



Qilin

Le livret et
l'Écran

*Idee originale et
conception du système*
Florent et Neko

Illustrations intérieures
Anne Rouvin, Marc Simonetti et
Christian Naits

Direction éditoriale
Neko

Éléments graphiques
Aleksi Briclot

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

Maquette
Florent

Relecture
Romain d'Huissier et Neko

Remerciement spécial à
Jean-Marc "Heiji" Cedarry

Ecran
Marc Simonetti

Qin est édité par le 7ème Cercle SARL
titre et marque déposés.
© 2005 Le 7ème Cercle
Tous droits réservés.

Couverture
Aleksi Briclot et Florent

Le 7ème Cercle - 60 rue du Hâ
33000 Bordeaux
<http://www.7emecercle.com>
<http://www.nekocorp.fr>

Errata du livre de base de Qin

P. 142 : La Manœuvre de combat associée au Talent Gongshù et maîtrisée par le Brigand est **Coup de Maître** et non Coup puissant.

P. 154 : Dans le Don Souplesse féline, il faut lire que le personnage peut immédiatement refaire un Test d'Acrobatie et qu'il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

P. 165 : Dans l'exemple de création de personnage, le Don choisi par Xian est bien sûr **Griffe du Tigre** et non Griffe du Dragon.

P. 168 : Dans la partie sur l'explication du Dé Yin/Yang, il faut bien sûr lire : « Les deux dés à dix faces qui le composent sont lancés et on soustrait le résultat du plus faible au résultat du plus fort afin d'obtenir le résultat final du jet, qui n'est ainsi jamais négatif. »

P. 214 : Dans l'exemple mettant Xian au prise avec un démon, le sort Bénédiction du Bois permettant déjà d'ignorer l'Armure naturelle de la créature, le jeune *wu xia* n'a pas besoin d'utiliser la Manœuvre Coup précis... Il peut par contre utiliser la Manœuvre **Bloquer** pour empêcher le démon d'utiliser ses armes, même naturelles ou encore **Parade totale** afin de se protéger plus efficacement.

P. 222 : Dans l'exemple de création d'un talisman, il est fait mention à un moment de l'Alchimie interne du *fangshi*. Il faut bien sûr remplacer par **Alchimie externe**.

P. 250 : L'exemple montrant Xian améliorant son Talent Acrobatie avec un maître est erroné.

Pour passer son Talent d'Apprenti à Confirmé, Xian a besoin de **8 points d'Apprentissage** et non 3. Il doit donc étudier **15 mois** (18 - Niveau de son maître) afin d'améliorer son Talent grâce aux 10 points d'Apprentissage gagnés.

Sommaire



Novelle p4

La puissance des taos p6

Acquérir les Taos aux niveaux 5 et 6 p6

Les hauts niveaux des Taos p6

Les hauts niveaux des arts martiaux p 10

Nouvelles Manœuvres de combat p10

Les Manœuvres à haut niveau p10

Nouvelles armes p11

Acheter des Talents et Manœuvres de haut niveau p12

Styles de combat et Techniques martiales p12

La magie des dieux p20

Apprendre les sorts et techniques magiques p20

Les sorts et techniques magiques de haut niveau p20

Trésors des hommes, cadeaux des dieux p25

Les objets de légende p25

Les objets célestes p29

Scénario : Le Prince félon p30

Cœur de Jade contemplait encore le petit collier et sa pierre magnifique lorsqu'elle entendit le cri étouffé de Xian. Suivie de Trois Vérités, elle se précipita vers le fond de la caverne pour découvrir le jeune Wu Xia allongé sur le sol, se tenant la poitrine et tentant vainement de reprendre son souffle. Sa torche avait roulé sur le sol et menaçait de s'éteindre d'un instant à l'autre, plongeant alors la vaste salle dans l'obscurité. Se redressant sur ses coudes, toujours haletant, Xian désignait à ses compagnons la lourde tenture cramoisie qui pendait face à eux.

Alors que le fangshi aidait le jeune homme à se remettre debout, Cœur de Jade soulevait prudemment le drap épais du bout de son poignard. Elle n'eut que le temps de reculer d'un pas, une grosse boule de fer frappa en sifflant l'endroit où elle se tenait une seconde auparavant. Rageuse, Cœur de Jade agrippa à pleine main la tenture et tira de toutes ses forces afin de l'arracher de son support. L'espace dégagé révéla soudain la large entrée d'une seconde caverne vaguement éclairée par un brasero. Deux silhouettes colossales se tenaient dans l'embrasure, deux guerriers nus maniant de lourdes chaînes lestées de boulets de fer. Avec un grognement bestial, les deux sentinelles avancèrent dans la salle principale. À cet instant précis, la torche s'éteignit.

Les ténèbres envahirent la caverne, uniquement éclairée par la faible lueur des braises qui finissaient de se consumer dans les urnes de pierre. Les trois compagnons avaient reculé et s'étaient mis en garde afin de parer à toute attaque. Leurs adversaires avançaient lentement en faisant tourner au-dessus de leurs têtes leurs armes terribles, maintenant que l'espace leur permettait de les manier au mieux. Le sifflement sinistre des boulets de fer résonnait sous la voûte de pierre.

Un faible reflet de lumière avertit à temps Xian qui put se jeter de côté et éviter le coup mortel. Cette fois, il ne fut pas surpris par l'attaque et son bond parfaitement maîtrisé lui permit de se mettre hors de portée de son adversaire.

Cœur de Jade profita de ce mouvement pour avancer vers l'assaillant, mais le second guerrier abattit lourdement son arme vers elle. La guerrière évita de justesse ce coup et la boule pesante vint s'écraser au sol, fracassant une dalle noire sous l'impact.

« Ils sont rapides malgré leur taille, annonça Xian.

Et l'obscurité ne semble en aucun cas les gêner, » ajouta Trois Vérités.

Cœur de Jade restait silencieuse, attentive au moindre changement de rythme du lançant ballet des armes de ses adversaires.

Le fangshi s'était doucement rapproché de l'urne de pierre et fouillait maintenant dans la besace de cuir qui pendait à son côté. Il en extirpa un tube de bambou scellé au moment où Xian évitait une nouvelle attaque soudaine et puissante. Trois Vérités arracha le bouchon de cire et jeta rapidement une fine poudre blanche sur les braises. Aussitôt, le feu ranimé projeta une vive lueur vers le plafond de la caverne. Dans la faible clarté ainsi provoquée, les trois héros purent enfin véritablement discerner leurs adversaires.

Deux colosses musculeux aux corps nus et souples. De nombreuses cicatrices, certaines très récentes, se dessinaient sur toute la surface de leur peau luisante. Leurs traits presque identiques laissaient à penser qu'il pouvait s'agir de frères jumeaux. Xian fit une moue de dégoût lorsqu'il remarqua que les paupières des deux frères avaient été cousues, les condamnant à de perpétuelles ténèbres. Une humeur jaunâtre suintait entre les fils grossiers. Mais le plus étrange résidait dans l'absence totale d'expression sur leur visage, comme si leur esprit était absent de ce lieu et de ce moment.

« Nous voilà revenus à égalité, » dit Trois Vérités en rajoutant un peu de poudre sur les braises.



Guidés par le son de sa voix, les deux gardiens lancèrent en même temps leur attaque vers sa position supposée. L'exorciste ne put qu'interposer contre la première boule son épée de bois qui vola aussitôt en éclats sous l'impact. Un geste rapide de Xian lui sauva la vie alors que le wu xia déviait de la pointe de son épée la trajectoire mortelle de l'autre boulet.

D'un geste sec, leurs adversaires ramenaient déjà leur arme flexible vers eux. Une petite seconde de répit. Une seconde suffisante. Sans se concerter, Cœur de Jade et Xian passèrent aussitôt à l'attaque.

Xian se propulsa avec aisance par-dessus sa cible, effectuant un saut périlleux impeccable sans doute souvent travaillé à l'entraînement. Un instant plus tard, il atterrissait sans un bruit derrière le colosse. Son épée levée décrivit un arc de cercle métallique qui entailla profondément les chairs offertes. Mais il ne réussit qu'à tirer un faible grognement de sa victime qui déjà se retournait vers lui afin de riposter.

Cœur de Jade semblait plus glisser que courir vers son adversaire. En un clin d'œil, elle était contre lui et griffait de ses deux poignards le torse puissant. Là encore, elle n'obtint pas le résultat escompté et malgré le sang versé, le colosse ne broncha pas.

« Ces monstres ne ressentent pas la douleur, hurla Trois Vérités, frappez vite et juste si vous voulez les abattre ! »

Commença alors un ballet divin et mortel. Leurs longues armes inutiles au corps à corps, les jumeaux tentaient de se saisir de leurs adversaires entre les maillons de la chaîne qu'ils brandissaient autant pour parer que pour attaquer. Cœur de Jade et Xian tournoyaient autour d'eux, esquivant et ripostant à chaque opportunité, cherchant à toucher une zone vitale. Le fangshi sentit alors les énergies du Tao converger vers les combattants. Il vit ses deux compagnons accélérer soudain le rythme de leurs mouvements. L'épée de Xian décrivait des arabesques complexes, traçant des lignes de feu autour de lui, repoussant chaque assaut et obligeant son adversaire à reculer sous la force des impacts.

Les pieds bien ancrés au sol, le wu xia porta enfin un coup foudroyant qui brisa la chaîne dans un bruit de tonnerre. La lame rougeoyante frappa lourdement le sommet du crâne du colosse qui s'immobilisa aussitôt, avant de s'effondrer tel un arbre frappé par la foudre.

Cœur de Jade pratiquait une danse élégante et fatale autour de son adversaire, dont les parades devenaient de plus en plus dérisoires face au déluge de coups qui s'abattait sur lui. Trois Vérités crut un instant apercevoir une nuée de papillons de métal voleter au cœur du duel. L'image d'un dragon se fondit dans celle de la jeune guerrière. Les lames de ses poignards traçaient des lignes sanglantes sur le corps de son ennemi. Puis, aussi soudainement qu'elle avait commencé, Cœur de Jade se figea. Le sang ruisselait des multiples blessures du colosse et à son tour, il s'effondra sur le sol.

Les deux guerriers échangèrent un regard satisfait.

« Deux styles intéressants. Je crois que l'un comme l'autre, vous ne nous avez pas encore tout dit sur vos capacités ni vos origines, » commenta stoïquement Trois Vérités.



La puissance des Taos

L'homme qui maîtrise les Taos est déjà puissant parmi ses semblables. Sa capacité à influencer sur l'univers lui octroie un avantage certain dans de nombreuses situations, lui permettant de réaliser ces prouesses dont le commun des mortels ne peut que rêver. Mais même un tel individu doit s'incliner face à plus puissant que lui : celui qui maîtrise les Taos aux niveaux 5 et 6 tutoie les Immortels et ne souffre aucun rival sous le Ciel. Sa faculté à contrôler les décrets célestes est désormais telle qu'il est un dieu parmi les hommes, un être dont le pouvoir inscrit son nom en lettres de feu dans le grand livre de l'Histoire. Bien rares sont de telles personnes, mais elles existent cependant. Ce sont ceux qui ont façonné la destinée du monde, et qui continuent à influencer sur la bonne marche des événements. Rois, ministres, conseillers occultes, maîtres en arts martiaux, lettrés au savoir incomparable, généraux glorieux, *fangshi* épaulés par les dieux, chefs de clans à la grande sagesse, etc. : de tels hommes possèdent sans doute ce pouvoir, cette capacité à plier l'univers à leur volonté grâce à leur chi et à leur ambition.

Quel que soit son déplacement, le personnage peut maintenant ne prendre appui qu'une fois sur deux pour continuer son mouvement : cela signifie qu'il n'a besoin de poser le pied sur une surface solide qu'une fois au cours de deux actions consécutives. Par exemple, lors d'un saut en hauteur et à la fin de son action, le héros peut continuer sa progression et n'aura l'obligation de prendre appui qu'à la fin de l'action suivante.

Niveau 6

Course / bond : La distance parcourue au cours de l'action s'élève à (Eau x 4) mètres.

Défier la gravité : Le personnage peut se déplacer le long d'une paroi verticale sur une distance maximale de (Eau x 4) mètres au cours de son action.

Saut : Le déplacement vertical permet maintenant de parcourir une distance maximale de (Eau x 4) mètres par action. Le personnage peut également faire une chute de cette hauteur sans se blesser.

Quel que soit le type de déplacement effectué, le personnage peut maintenant ne prendre appui qu'une fois sur trois pour continuer son mouvement. Ainsi, lors d'un saut en hauteur et à la fin de son action, le personnage peut continuer sa progression sur l'action suivante et n'aura l'obligation de prendre appui qu'à la fin de la troisième action.

Acquérir les Taos aux niveaux 5 et 6



Le personnage expérimenté souhaitant avoir accès à ces hauts niveaux de Tao devra payer le coût en points d'Apprentissage indiqué dans le tableau ci-dessous. Chaque niveau doit être acheté ou amélioré séparément des autres et ces coûts se cumulent.

Niveau	5	6
Coût	20	24

Les hauts niveaux des Taos

Tao des Six Directions

Niveau 5

Course / bond : La distance parcourue au cours de l'action s'élève à (Eau x 4) mètres.

Défier la gravité : Le personnage peut se déplacer le long d'une paroi verticale sur une distance maximale de (Eau x 4) mètres au cours de son action.

Saut : Le déplacement vertical permet maintenant de parcourir une distance maximale de (Eau x 3) mètres par action. Le personnage peut également faire une chute de cette hauteur sans se blesser.

Tao du Pas léger

Niveau 5

La Voie de l'Araignée : Le personnage peut maintenant tenir une position verticale improbable, comme rester sans gêne aucune collé sur une paroi solide (mur, arbre, etc.), s'agripper à un mur lisse, etc. Il bénéficie de cet effet pendant un nombre de minutes égale à son niveau de Bois, durant lesquelles il peut à son gré l'utiliser.

Niveau 6

Ultime agilité : Le personnage sait comment rester fixé à n'importe quelle surface (souple ou solide) sans chuter, quelle que soit sa position. Il peut donc désormais se tenir la tête en bas sous la poutre de soutien d'un toit, se coucher sous un plafond, etc. Il bénéficie de cet effet pendant un nombre de minutes égal à son niveau de Bois, durant lesquelles il peut à son gré l'utiliser.

Tao du Corps renforcé

Niveau 5

Corps de Métal : En canalisant son énergie intérieure, le personnage transforme son corps et sa peau devient aussi solide que du métal pendant un nombre de tours égal à son niveau dans ce Tao. Désormais, toutes les armes le frappant et dont la solidité s'avère inférieure à 9 se brisent automatiquement sur lui sans infliger le moindre dommage. Celles possédant une solidité de 9 ou plus doivent effectuer un Test de solidité contre un SR égal à la Résistance du personnage ou se casser

à l'impact. Cependant, quel que soit le résultat de ce Test, elles infligent tout de même leurs dégâts normaux.

Le personnage gagne définitivement deux cases supplémentaires de Souffle vital au niveau Blessure Grave.

Niveau 6

Immunité totale : Parvenu à ce niveau, le personnage peut annuler automatiquement les effets de toutes substances nocives (poison, air vicié, etc.) le menaçant, et cela pendant un nombre de tours égal à son niveau dans ce Tao. Par exemple, si le personnage a été empoisonné, en utilisant cet effet du Tao du Corps renforcé, il efface toute trace du poison en lui et de plus y restera insensible pendant les tours suivants.

Le personnage gagne définitivement deux cases supplémentaires de Souffle vital au niveau Blessure Fatale.

Tao du Souffle destructeur

Niveau 5

Portail immuable : Le personnage peut, sur un impact, créer un orifice dans n'importe quelle structure d'une épaisseur inférieure ou égale à son niveau de Métal en mètres. Cette brèche s'avère suffisamment grande pour qu'un homme de forte corpulence puisse s'y glisser, mais le personnage peut choisir d'en réduire le diamètre jusqu'à la taille d'un poing. Si cette ouverture soudaine affaiblit la structure en question (muraille, rempart, paroi de caverne, talus de terre, etc.), celle-ci ne risque pourtant pas de s'écrouler.

Niveau 6

Typhon redoutable : Cet effet permet d'accroître la puissance des précédents : il doit donc être utilisé conjointement avec l'un de ceux-ci (le coût en points de Chi s'en trouve bien sûr cumulé). La taille et la masse des objets pouvant être détruits sont multipliées par la valeur du niveau de Terre du personnage. Cumulé avec l'effet de niveau 5, le personnage peut maintenant provoquer l'écroulement d'un volume maximal égal à son niveau de Métal en mètres-cube. Il peut ainsi détruire à coup sûr une grande statue de pierre ou provoquer l'écroulement d'un pan entier de rempart.

Tao de la Création inspirée

Niveau 5

La Main légendaire : Le personnage peut donner naissance à un objet de légende. Reportez vous aux règles de création de tels objets (p.25).

Le personnage peut également recharger en énergie un objet qu'il aura créé lui-même. Il puise pour cela dans sa propre réserve de Chi et effectue un Test de Terre + Méditation contre un SR égal au nombre de points de Chi qu'il veut y insuffler. Un tel objet ne peut recevoir cependant qu'un nombre de points de Chi maximum égal au triple du niveau de Terre de son créateur.

De plus, le personnage devient capable de déterminer à coup sûr les caractéristiques d'un objet de légende.

Niveau 6

La Main céleste : Le personnage peut désormais créer des objets de grand pouvoir, semblable à des objets célestes, et y insuffler une portion de son propre chi. Reportez vous aux règles de création de tels objets (p.29).

Le personnage peut également recharger en énergie un objet créé par lui ou un autre. Il puise pour cela dans sa propre réserve de Chi et effectue un Test de Terre + Méditation contre un SR égal au nombre de points de Chi qu'il veut y insuffler. Un tel objet ne peut recevoir cependant qu'un nombre de points de Chi maximum égal au triple du niveau de Terre de son créateur.

Tao de la Foudre soudaine

Niveau 5

Anticipation améliorée : Non seulement le personnage, s'il ne gagne pas l'initiative au début de la passe d'armes, peut choisir d'agir quand même le premier (son nouveau niveau d'initiative étant alors considéré comme supérieur d'un point à celui du protagoniste normalement le plus rapide du tour) mais en plus, au début de chaque passe d'armes, tous les autres protagonistes du combat doivent annoncer l'action qu'ils vont entreprendre avant que lui-même ne choisisse la manière dont il va agir.

Niveau 6

Sens absolu des enchaînements : Chaque fois que le personnage agit en réaction à une action adverse et dirigée contre lui, il peut, en déclenchant cet effet, recommencer le Test d'opposition adéquat (ce peut être une Défense active, une course, un bras de fer, etc.) si le premier résultat ne lui convient pas. Il peut activer cet effet afin de contrer la même action un nombre de fois maximum égal à son niveau de Terre.

Tao du Bouclier invisible

Niveau 5

Bouclier multiple : Le personnage doit annoncer l'utilisation de cet effet au moment du Test d'initiative. Il dispose alors pour ce tour d'un nombre d'actions défensives gratuites égal à son niveau d'Eau. Ces défenses actives peuvent bénéficier de Manœuvres de combat et de Taos, sauf ceux des Dix Mille Mains et du Bouclier invisible.

Niveau 6

Enchaînement des défenses : Le personnage doit annoncer l'utilisation de cet effet au moment du Test d'initiative. Lors du tour, quand le personnage réussit un Test de Défense active, l'action n'est pas considérée comme utilisée. Il n'y a que si la Défense est ratée que l'action est dépensée.



Tao des Dix Mille Mains

Niveau 5

Mille lames : Le personnage dispose maintenant de deux actions gratuites, qu'il peut réaliser après avoir utilisé une action normale. La première action gratuite peut s'utiliser comme dans le quatrième effet de ce Tao. La seconde action gratuite peut servir aussi bien à attaquer qu'à se défendre, et bénéficier de Manœuvres de combat mais pas des effets des Taos.

Niveau 6

Dix mille lames : La seconde action gratuite peut désormais bénéficier de Manœuvres de combat et des effets des Taos, sauf celui des Dix mille Mains.

Tao de l'Oeil intérieur

Niveau 5

L'Oeil lointain : Le personnage peut projeter l'un de ses sens (vue, ouïe, odorat, etc.) sur un point situé à une distance maximale de lui égale à son niveau de Terre multiplié par cent en mètres. Cet effet perdure un tour de combat entier (soit environ trois à cinq secondes). Il permet également de recueillir des informations au-delà d'obstacles (murs, collines, etc.) ou dans des lieux clos.

Niveau 6

L'Oeil absolu : En se concentrant, le personnage perçoit désormais le moindre détail de son environnement dans une sphère ayant un diamètre égal à son niveau de Terre multiplié par cinq en mètres. Aucun indice ne peut lui échapper au cours de l'action durant laquelle il déclenche ce pouvoir. Il perçoit également les sources de chaleur (un individu caché dans le noir, des traces de pas récentes sur le sol, etc.), le bruit d'une fourmi dans l'herbe, le moindre résidu d'odeur, etc. En fait, le personnage « fouille » totalement l'espace qui l'entoure et en retire la moindre information utile. Il devient capable d'une discrimination suffisamment fine pour ne retenir que les éléments pertinents pour lui.

Tao de l'Ombre dissimulée

Niveau 5

Manteau d'ombre : Le personnage s'entoure d'une aura qui le rend quasiment indécelable. Il ne devient pas invisible, mais les gens autour de lui semblent ne plus se rendre compte de sa présence, même en plein jour. S'il est seul, toute personne qui souhaite le remarquer doit réussir un test de Bois + Perception contre un SR égal à (Feu + niveau dans ce Tao) du personnage. Au milieu d'autres personnes ou dans une foule, ce SR se voit majoré de +3. Cet effet perdure pendant un nombre de tours égal au niveau du personnage dans ce Tao.

