférant envoyer l'un de ses disciples prometteur. Mais lorsque l'honneur des mendiants est mis en jeu, il est le premier à monter au créneau et gare à celui qui aura attiré sa colère... Actuellement, une demande de duel officiel a été émise par le clan Mo Diao : son champion souhaite affronter le Patriarche qui Transmet les Techniques selon les règles du monde des arts martiaux.

- Les deux autres Patriarches peuvent occuper divers rôles au sein du Gai Bang, en fonction de la politique menée par le Grand Patriarche. L'un d'eux sert d'ambassadeur auprès des autres factions du *jiang hu* tandis que l'autre est émissaire auprès des autorités de l'État. Ce sont toujours des hommes de confiance, roublards et bons combattants, qui ont toute la confiance du clan.

- Il existe également un système de grade au sein du clan des mendiants. Ses membres sont ainsi distingués selon le nombre de petits sacs de chanvre qu'ils portent à la ceinture : de un à neuf selon leur rang dans le Gai Bang. Seuls les Patriarches atteignent le grade correspondant à neuf sacs.

Tuniques souillées, Tuniques propres :

On distingue deux catégories de membres au sein du Gai Bang.

- Les Tuniques souillées représentent l'origine du clan, soit les mendiants qui se sont réunis pour agir et vivre ensemble depuis l'antiquité. Ils respectent le style de vie des vagabonds en général ; ainsi ils gardent le même comportement que les véritables mendiants. Bien que leur pratique des arts martiaux et leur réseau d'influence leur permettent facilement de vivre différemment, d'une façon générale ils ne disposent pas de biens matériels autres que leurs vêtements et objets usuels. Dans leur vie quotidienne, ils continuent à vivre de la mendicité, s'exposant ainsi à toutes les avanies que subissent les parias et les exclus...

- Les Tuniques propres quant à eux sont en fait des gens du *jiang hu* qui respectent l'idéal du Gai Bang mais ne sont pas des mendiants eux-mêmes. Ils ont rejoint le clan en tant que sympathisants pour le renforcer et pour lui apporter leur contribution. La plupart du temps, ils ne sont pas très reconnaissables puisqu'aucun signe distinctif ne les rattache au Gai Bang, à l'exception des sacs de chanvre que certains arborent ostensiblement. Les Tuniques propres peuvent aussi bien être un simple chevalier errant qu'un aubergiste cossu, un fonctionnaire de bas-rang qu'un professeur d'arts martiaux. Le seul point commun qui les rapproche est l'estime qu'ils portent aux agissements du Gai Bang.

- Tuniques souillées et Tuniques propres ont quelques obligations les uns envers les autres. Ainsi, une Tunique propre est censée apporter gîte et couvert à une Tunique souillée qui le lui demande ; il est également tenu de lui fournir ce dont il pourrait avoir besoin pour la suite de son vagabondage dans les limites du raisonnable (le dissimuler aux autorités est une demande classique). De la même façon, une Tunique souillée peut rendre divers services à une Tunique propre, comme transmettre des messages au gré de ses errances ou accomplir quelques corvées en échange de l'hospitalité. Bien qu'en général ces deux factions se respectent mutuellement, il est déjà arrivé que sous le règne d'un Grand Patriarche peu charismatique, des conflits internes éclatent et affaiblissent le clan.

L'influence des mendiants

En plus de ses lointaines origines qui en font le plus vieux clan, deux données expliquent la grande influence du Gai Bang dans le *jiang hu* : sa raison d'être et ses effectifs.

En effet, le clan des mendiants est considéré comme une faction des plus nobles. Ses membres ont pour but l'aide aux faibles et aux déshérités, ceux qui ne peuvent se défendre eux-mêmes. Ils combattent ainsi lorsque nécessaire, pour la justice et l'honneur. Il n'est pas rare



Zin - Shaolin et Wudang

que de petits villages harcelés par des bandits de la pire espèce voient des troupes entières de vagabonds venir les protéger. Car partout où les autorités ne peuvent assurer efficacement la sécurité du peuple, se trouvent des mendiants prêts à se battre au nom de l'idéal du Gai Bang. De ce fait, tous les chevaliers vertueux et maîtres épris de *wude* tiennent ce clan en haute estime ; celui-ci compte ainsi de nombreux alliés dans le *wu lin* et il est particulièrement craint des bandes de brigands et de criminels.

D'autre part, pouvant compter sur un vaste réseau de vagabonds et de sympathisants, le Gai Bang dispose d'effectifs conséquents : presque chaque mendiant prêt à prêter serment peut ainsi l'intégrer et accrocher à sa ceinture son premier sac de chanvre. Bien que son influence s'étende principalement dans le Nord de la Chine et près des grandes cités, on est assuré de trouver un représentant du Gai Bang à peu près n'importe où dans l'Empire du Milieu. Le clan a ainsi des yeux et des oreilles dans chaque province...

Les styles martiaux du Gai Bang

Plongeant leurs origines dans l'Antiquité pré-impériale, les arts martiaux du Gai Bang sont parmi les plus anciens et les plus respectés au sein du *jiang hu*, même si presque aucun pratiquant en dehors du clan n'est censé les connaître.

La Boxe qui Dompte le Dragon

Histoire : Il s'agit là du style de boxe qui fut développé dès les origines du clan des mendiants, durant les prémices de la dynastie Qin. Elle fut mise au point par les meilleurs lutteurs du Gai Bang et l'histoire n'a pas retenu les noms des grands maîtres, comme il sied à un clan qui privilégie l'anonymat. La Boxe qui Dompte le Dragon n'est connue que du Grand Patriarche et de ses plus proches lieutenants (dont le Patriarche qui Transmet les Techniques) et il est strictement interdit de l'enseigner en dehors du clan (les Tuniques propres peuvent cependant en apprendre les bases).

Mettant à profit l'aspect négligé des vagabonds, la Boxe qui Dompte le Dragon est basée sur des postures relâchées, des gardes sans forme. Le pratiquant ne semble absolument pas prêt à se battre et il déroute son adversaire par de parfaites défenses dès que celui-ci passe à l'attaque. C'est une boxe défensive avant tout, les mendiants cherchant rarement la bagarre mais devant s'assurer de savoir se battre s'il le faut (pour se protéger, eux ou les plus faibles). Les coups n'ont pas non plus de forme précise, ils sont portés principalement durant une contre-attaque quand l'adversaire est déstabilisé. Technique externe, cette boxe est capable de provoquer des dommages importants s'il faut mettre hors d'état de nuire un adversaire.

La transmission de la Boxe qui Dompte le Dragon est très codifiée et les techniques principales qui la composent sont notées dans un manuel, le seul livre qu'un membre du Gai Bang puisse posséder.

Base : D'aspect inoffensif, le personnage est souvent sous-estimé par ses adversaires. Il peut ajouter son Niveau en Comédie à sa Défense passive et à ses Tests de Défense active.

Dépouiller le Dragon

Pré requis : Boxe externe Expert (3), Improvisation Confirmé (2), Larcins Confirmé (2) Manœuvres Bloquer et Coup précis, Tao des Dix Mille Mains 2, Tao des Six Directions 1, Tao de l'Esprit clair 1

Coût en Chi : 6

Effets : (attaque) Cette technique étrange provoque souvent la colère de ceux qui la subissent. Le personnage doit annoncer son intention d'y faire appel et réussir une attaque contre sa cible désignée. En cas d'échec, il perd la moitié des points de Chi requis, mais rien d'autre ne se passe. Mais s'il atteint son but, son attaque ne cause aucun dégât ; en revanche elle permet au personnage de saisir une partie visible, ou dont il connaît la présence, de l'équipement adverse. Il peut alors agir d'une des deux manières suivantes :

S'en emparer (une bourse de sapèques, un poignard dans une manche, une ceinture ou même une sandale) ou l'actionner (faire feu avec un mousquet passé dans la ceinture, délayer une armure, resserrer un foulard autour du cou). Le joueur et le Meneur de Jeu doivent se mettre d'accord sur ce qu'il est possible ou non de réaliser ici, mais n'hésitez pas à être créatifs et à imaginer des effets spectaculaires (et humiliants pour la victime).

Saisir fortement l'élément visé (une manche, une ceinture, une natte de cheveux...) afin de restreindre les mouvements de l'adversaire. Celui-ci voit son niveau d'Eau réduit à 1 tant que la saisie est maintenue, ce qui diminue également l'efficacité de sa Défense passive. Il subit également un malus à toutes ses actions égal au Niveau en Improvisation du personnage.

Effets secondaires : Le personnage virevolte autour des sa victime qui semble en déséquilibre permanent alors qu'elle tente de suivre ses mouvements des yeux.

L'Humble Figure qui Néglige le Dragon

Pré requis : Boxe externe Maître (3), Comédie Confirmé (2), Manœuvres Projeter et Étrangler, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao des Six Directions 1, Tao des Dix Mille Mains 2

Coût en Chi : 8

Effets : (attaque) Le personnage adopte une posture humble, presque craintive, visant à pousser son adversaire à baisser sa garde. Lors de la première Défense active réussie par le personnage, il place une contre-attaque violente et inattendue. Il réalise son Test d'attaque (pris sur ses actions restantes) avec un bonus égal à la Marge de Réussite de son Test de Défense active. Sa victime peut tenter de se défendre, mais voit le SR de sa propre Défense active augmentée du Niveau en Comédie du personnage.



Le pratiquant se lance en avant et accroche au passage son adversaire. Si l'attaque porte, celui-ci est saisi à la gorge et renversé dans le même mouvement. Il subit des dégâts normaux, aucune armure n'est prise en compte, et il doit également réussir un Test de Résistance contre un SR égal aux dégâts subis ou perdre Métal cases de Souffle vital supplémentaires à cause du choc sur sa trachée. Il est également renversé au pied du personnage qui peut décider de maintenir automatiquement sa prise lors des passes d'armes suivantes. Dans ce cas, la victime suffoque selon les règles normales (cf. Livre de Base de Qin, p.185) et ne peut plus bouger jusqu'à ce qu'il remporte un Test en Opposition d'Eau contre le personnage ou que celui-ci décide d'interrompre sa pression.

Effets secondaires : Le personnage prend un aspect terne jusqu'à ce qu'il passe à l'action. Il lui alors d'une aura blanche et éclatante.

Celui qui Bat le Chien

Histoire : Les mendiants et vagabonds se servent souvent d'un bâton pour marcher, et cette technique est précisément celui que le Gai Bang mit au point dès ses origines. Du fait de son ancienneté, le style de Celui qui Bat le Chien est réputé être le meilleur art martial au bâton, surpassant même celui de Shaolin... Sa transmission est encore plus restreinte que celle de la Boxe qui Dompte le Dragon : en dehors du Grand Patriarche et du Patriarche qui transmettent les techniques, seules des Tuniques souillées peuvent l'apprendre.

Le bâton utilisé pour le style de Celui qui Bat le Chien est plus court que le classique bâton de Shaolin. De fait, il permet de passer au combat rapproché plus facilement afin de frapper durement l'adversaire, après avoir brisé sa garde et avant de s'éloigner promptement hors de portée de sa riposte. La mobilité est de rigueur dans ce style, afin de ne pas « se faire mordre par le chien », c'est à dire ne pas s'exposer aux coups de l'opposant. Tournant autour de sa cible, le pratiquant la noie sous une pluie de coups, tantôt à longue distance tantôt à courte portée, afin de ne jamais laisser deviner son prochain geste. Peu de combattants ont survécu à une confrontation avec un maître du style de Celui qui Bat le Chien pour en parler...

Les techniques de ce style sont codifiées dans le même manuel que celui de la Boxe qui Dompte le Dragon. Leur transmission est encore plus sévèrement réglementée.

Base : Ce style très rare surprend les adversaires. Le personnage peut ajouter son Niveau en Bangshu à son initiative et octroie un malus équivalent aux tentatives de Défense active de son adversaire.

Harceler le Chien enragé

Pré requis : Bangshu Expert (3), Manœuvres Harceler, Coup double et Double parade, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao des Six Directions 2, Tao du Yin et du Yang 1

Coût en Chi : 7

Effets : (action) Le personnage change à chaque passe d'arme d'attitude et de garde, plongeant son adversaire dans la plus grande perplexité quant à ses intentions réelles.

Celui-ci ne sait dire si la prochaine action du pratiquant sera une attaque, une défense, un déplacement... Les coups, les parades et les feintes du personnage semblent toujours pouvoir se transformer les uns en les autres.

Au cours de ce tour, qu'il possède ou non l'initiative, le personnage sait toujours ce que va faire son adversaire et il peut réagir en conséquence. Celui-ci doit toujours annoncer le résultat obtenu sur ses lancers de dés (une fois les modificateurs de la base du style pris en compte) et un Équilibre Yin / Yang ne devient plus qu'une simple réussite (le chiffre indiqué par les dés est ajouté à l'Aspect et au Talent utilisés par contre).

A chaque action dépensée par son adversaire, le personnage peut immédiatement réagir avec l'une de celles qui lui reste. Il peut ainsi attaquer deux fois dans une même passe d'armes (par exemple après une Défense active de son adversaire), en plus de se défendre activement.

Effets secondaires : Le personnage se déplace à vive allure tout autour de sa cible qui semble incapable de maintenir une posture efficace face à lui.

Tenir le Chien au-delà de la Palissade

Pré requis : Bangshu Maître (4), Improvisation Confirmé (2), Manœuvres Parade tournoyante, Désarmer et Mise à distance, Tao de la Force insufflée 2, Tao du Bouclier invisible 3

Coût en Chi : 10

Effets : (action) Le personnage est capable de mener un combat avec presque n'importe quel objet pouvant faire office de bâton (il peut s'agir d'un objet long et souple comme un drapeau ou une veste roulée, plus court comme une bouteille ou une spatule, d'un simple balai, etc.), mais il peut également se servir de son habituel bâton de marche. Il dépense une action pour activer cette technique.

Entre ses mains, les mouvements rapides et précis de cette « arme » la rendent plus efficace que bien des épées. Pour la durée de ce tour, le personnage réalise normalement tous ses Tests de combat (en bénéficiant bien sûr des effets de la base du style). Cependant, chaque fois qu'il réussit un Test, il utilise sa Marge de Réussite comme bonus sur le prochain Test (quel qu'il soit) qu'il devra effectuer durant ce tour. De plus, l'arme improvisée possède un potentiel de dégâts équivalent à celui d'un bâton de combat (2). Chaque Défense active réussie oblige l'adversaire à effectuer un Test de Résistance contre un SR égal au résultat du Test du personnage : en cas d'échec, il se trouve soit désarmé soit obligé de reculer d'une distance en mètres égale à sa Marge d'Échec. Enfin, il subit une perte de cases de Souffle vital égal à la moitié de cette Marge d'Échec.

Effets secondaires : L'arme improvisée (ou non) du personnage claque comme un fouet à chaque nouvelle action.

La Boxe de l'Ivresse (Zui Quan)

Histoire : Il existait durant l'Antiquité une danse de l'ivresse dont on retrouve certains mouvements dans le Zui Quan. Les origines de cette boxe sont des plus floues et il existe au moins cinq légendes différentes racontant comment elle fut créée... La plus probable est celle qui



2in - Shaolin et Wudang

mentionne un ermite vivant dans une grotte des Monts Qingcheng. Celui-ci avait mis au point une technique basée sur les Huit Immortels de la tradition taoïste. Sentant la mort venir, il décida de la transmettre à un jeune disciple en peignant les postures et techniques sur un mur. Hélas, le disciple ne parvint pas à déchiffrer ces fresques et alla se saouler de dépit. Ivre, il revint dans la grotte et comprit l'essence de la technique malgré (ou grâce à) son état d'ébriété. Cette boxe n'est pas pratiquée uniquement par le Gai Bang (Emei l'enseigne également) mais nombreux sont les mendiants à en maîtriser les bases.

Ainsi à l'origine, le Zui Quan se base sur les attitudes des Huit Immortels, qui sont mimées tout en simulant un état d'ébriété avancé. Il existe donc huit formes principales de cette boxe. Le principe de base en est la fluidité et la mobilité permanente censément induites par l'emprise de l'alcool : le pratiquant se déplace d'un pas faiblement maladroit et adopte des gardes brouillonnes à première vue. Grâce à un équilibre parfait, il met à profit ces mouvements pour attaquer et se défendre de façon totalement imprévisible, semblant même parfois ne devoir sa victoire qu'à la chance pure. Il est en effet quasi impossible d'anticiper les actions d'un boxeur ivre, à moins de pratiquer soi-même le Zui Quan, tant elles s'adaptent à la situation. Les coups portés le sont souvent avec les doigts et ceux-ci doivent être renforcés au cours d'un entraînement acharné.

Reputée l'une des boxes les plus difficiles à apprendre, le Zui Quan ne se pratique pas réellement après avoir bu de l'alcool. Au contraire même, son extrême technicité exige d'avoir l'esprit particulièrement clair et affûté. La transmission de la Boxe de l'Ivresse se fait en général de maître à disciple, ce style n'étant pas enseigné en école à cause de sa mauvaise réputation.

Base : Ce style très mobile et chaotique déconcerte l'adversaire, mais le personnage utilise ses propres mouvements incessants pour contrôler le combat. A chaque tour, le pratiquant choisit d'attribuer un bonus égal à son Niveau en Esquive soit à son initiative, soit à sa Défense Passive, soit à ses Tests d'attaque.

Le Besoin Pressant de Celui qui a trop Bu

Pré requis : Boxe externe Confirmé (2), Esquive Confirmé (2), Manœuvres Assommer et Attaque suicide, Tao des Six Directions 2, Tao du Pas léger 2

Coût en Chi : 7

Effets : (action) Le personnage oscille comme s'il allait choir. Mais dès qu'il semble perdre l'équilibre, il enchaîne une série de petits pas rapides et à la limite du déséquilibre. Ainsi grâce à cette technique, le pratiquant se déplace au cœur du combat sans paraître se soucier le moins du monde de ses adversaires. Après avoir dépensé une action et pour le reste de la durée du tour, au début de chaque passe d'armes, il réalise un Test d'Eau + Boxe externe contre un SR de 9. En cas de succès, il bénéficie d'un déplacement gratuit de (Eau + Esquive) mètres en plus de son action normale. De même, sa Défense passive est augmentée de sa Marge de Réussite à ce Test. Enfin, toute personne sur son chemin risque d'être bousculée et doit

réaliser un Test d'Eau + Esquive contre le résultat du Test précédent. En cas d'échec, la victime subit un malus de -2 à sa prochaine action.

Effets secondaires : Le visage du personnage se crispe, ses yeux sont exorbités. Il émet un petit râle qui se termine en soupir de soulagement à la fin de son déplacement.

Le Pas de l'Homme Ivre

Pré requis : Boxe externe Expert (3), Esquive Confirmé (2), Manœuvres Projeter et Parade tournoyante, Tao des Six Directions 1, Tao du Bouclier invisible 2

Coût en Chi : 9

Effets : (action) Le personnage dépense une action et se met à tituber dans toutes les directions, sans rythme ni orientation précise. Non seulement cette attitude déconcerte ses adversaires, mais en plus en fait une cible difficile à atteindre.

Pour le reste du tour, le pratiquant bénéficie d'une Défense active gratuite par passe d'arme et voit sa Défense passive majorée de son niveau dans le Tao des Six Directions. Enfin, les attaquants risquent de se retrouver emportés par leur élan lorsqu'ils essaient d'atteindre cette cible qui ne cesse d'osciller. Ceux qui ratent leur attaque doivent réaliser un Test d'Eau contre un SR de 9 ou perdre leur stabilité et leur prochaine action. Un Double 0 implique même une chute radicale.

Effets secondaires : Le visage du personnage prend un aspect congestionné. Il émet un petit hoquet, comme s'il était fin soulé.

Le Poing de l'Homme Ivre touche au Hasard

Pré requis : Boxe externe Maître (4), Manœuvres Coup double et Attaque suicide, Tao des Six Directions 1, Tao des Dix Mille Mains 2, Tao du Souffle destructeur 1

Coût en Chi : 8

Effets : (attaque) Le personnage s'agit et lance ses membres dans toutes les directions, apparemment au hasard. Cependant chaque mouvement, bien qu'il semble au départ inoffensif, se révèle finalement devenir un coup violent et inattendu. Durant cette passe d'armes, le personnage peut porter en une seule action d'attaque autant de coups que son niveau d'Eau. Il peut choisir de ne viser qu'une cible ou de répartir ses attaques entre les adversaires à sa portée. Les dégâts infligés sont majorés du niveau du personnage dans le Tao du Souffle destructeur, les coups portés visant souvent des zones sensibles (nez, flancs, foie, etc.).

Effets secondaires : Le visage du personnage prend un aspect réjoui. Il se met à sourire naïvement comme s'il était ivre.

Le Mont Emei

L'une des quatre montagnes sacrées pour les bouddhistes, Emei abrite pourtant aussi bien des monastères que des temples taoïstes et accueille en son sein tous les artistes martiaux de bonne volonté, sans jugement ni discrimination.



Emeishan

Située dans le Sichuan, Emeishan, la plus belle montagne sous le Ciel, comporte de nombreux temples qui se fondent à merveille au milieu de cette nature débordante de couleurs et de vitalité. Cet écrin végétal accueille en son sein une très grande diversité de plantes et une faune d'une grande diversité.

Depuis plusieurs siècles, les ressources légendaires de ces montagnes sont exploitées avec profit par les médecins taoïstes tel que le célèbre Ching-Yuen. La plupart des herbes médicinales que l'on peut cueillir ici n'existent pas ailleurs, ce qui fait de cette montagne un lieu jalousement gardé et protégé.

En dehors des ses plantes, Emei est aussi connu pour accueillir et former des générations de combattants. Les premiers temples taoïstes furent érigés durant la dynastie Han, et les premières constructions bouddhistes remontent à la dynastie Tang. Les taoïstes et les bouddhistes vivent ici depuis bien longtemps et en harmonie : ils ont donné naissance à ce que l'on appelle l'école d'Emei, qui associe les armes et techniques des deux courants pour ne former qu'un seul style divisé en plusieurs branches. Il existerait, d'après les rumeurs, des styles secrets mêlant boxe interne et externe...

Au pied du Mont Emei se trouve un immense temple : le Temple Baoguo. La tablette située à l'entrée fut rédigée par l'Empereur Kangxi en personne ; c'est lui qui a voulu faire de ce lieu le symbole de la bonté. Le véritable nom de ce temple est le Hall Huzong, ce qui montrait la volonté impériale d'unir les trois grandes religions.

Une immense statue dorée de Bouddha trône au cœur de la montagne, elle mesure près de cinquante mètres de haut et ses dix visages regardent chacun dans une direction différente.

Il existe bien d'autres temples et monastères dans cette montagne en fleur, où le temps semble toujours être en accord avec l'harmonie qui règne en ces lieux.

Cinq Rois pour une montagne

Il n'existe pas réellement d'instance dirigeante de la faction regroupant les diverses écoles du Mont Emei. En effet, bien qu'étant l'un des Pics sacrés du Bouddhisme, la montagne est en réalité le havre de bien des sectes et courants religieux. Taoïstes et bouddhistes se mêlent ici en parfaite entente et travaillent souvent de concert ce que soit dans le domaine religieux, philosophique et bien entendu martial. Pour les laïcs vivant à proximité d'Emei, le synérétisme est de mise : bodhisattvas et immortels sont vénérés de la même façon et l'Empereur de Jade trône à côté de Bouddha... Ainsi

chaque temple et chaque monastère possède ses propres chefs spirituels, chaque école ses *shifu*, chaque village ses doyens.

Toutefois, s'il fallait désigner ceux qui officiellement occupent la place de représentants et champions d'Emei, indubitablement les Rois des Singes seraient montrés du doigt. Il s'agit de cinq religieux, tant taoïstes que bouddhistes, vivant dans un petit temple au plus profond de la plus dense forêt du mont. Singe de Métal, Singe de Bois, Singe d'Eau, Singe de Feu et Singe de Terre seraient les seuls, d'après la rumeur, à connaître les arcanes les plus secrètes des styles se réclamant du Singe. Bien que considérés comme des ermites, les Rois des Singes se mêlent volontiers à la population et répondent à toutes les invitations des temples et monastères. On leur demande souvent de donner quelques leçons, d'arbitrer un tournoi, de superviser la création d'une nouvelle technique, d'aider à régler une querelle, etc. Ainsi, tout un chacun s'accorde à Emei pour reconnaître leur autorité sur le plan martial, même si celle-ci ne se fonde pas sur un besoin de tutelle mais plutôt sur leur impalpable présence qui semble habiter chaque lieu de la montagne.

Du fait de son grand écuménisme et du désir de paix qui occupe chacun de ses habitants, le Mont Emei n'est pas une faction particulièrement influente sur l'échiquier du *jiang hu*. Sa puissance martiale est reconnue mais sa présence politique est presque nulle malgré de nombreuses écoles se réclamant de son patronage.

Deux antiques démons...

Maître Longs-Sourcils ressemblent à l'image typique du puissant *fangshi* taoïste. Ses cheveux de neige sont coiffés en un haut chignon, sa longue barbe blanche volette au vent, ses yeux clairs respirent la sagesse, sa longue robe est couverte d'inscriptions ésotériques. Le vieillard a fait du Mont Emei sa demeure depuis bien longtemps et même la plus vieille grand-mère des communautés alentours ne peut se souvenir d'une époque où il n'était pas présent. Il va et vient au gré de ses humeurs, se faisant tour à tour médecin en cas d'épidémie, prêtre quand il faut honorer les dieux du sol, maître quand un disciple sollicite ses conseils. C'est un homme affable, plein d'humour et de bonté.

Si Maître Longs-Sourcils reste à Emei, c'est pour une raison bien précise : il a pour mission de veiller sur la Caverne sanglante, une crevasse défigurant la montagne et brillant d'une sinistre lueur rougeâtre. Y sont enfermés depuis des siècles deux terribles monstres nommés Insomnie et Amnésie. Les écrits antiques ne sont pas clairs sur leur nature : tantôt ils sont de simples démons, tantôt un couple de sorciers ayant atteint l'immortalité d'une manière hérétique. Pour beaucoup, ils ne sont qu'une légende mais Maître Longs-Sourcils sait que leur existence est bel et bien avérée. Jadis, ils répandirent la désolation à Kunlun et Emei, et il fallut

205



Zin - Shaolin et Wudang

l'union de nombreuses écoles et sectes pour les vaincre et les emprisonner. Le vieux taoïste est le seul survivant de cette âpre bataille et depuis, il veille sur la géolè ou dorment les démons.

Bien qu'encre plein d'énergie, Maître Longs-Sourcils sent qu'il ne pourra pas faire face seul encore bien longtemps. Il est actuellement à la recherche de disciples dignes de son enseignement, à qui il pourra confier son arme ultime : un miroir de cristal magique dont le rayonnement affaiblit les démons et protège contre leurs maléfices. D'autant qu'il semble que depuis quelques temps, de sombres forces cherchent à réunir tous les êtres opposés aux dieux pour livrer une dernière bataille décisive, avant que le monde moderne ne mette fin aux anciennes croyances...

Les styles martiaux du Mont Emei

Centre martial hybride, le Mont Emei enseigne une grande variété de techniques tant internes qu'externes. Il possède bien sûr ses propres styles secrets, dont l'efficacité n'est plus à prouver.

La Boxe du Chevalier (Xiajia Quan)

Histoire : La légende dit que ce style fut créé par le *wu xia* Li Huzi, un disciple d'Emei dont la science guerrière était fameuse. La Boxe du Chevalier fut enseignée à d'autres vagabonds et se répandit dans le *jiang hu* – mais ses bases la rattachent indéniablement à l'école du Mont Emei.

La Boxe du Chevalier insiste sur les frappes circulaires à distance, portées avec les bras tendus utilisés comme des balanciers. C'est un style privilégiant le combat à longue portée plus que le corps à corps. Les coups sont puissants car ils mettent à profit toute la force du bras – mais ils perdent en rapidité ce qu'ils gagnent en force. Les techniques les plus connues sont « le Petit Luohan », « le combat du Tigre et de la Grue » et « le Grand Luohan ». Simple mais efficace, cette boxe est surtout vue comme une technique de secours pour les chevaliers perdant leur arme au cours d'un combat.

Il n'y a pas d'entraînement type à la Boxe du Chevalier. Elle se transmet de maître à disciple au sein du monde des arts martiaux et même à Emei, son enseignement reste peu codifié.

Base : Ce style est pratiqué par des combattants habitués à affronter des adversaires armés. Le personnage ajoute en bonus son meilleur Niveau en Talent martial armé (ni Boxe ni Improvisation par exemple) lorsqu'il effectue une Défense active contre une attaque portée avec une arme de mêlée.

Le Petit Luohan

Pré requis : Boxe externe Expert (3), Talent martial Confirmé (2), Manœuvre Réduire la distance, Tao du Souffle destructeur 2

Coût en Chi : 7

Effets : (attaque) Le personnage a l'habitude de se battre avec une arme plus qu'avec ses poings ; il sait cependant appliquer les principes du combat armé à la boxe. Frappant en utilisant ses bras comme une épée, il surprend son adversaire : celui-ci écope d'un malus sur son éventuel Test de Défense active égal au niveau d'Eau du personnage. Si le coup porte, ses dégâts sont augmentés du meilleur Niveau en Talent martial armé du pratiquant. De plus, l'adversaire déconcentré verra le SR de son prochain Test d'attaque contre le personnage augmenté du Niveau en Boxe externe de celui-ci.

Effets secondaires : Les mains du personnage sifflent comme des lames lorsqu'il porte ses coups.

Le Grand Luohan

Pré requis : Boxe externe Maître (4), Talent martial Confirmé (2), Manœuvres Désarmer et Bloquer, Tao du Bouclier invisible 2

Coût en Chi : 7

Effets : (défense) Le personnage sait aussi se servir de son corps comme d'une arme lorsqu'il se défend. S'il parvient à réussir son Test de Défense active contre un adversaire, il inflige à celui-ci un nombre de points de dégâts égal à son niveau de Métal. Retenant le coup de son adversaire, le personnage peut immédiatement dépenser une action pour porter une contre-attaque, dont le Test est majoré de la Marge de Réussite du précédent Test de Défense active. Si le coup porte, non seulement l'adversaire encaisse des dégâts normaux majorés par le meilleur Niveau en Talent martial du personnage, mais il est obligé de lâcher son arme s'il en tenait une.

Effets secondaires : Les bras du personnage luisent comme de l'acier.

La Boxe du Canard (Ya Quan)

Histoire : Datant de la dynastie Tang, la Boxe du Canard fut mise au point par le moine taoïste Luya. Observant des canards s'ébattre dans l'étang de son monastère, il aurait décidé d'imiter leurs gestes et attitudes afin de créer un nouveau style martial. Actuellement peu répandue, on dit que la Boxe du Canard serait parfaitement maîtrisée par la famille Zhang du Liaoning, qui gère une florissante agence d'escorte.

Que ce soit sur terre ou en milieu aquatique, le canard effectue des déplacements déconcertants mais sûrs. En l'imitant, le pratiquant surprend lui aussi par ses mouvements du corps et de la tête. Semblant pataud à première vue, il sait pourtant parfaitement mettre à profit ses gestes pour se positionner afin de porter des attaques rapides et incisives (comme le bec du canard) ou puissantes et fouettées (comme les ailes du canard). Les techniques de défense usent des mêmes types de déplacement et s'illustrent par des déviations et de promptes esquives.

L'entraînement à la Boxe du Canard débute toujours par une phase d'observation de ces volatiles, afin de saisir la base même de la technique. Les enchaînements martiaux se font les pieds dans l'eau, afin de fortifier les jambes : ainsi elles deviennent capables de supporter les déplacements non conventionnels qu'impose le style.



Base : Maître des déplacements pouvant surprendre ses adversaires, le pratiquant peut effectuer au début de chaque tour, avant même la première passe d'arme, un déplacement égal à Eau mètres maximum. Il peut ainsi engager un adversaire ou rompre un combat sans que personne ne puisse réagir instantanément.

L'Envol imparable

Pré requis : Boxe externe Confirmé (2), Acrobatie Confirmé (2), Manœuvre Bloquer, Tao des Six Directions 2, Tao du Pas léger 3
Coût en Chi : 7

Effets : (défense) Face à plusieurs adversaires, le personnage cherche à attirer leurs attaques sur un même point afin de mieux les contrer. Lorsque tous les coups convergent vers lui, il réalise son Test de Défense active en bénéficiant des effets suivants pour cette passe d'arme :

Bonus égal à son niveau d'Acrobatie sur sa Défense passive et / ou son Test de Défense active.

Tous les attaquants, qu'ils ratent ou non leur Test, se retrouvent « bloqués », comme par la Manœuvre du même nom. Leurs armes, leurs membres sont emmêlés là où ils visaient leur cible. Ils doivent consacrer leur prochaine action à se dégager.

Le personnage se déplace immédiatement vers un point situé à Eau mètres maximum de sa position initiale.

Effets secondaires : La peau du personnage prend une teinte luisante et émet des reflets semblables à ceux du soleil sur un plumage.

Voler dans les Plumes

Pré requis : Boxe externe Expert (3), Esquive Confirmé (2), Manœuvre Attaque suicide, Tao de la Force insufflée 2, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao des Six Directions 2
Coût en Chi : 10

Effets : (attaque) Le personnage se jette littéralement sur son adversaire. Il enchaîne une rapide série de coups de poings circulaires et de coups de genoux directs tout en esquivant du tronc et de la tête les ripostes adverses. Il bénéficie pour cette passe d'armes d'un bonus à sa Défense passive égal à son niveau d'Esquive. Avec la même action, il peut réaliser (Niveau en Boxe externe) Tests d'attaque contre sa cible qui doit effectuer autant de Défenses actives (si elle dispose d'assez d'actions). Les dégâts sont calculés normalement pour chaque coup atteignant sa victime, mais toute valeur de protection d'une quelconque armure est doublée (les frappes restent peu précises).

Effets secondaires : Des plumes brunes surgies de nulle part volent autour du personnage.

La Boxe du Singe (Hou Quan)

Histoire : La Boxe du Singe aurait ses racines dès la dynastie Han mais le style enseigné au Mont Emei fut plus particulièrement formalisé par divers religieux connus sous le surnom commun de Rois des Singes.

Ce style se base sur l'imitation des mouvements des singes en plein combat. C'est une boxe très acrobatique, qui nécessite une grande agilité et une souplesse certaine. Les mouvements incluent des roulades, des chutes contrôlées, de l'escalade, des sauts périlleux et même des dépla-

cements sur les quatre membres dans tous les sens. Bien que tout cela puisse paraître comique ou ridicule, les attaques en Hou Quan sont vicieuses et visent le nez, les yeux, la gorge ou les genoux. Les coups sont portés avec la paume fouettant ou avec la main en position de « Griffes du Singe » ; les coups de pied sont nombreux et souvent portés depuis des positions basses ou lors de sauts. La garde est toujours une position accroupie ou semi-accroupie, permettant une détente rapide pour bondir à l'assaut.

Le pratiquant de la Boxe du Singe doit aussi s'entraîner à arborer des expressions faciales typiques de l'animal imité. Celles-ci permettent d'endormir la méfiance d'un adversaire et surtout de pousser au maximum l'identification du boxeur avec le singe : il doit non plus être un homme imitant un singe, mais devenir un véritable singe. C'est la raison pour laquelle ce style est si difficile à maîtriser, en plus de l'entraînement épuisant visant à accroître l'agilité du boxeur.

Base : Très agile et vif, le personnage peut ajouter son Niveau d'Acrobatie à sa Défense passive et à un Test de Défense active par tour.

Le Chemin du Singe Agile

Pré requis : Boxe externe Confirmé (2), Acrobatie Confirmé (2), Esquive Confirmé (2), Manœuvres Mise à distance et Projeter, Tao des Six Directions 3, Tao du Pas léger 2

Coût en Chi : 7

Effets : (action) Tel le singe habile, le personnage virevolte entre ses adversaires. Enchaînant roulades, bonds, déplacements à quatre pattes ou debout, il traverse toute la zone de combat sans que l'on puisse le saisir. Il peut également s'agripper à tout élément de décor présent afin de grimper, glisser dessous ou derrière sans ralentir son mouvement. À la fin de cette passe d'armes, le personnage peut se retrouver à n'importe quel endroit visible depuis son point de départ, même en hauteur, et à une distance maximum de (Eau + Acrobatie) mètres. De plus, tous ceux qui tentent de lui porter un coup au cours de l'utilisation de cette technique voient le SR de leur Test d'attaque majoré du niveau d'Eau du personnage. Mais dans la jungle, le singe habile joue également des mains pour repousser les branches qui le gênent. Tous les adversaires du personnage qui ne parviennent pas à atteindre le seuil de sa Défense passive (bonus compris) doivent effectuer un Test d'Eau contre un SR de (6 + Marge d'Échec du Test d'attaque). En cas d'échec, ils sont déséquilibrés par le passage intempestif du pratiquant et doivent consacrer leur prochaine action à un déplacement afin de retrouver leur stabilité.

Effets secondaires : Le personnage pousse de petits cris simiesques qui résonnent en écho comme si l'on se trouvait sous une frondaison.

Les Griffes du Singe féroce

Pré requis : Boxe externe Expert (3), Intimidation Confirmé (2), Manœuvres Charger et Réduire la distance, Tao des Six Directions 2, Tao de la Foudre soudaine 2

Coût en Chi : 6



Zin - Shaolin et Wudang

Effets : (attaque) Bombant le torse et poussant des cris perçants, le personnage charge son adversaire. Cette attaque est si soudaine et violente qu'elle prend souvent ses victimes au dépourvu. Le personnage bénéficie d'un bonus égal à son Niveau en Intimidation à son Test d'attaque s'il se déplace d'au moins un mètre (cette charge peut correspondre à un simple bond sur la cible). Ses dégâts sont augmentés de ce même bonus si le coup porte. De plus, avant de tenter de se défendre, l'adversaire doit réaliser un Test de Résistance contre un SR égal à (Feu + Intimidation) du pratiquant. En cas d'échec, figé, il n'a le droit de réaliser aucune Défense active contre cette attaque.

Effets secondaires : Les traits du personnage se déforment pour ressembler à ceux des grands singes agressifs des jungles du Sud.

Le Bâton du Singe (Hou Gùn)

Histoire : La technique au bâton des Monts Emei fut développée conjointement à la Boxe du Singe, dont elle rend bien des bases et des mouvements.

Le bâton du pratiquant est considéré comme un arbre ou une branche, à laquelle le singe s'agrippera. Il sert donc le plus souvent d'appui autour duquel le boxeur se livrera à ses acrobaties, permettant de les amplifier ; ainsi, un coup de pied sauté circulaire utilisant le bâton comme axe est l'une des techniques les plus redoutables du style. Autre usage de la même veine, le bâton sert à sauter plus haut, plus loin, à exécuter des mouvements sans lui impossible. Il est donc la réelle extension du pratiquant mais rempli également un rôle offensif et défensif : le bâton est utilisé aussi bien pour porter des coups que pour en bloquer, toujours en imitant les gestes d'un singe.

L'entraînement au Bâton du Singe ressemble énormément à celui de la Boxe du Singe, jusque dans les imitations des attitudes faciales. Il complète cette base par de nombreux exercices au bâton et la pratique d'acrobaties inédites. Cet entraînement se déroule bien souvent en forêt, afin de plonger le pratiquant dans l'environnement idéal pour apprendre.

Base : Le personnage prend appui sur son bâton pour améliorer ses capacités de déplacements. Chaque action de déplacement permet de parcourir (Eau + Acrobatic) mètres. C'est cette même distance de base qui sert pour calculer les effets du Tao des Six Directions.

Franchir le Chemin d'Épines

Pré requis : Bangshù Expert (3), Acrobatic Confirmé (2) Manœuvres Mise à distance et Parade tournante, Tao de la Force insufflée 2, Tao des Six Directions 2

Coût en Chi : 9

Effets : (action) Le personnage engage une série de déplacements et de mouvements de bâtons spectaculaires, ce qui lui consomme une action. Tantôt faisant tourner son arme autour de lui, tantôt s'en servant telle une perche pour s'enrouler autour, le pratiquant bouge sans cesse comme un singe affolé grimpe aux arbres. Pour toute la durée restante du tour, le personnage bénéficie d'un déplacement gratuit égal à (Eau + Acrobatic) mètres à chaque passe d'armes. Sa Défense passive est majorée

d'un point. De plus, toutes ses attaques profitent de l'inertie donnée à son arme ou à son corps par ses grands mouvements circulaires : les dégâts infligés par ses frappes sont ainsi augmentés de son Niveau en Acrobatic.

Effets secondaires : Un bruissement de feuilles accompagne chaque mouvement du personnage.

Scier la Branche

Pré requis : Bangshù Maître (4), Acrobatic Confirmé (2), Manœuvres Coup double et Attaque suicide, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao des Six Directions 2

Coût en Chi : 8

Effets : (attaque) Le personnage profite d'une ouverture pour se jeter sur son adversaire. Dès qu'il réussit une Défense active, il peut aussitôt placer cette technique. Roulant sous la garde adverse, il plonge son arme dans les jambes de sa cible alors que les siennes battent l'air afin de le frapper cruellement au bas-ventre. Son mouvement de roulade l'amène derrière sa victime qui subit les effets d'une vague violente menaçant de l'emporter avec lui. Le personnage réalise son Test d'attaque (puisé dans ses actions restantes) avec un bonus égal à la Marge de Réussite de sa Défense active. Les dégâts sont calculés normalement, mais l'adversaire doit réussir en plus un Test d'Eau contre un SR égal à (5 + total des dégâts subis). En cas d'échec, ses deux jambes sont balayées et il chute lourdement au sol. Ce coup est si violent qu'il implique un malus de -1 à toutes les actions suivantes de la victime, pendant une durée d'un tour par point de dégâts (malus cumulatif avec le malus de blessures). Le personnage se retrouve agenouillé au-dessus de son adversaire et bénéficie automatiquement de l'initiative sur lui lors de la prochaine passe d'armes.

Effets secondaires : Un craquement de branche cassée accompagne l'attaque du personnage.

Kunlun

Supposée demeure des immortels de la tradition taoïste, Kunlun est, malgré sa position excentrée, un haut-lieu religieux et martial dont l'influence s'étend sur presque tout l'Ouest de la Chine.

Kunlunshan

Cette chaîne montagneuse située à la frontière avec le Tibet culmine à plus de sept mille mètres. Elle est sacrée pour les taoïstes car d'après les légendes, c'est là que le Roi Mu de l'antique dynastie Zhou aurait découvert le Palais de Jade de l'Empereur jaune. C'est aussi au creux de ces montagnes que vivrait Xi Wang Mu, La Reine-Mère de l'Ouest qui fait pousser les pêches de jade. C'est également dans cette montagne que la tradition orale situe la légende du Serpent Blanc, cet animal mythique qui serait devenu une splendide femme par amour pour un fonctionnaire.



C'est un honneur et un devoir pour tout taoïste d'effectuer le pèlerinage jusqu'à Kunlun. Au fur et mesure, pour accueillir les dévots, des bâtiments furent construits et une petite communauté élit domicile sur les plateaux d'altitude, où l'air est plus rare et les efforts plus difficiles encore. Toute l'année, les quelques temples présents sont régulièrement balayés par des vents frais et il faut bien du courage et une foi sans faille pour rester dans cette montagne. On prétend toutefois que la proximité avec le Ciel facilite la méditation, la réflexion et la découverte des secrets du Tao.

Kunlun est également célèbre pour ses gisements de jade à la couleur inégale. Il existe quelques exploitations disséminées un peu partout ; certaines sont protégées par des guerriers taoïstes ou des combattants initiés au secret de la boxe interne.

Il faut de la patience et de la prudence pour découvrir toutes les richesses qu'abritent ces hauts sommets et ces vastes plateaux, baignés par une lumière crue où le temps semble s'écouler plus lentement, où la végétation s'est développée avec parcimonie, où les cours d'eau deviennent en un instant de tumultueux torrents emportant les imprudents et où le ciel attire le bleu le plus limpide avec le noir le plus orageux.

Un centre martial localement influent

Bien que très excentré par rapport au reste de la Chine (surtout comparé à Shaolin ou Wudang), Kunlun étend son emprise sur une vaste région de l'Empire. Située à l'extrême Ouest, la montagne légendaire abrite diverses écoles d'obédience majoritairement taoïste (même si la proximité du Tibet permet aux bouddhistes d'y avoir une certaine influence) dont les disciples, une fois formés, s'installent dans les provinces limitrophes. Ils y fondent des écoles ou agences d'escorte, ou bien rentrent au service d'un fonctionnaire zélé. Ce qui fait que le *jiang hu* de la province du Sichuan, notamment, (mais aussi d'une grande partie du Shaanxi) semble totalement sous la domination de Kunlun.

S'il existe quantité d'écoles de boxe et d'escrime sur la montagne, celles-ci sont collectivement connues sous le nom de secte de Kunlun. Bien que chacune possède son autonomie, ses propres styles et ses dirigeants, toutes ont le sentiment d'appartenir à une même communauté martiale. S'en prendre à une école de Kunlun revient à s'en prendre à la secte toute entière, et gare à celui qui s'y risquerait.

L'influence de la secte sur les régions de l'Ouest de l'Empire a un impact très concret : chaque disciple, pour peu qu'il soit méritant et respecté de ses pairs, est assuré d'y trouver un travail. Garde de convoi ou assistant du *shifu* dans une école martiale sont deux exemples classiques des emplois qu'il est possible de briguer. De la même façon, les fonctionnaires et riches marchands lo-

caux ne pouvant envoyer leurs enfants étudier à Wudang ou Shaolin (trop éloignés), leurs fils sont de fait formés à Kunlun : nombre des individus les plus fortunés et puissants de cette partie de la Chine tiennent la secte en haute estime et facilitent la vie de ses disciples. Ainsi, si presque partout ailleurs dans le *jiang hu* Kunlun n'est que le nom d'une montagne mythique et perdue aux confins du monde connu, dans l'Ouest du pays la secte qui s'y est établie rayonne d'une influence inégale.

Le Mont aux Épées

Tout bon érudit et théologien le sait : Kunlun est l'une des demeures des immortels, qui s'y établirent après la grande bataille ayant mis fin à l'antique dynastie Yin et connue sous le nom d'Investiture des Dieux. Nombre d'entre eux, en escaladant la montagne, y abandonnèrent leurs armes, devenues inutiles une fois la paix restaurée. Et diverses légendes murmurent que ces armes fabuleuses et outils célestes se trouvent encore dans les contreforts de Kunlun : enfouis dans une grotte, immergés au fond d'un lac, perdus dans une dense forêt...

Évidemment, tout cela ne manque pas d'attirer dans la montagne des curieux en tout genre : archéologues fouisseurs, pilliers de tombe, artistes martiaux en quête de l'arme ultime, etc. Tous ces gens ne sont pas animés de bonnes intentions et de ce fait, la secte de Kunlun interdit en général aux étrangers d'aller fureter dans la chaîne montagneuse. Mais certains passent entre les mailles du filet...

Cette situation inquiète les immortels, car bien sûr la légende est vraie : sur un pic connu sous le nom de Zu, le Mont aux Épées, sont plantées d'innombrables armes de tout type. Sabres, épées, masses, lances, etc. semblent surgir du sol, recouverts d'un peu de poussière et de rouille mais vibrant toujours d'une puissance céleste. Et afin qu'aucun malveillant ne puisse s'emparer de ces outils gorgés de pouvoir, les immortels choisissent à chaque génération un couple afin de garder ce cimetière. Un homme et une femme sont ainsi sélectionnés en fonction de leur dévotion, de leur bonté et de leur aptitude martiale pour venir vivre au plus près du Ciel et empêcher que les antiques armes magiques ne soient dérobées. Connus comme étant Roi céleste et Aurore, ce couple est investi de pouvoirs surnaturels et peut disposer d'armes légendaires afin de remplir sa mission.

Il arrive parfois qu'un pèlerin parvienne jusqu'à Zu et qu'il lui soit permis d'en repartir avec une arme : c'est le cas lorsque le destin appelle celui-ci à accomplir des exploits et à affronter des menaces auquel nul humain moyen ne peut faire face. Maître Longs-Sourcils, du Mont Emei, a d'ailleurs sollicité Roi céleste et Aurore pour leur demander de lui confier quelques armes à remettre à ses futurs disciples, afin d'empêcher le réveil d'Insomnie et Amnésie. En vertu de l'antique alliance entre Kunlun et Emei, le couple y a consenti.



Zin - Shaolin et Wudang

Les styles martiaux de la secte Kunlun

Les disciples de Kunlun sont réputés pour leurs arts martiaux puissants et durs, atypiques parmi les taoïstes. Parmi eux, la boxe et l'escrime possèdent une grande renommée et les grands sabres portés par leurs pratiquants impressionnent.

Le Sabre de Kunlun

Histoire : La Secte de Kunlun pratique un style de combat au sabre très personnel, usant de techniques secrètes bien gardées remontant aux temps anciens, qui se caractérise par l'usage d'un sabre particulièrement lourd et massif, à la lame épaisse. Tout pratiquant qui en porte un est assuré d'être reconnu comme un disciple de Kunlun où qu'il aille ; et gare à celui qui oserait en arborer un sans être membre de cette secte...

Le Sabre de Kunlun met à profit la puissance de l'arme et est donc un style tout en force, porté avant tout sur l'offensive. Les coups assénés sont lourds mais pourtant rapides compte-tenu des proportions du sabre ; ils visent à fatiguer l'adversaire dans un premier temps en le forçant à parer, puis le rythme des attaques est accéléré afin de le submerger sous une pluie de coups dont la puissance ne décroît pas. Les techniques au Sabre de Kunlun visent rarement à tuer, mais elles permettent de mettre hors d'état de nuire l'ennemi en le blessant au besoin. En défense également, la taille et la résistance du sabre permettent de bloquer efficacement les attaques adverses, voire de briser les armes.

Du fait du poids du sabre, on ne peut prétendre maîtriser ce style que si l'on possède un corps musclé et endurant. Souvent, les premiers mois d'entraînement ne sont constitués que de mouvements répétitifs au sabre afin de forger la constitution du pratiquant et de s'assurer qu'il saura utiliser un sabre de Kunlun aussi aisément qu'une épée de bambou le moment venu.

Un sabre de Kunlun

Ces sabres ne sont forgés qu'à la demande d'un véritable pratiquant du style et peu d'artisans sont capables de réaliser un tel travail.

Ce type de sabre inflige des dommages de 4 et possède une Solidité de 11. Il faut posséder un niveau minimum de 4 en Métal pour prétendre en manier un ou connaître la base du style – au risque d'encourir un malus de 2 à tous les Tests de combat dans le cas contraire.

Base : Du fait de son entraînement ciblé, le personnage peut manier un sabre de Kunlun même si sa constitution ne semble pas s'y prêter. Avec un minimum de 2 en Métal, il lui est donc possible de brandir un sabre de Kunlun en combat sans encourir de malus.

La Lourde Lame abat le Chêne

Pré requis : Jiànshù Expert (3), Manœuvres Coup double et Désarmer, Tao de la Force insufflée 2, Tao du Yin et du Yang 2

Coût en Chi : 9

Effets : (attaque) Le personnage assène une série de coups visant à briser la garde (voire l'arme) adverse, à épuiser l'opposant. Mais cet enchaînement compte autant sur la maîtrise martiale que sur le contrôle du *chi*. Le pratiquant doit choisir cette technique comme première action d'attaque de son tour. Il double alors sa frappe et réalise donc deux Tests d'attaque normaux en une action. La victime peut tenter de parer chacun d'eux.