Niveau 6

Marche dans les ombres : Le personnage peut s'enfoncer dans une zone d'ombre et ressortir lors de la passe d'armes suivante, au moment où il doit agir, d'un autre recoin sombre (celui-ci doit cependant se trouver dans la ligne de vue du précédent). Les deux zones d'ombres doivent être suffisamment grandes pour permettre au personnage de s'y dissimuler totalement. Cet effet utilise une action de déplacement pour entrer dans les ombres et une autre pour en sortir. Cependant, le personnage peut y cumuler les effets de n'importe quel autre Tao.

Par exemple, un personnage traqué par des bandits se réfugie dans un vieux temple abandonné. Avisant une zone d'ombre suffisamment vaste pour s'y dissimuler grâce à cet effet, il y plonge et utilise le Tao des Six Directions afin de pouvoir, dans la même action, ressortir par une autre zone d'ombre située derrière le chef des malandrins... Le voilà en parfaite position pour prendre ce brigand par surprise.

Tao des Mille Abeilles

Niveau 5

Contrôle des trajectoires : Le personnage n'a désormais plus besoin maintenant d'être en contact avec l'objet qu'il désire projeter. Du moment qu'il se situe à une distance égale à son niveau de Terre multiplié par deux en mètres, le personnage propulse vers une cible un petit objet du quotidien. Cet objet peut atteindre un poids de (Métal x 3) kilogrammes et ses dégâts s'élèvent à 2.

De plus, le personnage peut, en réussissant un Test d'Eau + Esquive contre un SR de 11, renvoyer une arme lancée contre lui (couteau, flèche, etc.) vers une cible de son choix. Cette redirection d'une attaque vers une seconde cible correspond à un Test d'attaque normal mais ne nécessite pas la dépense d'une action supplémentaire. Pour toucher, ce Test doit surpasser la Défense passive de la cible qui peut naturellement tenter une Défense active.

Niveau 6

Maître des trajectoires : Le personnage, sans même avoir besoin de les toucher et à condition qu'ils se trouvent dans un rayon égal à son niveau de Terre multiplié par deux en mètres autour de lui, propulse un nombre d'objets maximum équivalent à son niveau d'Eau. Le personnage n'effectue qu'un seul Test d'attaque pour l'ensemble des projectiles, dont le SR est égal à la Défense passive la plus élevée parmi les adversaires visés + 1 par adversaire en plus du premier. Par contre, il ne peut ici projeter que de petits objets, de la taille maximale d'une petite balle. Les dégâts de cette attaque sont égaux au nombre des missiles touchant chaque cible.

De plus, le personnage peut renvoyer autant d'armes ou projectiles en une seule action que son niveau d'Eau moins doit pour cela réussir un Test d'Eau + Esquive par objet renvoyé. Le SR est égal à 11 plus 1 par arme ainsi redirigée.



Tao du Yin et du Yang

Niveau 5

Maîtrise des énergies : Le personnage choisit le résultat de l'un des deux dés, après leur lancé. Par contre, s'il obtient ainsi un double grâce à cet effet, cela ne lui permet pas de bénéficier d'un Equilibre Yin/Yang car celui-ci est artificiel, mais le chiffre indiqué par les dés est tout de même considéré comme le résultat.

Niveau 6

Maîtrise des flux : Cet effet permet d'accroître la puissance des précédents : il doit donc être utilisé conjointement avec l'un de ceux-ci (le coût en points de Chi s'en trouve bien sûr cumulé). Le personnage peut désormais bénéficier d'un Equilibre Yin/Yang en utilisant l'un des effets de ce Tao.

Tao de la Force insufflée

Niveau 5

Le Style de l'arme improvisée : Le personnage peut désormais réaliser avec son arme improvisée une Technique martiale issue d'un style qu'il connaît, ou utiliser les bases de ce style avec. Une fois encore, cette arme improvisée doit posséder des caractéristiques proches de l'arme initialement prévue pour ce style de combat (un drap enroulé pour un fouet, un éventail pour un poignard, etc.).

Niveau 6

Frappe à distance : Le personnage peut toucher un adversaire situé à moins de (Bois + Métal) mètres de lui. L'onde de choc provoquée par son coup traverse la distance sans perdre de sa puissance. Il est impossible de cumuler cet effet avec l'utilisation d'une Manœuvre de combat.

Tao de l'Esprit clair

Niveau 5

Volonté d'acier : Le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau dans ce Tao pour tout Test lui permettant de résister à toute tentative de manipulation mentale ou de contrôle de son esprit (pouvoir surnaturel de Possession, utilisation du Tao de la Présence sercine, sorts divers, hypnose, etc.).

Niveau 6

Harmonie parfaite : Le personnage maîtrise totalement les méandres de son esprit et harmonise parfaitement ses pensées et ses gestes. Il peut ajouter un bonus égal à son niveau dans ce Tao à tout type de Test (martial, littéraire, médical, artistique, etc.). Il doit cependant dépenser un nombre de points de Chi égal au bonus désiré.

Tao de la Présence sercine

Niveau 5

Masque de domination : Le personnage a la possibilité de donner verbalement des ordres qui seront suivis à la lettre par la cible. Pour garder son libre-arbitre, celle-ci doit remporter un Test en Opposition de Résistance contre Terre + niveau dans ce Tao du personnage. Si elle échoue, elle obéira à tous les ordres donnés pendant un nombre de petites heures égal au niveau de Feu du personnage. Ces commandements doivent être donnés de manière claire et précise. La personne sous influence y obéira toujours à la lettre, sans tenter d'en extrapoler le sens. Dans une situation d'indécision, elle s'abstient alors de toute action. Enfin, si le personnage souhaite obliger sa victime à commettre des actes pouvant mettre sa vie ou celle de ses proches en danger, ou offensant grandement ses valeurs morales, celle-ci peut tenter un second Test en Opposition afin de reprendre le contrôle d'elle-même au moment opportun.

Niveau 6

Masque des mille émotions : Le personnage peut provoquer chez autrui des émotions basiques comme la colère, la peur, la joie, le doute, la haine, la sympathie, etc. Cet effet s'applique aussi bien à une seule personne qu'à toute une foule, du moins à toute personne pouvant apercevoir ou entendre le personnage.

Pour obtenir cet effet, le personnage doit réussir un Test de Feu + Empathie contre un SR de 13. S'il y parvient, toute personne présente subira l'influence de l'émotion induite pendant un nombre de petites heures égal au niveau de Feu du personnage.

Tout personnage ou personnage non joueur important soumis à cet effet peut tenter d'y résister en réalisant un Test de Résistance contre un SR égal au résultat du Test obtenu pour le déclencher.



Les hauts niveaux des arts martiaux

Quelques récits épiques relatent les prouesses martiales de certains des meilleurs combattants du Zhongguo et les comparent même avec celles des dieux. Ces héros atteignent des niveaux de maîtrise avec leurs armes de prédilection bien au-delà des capacités des simples guerriers ou spadassins. Dans un monde en état de guerre permanente, ces hommes hors du commun font l'Histoire et entrent dans la légende...

Nouvelles Manœuvres de combat

Voici quelques nouvelles Manœuvres de combat accessibles à des personnages expérimentés. Les Niveaux de Talents martiaux nécessaires à leur apprentissage se trouvent résumés dans la liste ci-après.

Nouvelles Manœuvres d'armes de mêlée

Attaque suicide (l'ultime sacrifice)

Avançant contre l'attaque de son adversaire, le personnage riposte dans le même mouvement au mépris de sa propre sécurité.

Si l'adversaire réussit une attaque contre lui (le résultat du Test d'attaque surpassant sa Défense passive du personnage), le personnage peut choisir de sacrifier une action comme s'il réalisait une Défense active. Cependant, au lieu de parer ou d'esquiver, il porte une attaque en même temps que celle de son adversaire. Les deux Tests d'attaque se résolvent simultanément et aucune Défense active ne peut bien sûr être utilisée par l'un ou l'autre des duellistes.

Aveugler (Sable et soleil)

Le personnage sait utiliser son arme pour aveugler son adversaire, que ce soit en l'éblouissant par la lumière du soleil se reflétant sur sa lame ou en lui projetant de la poussière dans les yeux.

En cas de réussite de son Test d'attaque, le personnage ne fait aucun dégât mais impose à son adversaire un malus à tous ses Tests égal à sa Marge de Réussite. Ce malus perdure tant que l'adversaire n'utilise pas une action pour se frotter les yeux, ou se mettre hors de portée de l'éblouissement. La cible de cette attaque peut toujours tenter une Défense active contre cette Manœuvre.

Combat monté (la vélocité de la Kilin)

Habitué à combattre à cheval, le personnage sait optimiser ses capacités martiales lorsqu'il se trouve en selle.

Lorsqu'il est à cheval, le personnage peut utiliser son Talent martial pour attaquer, et ce même si son Niveau en Equitation y est inférieur – il n'est plus limité par cette règle. De même, l'augmentation du SR de +1 due à l'utilisation d'une Manœuvre ne s'applique pas non plus.

Réduire la distance (le pas du boxeur)

Habitué au corps à corps, le personnage entre dans la garde de son adversaire pour l'empêcher d'utiliser efficacement son arme.

Le personnage utilise une action de déplacement pour entrer dans la garde de son adversaire. Ce faisant, les deux combattants ne peuvent plus utiliser que leurs mains nues (Talent Boxe) ou des armes de petite taille (Talent Daoshù), ou subir un malus de -2 à tous leurs Tests d'attaque et de défense.

Reprendre une distance normale nécessite d'utiliser une action de déplacement.

Nouvelles Manœuvres d'armes de tir ou de jet

Attaque à distance montée (l'envol de la Kilin)

A dos de cheval, le personnage sait utiliser au mieux sa position sautelevée pour décocher des traits mortels.

Lorsqu'il est à cheval, le personnage peut utiliser son Talent martial pour attaquer à distance, et ce même si son Niveau en Equitation y est inférieur – il n'est plus limité par cette règle. De même, l'augmentation du SR de +1 due à l'utilisation d'une Manœuvre ne s'applique pas non plus.

Désarmer (la voie paisible)

Cette Manœuvre vise à obliger l'adversaire à lâcher son arme en lui tirant dans la main par exemple.

En cas de réussite à son Test d'attaque, le personnage ne fait aucun dégât mais peut projeter à une distance de Bois mètres l'arme de son adversaire. La cible de cette attaque peut toujours tenter une Défense active contre cette Manœuvre.

Embuscade (la patience du faucon)

Le personnage prépare son tir de façon à décocher son trait au moment le plus opportun.

Le personnage décide d'une cible (qui peut être une personne, un endroit précis, un objet, etc.) et prépare son tir en prévision d'un événement (sa cible dégage une arme, etc.). Il ne peut utiliser aucune action jusqu'à cet événement. Il décoche alors son trait une fraction de seconde avant celui-ci, empêchant sa réalisation (la cible, touchée au bras, ne peut dégainer son arme, etc.) in extremis.

Les Manœuvres à haut niveau

Lorsque les personnages atteignent les plus hauts niveaux dans leurs Talents martiaux, ils ont accès à des Manœuvres de combat qui étaient jusqu'ici inaccessibles à leurs armes.



La liste ci-dessous résume les Manœuvres de combat associées à chaque Talent ou arme, en incluant les nouvelles Manœuvres présentées dans ce chapitre (signalées par un astérisque) et en allant jusqu'aux Niveaux de Maîtrise Légendaire et Divin.

Armes de mêlée

Bangshù (bâton)

- Niveau 1 : Coup double, Charger, Mise à distance
- Niveau 2 : Assommer, Parade totale, Parade tournoyante
- Niveau 3 : Double parade, Combinaison, Harcèlement
- Niveau 4 : Désarmer, Etrangler, Attaque suicide*, Aveugler*
- Niveau 5 : Bloquer, Repousser
- Niveau 6 : Feinte, Coup précis

Baxe

- Niveau 1 : Projeter, Aveugler*, Réduire la distance*
- Niveau 2 : Bloquer, Etrangler
- Niveau 3 : Coup précis, Charger
- Niveau 4 : Désarmer, Combinaison, Parade tournoyante
- Niveau 5 : Harcèlement
- Niveau 6 : Repousser, Coup double

Chuishù (masse d'armes)

- Niveau 1 : Assommer
- Niveau 2 : Mise à distance
- Niveau 3 : Parade totale, Charger
- Niveau 4 : Repousser, Combinaison
- Niveau 5 : Bloquer, Deux armes, Combat monté*
- Niveau 6 : Désarmer, Coup double

Daoshù (poignard)

- 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*

Dànshù (bouclier)

Seul le petit bouclier rond permet l'utilisation des Manœuvres, l'autre étant trop grand et encombrant.

- Niveau 1 : Parade totale, Bloquer
- Niveau 2 : Repousser, Charger
- Niveau 3 : Désarmer, Double parade
- Niveau 4 : Deux armes
- Niveau 5 : Assommer
- Niveau 6 : Coup double

Jiànshù (escrime)

- Niveau 1 : Coup précis, Parade totale, Bloquer, Combat monté*
- Niveau 2 : Double parade, Feinte, Charger, Aveugler*
- Niveau 3 : Coup double, Désarmer, Parade tournoyante, Attaque suicide*
- Niveau 4 : Deux armes, Combinaison, Mise à distance, Harcèlement

- Niveau 5 : Repousser, Assommer
- Niveau 6 : Etrangler, Réduire la distance*

Qiangshù (armes d'hast)

- 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 : Etrangler, Combinaison, Harcèlement
- Niveau 5 : Feinte, Bloquer, Aveugler*
- Niveau 6 : Désarmer, Assommer

Armes de jet et à distance

Gongshù (arc)

- 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*

Nushù (arbalète)

- 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

Lancer (poignard, dague, hachette, dard)

- Niveau 1 : Tir Rapide, Tir indirect
- Niveau 2 : Rebond, Coup de maître
- Niveau 3 : Tir lointain, Combinaison
- Niveau 4 : Double cible, Double trait
- Niveau 5 : Désarmer*, Attaque à distance montée*
- Niveau 6 : Perforation, Embuscade*

Lancer (javelot, javeline, lance)

- 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*

Nouvelles armes

Nouveau Talent martial

Bianshù (armes flexibles) : Ce Talent permet d'utiliser les armes souples comme les fouets, chaînes, guillotines volantes, fléaux, etc.



Manœuvres de combat

- 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*

Les armes flexibles

Bian

Le fouet bian, généralement constitué de cuir et long de près de deux mètres, sert principalement à infliger une cuisante douleur à ceux sur qui il s'abat. Principalement utilisé par les contremaitres des vastes chantiers du Zhongguo, on le retrouve parfois entre les mains d'artistes martiaux aux techniques originales.

Dégâts : 1

Solidité : 5

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 à distance.

Dégâts : 2

Solidité : 7

Guillotine volante

Arme dangereuse mais ô combien difficile à maîtriser, la guillotine volante est constituée d'un disque de métal tranchant au bout d'une longue chaîne. Comme son nom l'indique, la finalité de la guillotine volante est de décapiter l'adversaire à distance...

Dégâts : 3

Solidité : 7

Armes flexibles

Armes flexibles	Dégâts	Solidité	Prix
Bian	1	5	25
Fléau	2	7	40
Guillotine volante	3	7	50

Acheter des Talents et Manœuvres de haut niveau

Apprendre les Niveaux de Maîtrise Légendaire et Divin des Talents

Le personnage expérimenté souhaitant avoir accès à ces hauts niveaux de Talent devra payer le coût en points d'Apprentissage indiqué dans le tableau ci-dessous. Chaque Niveau doit être acheté ou amélioré séparément des autres et ces coûts se cumulent.

Niveau de Maîtrise	Légendaire	Divin
Coût	20	24

N.B. : Ces coûts sont valables pour tous les Talents, pas seulement pour les Talents martiaux.

Apprendre les Manœuvres associées aux Niveaux de Maîtrise Légendaire et Divin

Afin d'acquérir les Manœuvres de combat de haut niveau, le personnage expérimenté doit dépenser un nombre de points d'Apprentissage comme défini dans le tableau ci-dessous. Il doit les acheter séparément, en les choisissant parmi celles accessibles selon son Niveau de Maîtrise dans le Talent martial.

Niveau de Maîtrise	Légendaire	Divin
Coût	20	24

Styles de combat et Techniques martiales

Les membres de l'ancienne aristocratie militaire aujourd'hui déchue restent les dépositaires d'un savoir martial bien plus élaboré que le meilleur entraînement militaire reçu par les soldats des diverses armées du Zhongguo. Ces lignées de guerriers ont su développer au fil du temps leur maîtrise des armes et des arts du combat. Si leur tradition martiale ne correspond plus aux préceptes politiques de l'époque, ces nobles-nés constituent encore une sorte d'élite parmi tous les combattants des sept Royaumes. De génération en génération, de véritables styles ont fait leur apparition et se sont pérennisés au sein d'écoles plus ou moins familiales et secrètes. Ceux qui bénéficient de ce type d'enseignement connaissent non seulement les Manœuvres et les Taos qui leur donnent accès à d'incroyables prouesses, mais en plus ils sont les dépositaires des Techniques martiales souvent uniques et développées par les maîtres de leur style.

Les styles de combat

Pour les pratiquants des arts martiaux, les différents styles existants correspondent à une richesse culturelle qu'ils se doivent d'appréhender dans sa globalité, de connaître et de



transmettre à leur tour. La plupart d'entre eux vont ainsi chercher à étudier auprès de plusieurs écoles ou maîtres afin de parfaire leur maîtrise des divers arts martiaux. Nombre de ces guerriers manient plusieurs armes et se révèlent tout aussi dangereux avec les unes que les autres.

Celui qui s'engage dans l'apprentissage des arts martiaux détermine sa propre voie et forge sa technique de combat au contact de multiples professeurs et écoles familiales.

Très nombreuses (on pourrait presque en compter une par tradition familiale), ces écoles ont développé en parallèle des styles souvent proches mais marqués par les conceptions martiales et la philosophie de leurs fondateurs. L'accès à ces centres d'enseignement relève en lui-même d'une gageure. Non seulement il est nécessaire de trouver le shifu qui les dirige, mais encore faut-il se faire accepter comme élève. Une fois encore, l'essor d'un étatisme absolu rejette les tenants des traditions ancestrales dans l'ombre de l'évolution des sept Royaumes, aussi ce genre de maîtres d'arme ou d'écoles restent-ils dissimulés en marge de la société, dans le jiang hu le plus souvent.

Rencontrer le maître d'une école secrète, se montrer digne de son enseignement pour enfin apprendre une nouvelle manière de se battre, ces défis pourraient à eux seuls constituer le cœur d'une aventure mémorable.

Les Techniques martiales se trouvant toujours rattachées à un style de combat particulier, le personnage qui souhaite les apprendre doit déjà posséder le Talent martial

approprié. Ainsi, inutile de tenter d'apprendre le style de l'Épée céleste de la Foudre sans être déjà pratiquant de l'escrime.

Lorsque le personnage apprend un style, le nom du style pratiqué est simplement accolé au Talent martial correspondant (il devient par exemple Expert en Jiànshù, pratiquant du style de l'Épée céleste de la Foudre). Donc, avant de commencer à se familiariser avec un style particulier, le personnage doit déjà posséder une base dans le Talent martial rattaché. Il n'est pas obligé de toujours se battre en utilisant ce style, mais lorsqu'il le fait, il peut alors utiliser la base et les Techniques martiales de celui qu'il connaît.

Mais surtout, l'étude d'un style de combat, même si le guerrier maîtrise l'arme correspondante, demande du temps. Une période d'un mois paraît indispensable afin d'apprendre les bases du style étudié. Au bout de ce délai, le joueur peut noter sur sa feuille le nom du style particulier que pratique désormais son personnage. A partir de ce moment, il peut commencer à étudier les Techniques martiales qui lui sont associées.

Le style que pratique le personnage est souvent identifiable aux postures et gardes particulières qui le caractérisent. Un observateur peut tenter de définir le style pratiqué par un combattant en réussissant un Test de Bois + Talent martial approprié contre un SR de 9 s'il en a déjà entendu parler, ou de 11 dans le cas contraire. Un guerrier qui maîtrise un style reconnaît aussitôt celui-ci dans la gestuelle d'un autre combattant.



Accéder à l'apprentissage

En premier lieu, il faut pour le personnage découvrir l'une de ces écoles traditionnelles ou un shifu connaissant ces Techniques martiales. 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.

Ensuite, encore faut-il convaincre le professeur de partager son savoir et donc d'accepter le personnage comme élève. Certains attendent du quémandeur 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. L'évolution des mœurs a fait apparaître quelques shifu moins scrupuleux et donnant leurs leçons contre une rétribution conséquente ; ce sont rarement les meilleurs. Enfin, la plupart refusent tout bonnement d'enseigner leurs secrets à toute personne ne pouvant prouver son appartenance plus ou moins proche à la famille aristocratique ayant développé ce style de combat particulier.

Apprendre

Une fois cette première étape franchie, le personnage doit encore se donner les moyens d'apprendre. Transmettre une Technique martiale, les spécificités d'un style de combat, prend du temps.

Conditions d'apprentissage

Le professeur offre rarement le logis et le couvert à son élève. Au contraire, c'est en général à lui de subvenir aux besoins du maître d'armes. Considérant ce simple point de vue matériel, et ne pouvant pas vraiment gagner sa vie durant la période d'apprentissage à moins d'accepter de perdre du temps, le personnage doit donc prévoir les dépenses inhérentes à cette parenthèse dans sa vie.

Le personnage doit envisager ici une somme journalière nécessaire afin d'assurer la subsistance du shifu et la rétribution de son enseignement (en moyenne, dix pièces par jour). Il doit compter également subvenir à ses propres besoins, selon son niveau de vie habituel. Lorsqu'un maître prend plusieurs élèves sous son aile, ceux-ci participent tous à égalité à sa subsistance.

Enfin, d'un point de vue plus technique, il doit connaître le style et avoir atteint un certain Niveau de Maîtrise dans le Talent martial avant de pouvoir tenter d'apprendre une Technique martiale (voir ci-après).

En termes de règles

Une fois la période d'entraînement initial achevée, afin d'apprendre le style lui-même ou une de ses Techniques martiales, le professeur effectue un Test continu de Feu + Talent martial contre un Seuil de Difficulté égal à 30, selon une Période de une journée. Une fois ce Test continu terminé, l'élève doit réussir un Test de Bois + Talent martial contre un SR de 9.