Si le dé Yang est supérieur au dé Yin, le personnage bénéficie du bonus normal aux dégâts, majoré de son Niveau en Jiànshù.

Si le dé Yin est supérieur au dé Yang, on ajoute 5 à la différence pour obtenir un SR. L'adversaire doit alors réussir un Test d'Eau contre ce SR pour ne pas lâcher son arme ou, s'il combattait à mains nues, pour ne pas se retrouver jeté au sol sous l'impact.

Enfin, en cas d'Équilibre Yin / Yang et en plus des effets normaux, le personnage pourra réitérer gratuitement (sans en payer le coût en Chi) cette technique lors de la prochaine passe d'armes.

Effets secondaires : L'arme du personnage siffle alors qu'elle fend l'air.

La Colère du Mont Kunlun

Pré requis : Jiànshù Maître (4), Manœuvres Coup double, Aveugler et Mise à distance, Tao du Souffle destructeur 4, Tao du Pas léger 2, Tao de la Foudre soudaine 2

Coût en Chi : 10

Effets : (action) Le personnage canalise son *Chi* vers sa lourde lame de métal et l'abat violemment sur le sol, dans deux directions opposées. Il en résulte une onde de choc fantastique qui se répercute en cercles concentriques autour de lui et dure le temps d'une passe d'armes. La zone affectée mesure jusqu'à (Métal + Jiànshù) mètres de rayon. Tous les objets posés au sol, mais qui n'y sont pas fixés, sont automatiquement renversés par la vague d'énergie. Ceux qui y sont rivés se fendillent sous cet effet. Si le personnage vise à détruire ainsi un élément de décor particulier (colonne, stèle, estrade ou autres), le Meneur de Jeu lance un dé Yin / Yang. Si le Yang est supérieur au Yin, l'objet en question se brise en morceaux. Le sol lui-même se craquelle et des éclats volent en tout sens.

Toute personne présente dans l'aire d'effet doit aussitôt réussir un Test de Résistance contre un SR égal à (Métal + Jiànshù + résultat d'un dé Yin / Yang). En cas de réussite, la victime désorientée perd sa prochaine action et subira un malus de -2 à la suivante, tant son





211



organisme est secoué (il pourra ensuite agir normalement). Un échec implique que l'adversaire se retrouve jeté au sol. Il est pris dans une nuée d'éclats et subit une perte de cases de Souffle vital égal au résultat d'un dé Yin / Yang. Un Test d'Eau contre un SR de 9 est nécessaire afin de ne pas lâcher ce qui est tenu en main. Enfin, il perd toutes ses actions restantes dans ce tour de combat.

Effets secondaires : L'arme du personnage émet un grondement de tremblement de terre lorsqu'elle s'abat sur le sol. Le bruit des deux impacts se répercute en léger décalé.

Des origines mystérieuses

Autant dire que presque personne ne connaît réellement la vérité sur la naissance de ce clan, à part sans doute ses dirigeants qui se la transmettent de génération en génération. Voici la version la plus commune, celle qui se murmure lors de sombres veillées...

Le clan vit le jour au début de la dynastie Tang. En ce temps-là, le Bouddhisme gagnait une influence notable au sein de l'Empire du Milieu et sa doctrine de salut commença à inquiéter de sombres puissances. Celles-ci décidèrent de créer un contrepoint... Elles jetèrent leur dévolu sur un dénommé Xiong Shu, un guerrier sans foi ni loi d'une puissance peu commune. Celui-ci était arrivé à fédérer une importante bande de soudards et il menait la vie dure à la dynastie naissante. Vivant dans des marais étendus et quasiment imprenables, il se vautrait dans la débauche que lui autorisaient les richesses rapinées ici ou là lors des raids de sa bande. Mais il pensait au fond de lui que le destin lui réservait autre chose que cette vie et qu'un signe lui indiquerait la route à suivre...

Le clan Mo Diao

Anomalie au sein du *jiang hu*, haï par presque toutes les autres factions, le clan Mo Diao est plus complexe qu'il n'y paraît. Apparaissant comme un rassemblement de tout ce que le monde des arts martiaux compte comme guerriers cruels et intrigants sournois, il est ouvertement condamné comme étant le clan des démons et du mal. Comme souvent, la réalité est bien plus subtile que cela...

Zin - Shaolin et Wudang

Ce signe se manifesta par des songes de plus en plus présents, au cours desquels de mystérieuses entités murmurèrent à son oreille ce qu'elles attendaient de lui : la création d'un clan puissant et influent, prônant une doctrine de survie du plus fort afin de combattre la compassion du Bouddha. Nuit après nuit, Xiong Shu reçut l'enseignement de ces êtres et commença alors à organiser ses hommes pour en faire plus que de simples brigands : des chevaliers dignes de servir un seigneur tel que lui. Les richesses accumulées servirent à faire de leur repaire sordide un manoir impressionnant, émergeant au beau milieu d'un entrelacs de marécages sombres et dangereux. Une forteresse impenable bâtie en l'honneur des dieux étranges auxquels Xiong Shu rendait désormais hommage... Et en récompense de sa foi, le seigneur du nouveau clan Mo Diao reçut un jour des serres d'un aigle aux plumes rouges-sang un ouvrage exsudant une sombre aura : le Sutra des Ténèbres...

À partir de ce moment, le clan commença son expansion au sein du *jiang hu*. Ses techniques martiales directement issues des pages du livre maudit permirent de former des *wu xia* redoutables qui, allant de par le monde des arts martiaux, firent la démonstration de la toute-puissance du clan Mo Diao. Dans le même temps, les fidèles lieutenants de Xiong Shu allèrent en ambassade auprès de tous les clans à la réputation fâcheuse afin de leur proposer de fusionner avec leur faction. Ceux qui refusaient étaient tout bonnement détruits et leur exemple servait d'avertissement pour les autres... Même la séculaire Secte des Cinq Venins finit par être absorbée après avoir tenté de résister quelque temps. Ainsi en une poignée de décennies, le clan Mo Diao devint une puissance majeure du *jiang hu* : un clan ouvertement malsain, prônant une philosophie extrémiste.

Bien sûr, les autres factions tentèrent de le combattre. Diverses coalitions se réunirent dans le but d'écarter la « honte du monde des arts martiaux » mais celui-ci était trop puissant, étendu et influent (même auprès des autorités impériales parfois) pour être vaincu ainsi. Shaolin en particulier fit tout son possible pour éradiquer ce clan et une haine farouche oppose ces deux factions depuis lors. Mais au fil de l'Histoire de la Chine, le clan Mo Diao sut mettre à profit les périodes de trouble pour asseoir sa main-mise sur les bas-fonds du *wu lin* et il dispose désormais d'un ascendant certain sur celui-ci ; c'est actuellement une faction avec qui compter.

Une organisation tentaculaire au service d'une influence impie

Le clan Mo Diao a son repaire sur les lieux historiques de sa fondation, dans des marécages de la province du Anhui. Il s'agit d'une forteresse sinistre mais spacieuse et arborant un luxe ostensible bien que souvent plutôt glauque (statues en jade représentant des démons du *Feng*

Du, fresques illustrant de sombres massacres, etc.). Ce manoir dispose d'un vaste réseau de souterrains : passages secrets mais également laboratoires servant à diverses expériences inavouables, cachots et salles de torture, etc. Il est constamment gardé par des *wu xia* d'élite mais aussi par d'autres créatures moins naturelles...

Y siège le seigneur du clan, que l'on dit descendre de Xiong Shu lui-même. Celui-ci détient une autorité totale et absolue sur les siens, même s'il sait s'entourer de conseillers. Bien qu'une lutte farouche oppose ces courtisans et lieutenants, personne au sein du clan ne songerait à mener une fronde pour destituer le seigneur : celui-ci est auréolé de la protection des démons qui offrirent le Sutra des Ténèbres à son ancêtre et ils ne souffriraient pas qu'un autre que leur élu mène leurs plans à bien. On raconte d'ailleurs que dans un bosquet sinistre près du manoir se trouvent les restes des traîtres au clan Mo Diao, leurs âmes hurlant sans pouvoir se faire entendre des mortels...

De manière générale, le clan Mo Diao dirige dans l'ombre toutes les organisations du *jiang hu* vouées de près ou de loin au crime. Sectes d'assassins, brigands en maraude, escrocs, briseurs d'écoles, bordels sordides et maisons de jeu sont presque tous, d'une façon ou d'une autre, au service des intérêts de cette faction. Car tous ceux qui refusent de la rejoindre sont à terme voués à l'extermination... De fait, le clan Mo Diao dispose d'un réseau d'organisations très étendu, couvrant toute la Chine et même parfois des nations étrangères (Corée et Japon en particulier). Il s'en sert pour obtenir richesse et puissance, et accroître sa domination sur le *wu lin*. De la même façon, le clan n'hésite jamais à recourir à la corruption afin de mettre des fonctionnaires peu scrupuleux dans sa poche et étouffer diverses affaires le concernant. Grâce à ces malversations, le clan Mo Diao contrôle la lie du *jiang hu*, une grosse partie de la pègre chinoise et suffisamment d'édiles publics pour ne pas être inquiété pour ses agissements les moins discrets. Ce qui en fait donc l'une des factions les plus redoutables du monde des arts martiaux...

Les véritables objectifs

Toute cette puissance, cette influence étendue... Le clan Mo Diao ne les a pas acquises juste dans un but d'enrichissement personnel. Depuis sa fondation, cette faction a un plan bien précis.

Au départ, les démons qui poussèrent Xiong Shu à fonder le clan souhaitaient promouvoir un dogme de la puissance, selon la bien connue loi de la jungle : que les plus forts survivent, que la force soit la mesure absolue du pouvoir. Le clan devait accumuler suffisamment de ressources pour se faire le symbole de cette doctrine en devenant un pouvoir incontournable dont l'exemple même allait inspirer les autres habitants du *jiang hu*.



Mais peu à peu, cet objectif un peu simpliste évoluait. Les seigneurs successifs, en accroissant leur influence, en vinrent à ressentir un sentiment de patriotisme légèrement déviant : pour eux, la Chine était et devait rester la nation la plus puissante du monde ; et le clan Mo Diaoyao devait un jour ou l'autre devenir l'éminence grise de ses dirigeants...

Ainsi donc, l'objectif n'était plus simplement de promulguer à l'échelle du *wu lin* une façon de voir le destin. Il s'agissait à présent de visées au niveau de l'Empire tout entier. Mais pour que cet Empire puisse un jour être digne que le clan Mo Diaoyao le dirige dans l'ombre, il fallait s'assurer de sa puissance effective. Ainsi pendant des siècles, le clan encouragea les troubles qui jetèrent la Chine dans la division, à seule fin qu'une nation plus forte et prospère en ressorte. Peu importait aux dirigeants qu'une dynastie étrangère règne : seule comptait la force dont celle-ci pouvait faire preuve. Et au niveau du *jiang hu*, cette politique de division fut également menée afin de faire émerger les meilleurs arts martiaux possibles.

Concrètement, la rivalité qui oppose Shaolin à Wudang est sciemment entretenue par le clan Mo Diaoyao par exemple... De même, l'influence du clan à la cour va dans le sens de la disgrâce voire de la destruction de Shaolin : non seulement pour éliminer un opposant de longue date, mais également pour voir ce qui en émergera... Les plus forts survivent après tout.

Un autre but qui occupe le seigneur actuel du clan, le bien-nommé Lama des Dix Enfers, est la compilation de toutes les techniques les plus puissantes sous le Ciel. En effet, pressentant que les intérêts des occidentaux vont finir par les pousser à faire la guerre à la Chine, il souhaite disposer d'une arme toute-puissante à confier à la dynastie régnante afin qu'elle puisse faire face et s'appuyer ensuite sur le clan. Dans cet objectif, il a entrepris de défier en duel de nombreux maîtres des factions les plus influentes (comme le Gai Bang, Wudang ou Emei) ; une fois vaincus, ceux-ci voient leur âme retenue prisonnière dans les geôles du manoir par un procédé impie. Et ces âmes sont alors torturées inlassablement par des sorciers dévoyés afin de leur faire avouer leurs secrets martiaux. C'est là une hérésie qui, si elle était connue, unirait toutes les factions du monde des arts martiaux pour écraser impitoyablement le clan Mo Diaoyao... mais son seigneur pense qu'il est impossible que quelqu'un se rende compte de cette atroce réalité.

Les styles martiaux du clan Mo Diaoyao

Clan sinistre aux visées troubles, il est naturel que ses disciples pratiquent des techniques sournoises et cruelles entre toutes.

La Boxe du Sutra des Ténèbres

Histoire : Les origines de cette boxe se perdent dans la nuit des temps et se confondent avec celles du tristement célèbre clan Mo Diaoyao. Ses membres prétendent qu'elle leur fut transmise par les démons du *Feng Du* par le biais d'un ouvrage connu sous le nom de Sutra des Ténèbres... On dit que celui qui le lirait à voix haute et à l'envers pourrait acquérir une grande puissance mais au prix de la folie. Évidemment, les autres habitants du *jiang hu* prennent tout cela pour des légendes.

Et pourtant... Lorsque l'on observe la violence et la cruauté des techniques de cette boxe, on pourrait facilement croire qu'elle fut inventée dans les Enfers. Style très offensif aux coups particulièrement vicieux, la Boxe du Sutra des Ténèbres met l'accent sur les attaques aux points vitaux, non pour les neutraliser comme dans d'autres styles, mais bien pour les anéantir. Paradoxalement, peu de ces techniques sont mortelles : un pratiquant préfère toujours blesser et mutiler afin que les souffrances de son adversaire ne prennent pas fin avec le combat.

L'entraînement à la Boxe du Sutra des Ténèbres prépare ses pratiquants à être capables d'assumer leurs actes lors des combats. Ils doivent rester impassibles devant la souffrance qu'ils infligent et ne pas hésiter à provoquer de terribles blessures. On raconte qu'avant d'être déclarés disciples du style, il leur faut parvenir à lire une page du Sutra des Ténèbres sans flancher.

Base : Le personnage est immunisé à la Terreur. De plus, il peut ajouter son niveau de Terre aux dégâts de ses attaques à mains nues.

La Douleur qui Anéantit le Corps

Pré requis : Boxe externe Expert (3), Manœuvre Coup précis, Tao du Souffle destructeur 2, Tao de la Foudre soudaine 2

Coût en Chi : 8

Effets : (attaque) Le personnage s'en prend vicieusement à l'un des points vitaux de sa cible. Quelle que soit sa position, il existe toujours un point qu'il peut atteindre aisément. Lorsque le personnage utilise cette technique, il gagne automatiquement l'initiative sur tous les autres protagonistes du combat. Il réalise normalement son Test d'attaque, mais sa victime verra sa Défense active mino- rée d'un malus égal à la différence entre le résultat du Test d'attaque et son niveau de Défense passive.

Si l'attaque porte, elle inflige des dégâts normaux. Mais en plus, en raison de la douleur occasionnée, les malus de blessure de la victime deviennent les suivants : Etat normal -1 ; Contusions -2 ; Blessures légères -3 ; Blessures graves -5 ; Blessures fatales -7.

Cet effet perdure jusqu'à ce qu'un acupuncteur, un masseur ou un médecin formé aux théories du *Chi* intervienne, ou pendant (points de dégâts infligés) jours.

Effets secondaires : Les mains du personnage deviennent noires et lisses lorsqu'il porte le coup.



Zin - Shaolin et Wudang

La Douleur qui Anéantit l'Âme

Pré requis : Boxe externe Maître (4), Intimidation Confirmé (2), Manœuvres Coup précis et Coup double, Tao de la Présence sereine 3, Tao de la Foudre soudaine 3

Coût en Chi : 10

Effets : (attaque) Cette technique est très proche de la précédente, mais vise surtout à altérer les capacités mentales de la cible. Ici aussi le personnage vise ses points vitaux, mais il enchaîne plusieurs coups. Il gagne également l'initiative sur tous les autres protagonistes du combat. Il réalise normalement son Test d'attaque, et sa victime verra sa Défense active toujours soumise à un malus égal à la différence entre le résultat du Test d'attaque et son niveau de Défense passive.

Si l'attaque porte, elle inflige des dégâts normaux. Mais en plus, en raison de la douleur occasionnée et des réactions chimiques et énergétiques déclenchées dans l'organisme, la victime subit les effets suivants pour (dégâts subis) tours :

Elle doit réussir un Test de Résistance contre un SR égal à (Feu + Intimidation) de l'attaquant ou s'écrouler en catatonie.

Elle effectue tous ses Tests avec un malus égal au Niveau en Intimidation de l'attaquant.

Elle ne peut plus utiliser ni Tao, ni style de combat, ni Manœuvre, ni aucun rituel de magie.

Elle ne peut plus faire appel à son Chi pour améliorer ses chances de réussite.

Effets secondaires : Les yeux du personnage deviennent noirs et luisants lorsqu'il porte le coup.

Le Sabre qui Tranche les Démons

Histoire : Second style du clan Mo Dia, le Sabre qui Tranche les Démons est une technique d'escrime qui est le pendant de la Boxe du Sutra des Ténébres. D'après la légende, c'est avec le sabre de Chiyou en personne (le démon de la guerre que l'Empereur jaune dut vaincre au début de son règne) que le premier maître du style en inventa les techniques.

Le sabre utilisé dans ce style est une arme effilée, légère et rapide. La lame en est parfois même dentelée et il n'est pas rare que l'usage des poisons soit répandu parmi les pratiquants... Les techniques du Sabre qui Tranche les Démons misent énormément sur la rapidité au détriment de la force. Le but est d'entailler sans relâche l'adversaire, de l'affaiblir en lui faisant perdre du sang et en le soumettant à une douleur constante avant d'enfin lui porter le coup de grâce. Des poisons incapacitants ou paralysants sont fréquemment appliqués sur la lame du sabre pour plus d'efficacité. La défense est très centrée sur l'esquive plus que sur le blocage, toujours dans le but de fatiguer physiquement et moralement l'ennemi.

L'entraînement au Sabre qui Tranche les Démons est classique : exercices divers et variés, combats entre disciples, répétition des mouvements de base, etc. Un enseignement complet sur l'art de l'empoisonnement complète cette base pratique. Chaque disciple est ensuite encouragé à personnaliser son sabre en fonction de ses techniques de prédilection (lame à gouttière pour l'usage d'un poison, lame en dents de scie pour déchirer les chairs, etc.).

Base : Les pratiquants de ce style s'immunisent peu à peu à leurs propres poisons. Ils ajoutent leur niveau de Terre à tout Test de Résistance contre un poison, un venin ou tout type de substance toxique.

La Morsure ardente

Pré requis : Jiānshù Expert (3), Herboristerie Expert (3), Manœuvre Coup précis, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao de l'Ombre dissimulée 1

Coût en Chi : 7

Effets : (action) En dépensant une action, le personnage insufflé son Chi dans le poison qui recouvre sa lame. Il bénéficie pour ce tour d'un bonus en initiative égal à son Niveau en Jiānshù. Si ses coups atteignent leur cible, aucune protection d'armure n'est prise en compte pour diminuer les dégâts de l'arme. Ceux du poison s'appliquent normalement. Enfin, les mouvements sont si rapides que la lame du personnage semble devenir floue. Tout Test de Défense active écope d'un malus égal au niveau de l'attaquant dans le Tao de l'Ombre dissimulée. Ces effets perdurent tout un tour de combat.

Effets secondaires : La lame du personnage devient floue et il est difficile d'en cerner précisément les contours.

Dans l'Ombre du Démon

Pré requis : Jiānshù Maître (4), Herboristerie Expert (3), Esquive Expert (3), Manœuvres Parade tournoyante et Mise à distance, Tao de la Foudre soudaine 3, Tao des Dix Mille Mains 2

Coût en Chi : 8

Effets : (action) Le personnage dépense une action pour se lancer dans une série d'enchaînements mêlant rapides mouvements du corps et parades d'épée complexes. Pour le reste du tour, il bénéficie des effets suivants :

Sa Défense passive est augmentée de son Niveau en Jiānshù.

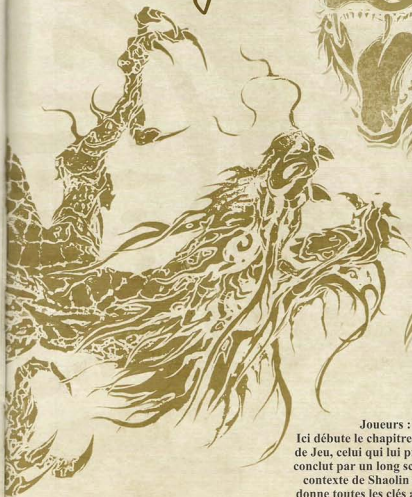
En une seule action de Défense active, il peut parer autant d'attaques qui le visent durant la même passe d'arme que son Niveau en Esquive.

Toutes les personnes qui souhaitent l'attaquer doivent auparavant éviter la lame empoisonnée. Pour cela, ils doivent réussir un Test d'Esquive contre un SR égal à (Métal + (Jiānshù x2)) du personnage ; ce qui ne leur fait pas dépenser d'action. En cas d'échec, ils ne subissent aucun dégât direct mais seulement les effets du poison, égratignés par la pointe de métal souillée.

Effets secondaires : Le personnage semble enfermé dans une sphère de métal luisant d'une aura malsaine.



Les mémos secrets du Meneur de Jeu



Joueurs : passez votre chemin !

Ici débute le chapitre uniquement consacré au Meneur de Jeu, celui qui lui prodigue conseils, inspirations et se conclut par un long scénario d'introduction au nouveau contexte de Shaolin et Wudang. Bref, le chapitre qui donne toutes les clés au Meneur de Jeu afin qu'il mette en scène le plus ludiquement possible la Chine des Qing et tous ses conflits, ouverts ou plus secrets...

Zin - Shaolin et Wudang

Mettre en scène l'Empire du Milieu

Le décor de jeu est nouveau, l'époque a changé : aut dire que les enjeux et spécificités du contexte que dépeint ce nouveau supplément ont eux aussi grandement évolué. Afin d'aider le Meneur de Jeu à en saisir au mieux les tenants et aboutissants, voici quelques conseils utiles mettant en exergue les éléments importants.

Les conseils

Shaolin et Wudang n'est pas un nouveau jeu. Il s'agit en réalité d'un supplément de contexte, décrivant un nouveau décor de jeu avec tous ses enjeux. Aussi, bien des conseils prodigués dans le livre de base de Qin, les Royaumes Combattants restent valables.

Bien entendu, tous ceux qui traitent des spécificités historiques de la période sont désormais désuets. Mais la plupart des autres restent d'actualité dans la Chine des Qing :

- * Ceux concernant les éléments de contexte qui demeurent valables au dix-huitième siècle. Par exemple l'opposition entre un monde moderne (administration envahissante, termes anachroniques, industrialisation rampante) et une réalité sociale encore largement tributaire de traditions anciennes et archaïques : la dichotomie entre des villes surpeuplées et toujours en activité et une campagne bien plus calme et clairsemée ; la société impériale encadrée et le jiang hu plus fantaisiste (même si celui-ci a perdu bien de son mystère) ; etc. En les adaptant quelque peu grâce au contenu du supplément, ces conseils peuvent encore largement s'appliquer à Shaolin et Wudang.

- * Ceux concernant la gestion de l'action : l'importance des descriptions, de la connaissance par le Meneur de Jeu et les joueurs des capacités de leurs personnages, le fait de varier les enjeux et de les imbriquer dans la narration et le thème du scénario en cours, etc. Les règles restant les mêmes - à quelques évolutions mineures près -, ces conseils restent totalement viables pour ce supplément et son nouveau contexte.

Une fois ces recommandations relues, il convient ensuite d'aller plus loin en plongeant dans les spécificités du décor de jeu que vous offre Shaolin et Wudang.

La redistribution des cartes administratives

Un élément particulièrement remarquable de la Chine des Qing, par rapport aux Royaumes combattants notamment, est son maillage bureaucratique extrêmement dense. Presque chaque parcelle du territoire est sous contrôle de l'administration (ou des Huit Bannières parfois) et il n'existe quasiment plus aucun endroit qui échappe à la vigilance du pouvoir central. On peut réellement dire que la société chinoise du dix-huitième siècle est un Empire bureaucratique, bâti autour d'une pyramide de fonctionnaires efficaces et zélés.

Concrètement, cela signifie que pour ses habitants la présence du pouvoir de cet Empire est une réalité quotidienne. Chaque chef-lieu de district voit un *yamen* trôner en son centre et pratiquement tous les bourgs (même de petite importance) disposent d'un bureau pour le fonctionnaire local, dans lequel les citoyens peuvent se rendre pour porter plainte, faire remplir des documents administratifs, prendre connaissance des lois, etc. De la même façon, chaque province dispose de nombreuses écoles, privées ou publiques et parfois même dites de charité pour les territoires les plus délaissés : l'éducation, la culture, le savoir sont des qualités importantes pour une nation organisée autour d'une caste de lettrés. Même la société civile singe plus ou moins l'organisation de l'État : des guildes se forment dans presque chaque corporation, afin de mieux contrôler l'industrie et le commerce.

L'une des conséquences directes de tout cela fut la presque totale disparition du *jiang hu* tel qu'il a existé durant des siècles. Puisqu'il n'y a plus de territoire délaissé par le pouvoir, il n'y a plus de possibilité pour les clans de régenter des fiefs officieux... Bien sûr, il en reste encore quelques-uns : dans les provinces frontalières principalement. Mais de façon générale, le monde des arts martiaux s'est adapté : les chefs de clans sont devenus propriétaires fonciers, les *wu xia* influents ont ouvert des écoles de kung-fu ou des agences d'escorte, etc. Restent les bandes de brigands, fléau qu'aucune administration ne saurait éradiquer, et les multiples vagabonds et marginaux qui vont par les routes et que les Qing tolèrent tant qu'ils ne créent pas d'ennuis (en sympathisant avec les patriotes par exemple).

D'une certaine manière, cette évolution a enlevé un peu de fantaisie au monde chinois : celui-ci est plus strict, plus contrôlé, moins mystérieux. Mais du point de vue des situations de jeu, le dépaysement est du coup très marqué : pour les joueurs, difficile de ne pas prendre en compte cette réalité bureaucratique car où qu'ils aillent, ils se heurteront à l'administration et à ses fonctionnaires. Pour des rebelles en fuite par exemple, c'est un obstacle non négligeable. Pour des agents du gouvernement, c'est tout un réseau de susceptibilités à ménager quand ils enquêtent dans une province. Pour de simples citoyens, c'est soit un confort rassurant (l'État partout présent prend soin du peuple) soit une omniprésence inquiétante (les autorités peuvent garder chaque personne à l'œil) soit une opportunité (la méritocratie permet théoriquement à chacun



de pouvoir participer à cette administration). De la même façon et toujours dans le but de créer un contraste dépayssant, quand la fantaisie et le surnaturel finissent par surgir au coin d'une route, cela n'en a que plus d'impact. Quittant une ville policée et moderne, les personnages se perdent en forêt et doivent camper près d'un vieux temple en ruines... La nuit, des événements étranges se produisent : voilà une bonne manière de souligner la dualité de cet univers, société moderne pétrie de nombreuses traditions et croyances antiques.

La relative ouverture de la Chine peut jouer sur le même tableau : certes on ne croise pas d'occidentaux partout mais dans certaines provinces comme le Guangdong, ils sont plus fréquents qu'ailleurs. Tout chez eux, de leur langue à leur apparence, de leurs vêtements à leurs armes, constitue une curiosité aux yeux d'un Chinois pure souche.

La religion

L'autre élément majeur qui différencie la Chine impériale de l'Antiquité est l'omniprésence du religieux. L'Empire du Milieu repose sur trois religions/philosophies principales, souvent considérées comme ses piliers : le Confucianisme, le Bouddhisme et le Taoïsme. Et celles-ci prennent une place immense dans la vie du pays et de son peuple.

D'une façon générale, on peut dire que la Chine est couverte de temples. Pas une forêt sans son ermitage, pas une montagne sans son monastère, pas une petite route de campagne sans son autel. Littéralement, les édifices religieux sont partout : en ville, à la campagne, dans chaque recoin du pays même les plus isolés. Il est impossible de voyager sans passer à proximité d'un temple, à quel que dieu ou courant religieux qu'il soit dédié. Et sur les routes, on croise également des moines errants, des *fangshi* en pèlerinage, des prêtres taoïstes se rendant à une cérémonie... Cela a un impact direct sur l'esprit de la population. Beaucoup de citoyens de l'Empire croient aux dieux, aux immortels, en Bouddha, aux bodhisattvas, etc. Ils les prient ou les maudissent selon leur bonne fortune, leur rendent hommage durant les nombreux festivals qui parsèment l'année. Les ancêtres surtout sont vénérés et veillent sur la famille. Bien que ce ne soit pas une préoccupation majeure des habitants, le religieux et les superstitions n'en restent pas moins importants dans leur vie quotidienne car liés à ses nombreux aspects : naissance, mariage, funérailles, etc.

D'ailleurs, il faut bien noter que pour l'homme du commun, la différence entre les courants religieux que sont les Trois Enseignements est inexistant ou presque. Kong Fu Zi est déifié à côté de Lao Zi et du Bouddha, le nirvana se confond avec la Cour céleste, immortels et bodhisattvas vivent ensemble au sommet des Pics sacrés, etc. Ce syncrétisme populaire est rendu possible par la relative tolérance religieuse du peuple chinois et la nature polymorphe de ses traditions indigènes en la matière. Bien sûr, l'arrivée du Bouddhisme créa jadis de nombreuses tensions avec le Taoïsme et les deux courants restent rivaux même de nos jours, mais cela intéresse pas le peu-

ple. Il n'y a que les érudits et les théologiens pour se préoccuper des détails, de ce qui reste finalement une querelle de clochers. Il est d'ailleurs courant de voir moines et *fangshi* œuvrer ensemble (par exemple : pendant une épidémie, un herboriste bouddhiste collaborera avec un alchimiste pour trouver un remède rapidement ; un moine et un exorciste s'allieront pour vaincre un démon puissant ; etc.) et célébrer divers rites en parfaite entente.

Une fois de plus, cet élément de contexte permet de créer aisément un contraste pour les joueurs. D'une société très hiérarchisée et pragmatique, il est aisé de passer à un monde plus imprégné de mysticisme et de foi. Aller ainsi d'un *yamen* à un monastère crée un dépaysement certain par exemple, tant les ambiances y sont différentes : empressément administratif contre quiétude monacale, pour ne citer que le cliché le plus évident. Quant aux querelles et à la rivalité qui peut opposer Bouddhisme et Taoïsme (que méprisent les confucéens, s'estimant au-dessus de ça), elles sont un formidable moteur pour l'interprétation des personnages, qui pourront se situer soit d'un côté soit de l'autre, ou encore rester neutre comme une grande majorité de la population. Quant au réel dépaysement, il est assuré par les religions étrangères que la Chine accepte en son sein : il y existe en effet une minorité musulmane assez importante, Jésuites et missionnaires prêchent la parole chrétienne sur les routes, des juifs vivent depuis des siècles dans certaines villes, etc. Pour un Chinois, la vision d'une mosquée ou d'une synagogue est un spectacle exotique rare.

Les arts martiaux

Alors que Qin : les Royaumes combattants s'inspirait principalement des films de sabre et des fresques épiques en costume, Shaolin et Wudang lorgne plutôt du côté des films de kung-fu. Ceux-ci véhiculent de nombreuses valeurs différentes de celles des *wu xia pian* : sont ainsi mises en avant des vertus comme la piété filiale, le respect du maître, la recherche de la perfection martiale, l'idéal de vie selon la loi du *wu shi*, etc. Une bonne partie de ces qualités sont celles que professait jadis le philosophe de l'État Kong Fu Zi : le *kung-fu pian* est un genre cinématographique éminemment confucéen, car la culture martiale elle-même s'est modelée à partir de l'idéal social chinois.

Surtout, ces films prônent ouvertement l'un des éléments cruciaux du Confucianisme : la nécessité de mettre à bas une dynastie ayant perdu la faveur du Ciel. En effet, si Kong Fu Zi était un adepte de l'obéissance à l'Empereur tant que celui-ci se montrait sage et vertueux, il déclarait aussi qu'un pouvoir inique ne devait pas régner et qu'il était alors du devoir du peuple de le jeter à bas en se révoltant. On retrouve cette idée dans bien des films traitant du destin de Shaolin : les rebelles *hans* affrontent les Mandchous pour restaurer les Ming et destituer les Qing, perçus comme occupant injustement le pouvoir. Comme on le voit, cette valeur de rébellion nécessaire est clairement au centre du contexte que dépeint ce supplément.



Zin - Shaolin et Wudang

Importance culturelle

Pour le peuple chinois, les arts martiaux ne sont pas seulement une méthode de combat : c'est avant tout un élément fondamental de leur identité culturelle. Les arts martiaux sont considérés comme le Trésor national de l'Empire du Milieu, un art véritable comme leur nom l'indique. L'étymologie même du mot kung-fu fait comprendre en quelle haute estime les Chinois tiennent le *wushu*. Plus qu'un sport, plus qu'un art guerrier : il est avant tout une éthique de vie, une méthode d'amélioration de la santé, un métier pour certains, un élément de la vie quotidienne pour tous.

Car en Chine, les arts martiaux sont omniprésents (et d'autant plus depuis que le *jiang hu* s'est plus ou moins intégré à la société traditionnelle). Il est impensable d'imaginer un festival sans son tournoi rassemblant les meilleurs experts de la région, ou un marché sans son exhibition de boxe. Même une danse du dragon possède une dimension martiale en opposant différentes équipes (bien souvent affiliées à des écoles de kung-fu). Nombreux sont d'ailleurs les habitants de l'Empire du Milieu à pratiquer le *wushu* ; certes les experts et ceux qui consacrent leur vie entière au *wude* ne sont pas légion, mais tout un chacun peut apprendre à son niveau. L'ouvrier de filature vient se détendre après sa journée de travail, le jeune lettré entretient son corps comme il le fait avec son esprit par ses études, l'enfant turbulent y trouve autorité et discipline, le retraité travaille son souffle pour rester en bonne santé, etc. Quel que soit l'âge, la catégorie sociale, la fortune ou les raisons : tout le monde peut pratiquer le kung-fu et la profusion d'écoles implantées un peu partout encourage cet état de fait. Même les femmes peuvent s'y mettre, afin de rester sveltes et séduisantes ou pour améliorer leur pratique de la danse ; c'est d'ailleurs là l'un des rares espaces de liberté que leur accorde la société néo-confucéenne.

Pour le Meneur de Jeu, il convient de rendre au mieux cette importance culturelle. Ainsi dans chaque ville, même excentrée ou peu peuplée, on trouve facilement deux ou trois écoles, une aire de combat devant le *yamen*, une agence d'escorte, etc. Quasiment chaque PNJ croisé peut pratiquer ou avoir pratiqué le kung-fu (ce qui ne signifie pas que le moindre aubergiste ou employé de bureau soit un redoutable combattant, attention) et ainsi connaître quelques rumeurs ou informations ayant trait au domaine martial. Et tout le monde s'intéresse au *wushu* : tournois et duels attirent toujours une foule dense et compacte, chaque événement d'importance (Nouvel An, festivités diverses) s'accompagne de démonstrations nombreuses et variées, les écoles rivalisent de virtuosité pour attirer de nouveaux disciples, etc. Les joueurs doivent ressentir cette omniprésence et la considérer comme naturelle pour leurs personnages : les arts martiaux ne doivent plus leur sembler cette science du combat exotique et parfois un peu kitsch, mais un élément à part entière du décor de jeu, qu'ils ont l'occasion de côtoyer quotidiennement.

Entraînement

L'entraînement, que ce soit pour acquérir les bases d'une technique ou pour maîtriser les aspects les plus secrets d'un style, est un élément important des arts martiaux : nul ne peut prétendre les pratiquer de façon innée, sans un travail préalable de longue haleine.

Dans le cadre d'une partie de jeu de rôle, il paraît difficile de retranscrire cet entraînement autrement que comme un élément de l'historique passé du personnage ou un événement hors-jeu au cours duquel le joueur va dépenser ses points d'Apprentissage. Pourtant, il est possible d'en faire un élément ludique intéressant qui renforcera encore l'implication du joueur vis à vis de son personnage. Ainsi, une séance d'entraînement se prête bien à une partie en solo impliquant un seul joueur en plus du Meneur de Jeu (ce genre de partie pouvant également se jouer via Internet, sur forum, etc.). Il convient de décider quel va être le but de l'entraînement : acquérir une Manœuvre, une spécialisation, un nouveau style ou une technique par exemple et à partir de là, Meneur de Jeu et joueur vont réfléchir à la forme de l'entraînement, aux épreuves et exercices à imposer au personnage pour qu'il progresse. Le joueur peut mettre lui-même au point ce programme ou se fier au Meneur de Jeu. Il ne faut pas hésiter alors à s'inspirer des nombreux films mettant en scène l'entraînement acharné de leurs héros pour y puiser des idées graphiques à la pelle : les vieux films avec Jackie Chan ou certains Liu Chia-liang ne sont pas avares de ce genre de séquences, parfois sadiques et parfois comiques. En interprétant tout cela, le joueur va contribuer à mieux définir son personnage, sa relation avec son *shifu*, sa place dans la tradition martiale dans laquelle il s'inscrit, etc. Il ressentira que la progression de son alter-ego va plus loin que l'abstraite dépense de points d'Apprentissage : en la jouant, il prendra la mesure de ce que son personnage devient de façon plus concrète, plus impliquée.

Même si ce genre de scènes peut ne pas aller plus loin que du narratif sans trop de jets de dés ou une séquence flash-back (un procédé dont est d'ailleurs friand le cinéma de kung-fu), il paraît important d'en faire jouer au moins quelques-unes : l'ambiance autour de la table et l'implication des joueurs n'en seront que meilleures.

Combat

Dès la création, un personnage peut désormais disposer d'un style martial : plus encore qu'avant, il faut prendre conscience que le *wushu* pratiqué par un individu reflète largement sa personnalité. Ainsi, on n'apprend pas la Boxe du Bufile pour les mêmes raisons que la Boxe des Huit Trigrammes ; on se n'oriente pas par hasard vers un kung-fu interne plutôt que vers un kung-fu externe. Le caractère d'un personnage peut et doit s'exprimer au travers de sa pratique des arts martiaux : Manœuvres, Taos et spécialisations y concourent tout autant que le choix du style.



Si les joueurs prennent bien garde à définir leurs personnages en tenant compte de cela, les combats n'en seront que plus palpitants : loin de n'être que le moment où on jette les dés en énonçant des résultats chiffrés et abstraits, un duel deviendra pour un joueur une occasion aussi idéale qu'un dialogue d'interpréter son alter-ego. En décrivant ses attaques et parades (nous n'insisterons jamais assez sur cet aspect de l'action : décrivez toujours pour rendre vivant), en les faisant coller au caractère du personnage, en tenant compte de ses données techniques, le joueur lui donnera vie en le définissant par l'action, par ses actes, par sa façon de se battre. Est-il plutôt joueur et prend-il plaisir à une joute bien menée ? Auquel cas l'efficacité passe derrière le spectaculaire de ses gestes. Est-il impitoyable, pressé d'en finir le plus rapidement possible ? Il usera de coups puissants et se souciera peu d'apparence. Ainsi par exemple, même s'il s'agit de deux types d'escrime au bâton : le Bâton à Double-peau de Tigre et le Bâton du Singe ne se ressemblent pas du tout. Chacun de ces styles traduit une personnalité bien différente, qu'elle ait pré-existé à l'apprentissage de l'art martial (et ait guidé le choix du personnage) ou qu'elle ait été forgée au cours de l'entraînement.

Le Meneur de Jeu peut également jouer là-dessus pour interpréter ses PNJ. Même un simple adversaire qui n'existe que pour s'opposer physiquement aux personnages peut se voir doter d'une personnalité si les joueurs savent « lire » sa façon de se battre. Cela peut donner lieu à d'intéressantes scènes de jeu : tel ennemi semble ne pas réellement vouloir combattre les personnages, comme s'il y était en réalité obligé... et si ceux-ci stoppaient le duel afin de tirer ça au clair ? Il est aussi aisé de créer un contraste entre l'apparence d'un PNJ et sa nature en la révélant par le biais de l'art martial qu'il pratique : ce paisible et serviable scribe du *yamen* se transforme littéralement quand il adopte la garde de la Boîte du Tigre...

L'action a toujours occupé une place importante dans Qin, mais nous avons toujours veillé à ce qu'elle s'imbrique dans le sens du jeu, faisant écho à ses thématiques et permettant aux joueurs d'exprimer au mieux le caractère de leurs personnages. Shaolin et Wudang s'inscrivent dans cette volonté et la pousse encore plus loin via l'introduction de nombreux styles martiaux, qui permettront de créer une grande variété de personnages différents.

Une dualité sans manichéisme

La notion de Yin / Yang et la dualité qu'elle implique est l'un des fondements de la société chinoise. L'opposition, la dualité et la complémentarité sont une partie intrinsèque de cette culture : mais souvent cette dichotomie n'est pas négative, elle engendre au contraire l'ordre du monde. Pourtant, il arrive parfois qu'elle se concrétise sous la forme d'un conflit particulièrement destructeur...

Hans et Mandchous

En lisant ce supplément, il apparaît évident que la difficile cohabitation entre les *Hans* (Chinois d'origine) et les Mandchous (envahisseurs venus des steppes) est un thème central du contexte présent.

Si l'on regarde la surface des choses, la situation paraît simple et claire. Les Mandchous ont imposé leur pouvoir par la force aux Chinois, ils se sont emparés du trône au terme d'une guerre meurtrière. Depuis, ils règnent sans partage ou presque : les nobles mandchous occupent une place de choix au sein de la Cour impériale, l'armée des Huit Bannières est presque exclusivement composée de Mandchous et de Mongols, etc. Parallèlement, les *Hans* sont humiliés : opprimés, soumis à l'Édit de la Natte qui heurte leurs traditions millénaires, visiblement écartés du pouvoir... De bien des façons, le contexte semble mettre en scène une opposition classique et presque manichéenne : le vil envahisseur, cruel et tyrannique, contre le peuple accablé ayant à cœur de se révolter devant tant d'injustice.

Et pourtant... ce tableau ressemble plus à celui que pourrait dresser un patriote pro-Ming (avec toute la subjectivité due à son engagement) qu'à celui d'un véritable historien. Car l'Empire des Qing est fort loin de cette image facile : la situation est évidemment bien plus complexe. Il est vrai qu'à ses débuts, la dynastie régnante dut s'imposer par la force et les actes et décisions de certains tyrans (comme le prince Dorgon) ajoutèrent à l'humiliation des *Hans*. Mais le pouvoir mandchou se sinisa très rapidement et les Empereurs Shunzhi et Kangxi furent des souverains sages et justes : désireux d'apaiser les tensions et de permettre une coexistence pacifique, ils effacèrent peu à peu les frontières séparant les deux ethnies. Le Fils du Ciel Yongzheng poursuivit leur œuvre. Ainsi les lettrés *hans* sont invités à la cour où de lourdes mais prestigieuses responsabilités leur sont octroyées sans aucune discrimination. De nombreuses mesures sociales permettent d'alléger le fardeau des paysans en cas de disette. Tout est finalement fait pour que l'Empire soit prospère et les Mandchous sont assez avisés pour savoir qu'on s'enrichit plus dans un pays en paix. D'ailleurs, la plupart des *Hans* s'accommodent finalement fort bien de cet état de fait : la dynastie est en place depuis moins d'un siècle et déjà la fortune de la Chine a presque quadruplé. Les marchands font des affaires, les religions coexistent en harmonie, les paysans semblent à l'abri de la famine : chacun semble donc y trouver son compte. Bien sûr, le pouvoir des Qing demeure contesté, principalement par des rebelles implantés dans le Sud. Mais il faut prendre conscience qu'il s'agit là d'une minorité prétendant s'exprimer au nom d'un peuple entier, sans avoir aucune légitimité.

Cette réalité désamorce la crainte que peut ressentir un Meneur de Jeu débutant : la gestion d'un groupe mixte. Car en fait, il n'est pas gênant que des personnages *hans* et mandchous se côtoient à la même table (à moins de faire jouer des patriotes, auquel cas la situation est plus délicate) : après presque cent ans de règne de la dynastie Qing, tous se sentent Chinois même si quelques préjugés peuvent encore subsister. Les mariages entre ethnies sont une réalité quotidienne et ne choquent plus grand-monde,



Zin - Shaolin et Wudang

à part les rebelles extrémistes bien entendu. Du fait même de l'Édit de la Nette et de cette mixité, il devient de plus en plus difficile de différencier physiquement un Mandchou d'un Han. Une sorte de solidarité nationale existe également : tous se savent habitants de l'Empire du Milieu et feront front contre une menace étrangère (pirates japonais, bandits coréens, impérialistes occidentaux, etc.).

Afin de faciliter néanmoins la création de scénarios impliquant des groupes mixtes, le Meneur de Jeu peut utiliser l'agence Tigres et Dragons, qui a été créée dans ce but.

Shaolin et Wudang

Cette dualité est cruciale dans la mesure où elle opère en réalité une synthèse de toutes les autres :

- Shaolin est un centre bouddhiste et Wudang regroupe de nombreux temples taoïstes,
- Shaolin soutient les patriotes alors que Wudang se trouve plus proche du pouvoir impérial,
- Shaolin enseigne un kung-fu plutôt externe tandis que Wudang est le berceau des arts internes.

En bref, il semble aisé de ne voir en Shaolin et Wudang que deux rivaux absolus opposés en tout, chacun représentant une vision particulière de la politique, de la religion, des arts martiaux. Et pourtant, comme toujours, tout n'est pas si simple. Si Shaolin et Wudang sont bien concurrents, c'est au travers d'une rivalité plus amicale que réellement hostile. Les deux centres se doivent surtout beaucoup l'un à l'autre sur le plan du kung-fu : Wudang créa ses arts internes à partir du travail de nombreux combattants formés à Shaolin et Shaolin s'inspira à son tour des techniques souples de Wudang pour enrichir son panel martial. Religieusement en Chine, Bouddhisme et Taoïsme se complètent plus qu'ils ne s'opposent malgré leurs différences : d'ailleurs le mont Wudang abrite de très nombreux monastères. C'est politiquement que la réelle opposition se creuse peu à peu, et là encore Wudang est contraint de soutenir les Qing presque à contre-cœur : beaucoup de chevaliers qui y ont été formés n'approuvent d'ailleurs pas cette orientation.

D'une certaine façon, Emci représente le juste milieu entre ces deux centres religieux et martiaux : Mont sacré bouddhiste abritant une forte population taoïste, travaillant sur une synthèse des arts interne et externe, respectant une certaine neutralité à l'égard du pouvoir...

Ainsi dans un groupe de personnages, il n'est pas dangereux de faire cohabiter disciples de Shaolin et de Wudang (à moins que ceux-ci ne soient particulièrement extrémistes, ce que nous ne conseillons pas - spécialement si le Meneur de Jeu est débutant). Au contraire, cela peut être une source d'opportunités de jeu : une simple rivalité pouvant déboucher sur une réelle et profonde amitié par exemple, au travers des épreuves endurées. Les techniques se complètent, une certaine harmonie martiale pourrait se dégager pendant les combats, faisant comprendre aux joueurs que la dualité débouche plus sur la complémentarité que sur l'opposition en Chine.

Histoire et mythologie populaire

**« Qu'importe de violer l'Histoire, si c'est pour lui faire de beaux enfants. »
Alexandre Dumas**

Qin est un jeu de rôle historique : c'est à dire qu'il s'appuie sur la réalité historique et sociale de la période dont il traite (ici, la Chine de 1730) afin de fournir un décor de jeu cohérent et solide, que chaque Meneur de Jeu peut enrichir après la lecture de quelques livres ou le visionnage de certains documentaires. Shaolin et Wudang ne déroge pas à cette règle en décrivant minutieusement l'Empire du Milieu tel qu'il était durant le dix-huitième siècle (d'un point de vue politique, géographique, religieux, etc.).

Cependant, Qin a toujours épicié ce réalisme historique d'une bonne pincée de mythologie populaire, soit la déformation de l'histoire par la tradition orale qui transforme un héros en légende... En effet, l'intérêt de la mythologie populaire est de décomplexer les Meneurs de Jeu et joueurs face à l'ampleur historique de la période : elle leur permet de déformer les faits, de s'emparer des PNJ, d'impliquer leurs personnages dans des événements épiques. D'ailleurs et bien que la mythologie populaire existe dans toutes les cultures, elle possède une importance énorme en Chine : il est bien difficile parfois de dissocier la réalité historique de la légende tant les deux sont parfois imbriquées. Par exemple dans le cas qui nous intéresse, aucun archéologue n'a jamais trouvé de traces d'un incendie qui aurait ravagé le monastère de Shaolin du Henan durant le dix-huitième siècle. Et pourtant, voilà un fait que peu de Chinois mettent en doute et qui se trouve largement mis en scène dans nombre de films et de romans. La date de cet incendie varie grandement selon les sources : 1660 pour certaines, 1736 pour d'autres... De même, les personnages impliqués sont rarement les mêmes et leur existence historique n'est pour la plupart pas avérée.

Il est finalement assez aisé de marier l'histoire et la mythologie populaire. Les Chinois le font depuis des décennies sans complexe (alors qu'il s'agit de leur propre culture) : on peut donc faire de même. Il ne s'agit aucunement d'un manque de respect envers une nation millénaire mais bien d'un hommage à lui rendre en participant nous aussi à la construction de cette légende. Pour le Meneur de Jeu, le socle historique de Shaolin et Wudang lui permet de disposer d'un décor clé en main, minutieusement décrit et collant au plus près à une réalité avérée (à quelques simplifications ludiques près) : à partir de là, à lui de s'en emparer pour l'enrichir et proposer à ses joueurs des épopées qui vont quant à elles plus s'orienter du côté de la légende... Il ne fera que s'inscrire dans la tradition chinoise qui consiste à réinterpréter, réinventer le passé pour le transformer en une saga épique et inoubliable.

Qin reste avant tout un jeu, ne l'oublions pas.



Pour quelques inspirations de plus...

Voici une liste non exhaustive d'œuvres diverses, aisément disponibles en France, dans lesquelles le Meneur de Jeu pourra puiser son inspiration à pleines poignées. Que ce soit sur le plan visuel ou de l'intrigue, il aura ainsi à disposition tout le nécessaire pour mieux s'approprier ce nouveau décor de jeu et le faire partager au mieux à ses joueurs.

Filmographie

La 36ème Chambre de Shaolin (Liu Chia-liang) :

Une jeune Chinoise, après avoir vu sa famille brimée et assassinée par les Mandchous, décide de se venger et se rend au monastère de Shaolin afin d'y apprendre le kung-fu. Traversant les trente-cinq chambres d'entraînement, il deviendra le moine San De, fondateur de la trente-sixième chambre destinée à recevoir les laïcs de la rébellion.

Les 18 Armes légendaires du Kung-fu (Liu Chia-liang) :

Traqué par de redoutables mercenaires à la solde des Qing, un vieux maître membre d'une secte rebelle va devoir déployer tout son art du kung-fu pour défendre sa vie et celles de ses disciples.

La Mante religieuse (Liu Chia-liang) :

Forcé par les Mandchous à espionner une famille de patriotes, un jeune lettré va tomber amoureux de la fille de la maisonnée et l'épouser. Devant continuer sa mission hélas, il va se retrouver piégé entre le marteau et l'enclume et devoir créer sa propre technique (style de la Mante religieuse) afin de s'en sortir.