S'il échoue, il doit poursuivre son apprentissage et ne pourra tenter 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 à 6 pour maîtriser la base du style ou au double du coût en Chi de la Technique à apprendre. Il peut désormais noter sur la feuille

du personnage que celui-ci maîtrise un nouveau style de combat ou l'une des Techniques martiales qui en découle.

Les Techniques martiales

Les maîtres d'armes des anciennes familles ont su mettre au point des techniques uniques et spectaculaires qui se transmettent depuis des générations. S'appuyant à la fois sur le Talent du combattant, mais aussi sur les Taos, les Manœuvres et d'autres aspects plus exotiques, ces bottes secrètes constituent un élément de surprise et un atout majeur dans la panoplie martiale d'un guerrier. De plus, elles rattachent celui-ci à un style particulier et à une tradition, un nom, celui du shifu ou de l'école, souvent légendaire.

Utiliser les Techniques martiales

Utiliser une Technique martiale requiert la dépense d'une action, 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. Il dépense alors le coût en Chi réclamé à son 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 passive 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.

Il n'est pas possible d'utiliser une Technique martiale conjointement à un effet de Tao ou à une Manœuvre, cependant le Tao des Dix Mille Mains permet tout de même de réaliser une action gratuite à la suite de la Technique, et cette action gratuite peut consister en l'utilisation d'une autre 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.

Les styles les plus courants

Les styles présentés ci-après sont tous décrits selon le même modèle :

Historique : Il présente l'histoire du style ou de son créateur.
Base : Il s'agit de l'orientation du style, sa marque de reconnaissance. En pratique, il s'agit d'un bonus gratuit utilisable par le personnage selon les modalités de sa description. Dès que le personnage a étudié les fondements du style (après un premier mois de travail), il note sur sa fiche le nom du style pratiqué et cette « technique ».

Les Techniques martiales quant à elles sont décrites ainsi :



Nom : Il s'agit du nom de la technique, qui bien souvent renseigne sur ses spécificités.

Pré requis : 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.

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.

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 style auxquels elles se rattachent.

Vous trouverez ci-dessous une sélection de quelques-uns de ces styles secrets et les Techniques les plus souvent enseignées pour chacun d'eux. Chaque école se focalise en général sur l'apprentissage d'un seul type d'arme et nous les classons donc en fonction de cette spécificité.

Le style de la Muraille des Cent-mille Bambous (Bāngshù (bâton))

Historique : Curieusement, la légende ne rattache pas ce style à l'un des grands chevaliers du temps jadis. Elle raconte que son créateur n'était qu'un simple pèlerin qui sillonnait le Zhonggou de temple en temple. De la quête spirituelle de cet homme simplement nommé Cheng, l'histoire ne dit rien. Elle n'a retenu de lui que son style de combat. De nature pacifique, peu enclin à chercher querelle à son prochain, Cheng devait pourtant au cours de ses périples faire face à de multiples dangers, les bandits de grand chemin n'en constituant pas le moindre. Autodidacte, il développa alors une forme de combat particulière utilisant son long bâton de marche. Le principe de base en reste simple : empêcher les coups adverses de vous atteindre. Cela lui réussit plutôt bien puisque l'on raconte qu'il se retira à soixante-dix ans en fondant une école, apparemment en paix avec lui-même, et transmettant son savoir et sa sagesse à de nombreux disciples. Ce style très défensif s'est ainsi propagé dans tous les Royaumes et aujourd'hui encore reste très prisé des voyageurs et des personnes peu agressives.

Base : Au début d'un tour de combat, le personnage peut réaliser un Test de Métal + Bāngshù contre un SR de 9. En cas de réussite, il peut appliquer jusqu'à la fin du tour en cours un bonus à la valeur de sa Défense passive égal à son Niveau de Maîtrise en Bāngshù. Toutefois, il subit une augmentation de +2 aux SR de tous ses Tests d'attaque durant le même laps de temps.

La Palissade de Bambou

Pré requis : Bāngshù (Confirmé), Manœuvre Mise à distance et Tao des Dix Mille Mains (niveau 1)

Coût en Chi : 4

Effets : (action) Le personnage fait tourner rapidement son bâton devant lui. Tous ses adversaires se retrouvent tenus à distance et aucun d'eux ne peut attaquer en toute sécurité le héros. En effet, chaque ennemi qui tente de pénétrer dans ce cercle de défense afin de porter un coup au personnage subit automatiquement un nombre de points de dégâts égal aux dommages infligés par l'arme tant le bâton balaie rapidement cette zone, et subit un malus à son Test d'attaque égal au Niveau de Bāngshù du personnage. Cependant, le personnage ne peut porter aucune attaque directe avec son arme tant qu'il utilise cette technique, ni cumuler d'autres Taos ou Manœuvres, mais il peut se défendre et se déplacer normalement. Les seuls dégâts qu'il puisse infliger sont ceux que subissent ses agresseurs lorsqu'ils tentent de le frapper.

Le personnage peut maintenir cette Technique aussi longtemps qu'il le souhaite, mais doit en payer le coût en Chi au début de chaque tour d'utilisation.

Effets secondaires : Les rapides mouvements du bâton dans l'air dessinent des volutes de vapeur autour du personnage.

La Citadelle de Bambou

Pré requis : Bāngshù (Expert), Manœuvre Parade totale et Tao du Bouclier invisible (niveau 2)

Coût en Chi : 6

Effets : (action) Le personnage bénéficie au cours du tour d'une parade gratuite et automatiquement réussie, même contre un Test d'attaque ayant eu pour résultat un équilibre Yin/Yang.

Effets secondaires : La parade effectuée grâce à cette Technique se révèle si puissante que lorsque le personnage pare ainsi, son adversaire direct se retrouve repoussé de Métal mètres en arrière.

Tempête dans la Forêt de Bambou

Pré requis : Bāngshù (Maître), Manœuvre Double parade et Tao du Souffle destructeur (niveau 3)

Coût en Chi : 8

Effets : (défense) Le personnage concentre son chi dans son arme. Il peut au cours de la même passe d'armes bloquer deux coups différents en réussissant deux Tests de Défense active qui ne comptent que comme une seule action de défense. Chaque parade effectuée grâce à cette Technique permet de réaliser un Test de Métal contre un SR égal à la solidité de l'arme bloquée. En cas de réussite, cette arme se brise à l'impact.

Effets secondaires : Lors du choc, l'arme résonne d'un bruit sourd et grave.

Le style de la Masse qui Ebranle le Sol (Chuishù (masse))

Historique : Fong Po était un colosse, une force de la nature, né au sein d'une tribu Xiongnu. Capturé encore enfant lors d'un raid de représailles orchestré par un noble du Zhao, il grandit comme esclave au cœur d'une garnison permanente installée le long des murailles qui gardent la frontière nord du pays. Devenu adolescent, sa puissance physique et sa grande détermination lui permirent de rejoindre les rangs des soldats qui lui servaient de famille depuis des années. Sa forte mus-



culature et l'interdiction lui étant faite de porter une épée le conduisent à choisir la masse comme arme de prédilection. Très rapidement, il montra dans ce domaine une adresse sans pareille, un don qui l'amena à réfléchir à la meilleure manière de combattre ses compagnons brandissant épées et lances. Moins maniable, lourde et lente, la masse entraîna toujours Fong Po dans des situations délicates contre ce type d'adversaires. Il imagina alors une parade. Plutôt que de s'attaquer directement à son ennemi, mieux valait lui retirer tout avantage de son environnement et de sa situation. Ainsi naquit le style de la Masse qui Ebranle le Sol. Il fallut presque neuf ans à Fong Po pour élaborer les fondements de ce style, encouragé en cela par les officiers de sa garnison. Il transmit ainsi ces bases aux autres soldats et mercenaires qui permirent à ce style de se propager dans tout le Zhongguo. La légende raconte que Fong Po disparut un jour de sa caserne, laissant derrière lui douze cadavres brisés et qu'il regagna avec sa liberté les territoires de ses ancêtres. D'autres affirment qu'il mourut, trop confiant, lors d'un duel contre un maître du style de l'Épée céleste de la Foudre. Quoi qu'il en soit, le style de la Masse qui Ebranle le Sol continue de faire des adeptes à travers les sept Royaumes.

Base : En cas d'équilibre Yin/Yang lors d'un Test d'attaque avec une masse, le personnage peut ajouter son Niveau de Maîtrise en Chuihù au montant des dégâts qu'il inflige avec cette arme.

Le Séisme de Fong Po

Pré requis : Chuihù (Confirmé), Tao du Souffle destructeur (niveau 2) et Tao du Pas Léger (niveau 1)

Coût en Chi : 6

Effets : (action) Le héros réalise un Test de Métal + Chuihù contre un SR de 9. Il lève haut sa masse au-dessus de sa tête puis l'abat violemment sur le sol. Il crée alors une onde de choc qui ébranle la terre dans un rayon de (Métal x Niveau en Chuihù) mètres tout autour de lui. Tous les objets, meubles et autres éléments posés au sol se trouvent immédiatement renversés. Toutes les personnes présentes dans cette aire doivent effectuer un Test d'Eau + Acrobatie contre un SR égal au résultat du Test du personnage. En cas d'échec, elles tombent au sol et doivent ensuite utiliser une action pour se relever.

Effets secondaires : Le choc provoque des craquelures sur le sol depuis un point dont le personnage constitue l'épicentre.

Le Marteau et l'Enclume

Pré requis : Chuihù (Expert), Manœuvre Assommer et Tao de la Force insufflée (niveau 2)

Coût en Chi : 5

Effets : (attaque) Chaque coup porté avec la masse développe une force considérable. Le choc devient si puissant que même si l'adversaire bloque cette attaque (Test de Défense active réussi), il risque de se retrouver sonné. Il doit alors réaliser un Test de Résistance dont le SR s'élève au résultat du Test d'attaque. En cas d'échec, il se retrouve assommé (se reporter à la Manœuvre Assommer pour les effets), sinon il subit une augmentation de +2 aux SR de toutes ses actions jusqu'à la fin de ce tour de combat. Si l'adversaire ne parvient pas à éviter le coup, les dégâts qu'il subit sont augmentés du Niveau de Chuihù du personnage.

Effets secondaires : Lors du choc, la masse résonne d'un bruit métallique et émet une gerbe d'étincelles quelle que soit la nature de la surface qu'elle vient frapper.

La Comète de Fong Po

Pré requis : Chuihù (Maître), Lancer (Confirmé) et Tao des Milles Abeilles (niveau 2)

Coût en Chi : 5

Effets : (attaque) Le personnage fait tourner sa masse au-dessus de sa tête puis la projette violemment vers son adversaire en réussissant un Test de Métal + Lancer contre la Défense passive de sa cible. La portée de cette attaque s'élève au maximum à (Métal x 5) mètres. Si la cible est touchée, les dégâts qu'elle subit sont augmentés du Niveau de Lancer du personnage. Si elle parvient à éviter ce coup grâce à une Défense active, elle perd cependant sous le choc une action parmi celles qui lui restaient pour ce tour.

Effets secondaires : Lors de son lancer, l'arme rougeoie.

Le style du Baiser Mortel du Papillon de Métal (Daoshù (poignards))

Historique : Une légende raconte que la maison noble des Wu-jian fut décimée lors d'une terrible bataille. Tous les hommes du clan furent tués ; ne restaient plus que les femmes, veuves et orphelines sans défense. Leur vainqueur les confina dans son palais et prenait régulièrement pour lui et ses lieutenants des concubines dans leurs rangs. Il leur était interdit de porter des armes et encore moins d'étudier les arts du combat. Cloîtrées, elles ruminèrent cependant leur vengeance. Un jour, une nouvelle prisonnière vint les rejoindre. Elle avait été capturée dans les environs et, d'une très grande beauté, amenée jusqu'ici afin de partager le même sort. Mais sous cette apparence fragile se cachait une redoutable guerrière. Fille d'un maître d'armes réputé mais décédé depuis longtemps, elle détenait l'enseignement de son père. Elle développa alors pour ses compagnes une technique secrète encore aujourd'hui prise des femmes. A l'origine, il permettait de transformer de simples épingles à cheveux en métal en armes redoutables. Aujourd'hui, le Baiser Mortel du Papillon de Métal s'exécute souvent avec deux poignards ou dagues, même si la plupart des mouvements se pratiquent également avec une seule lame. Dans les deux cas, ce style donne l'impression que le guerrier se lance dans une danse sanglante contre ses ennemis.

Base : Lorsque le personnage combat avec deux poignards ou dagues et utilise la Manœuvre Deux armes, ses dégâts sont augmentés de +1.

Les Alles sanglantes du Papillon de Métal

Pré requis : Daoshù (Confirmé), Manœuvre Deux armes et Tao des Dix Mille Mains (niveau 2)

Coût en Chi : 7

Effets : (défense) Au cours d'une passe d'armes, dès que le personnage subit une attaque, et qu'il réussisse ou pas sa Défense active contre celle-ci, il peut immédiatement tenter une contre-attaque foudroyante (et gratuite) à l'aide de sa seconde arme. Il utilise pour ce Test Métal + Daoshù mais ne peut appliquer ni Manœuvre ni Tao à cette contre-attaque.

Effets secondaires : A chaque contre-attaque, l'adver-



saire croit discerner la forme d'un papillon de métal dans le croisement des lames du personnage.

Le Baiser sanglant du Papillon de Métal

Pré requis : Daoshù (Expert), Manœuvre Coup précis et Tao de la Foudre soudaine (niveau 2)

Coût en Chi : 7

Effets : (attaque) Le personnage frappe avec une vitesse stupéfiante et vise inmanquablement un point vital de son adversaire. Cette attaque soudaine surprend le plus souvent sa victime. Lors de la passe d'armes durant laquelle il fait appel à cette Technique, le personnage prend aussitôt l'initiative sur son adversaire et son attaque ignore tout simplement l'armure éventuelle de celui-ci.

Effets secondaires : Lors de cette attaque, la lame du poignard devient subitement glacée et renvoie des reflets bleutés.

La Danse sanglante des Papillons de Métal

Pré requis : Daoshù (Maître), Manœuvre Deux armes, Manœuvre Harcèlement et Tao des Six Directions (niveau 2)
Chi : 10

Effets : (attaque) Le personnage doit utiliser ici deux poignards, dagues ou armes équivalentes. Il virevolte autour de sa victime et ses lames dansent un ballet mortel. L'attaque effectuée par le personnage lui permet de porter un nombre de coups égal à son Niveau en Daoshù. Il effectue un Test pour chacun d'eux et aucune de ces attaques ne subit le malus de mauvaise main. Chaque attaque réussie inflige un nombre de points de dégâts égal à (Eau + dommages de l'arme).

Effets secondaires : Des filets de sang dessinent les trajectoires mortelles des poignards et ensèrent le personnage dans une toile d'araignée écarlate.

Le style de l'Épée céleste de la Foudre (Jiànshù (escrime))

Historique : Remis au goût du jour par une confrérie de chevaliers originaires du sud du Chu, ce style insiste sur la vitesse d'exécution et la rapidité de mouvement contre une force brute et directe. Ce groupe, connu sous le nom des Fils célestes de la Foudre, est devenu célèbre lorsque plusieurs de ses membres s'engagèrent dans diverses actions punitives contre des mercenaires et des pillards qui mettaient à feu et à sang cette région du Royaume. A cause de l'incompétence du gouverneur local, et sans aucun doute de sa corruption, le peuple vivait dans la terreur. Sept cavaliers, vêtus de jaune et portant un masque blanc, tous bretteurs de haut niveau, s'attaquèrent aux malandrins et très vite instillèrent la peur dans le cœur de ceux qui jusque-là avaient l'habitude d'inspirer la crainte chez plus faibles qu'eux. Cette affaire prit de telles proportions que le Roi du Chu lui-même manda une commission d'enquête qui mit à jour la corruption des autorités locales. Le gouverneur fut arrêté et exécuté, les pillards pourchassés et dispersés. Nul ne sut qui étaient ces sept cavaliers. Ils disparurent aussi vite qu'ils étaient venus. Mais, de temps en temps, de loin en loin, ces guerriers mystérieux reviennent combattre ceux qui abusent de leur pouvoir contre les peuples qu'ils sont censés protéger. La rumeur les présente

comme une confrérie de justiciers et des chansons commencent à circuler à leur propos. Leur style de combat, nommé l'Épée céleste de la Foudre, semble aussi vieux que le règne de l'Empereur jaune. On le croyait perdu, mais il semble que certaines traditions familiales ancestrales continuent de l'enseigner.

Base : Lorsque le personnage annonce l'utilisation d'une Technique martiale de cette école au début d'une passe d'armes, il gagne aussitôt l'initiative contre tous ses adversaires, uniquement pour cette passe d'armes.

La Foudre frappe le Sommet de la Montagne

Pré requis : Jiànshù (Confirmé), Manœuvre Feinte et Tao des Dix Mille Mains (niveau 1)

Coût en Chi : 4

Effets : (attaque) Le personnage passe soudain son épée d'une main à l'autre et son attaque traverse avec précision la garde de son adversaire. Celui-ci en est si surpris que sa Défense passive comme son éventuel Test de Défense active se trouvent diminués d'un malus égal au Niveau de Jiànshù du personnage. Celui-ci ne subit pas de malus de mauvaise main pour cette attaque.

Effets secondaires : La lame de l'épée brille intérieurement, semblant refléter la moindre source de lumière environnante.

La Foudre fait Trembler la Montagne

Pré requis : Jiànshù (Expert), Manœuvre Désarmer et Tao du Souffle destructeur (niveau 2)

Coût en Chi : 7

Effets : (attaque) L'attaque soudaine provoque un choc puissant et engendre une onde dans le corps de l'adversaire, même si le coup est bloqué par une Défense active réussie. La victime lâche aussitôt son arme et doit de plus réussir un Test de Résistance contre le résultat du Test d'attaque ou perdre aussitôt une action parmi celles qui lui restaient pour ce tour de combat.

Effets secondaires : Un bruit de tonnerre accompagne le coup porté.

La Foudre fend la Montagne

Pré requis : Jiànshù (Maître), Manœuvre Coup précis, Tao du Souffle destructeur (niveau 2) et Tao des six directions (niveau 3)

Coût en Chi : 9

Effets : (attaque) Le personnage prend appui au sol et bondit littéralement sur un adversaire situé à moins de (Eau x 3) mètres de lui, dans n'importe quelle direction. Cette Technique martiale lui permet de placer une attaque mortelle si elle touche. La cible, dont l'armure n'est pas prise en compte, coche un nombre de cases de Souffle vital égal au nombre de cases du Niveau de Souffle vital où elle se trouve.

Effets secondaires : Les pieds du personnage s'enfoncent de quelques centimètres là où il prend appui avant de bondir, même dans les sols les plus durs.

Le style de l'Armure acérée de Wong Chen (Qiangshù (armes d'hast))

Historique : Wong Chen était, selon la légende, un redoutable guerrier ayant vécu à l'apogée de la dynastie Zhou. Il maniait avec une dextérité sans pareille une lourde hallebarde



qu'il faisait tourner autour de lui comme si elle n'avait été qu'un simple bâton de bambou. Voyageur infatigable, Wong Chen parcourut le pays, cherchant ici et là des adversaires à sa mesure afin de perfectionner ses talents martiaux. Invaincu en plus de trente duels, il se fit un nombre d'ennemis non négligeable. Ceux-ci finirent par s'allier et lui tendirent une embuscade sur son point. Seul contre une vingtaine d'adversaires, sa lourde hallebarde les tenait à distance mais, alors qu'il en repoussait cinq en face de lui, un autre le piquait dans le dos de la pointe de son épée avant de se retirer aussitôt. Cette tactique d'affaiblissement aurait pu avoir raison de lui si ce héros n'avait eu la présence d'esprit de rompre le combat et de se jeter dans la rivière en contrebas. Wong Chen disparut dans les eaux tumultueuses et fut laissé pour mort. Mais il survécut et passa l'année suivante à développer une tactique de combat pour ce genre de situation. Il inventa alors le style de l'Armure acérée et, dans le mois qui suivit, fit sa réapparition. Ses vieux ennemis retrouvèrent rapidement sa trace afin d'achever ce qu'ils avaient commencé. Wong Chen, fort de ses nouvelles techniques, remporta son premier combat à un contre vingt. Lui-même illettré, il demanda à un scribe de retranscrire ce secret sur des lattes de bambou en quatre exemplaires. Le Roi du Qi en posséderait un mais on ignore où se trouvent actuellement les trois autres, si toutefois ils existent encore. Car il est de notoriété publique que personne n'a vu depuis bien longtemps un guerrier se battre en utilisant ce style.

Base : Aucun adversaire ne peut bénéficier du bonus d'attaque dans le dos ou de côté contre un personnage qui pratique le style de l'Armure acérée.

Les Griffes de Wong Chen

Pré requis : Qiangshù (Confirmé), Tao du Souffle destructeur (niveau 2) et Tao des Mille Abeilles (niveau 2)

Coût en Chi : 6

Effets : (attaque) Le personnage frappe de son arme un quelconque objet de bois se trouvant à sa portée et de la taille et du poids approximatif d'une chaise (Test de Métal + Qiangshù contre un SR de 7). Celui-ci éclate violemment et les morceaux se trouvent projetés devant le guerrier jusqu'à une distance maximale de (Eau x 2) mètres. Toute personne dans cette aire d'effet subit automatiquement un point de dégât, plus un point par Niveau de Qiangshù du personnage. Si la cible possède un bouclier large, elle ne subit alors en tout et pour tout qu'un seul point de dégât.

Effets secondaires : Un halo de poussières et de débris entoure le personnage alors qu'il détruit l'objet transformé en centaine de projectiles.

L'Armure de Métal de Wong Chen

Pré requis : Qiangshù (Expert), Manœuvre Parade totale et Tao du Bouclier invisible (niveau 2)

Coût en Chi : 7

Effets : (action) Le personnage fait tourner son arme autour de lui à une vitesse effarante. Il effectue un Test de Métal + Qiangshù contre un SR de 9. Pour le reste de ce tour de combat, son niveau de Défense passive et le résultat de ses Tests de Défense active sont augmentés d'un bonus égal à sa marge de réussite.