La Main de Fer (Chung Chang-wa) :

Jeune élève d'une école d'arts martiaux, le héros va être amené à apprendre la Main de Fer, la technique secrète de son école, afin de contrer les menées déshonorantes d'une école rivale dont le but est de remporter le tournoi régional par tous les moyens... quitte à faire appel à des mercenaires japonais.

Shaolin contre Wu-tang (Chang Cheh) :

Afin d'éliminer de promoteurs disciples de Shaolin, les maîtres de Wudang à la solde de la Cour impériale des Qing fomentent un complot. Mais parmi eux, un élève s'interroge sur les raisons qui poussent des Hans à se battre entre eux au lieu de s'unir pour chasser les Mandchous de Chine.

La Fureur Shaolin (Chang Cheh) :

Un général de la dynastie Qing espère monter les deux monastères de Shaolin l'un contre l'autre, grâce à un com-

plot retors. Trois maîtres du Nord sont ainsi accusés d'avoir assassiné trois maîtres du Sud et le cycle de la vengeance se met en marche. Seuls les Qing en sortiront vainqueurs...

Un film très intéressant, valant surtout par ses scènes de combat et ses séquences d'entraînement.

Histoire de Fantômes chinois (Ching Siu-tung) :

Simple collecteur de taxes, le héros de ce film va se retrouver propulsé au milieu d'un ballet sumatruel. Tombant amoureux d'un beau fantôme, il devra s'associer à un puissant taoïste pour vaincre le démon qui le retient captif.

Tigre et Dragon (Ang Lee) :

L'épée légendaire Destinée fait la convoitise de bien des gens, tandis que les amours contrariées font se croiser le destin de divers personnages. Vengeance et passion sont les pierres angulaires de ce récit à la tonalité tragique.

Bien que situé près d'un siècle après les événements de ce supplément, Tigre et Dragon constituent une inspiration visuelle de choix : costumes, coiffures, décors ou armes correspondent totalement à ce que l'on peut trouver dans Shaolin et Wudang.

Seven Swords (Tsui Hark) :

Alors que la dynastie Qing emploie des mercenaires pour détruire les foyers de rébellion potentiels, sept puissantes épées forgées sur le Mont céleste s'unissent pour affronter le général Ravage et ses troupes.

Bibliographie

Les Enquêtes du Juge Ti (Robert Van Gulik) :

Magistrat fraîchement nommé, le juge Ti va devoir mener bien des enquêtes différentes, résoudre des énigmes qui auraient laissé sur le carreau des mandarins moins doués que lui, déjouer des complots menaçant le pouvoir impérial, gravir les échelons de la hiérarchie, etc.

Tigre et Dragon (Dulu Wang) :

Malmené par le clan Kunlun dont il est pourtant amoureux de la fille, le jeune Petite Grue va aller suivre un entraînement martial avec un maître de Wudang dans le but de revenir venger la mort injuste de son père.

Tigre et Dragon (Dulu Wang / Andy Seto) Manhua (BD chinoise) :

Jeune élève de Wudang, Li Mubai parcourt la Chine en quête d'aventure et d'amitié. Il croisera ainsi la route de la belle Yu Chu-lien, hélas promise à un autre, mais devra aussi venger la mort de son maître, assassiné par Renard aux Yeux de Jade. Celle-ci sait s'entourer d'alliés à même de la protéger mais pourra-t-elle échapper à un Li Mubai désormais armé de l'incroyable épée Destinée ?



Zin - Shaolin et Wudang

Mille poisons, mille morts

Pour le Meneur de Jeu, voici un scénario de découverte pour Shaolin et Wudang qui peut au choix servir d'aventure unique ou déboucher sur une longue campagne.

Introduction

Ce premier scénario pour le contexte de jeu Shaolin et Wudang est destiné à faire découvrir aux joueurs l'univers de la Chine durant cette ère troublée qu'est le règne de la dynastie Qing. Il met donc en scène de nombreux éléments de la vie quotidienne dans une petite ville de province de l'Empire. Il devrait également permettre de réunir le groupe des personnages en vue des aventures ultérieures qui les attendent. Attention toutefois, il n'est pas conseillé de prendre trop à la légère les événements qui vont se dérouler lors de cette histoire. En effet, ils pourront avoir des conséquences importantes et une incidence réelle sur l'avenir des personnages. Mais après tout, ne sont-ils pas des héros, de la trempe de ceux qui font l'histoire pas ceux qui la subissent ?

Tout au long du texte principal, des encarts servent à mettre en lumière les éléments importants de l'histoire. Le nombre de PNJ présents, et leurs motivations conflictuelles, occupent une place essentielle dans le récit et l'ambiance qui en découle. Assurez-vous de bien avoir intégré ces deux paramètres avant de vous lancer. Enfin, certains paragraphes se concluent sur des trames secondaires que vous pouvez introduire (ou pas) en marge de l'aventure principale. Celles-ci complexifient le déroulement des événements, rendent la tâche du Meneur de Jeu (et celle des joueurs) plus ardue, mais ajoutent indéniablement de la saveur à l'ensemble.

Synopsis

Fen Yue, magistrat mandchou de la petite cité de Jing dans le Hunan, est un grand amateur de prouesses martiales. Afin de se distraire, mais aussi de donner un peu de lustre à sa ville, il décide d'y organiser un tournoi de kung-fu. Il y invite tous les *wuxia* et artistes martiaux qui souhaitent participer, qu'ils soient *hans* ou mandchous. La vie à Jing s'organise rapidement en fonction de cet incroyable événement. Attirés par celui-ci, les personnages rejoignent les rangs de la foule qui se presse devant les portes fortifiées.

Cependant, la réalité cache un sombre complot. C'est Min Juwa, la nouvelle épouse du magistrat, qui lui a soufflé l'idée d'organiser ce tournoi. En effet, il y a encore

quelques années, elle était connue sous un autre nom : la Dame aux Poisons, une tueuse célèbre dans tout le *jiang hu*. Pourtant, opérant à Guangzhou, elle fut finalement démasquée et poursuivie par un groupe de héros. Forcée de fuir et de changer d'identité, elle est venue se faire oublier dans ce district excentré. Elle a réussi à épouser le magistrat, vieil homme honnête et naïf. Elle souhaite profiter du tournoi afin d'assouvir sa soif de vengeance : en assassinant plusieurs héros du monde des arts martiaux, elle compte revenir sur le devant de la scène. Son plan est prêt, elle a déjà prévu de disparaître une fois le chaos semé dans son sillage et a convié quelques « collègues » à assister à son triomphe pour se rappeler à leur bon souvenir. Elle ne désire que retrouver sa vie d'avant et redevenir une maîtresse influente parmi les assassins.

Mais l'élimination de quelques combattants, d'abord des *Hans* puis des Mandchous, ravive rapidement les rancœurs. Patriotes et officiels, rebelles et fidèles du pouvoir ne tardent pas à s'affronter, menaçant de plonger Jing dans la guerre civile.

Quant aux personnages, à eux de démasquer la Dame des Poisons afin d'éviter un bain de sang et de voir toute une région s'embraser.

Bien entendu, cette aventure sera l'occasion pour eux de nombreuses rencontres et d'autant d'opportunités, mais qui risquent également de compliquer sérieusement leur tâche.

Les Chemins de la Gloire

Cette première partie du scénario doit permettre aux joueurs de prendre en main leurs personnages dans le nouveau décor de jeu introduit par ce supplément. N'hésitez pas à insister sur les descriptions d'ambiance afin de faire naître une Chine vivante sous leurs yeux. Quitte à les faire arriver sur place quelques jours avant le début du tournoi, laissez les flâner et découvrir l'univers qui les entoure. Un rythme assez lent et une ambiance presque festive, même si le feu couve, contrasteront d'autant plus avec les événements qui surviendront par la suite, renforçant le sentiment d'urgence qu'ils devront alors ressentir.

Le Tournoi du Dragon du Qin

La petite cité de Jing pourrait avoir été oubliée du pouvoir central. À l'écart des principales routes commerciales, située dans une région à l'accès difficile, elle reste la seule ville d'importance d'un district qui ne semble pas avoir grand-chose à offrir. Pourtant, Jing a su s'attirer une certaine notoriété parmi une population de spécialistes pour deux raisons. La première : des gisements de jade importants dans les collines et les montagnes peu élevées alentours ont permis le développement de toute une activité minière et artisanale, assurant la prospérité des communautés locales. La seconde : un monastère bouddhiste y est réputé pour son enseignement et s'y sont déjà reti-



rées de nombreuses personnalités historiques afin de finir leur vie dans le respect et la contemplation du Bouddha. Ces deux éléments (la richesse apportée par le jade et l'attachement aux traditions ancestrales, politiques comme philosophiques, des moines) font que l'Empire ne peut se désintéresser de cette région pourtant bien isolée.

Aussi l'administration en place, s'appuyant sur un fort contingent militaire stationné à quelques dizaines de li du centre urbain, s'efforce de maintenir le calme dans son district. Cette tâche n'a rien d'aisée tant les tensions entre les communautés *hans*, originaires de la région et soutenues par les moines, et mandchous, imposées par le pouvoir central, demeurent fortes. La présence militaire, la prospérité actuelle et la bienveillance du magistrat permettent pour le moment d'apaiser les esprits. Mais pour combien de temps ?

Or Fen Yue, bien que d'origine mandchoue, est un homme qui a bien trop vécu pour mépriser la valeur de la vie et du bonheur. Depuis sa nomination à ce poste il y a environ douze ans, il fait tout son possible pour assurer la paix et la prospérité dans son district, ne favorisant aucune des deux communautés. Malheureusement, il est impossible de satisfaire tout le monde, et le jeu des compromis frustre souvent ceux qui doivent s'y plier à contre-cœur. Si beaucoup louent ce comportement, d'autres le lui reprochent (Mandchous comme *Hans*), au sein de sa propre administration comme parmi les patriotes les plus véhéments.

Mais Fen Yue tient le cap de sa politique. Aujourd'hui, toujours dans l'idée de rassembler la population de sa ville derrière une même dynamique, il a décidé d'organiser un grand tournoi d'arts martiaux. Autant pour son plaisir personnel que pour celui de ses concitoyens, mais également afin de donner un nouvel éclat à Jing.

Il prépare donc depuis plus d'un an cet événement majeur pour son district. Des affiches ont été placardées dans la plupart des métropoles chinoises, invitant tous les artistes martiaux (quelle que soit leur affiliation) à y participer. Si certains se sont montrés suspicieux, la possibilité de se mesurer à d'autres combattants (ou d'autres motifs plus personnels) en ont attiré beaucoup. Aussi, depuis plus d'un mois, Jing vit au rythme des derniers préparatifs et le travail ne manque pas. La population de la ville va presque doubler durant la semaine où se déroule le tournoi (attirant compétiteurs et spectateurs venus d'ailleurs). Il faut nourrir et loger tous ces gens, assurer la sécurité en marge de l'événement et, si l'apport de devises sera conséquent, les problèmes d'organisation sont à la hauteur. Les auberges sont prises d'assaut et de nombreux habitants ont prévu de louer les pièces secondaires de leurs résidences : un bon moyen de gagner un peu d'argent.

Le tournoi en lui-même est ouvert à tous, sans distinction de style de combat ou de niveau. Aussi, il verra s'opposer des pratiquants d'armes et des adeptes des arts martiaux à mains nues. De nombreuses épreuves sont également prévues afin d'effectuer un premier tri parmi les prétendants au titre suprême. Fen Yue est un véritable amateur de ces combats et il ne compte pas dévaloriser les participants en leur offrant un tournoi au rabais. Les risques sont réels (de blessures et de mutilations, voire de décès) mais le prix à la hauteur. En plus du titre de champion de Jing,



Zin - Shaolin et Wudang

le vainqueur se verra remettre une coquette somme d'argent et un trophée hautement symbolique. Il s'agit d'une statuette en or et argent représentant un dragon. La légende prétend qu'elle aurait appartenu à l'empereur Qin Shi Huang Di en personne et posséderait des vertus magiques héritées de ce grand réunificateur controversé. Fen Yue espère que la valeur de cette récompense saura attirer les *Hans* et les membres du *jiang hu* les plus réticents.

Comment impliquer les personnages ?

Si les personnages du groupe ne se connaissent pas, cette visite à Jing sera l'occasion de les réunir. Devant l'afflux d'étrangers, il devient difficile de se loger et, par le plus grand des hasards, ils se retrouvent à partager la salle commune d'une vaste maison transformée en dortoir pour l'occasion par son propriétaire, un vieil homme affable et radoteur dont les fils sont partis travailler au loin, mais aussi grippe-sou comme pas deux. Le dortoir est séparé par des toiles verticales, offrant un peu d'intimité à chacun. Les personnages en sont les seuls occupants.

Une autre solution consiste à profiter de l'hospitalité des temples. Devant l'afflux de visiteurs, les moines de Jing ont ouvert leurs communs et accueillent les derniers arrivants. Ils ne demandent en échange que le respect des lieux, une modeste participation aux frais et, pourquoi pas, un don au temple. Même s'ils s'en défendent, il est facile de deviner la position critique de certains bonzes face aux Manchous. Un personnage moine ou une nonne y sera plus à sa place. Un aristocrate bénéficiera ici d'un traitement de faveur (cellule individuelle).

Quant à leurs motifs pour se rendre dans cette ville, vous pouvez choisir parmi les suivantes ou laissez les joueurs trouver leur propre explication : Certains souhaitent certainement participer au tournoi, plus particulièrement les artistes martiaux, quelle que soit leur motivation (gloire, fortune, besoin de reconnaissance, soif de combat, etc.). L'un d'eux est peut-être un officier en mission secrète. En effet, une rumeur faisant état de corruption et de contrebande d'objets de valeur dans ce district est arrivée aux oreilles du gouverneur de province. Il a donc envoyé un enquêteur (et ses assistants si besoin est) étudier cette piste. Ils peuvent également être juges ou soigneurs dans le tournoi, mandatés par Fen Yue pour leur probité reconnue et leur expertise. De simples spectateurs curieux, des membres du *jiang hu* attirés par l'événement, des gens de qualité et leur escorte arpentent également les rues.

Un aristocrate, ou un personnage éminent d'un clan du *jiang hu*, peut avoir été invité par Fen Yue ou se montrer désireux de suivre les performances de son champion. Beaucoup profitent également de ce genre d'événements pour recruter des hommes de mains, gardes du corps et combattants aptes à assurer leur sécurité.

Un personnage originaire de la région de Jing aura l'avantage de s'être sans doute déjà rendu en ville et donc de connaître un peu les lieux et peut-être certaines personnes (le sergent Po, Sabre juste, Van Brockhorst, Wu Ming, le logeur des autres personnages, d'autres habitants), ce qui n'est pas négligeable. Il sait donc que l'éco-

nomie locale repose sur l'exploitation du jade, que Fen Yue déploie de nombreux efforts pour ne pas heurter les communautés *han* et mandchoue ; cependant, dans l'intérêt du scénario, il n'est pas conseillé qu'il puisse être trop proche du magistrat.

Utilisez le début de l'aventure pour permettre aux personnages de se rencontrer, de se présenter et de découvrir leur nouveau décor.

Impliquer les prétirés

Voici quelques pistes pour que les personnages prétirés de ce supplément prennent part au scénario :

- Zhang Jin-hua a une fois de plus fait le mur pour se rendre dans le *jiang hu*. Passant à proximité de Jing, elle s'inscrit au tournoi dans un double objectif : prouver sa valeur martiale et retrouver le chevalier dont l'image hante ses nuits depuis plusieurs mois.
- Huang Fei est de passage au monastère près de Jing, dans lequel il loge. Fêré d'arts martiaux, il participe au tournoi pour le plaisir d'y déployer son art et d'affronter des adversaires de valeur, mais aussi en espérant oublier ses doutes.
- Jiao Heng, en tant que fils d'une famille riche et partisan du pouvoir des Qing, a été invité au tournoi par le magistrat en personne, qui espère en faire un symbole de l'entente entre *Hans* et Manchous. Le jeune homme souhaite juste remporter le prix par orgueil.
- Yin Ren est venu se réfugier parmi la communauté *han* de Jing afin d'échapper aux recherches à son encontre. Il assiste au tournoi en spectateur avant tout, car y participer attirerait trop l'attention sur lui.
- Fa Wen, après avoir dénoncé les agissements de ses supérieurs auprès de Tigres et Dragons, a été muté en récompense dans la milice de Jing, ville réputée calme et harmonieusement gérée par un magistrat ouvert.
- Chu Jue est arrivé à Jing au gré de ses errances. Le tournoi l'intéresse certes, mais encore plus la fête constante qui l'entoure. Il s'inscrit au tournoi pour s'amuser mais escompte plutôt profiter de l'alcool qui coule à flot chaque soir.
- Chun Zhen loge au monastère de Jing. Elle est ici dans l'espoir d'examiner le trophée du tournoi. En effet, récemment à Xian elle a été témoin de manifestations spectrales liées à la dynastie Qin. Peut-être le Dragon du Qin lui apportera-t-il des réponses ?



Les Fidèles de Ying Zheng :

Ce clan mineur vénère Qin Shi Huang Di, premier unificateur de la Chine. Il se proclame héritier de son œuvre et voit en lui un ennemi implacable des peuples barbares venus des steppes, une croyance aux résonances particulièrement actuelles. Ils sont à Jing pour récupérer le Dragon du Qin. Leur chef, Ying Tong, participe au tournoi. Il est accompagné de cinq autres membres du clan. S'il ne peut vaincre, il prévoit d'autres moyens d'actions : voler la statuette quand les troubles seront à leur comble, convaincre un *Han* victorieux du tournoi de la lui céder ou de se joindre à sa quête d'un nouvel Empire fort et totalitaire, idéalisant ce qu'accomplit autrefois Qin Shi Huang Di ou tout simplement voler l'objet. Lui seul connaît les véritables pouvoirs de la relique de métal précieux.

Le Qin Long d'Or et d'Argent

Cet objet d'art déploie un don de protection tant qu'il se trouve près d'un héritier de Ying Zheng. Ainsi, un descendant du Premier Empereur se trouvant dans la même pièce que la statuette pourrait refaire tous ses Tests de Résistance (et garder le meilleur résultat), mais il ignorerait également la première blessure qui lui serait infligée en combat (en annulant tous les dégâts de celle-ci). Enfin, elle possède surtout le pouvoir de reconnaître cet héritier. Placée à moins de trente pas de celui-ci, l'effigie se mettrait à luire de plus en plus intensément. Ying Tong se prétend descendant de l'Empereur mythique. Il y en a peut-être d'autres ? Quoi qu'il en soit, si une telle personne devait prendre les rênes du clan, cette organisation gagnerait certainement d'un seul coup en notoriété et en puissance au sein du *jiang hu*.

Ying Tong

Grand et élancé, il possède un charisme naturel et une prestance qui imposent le respect. Il règne depuis plus de vingt ans sur ce clan et y a développé une loyauté fanatique à sa cause et à sa propre personne. Ennemi des Manchoux, il rêve de renverser les Qing pour instituer un nouvel « âge d'or ». Sous un aspect noble, il cache une personnalité froide et autoritaire, totalement dévouée à son œuvre.

Chef de clan fanatique 1m81 / 75 kg / 42 ans

Aspects : Métal 4, Eau 4, Terre 2, Bois 3, Feu 4
Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 9
Don / Faiblesse : Langue de Tsai Chen / Obnubilé

Talents : Calligraphie 1, Histoire 3, Perception 2, Savoir (Qin) 3, Diplomatie 2, Éloquence 3, Étiquette 1, Légendes 2, Art de la Guerre 1, Jiànshù 3 (Coup précis, Parade totale, Feinte), Dūnshù 2 (Parade totale, Repousser), Dis-création 1, Équitation 2, Esquive 2

Taos : Tao des Dix Mille Mains 2, Tao des Six Directions 2, Tao du Bouchier invisible 1

Style : L'Épée céleste de la Foudre (base, la Foudre frappe le Sommet de la Montagne)

N.B. : L'utilisation de ce style, présenté dans l'Écran de Qin est optionnel. Si vous ne possédez pas ce supplément, ignorez simplement ce style ancien hérité de la dynastie Qin.

Souffle vital : 19 (7 / 5 / 4 / 2 / 1)

Renommée : 32

Les cinq membres du clan qui l'accompagnent ne sont que des sbires

Tous les **Aspects** à 2, sauf Terre 1

Aspects secondaires : Chi 8, Défense passive 6

Talents : Jiànshù 2 (Charger)

La Dame aux Poisons

Déjà, lorsqu'elle était une figure mystérieuse du *jiang hu*, on ne lui connaissait pas d'autre nom. Si elle se fait appeler aujourd'hui Min Juwa, il est certain qu'il ne s'agit que d'une identité d'emprunt. Arrivée il y a quatre ans à Jing, se prétendant veuve d'un notable manchoux tué à la frontière nord et exilée ici par sa belle-famille qui la déteste, elle a vite su s'attirer la compassion et les faveurs de Fen Yue. Une année plus tard, ils étaient mariés. Le magistrat apprécie chez sa femme sa discrétion, son sens politique et d'autres charmes plus personnels. Elle a trouvé en lui un mari naïf et tolérant qui ne pose pas de questions sur son passé. Car il est tout autre que ce qu'elle prétend.

Née au sein d'un clan du *jiang hu* anéanti dans une vendetta, elle a dû très jeune apprendre à se débrouiller pour survivre. Devenue l'élève d'un herboriste, elle développa un talent incomparable pour concocter des toxines plus ou moins létales. Ne disposant ni d'un don pour le combat ni de la force des hommes, elle s'en remit à son intelligence et à ses poisons pour atteindre ses objectifs. Elle épousa l'herboriste, qui mourut quelques semaines plus tard d'une étrange maladie en lui léguant sa fortune. Visitant l'Empire, elle en profita pour poursuivre et assassiner ceux qui avaient causé la ruine de son clan. Une fois sa vengeance consommée, elle rejoignit le *jiang hu* où ses talents lui valurent son surnom : la Dame aux Poisons. Elle y devint la maîtresse incontestée des assassinats discrets, se faisant une spécialité des meurtres politiques et trouvant ses clients dans toutes les factions, sans distinction. Mais ayant contribué à la disparition d'un puissant chef de clan, son héritier mit à prix la tête de l'empoisonneuse dont personne n'avait jamais vu le visage, toujours masqué derrière un voile rouge. Elle joua ainsi au chat et à la souris plus de deux ans avant que les chasseurs de primes ne la rattrapent. Menés par Jun Gao, ils crurent bien l'avoir éliminée, découvrant le



Zin - Shaolin et Wudang

corps masqué d'une femme au bas du rempart où ils la poursuivaient : une habile substitution orchestrée de main de maître et qui lui laissa le temps de s'enfuir pour refaire sa vie à Jing.

Patiente, la Dame aux Poisons a attendu son heure. Elle a soufflé l'idée du tournoi à son époux afin de bénéficier d'un contexte favorable à sa réapparition. Une lettre énigmatique à une secte d'assassins avec laquelle elle collabora autrefois acheva ses préparatifs. Intriguée, celle-ci a envoyé trois émissaires constater le défi de l'empoisonneuse. Elle affirme pouvoir tuer plusieurs membres du *jiang hu* et provoquer la destruction d'une cité (des talents remarquables pour ceux qui pratiquent l'assassinat à des fins politiques), sans en être inquiétée. Elle proclame ainsi le retour de la Dame aux Poisons sur le devant de la scène et souhaite rejoindre cette secte afin de profiter de sa protection, mais également de son infrastructure et retrouver une place de choix dans le *jiang hu*. Gagnant, gagnant en somme.

La Dame aux Poisons est une manipulatrice rusée qui sait brouiller les pistes. Elle a ainsi amené avec elle à Jing une femme entre deux âges nommée Li Sian. Échappée d'un bordel, leur ressemblance physique est évidente. L'empoisonneuse en a fait sa disciple, prétextant juste des dons de guérisseuse, et lui a transmis une portion de son savoir : celle qui traite des soins et antidotes. Mais surtout, elle compte utiliser Li Sian comme fausse piste si quelque'un se mettait à la soupçonner. Elle n'hésitera pas d'ailleurs à raconter, à sa manière, les origines de sa dame de compagnie.

Empoisonneuse ambitieuse

1m68 / 51 kg / 39 ans

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

Aspects secondaires : Chi 36, Défense passive 9

Don / Faiblesse : Santé du Rat / Malédiction de Zhu Rong

Talents : Calligraphie 2, Herboristerie 6, Médecine 2, Perception 2, Savoir (*jiang hu*) 3, Comédie 3, Étiquette 1, Séduction 3, Méditation 2, Boîte interne 2 (Double parade, Aveugler), Lancer 2, Discretion 2, Larcins 3, Esquive 2

Taos : Tao des Mille Abeilles 2, Tao du Yin et du Yang 2, Tao du Corps renforcé 3, Tao de la Création inspirée 2

Souffle vital : 23 (10 / 7 / 3 / 2 / 1)

Renommée : 4 / 36

Équipement : une douzaine de fioles de poisons aux effets divers, un voile de soie rouge, des bijoux de doigts acérés qu'elle enduit de toxines

N.B. : La Dame aux Poisons s'est progressivement immiscuée à ses propres poisons, ce qui lui permet de bénéficier d'un bonus de +2 à ses Tests de Résistance contre ces toxines. Si elle a besoin de fuir, elle jette autour d'elle une poudre irritante de sa création nommée « Dernier Souvenir » (Virulence 10, contact : yeux et peau irrités pendant un nombre de tours égal au double de la Marge d'Échec du Test de Résistance, malus de -4 à toutes les actions durant cette période).

Li Sian

Alors que la Dame aux Poisons voyageait vers l'Ouest, elle rencontra Li Sian qui s'était cachée dans la cave de l'auberge où elle avait fait halte. Échappée d'un bordel dont elle venait de tuer un client trop violent, elle supplia la Dame de ne pas la livrer. Feignant la compassion, celle-ci l'aida à fuir et lui proposa de la rejoindre plus loin. Sans autre alternative, Li Sian accepta. Elles finirent le périple ensemble, l'empoisonneuse présentant sa cadette comme une dame de compagnie et, en lui faisant jurer le secret, l'initia aux vertus des plantes.

Li Sian voue une reconnaissance sans borne à son sauveur et ne comprend pas qu'elle n'est qu'un pion destiné à être, le cas échéant, sacrifié. Si les personnages la soupçonnent, la Dame aux Poisons fera en sorte que l'histoire de Li Sian (meurtrière en fuite, adepte des plantes) leur parvienne aux oreilles, afin de gagner du temps.

Fuyarde et bouc émissaire

1m66 / 49 kg / 31 ans

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

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 6

Don / Faiblesse : Santé du Rat / Naïve

Talents : Herboristerie 3, Médecine 1, Danse 3, Séduction 3, Daoshu 1 (Coup précis), Discretion 1

Souffle vital : 17 (6 / 5 / 3 / 2 / 1)

Renommée : 6

La Ville aux Dix Mille Colonnes

La petite ville de Jing doit ce surnom au fait que la plupart des bâtiments importants, même dans les quartiers les plus modestes, possèdent des colonnes en façade. Ces piliers plus ou moins larges, laqués ou bruts, décorés de figures ou lisses, ornent les édifices, soutenant de longs avant-toits et souvent des balcons à balustrades surplombant la rue. Aussi, si les passants sont bien protégés des pluies fréquentes descendant des collines, les voies les plus étroites de la cité sont souvent plongées dans une ombre permanente que le soleil dissipe uniquement à son zénith. L'autre particularité de Jing tient en l'omniprésence de décorations en jade. Elles s'inscrivent dans l'architecture (figurines et statuettes, plaques ouvragées, etc.) mais on voit également de nombreuses personnes arborer des bijoux dans cette matière plus fréquente ici que l'or. D'ailleurs dans le quartier des artisans, il est très facile de trouver un ouvrier habile qui façonnera des objets à la demande. La plupart des ateliers proposent à la vente de petits accessoires parés de jade. Bien entendu, cette activité est particulièrement surveillée. Elle représente la majeure partie des sources de revenus de la cité. Des objets manufacturés, mais surtout des blocs bruts, sont envoyés vers d'autres villes et leurs artisans. La qualité de ce jade est réputée dans tout l'Empire. Les taxes liées à son extraction, son transport, son travail et sa vente assurent la prospérité de la ville.



Pour le reste, Jing ressemble à toutes les petites cités de province. Entre ses murailles (un coup d'œil attentif révèle le mauvais entretien), elle accueille une population avoisinant les quinze mille personnes. Découpée en quartiers administratifs, regroupant bien souvent les habitats selon leur niveau de vie et leur classe sociale, on trouve également trois points communautaires particuliers. Près du *yamen*, plusieurs grandes résidences ont été vidées de leurs propriétaires originaux afin de loger les fonctionnaires mandchous, leurs familles et par extension, tous les Mandchous nantis (marchands, lettrés...). Même si cet événement remonte à plus d'une vingtaine d'années, le ressentiment est encore fort dans la population locale. Aussi, les patrouilles dans ce secteur sont nombreuses et la sécurité assurée par une milice zélée. Malheureusement, face à l'afflux d'étrangers attirés par le tournoi, ses officiers craignent d'être rapidement débordés. Malgré leurs demandes répétées, Fen Yue a pour le moment refusé de réquisitionner l'armée pour s'acquitter de cette tâche.

Le second « ghetto » se situe en marge du quartier ouvrier. Descendants de familles spoliées, notables et nobles *hans* ayant tout perdu, tous les ennemis des usurpateurs mandchous se sont réunis dans ce bloc de bâtiments désuets. Ici dans les tavernes, on fredonne le soir des chants patriotiques et des récits nostalgiques sont racontés à mots couverts. Les Mandchous n'y sont pas bien venus. Les *Hans* y trouvent refuge et aide inconditionnelle, tant qu'ils ne patissent pas avec l'ennemi. Le magistrat fait bien sûr surveiller ce quartier, et ses espions lui permettent de couper court à tout complot avant même qu'il ne se réalise. Mais depuis une poignée d'années, et Fen Yue y voit les fruits de sa politique tolérante, les mouvements rebelles se font de moins en moins actifs.

Enfin, près des remparts et de la porte nord, un petit quartier regroupe tous les étrangers. Il s'agit surtout d'ouvriers coréens ou venus d'autres pays au-delà de la frontière de l'Empire. Mais on y trouve également un marchand hollandais, négociant en alcools et spiritueux, qui parle le mandarin avec un accent à couper à la hallebarde.

Le climat social de Jing est d'ordinaire assez calme. Il y a du travail pour tout le monde, la campagne environnante parvient à subvenir aux besoins alimentaires de la cité, le gouvernement de Fen Yue permet d'éviter la plupart des heurts. Bien sûr des tensions existent et quelques crimes sont commis, mais Jing demeure une cité calme. Avec le tournoi, l'afflux de population étrangère et l'idée de se regrouper derrière un champion de sa propre faction alimente l'instabilité locale. Mais le magistrat estime que cela reste gérable et que le tournoi va apporter à tous une distraction bienvenue.

Gabriel Van Brockhorst :

Ce gros homme rougeaud d'une cinquantaine d'années a échoué à Jing un peu par hasard. Alors qu'il s'occupait à Canton du négoce de la soie pour un important groupe mar-

La région

La région de Jing se compose d'une série de collines devenant de plus abruptes et sauvages en allant vers l'Est. Des vallons sinueux accueillent des communautés rurales qui dépendent de la cité. Les alentours immédiats de l'enceinte sont couverts de champs où l'on produit essentiellement des céréales. Mais des vignes à flanc de coteaux donnent également un vin lourd apprécié dans le reste de l'Empire. De petits hameaux ponctuent ce paysage monotone, mais deviennent plus rares lorsqu'on s'éloigne à plus d'une journée de cheval. A une quinzaine de li au Sud, les gisements de jade sont sous le contrôle direct de la cité qui organise son exploitation. Un grand bâtiment administratif trône au milieu d'un vaste village de cahutes et de toiles. Ici, le travail est pénible, les conditions de vie précaires, mais la paie reste correcte. Par contre, la sécurité drastique et les peines exemplaires dissuadent toute tentative de vol ou de trafic pour un profit personnel. À cet effet, une garnison a établi ses quartiers tout près de là. Le camp aux hautes palissades et aux tours de bois regroupe tout un régiment sous les ordres du commandant Sung, un homme austère et adepte d'une discipline de fer. Ses relations avec le magistrat Fen Yue, qu'il taxe de laxisme, sont au mieux tendues.

Enfin, un monastère bouddhiste se dresse à une journée de cheval à l'Ouest, au pied d'un contrefort montagneux. Il abrite une communauté contemplative qui n'hésite pas à accueillir tous ceux qui lui demandent asile, en particuliers des rebelles *hans*. Cette attitude a été condamnée par le magistrat qui pourtant hésite encore à envoyer le commandant Sung régler le problème. Mais des rumeurs affirment que le discours des bonzes prend de plus en plus d'accents politiques pourraient bien précipiter les choses.

chand de la Hanse, il fut impliqué dans une affaire de corruption. Lâché par son organisation, Van Brockhorst faillit tout perdre en quelques semaines. Mais les relations qu'il avait su nouer avec quelques notables locaux lui permirent de s'en tirer avec simplement une grosse amende, qui lui coûta cependant sa fortune personnelle. Ruiné, dans l'impossibilité de rentrer aux Provinces Unies mais parlant passablement le chinois, Van Brockhorst fit ce qu'il savait le mieux faire : du commerce. Devenu *persona non grata* à Canton, il s'exila donc dans une petite cité de province où



Zin - Shaolin et Wudang

venait d'être nommé un magistrat qui, comme lui, avait été élaboussé par cette affaire judiciaire. Il tient aujourd'hui un magasin de vins et spiritueux. S'il exporte essentiellement le vin local, il fait venir de loin, grâce à d'anciens contacts, des produits européens qu'il revend à prix d'or à une clientèle locale fortunée. Bien connu des notables de Jing, il a ses entrées partout. Ce que ceux-ci ignorent, c'est que le Hollandais améliore son ordinaire avec un petit trafic qu'il a mis trois ans à organiser. Ses tonneaux contiennent parfois, à destination d'amis dans la capitale, de petits blocs de jade qui n'apparaissent pas sur les relevés de taxes. Devenu très prudent, Van Brockhorst veille jalousement sur son secret. Sous son masque d'amabilité, il est prêt à tout pour refaire fortune et quitter ce lieu pour rentrer, riche, dans son pays natal.

Renommée : 30

Mille combattants

Une seule route d'importance mène à Jing, et bien évidemment les personnages arrivent par là. À l'approche de l'enceinte de la ville, on peut remarquer que peu de chariots en sortent : l'activité autour du jade s'est considérablement réduite avec l'organisation du tournoi. Par contre, une foule bigarrée se presse devant la poterne de la cité. Faites arriver les personnages ensemble ou séparément, à votre guise. Pour tous, les tracasseries administratives habituelles obligent à attendre au milieu de la file pendant plus d'une heure. D'astucieux marchands ambulants proposent de quoi se restaurer et de l'eau : il fait chaud sous le soleil d'été. Profitez-en pour décrire aux joueurs un échantillon des visiteurs. Guerriers sûrs de leur force, badauds attirés par la promesse d'un spectacle sanglant, groupe de disciples entourant leur *shifu*, notables en palanquin, soldats à cheval surveillant les nouveaux venus... Ils peuvent très bien engager des discussions (entre eux en particulier) et prendre la mesure de l'atmosphère qui règne. Elle semble très festive au premier abord. Mais très vite, en écoutant bien les discussions, il est évident que les rivalités naturelles resurgissent. Chaque cause, chaque faction, chaque école dispose de son champion qu'elle veut voir triompher pour démontrer sa suprématie. *Hans* et *Mandehous*, *Shaolin* et *Wudang* : ce tournoi est l'occasion rêvée de régler des comptes. Pourtant, d'autres combattants ne participent qu'à titre personnel. Laissez les joueurs se faire une opinion les uns et les autres en insistant bien sur les propres *a priori* de leurs personnages.

Il fait presque nuit lorsqu'ils franchissent enfin, parmi les derniers de la journée, l'enceinte fortifiée. Ils peuvent déambuler un peu en ville et très vite, ils comprennent que celle-ci bat au rythme de l'événement qui approche. Les rues sont décorées de guirlandes et de lampions en papier rouge et bleu. Des miliciens sont postés à tous les carrefours. Les auberges et autres tavernes ont souvent envahi la rue, des tables occupant l'espace protégé sous les avant-toits des bâtiments. Partout, des affiches rappellent les conditions d'inscription au tournoi, celle-ci se faisant au *yamen* : il reste exceptionnellement ouvert toute la nuit afin d'enregistrer les derniers arrivés. De nombreux marchands sollicitent les visiteurs et proposent vivres, vins, bijoux de

jade, onguents mais aussi de les aider à trouver un logement. Car là réside le principal problème. Il ne reste plus guère de chambres libres mais, en se renseignant auprès des gens, il est possible de trouver de la place dans des dortoirs de fortune. Une personne de qualité, et payant bien, pourra toujours obtenir une chambre dans une auberge du centre-ville. Si nécessaire, voici un bon moyen de réunir les personnages, obligés de partager un même toit.

Dans les rues, l'ambiance est joyeuse jusque tard dans la nuit. Les gens boivent, chantent et s'interpellent. Toutes les conversations tournent autour du tournoi. Certains lutteurs très connus sont déjà arrivés et chacun a son favori. Des artistes exercent leur art dans la rue. Si les personnages se promènent un peu, décrivez-leur la foule cosmopolite qui a envahi Jing. C'est également l'occasion de rencontrer certains des PNJ décrits en fin de scénario. L'alcool aidant, quelques bagarres éclatent entre les badauds, parfois sans autre raison que le besoin d'affirmer la supériorité de son favori. La plupart des combattants raisonnables se sont retirés et évitent de perdre leur énergie dans ces affrontements stériles. Mais il y a toujours des fiers-à-bras prêts, surtout s'ils sont un peu avinés, à lancer un défi au premier venu. Il serait cependant dommage de prendre un mauvais coup la veille du tournoi.

Le maître du clan des Mille Pensées :

Alors que les personnages sillonnent les rues de Jing, un étrange équipage fend la foule. Un palanquin fermé, porté par huit robustes gaillards et encadrés par six jeunes guerriers, remonte l'artère vers eux. Le caisson est gravé de nombreux idéogrammes et symboles ésotériques : peut-être y reconnaîtront-ils l'emblème du clan des Mille Pensées. Ce clan du *jiang hu* possède la particularité de ne pas former des combattants, bien qu'elle dispose de guerriers pour assurer la protection de son domaine, mais des érudits. Étonnant donc de voir son maître, Li Zeng-jiao, se déplacer pour un tournoi d'arts martiaux. En fait, celui-ci a découvert récemment l'existence d'un ouvrage ancien dispersé en cinq parties à travers l'Empire, dans des lieux mystérieux et dangereux. Il est donc venu assister au tournoi afin de recruter des combattants de valeur pour l'aider dans sa quête de ces rouleaux censés refermer un prodigieux savoir et nommés « les Dits de Cheng Huang ».

Aube dorée

À l'aube, la ville s'éveille et la foule commence à affluer en direction du *yamen*. Un soleil radieux éclaire la grande esplanade où va se dérouler le tournoi. Il s'agit d'une ancienne place d'armes carrée d'environ cinquante mètres de côté. Une palissade basse sépare l'arène des gradins de bois où s'entassent les spectateurs. Un autre, surmonté d'un dais et plus confortable, est réservé à Fen Yue et à ses invités. Cette zone attenante au *yamen* en fait partie, mais son accès a toujours été laissé libre.

Si les personnages ne sont pas encore inscrits, il est temps de le faire. La cérémonie d'ouverture du tournoi commence à midi, sonnée par deux énormes gongs de bronze.



Un fonctionnaire indélicat

Wu Ming est un adjoint du magistrat, archiviste au *yamen*. Mandchou mais pas très compétent, il espérait se voir favorisé par ses origines, mais il n'en est rien. Aussi, sa maigre solde ne lui suffisant pas, il opère comme receleur. En cheville avec Une Seule Main, un forban *han* sans foi ni loi qui règne sur une partie du quartier des plaisirs, il écoule hors de la ville le butin volé grâce au réseau de son ami, le marchand Jen Tao. Mais las de cette vie en province et de ne pas voir son pécule augmenter assez vite, Wu Ming veut profiter de la cohue engendrée par le tournoi pour frapper un grand coup avant de disparaître. Il organise avec Une Seule Main le vol de la statue en or de Bouddha qui orne le temple principal de la cité. Il compte s'enfuir pendant la remise du prix final par Fen Yue et, bien sûr, ne plus jamais reparaitre dans les environs. Surtout que, hormis Jen Tao, il n'a pas prévenu ses complices de son départ.

Vous pouvez utiliser cette trame afin d'introduire dans le scénario un personnage enquêteur ou occupant un poste officiel. Ses supérieurs ont eu vent de ce trafic et veulent savoir la vérité. De plus, même s'il ne s'agit que d'une péripétie secondaire, s'intéresser à Wu Ming peut mettre les personnages sur la piste de la Dame aux Poisons.

Wu Ming

Fonctionnaire malhonnête 1m71 / 73 kg / 32 ans

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

Aspects secondaires : Chi 6, Défense passive 7

Don / Faiblesse : Langue de Tsai Chen / Fierté du Coq

Talents : Calligraphie 2, Bureaucratie 2, Loi 2, Larcin 1, Diplomatie 2, Boxe externe 2 (Assommer)

Souffle vital : 17 (6 / 5 / 3 / 2 / 1)

Renommée : 9

Une Seule Main

Chef de gang manchot et scélérat 1m79 / 80 kg / 41 ans

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

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 7

Don / Faiblesse : Cuirasse de bronze / Misogynie

Talents : Perception 2, Savoir (pègre) 3, Commerce 1, Intimidation 3, Bangshù 3 (Parade totale, Coup double, Combinaison), Esquive 2, Larcins 3
(Il utilise un bâton court qu'il peut manier d'une seule main mais avec une dextérité stupéfiante)

Taos : Tao du Souffle destructeur 2, Tao des Six Directions 2

Souffle vital : 19 (7 / 5 / 4 / 2 / 1)

Renommée : 14

Les sbires d'Une Seule Main

Aspects : Métal 3, Terre 1 et tous les autres Aspects à 2

Aspects secondaires : Chi 6, Défense passive 6

Talents : Intimidation 2, Bangshù 2



Zin - Shaolin et Wudang

Le magistrat, son épouse et les notables de la cité prennent place à l'ombre du dais. Les participants quittent l'abri de l'édifice adjacent qui a été mis à leur disposition pour s'y préparer et rejoignent, sous un soleil de plomb, l'esplanade couverte de sable blanc. Ils sont plus de deux cents lutteurs présents. Face à la tribune d'honneur, ils saluent Fen Yue qui se lance dans un court discours d'accueil très consensuel. Un plaisir évident se lit sur son visage. Parmi les autres invités de marque, certains visages sont fermés (le commandant Sung en particulier). Mais les spectateurs en liesse acclament les champions et la présence de nombreux miliciens ne refroidit pas leur ardeur. Des danseurs, acrobates et musiciens rejoignent les combattants et offrent un spectacle coloré et bondissant pendant presque une heure, pour la plus grande joie des spectateurs.

Une fois encore, profitez de cet épisode pour mettre les personnages en présence des PNJ présents. Dans les tribunes comme dans l'arène, voici l'occasion de rencontrer et nouer des liens (amicaux ou hostiles) avec certains d'entre eux.

Le tournoi et ses épreuves ne commenceront véritablement que le lendemain. Pourtant, dès aujourd'hui, les lutteurs sont invités à faire la démonstration de leurs talents en se lançant dans des *taolu* typiques des styles qu'ils pratiquent : un jeu de bluff. Certains n'hésitent pas à étaler leur maîtrise afin d'impressionner leurs futurs adversaires. D'autres présentent sobrement quelques techniques de base, cachant leur véritable potentiel. Bien entendu, le public s'enthousiasme pour les premiers qui s'attirent vite sa sympathie et son soutien.

Organisation du tournoi :

Une aile du *yamen* est spécifiquement destinée à la gestion du tournoi. Les lutteurs viennent y remplir le formulaire d'inscription (gratuite) où en plus de leur nom, ils peuvent mentionner leurs exploits passés, y prendre des renseignements, consulter les tableaux d'engagement et le règlement succinct (en résumé : interdiction de tuer son adversaire et possibilité d'abandonner le combat) et se préparer avant de rejoindre l'arène. Pour ceux qui ne savent pas lire, un lettré se tient en permanence dans la journée près des tableaux d'affichage et répond à toutes les questions. Le premier jour ne comporte que des épreuves de qualification ; les duels commencent véritablement le lendemain. Il est prévu des combats en groupe, d'autres individuels, l'utilisation d'obstacles. Mais au final, au bout de cinq jours, il ne devra rester qu'un champion. La répartition des combattants se fait par tirage aléatoire... normalement. Mais afin de privilégier le suspense, d'éviter un affrontement trop rapide entre deux favoris et de protéger ces propres champions mandchous, Fen Yue organise les premiers tours à sa guise. En secret bien sûr...

Le Tournoi

Le tournoi débute. Très vite, des événements en marge de la compétition vont en perturber le déroulement. La tension monte, les esprits s'échauffent. La chronologie proposée est indicative : libre à vous d'accélérer ou ralentir son cours selon vos besoins et les actions des personnages.

Première journée

Le tournoi doit durer cinq jours. Dès l'aube du premier, les lutteurs se rendent dans l'arène afin de participer aux premières épreuves. Durant la nuit, elle était inaccessible, surveillée par la milice, afin de laisser les ouvriers y travailler. Des obstacles (fosses, pieux croisés, poutres glissantes, palissades et cercles de feu) ont été installés et dessinent un parcours périlleux : il s'agit de réduire le nombre des participants en écartant les moins aptes. En effet, l'usage des Taos est presque obligatoire pour passer sans encombre les difficultés. Le public est déjà venu en masse, à la fois pour assister aux prouesses des uns et des autres, mais aussi à de belles déconvenues. Par contre, Fen Yue règle les affaires courantes et n'arrive qu'en fin d'après-midi. Il est toutefois possible d'apercevoir son épouse, observant discrètement les épreuves derrière le rideau d'une fenêtre du *yamen* donnant sur la place d'armes (l'apercevoir requiert un Test de Bois + Perception contre un SR de 9).

Voici quelques obstacles typiques que vous pouvez agencer à votre gré, en fonction des capacités des personnages :

- **Fosse à pieux et palissades** : à franchir chacun d'un bond (Test d'Eau + acrobatie contre un SR de 7),
- **Labyrinthe de poteaux** hérissés de lames de haches : Test d'Eau + Esquive contre un SR de 9 ou perte de 5 cases de Souffle vital,
- **Pont de cordes mouvant** : long de dix mètres, Test d'Eau contre un SR de 9 pour le franchir rapidement,
- **Cercle de flammes** : Test de Résistance contre un SR de 11 ou perte de 2 cases de Souffle vital,
- **Fosse d'eau** : nager sur vingt mètres (Test d'Eau ou de Métal en fonction du style de natation du personnage, contre un SR de 7),
- **Passer entre des massues géantes** qui se balancent : Test d'Eau + Esquive contre un SR de 11 ou perte de 4 cases de Souffle vital.

Des groupes de dix personnes s'élancent en même temps à chaque obstacle. Le temps de passage est décompté. Pour les personnages, marquez 1 point par obstacle franchi, 2 en cas d'échec (et 0 s'ils évitent le Test grâce à l'utilisation inventive et spectaculaire d'un Tao ou d'un style). Un résultat supérieur à 11 les élimine du tournoi.



Les autres participants réagissent selon trois modes. Individualiste, ils se contentent de gérer chaque obstacle. Altruiste, ils aident les lutteurs les plus proches (ce qui n'est pas interdit). Tricheur, ils tentent de gêner leurs adversaires directs (ce n'est pas non plus défendu, cela attire juste l'antipathie du public).

En fin de journée, il ne reste que soixante combattants retenus.

Des adversaires à leur mesure

Voici quelques statistiques génériques d'adversaires pour les personnages. Vous pouvez bien entendu les différencier un peu plus à votre gré. De même, n'hésitez pas à ajouter à chacun un style de combat parmi ceux qui vous sont présentés dans ce livre. La plupart n'en maîtriseront que la base, mais cela sera bien suffisant pour surprendre et donner du fil à retordre aux personnages.

Lutteur fort

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

Aspects secondaires : Chi 27, Défense passive 7

Talents : Perception 2, Boxe externe (Projeter, Charger, Réduire la distance) ou Jiànshù (Parade totale, Coup précis, Coup double 3), Acrobatie 3, Esquive 3

Taos : Tao du Pas léger 3, Tao des Six Directions 3, Tao de la Foudre soudaine 2

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Renommée : 20

Lutteur moyen

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

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 8

Talents : Perception 2, Boxe externe (Projeter, Réduire la distance) ou Jiànshù (Parade totale, Coup double 3), Acrobatie 2, Esquive 2

Taos : Tao du Pas léger 2, Tao des Six Directions 2

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Renommée : 13

Lutteur faible

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

Aspects secondaires : Chi 12, Défense passive 7

Talents : Perception 2, Boxe externe (Projeter, Charger) ou Jiànshù (Parade totale, Coup précis 2, Acrobatie 2, Esquive 2)

Taos : Tao du Pas léger 1, Tao des Six Directions 2

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Renommée : 7

Des yeux de biche :

Wing Cha est une très belle femme d'une trentaine d'années. Garde du corps dans le *jiang hu*, elle sait se battre et veut remporter le tournoi ; aucun adversaire ne l'effraie. Son problème est tout autre, il se nomme Mord l'Acier. Ils furent amants avant que, lassée, Wing Cha ne le quitte il y a deux ans pour poursuivre sa vie aventureuse. Depuis, il la suit partout. Mord l'Acier est un combattant de valeur, pas très fûté mais très amoureux de la belle guerrière. Celle-ci est exaspérée mais, par compassion ou nostalgie, ne peut se résoudre à repousser physiquement l'amoureux qui ne veut rien comprendre. Elle décide donc de mettre les choses au point. Wing Cha choisit l'un des personnages, le plus avenant et met en branle tous ses talents de séduction. Elle espère que le grand benêt, la voyant attirée par quelqu'un d'autre, passera son chemin. Malheureusement, le pauvre personnage risque surtout de devenir la victime de la jalousie de Mord l'Acier. Wing Cha et Mord l'Acier se qualifient pour les combats (à moins que le personnage ne décide d'éliminer son rival lors des épreuves qualificatives).

Pour ces deux PNI, utilisez les caractéristiques d'un lutteur fort avec les ajouts suivants :

Wing Cha

Don / Faiblesse : Beauté troublante / Obnubilée (être la meilleure)

Talents : Séduction 2, Médecine 2, Savoir (*jiang hu*) 2, Méditation 2, Qigong 2, Taoïsme 1

Taos : Tao des Dix Mille Mains 2, Tao du Bouclier invincible 2

Style : l'Épée du Faîte suprême (base)

Mord l'Acier

Aspects : Eau 4

Don / Faiblesse : Force du Buffle / Loyauté du Chien

Talents : Savoir (*jiang hu*) 2, Méditation 2, Intimidation 2, Qigong 1, Escalade 2

Taos : Tao du Souffle destructeur 3

Style : le Kung-fu de l'Invincibilité (base, la Main de Fer)

Mille coupes de vin

En fin d'après-midi, les résultats sont affichés sur un grand panneau de bois dressé devant le *yamen*. Les perdants s'éloignent, amers ou rageurs. Les vainqueurs décident de fêter ça. La première soirée du tournoi voit une animation joyeuse envahir les rues de Jing. Tous les estaminets restent ouverts et la population locale comme les visiteurs s'y sont donnés rendez-vous. Selon les motifs qui les ont amenés ici, les personnages vont se mêler ou pas aux festivités, mais il leur sera difficile de ne pas y assister. Voici l'occasion si nécessaire de les réunir à nouveau afin d'échanger leurs impressions sur la journée, la ville, les événements locaux...