Effets secondaires : Les mouvements de l'arme qui tourne autour du héros s'accompagnent d'un sifflement aigu.

Déplacement de Wong Chen

Pré requis : Qiangshù (Maître), Manœuvre Parade totale, Manœuvre Mise à distance et Tao des Six Direction (niveau 1)

Chi : 8

Effets : (action) le personnage se met à tourner sur lui-même à grande vitesse, s'enfermant dans une sphère de protection dont son arme détermine les limites. Il se déplace ainsi d'un maximum de (Eau x 2) mètres par passe d'armes. Par contre, aucune attaque au corps à corps ne peut être portée contre lui tant qu'il se déplace ainsi. Cependant, des attaques à distance peuvent le toucher, mais il est alors considéré comme protégé par une couverture de +2.

Lorsqu'il utilise cette Technique, le personnage ne peut pas non plus attaquer ni utiliser d'autres Taos alors qu'il effectue cette botte secrète.

Le personnage peut maintenir cette Technique aussi longtemps qu'il le souhaite, mais doit en payer le coût en Chi au début de chaque tour d'utilisation.

Effets secondaires : le personnage semble littéralement enfermé au cœur d'une sphère mouvante de lames acérées.

Le style de la Carapace de Bois et de Métal (Dunshù (Bouclier))

Historique : Fu Xia, officier du Qin, était reconnu pour ses capacités martiales et sa grande intelligence tactique. Commandant de petites escouades de cavaliers ou de fantassins, il patrouillait le long des frontières et se voyait souvent confier des missions de recherche et de capture des bandes de hors-la-loi qui pullulent dans ces régions. Plusieurs fois, il remporta des combats à la tête d'une poignée d'hommes contre des forces largement supérieures en nombre. Habitué aux raids, il sut développer un style de combat pour son escadron qui tirait le meilleur parti de leur équipement léger. Chaque soldat étant un bretteur aguerri, Fu Xia choisit d'améliorer leur potentiel défensif et se concentra sur les possibilités offertes par une maîtrise parfaite du bouclier en usage dans cette armée.

La taille des armées augmentant, les masses de fantassins étant de moins en moins formées et leurs officiers préférant leur confier des armes longues et plus faciles à manier, le style de la Carapace de Bois et de Métal ne se répandit tout d'abord qu'au sein des unités d'élites des diverses armées du Zhongguo. Fu Xia, malgré toutes ses victoires, finit sa vie en disgrâce pour avoir refusé d'exécuter des ordres qu'il jugeait contraires à sa morale. Mais on murmure que ses convictions taoïstes affirmées lui attirèrent également de nombreuses inimitiés au sein de sa hiérarchie. Certains de ses compagnons d'armes démobilités apportèrent la connaissance de cette forme de combat dans le jiang hu où elle connut un succès relatif par rapport à d'autres plus offensives.

Actuellement, plus de trente ans après sa création, cette école semble presque avoir disparu. Pourtant, et dans le plus grand secret, plusieurs officiers des armées de différents Royaumes continuent de pratiquer ce style et de l'enseigner à une poignée de disciples triés sur le volet.



Ces hommes, malgré leurs divergences de loyauté, se reconnaissent comme appartenant à la communauté des héritiers de Fu Xia.

Base : Une fois par tour, le personnage utilisant un bouclier peut refaire un Test de parade (Défense active) raté.

Glissade de Fu Xia

Pré requis : Dūnshù (Confirmé), Acrobatie (Apprenti), Tao des Six Directions (niveau 1) et Tao du Pas léger (niveau 2)

Coût en Chi : 6

Effets : (action) Fu Xia développa presque par hasard cette curieuse manière d'utiliser son bouclier. Tombé dans une embuscade, il parvint à s'enfuir en glissant sur son bouclier posé sur le sol enneigé du col où il avait été surpris. Le personnage peut ainsi se déplacer debout sur son bouclier en dévalant n'importe quelle pente assez abrupte, d'un nombre de mètres égal à (5 + Niveau en Dūnshù) par tour. Chaque tour durant lequel il avance ainsi, il doit réussir un Test de Eau + Acrobatie contre un SR de 7 ou cesser immédiatement son mouvement. Le personnage ne peut pas combattre au corps à corps dans cette position, mais peut cependant utiliser une arme de jet ou de tir avec une augmentation de SR de +1. S'il souhaite traverser ainsi un plan d'eau, ce déplacement ne peut plus se cumuler de tour en tour et il devra cesser son avance dès la fin du tour après (5 + Niveau en Dūnshù) mètres. Enfin, un tel usage réduit définitivement d'un point la solidité du bouclier.

Effets secondaires : Des gerbes d'étincelles surgissent sous le bouclier au cours de ce déplacement.

Frappe-éclair de Fu Xia

Pré requis : Dūnshù (Expert), Manœuvre Repousser et Tao de la Force insufflée (niveau 2)

Coût en Chi : 6

Effets : (attaque) Le personnage peut utiliser son bouclier comme une arme offensive à part entière. Ce type d'attaque très particulier lui donne les avantages suivants : il ne souffre d'aucun malus de mauvaise main et chaque attaque réussie en utilisant le bouclier implique la perte d'une action parmi celles qui restaient à l'adversaire pour ce tour. De plus, les dégâts occasionnés par une telle attaque sont également augmentés de +1.

Effets secondaires : Le bouclier prend des reflets métalliques et miroitants.

Ombre mouvante de Fu Xia

Pré requis : Dūnshù (Maître) et Tao de l'Ombre dissimulée (niveau 1)

Coût en Chi : 4

Effets : (défense) Les mouvements rapides avec son bouclier et les feintes de corps qu'effectue le personnage occultent sa silhouette et le rendent difficile à viser. Tous les tirs le prenant pour cible lors de cette passe d'armes considèrent que le personnage se trouve derrière un grand bouclier (SR +3 au Test d'attaque, obstacle important).

Effets secondaires : L'image du personnage se trouble et se couvre d'ombres inexplicables.

Déjà vue !

Si une Technique martiale peut surprendre un adversaire qui ne s'y attend pas et donner ainsi un avantage conséquent au guerrier qui la pratique, celui-ci peut parfois se retourner contre lui. Aussi, dans les cas de figure suivants, l'attaquant peut voir ses chances de succès grandement diminuées. Ces modificateurs sont évidemment cumulatifs (exemple : retenir une Technique au cours du même combat contre un adversaire qui la connaît : SR +4).

- Le personnage utilise une Technique martiale face à un adversaire contre lequel il l'a déjà utilisée précédemment : SR +1
- Le personnage utilise une Technique martiale face à un adversaire contre lequel il l'a déjà utilisée au cours du même combat : SR +2
- Le personnage utilise une Technique martiale face à un adversaire qui connaît le style de combat utilisé : SR +1
- Le personnage utilise une Technique martiale face à un adversaire qui la connaît : SR +2



La magie des dieux

La magie est une force complexe, difficile à maîtriser et qui exige de ses pratiquants une discipline de fer et un dévouement presque total.

Cependant, la récompense est bien souvent à la hauteur des efforts consentis : les voies ésotériques donnent accès à une puissance à nulle autre pareille dès lors que leurs pratiquants ont su en percer les secrets les plus hermétiques et ainsi parvenir à maîtriser des sorts de haut niveau.

Les *fangshi* qui disposent de techniques magiques et sorts associés aux Niveaux Légendaire et Divin de leurs Talents mystiques sont dorénavant des êtres d'une puissance rare, presque des dieux et pour les pratiquants des Alchimies interne ou externe, de véritables immortels. Des hommes ayant atteint ce niveau se retirent le plus souvent du monde, jugeant les affaires humaines désormais bien peu dignes d'eux et préférant dès lors s'intéresser aux mystères de l'univers et à la méditation.

Apprendre les sorts et techniques magiques

Afin d'acquérir les sorts et technique magiques de haut niveau, le personnage expérimenté doit dépenser un nombre de points d'Apprentissage tel que défini dans le tableau ci-dessous. Il doit les acheter séparément, en les choisissant parmi ceux accessibles selon son Niveau de Maîtrise dans le Talent mystique associé et selon ses pré requis.

Niveau de Maîtrise	Légendaire	Divin
Coût	20	24

Les sorts et techniques magiques de haut niveau

Recettes d'Alchimie externe

Sur les Plumes du Phénix (potion)

Talent : Alchimie externe Légendaire (5)

Temps de préparation : Un mois

Durée : Une journée

SR de préparation : 13

Coût en Chi : 15

Amélioration : Pour chaque tranche de 7 points de Chi dépensés en plus, la durée d'effet est augmentée d'une journée.

Cette potion, une fois ingurgitée, permet à l'Alchimiste de s'élever dans les airs et de se déplacer à la vitesse et à l'altitude désirée, sans souffrir du manque d'oxygène. Il ne change ni de poids ni de masse mais sem-

ble ne plus se soucier des lois de la gravité et se déplace comme il le désire dans les airs.

Toutefois, il ne peut dépasser une certaine vitesse : Terre x 100 kilomètres / heure. A partir de 300 kilomètres / heure, il subit des dégâts provenant du frottement de l'air (deux points par tour en moyenne), dégâts qui peuvent temporairement être contrés par un onguent (Cuir du Bœuf, p.220 du livre de base).

Transparence de l'Onde Pure (potion)

Talent : Alchimie externe Divin (6)

Temps de préparation : Un mois

Durée : Une journée

SR de préparation : 13

Coût en Chi : 16

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 point de Chi dépensés en plus, la durée d'effet est augmentée d'une heure pleine.

L'Alchimiste peut en ingérant cette potion devenir aussi invisible que l'eau la plus pure. Il ne laisse ni trace de pas, ni reflet, ni odeur corporelle le trahir. Ses déplacements sont parfaitement silencieux et il ne brasse pas d'air. Aucun Test visant à le repérer ne peut réussir, pas même en cas d'obtention d'un Equilibre Yin/Yang.

Il ne peut par contre pas utiliser d'objet ou d'arme, car cela révélerait sa présence. Si quelqu'un devait le heurter, sa consistance sera celle d'un courant d'air glacé et mobile.

Le Lotus d'Or (élixir)

Talent : Alchimie externe Divin (6)

Temps de préparation : Un mois

Durée : Eternelle

SR de préparation : 15

Coût en Chi : 50

Voici l'Elixir ultime, celui de l'Immortalité. La personne qui l'absorbe ne vieillit plus et n'a plus besoin de boire, de manger ou même de respirer pour rester en vie. Elle ne devient pas l'égal d'un dieu mais se transforme en immortel, ceux qui vivent dans les Iles éternelles ou sur les Monts Kunlun.

Rien ne peut plus atteindre l'Alchimiste, ni la maladie, ni le poison. Il peut encore être blessé et même tué mais ses blessures se guérissent à raison d'une case de Souffle vital par minute sans provoquer de douleur. Cet Elixir est le but ultime et le rêve de tout Alchimiste.

Pratiques d'Alchimie interne

Partager l'Embryon d'Immortalité

Talent : Alchimie interne Légendaire (5)

Autre condition : Connaître Synthétiser le Principe de Vie

Temps de préparation : Une journée

Durée : Un nombre de décennies égal à la moitié de la Marge de Réussite

Zone d'effet : La personne avec qui le pratiquant a une relation sexuelle

Coût en Chi : 15 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 5 points de Chi dépensée en plus lors de la méditation, la durée d'arrêt du vieillissement est augmentée d'un an.

Le pratiquant sait comment créer en lui un embryon d'immortalité à même d'arrêter son vieillissement, et il sait désormais comment créer cet embryon dans le corps de son partenaire au moment de l'orgasme.

Le pratiquant doit méditer une journée entière et dépenser 15 points de Chi. Au terme de cette durée, il doit avoir une relation sexuelle avec la personne en qui il souhaite créer l'embryon d'immortalité. Lors de l'orgasme, il lui faut alors faire un Test de Terre + Alchimie interne contre un SR égal à la Résistance de cette personne. En cas de réussite, le partenaire sexuel reçoit en lui un embryon d'immortalité. Il arrêtera de vieillir pendant un nombre de décennies égal à la moitié de la Marge de Réussite du Test du pratiquant plus les éventuelles années dues à un investissement supplémentaire de Chi.

Au terme de ce délai, la personne peut bien sûr recevoir un nouvel embryon d'immortalité, voire le synthétiser elle-même si depuis elle a appris les secrets de l'Alchimie interne.

Maître de la Nature

Talent : Alchimie interne Divin (5)

Temps de préparation : Cinq minutes

Durée : Une durée en minutes égale à (Terre + Alchimie interne) du pratiquant

Zone d'effet : Un rayon égal à dix fois le niveau de Bois du pratiquant en mètres

Coût en Chi : 15 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 2 points de Chi dépensés en plus lors de la méditation, le rayon de contrôle du pratiquant est augmenté de 1 mètre.

Fondant son esprit dans la nature environnante, le pratiquant devient capable de la contrôler à son gré.

Le pratiquant doit méditer cinq minutes, assis directement sur de la terre. Il dépense alors 15 points de Chi, et son esprit se fond dans le sol et devient le maître de la nature sur un rayon égal à dix fois son niveau en Bois, plus la distance éventuelles due à un investissement supplémentaire de Chi.

Pendant une durée en minutes égale à son niveau de (Terre + Alchimie interne), le pratiquant contrôle les éléments naturels présents dans son périmètre : il peut faire bouger les branches et racines des arbres, commander la volonté des animaux, faire trembler le sol, accélérer le courant d'une rivière, faire souffler le vent, provoquer un éboulement, etc. Les hommes et animaux évolués tels les Yao présents dans son rayon d'action ne sont pas bien sûr ainsi contrôlables.

Violer le Sanctuaire de l'Esprit

Talent : Alchimie interne Divin (6)

Temps de préparation : Une heure pleine

Durée : Un nombre de petites heures égal au niveau de Terre du pratiquant ou jusqu'à expulsion

Zone d'effet : Un personne connue située à moins de cent fois (Terre + Alchimie interne) en kilomètres

Coût en Chi : 12 +



聚氣成神

聚氣成神

Amélioration : Pour chaque tranche de 6 points de Chi dépensés en plus lors de la possession, la durée de celle-ci est augmentée de 1 petite heure.

Le pratiquant est capable d'introduire son esprit dans le corps d'une autre personne, afin d'en prendre le contrôle.

Le pratiquant doit passer une heure pleine à méditer. Une fois une sérénité totale atteinte, il peut envoyer son esprit s'emparer du corps d'une personne qu'il connaît (pour l'avoir vu, lui avoir parlé au moins une fois afin de le reconnaître parmi la foule des esprits du *Zhongguo*) si celle-ci se trouve à moins de cent fois (Terre + Alchimie interne) en kilomètres. Il doit alors réussir un Test de Bois + Alchimie interne contre un SR égal au double de la Terre de sa cible et dépenser 12 points de Chi.

Ce faisant, son esprit s'empare totalement du corps de la cible, l'esprit de celle-ci étant endormi pour une durée égale au niveau de Terre du pratiquant en petites heures, plus les petites heures éventuelles découlant d'un investissement supplémentaire de Chi. C'est désormais le pratiquant qui agit à la place de la personne possédée, en utilisant ses Aspects, Talents, Taos, etc.

Cependant, à la fin de chaque petite heure de possession, l'esprit de la cible menace de se réveiller : le pratiquant doit remporter un Test en Opposition de Bois + Alchimie interne contre la Résistance de la cible.

Lorsque la personne possédée se réveille, elle ne se souvient de rien de ce que le pratiquant a accompli en utilisant son corps.

Rejoindre les Monts Kunlun

Talent : Alchimie interne Divin (6)

Autre condition : Connaître Synthétiser le Principe de Vie

Temps de préparation : Une semaine

Durée : Eternelle

Zone d'effet : Le pratiquant lui-même

Coût en Chi : 50

Amélioration : /

Dorénavant, le pratiquant sait comment fusionner avec l'éternité du Tao. Transcendant son corps, il fait mûrir l'embryon d'immortalité jusqu'à en faire son nouveau corps – un corps parfait et éternel.

Le pratiquant doit méditer une semaine entière, sans manger ni boire ni dormir. Dépensant 20 points de Chi, il réalise un Test de Terre + Alchimie interne contre un SR de 15. En cas de réussite, le pratiquant parvient à transférer son esprit dans l'embryon d'immortalité que son corps abrite, et à faire parvenir celui-ci à maturité : il est désormais le véhicule parfait et immortel de son âme, ne vieillissant plus, et ne craignant ni la faim ni la maladie – mais pouvant toujours être blessé et même tué – bien que dans ce cas ses blessures se guérissent à raison d'une case de Souffle vital par minute sans provoquer de douleur.

Les rares hommes parvenus à ce niveau se détachent rapidement des affaires mortelles et ne tardent pas à rejoindre les domaines immortels – comme les Monts Kunlun ou les Îles Penglai. Depuis la fin de la dynastie Yin, les immortels n'ont de toute façon plus le droit de fouler le monde des hommes...

Sorts de Divination de haut niveau

Les Suaves Effluves du Lotus Bleu

Talent : Divination Légendaire (5)

Temps de Préparation : Deux petites heures

Coût en Chi : 10

Le lotus est symbole de pureté et son nom se prononce comme le mot *année*.

Le devin cueille une fleur fraîche de lotus bleu et doit se concentrer au moins deux petites heures dessus. Ensuite, il en arrache un à un les pétales en énumérant les différents mois de l'année. En réussissant un Test de Terre + Divination contre un SR de 11, il percevra les influences bénéfiques de chacun mois à venir de l'année en cours. Il aura la vision précise des événements heureux et saura dire où ils sont susceptibles de se dérouler (région ou ville).

Lisser les Ecailles du Dragon (géomancie)

Talent : Divination Divin (6)

Temps de préparation : Une journée

Coût en Chi : 15

Le géomancien peut par la concentration et l'offrande d'encens, de fleurs et de fruits rares, apaiser et restaurer la puissance de l'esprit ou de la divinité qui est dérangé, voire blessé, en un lieu précis. Les malédictions et les souillures qui entachaient cet endroit sont effacées et il est à nouveau aussi pur qu'à la création du monde.

Il est nécessaire que le devin sache par quelque moyen que ce soit quel est le nom de la créature, de l'esprit ou de la divinité gardienne du lieu et le flatte tout en faisant preuve d'humilité. Le devin doit alors réussir un Test de Terre + Divination contre un SR de 11 afin de restaurer l'équilibre rompu.

Explorer les Sources jaunes

Talent : Divination Divin (6)

Temps de préparation : Deux petites heures

Coût en Chi : 15

Le devin peut descendre en pensée dans les Enfers et voir ce qu'il est advenu d'une personne de sa connaissance décédée (il doit l'avoir rencontrée et connaître son vrai nom). Il doit mâcher des feuilles, des fleurs blanches et des graines de lotus blanc en méditant près d'un lieu funèbre (tombeau, stèle, etc.). Il se voit alors désincarné et atteint en esprit les Sources jaunes où il doit simplement prononcer le nom de la personne recherchée. Elle apparaîtra devant lui et il pourra lui parler et lui demander les informations qu'il désire obtenir, mais seulement dans la limite de ce que cette personne est susceptible de savoir.

La personne décédée doit également être bien disposée vis-à-vis du devin, sinon elle ne répondra pas. Néanmoins, elle sera contrainte d'apparaître et ne pourra en aucune façon agresser le devin. Les autres créatures ou esprits des morts ne pourront pas voir le devin ni lui faire du mal.

En dépensant 3 point de Chi en plus, le devin peut apprendre quelle sera la prochaine incarnation de la personne décédée.



Invoker les Créatures célestes

Talent : Divination Divin (6)

Temps de préparation : Une petite heure

Coût en Chi : 20

Le devin peut, en préparant les offrandes adéquates (parfums, encens, fleurs sacrées et fruits et cadeaux adaptés), invoquer une créature céleste et demander son assistance pour une journée entière.

Il peut donc appeler par exemple : une Kilin de feu, une Nymphé évanescence, une Tortue céleste, un puissant Tigre blanc, l'Oiseau vermillon du Sud ou encore un Lion impérial.

Cette créature sera automatiquement bien disposée à son égard si les offrandes sont dignes d'elle et en accord avec sa nature (une arme pour un Tigre ou un Lion, un ouvrage sacré pour une Tortue, de beaux vêtements pour une Nymphé, etc.) mais ne fera rien de maléfique ou contre son gré. La créature garde son libre arbitre et n'obéira pas à un ordre qui lui porterait préjudice, à elle ou à une autre personne innocente. Les services qui peuvent être demandés à ces êtres doivent également être en rapport avec leur nature : un Tigre blanc acceptera de se battre pour le devin, tandis qu'une Tortue céleste répondra à ses questions sur les lois de l'univers et qu'une Kilin le mènera où il désire dans le *Zhongguo* en un clin d'œil.

Techniques d'Exorcisme

Lumière éblouissante du Yang ultime

Talent : Exorcisme Légendaire (5)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Un nombre de minutes égal au niveau de Feu de l'exorciste

Zone d'effet : A vue

Coût en Chi : 8+

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensés en plus lors de l'utilisation de cette technique, l'exorciste peut en prolonger la durée de 1 minute.

L'exorciste peut concentrer en lui la lumière du soleil, nocive aux créatures surnaturelles, et la relâcher quand bon lui semble afin d'aveugler ses ennemis.

L'exorciste doit méditer au soleil pendant une petite heure. Puis, lorsqu'il le désirera, il pourra relâcher toute la lumière Yang emmagasinée. Il devra pour cela dépenser 8 points de Chi et utiliser une action en situation de combat.

Toute créature surnaturelle se retrouvant éblouie par cette lumière devient aveugle (même ses sens surnaturels comme la capacité d'un *jiang shi* à percevoir le souffle sont annihilés) pour une durée en minutes égale au niveau de Feu de l'exorciste, plus la durée éventuelle découlant d'un investissement supplémentaire de Chi. Une créature ainsi aveuglée subit tous les malus afférents et se retrouve bien souvent impuissante et à la merci de l'exorciste.

Une créature surnaturelle s'attendant à subir cette technique pourrait tenter d'éviter les effets en réussissant un Test de Résistance contre un SR égal à (Feu + Exorcisme) de l'exorciste.

Manteau de la Lune

Talent : Exorcisme Légendaire (5)

Temps de préparation : Une petite heure

Durée : Un nombre de minutes égal au niveau d'Eau de l'exorciste

Zone d'effet : A vue

Coût en Chi : 8+

Amélioration : Pour chaque tranche de 3 points de Chi dépensés en plus lors de l'utilisation de cette technique, l'exorciste peut en prolonger la durée de 1 minute.

L'exorciste peut concentrer en lui la lumière de la lune et la relâcher quand bon lui semble afin de masquer sa présence.

L'exorciste doit méditer sous la lune pendant une petite heure. Puis, lorsqu'il le désirera, il pourra relâcher la lumière Yin afin de dissimuler son énergie Yang. Il devra pour cela dépenser 8 points de Chi et utiliser une action en situation de combat.

Un exorciste sous la protection du Manteau de la Lune devient invisible aux sens des créatures surnaturelles (même aux sens surnaturels comme la capacité d'un *jiang shi* à percevoir le souffle) pour une durée en minutes égale à son niveau d'Eau, plus la durée éventuelle découlant d'un investissement supplémentaire de Chi.

Une créature surnaturelle se doutant de la présence de l'exorciste pourrait tenter de le repérer en remportant un Test en Opposition de Bois + Perception contre Terre + Exorcisme de l'exorciste.

Destruction de l'âme Po

Talent : Exorcisme Légendaire (5)

Temps de préparation : Une action

Durée : Instantanée

Zone d'effet : Une créature de type mort-vivant

Coût en Chi : 9+

Amélioration : Pour chaque tranche de 4 points de Chi dépensés en plus lors de l'utilisation de cette technique, les dommages qui sont infligés à la créature sont augmentés de 1.

Les morts-vivants comme les zombies, les *jiang shi* ou les goules ne sont animés que par l'âme terrestre *Po*, un esprit fruste et incomplet.

Affrontant de tels morts-vivants, l'exorciste peut attaquer directement cette âme *Po* pour réduire ces créatures à l'impuissance. Dépensant 9 points de Chi et réussissant un Test en Opposition de Terre + Exorcisme (qui compte comme une action en situation de combat) contre la Résistance du mort-vivant, il peut infliger des dégâts égaux au triple de son niveau de Terre (plus les dommages éventuels découlant d'un investissement supplémentaire de Chi), dégâts qui passent outre l'Armure naturelle ou une éventuelle Invulnérabilité car frappant directement l'âme *Po*.

Annihiler la puissance du Yin

Talent : Exorcisme Divin (6)

Temps de préparation : Une action

Durée : Instantanée

Zone d'effet : A vue

Coût en Chi : 10+



Amélioration : Pour chaque tranche de 5 points de Chi dépensés en plus lors de l'utilisation de cette technique, l'exorciste peut priver la créature surnaturelle de 1 pouvoir de plus OU augmenter la durée de la technique de 1 tour.

L'exorciste, afin d'équilibrer les forces dans un combat contre les puissances du mal, peut empêcher une créature d'utiliser certains de ses pouvoirs.

Pour cela, il doit dépenser 10 points de Chi puis remporter un Test en Opposition de Terre + Exorcisme (qui compte comme une action en situation de combat) contre la Résistance de la créature. En cas de réussite, il décide de priver sa cible de l'un de ses pouvoirs, n'importe lequel (plus un nombre de pouvoirs éventuel découlant d'un investissement supplémentaire de Chi) et cela pour une durée en tours égale à son niveau d'Exorcisme.

Jugement des Dix Rois des Enfers

Talent : Exorcisme Divin (6)

Temps de préparation : Une action

Durée : Instantanée

Zone d'effet : A vue

Coût en Chi : 12 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 5 points de Chi dépensés en plus lors de l'utilisation de cette technique, l'exorciste augmente le résultat de son Test de Terre + Exorcisme de 1.

Lorsqu'il est confronté à un démon, l'exorciste peut faire appel au tribunal du *Feng Du* afin de renvoyer cette âme maudite en Enfer.

Face à une créature comme un *Emo*, un *Taotie*, une succube ou un mauvais esprit, l'exorciste dépense 12 points de Chi et réalise un Test en Opposition de Terre + Exorciste contre la Résistance de la créature, ce Test comptant comme une action en situation de combat. S'il le réussit, il attire l'attention des Rois des Enfers sur la présence injustifiée d'un démon dans le monde des hommes et celui-ci se retrouve entraîné aussitôt dans le *Feng Du*, disparaissant de la Terre à jamais.

Jugement du Ciel

Talent : Exorcisme Divin (6)

Temps de préparation : Une action

Durée : Instantanée

Zone d'effet : A vue

Coût en Chi : 12 +

Amélioration : Pour chaque tranche de 5 points de Chi dépensés en plus lors de l'utilisation de cette technique, l'exorciste augmente le résultat de son Test de Terre + Exorcisme de 1.

Face à une créature non encore corrompue par le mal, l'exorciste peut la soumettre au jugement des dieux de la Cour céleste afin de statuer sur son cas.

Confronté à une créature comme un fantôme ou un *Yao*, l'exorciste dépense 12 points de Chi réalise un Test en Opposition de Terre + Exorcisme contre la Résistance de la créature, ce Test comptant comme une action en situation de combat. Si la créature se soumet volontairement au Jugement du Ciel, le Test est inutile mais l'exorciste dépense toujours son Chi.

Un fantôme sans animosité soumis au tribunal des dieux célestes voit s'éteindre sa malédiction et réintégrer la Roue de la Réincarnation directement afin de renaitre rapidement. Un fantôme ayant versé dans le mal par contre se retrouve livré au mains des Juges des Enfers et subira mille tortures dans le *Feng Du* avant d'avoir le droit de se réincarner, une fois purifié.

Un *Yao* pacifique soumis au Jugement du Ciel obtient le droit de vivre comme un humain : il perd toutes ses capacités et tous ses pouvoirs d'être surnaturel mais son âme devient pleinement humaine, le rendant donc insensible aux sorts et techniques ciblant les créatures et lui permettant de s'intégrer au monde des hommes sans craindre d'être un jour démasqué et rejeté. Un *Yao* maléfique par contre régresse et reprend sa forme animale d'origine, perdant par là-même toutes ses capacités et tous ses pouvoirs d'être surnaturel. Il redevient un simple animal et devra mener le reste de sa vie comme tel.



Trésors des hommes, cadeaux des dieux

Il existe dans le *Zhongguo* de nombreux objets de légende, armes de grande réputation ou bijoux précieux entre tous.

Fabriqués par des artisans hors du commun, forgés par les plus grands armuriers, ou parfois même trésors célestes oubliés sur Terre par un immortel des temps anciens, ces artefacts font l'objet de bien des convoitises et apportent gloire et renommée à ceux qui les possèdent – en même temps que de nombreux ennemis avides...

Les objets de légende

Les objets de légende sont des œuvres (bijoux, armes, instruments de musique, etc.) d'une qualité exceptionnelle, qui leur confère divers avantages et une réputation plus ou moins importante.

Un objet de légende peut acquérir un tel statut de plusieurs façons :

Fabriqués par un artisan de génie, sa qualité de conception lui offre des capacités inhérentes à son statut d'objet de luxe.

Utilisés par un individu de grande renommée, il s'imprègne des qualités de son propriétaire et finit par en partager certaines.

Passant de mains en mains, il connaît de nombreux usages et finit par s'imprégner de cette pluralité pour développer des qualités propres, etc.

Un objet de légende n'est pas magique à proprement parler. C'est avant tout une relique de grande qualité, si bien ouvragée qu'elle procure à celui qui l'utilise de nombreux avantages pratiques ; mais aucun de ces avantages ne peut être qualifié de réellement surnaturel.

De tels objets possèdent bien souvent leur propre réputation, qui peut contribuer à celle de leur propriétaire. Cela présente de bons côtés (acquérir du prestige, être reconnu) comme de mauvais (attirer les convoitises, encourager les défis).

En terme de règles

Donner naissance à un objet de légende

Comme on l'a vu, il existe diverses manières de créer un objet de légende.

En terme de jeu, voici comment les traiter :

Fabrication

Pour créer un objet dont les qualités lui assureront une haute réputation, le personnage doit posséder le Talent

approprié (Arts, Artisanat, Forge, ou même Architecture) au Niveau Légendaire ainsi que le Tao de la Création inspiré au niveau 5. Il conçoit alors l'objet désiré en accord avec le Meneur de Jeu, qui va fixer le SD (d'un minimum de 25) et la Période du Test continu (d'un minimum d'une journée) nécessaires à la fabrication en fonction des capacités que le personnage souhaite insuffler à son œuvre (voir ci-après). Il doit en plus utiliser l'effet du niveau 5 du Tao de la Création inspirée à chaque étape de son Test continu.

Exemple : Lu Chang le maître-joaillier a reçu une commande de la femme du gouverneur local ; il doit lui fabriquer un bracelet de jade incrusté d'éclats de rubis afin qu'elle soit le centre d'intérêt d'un banquet ayant lieu prochainement. Afin de s'attirer ses faveurs, Lu Chang décide de créer un bijou de qualité exceptionnelle, octroyant à celui qui le porte un bonus de +2 à ses Tests de Séduction (SD = 25 + 4, Période 1 journée + 2 petites heures). Cette capacité étant raisonnable, le SD du Test continu est fixé à 29 et la Période à une journée et une heure pleine. Pour faire son Test, Lu Chang utilise le Tao de la Création inspiré au niveau 3 (afin de réduire de moitié le SD et la Période) et 5 (afin d'insuffler son Chi dans le bracelet) et dépense donc 8 points de Chi sur le premier Test, puis il dépensera 5 points de Chi à chaque étape suivante du Test continu. Au terme d'une bonne journée de travail, il a terminé son œuvre et s'en va livrer à la dame un bijou de grande valeur.

Le niveau 4 du Tao de la Création inspiré ne permet pas de fabriquer un objet de légende mais simplement un objet de très haute qualité, dont l'unique bonus à ses propriétés ne peut dépasser +2.

Un objet de légende ne se fabrique pas avec des matériaux vils. Seules les meilleurs matières premières permettent d'espérer concevoir un objet dont les qualités le rendront digne d'entrer dans la légende. Trouver ou acheter ces matières premières peut constituer toute une aventure en soi, prête à de nombreux scénarios...

Imprégnation des qualités de son propriétaire

Lorsqu'un personnage possédant une Renommée supérieure à 150 utilise de façon régulière un objet, celui-ci finit par acquérir des capacités en accord avec la personnalité de son propriétaire. Le Meneur de Jeu est alors libre d'octroyer à l'objet les capacités de son choix, ou de faire payer au personnage un certain coût en points d'Apprentissage afin d'accorder à son objet fétiche de telles aptitudes. (les coûts de chaque capacité sont donnés ci-après)

Exemple : Le vaillant Guan Xien, général du Yan et protecteur des cités frontalières, dont la Renommée (207) lui assure



d'être connu à travers les sept Royaumes, ne se sépare jamais d'un petit bouclier de bois cerclé de bronze. Ce bouclier l'a accompagné durant toutes ses campagnes et lui a sauvé la vie bien des fois. Au fil du temps, il a fini par acquérir les capacités suivantes : il octroie à son porteur un bonus de +1 à tous ses Test de Défense active, en plus du bonus inhérent à l'usage d'un bouclier (coût : 4 points d'Apprentissage) et sa solidité est désormais de 13 (coût : 6 points d'Apprentissage). Devenu célèbre sous le nom de Muraille-infranchissable, ce bouclier a acquis sa propre Renommée d'une valeur de 25 (coût : 10 points d'Apprentissage).

Connaître une vie longue et variée

Quand un objet existe depuis longtemps, a parcouru le *Zhongguo* de part et d'autre, a connu de nombreux propriétaires, il finit inévitablement par développer des capacités propres, reflétant bien souvent ces multiples vies. Le Meneur de Jeu est libre de lui octroyer les capacités de son choix.

Exemple : Un jeu de go vieux de deux siècles a commencé sa carrière entre les mains d'un maître de go. A la mort de celui-ci, il est arrivé entre les mains d'un marchand peu familier des subtilités du jeu et qui se contentait de l'exposer dans son salon comme une œuvre d'art. Puis il a été revendu à une école de go, et de nombreux élèves ont appris le jeu avec lui. Actuellement, il est la propriété d'un général qui voit dans le go une allégorie de l'art de la guerre. Au final, ce jeu de go a fini par développer les capacités suivantes : il offre à son propriétaire un bonus de +1 à ses Tests de Jeux et tout Test de Méditation fait en sa présence permet de regagner 2 points de Chi en plus.

Autres moyens

Le Meneur de Jeu est libre d'inventer divers moyens permettant à un objet de devenir légendaire, selon son bon vouloir et les besoins de sa campagne.

Les capacités des objets de légende

Voici une liste non exhaustive des capacités que peuvent acquérir ou développer les objets de légende :

Octroyer un bonus à l'utilisation d'un Talent

Un objet de légende permet à son propriétaire de savoir l'utiliser mieux qu'un objet ordinaire. Il lui procure ainsi en général un bonus à un Talent en adéquation avec son usage (Musique pour un instrument, Artisanat pour un outil, le Talent martial approprié pour une arme, etc.).

Coût : Chaque niveau de bonus octroyé coûte 4 points d'Apprentissage.

SD de fabrication : +2 par niveau de bonus.

Période de fabrication : +1 petite heure par niveau de bonus.

Octroyer un bonus au Test d'initiative

Ce sont en général les armes qui possèdent cette capacité mais pas seulement. Parfois, un vêtement ou un bijou peuvent procurer un tel avantage.

Coût : Chaque niveau de bonus octroyé coûte 5 points d'Apprentissage.

SD de fabrication : +2 par niveau de bonus.

Période de fabrication : +2 petites heures par niveau de bonus.

Octroyer un bonus aux dégâts

Seules les armes peuvent posséder cette capacité. Plus meurtrières, elle permettent d'infliger des dommages conséquents.

Coût : Chaque niveau de bonus octroyé coûte 5 points d'Apprentissage.

SD de fabrication : +2 par niveau de bonus.

Période de fabrication : +2 petites heures par niveau de bonus.

Gain de protection

Les armures et vêtements disposent fréquemment de cette capacité, mais certains bijoux peuvent également l'octroyer. Les porter permet de mieux se protéger contre les agressions.

Coût : Chaque niveau de protection en plus coûte 5 points d'Apprentissage.

SD de fabrication : +1 par niveau de protection.

Période de fabrication : +1 petite heure par niveau de protection.

Réduction de l'encombrement

Les armures lourdes et encombrantes protègent bien leurs porteurs mais réduisent souvent considérablement leur mobilité. Cette capacité permet de réduire ce malus d'encombrement, en fonction de la différence entre la protection de l'armure et le Métal de son porteur.

Coût : Chaque niveau d'encombrement en moins coûte 4 points d'Apprentissage.

SD de fabrication : +1 par niveau d'encombrement en moins.

Période de fabrication : +1 petite heure par niveau d'encombrement en moins.

Gain de solidité

L'objet est bien plus robuste et résistant que la normale. Il gagne ainsi plusieurs points de solidité.

Coût : Chaque niveau de solidité en plus coûte 3 points d'Apprentissage.

SD de fabrication : +1 par niveau de solidité.

Période de fabrication : +2 petite heure par niveau de solidité.

Gain de Renommée

Cette capacité peut être acquise par n'importe quel objet de légende. Lorsque sa réputation grandit, l'objet finit par gagner sa propre valeur de Renommée. Celle-ci s'ajoute alors à celle de son propriétaire.

Coût : Chaque tranche de 5 points de Renommée coûte 2 points d'Apprentissage.

SD de fabrication : /

Période de fabrication : /

Gain d'un Don ou d'une Faiblesse

Parfois, un objet s'imprègne d'un semblant de conscience qui se manifeste sous la forme d'un Don ou



d'une Faiblesse dont son propriétaire subit les effets. Bien souvent, ce Don ou cette Faiblesse est un reliquat de la volonté ou de la personnalité du créateur ou d'un ancien propriétaire de l'objet, et peut être lié à un but à accomplir ou une malédiction à déjouer. Si ces conditions sont accomplies, l'objet peut alors perdre le Don ou la Faiblesse qu'il imposait à son propriétaire.

Coût : Chaque Don coûte 6 points d'Apprentissage, et les Faiblesses sont gratuites.

SD de fabrication : +5 par Don.

Période de fabrication : + une demi-journée par Don.

Autres capacités

Le Meneur de Jeu est bien sûr libre d'inventer d'autres capacités à octroyer à des objets de légende, en fonction des besoins de sa campagne ou des demandes de ses joueurs. Il lui faudra en inventer les effets exacts et en déterminer le coût en points d'Apprentissage.

Citons par exemple : Un arc qui possède une portée plus longue que la normale, un brûle-parfum qui permet à son porteur de regagner des points de Chi une fois par jour, un diadème qui pousse son porteur à séduire un certain type de personnes, etc.

Quelques objets de légende

Les épées Gan Jiang et Mo Ye

Il y a de cela bien longtemps, durant l'apogée du Royaume de Wu, celui-ci était en guerre contre son voisin du Yue. Le Roi He Lu, voyant ses armées perdre bataille après bataille, demanda au grand forgeron Gan Jiang de lui forger une épée capable de rivaliser avec l'acier du Yue.

Gan Jiang et sa femme Mo Ye se mirent alors en quête des meilleurs minerais et ramenèrent du fer extrait des Cinq Pics sacrés. Utilisant ses connaissances astrologiques, Gan Jiang détermina le meilleur moment pour forger l'épée et se mit à l'ouvrage. Mais en dépit de tous ses efforts, il ne parvint pas à fondre le minerai nécessaire. Alors, Mo Ye se coupa les cheveux et les ongles et les jeta dans le four ; le minerai fondit et Gan Jiang put forger deux épées de grande qualité qu'il baptisa de son nom et de celui de sa femme. Il remit l'épée mâle au Roi, mais celui-ci apprit plus tard que le forgeron avait gardé l'épée femelle et il en conçut une grande colère. Gan Jiang fut exécuté mais sa femme put s'enfuir avec l'épée Mo Ye qu'elle remit à leur fils bien des années plus tard afin que celui-ci venge son père en tuant le Roi. Depuis, nul ne sait où se trouvent ces épées légendaires...

Capacités des épées Gan Jiang et Mo Ye

- Gan Jiang est une épée à la lame large et puissante, et à la garde massive. Mo Ye possède au contraire une lame

fine et flexible et une garde délicate. Ces épées représentent le Yin et le Yang et sont complémentaires.

- Gan Jiang octroie à son porteur un bonus de +1 à ses Tests d'attaque et fait des dégâts de 4. Mo Ye octroie à son porteur un bonus de +1 à ses Tests de Défense active et augmente sa Défense passive de +1 également.

- Quiconque porte l'une de ces épées hérite de la Faiblesse Obnubilé : retrouver l'épée jumelle. En effet, chaque épée porte en elle une infime part de l'âme du forgeron et de sa femme, et ces deux âmes cherchent à être ensemble à tout prix.

- Les deux lames ont une Renommée de 35.

Griffe-acérée

Cette lance à la pointe de bronze fut fabriquée dans l'ancien Royaume de Lu. On dit que le soldat qui la portait, impressionné par les sermons de Kong Fu Zi, décida de désertre afin de devenir le garde du corps du maître philosophe.

Cet homme dont l'histoire n'a pas retenu le nom accompagna ainsi le lettré dans toutes ses pérégrinations à travers les Royaumes de l'époque. Il se tenait dans son ombre, statue imperturbable mais protectrice et la légende veut qu'il ait défendu son maître contre bien des ennemis, aussi bien naturels que surnaturels...

Griffe-acérée se trouverait actuellement au Qi, conservée dans une des nombreuses bibliothèques du pays.

Capacités de Griffe-acérée

- La lance possède une longue et large pointe de bronze poli. Le manche est de bois sombre, souple et lisse. Entre la pointe et ce manche, flotte une longue bande de soie portant le sceau du Royaume de Lu.

- Griffe-acérée octroie à son porteur un bonus de +1 en Qiangshù.

- La lance impose à son porteur la Faiblesse Loyauté du Chien : celui-ci doit en effet vouer sa vie à protéger une personne de son choix et faire preuve envers celle-ci d'une loyauté sans faille.

- Lorsque le porteur de Griffe-acérée se bat pour protéger la personne concernée par la Faiblesse énoncée ci-dessus, il réduit de 2 tous ses malus dus à la perte de Souffle vital.

- Griffe-acérée possède une Renommée de 25.

Le Bâton pour Battre le Chien

Ce solide gourdin est l'arme symbole du Gai Bang, la faction des mendiants du *jiang hu*. Utilisés à l'origine pour se défendre contre les soldats et miliciens portant épée et lance, les petits bâtons des vagabonds finirent par devenir l'arme représentative de ce clan. Le Bâton pour Battre le Chien en est le plus célèbre exemple.

Aujourd'hui, ce puissant gourdin est entre les mains du deuxième patriarche du Gai Bang.



Capacités du Bâton pour Battre le Chien

- Il s'agit d'un bâton de petite taille fait pour être utilisé à une main, comme un gourdin. Il est taillé dans un bois clair et lisse, et parcouru de veines et spirales ligneuses.
- Le Bâton pour Battre le Chien inflige des dégâts de 3 et est d'une solidité de 11.
- Il octroie à son porteur un bonus de +1 en Bàngshù.
- Porter ce bâton permet de bénéficier du Don Main du Singe.
- Le Bâton pour Battre le Chien possède une Renommée de 45.

L'arc du Chasseur avisé

Les origines de cet objet se perdent dans la nuit des temps. Sa facture antique fait supposer qu'il fut fabriqué à l'apogée de la dynastie Xia, sans doute par un chasseur plus que par un guerrier.