Zin - Shaolin et Wudang

L'alcool coule à flot et des groupes se forment au gré des d'émulations de chacun. Voici quelques rencontres que peuvent faire des personnages qui s'immergent dans cette ambiance :

- Un groupe de lutteurs éliminés prend à partie l'un des héros et l'accuse d'avoir triché. Ils sont saouls mais revanchards. Il faut faire preuve d'une bonne dose de diplomatie pour éviter une bagarre.
- Des soldats en goguette brailent des hymnes mandchous et s'emportent avec quelques clients d'une taverne remplie de *Hans*. Si une bagarre éclate, le guet intervient très vite et arrête quelques-uns des clients dont Foudre, un adepte de Shaolin. Celui-ci est immédiatement conduit au *yamen* où un sergent odieux l'accuse d'être l'instigateur des troubles. Fen Yue attend un témoignage contraire, mais ce sous-officier brutal de la milice est bien connu et personne n'ose le contredire. Les personnages peut-être ? Dans ce cas, ils se feront un ami de Foudre et un ennemi du sergent Po. À moins qu'ils ne préfèrent éliminer un rival pour le tournoi ?
- Les rues sont pleines de fêtards qui glorifient leur champion. Les discussions entre eux finissent parfois mal, parfois autour d'une coupe.
- Des prostituées promettent mille délices et massages qui ranimeront les énergies des combattants.
- Des combats improvisés s'organisent dans les rues ou les arrière-cours. Les salles de jeux sont bondées.

N'hésitez pas à y ajouter d'autres péripéties, inspirées par exemple de l'historique personnel de chaque personnage. Malgré l'ambiance joyeuse, ils doivent ressentir la tension sous-jacente entre les deux communautés, que le tournoi risque fort d'exacerber.

Laissez les joueurs gérer leur soirée comme ils le souhaitent, arranger les rencontres et les activités de leur choix. Si ce n'est pas encore le cas, n'hésitez pas à vous servir de ces divers incidents pour réunir le groupe des personnages et lui donner l'occasion d'agir ensemble. Jun Gao peut par exemple les présenter les uns aux autres, où certains peuvent être la cible d'un groupe d'ivrognes. Les autres, spectateurs d'une situation qui dégénèrent, auront alors tout le loisir d'intervenir comme les héros qu'ils sont. Ils devront cependant penser à dormir pour régénérer leur Chi et soulager d'éventuelles contusions.

Au cours de la soirée, ils ont l'occasion de recroiser Jun Gao dont ils ont pu admirer la puissance au cours des épreuves du jour (c'est un géant qui s'est qualifié sans problème). Il a déjà bien bu et il hèle les personnages qu'il déclare être ses frères. Membre du *jiang hu*, il se place au-dessus des guerres partisans. Mais la boisson aidant, au milieu de la narration de ses exploits passés, il lâche quelques mots sur « le seigneur perfide ».

« Cinq ans déjà, bégaié-t-il, nous pensions en avoir fini. Et puis là, au milieu des autres... »

Jun Gao se ressaisit soudain et s'ébroue comme un gros ours. Il élude toute question d'un geste dédaigneux et encourage les personnages à boire avec lui. « *Demain est un autre jour, j'ai un tournoi à gagner moi !* » Il est déjà très tard lorsqu'il part se coucher en titubant. Si les personnages insistent pour l'accompagner, il les entraîne à sa suite jusqu'à son logement dans une auberge sans lustre. Sur le chemin, il salue quelques lutteurs, en charrie d'autres et s'arrête boire plusieurs coupes dans divers estaminets bruyants. Finalement, c'est presque ivre mort qu'ils l'abandonnent sur sa couche. Mais, moins d'une heure après, il se relève et décide de vérifier ses craintes. Si les personnages sont encore dans les parages, il se débrouille pour s'écarter discrètement : il ne veut pas les mêler à cette histoire. Mauvaise idée...

N.B. : Jun Gao faisait partie du groupe de héros qui poursuivait la Dame aux Poisons et pensait l'avoir tuée. Il n'est pas sûr de la reconnaître vraiment dans l'épouse de Fen Yue et envisage d'essayer tout de même d'en savoir plus rapidement.

Agent mandchou :

Wang Jin-li est magistrat au bureau impérial de sécurité intérieure. Aussi sec physiquement que mentalement, sa silhouette maigre arpente les rues de Jing depuis quelques jours, suivi de ces cinq disciples et scribes. Âgé de cinquante ans, il dégage une aura inquiétante accentuée par son regard inquisiteur. Pourtant, derrière son ton cassant et ses manières austères se cache une personnalité profondément droite et éprise de justice. Il fait partie des rares personnes ayant entendu parler du clan Mo Dia. Ses indicateurs lui ont affirmé qu'un membre de cette secte venait participer au tournoi. Il a besoin d'agents infiltrés. Pourquoi pas les personnages s'ils lui semblent honnêtes ?

Mauvaises surprises

Au matin, un ciel gris plonge la cité dans une atmosphère calme. La fête de la veille ayant duré longtemps, beaucoup de gens dorment encore. Même le quartier des artisans ne résonne que de bruits isolés d'ateliers. Si les personnages se lèvent tôt et sortent se promener, ils apprendront rapidement la rumeur et pourront aller constater sa véracité de visu.

Une vingtaine de personnes sont rassemblées au bord de l'étang arboré qui jouxte le *yamen*. Deux soldats repêchent le corps sans vie de Jun Gao. Le caporal de quart, un jeune homme intègre nommé Sabre juste, explique que la victime, visiblement ivre, semble avoir chuté dans le bassin et s'y être noyée. Parmi les badauds, on peut distinguer quelques figures connues (Wang Jin-li et le sergent Po) et d'autres moins (Lo Qan dont ils entendront parler un peu plus tard et trois silhouettes discrètes, les assassins qui disparaissent dès que l'on va vers eux).

S'ils dorment tard, ce même caporal vient les trouver dans leur logis. On les a vu parler avec Jun Gao la veille



au soir : il veut entendre leur témoignage (ils ne sont pas suspects, il fait juste son travail consciencieusement). C'est alors au *yamen* qu'ils pourront demander à identifier le corps.

Quoi qu'il en soit, la nouvelle de ce décès leur parviendra dans la matinée. Vont-ils faire le lien avec les propos énigmatiques de Jun Gao ? Ils peuvent alors essayer d'en savoir un peu plus à son sujet, récupérer ses affaires avant la milice (qui risque de les suspecter alors), interroger d'autres membres du *jiang hu*. Tout cela ne les mènera guère loin.

Une fois retrouvée l'auberge où logeait le géant dans le quartier des plaisirs, la fouille de sa chambre ne révèle que quelques affaires de voyage et un lit défait (Test de Bois + Investigation contre un SR de 7 : il semble s'être couché puis relevé rapidement, ce que peut confirmer l'aubergiste qui l'a vu repartir une heure avant l'aube : il grommelait et paraissait ivre). Dans un tube d'ivoire, un petit traité de médecine sur les toxines animales peut attirer leur attention (un reliquat de sa lutte contre la Dame aux Poisons qui ne le quitte jamais car il faillit mourir, à l'époque, de ses « bons » soins).

S'ils peuvent voir le corps, la thèse de la noyade semble en effet probable. Pourtant, un Test de Bois + Médecine ou Perception contre un SR de 11 permet de remarquer la trace d'une minuscule piqure au niveau du cou. Un dard ? (en fait, une bague ornée d'une pointe) On pourrait penser à une simple piqure d'insecte.

Cet incident s'ébruite rapidement en ville et occupe les conversations. Si pour beaucoup, il s'agit d'un accident stupide, d'autres font remarquer que cela fait un concurrent sérieux de moins pour le titre. On soupçonne un rival, les Manchouch, les *Hans*, on cite même le nom d'un des PJ. Bref, des rumeurs sans fondement. Pourtant...

En arrivant au *yamen* pour la suite du tournoi, une affiche proclame que, pour pallier à la « défection » de Jun Gao, le soixante et unième participant est repêché : un soldat manchou de la garnison nommé Lo Qan (loueur moyen)... Il n'a bien sûr rien à se reprocher, mais son attitude hautaine n'aide pas à le rendre sympathique.

Quelle (manque de) chance !

La Dame aux Poisons, consultant la liste des inscriptions, y a très vite lu le nom de Jun Gao. Ravie de pouvoir se venger de lui, elle craint également qu'il ne la reconnaisse. Aussi, elle décide de commencer sa purge par lui. Elle prépare ses toxines et, renseignée par le registre d'inscription, décide de se rendre à son auberge. Mais elle l'aperçoit en train de tourner autour du *yamen*, ivre. L'occasion est trop belle. Piqué au cou, le géant ne se rend compte de rien et s'effondre, puis roule dans l'étendue d'eau. Le plan de la meurtrière peut se poursuivre sans crainte.

Mille frissons

Peu après le zénith, le tournoi reprend, mais cette fois Fen Yue est présent dès le départ. Il affiche une mine réjouie partagée par sa suite. La foule s'est pressée plus nombreuse encore sur les gradins ou les balcons et les toits des maisons des alentours. La milice surveille et intervient au moindre débordement. Des vendeurs de bière ou de brochettes invitent les spectateurs à goûter à leurs spécialités.

Une fois encore, il va vous falloir jongler avec les diverses activités des personnages. Pour ceux qui participent au tournoi, le déroulement est indiqué dans le paragraphe suivant. Pour les autres, gérez leurs déplacements dans une ville qui semble vivre au ralenti le temps de la compétition. Beaucoup d'ateliers et d'échoppes sont fermés. Les rues sont calmes et désertes, si ce n'est des soldats en patrouille et de rares groupes de fêtards en maraude. Il est donc facile d'organiser une rencontre ou de mener une investigation discrète.

Le deuxième jour voit s'opposer les combattants par groupes de cinq luteurs associés aléatoirement. Le « hasard » fait que tous les personnages se retrouvent dans le même (chacun comporte cinq luteurs, complétez celui des personnages avec des PNJ de votre choix). Les affrontements ne sont pas censés être échauffés et la plupart des combattants abandonnent dès qu'ils atteignent le niveau Blessures légères. Mais des accidents peuvent se produire. Faites effectuer des Tests de Résistance contre un SR égal à la moitié du nombre de case de Souffle vital perdu. En cas d'échec, le luteur est mis hors de combat.

Les compétiteurs sont donc opposés à plusieurs afin de tester leur capacité à combattre en groupe. On s'attend donc à ce qu'ils s'enlaidissent, mais on observe les mêmes types de comportement que la veille. Pourtant le règlement stipule que pour que les membres d'un même groupe soient qualifiés, ils doivent être au moins encore trois quand leurs adversaires abandonnent. En fin de journée, seulement trente-deux combattants sont retenus, Fen Yue et quelques juges nommés par lui les départageant si plus sont encore debout.

Vilains tricheurs :

Au cours de la soirée, les personnages sont abordés par deux hommes patibulaires. Le petit au regard chafouin nommé Ji esquive un sourire mielleux. Le second, Fong, ressemble à une grosse brute sans cervelle (bien que shire, il maîtrise la base du style de la Boxe du Buffle). Ils organisent des paris lucratifs en marge du tournoi. Ayant noté les performances d'un des personnages, ils souhaitent lui proposer une « affaire en or ». Il s'agit en fait de perdre son prochain combat, où il est donné favori : il empochera alors 10% des gains, négociable. Bien sûr en cas de refus, le personnage est menacé des pires représailles (parier est légal, mais pas triquer les duels).



Zin - Shaolin et Wudang

Si le personnage approché par les parieurs dénonce cette tentative de corruption, tout dépend à qui il s'adresse. Le sergent Po touche une commission de la pègre locale et la plainte obtiendra une fin de non-recevoir. Par contre, le personnage devra s'attendre à la moindre occasion à quelques tracasseries avec la milice. Il sera également la victime d'une embuscade qui vise plus à lui faire mal et le blesser qu'autre chose. Le caporal Sabre juste ou un autre enquêteur prendront plus au sérieux la déclaration du personnage. Mais, dans le chaos ambiant qui s'annonce, cette affaire passera rapidement au second plan.

Les Poings de la Colère

Avec de nouveaux décès, la tension en ville augmente et la situation risque de dégénérer à tout moment. Les personnages doivent résoudre le mystère avant que rien ne puisse désamorcer la révolte qui couve.

Nouveaux meurtres

La seconde soirée est à peine plus calme que la première. Après tout pour beaucoup de gens présents, le tournoi est avant tout l'occasion de faire la fête. Aussi, la foule est toujours nombreuse dans les rues. Par contre, quelques échauffourées présagent des événements à venir. Certains lutteurs mécontents de leur éviction se plaignent d'avoir été délibérément écartés. Les supporters de chaque champion, et plus particulièrement des favoris, échantent des noms d'oiseaux (et quelques coups) lorsqu'ils se croisent, en particulier quand *Hans* et *Mandchous* comparent les mérites respectifs de leurs idoles. La milice intervient dès que possible, mais elle ne peut pas être partout. Cependant, aucun débordement grave n'est encore à signaler.

Pourtant au matin, les cadavres de deux *Hans* sont retrouvés : l'un dans sa chambre et l'autre dans une ruelle du quartier des plaisirs. Il s'agit de deux lutteurs qualifiés pour les duels. Aussitôt la rumeur, alimentée par la colère et le sentiment d'injustice, se répand. Quelques *Hans* parmi les plus ardents patriotes accusent le magistrat de triquer le tournoi. Non seulement il manipule les tirages au sort pour protéger les lutteurs mandchous (vrai), mais il fait maintenant assassiner les *Hans* capables de remporter la victoire (faux). Des gens descendent dans la rue en direction du *yamen*.

Une fois encore si les personnages se dépêchent, ils peuvent essayer d'en apprendre plus (une fois que les manifestants seront devant les bâtiments, Sabre juste aura autre chose à faire). À eux de se montrer convaincants, ou d'user de leur position, pour voir les corps et écouter le rapport du caporal. Au premier abord, les causes des décès restent indéterminées. Sabre juste commence son

enquête (si on le lui demande, il explique que c'est Fen Yue lui-même qui l'a saisi de cette affaire ; en fait, il s'agit de l'idée de son épouse qui, prétextant la droiture du jeune homme, compte surtout sur son inexpérience).

Lorsque les patriotes *hans* se rassemblent devant le *yamen*, la milice cerne les bâtiments et forme un cordon de sécurité. Le magistrat vient lui-même prononcer un discours apaisant, même si des huées ponctuent ses propos. Quand il a fini, les soldats repoussent la foule qui se disperse devant la menace des bâtons brandis.

Si les personnages se lancent dans cette enquête, voici quelques indices et pistes :

- Des témoins ont aperçu les deux victimes ensemble la veille au soir. Elles semblaient aller bien et être d'humeur plutôt joyeuse. Personne n'a rien vu d'autre.
- Sur les lieux : un Test de Bois + Perception contre un SR de 9 permet de repérer deux tessons d'une bouteille de céramique dans la ruelle. Une odeur d'alcool s'en dégage encore. Dans la chambre du second, on peut apercevoir des couverts sales mais pas de repas (Bois + Investigation contre un SR de 7).
- Les corps livides ne portent aucune marque visible. Un test de Bois + Médecine ou Herboristerie contre un SR de 9 suggère l'usage d'un poison si on observe la teinte violacée du larynx des deux victimes.

Un tournoi sous tension

À partir de maintenant, l'ambiance change : la ville est au bord d'une crise majeure encore attisée par les meurtres suivants. La milice est déployée partout et dès que les événements empirent, Fen Yue est obligé d'en appeler au commandant Sung pour rétablir l'ordre dans la cité. Il instaure aussitôt la loi martiale et s'en prend bien évidemment essentiellement aux rebelles *hans* (arrestations et passages à tabac de rigueur), ce qui renforce encore les rancœurs. De plus, l'enquête piétine ce qui participe à la frustration des uns et des autres qui accusent Sabre juste de ne pas faire son travail ou de protéger les assassins.

Il vous faut désormais distiller une ambiance pesante et hostile. Selon leurs origines, les personnages peuvent ou non prendre parti, mais ils devraient comprendre que toute cette agitation est artificielle et risque de déboucher sur des conséquences terribles. La vérité pourra-t-elle désamorcer ce processus ?

Mettez la pression sur les joueurs. Contrôles de police, suspicion, invectives, bagarres et émeutes xénophobes se multiplient. Ils peuvent même en être les cibles.

De plus, n'oubliez pas les trames secondaires mises en scène qui peuvent encore compliquer la donne.



Fen Yue décide pourtant de maintenir les combats de l'après-midi, espérant détourner l'attention des gens vers ce spectacle. Mais dans les gradins, la tension est palpable. Lorsque l'un des favoris d'une faction l'emporte, des cris et des insultes voire des coups fusent dans les tribunes. La milice saute sur les fauteurs de troubles et la prison se remplit rapidement.

Cette fois, il s'agit de simples duels dans une arène préparée : des brasiers, des aires de sol instables (sable et boue), des obstacles (charrrette, tonneaux, blocs de pierre et échafaudages bas) agencent la zone de combat et permettent aux personnages inventifs de s'illustrer.

Il ne reste que seize combattants pour le lendemain, à l'issue de ces duels.

Mille poings dressés

Alors que le chaos s'empare petit à petit de la ville, les personnages assistent essentiellement en spectateurs aux événements suivants. Arrangez-vous cependant pour qu'ils ne restent pas dans ce rôle passif. L'enquête sur les décès mystérieux des lutteurs devrait déjà bien les occuper. Ensuite, toutes les trames secondaires permettent également de nombreux rebondissements et nécessitent que les personnages prennent des décisions et fassent des choix. Enfin, selon leurs propres origines et allégeances, ils peuvent également se sentir impliqués par la cause des uns ou des autres. Quoi qu'il en soit, les troubles qui secouent Jing constituent une toile de fond importante qui donne l'ambiance générale et violente dans laquelle se déroule la fin du scénario. Les joueurs ne doivent jamais oublier cette sensation de danger omniprésent.

Les résultats de la journée affichés devant le *yamen* ne montrent aucun favoritisme : chaque action est représentée à peu près équitablement. Un calme relatif retombe sur la cité, tous les effectifs de la milice réquisitionnés y étant pour beaucoup. Pourtant, une fois les soldats éloignés, des bagarres éclatent pour des motifs souvent futiles. Mais chaque communauté semble décidée à rester dans son coin et aucun affrontement majeur n'est à déplorer. À travers quelques conversations dans une taverne, le spectacle de patriotes insultant les miliciens ou les patrouilles de cinq gardes arpétant les rues, faites ressentir aux joueurs l'imminence des troubles à venir.

Dans la nuit, des jets de pierres ont visé des bâtiments officiels, quelques bagarres ont opposé Mandchous et *Hans*. Mais plus grave, deux autres corps ont été retrouvés : deux Mandchous. Le premier est un soldat venu de Kunming, participant au tournoi et qualifié, logeant au *yamen*. Son cadavre est retrouvé dans l'arène un peu avant l'aube, et une fois de plus rien ne permet de déterminer les causes de sa mort (la Dame aux Poisons a empoisonné son vin et, se sentant nauséux et cherchant à prendre l'air, il a titubé jusque là). Le second est un petit marchand de jade du quartier artisan. On l'a retrouvé dans son arrière-boutique battu à mort, mais rien n'a été volé (cette fois, il s'agit simplement de *Hans* décidés à se venger sur le premier venu).

Cette fois, Sabre juste intervient très vite, fait enlever les cadavres et tente d'empêcher toute information de s'échapper. Malheureusement la nouvelle se répand rapidement et ce sont des rumeurs qui circulent alors. Les choses s'enveniment et des accusations fusent de tous côtés. Beaucoup imaginent que le tournoi n'est qu'un prétexte pour provoquer une révolte. Les conseillers de Fen Yue pensent même que les *Hans* ont assassiné leurs propres champions pour rejeter la faute sur le magistrat et mobiliser la population contre l'autorité impériale. La communauté mandchoue se regroupe et interpelle la justice. Dans la journée, trois *Hans* sont arrêtés pour le meurtre du boutiquier : des témoins ont conduit Sabre juste jusqu'aux assassins. Mais loin de calmer les choses, cet événement ravive la colère des *Hans*. Après tout, l'assassin de Jun Gao et des deux autres lutteurs court toujours. Favoritisme ?

La situation s'aggrave d'heure en heure. Les rues se vident, des groupuscules armés de bâtons sillonnent la ville et s'affrontent directement. Des manifestants *hans* se rassemblent devant le *yamen*. Vindictifs mais pacifiques, ils sont pris à partie par la milice et des sympathisants mandchous : la situation dégénère, blessés et arrestations se multiplient.

Fen Yue n'a plus le choix et demande au commandant Sung d'assurer la sécurité de la ville avec ses soldats.

Le clan des démons :

Le lutteur du clan Mo Diaò a été éliminé du tournoi la veille, mais il n'en reste pas moins actif. Se rendant de taverne en taverne, il distille rumeurs malveillantes et commentaires sorniois, toujours dans le sens de ce que les gens ont le plus envie d'entendre. Il est très subtil, discret et on l'oublie vite pour ne se souvenir que de ses propos fielleux.

Il prétend ainsi que le logeur des personnages est un indicateur de la police. Aussitôt, une expédition punitive s'organise. Arrangez-vous pour que les personnages soient présents au moment où une quinzaine de gros bras furieux (de simples sbires cependant) débarquent devant la demeure et menacent d'y mettre le feu. Des personnages mandchous seront également victimes d'agressions, tout comme les *Hans* qui voudraient les protéger. Il est toujours possible de raisonner ces soudards, mais il faut faire preuve d'une éloquence exceptionnelle. Enfin selon la réponse plus ou moins musclée des personnages, ils encourrent des conséquences judiciaires.

Sing Jao Zheng :

Très intelligent et bien renseigné sur la région, il sait que le tournoi peut catalyser les pires instincts des habitants de Jing et favoriser l'explosion de violence qui couve sous le calme apparent. Il a donc décidé de ne pas rater cette occasion de semer le chaos. Il découvre qu'il n'a presque rien à faire, les événements s'enchaînent parfaitement pour lui. Si les personnages se posent en médiateurs, il tente de les discréditer et de saper leurs efforts puis de disparaître avant que la cité ne soit totalement encerclée.



Zin - Shaolin et Wudang

D'un aspect insignifiant, il est facile d'oublier Sing Jao Zheng une fois qu'il est parti. Seuls restent les souvenirs de ses mots acides et de sa voix pernicieuse.

Agent de discorde

Im66 / 61 kg / 30 ans

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

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 10

Don / Faiblesse : Mue du Serpent / Froideur du Serpent

Talents : Calligraphie 1, Bureaucratie 2, Perception 3, Savoir (politique) 2, Comédie 2, Diplomatie 2, Eloquence 2, Étiquette 1, Boxe externe 3 (Coup précis, Étranglement, Projeter), Discrétion 2, Équitation 2, Esquive 2, Larcins 2

Taos : Tao de la Foudre soudaine 2, Tao des Six Directions 2, Tao du Souffle destructeur 2

Style : la Boxe du Sutra des Ténèbres (base, la Douleur qui Anéantit le Corps)

N.B. : En tournoi, il n'utilise pas ce style afin de ne pas révéler son allégeance

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Renommée : 2

Des pistes

Désormais, les joueurs devraient se douter que non seulement ces décès n'ont rien d'accidentels, mais qu'en plus ils sont instrumentalisés pour plonger la ville dans le chaos. Les fanatiques de chaque camp, dédaignant la vérité pour se concentrer sur les rumeurs qui les intéressent, attisent le ressentiment de leurs partisans. Rebelles à l'autorité mandchoue contre nouveaux nantis jaloux de leurs privilèges, adeptes d'une voie, d'une philosophie, d'une école contre tous ceux qui ne pensent pas comme eux... Démonstrations d'intolérance et de xénophobie absurdes se succèdent.

Révéler la vérité suffira peut-être à désamorcer la crise. Encore faut-il agir vite et éviter de se retrouver impliqué dans les plans des uns et des autres.

Voici plusieurs pistes que peuvent suivre les personnages :

- Les assassins conviés par la Dame aux Poisons mènent leur propre investigation et, à force de traîner sur les lieux des crimes ou autour des témoins, attirent finalement l'attention des personnages. Il est difficile de les filer jusqu'à l'auberge où ils ont élu domicile (celle-là même d'où Une Seule Main gère ses affaires). Ils ne refusent pas de discuter avec les personnages, mais il faut les convaincre qu'ils ne sont pas ennemis afin de partager des informations. Les assassins se moquent des événements qui menacent la cité. Ils ont pour seul but de relever le défi de la Dame aux Poisons : à savoir être capables de la démasquer avant qu'elle n'ait empoisonné le champion du tournoi. Qu'ils y parviennent ou pas, ils jugent sa capacité à rejoindre leurs rangs, aussi ils acceptent de parler des meurtres mais ne disent rien sur le meurtrier. Une confrontation directe ne donnera pas plus de résultats et attire en plus l'inimitié du clan sur les personnages.