Il fut en possession de la noble famille des Guo, qui se disait fondée par Yi l'Archer divin, et passa ainsi de génération en génération durant des siècles. Quand les Royaumes adoptèrent le légisme et mirent la noblesse à l'écart du pouvoir, la famille Guo périclita et finit par disparaître, et tous ses trésors avec elle.

L'arc du Chasseur avisé a cependant été vu entre les mains de plusieurs chevaliers du *jiang hu* récemment.

Capacités de l'arc du Chasseur avisé

- Cet arc long est d'une facture désuète, témoignant de ses origines antiques. Malgré cela, il est particulièrement léger et pratique à l'usage.
- L'arc réduit de 1 les malus de portée.
- Il inflige des dégâts de 4 et est d'une solidité de 13.
- Il possède une Renommée de 15.

Poigne-de-Fer

Poigne-de-Fer est une protection d'avant-bras, forgée dans un morceau de fer et décorée de motifs de bronze. Elle fut portée par de nombreux princes des temps anciens, sous les dynasties Yin et Zhou, et finit par acquérir une réputation qui en fit un objet des plus convoités pour ses qualités et en raison des exploits des héros antiques qui la portèrent.

Diverses légendes courent sur cet objet et les récits des grandes batailles du *Zhongguo* l'impliquent tous. Poigne-de-Fer fut ainsi paraît-il portée par tous les grands généraux de l'histoire, dont Bai Qi le boucher du Qin et même Sun Bin, le petit-fils de Sun Zi.

Capacités de Poigne-de-Fer

- Poigne-de-Fer est un long bracelet d'avant-bras, retenu par des lacets de cuir. Fabriqué dans un fer léger, il est incrusté d'idéogrammes en bronze, dont le sens appelle la protection sur son porteur.
- Poigne-de-Fer offre une protection de 1, qui s'ajoute à celle déjà octroyée par le port d'une armure.
- Extrêmement léger, ce bracelet donne à son porteur un bonus de +2 à ses Tests d'Initiative.
- Poigne-de-Fer possède une Renommée de 35.

Le manteau de Jun Cheng

Durant la dynastie Yin, Jun Cheng était un marquis de faible importance, mais particulièrement apprécié par ses vassaux, qu'il protégeait des bandits et n'écrasait pas sous l'impôt. Durant un hiver particulièrement rude, il fit fabriquer à grand frais par une filature proche de nombreux vêtements qu'il distribua à ses vassaux afin que le vent glacé ne leur gèle pas les os.

Impressionné par une telle bonté d'âme, le directeur de la filature, qui était un descendant lointain de l'épouse de l'Empereur jaune, décida de fabriquer un manteau pour ce noble au cœur généreux. Il y passa presque un an et son ouvrage était de toute beauté. Jun Cheng l'endossa et dès lors, sa réputation ne fit que croître au point qu'il devint un conseiller de l'Empereur.

Capacités du manteau de Jun Cheng

- Ce manteau est particulièrement long, et doté de manches amples cachant les mains. Rouge et noir, il est brodé de motifs représentant des dragons et des phénix, ainsi que d'antiques idéogrammes.
- Le manteau octroie à son porteur un bonus de +1 à tous ses Tests d'Eloquence et de Diplomatie.
- Tel une armure, il possède une valeur de protection de 2.
- Le porteur du manteau hérite de la Faiblesse Code d'honneur : venir en aide aux nécessiteux. L'âme de Jun Cheng ne souffrirait pas qu'un individu sans cœur puisse porter son habit.
- Il possède une Renommée de 25.

La flûte de la Bamboueraie du Mont Tai

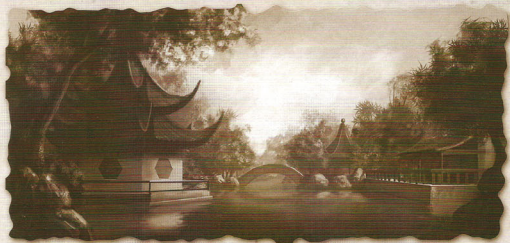
Su Li-an était une jeune femme stérile, qui à cause de ce handicap ne put jamais prendre mari. Bien que malheureuse, elle sut se faire apprécier de la population de son village, en s'occupant des enfants lorsque leurs parents étaient aux champs ou à l'atelier. Afin de les distraire, elle leur racontait des histoires, leur apprenait des jeux ou leur chantait des chansons. Un jour, pour accompagner sa voix, un petit garçon fabriqua une flûte grossière avec une tige de bambou. Cet instrument s'imprégna peu à peu de tout l'amour que Su Li-an avait pour ces enfants.

Au fil des siècles, la flûte passa entre les mains de nombreuses personnes. Certaines, n'y voyant qu'un jouet de piètre apparence, se contentèrent de s'en débarrasser rapidement tandis que d'autres, percevant ses qualités cachées, l'utilisèrent et parfois l'améliorèrent.

Capacités de la flûte de la Bamboueraie du Mont Tai

- Cette flûte de bambou est taillée de façon grossière. Bien que fonctionnelle, elle semble fruste à un observateur peu attentif. Au fil du temps, des décorations diverses y ont été ajoutées : morceaux de quartz brillant, plumes, dessins taillés au couteau, etc. Tout cela donne à la flûte une apparence de colifichet un peu infantile.





- La flûte octroie à celui qui l'utilise un bonus de +2 à tous ses Tests de Musique.
- Celui qui la possède et en joue hérite du Don Pondération de la Tortue et fait bénéficier de ses effets tous ceux qui écoutent sa musique.
- La flûte possède une réputation de 10.

Les objets célestes

Extrêmement rares dans le monde des mortels, ces objets sont des reliques divines, forgées ou portées par les dieux, ou bien encore des artefacts issus de la science des immortels.

Les objets célestes possèdent des pouvoirs et des propriétés directement liés à leur facture divine et qui vont bien au-delà des capacités des simples objets ou même des objets de légende.

Autant dire que très peu de mortels sont capables d'utiliser de tels objets à leur juste valeur. Bien souvent, celui qui le tente risque d'être consumé par une puissance qu'il est incapable de maîtriser. Mais celui qui sait dompter un tel artefact céleste est à même de marquer l'histoire et de devenir une figure majeure du *Zhongguo*...

Mais il peut cependant arriver que certains humains, dont les compétences rivalisent avec celles des dieux, soient capables de créer des objets célestes. Moins d'un homme par siècle parvient à ce degré de maîtrise mais lorsque cela se produit, cet individu est certain d'attirer l'attention de nombreux puissants...

En terme de règles

Donner naissance à un objet céleste

Il n'existe qu'une manière pour un homme de créer un objet céleste : il lui faut le fabriquer de ses propres mains, en usant de toute sa science.

Ainsi, afin de créer un objet à la hauteur des reliques des dieux, le personnage doit posséder le Talent approprié (Arts, Artisanat, Forge, ou même Architecture) au Niveau Divin ainsi que le Tao de la Création inspiré au niveau 6. Il conçoit alors l'objet désiré en accord avec le Meneur de Jeu, qui va fixer le SD (d'un minimum de 40) et la Période du Test continu (d'un minimum d'une semaine) nécessaires à la fabrication en fonction des capacités que le personnage souhaite insuffler à son œuvre (voir ci-après). Il doit en plus utiliser l'effet du niveau 6 du Tao de la Création inspirée à chaque étape de son Test continu.

Exemple : Liu Fei-lang, celui que l'on nomme le Forgeron sans Âge, s'est retiré depuis bien longtemps au sommet du Mont Tai afin de relever le défi de forger une épée digne des dieux, dont il souhaite faire cadeau à l'Empereur de Jade en personne (SD de base : 40, Période de base : 1 semaine). Utilisant les minerais les plus nobles, il décide qu'en plus des capacités inhérentes à toutes les armes magiques, son épée disposera d'une réserve de Chi de 10 points (SD +10, Période +10 jours) et octroiera à son porteur le Tao du Souffle destructeur au niveau 3 (SD +15, Période +6 jours), le Tao de la Foudre soudaine au niveau 2 (SD +10, Période +4 jours) et le Tao des Dix Mille Mains au niveau 1 (SD +5, Période +2 jours), ainsi que la technique d'exorcisme Bénédiction du Bois (SD +5, Période +3 jours). Le Meneur de Jeu fixe un SD de 85 et une période



de 32 jours pour l'achèvement de cette arme d'exception. Liu Fei-lang va devoir œuvrer bien longtemps pour accomplir sa grande œuvre...

NB : Tout comme les objets de légende, les objets célestes ne peuvent être conçus qu'à partir des meilleures matières premières. Celles-ci doivent de plus être en lien avec le Ciel ou les Sources jaunes : minéral extrait des Cinq Pics sacrés, pierres précieuses venant des galeries les plus profondes, bois issu d'une forêt peuplé de puissantes divinités terrestres, etc. Partir en quête de tels matériaux représente souvent l'aventure d'une vie...

Les capacités des objets célestes

Les objets célestes ont tous en commun certaines capacités dont voici la liste :

Ils sont indestructibles par des moyens normaux, seul un objet magique peut en endommager ou en détruire un autre.

Ils possèdent une réserve de Chi dans laquelle leur porteur peut puiser librement. Les points de Chi d'un objet magique ne peuvent se régénérer que grâce aux niveaux 5 et 6 du Tao de la Création inspirée, ou s'ils possèdent la capacité idoïne. (SD de fabrication : +1 par point de Chi ; Période de fabrication : +1 journée par point de Chi)

Les armes célestes sont toutes capables de blesser les créatures surnaturelles disposant du pouvoir Invinibilité.

En plus de ces capacités communes, les objets célestes peuvent posséder les suivantes :

Capacités des objets de légende

Bien évidemment, les objets célestes peuvent tout à fait disposer des mêmes capacités que les objets de légende, qui sont pour eux des propriétés mineures.

SD de fabrication : cf. les objets de légende.

Période de fabrication : cf. les objets de légende.

Octroyer un bonus à un Aspect

Touchant à la nature même de son porteur, un objet céleste peut augmenter un ou plusieurs de ses Aspects.

SD de fabrication : +5 par niveau d'Aspect.

Période de fabrication : +2 journées par niveau d'Aspect.

Donner accès à un Tao

Un objet céleste peut posséder la puissance des Taos en lui. Il peut ainsi donner accès à son porteur aux effets d'un ou plusieurs Taos. Le porteur doit tout de même dépenser des points de Chi pour les utiliser, selon la règle normale.

Si le porteur possède déjà le ou les Taos à un niveau égal ou supérieur à celui octroyé, alors il peut les utiliser en ne payant que la moitié du coût en Chi à dépenser normalement, arrondi à l'inférieur (minimum 1).

SD de fabrication : +5 par niveau de Tao.

Période de fabrication : +2 journées par niveau de Tao.

Donner accès à un sort

Possédant la puissance des Cieux en lui, un objet céleste peut disposer d'effets semblables à ceux d'un ou plusieurs sorts. Si son porteur veut les utiliser, il doit dépenser le nombre de points de Chi normalement réclamé par leur utilisation.

Si le porteur possède déjà le ou les sorts octroyés, alors il peut les utiliser en ne payant que la moitié du coût en Chi à dépenser normalement, arrondi à l'inférieur (minimum 1).

SD de fabrication : +5 par Niveau du Talent ésotérique dont dépend le sort.

Période de fabrication : +3 journées par Niveau du Talent ésotérique dont dépend le sort.

Régénération du Chi

Normalement, une fois sa réserve de Chi épuisée, un objet céleste ne peut la récupérer que si un personnage possédant le Tao de la Création inspirée au niveau 5 ou 6 la remplit (partiellement ou entièrement).

Cette capacité permet à l'objet de récupérer lui-même son Chi, en le puisant dans les courants énergétiques qui parcourent l'univers. Cette régénération peut se faire à différents rythmes.

SD de fabrication : +3 pour une régénération d'un point de Chi par semaine ; +5 pour une régénération d'un point de Chi par jour ; +10 pour une régénération d'un point de Chi par heure pleine.

Période de fabrication : +1 journée pour une régénération d'un point de Chi par semaine ; +1 semaine pour une régénération d'un point de Chi par jour ; +1 mois pour une régénération d'un point de Chi par heure pleine.

Toute autre capacité au choix du Meneur de Jeu

Le MJ est tout à fait libre, en fonction des besoins de sa campagne, d'octroyer à un objet magique toute capacité qu'il jugera utile.

Quelques objets magiques

Feu-ardent

Ce puissant sabre serait une arme jadis maniée par un esprit de la mythologie Xiongnu, selon les chamans de ce peuple. De nombreux érudits du *Zhongguo* trouvent toutefois cette origine douteuse, au vu de la finition luxueuse de l'arme, bien loin de l'équipement fruste habituellement utilisé par ces barbares.

Pourtant, un artisan attentif et ayant une certaine culture en forge Xiongnu trouvera des ressemblances troublantes entre la facture de ce sabre et celle des armes actuelles des nomades des steppes.



La vérité est que Feu-ardent fut forgé pour un puissant esprit Xiongnu par une des factions d'immortels s'étant fait la guerre à la fin de la dynastie Yin. La légende est contradictoire à propos du camp pour lequel cet esprit s'est battu mais cette origine explique pourquoi le sabre ressemble à une arme Xiongnu tout en ayant une qualité typique des objets du *Zhongguo*.

Feu-ardent fut laissé sur Terre après la fin de la dynastie Yin. Un puissant chef de guerre barbare le porta un temps mais fut tué par les armées du Qin à l'époque où ce pays avait pour rôle de protéger les Hégémonies contre les nomades. Depuis, il semble avoir disparu...

Capacités de Feu-Ardent

- Feu-ardent est un large sabre délicatement ouvragé, mais présentant de nombreuses ressemblances avec les armes des barbares. Sa lame est d'un bleu acier, parfois parcouru de reflets enflammés.

- En tant qu'arme magique, Feu-ardent peut blesser les créatures surnaturelles possédant le pouvoir d'Invulnérabilité. Sa lame brûle alors d'une flamme rougeâtre.

- En tant qu'objet magique, Feu-ardent possède une réserve de Chi qui s'élève à 15 points.

- Le porteur de Feu-ardent voit son niveau de Métal augmenter de 1.

- Feu-ardent octroie à son porteur les effets des Taos suivants : Tao du Souffle destructeur niveau 3, Tao du Corps renforcé niveau 2, Tao du Bouclier invisible niveau 1.

- Feu-ardent donne à son porteur un bonus de +3 pour tous ses Tests concernant des relations sociales avec les Xiongnu.

- Feu-ardent possède une Renommée de 50.

Le Manteau de Plumes de Grue

Durant les temps anciens, les nymphes célestes, servantes des dieux, venaient parfois sur Terre pour s'y détendre et se baigner dans les lacs. La légende veut que l'une d'elles, tombée amoureuse d'un mortel, reste avec lui jusqu'à sa mort. Elle décida de repartir alors dans le Monde céleste mais confia au fils mortel qu'elle avait eu son manteau, fait avec les plumes des grues capables de voler vers les domaines immortels.

Le fils de la nymphe devint un puissant prince grâce à son ascendance semi-divine et son peuple prospéra sous son règne. Le Manteau passa de génération en génération mais finit par se perdre au cours des bouleversements qui mirent fin à la dynastie des Zhou de l'Ouest.

La rumeur dit que le Manteau de Plumes de Grue se trouve actuellement au sein du clan des Ferventes Prêtresses, une faction matriarcale du *jiang hu* profondément religieuse.

Capacités du Manteau de Plumes de Grue

- Le Manteau est une longue cape bleu et blanche, décorée de motifs rappelant des plumes stylisées. Le tissu dont il est fait semble d'une légèreté céleste.

- En tant qu'objet magique, le Manteau possède une

réserve de Chi qui s'élève à 10 points.

- Le porteur du Manteau voit son niveau de Terre augmenter de 1.

- Le Manteau octroie à son porteur les effets des Taos suivants : Tao des Six Directions niveau 4, Tao du Pas léger niveau 3.

- Le Manteau offre une protection de 3, sans malus d'encombrement.

- Le Manteau de Plumes de Grue possède une Renommée de 15.

Le Collier de la Lune

La légende veut que ce bijou ait été porté par Chang-E en personne mais il est plus raisonnable de penser qu'il appartenait à l'une de ses suivantes.

On ignore de quelle manière il se retrouva dans le monde des mortels mais il fut porté par de nombreuses femmes au cours de l'histoire, et chacune d'entre elles joua un rôle majeur dans la politique du *Zhongguo*. On dit que la dernière femme à qui appartient ce bijou fut la concubine Baosi, qui poussa l'Empereur des Zhou à répudier sa femme et fut ainsi à l'origine du déclin de la dynastie. Depuis, toute trace du Collier de la Lune a été perdue...

Capacités du Collier de la Lune

- Ce collier est fait d'un fil d'argent supportant une grosse perle irradiant d'une lumière semblable à celle de la pleine lune.

- Le Collier de la Lune ne dévoile ses pouvoirs que s'il vient à être porté par une femme.

- En tant qu'objet magique, le Collier possède une réserve de Chi qui s'élève à 6 points.

- Le porteur du Collier voit son niveau de Feu augmenter de 1.

- Le Collier octroie à son porteur les effets des Taos suivants : Tao de la Présence sereine niveau 4, Tao de l'œil intérieur niveau 2.

- Le Collier octroie à son porteur un effet semblable à celui de la recette d'Alchimie externe Parfum du Lotus.

- Quiconque porte le Collier hérite du Don Beauté troublante.

- Le Collier de la Lune possède une Renommée de 20.



Les talismans

Un talisman est un objet créé grâce à l'Alchimie externe, imprégné par un sort qu'il conserve en attendant que son utilisateur en fasse usage (après quoi il redevient un objet banal et sans pouvoir). Il ne s'agit donc d'un réceptacle temporaire pour une magie qui ne lui est pas inhérente : un talisman n'est ainsi ni un objet de légende, ni un objet céleste.

Le Prince félon

Préambule

Faisant suite à celui du livre de base de Qin, ce scénario constitue le début de la campagne « *Tiàn Xià* » dont la suite vous sera bientôt proposée. Vous pourrez naturellement l'utiliser tel quel ou l'intégrer au sein de vos propres créations selon ce qui vous semble le plus adapté.

Il part du principe que les joueurs ont déjà eu une première expérience dans le monde des Royaumes combattants et se soient un peu familiarisés avec les règles de Qin. L'objectif est maintenant de les plonger au cœur du tumulte, pour qu'ils y réalisent leurs premiers exploits et rencontrent certains des personnages les plus importants du *Zhongguo*. S'ils ont joué « *Vers un monde de forêts et de lacs* », l'époque bénie de l'apprentissage n'est plus qu'un souvenir et ils auront désormais à faire des choix avec un réel enjeu, pouvant empêcher une guerre ou sceller le destin de toute une cité. Ainsi, ils passeront progressivement du statut d'individus anonymes, probablement des adolescents un peu turbulents, à celui de personnages héroïques qui doivent assumer les conséquences de leurs actes, quels qu'ils soient.

À l'image de cette évolution, ce scénario commence par une première partie très dirigiste dans laquelle les joueurs seront encadrés. Puis il évolue en une situation complexe, et leurs décisions pourront changer la face de toute une région du *Zhongguo*. Pour que tous puissent s'en servir, ce scénario est constitué de scènes simples et très détaillées pour les débutants, et d'éléments plus descriptifs pour permettre aux meneurs ayant plus de bouteille d'improviser et de profiter au maximum des possibilités offertes. Ainsi, si vous ne vous sentez pas encore assez sûr de vous, vous pouvez tout à fait vous contenter de faire jouer la première partie.

volonté en participant à sa vengeance. Et celle-ci est sans appel, il veut la tête de celui qui a commandité l'enlèvement de sa fille, peu importe qu'il soit le frère du Roi du Qin et à la tête d'une armée. Ainsi, les personnages vont être confrontés à un imbroglio politique, impliquant aussi bien les tribus xiongnu que les royaumes du Zhao et différentes factions au sein même de l'armée du Qin. Héros ou meurtriers, ils traceront leur propre voie : le temps de l'insouciance est finie. Les erreurs se paient désormais au prix fort.

Jouer «Le Prince félon»

Les événements décrits dans ce scénario prennent place durant l'année -239 du calendrier grégorien (soit en l'an 882 de la dynastie Zhou), autrement dit dans l'année qui suit le scénario « *Vers un monde de forêts et de lacs* » paru dans le livre de base de Qin.

Si vous choisissez de le jouer à la suite de ce dernier, vous devriez aisément pouvoir servir de son épilogue pour intégrer directement les personnages. Ceux qui ne se sont pas réfugiés dans le *jiang hu*, auront du mal à reprendre leur vie quotidienne, et si c'est le cas, leur prochaine maladresse aura tôt fait de jeter sur eux la suspicion de tous. Une solution facile à mettre en œuvre est alors de leur faire prendre la fuite pour éviter les sanctions d'un appareil judiciaire malheureusement plus coercitif que juste. Quelqu'un de confiance (au mieux un parent leur avouant une jeunesse trouble dans le *jiang hu*) les envoie se cacher quelque temps chez un ami à lui, dans le district de Yanshan, au nord de la commanderie de Naohan.

Suivant le temps dont vous disposez, aussi bien le faux-pas qui leur mettra la justice sur le dos (si ce n'était déjà fait), que leur fuite ou les premiers contacts avec Yanshan et son magistrat, Mok Shi Min, et la manière dont ils parviendront à gagner sa confiance peuvent être autant de possibilités de scénarios permettant d'étoffer encore votre campagne. Une brève description de Yanshan vous est fournie dans ce but. Si jamais vous préférez faire court ou tout simplement si vous n'avez pas joué « *Vers un monde de forêts et de lacs* », considérez simplement que les personnages ont la confiance de Mok Shi Min et qu'ils sont en ville.

Enfin si vous souhaitez jouer la campagne « *Tiàn Xià* », vous devez garder un certain nombre d'éléments à l'esprit. Tout d'abord, que cet épisode en est l'introduction. S'il commence de façon assez simple, il est en fait destiné à amener les personnages au cœur de l'action et des événements qui vont bouleverser le *Zhongguo* et provoquer à très long terme l'unification de la Chine. Mais, bien avant d'en arriver là, ils doivent acquérir leurs premières armes et devenir enfin des héros, ou du moins tenter de se comporter comme tels, et rencontrer ceux qui, comme eux, vont devenir des légendes en écrivant l'histoire.

Pour être à même de continuer la campagne au mieux, il est souhaitable que les personnages puissent identifier l'épée noire (voire s'en emparer) et que ni Lu Buwei, ni Lao Ai, ni Fan Yuqi ne meurent. Pour ce dernier, les personnages peuvent le laisser pour mort ou qu'un de ses hommes prenne sa place. Il suffit que vous vous laissiez assez de portes ouvertes pour qu'il puisse revenir dans quelques scénarios. Pour les autres, les personnages peuvent aussi bien choisir d'en être les alliés ou les ennemis, la seule chose importante est qu'ils survivent, que Cheng Jiao meure et que la cité de Quzhi disparaisse.

Synopsis

Situées à l'est du Zhao, les commanderies de Jinyan et Naohan sont particulièrement difficiles à défendre pour le Royaume du Cheval. Trop éloignées pour recevoir rapidement des renforts de la capitale, elles sont pourtant dans une situation délicate, cernées au sud par le Qin et au nord par les redoutables tribus xiongnu. Aussi, que ce soit pour éviter de se retrouver pris entre deux feux, ou plus simplement pour servir leurs ambitions, de nombreux fonctionnaires locaux tentent d'organiser des mariages diplomatiques avec des princesses barbares. Le magistrat d'un district situé au nord de la commanderie de Naohan organise justement un mariage de raison entre son fils et la fille d'un puissant chef de tribu xiongnu.

Dans la première partie de ce scénario, suite à un imprévu concernant les préparatifs, il demande aux personnages de bien vouloir rejoindre la délégation de la future mariée pour la guider vers la ville. Toutefois, sur place, rien ne se passe comme prévu et ils se retrouvent rapidement impliqués dans une course-poursuite en plein désert pour retrouver la jeune femme et éviter une guerre particulièrement sanglante.

Dans la seconde partie, ils s'aperçoivent que la ramener à son père ne suffit pas à calmer ce dernier, et qu'il exige de ses nouveaux alliés qu'ils prouvent leur bonne



Partie 1 :

la prisonnière du désert

La ville de Yanshan

Il y a à peu près une génération de cela, les tensions se firent plus fortes et les hostilités gagnèrent jusqu'à la région de Yanshan. Sa situation géographique, loin au nord de la commanderie et autrefois si profitable, en fit une des premières victimes de la colère des nomades. La ville fut alors dévastée, pillée, ses murailles éventrées et la plupart des citadins rescapés ne durent leur survie qu'à leur fuite dans les montagnes. Cet évènement sonna le glas de la prospérité de la ville et la plupart des marchands réalisèrent qu'elle était loin d'être assez sûre pour leur garantir un avenir.

Depuis, Yanshan s'est reconstruite comme elle pouvait, mais elle porte encore les stigmates de cette bataille. Composée de quelques centaines de maisons réellement habitées et d'une population de moins de trois mille habitants, elle donne à tous les visiteurs une sensation étrange. Bâtie sur des ruines, par une population traumatisée, elle ne respecte aucune des règles élémentaires du *fengshui* et nombre de ses bâtisses prennent appui sur les restes dévastés de anciennes murailles. Celles-ci sont aujourd'hui parfaitement intégrées au décor, mais tout dans cette ville semble trop grand, surdimensionné. Au moins tout ce qui a été construit du temps de l'apogée de Yanshan et qui n'a pas été brûlé depuis. Ainsi, contrairement à ce qui se fait presque partout ailleurs, le centre de la ville est plutôt désert et les constructions se sont surtout faites en périphérie, prenant appui de part et d'autre des anciennes murailles. Il ne reste de l'ancien centre de la ville qu'une caserne pouvant accueillir un petit millier de soldats (et qui abrite une garnison d'à peine cent cinquante hommes), un enclos gigantesque, autrefois le lieu du marché et de la foire au chevaux, et quelques modestes maisons servant à la fois de tribunal et de locaux au magistrat et à ses aides.

Manquant terriblement de ressources et n'étant plus apparemment au coeur des convoitises pour qui que ce soit après sa mise à sac, Yanshan n'a jamais reconstruit de réels remparts. La ville est entourée d'un immense talus de terre maçoné pour être impraticable à cheval. C'est là sa seule fortification, mais tous les anciens se souviennent encore qu'une fois les charges à cheval rendues impossibles, les remparts ne servent à rien quand ce sont vos maisons qui brûlent à l'intérieur et vous qui vous retrouvez pris au piège.

Pour de nombreuses personnes, cette ville reste un symbole. Pour certains celui de l'entente entre les habitants du *Zhongguo* et des Xiongnu, pour d'autres de l'orgueil des premiers, pour d'autres encore de la cruauté et de la traîtrise des barbares. Quoi qu'il en soit, la bataille est encore présente dans toutes les mémoires.

Quelques figures locales

A tout seigneur tout honneur, Mok Shi Min est le magistrat de la ville. Autrefois fonctionnaire ambitieux, il s'est retrouvé muté à Yanshan suite aux manipulations d'un rival dans les couloirs du palais de Handan. Agé d'une cinquantaine d'années, le vieil homme est contre toute attente tombé amoureux de cette ville et de ses habitants. Lui qui une fois arrivé ne pensait qu'à repartir a finalement accepté son sort et décidé de travailler à la prospérité de la cité plutôt qu'à la sienne ; elle deviendra l'œuvre qu'il laissera à la postérité. Moins traumatisé que les anciens de la ville, il a décidé de refaire de Yanshan le symbole de l'entente entre les deux peuples et a donc commencé à nouer des relations diplomatiques avec plusieurs chefs de tribus nomades. A tel point qu'aujourd'hui, il est en train de préparer le mariage de son fils avec une des filles d'un puissant seigneur xiongnu, Chagork le *chanyu* du clan des Faucons du Désert.

Sa famille est principalement composée de Mok Shi Tung, son fils rêvant d'avenir glorieux et de la capitale, et de Pei-Hsi, sa femme à la fois obnubilée par la qualité de la fête et inquiète des meurs des barbares.

Wan Yei est le chef de la garnison locale et le fils de celui qui exerçait cette fonction à l'époque de l'attaque contre Yanshan. Il sait que la ville est tombée alors que son père avait accepté de suivre les ordres d'un mohiste venu la défendre. Malheureusement celui-ci s'est avéré incompetent et Wan Yei ne doute pas que la ville aurait été sauvée si son père n'avait pas écouté l'étranger (qu'il croit mort). Occupant aujourd'hui la même fonction, il s'est fait un devoir de racher les erreurs de son père, qu'il est le seul à percevoir, en défendant la ville quoi qu'il en coûte. Par contre, tous les étrangers se posant en donneurs de leçons risquent de s'attirer son inimitié.

Bien que Yanshan n'attire plus vraiment les foules, sa population semble très fière de l'auberge « A la Croisée des Chemins ». Mais personne autant que Demi-Livre, son tenancier. Gras et gros, bouffi mais néanmoins affable et très populaire en ville, Demi-Livre est à la tête d'un des établissements les plus représentatifs de la prospérité passée de la ville. Régulièrement, les habitants y donnent de grands banquets pour faire fonctionner le commerce et s'assurer que « la Croisée des Chemins » ne ferme pas. Cette auberge totalement décalée dans la Yanshan moderne, peut même apparaître comme une sorte de palais local aux étrangers. L'ironie de la situation est qu'il fut bâti grâce à l'amitié entre les habitants et les Xiongnu et qu'il est aujourd'hui tenu par un des habitants les plus xénophobes de la ville.

Un peu à l'écart de la ville vit Sze, une sorte de rebouteux un peu original qui semble être capable de produire des merveilles avec ses décoctions quand il veut bien s'en donner la peine et que son esprit apparemment dérangé lui laisse quelques instants de lucidité. Il est surtout la cible des coups de bâton des adolescents les plus turbulents de la ville qui s'amuse à le passer à tabac, pensant l'homme trop idiot pour pouvoir les dénoncer. Sze est en fait le mohiste venu défendre la cité du temps du père de Wan Yei. Malheureusement, alors beaucoup plus présomptueux qu'expérimenté, il fit tout une série de mauvais choix qui participèrent à faire tomber la ville et à provoquer les massacres. Très longtemps, il resta aux abords de la ville, incapable de surmonter son échec et de se présenter devant les autres Disciples de Mo. Il y réside toujours, et tente d'y vivre selon sa propre philosophie, un mélange improbable de ses névroses et des classiques qu'il a pu étudier plus jeune.



*Réservé au meneur ;
ce qui s'est réellement passé...*

Les préparatifs du mariage

Même si les personnages manquent forcément de recul pour appréhender tout ce qui se trame autour d'eux, les événements sont en fait assez simples quand on connaît les motivations des différentes factions. Pour bien les comprendre, il est conseillé de relire la description du Royaume du Qin dans le livre de base.

Tout commence à la cour du Qin il y a quelques années de cela, lorsque le jeune prince Cheng Jiao, fils de Zhangxiang le précédent Roi et de l'une de ses concubines, apprend par les indiscretions d'un vieillard venant du Zhao que son demi-frère aîné Ying Zheng, le Roi actuel, est en réalité le fils du premier ministre Lu Buwei et de la reine-mère. En effet, celle-ci était déjà enceinte du riche marchand au moment où il en fit cadeau au précédent Roi, alors otage au Royaume du Cheval. Tout semble alors indiquer que ni Lu Buwei ni le Roi ne sont au courant. Ce secret est lourd de conséquences pour Cheng Jiao car il implique que Ying Zheng n'est pas de sang royal et ne peut donc prétendre au trône, ce qui fait de lui l'héritier légitime du Qin. Ne jugeant pas être actuellement en position de force pour qu'une telle révélation provoque autre chose que sa mort, le jeune prince décide alors de se taire et d'accepter de servir Ying Zheng. Mais au fil des années, un des seuls agents de la Secte du Ciel incliné ayant réussi à s'infiltrer à la cour du Qin, un eunuque du nom de Lai Fu, tente d'approcher le jeune prince et de le manipuler en devenant son précepteur. Déclatant en lui une rancœur certaine à l'encontre du Roi, le conjuré s'assure de la laisser grandir en lui faisant lire des traités d'écoles de pensée pouvant le pousser à la rébellion.

Or, alors même que Ying Zheng l'envoie apprendre l'art de la guerre auprès du général Fan Yuqi, afin de l'assister dans la conquête des commanderies frontalières du Zhao, des membres de la Carapace noire détectent la présence de la Secte dans l'entourage de Cheng Jiao, et Qin Long décide alors de faire disparaître le prince pendant qu'il est loin de la cour. Mais la tentative d'assassinat échoue et Cheng Jiao pense alors que son frère en est le commanditaire. Il entreprend de faire sécession pour se venger. En lui révélant le secret de l'origine du Roi, il s'attire instantanément le soutien de Fan Yuqi et de son armée, qui n'ont aucun mal à convaincre les autorités de Quzhi de se rallier à leur cause (cette révélation est faite pendant que les personnages sont encore à Yanshan). Fan Yuqi part alors immédiatement négocier un traité de paix avec le Zhao et ne revient que la nuit où les joueurs fuient Quzhi.

Toutefois, la rébellion de Quzhi n'est pas passée inaperçue et un espion du censorat s'est empressé d'avertir la cour de Ying Zheng. Celui-ci, attaché à son jeune demi-frère et ignorant le secret de ses origines, envoie alors Lu Buwei convaincre Cheng Jiao de revenir à la raison. Mais alors même que les deux hommes se rencontrent (juste après que les personnages se retrouvent coincés entre les deux), Cheng Jiao révèle à Lu Buwei le secret de sa paternité, ce qui tombe dans les oreilles de Lao Ai. Comprenant l'enjeu de la situation, le Premier ministre blêmit et échauffe un plan visant à détruire toute la ville, pour être sûr que Cheng Jiao emporte son secret dans sa tombe.

Les événements vécus par les personnages lors de la première partie sont en fait les conséquences d'une tentative de déstabilisation montée par Cheng Jiao alors qu'il se contentait d'obéir aux ordres de son frère et de conquérir le Zhao. Bien renseigné, il eut connaissance du mariage entre la fille du chanyu et un dignitaire du Zhao. Il décida alors d'envoyer une unité d'élite sur place pour enlever le processus de paix et faire porter le chapeau au Zhao, ceci devant provoquer une attaque des Xiongnu sur le Royaume du Cheval, alors pris en tenaille.

Il y a fort à faire et, en tant que personnes de confiance, il est très probable que les personnages seront sollicités. Entre s'assurer que Demi-Livre ait tous les ingrédients, veiller à la décoration, au respect des règles du *fengshui* en assistant Hong *shifu*, un géomancien venu exprès de Naohan et qui n'arrête pas de se plaindre de l'urbanisme contre-nature de la ville, et réparer quelques bicoques, ils devraient trouver quelque chose à faire sans trop de problèmes. Quoi qu'il en soit, qu'ils aident ou pas, ils devraient tous apercevoir durant l'après-midi un cavalier portant la fine ceinture de soie rouge de l'armée du Zhao traversant la ville au triple galop. Celui-ci vient délivrer un pli à Mok Shi Min avant d'échanger son cheval à la garnison et de repartir derechef.

Un peu plus tard, le magistrat vient rejoindre les personnages, visiblement préoccupé. Il est convoqué par le gouverneur de Naohan le lendemain matin pour apporter son témoignage dans une affaire concernant le meurtre d'un fonctionnaire qu'il avait l'habitude de fréquenter lorsqu'il vivait à Handan. Il doit donc partir dans la nuit et espère revenir dès que possible, le soir ou la nuit suivante. Rien de cela ne devrait poser problème si la délégation amenant la future mariée ne devait arriver demain. Aussi réclame-t-il l'aide des personnages pour aller accueillir les dignitaires xiongnu et, au moins les guider jusqu'au village, et respecter le protocole en les y accompagnant. Ce même protocole empêche clairement Mok Shi Tung d'y aller en personne et il serait diplomatiquement très dangereux d'y envoyer Wan Yei ou des soldats de l'armée régulière, sans parler de certains des villageois qui ont une haine un peu trop prononcée des barbares. Les négociations de paix vont bon train et le mariage sera l'occasion de les sceller, mais tant qu'il n'est pas célébré, il suffit d'un rien pour que le chaos déferle à nouveau sur la région.

Le point de rendez-vous prévu est un lieu au beau milieu du désert appelé « le Grand Rocher ». A quelques heures de cheval, c'est un véritable monolithe dressé vers le ciel, seul au milieu d'une vaste étendue poussiéreuse. De nombreuses légendes courent quant à son origine mais il offre l'avantage d'être à la fois très facile à repérer et situé dans un lieu où il est presque impossible de monter une embuscade. Les deux groupes devraient s'y rencontrer le lendemain, en milieu de journée. Le rôle des envoyés de Yanshan se borne à faire bonne figure, en montrant que les invités sont suffisamment importants pour qu'on vienne les accueillir, puis à les accompagner jusqu'à la ville où les attendront le début des festivités avant le mariage du lendemain. Pour résoudre tous les problèmes de langue, les Xiongnu viennent avec un interprète.

Si les personnages font preuve de trop de mauvaise grâce pour rendre ce service, le magistrat n'hésitera pas à leur proposer une rétribution mais, suivant leur relation, il est très probable qu'il leur en garde une rancune aussi tenace que discrète. Ils ont désormais la soirée pour s'organiser, le temps que Mok Shi Min, visiblement nerveux, parte en direction de la capitale de la commanderie. Il leur faudra partir à l'aube s'ils veulent être sûrs d'arriver à temps au Grand Rocher.



Et la muraille ?

Selon la carte, nos héros devraient traverser la muraille protégeant le nord du Zhao, pourtant il n'en est rien. En effet, Yanshan, se trouve au nord de celle-ci, à proximité d'une zone où le relief constitue une partie naturelle de la muraille. La ville a justement longtemps joué ce rôle de zone intermédiaire du fait de sa situation géographique.

Le grand rocher

Le trajet dure environ une demi-journée selon l'allure, mais une fois les premiers reliefs passés, il devient vite terriblement long et monotone. A moins de passer sur des zones plus rocailleuses et de prendre volontairement le risque de blesser les chevaux et de perdre encore plus de temps, le sol n'est que cailloux et poussière. A la chaleur déjà pénible à supporter, s'ajoute rapidement le nuage soulevé par les sabots des chevaux, qui rend l'atmosphère irrespirable et agresse les yeux de tous ceux qui ne se couvrent pas le visage. Accélérer ne sert presque à rien, le temps gagné équivalant à presque autant de confort perdu.

Sur place, les personnages se retrouvent dans une cuvette rocailleuse, véritable cirque naturel perdu dans ce désert de poussière, au centre de laquelle trône un rocher gigantesque, pointé droit vers le ciel. Sa surface est couverte de centaines de circonvolutions plus ou moins tranchantes, dans lesquelles on peut reconnaître par endroits des formes ressemblant à des visages. Difficile de dire s'il s'agit de l'œuvre de l'homme, d'esprits ou même des dieux, mais le lieu comme la pierre ont sûrement connu une histoire trouble. Quoi qu'il en soit, des traces de feux de camp et autres bivouacs semblent indiquer qu'il s'agit d'une halte relativement fréquentée par les voyageurs.

Les personnages ont tout le temps de fureter alors que le temps passe, et qu'aucun Xiongnu ne semble vouloir se montrer. Et pour cause, un peu plus loin, le convoi barbare s'est fait attaquer par un groupe se faisant passer pour la délégation de Yanshan. A part les passagers du chariot de la future mariée, tout le monde a été massacré.

Il y a fort à parier qu'au bout d'un moment, nos héros s'inquiètent de ne toujours pas avoir de nouvelles des personnes qu'ils étaient censés rencontrer. S'ils prennent les devants, ils pourront peut-être voir au loin le nuage de poussière soulevé par les fuyards. Sinon, n'hésitez pas à faire arriver un cavalier xiongnu à moitié mort, criblé de flèches, tenant à peine sur son cheval et poussant son dernier râle devant eux. Ils devraient alors remonter ses traces ou suivre le nuage jusqu'à apercevoir le lieu de l'attaque, alors même que le vent commence à se lever.

Sur place, funèbre spectacle : un grand nombre de chevaux gisent au sol ainsi qu'une vingtaine de corps, parmi lesquels une quinzaine de Xiongnu et trois autres

personnes, apparemment originaires du Zhongguo. Mais l'attaque est tellement récente qu'on hume encore l'odeur du sang se mélangeant à la poussière pour envahir l'air. On entend la respiration chaotique des chevaux blessés, tentant vainement de se relever, et des cavaliers agonisants trop choqués pour comprendre qu'ils sont déjà condamnés. Certains tentent même de tendre les bras vers les personnages pour demander de l'aide, mais sans autre effet que de se vider de leur sang. Malheureusement pour nos héros, ils sont bien obligés d'assister impuissants aux derniers souffles de ces cavaliers xiongnu et de se rendre compte que la réalité de la guerre est très différente de celle des écoles d'arts martiaux.



定價
正
金
拾
五
元



A ce stade du scénario, il est très utile que les personnages comprennent bien les répercussions des événements qu'ils sont en train de vivre. Il est très probable qu'un tel massacre déclenche une véritable guerre, et il vaut mieux retrouver la jeune femme saine et sauve avant que les Xiongnu ne découvrent ce qui s'est passé. S'ils rebroussement chemin maintenant, il est très probable qu'ils ne retrouveront jamais les fuyards.

Pour ceux qui tentent de dépasser cette première répulsion, car peut-être plus expérimentés, un des aspects les plus troublants de ce massacre est que tous les chevaux ont reçus des flèches mais sont encore en vie, alors que même si la plupart des xiongnu ont aussi été la cible de tirs, ils ont tous été égorgés. Il n'y a par contre aucune trace de la jeune princesse. Sur les trois cadavres non barbares, deux portent la ceinture de soie rouge de l'armée du Zhao et ce qui semble être un uniforme, ce qui n'est pas le cas du troisième. Tous les trois ont été transpercés de flèches xiongnu.

Réussir un Test de Bois + Art de la Guerre contre un SR de 7 permet de comprendre que les barbares ont été surpris et que les assaillants ont d'abord criblé leurs chevaux de flèches à courte portée pour les clouer à terre avant de leur tirer dessus à distance et de venir enfin tous les égorgés. Bien entendu, cela dénote d'une grande cohésion tactique et seul un groupe habitué à se battre ensemble et ayant l'habitude de combattre les nomades pourrait réaliser ce genre de manœuvres. Et pour accomplir un tel massacre sans sourciller, le groupe ne peut être que fanatique ou composé de vétérans.

Réussir le même Test que précédemment contre un SR de 9 (ou 7 pour un personnage ayant servi dans l'armée du Royaume du Cheval) permet d'apprendre que seuls des Xiongnu ou la nouvelle cavalerie légère du Zhao, elle-même inspirée des méthodes de guerre xiongnu, seraient capables de ce genre de « prouesses » martiales.

Si les personnages décident de chercher des traces au sol pour retrouver les fuyards, par exemple parce qu'ils n'ont pas vu le nuage de poussière, depuis dissipé, ils pourront se rendre compte que le vent a continué à souffler et est désormais assez fort. Donc les traces ne resteront pas forcément visibles très longtemps. Ils devraient également localiser assez rapidement la piste d'un groupe d'environ vingt cavaliers apparemment venus du Grand Rocher (en plus de leurs propres traces, bien évidemment), et à peu près autant de traces partir vers l'ouest, mêlées à deux grandes traînées rectilignes : probablement les roues d'un chariot.