S'ils repensent aux paroles de Jun Gao, ils comprendront que cette victime, contrairement aux autres, n'a pas été choisie au hasard. Ils peuvent donc poursuivre leur enquête à son sujet. Deux pistes ici que vous pouvez faire surgir à votre guise dans le déroulement des événements :

- Un artisan a vu Jun Gao la nuit de sa mort. Le géant a tambouriné à sa porte jusqu'à ce qu'il l'ouvre. Jun Gao était saoul, mais il a insisté pour acheter de la poudre de jade blanc (Test de Bois + Médecine contre un SR de 7 pour savoir que cette substance est réputée comme anti-poison dans certaines pharmacopées du Sud). Il a vaguement marmonné quelque chose comme « *Vais m'en occuper moi, de cet assassin !* »

- Un moine du monastère proche a été vu rendre hommage à Jun Gao. Nommé Bodan, c'est un ancien compagnon d'armes du géant et, s'il n'a pas participé au combat contre la Dame aux Poisons, celui-ci lui en a souvent parlé. Il pourra raconter tout cela aux personnages. S'ils le retrouvent cependant, car le moine à la langue trop bien pendue et aux propos ouvertement pro *hans* a été arrêté et croulé actuellement en prison.

Principes et loyautés

Selon leurs origines, les sympathies naturelles des personnages peuvent devenir contradictoires. De même, certains PNJ attendent d'eux un certain type de réaction en vertu de leurs loyautés supposées. Lorsque cela est possible, n'hésitez pas à jouer de ce paramètre afin de plonger les joueurs face à un dilemme personnel. A eux de jongler entre leurs principes moraux, leurs valeurs éthiques et le poids des traditions et des préjugés. Cette approche peut s'avérer difficile à gérer pour un Meneur de Jeu débutant, qui risque de voir ses joueurs se déchirer entre eux. Dans ce cas, évitez simplement d'insister sur cet aspect des choses ou faites leur bien comprendre que leur intérêt commun consiste à éviter cette effusion de sang programmée. Des joueurs plus aguerris apprécieront sans doute de jouer avec cette dualité, sans perdre de vue toutefois que la meilleure solution pour tous reste de dépasser les clivages traditionnels afin de surmonter cette crise et sauver Jing de sa propre destruction. Utilisez ici les historiques des personnages afin d'apporter des éléments qui leurs sont plus personnels dans ce scénario, ce qui ajoutera encore à leur implication.



Ces deux pistes doivent amener les joueurs vers le *yamen* et un adversaire féminin. S'ils pensent à poser les bonnes questions, ils apprendront également l'histoire du mariage de Fen Yue. Reste à confondre l'assassin.

Une autre piste est plus indirecte, mais suit une trame secondaire du scénario. Alors que la nuit résonne de cris d'émeutiers et que des incendies illuminent Jing, Wu Ming passe à l'action. Il lance l'opération de cambriolage du Temple du Bouddha rayonnant. Les personnages peuvent tomber par hasard sur le vol, venir s'y renseigner sur Bodan et trouver les moines endormis ou, après avoir remonté la piste de Une Seule Main (une enquête dans la pègre ou chez les herboristes révèle qu'un de ses hommes a acheté récemment un anti-poison), découvrir le plan d'attaque du temple. En fait, Wu Ming a dérobé une toxine anesthésiante « chapardée » dans la pharmacopée du *yamen* et dont lui a parlé Li Sian. Celle-ci étant la dame de compagnie de l'épouse du magistrat, elle représente un suspect tout désigné. Si les personnages parviennent à confondre le fonctionnaire avant qu'il ne s'enfuit seul avec l'effigie en or, profitant de son statut pour traverser les contrôles des soldats qui bloquent les entrées de la ville, il parle pour s'attirer leur mansuétude. Bien entendu, c'est vers Li Sian qu'il les oriente.

Secrets :

Les joueurs exploreront certainement d'autres voies. À vous de réagir à leurs actions, sans oublier que les événements tragiques qui mènent à la guerre civile continuent de se dérouler autour d'eux et que les PNJ agissent selon leurs propres plans.

Une enquête menée auprès des différentes factions présentes en ville permet de comprendre que, si tout le monde possède une explication, personne ne dispose d'éléments fiables sur lesquels appuyer. Par contre, l'ombre de l'agent du clan Mo Dia apparaît plusieurs fois sur leurs pas. Il mobilise même quelques gros bras crédules contre eux si les personnages se rapprochent trop de sa piste.

En ce qui concerne les luteurs morts, les victimes semblent avoir été choisies au hasard. Hormis le fait d'être inscrites au tournoi et qualifiées, et donc de représenter des adversaires capables de se défendre, elles n'ont guère de points communs. Si les personnages posent spécifiquement la question, des témoins confirmeront avoir vu une servante leur porter à boire et à manger dans les heures précédant la mort. Mais cela est si banal qu'ils ne le mentionnent pas d'eux-mêmes. Leurs descriptions, qui restent vagues, pourraient correspondre aussi bien à Li Sian qu'à Min Juwa.

L'histoire du magistrat, son mariage assez récent et le fait que personne ne semblait connaître son épouse avant son arrivée à Jing peuvent les attirer dans cette direction. Mais l'image plus inquiétante de Li Sian risque de détourner leur attention de la véritable instigatrice des meurtres. Qui plus est, s'ils rencontrent Min Juwa, elle joue à merveille son rôle d'ingénue et n'hésite pas à transférer d'événements soupçons sur sa dame de compagnie, en leur faisant part de « ce qu'elle croit savoir sur l'histoire personnelle de cette ancienne fille de joie qu'elle a, par compassion et charité, accueillie et choyée comme une amie ».

Une enquête sur l'entourage du magistrat présente quelques personnalités intéressantes. Hormis le sergent Po et Sabre juste qui peuvent aider ou gêner les personnages dans leurs démarches, on compte Wang Ming et sa fortune soudaine, un responsable des fournitures corrompu, un chef de la milice endetté au jeu, l'épouse du secrétaire principal qui quitte le *yamen* la nuit pour rejoindre son amant et enfin une sentinelle qui quitte son poste pour retrouver sa fiancée. Tous les deux se cachent près de l'étang où est mort Jun Gao et ils ont d'ailleurs vu la silhouette féminine tuer le géant « d'un seul doigt ». Mais il n'en parle pas au caporal de peur de se voir puni pour avoir abandonné son poste.

Enfin, la légende de la Dame aux Poisons est retranscrite au monastère bouddhiste qui compile de nombreux récits de héros du *jiang hu* venus prendre ici leur retraite.

Revanches

Les événements se précipitent. Les personnages voudront-ils découvrir la vérité et ramener le calme à Jing ou bien tenteront-ils de tirer leur épingle du jeu ou juste de s'en sortir indemnes ? Ces derniers chapitres présentent des éléments non linéaires qui surviendront ou non selon les actions entreprises et les pistes suivies par les personnages. Il vous faut désormais mettre en scène le chaos qui règne dans la cité et gérer les agissements des joueurs en relation avec la situation extérieure.

La mort sur les lèvres

Parmi les blessés, et le premier mort (un ouvrier *han* frappé par un soldat, ce qui provoque une nouvelle émeute dans le quartier artisan), difficile de repérer Fier comme le Paon, un luteur qui a sollicité l'aide d'un médecin pour des nausées. Très résistant, et n'ayant absorbé qu'une seule rasade de vin empoisonné, il est simplement malade. Si les personnages font le tour des médecins, soigneurs et apothicaires de la ville, ils en entendront sans doute parler. Le guerrier mandchou refuse de parler à d'éventuels rivaux pour le titre, mais ne résiste guère au charme des jolies femmes. D'ailleurs, il explique qu'une dame est venue le voir la veille au soir. Elle se disait très impressionnée par ses performances martiales. Ils ont bu du vin, fait l'amour et au réveil il était malade (il s'agit d'une prostituée engagée par Min Juwa, mais si l'aubergiste peut confirmer son statut, la retrouver nécessite du temps). Mettant la main sur elle, les personnages apprendront qu'une femme encapuchonnée lui a donné la jarre de vin et l'a payée grassement pour jouer ce rôle. Elle suppose que cette dame était une notable au vue de sa parure, de ses vêtements et de sa manière de parler. Elle mentionne également une voix un peu rauque, un indice menant à Min Juwa si les personnages y font attention (celle de Li Sian est plus flûtée).



Zin - Shaolin et Wudang

S'ils ont sympathisé avec Sabre juste, celui-ci peut les informer du déroulement de l'enquête et les aider à se tirer d'un mauvais pas, tant que cela ne met en danger ni lui ni sa carrière, ni ne heurte son sens moral. Les personnages le croisent dans une rue où il prend un repas sur le pouce et échangent quelques mots. Le caporal fait allusion à une piste sérieuse mais refuse d'en dire plus (il soupçonne en fait Li Sian). Repéré par Min Juwa, il est la prochaine victime. Son vin, venu des réserves du *yamen*, est empoisonné. Si les personnages le laissent boire, Sabre juste s'effondre devant eux. Ils n'ont que quelques secondes pour le sauver en l'obligeant à vomir (Test de Bois + Médecine contre un SR de 9 ou administration d'un antidote). Dans ses affaires personnelles, un manuscrit relate la fin de la Dame aux Poisons et mentionne le nom de Jun Gao.

Le Dragon du Qin

Cet événement est totalement facultatif, à vous de voir si vous souhaitez l'intégrer dans l'aventure.

Alors que le chaos en ville se répand, le clan des Fidèles de Ying Zheng passe à l'action. Ils s'introduisent dans le *yamen* parmi de nombreux habitants venus y chercher refuge après que leurs demeures ont été incendiées. À la nuit tombée, ils s'éclipsent de la grande salle qui les accueille, tuent un garde et se fauillent jusqu'au bureau du magistrat où est déposé le précieux objet. Ils y massacrèrent encore deux gardes avant de s'emparer du trophée et de fuir se perdre dans la cité.

À moins que les personnages aient remarqué ce groupe et son chef qui s'intéresse beaucoup à la statuette, pose des questions sur ses origines, surveille le *yamen* et ses défenses. Ils peuvent également tomber sur les voleurs alors qu'eux-mêmes se sont introduits dans le complexe administratif afin de confondre la Dame aux Poisons. Peut-être certains éprouveront-ils même de la sympathie pour la cause de ces rebelles. Quoi qu'il en soit, cette péripétie vise avant tout à compliquer encore la tâche des joueurs et, pourquoi pas, ouvrir le scénario vers une suite possible qu'il ne vous restera plus qu'à développer.

Mille lames, mille larmes

Alors que les personnages poursuivent leurs propres investigations, la ville menace de se noyer dans un bain de sang. N'oubliez surtout pas cet élément qui donne toute l'ambiance de cette fin de scénario. Le commandant Sung fait appel à de nouveaux renforts venus de la garnison voisine. Des postes de garde bloquent les accès à la cité, des colonnes de soldats en armes arpentent ses rues. Les contrôles se multiplient et s'il est difficile de circuler de jour sans une autorisation fournie par le *yamen*, la nuit cela devient carrément illégal car la loi martiale est déclarée. Cependant des groupes d'émeutiers continuent à semer le chaos dans tous les quartiers. Partisans mandchous et *hans* s'affrontent dans des bagarres de plus en

Obtenir une trêve

Les personnages peuvent essayer d'obtenir une trêve en convainquant les chefs de chaque faction de retenir leurs partisans, même si cela n'attendra jamais la totalité de ceux-ci. Premier problème : réussir à se faire conduire en leur présence. Les chefs rebelles *hans* se cachent dans le ghetto de leur communauté, dans le quartier ouvrier. La plupart sont d'anciens notables spoliés qui vouent une haine féroce aux usurpateurs. Mais leur code d'honneur est intact et des arguments orientés peuvent les convaincre d'agir pour le bien de la cité. On peut également les pousser à accepter un duel de champions où les personnages démontrent leur détermination et leur droiture qui, même s'ils perdent, peuvent attirer à eux le respect de ces chefs et leur obtenir cette trêve (le champion *han* est considéré comme un luteur fort).

Côté mandchou, inutile de discuter avec les militaires des Bannières qui ne font qu'obéir. La milice est plus accessible, une fois le sergent Po écarté et le caporal Sabre juste nommé à sa place. Dans ce cas, la milice sera redéployée afin de protéger des intérêts généraux et ne participera plus aux actions contre les citoyens. Encore faut-il obtenir cette nomination, en faisant chanter par exemple le chef de la milice (grâce à son petit secret sur ses dettes de jeu par exemple).

Les partisans mandchous sont conduits par une clique de marchands qui voient avant tout leur intérêt financier. L'argument économique est le plus prompt à les faire réagir. Encore faut-il les approcher dans le quartier marchand défendu par sa propre « milice » privée et hargneuse.

Le temps ainsi gagné peut amener à un apaisement plus rapide, obtenir un délai avant la mise à exécution du plan de Sung et rendre les deux factions plus réceptives à une vérité différente, leur démontrant la manipulation dont elles ont été victimes.

plus violentes. Ce qui au départ n'était qu'un mouvement spontané de colère se transforme sous l'impulsion de chefs charismatiques en une véritable insurrection. Des armes surgissent de caches depuis longtemps préparées, des moines préchent l'insoumission, des officiers mandchous ordonnent l'arrestation d'opposants *hans* qui tournent souvent à la bataille rangée. Le magistrat est débordé et ne sait comment réagir, il se contente de suspendre le tournoi jusqu'à nouvel ordre, laissant ainsi toute latitude au commandant Sung pour mettre en place une politique de représailles systématiques.

Ainsi, ayant établi son quartier-général dans une aile du *yamen*, l'officier organise un plan d'action à grande



échelle. Des troupes venues d'une autre cité doivent encercler la ville dès le lendemain. Tous les opposants connus seront arrêtés, enfermés et déportés dans d'autres districts (il est question que pour beaucoup il s'agisse de leur dernier voyage). Il compte « purger » Jing de toute forme d'opposition en faisant la démonstration de la force du pouvoir qu'il incarne. Dès l'aube prochaine, des cohortes de soldats déployées dans chaque quartier ont pour ordre de nettoyer la racaille *han*.

La situation va dégénérer en guerre civile. Sabre juste ou un autre contact dans la cité peut alerter les personnages de l'existence de ce plan. Ils doivent alors agir très vite pour révéler la vérité et stopper ce processus. Ou s'enfuir.

Le commandant Sung prendra certainement contact avec un personnage mandchou, un aristocrate ou un soldat des Bannières. Il veut frapper fort, mais sait protéger ses arrières. Il ne souhaite pas commettre d'impair. Il demandera au personnage mandchou ou à l'aristocrate de venir se mettre sous la protection de ses hommes au *yamen*, prétextant la préparation d'une opération visant à ramener le calme dans la ville. Il prétend qu'il lui sera difficile d'assurer la sauvegarde de ces ressortissants s'ils demeurent mélangés à la racaille rebelle. Un soldat sera sollicité pour participer au nettoyage des quartiers. Dans les deux cas, les personnages devront ressentir la nécessité d'agir vite s'ils veulent empêcher un massacre.

Mille poisons

Il reste un dernier mystère à résoudre : révéler le complot et démasquer la Dame aux Poisons. Elle a totalement obtenu les résultats escomptés et s'apprête à fuir la ville avant que Sung ne ferme complètement la cité. Elle se sert pour cela d'un sauf-conduit signé par son mari et joue de séduction pour faire valoir son statut de faible femme à qui l'officier s'empresse d'offrir une échappatoire. Dans sa suite, Li Sian et les trois assassins doivent normalement l'accompagner. Ceux-ci ont remonté la piste jusqu'à elle et ont conclu un pacte avec l'empoisonneuse. Ils attendent dans le jardin du *yamen* qu'elle vienne les y rejoindre.

Aux personnages d'agir avant qu'il ne soit trop tard. Il leur faut d'abord s'introduire dans le *yamen* et, idéalement, y trouver des preuves de l'implication de Min Juwa. Voici ce qu'ils peuvent découvrir dans la chambre de l'épouse du magistrat mais encore faut-il pouvoir y accéder alors que la garde des bâtiments s'est accrue : des toxines dans un coffre contenant toute une pharmacopée et des instruments d'apothicaire, une robe rouge rehaussée de motifs floraux vert (comme celle décrite dans l'histoire de la Dame aux Poisons), un voile de soie rouge, ses armes (gaines de fer qui s'enfilent au bout des doigts), quelques fioles de poisons... Peut-être d'ailleurs les personnages croient-ils Li Sian coupable, dans ce cas ils risquent de perdre un temps précieux.

Fen Yue reste très difficile à convaincre de la culpabilité de son épouse, croyant à un complot visant à l'atteindre. Mais face à des faits et des présomptions argumentées, il doit se rendre à l'évidence. S'engage alors



Zin - Shaolin et Wudang

une confrontation avec la maîtresse des poisons. Selon le moment, l'endroit et la manière dont les personnages interviennent, son arrestation sera plus ou moins aisée. À moins d'être visiblement surclassée, elle ne se laissera pas prendre facilement. Si les personnages n'ont pas été discrets, elle réussit même à s'éclipser et c'est aux assassins et à Li Sian qu'ils auront à faire. Elle les laisse derrière elle pour couvrir sa fuite (elle s'empare d'un cheval et grâce à son saut-conduit, quitte Jing pour se perdre quelque temps dans le *jiang hu*).

Démasquée, arrêtée ou en fuite, la Dame aux Poisons n'oubliera jamais les personnages qui ont, une nouvelle fois, contrecarré ses plans. Il se pourrait bien qu'elle ressurgisse un jour ou l'autre pour se venger.

Conclusion

Une fois tous les éléments à sa disposition, le magistrat reprend la main. Il fait aussitôt proclamer la fin de l'état d'urgence et convoque des représentants des guildes, de chaque communauté et de chaque quartier à une réunion au *yamen*, leur promettant sécurité et impunité. D'abord réticents, tous acceptent. Selon les éléments apportés par les personnages, il lui faut plus ou moins de temps pour les convaincre de cesser les hostilités. La rancœur est toujours présente, la xénophobie réelle, mais le bain de sang est évité.

Pourtant, si les personnages démontrent la duplicité de l'épouse du magistrat, celui-ci ne s'en remettra pas. Un jeune fonctionnaire mandchou, idéaliste et déterminé, prend sa place au pied levé et permet au tournoi de se terminer finalement pour ramener le calme en ville (du pain, des jeux).

Malheureusement, si les personnages échouent, l'armée donne l'assaut. Les *Hans* sont accusés du désordre et du chaos engendré à Jing, ce qui ajoute à la tension dans la région. Dans l'année qui vient, encouragés par les moines, de nouveaux groupes rebelles s'insurgent dans tout le district, menant une véritable guérilla contre les intérêts mandchous. La révolte est matée dans le sang après une campagne de plusieurs mois. Le monastère est rasé, et avec lui tous les récits compilés de légendes du *jiang hu* disparaissent en fumée. Cette région mettra des années à retrouver son calme. Quand à Fen Yue, il se suicidera en s'empoisonnant.

Personnalités

Fen Yue

Les cheveux grisonnants et une barbe courte lui donnent un air de sagesse que beaucoup lui reconnaissent. Autrefois éclaboussé dans une affaire de corruption à

Guangzhou, il a été muté vers cette ville provinciale sans grand intérêt. Ayant appris de cette leçon, Fen Yue a décidé de travailler au bonheur de ses concitoyens. Veuf d'un premier mariage, ses enfants vivent dans la capitale et il se trouve bien seul à Jing. L'arrivée et les minauderies de Min Juwa ont su le convaincre de se laisser aller à un deuxième mariage. Il ne s'en plaint pas et écoute avec attention les conseils souvent avisés de son épouse, au grand dam de ses adjoints. Grand amateur d'arts martiaux, il se fait une joie d'organiser et de s'assister au tournoi qui se prépare. Naïf et honnête, mais tolérant et doté d'un sens aigu de la morale, il ne voit pas les manipulations dont il est la victime.

Magistrat de Jing

Im72 / 62 kg / 49 ans

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

Aspects secondaires : Chi 16, Défense passive 8

Don / Faiblesse : Aisance du Courtisan / Naïf

Talents : Calligraphie 2, Bureaucratie 4, Loi 4, Savoir (politique) 2, Diplomatie 2, Éloquence 3, Étiquette 3, Qi-gong 1, Littérature 2

Taos : Tao de la Présence sereine 2

Souffle vital : 15 (5 / 4 / 3 / 2 / 1)

Renommée : 35

Commandant Sung Qi-tang

Musculieux et le visage fermé barré par une fine moustache, cet officier des Bannières n'a rien d'un courtisan. Abrupt dans ses manières, il s'est attiré suffisamment d'inimitiés pour avoir reçu ce commandement éloigné. Il fait régner une discipline de fer dans les rangs de ses hommes et instaure une politique cruelle contre les brigands et trafiquants de jade qui pullulent dans la région (des gibets le long des routes en sont les témoins macabres). Secrètement, il espère que cette révolte, si elle a lieu, lui permettra d'attirer l'attention de ses supérieurs et lui vaudra une promotion. De là à attiser les chœurs...

Commandant borné

Im84 / 86 kg / 37 ans

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

Aspects secondaires : Chi 18, Défense passive 7

Don / Faiblesse : Courage du Tigre / Impétuosité du Cheval

Talents : Calligraphie 1, Histoire 2, Bureaucratie 1, Perception 2, Savoir (armée) 2, Commandement 2, Étiquette 1, Héraldique 2, Art de la Guerre 2, jiānsù 3 (Coup précis, Parade totale, Coup double, Désarmement), Dūnshù 3 (Bloquer, Repousser, Double parade), Équitation 2, Esquive 2

Taos : Tao des Dix Mille Mains 2, Tao des Six Directions 2, Tao du Souffle destructeur 2, Tao de la Foudre soudaine 2

Souffle vital : 19 (7 / 5 / 4 / 2 / 1)

Renommée : 20



Légende

-  Frontière de province
-  Capitale de province
-  Fleuves
-  Lacs
-  Grande Muraille

Temples de Shaolin

-  Shaolin du Nord
-  Shaolin du Sud

Monts bouddhistes

-  Putuoshan
-  Wutaishan
-  Jiuhashan
-  Emeishan

Monts taoïstes

-  Hengshan (Sud)
-  Taishan
-  Songshan
-  Huashan
-  Hengshan (Nord)

QIN

Shaolin & Wudang

500 Km

868 Li

MONGOL

Lanzhou

KUNLUNSHAN

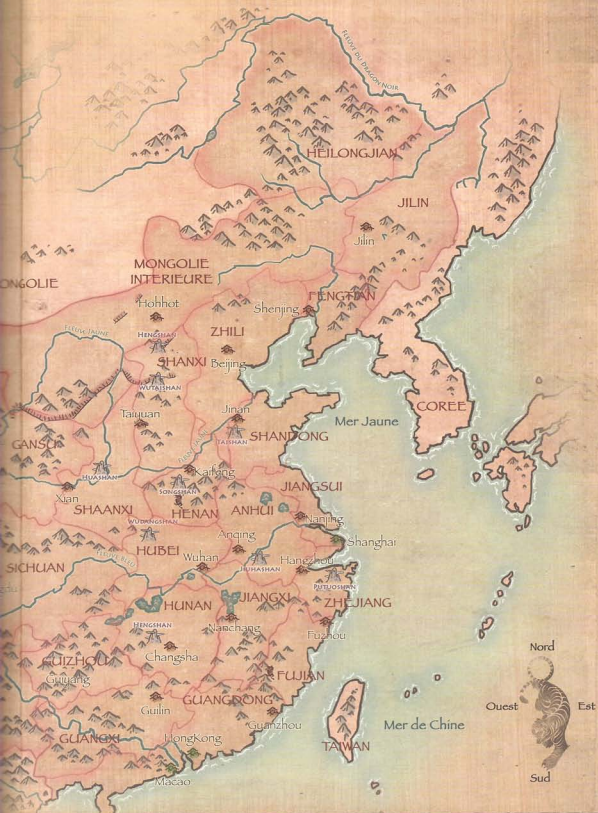
TIBET

CHONGQING

Chengdu

KUNNING

Kunming





« Qui va à la montagne
trop souvent,
risque de rencontrer
le tigre »
Proverbe populaire

La domination chinoise sur l'Empire du Milieu semble terminée : ce sont désormais les Mandchous qui règnent, détenant le Mandat céleste depuis près d'un siècle.

La dynastie Qing est pourtant vivement critiquée : les Hans patriotes contestent sa légitimité et un peu partout, des foyers de révolte sèment le chaos. La répression s'ensuit inévitablement et la violence engendre la violence dans un cycle sans fin.

Perdu dans sa montagne, le monastère de Shaolin entraîne les rebelles en secret, soutenant le mouvement anti-mandchou.

Dissimulé dans les brumes, Wudang enseigne le mystérieux kung-fu interne à ses adeptes taoïstes et soutient le pouvoir des Qing.

Dans cette Chine déchirée, pétrie d'oppositions, saurez-vous trouver votre place ? De quel côté vous rangerez-vous ?

Ce supplément pour le jeu de rôle Qin présente un tout nouveau contexte de jeu : la Chine du XVIII^e siècle, dominée par la dynastie mandchoue des Qing.

Vous y trouverez :

- Une présentation exhaustive de la Chine de 1730 : histoire et géographie, société et religion, etc.
- Une description complète des centres religieux et martiaux de Shaolin et Wudang, les éternels rivaux : organisation, personnalités, détails d'ambiance, styles de kung-fu, etc.
- Le monde des arts martiaux et ses évolutions, entre tradition et modernité.
- Une mise à jour complète des Talents martiaux, armes et Manœuvres.
- Plus de cinquante nouveaux styles martiaux, parmi lesquels la Boxe du Tigre, le Taiji Quan, le Balou à la Double-peau de Tigre, etc.
- Un long scénario d'introduction, "Mille poisons, Mille morts" afin de s'approprier ce nouveau décor de jeu.
- Sorts inédits, conseils d'interprétation, inspirations.

*Vous êtes un héros,
Devenez une légende.*

Le livre de base de Qin, les Royaumes
Combattants est nécessaire pour
utiliser ce supplément.



9 782914 892537

ISBN : 2-914892-53-5
Prix de vente : 41,50€