La traque

Nos héros ont donc tout une série d'options à l'entrée de ce canyon, d'autant plus que la nuit vient de tomber et que le vent s'est désormais transformé en tempête de sable. Il faut rapidement trouver une solution. Non seulement les conditions sont extrêmement mauvaises (les années d'érosion ont rendu les parois tranchantes comme des lames, mais ne pas s'y coller revient à prendre non seulement le risque d'être projeté sur elles par la tempête en cas d'échec à des Test de Eau + Survie [désert], mais aussi d'être frappé par des pierres propulsées par le vent) et la visibilité presque nulle. Mais leur filature a été remarquée et une partie des cavaliers les attend en embuscade. Ce sont d'excellents archers et des combattants expérimentés, mais ils sont néanmoins gênés par la tempête. Leur tactique est relativement simple : ils tireront sur les chevaux dans un premier temps, cachés dans les parois du défilé, avant d'abattre leurs cavaliers. Toutefois, les circonstances sont telles qu'ils distingueront sans trop de soucis la forme d'un homme à cheval, mais qu'ils auront bien du mal à percevoir celle d'un homme mobile, caché contre la paroi ou en train de ramper. Ils tireront par contre sur tous ceux qui resteront devant eux sans prendre d'initiative ou qui auront la mauvaise idée d'hurler ou de faire du bruit. Etant donné qu'ils sont en formation dispersée, il est presque impossible pour les personnages de les distinguer clairement, même s'ils peuvent éventuellement en localiser quelques-uns au cas par cas en réussissant un Test de Bois + Perception contre un SR de 11.



Les personnages se retrouvent assez vite soit à fuir le combat (option la plus probable), soit à avancer à pied et au jugé dans un véritable labyrinthe, de nuit et avec une visibilité nulle. Heureusement, ils finissent par apercevoir l'ouverture d'une grotte à la base d'une des falaises rocheuses.

Cette caverne est un abri inespéré contre la tempête et a priori, elle devrait leur permettre d'attendre que les choses se tassent, de récupérer et éventuellement de soigner leurs blessés avant de passer la nuit ou de reprendre la route. A moins que les personnages n'aient eu le réflexe de récupérer de quoi faire du feu ou fabriquer des torches, ils ne devraient apercevoir presque rien de cet abri de fortune que seuls de faibles rayons de lune éclairent. En effet, la grotte est grande et plongée dans la pénombre. Si nos héros tentent d'en faire le tour, ils ne devraient voir qu'une seule chambre (la principale, dans laquelle ils sont) et au moins une dizaine de petits boyaux dont la plupart ne mènent nulle part. Mais cette grotte recèle quelques secrets bien plus troublants.

Et si Divination est utilisée dans la grotte ?

Toute tentative pour percevoir les éléments dans ce lieu (est-ce un lieu Yin, une sépulture ou autre ?) provoquera un effet surprenant. Le lieu semblera à la fois habité par une énorme puissance Yin et une au moins aussi grande puissance Yang, sans que cet équilibre ne produise aucun chi. En fait, ce serait même plutôt l'inverse et il semblerait que la nature même du lieu ait tendance à absorber le chi ambiant...

Démons et merveilles

Les raisons de son emprisonnement sont un peu complexes et remontent à l'an - 256. A cette époque, Meng Ao, général du Qin, annexe le dernier fief appartenant à la lignée Zhou et ramène dans son butin plusieurs objets dont il ignore la puissance. On raconte que ces objets ont été emportés par les flots alors que son armée traversait la rivière Si. Il n'en est rien. Un héros surnommé Montagne errante profita de la traversée pour les subtiliser, et à cause d'une légende leur prêtant des pouvoirs surnaturels une fois réunis, il s'empressa de les disperser aux quatre coins du Zhongguo. Pour s'assurer que personne ne puisse les retrouver et les réunir à nouveau, il alla même jusqu'à demander à certains maîtres-artisans particulièrement réputés de les fondre et de leur donner un toute autre apparence. Ainsi, l'un de ces objets fut transformé en un sabre large (dao) à la lame totalement noire par un maître-forgeron du Chu. Après avoir cherché comment le cacher au mieux, Montagne errante décida pour plus de sécurité de le dissimuler hors du Zhongguo, dans les terres barbares. Il trouva alors cette grotte et après avoir usé d'un rituel d'exorcisme empêchant tout démon ou esprit de s'en emparer, il répartit disperser les autres objets.

Et si les joueurs décident de rebrousser chemin ?

Les personnages sont placés devant un choix qui peut paraître difficile. La découverte du massacre a de très grandes chances de faire basculer à nouveau la région dans la guerre et provoquer des représailles démesurées sur la population de Yanshan. S'ils décident d'agir, ils doivent donc, soit empêcher la guerre, par exemple en dissimulant le massacre (mais cela finira par se savoir), en retrouvant la jeune princesse, ou en négociant avec son père, soit aider la ville à s'y préparer. Ils ont tout intérêt à retrouver la promesse qui est la seule capable d'expliquer clairement que la population de Yanshan n'y est pour rien (ce dont les joueurs peuvent effectivement douter à ce stade du scénario) mais rien ne les empêche de faire un autre choix.

Dans ce cas là, pas d'inquiétude, vous avez largement de quoi développer une autre trame tout aussi intéressante. Toutefois, comme il est peu probable qu'un groupe débutant rebrousse chemin à ce stade, nous avons préféré développer l'autre cas de figure et laisser cette éventualité sous la forme d'un synopsis.

• Jouez donc le retour à Yanshan devant un Mok Shi Min défait. Si les habitants les plus réfractaires aux barbares s'en réjouissent dans un premier temps, il ne faudra pas longtemps pour que les personnages, le magistrat ou Wan Yei leur fasse comprendre qu'ils risquent d'essuyer une attaque. Profitez-en alors pour faire jouer la fortification de fortune de la ville et l'entraînement des citoyens (de ceux qui ne furent pas). Apprenez aux joueurs que Sze est un ancien Disciple de Mo et poussez-les à négocier son retour dans le monde des vivants et sa participation à la défense de la ville. Pendant toute cette phase de préparation, les clivages vont commencer à réapparaître : profitez-en pour mettre la place du magistrat en difficulté, et à dépêcher un Wan Yei incapable d'obéir aux conseils des personnages (qui sont des étrangers) et à ceux de Sze, surtout s'il apprend sa véritable identité.

• Jouez ensuite la bataille a priori désespérée pour défendre Yanshan et faites en sorte soit que contre toute attente mais au prix d'un lourd tribut, par exemple grâce à Sze, les premiers assauts soient repoussés, soit que le chanyu impressionné par le courage et la détermination des habitants décide de leur laisser la vie sauve. Vous pourrez alors reprendre la trame du scénario au paragraphe « Chez le chanyu », en adaptant légèrement.

Le manga « Stratège » édité chez Tonkam et les films « Musa, la princesse du désert » de Kim Sung-suz chez M6 vidéo et « Les sept Samourais » d'Akira Kurosawa chez VidéoFACTO seront d'excellentes sources d'inspiration pour cette alternative.



Mais ces objets attirent alors bien des convoitises et notamment celle de Cheng Huan (Cf. p 126 du livre de base), qui désire lui-même obtenir le plus possible de ces objets, ne serait-ce que pour s'assurer que personne d'autre ne les rassemble. Le vieil alchimiste en récupère quelques-uns sans trop de problèmes, et il use de sombres rituels pour invoquer Zhang-hu et lui ordonner de retrouver tous ceux qui ont été dispersés hors du *Zhongguo* et de les y ramener, lui imposant de ne pouvoir retourner de lui-même dans les Royaumes qu'une fois sa mission terminée.

Le démon finit par retrouver la trace du sabre, mais il ne peut s'en saisir lui-même et, enfermé dans une grotte perdue au fin fond du désert, il est dans l'incapacité de contrôler un humain pour le faire. Ne pouvant pas non plus retourner dans le *Zhongguo*, il se retrouve donc coincé... jusqu'à ce que les personnages passent à côté. Il voit alors en eux le meilleur moyen de sortir de l'impasse dans laquelle il se trouve. Il lève alors une tempête (qu'il centre uniquement sur le canyon) pour les attirer jusqu'à lui et les faire pousser à s'emparer du sabre.

Pour éviter qu'un joueur indélicat ne gâche son futur plaisir en lisant ces lignes, et étant donné qu'il s'agit d'un des moteurs de la campagne « Tian Xia » à paraître, la nature exacte de ces objets, leur utilité et l'histoire de Montagne errante seront dévoilées dans le supplément en question. Ne vous en faites pas, ces informations n'ont absolument aucune incidence sur le scénario que vous êtes en train de lire.

Zhang-hu ne souhaite donc que deux choses : faire en sorte que les personnages découvrent le sabre pour le ramener avec eux dans le *Zhongguo*, et se servir d'eux comme véhicule pour regagner les Royaumes (il ne peut y retourner de son propre chef, mais rien ne l'empêche d'y aller « involontairement »). Le sabre se trouve dans une cavité naturelle par laquelle on peut accéder par un des nombreux boyaux situés dans la chambre principale. A priori la tactique qu'utilisera Zhang-hu pour arriver à ses fins sera d'attirer les personnages sur place (quitte à en posséder un pour que les autres suivent), de mettre en scène un combat où il prendra une forme particulièrement effrayante (il n'hésitera pas à mettre certains de nos héros à l'article de la mort pour être plus crédible et que personne n'ait l'impression que l'affrontement ne soit trop facile) et simulera une mort douloureuse sous les coups du sabre. En fait de mort, il utilisera une de ses capacités pour provoquer un éboulis et « éclater » en milliers de petits cristaux. Ceux-ci pénétreront dans les chairs de deux des personnages d'une façon atrocement douloureuse mais ne laissant aucune trace, pendant que leurs compagnons tenteront probablement de les sortir de l'éboulis. Il pense ainsi que les héros s'attacheront au sabre, car seule arme assez puissante pour abattre un démon (bien entendu il n'en est rien, et ni le sabre ni les coups « norma » n'entament la protection du démon), et qu'il pourra se servir d'eux comme véhicule, se faisant discret dès qu'il sera censé être mort.

Si jamais pour une raison ou une autre cette tactique ne semblait plus efficace, il en choisirait une autre et utiliserait ses capacités presque illimitées pour atteindre ses objectifs.

Vous avez donc toute latitude pour interpréter les tentatives de Zhang-hu, l'essentiel étant que les personnages identifient le sabre, voire repartent avec. Si vous vous sentez suffisamment inspiré, n'hésitez pas à rajouter une petite séance de frissons dans l'obscurité de la caverne (avec un éboulis de l'entrée, des corps qui les frôlent, etc.).

Le sabre noir

Le sabre noir est un dao somme toute classique si ce n'est que sa lame est entièrement noire, et qu'il est indestructible. Il porte au côté une marque de forgeron. Un Test de Bois + Forge contre un SR de 11 permet d'apprendre qu'elle correspond aux marques du Royaume du Yue, avant que le Chu ne l'envahisse.

Face-à-face

Une fois Zhang-hu arrivé à ses fins, la tempête qui poussait les personnages à rester dans la grotte cesse assez rapidement. Ils sont donc libres de reprendre leur route et il est très probable qu'ils le fassent à pied et sans vivres, mais sains et saufs. Les archers les ayant pris en embuscade la veille au soir ont eu moins de chance et on peut retrouver leurs corps broyés (ainsi que ceux des chevaux, sauf s'ils ont été laissés à l'extérieur du canyon) contre les falaises. Ils pourront facilement récupérer des sabres, un peu de nourriture et de nouveaux vêtements. Par contre, une fois ressorti du canyon, s'ils se débrouillent pour retrouver la sortie qu'ont pris les fuyards (soit en retrouvant leur chemin à l'intérieur du canyon, soit en sortant puis en faisant le tour), ils pourront s'apercevoir que leurs traces sont toujours visibles et qu'elles recommencent à quelques mètres du canyon. Ceci ne peut vouloir dire qu'une seule chose : la tempête a frappé uniquement au niveau du canyon. Tout personnage d'origine xiongnu ou ayant au moins le Talent Survie au Niveau Apprenti saura que c'est impossible (de façon naturelle).

Quoi qu'il en soit, en continuant leur périple, nos héros voyagent encore pendant quelques heures dans le désert avant de traverser un petit massif rocaillieux débouchant sur une cuvette, une steppe survolée par quelques rapaces (n'hésitez pas à les mentionner, il s'agit des faucons dont se servent les Xiongnu, même si les forestiers l'ignorent encore) devenant progressivement une forêt de bambous clairsemée. Les traces sont maintenant beaucoup plus difficiles à suivre et le groupe doit se montrer particulièrement inventif pour avancer, d'autant plus que les ressources commencent vite à manquer.

Tôt ou tard, ils en viennent à dresser le camp, une simple halte le temps de rassembler de la nourriture ou de passer la nuit. Dès qu'ils se séparent ou qu'ils s'assoupissent, un Test de Bois + Perception leur permettra de voir un homme quitter le camp en courant mais presque sans aucun bruit. Apparemment l'homme est particulièrement habile car il se protège des tirs en zigzagant au milieu des



arbres et si on lui en laisse le temps, il saute d'un bond sur son cheval situé un peu plus loin avant de partir à bride abattue dans la direction d'où venaient les personnages. Il faudra au moins que le Test de Bois + Perception surpasse un SR de 13 pour s'apercevoir qu'il s'agit en fait d'un éclaireur xiongnu. Celui-ci est l'avant-garde d'un groupe d'une quinzaine de cavaliers (menés par Sargaï, le propre frère de la promesse) qui, inquiets de ne pas avoir de nouvelles du convoi, a décidé de le rejoindre. Il est alors tombé sur le même champ de bataille que nos héros. Ils ont suivi leurs traces, pensant avoir affaire aux agresseurs.

Quelques heures plus tard, les Xiongnu finissent par les retrouver et passent à l'attaque, si possible pendant leur sommeil. Leur tactique est simple bien que relativement évoluée : un ou deux archers se mettent subrepticement en position pendant qu'une bruyante et visible charge de cavalerie se prépare et que, à revers, trois hommes tentent de s'approcher discrètement au contact et de semer la confusion parmi les personnages. Ceux-ci ont de multiples moyens de gérer la confrontation. Ils peuvent combattre ou fuir bien entendu, mais aussi tenter de montrer aux Xiongnu qu'ils ne sont pas leurs ennemis, voire même utiliser les quelques mots de Xiongnu appris à Yanshan. Leurs adversaires se révéleront brutaux, déterminés et efficaces (ne pas oublier qu'ils sont à cheval, eux), mais ils auront tendance à faire des prisonniers dès qu'ils s'apercevront que la prisonnière n'est pas là. Cela ne veut pas dire pour autant qu'ils hésiteront à tuer pour bien montrer qui est en position de force ou à se replier pour un temps si au moins quatre des leurs succombent à l'attaque. Ils les suivront alors de loin. Par contre, si jamais le dialogue s'installe, ils ne feront aucun reproche pour ceux des leurs que les personnages auraient pu tuer en défendant leurs vies. Ils pourront également leur fournir pas mal d'informations sur la future mariée, à commencer par son nom : Xoa, et la puissance de son père. Même un prisonnier pourrait leur apprendre de telles informations, mais seule une alliance au moins temporaire leur permettra de rencontrer ce groupe et d'apprendre à les connaître. Si les personnages sont fait prisonniers, ils vont devoir redoubler d'efforts pour convaincre les Xiongnu.

S'ils obtiennent sa confiance, Sargaï et ses hommes sont d'une aide précieuse pour retrouver la trace des fuyards qui obliquent plein sud. Ils leur fournissent même des chevaux pour rattraper le convoi au plus vite. Après environ trois heures de chevauchée dans la forêt, tout ce petit monde arrive à la lisière, au pied d'une colline escarpée surplombant les environs et sur laquelle se trouve un fortin militaire. Selon toute vraisemblance, les fuyards devraient s'y trouver. Un Test de Bois + Art de la guerre contre un SR de 7 permet de s'apercevoir que les drapeaux aux couleurs du Royaume ne sont pas en place.

Le fortin

A l'intérieur de celui-ci se terre le groupe de fuyards, commandé par le lieutenant Jin Hang, et leur précieuse prisonnière. Ils ne s'attendent clairement pas à avoir de la visite, si ce n'est du groupe qu'ils ont laissé en embuscade dans le canyon, mais leur entraînement militaire les pousse à rester sur leurs gardes. Ils se contentent donc de tenir la place et de surveiller Xoa en attendant les ordres, mais non sans assurer le minimum nécessaire à leur survie (couper du bois, chasser...).

La façon dont les personnages vont tenter de récupérer la princesse dépend presque uniquement de leur imagination, mais les soldats réagiront comme ce qu'ils sont, c'est-à-dire une troupe d'une quinzaine de soldats expérimentés habitués à livrer bataille ensemble. Cela veut dire notamment que chargé à la tête d'un groupe de Xiongnu risque de provoquer de grandes pertes avant même d'atteindre le fort, et que se faire passer pour l'un d'entre eux est presque impossible. De même, si les personnages portent les vêtements des archers les ayant pris en embuscade, ils seront presque instantanément découverts. Par contre, les soldats comptent uniquement sur leurs capacités pour se défendre, et ils n'auront absolument pas le réflexe de se servir de Xoa comme bouclier humain.

S'infiltrer dans le fort discrètement pour repérer les lieux ou délivrer Xoa semble être la meilleure solution. Si jamais les soldats découvrent les personnages, ils essaieront de les capturer en minimisant les risques pour leurs compagnons puis, une fois ligotés, ils les feront sauter des remparts attachés à une corde pour qu'ils restent suspendus à huit mètres du sol, en attendant de décider de leur sort. Pour des personnages possédant le Tao des Six Directions ou le Talent Improvisation, cela peut-être l'occasion d'un combat particulièrement spectaculaire.

Quoi qu'il en soit, cette scène correspond au climax de la première partie du scénario. Donc s'il y a une bataille, n'hésitez pas à la rendre spectaculaire en multipliant les morceaux de bravoure (couvrir Xoa ou ses alliés quitte à se mettre en danger, affronter Jin Hang au milieu d'un fortin en flammes, défendre un escalier à un contre dix...) avant de laisser les personnages retrouver celle qu'ils sont venus chercher.

Mais une dernière surprise les attend : en interrogeant des prisonniers, en trouvant un ordre de mission sur le chef des soldats ou, en derniers recours, en discutant avec Xoa, les personnages apprennent que les soldats font partie de l'armée du général du Qin Fan Yuqi et ont été mandatés par un dénommé Cheng Jiao pour capturer la fille du *chanyu* et faire passer ce tout pour une agression du Zhao, alors même que l'armée de Fan Yuqi doit marcher sur le Zhao par le sud.

Les Xiongnu

Peuple nomade habitant les steppes du nord et de l'ouest du *Zhongguo*, les Xiongnu restent les étrangers avec qui les Royaumes ont le plus de relations, qui vont de la bonne entente commerciale à la guerre ouverte et meurtrière.

Les origines

Les Xiongnu, en qui certains voient les descendants de la légendaire dynastie Xia, viennent à l'origine des lointaines contrées occidentales et ont déferlé vers l'est voici des siècles, assimilant au passage de nombreuses autres peuplades nomades. Ils ont fini par s'installer dans les steppes et prairies bordant le nord-ouest du *Zhongguo*, et poussant leurs expéditions jusque dans le désert occidental.

Rarement unis, les clans xiongnu ne posent que des problèmes ponctuels aux Royaumes frontaliers. Cependant, en l'an 803 de la dynastie Zhou, une coalition de clans eut raison d'une armée impériale et un traité de paix dut être conclu. Mais de telles unions restent rares...



Les Xiongnu ressemblent peu aux habitants des Royaumes. Ils sont plus petits et trapus, et ont les jambes un peu arquées à cause de leur pratique intensive et précoce de l'équitation. Leur peau est plus sombre, leur nez aplati et leurs pommettes saillantes. Leurs cheveux sont noirs et épais, portés longs et tressés en une ou plusieurs nattes. Ils ont également les yeux bridés.

Les mœurs

Ce qui distingue principalement les Xiongnu des habitants des sept Royaumes est le nomadisme. Les barbares ne conçoivent pas la vie en ville ni en village, de manière sédentaire et permanente. Parfois plusieurs mois d'affilée, surtout durant la saison froide, ils vivent dans des villages de tentes circulaires, nommées *qionglu* (ou yourtes). Faciles à monter et démonter, ces habitations peuvent se transporter telles quelles, sur de grands chariots. Les Xiongnu suivent la migration des troupeaux dont ils font l'élevage et se déplacent ainsi de saison en saison, selon les conditions climatiques, la qualité des herbages, les conflits entre clans, etc.

Les Xiongnu sont organisés en clans (que les habitants des Royaumes qualifient de tribus par dérision), qui peuvent compter de quelques dizaines à plusieurs milliers d'individus. Ces clans portent souvent le nom d'un esprit totémique, comme le Cheval céleste, le Faucon royal, le Loup des Steppes, etc. Vivant généralement en bonne entente, il peut leur arriver de se faire la guerre, principalement pour des raisons territoriales ou en lien avec la vengeance. Bien que ce genre de conflits mineurs arrive fréquemment, jamais une guerre totale n'a opposé un clan à un autre et le commerce, à base de troc, permet de maintenir durablement cette paix. Car tout comme les habitants du *Zhongguo* se percevoient comme un seul peuple malgré les frontières des Royaumes, il en est de même des Xiongnu : tous les clans savent qu'ils forment un même peuple.

Les tribus possèdent une organisation sociale précise. En haut de la hiérarchie vient le *chanyu* ou chef du clan. Souvent un guerrier d'expérience, il est entouré d'un conseil composé de ses frères de sang, avec qui il décide du destin du clan. Le *chanyu* peut être élu par le conseil, ou s'imposer par la force. Tous les membres d'un clan sont égaux devant la loi du *chanyu*. Tous guerriers, leur rang social dépend cependant de leur utilité effective au sein du campement. Les femmes quant à elles doivent s'occuper des enfants et de la tenue des yourtes. Les mariages ne peuvent se faire qu'en dehors du clan et permettent souvent de conclure des alliances fortes : les mariages arrangés sont ainsi la norme chez les Xiongnu tout comme dans les Royaumes. Un homme peut également prendre des concubines, en fonction de son rang et de sa richesse ; toutefois seuls les enfants de son épouse peuvent être considérés comme ses héritiers de plein droit. Il n'est pas rare que les guerriers aillent enlever des femmes du *Zhongguo* pour en faire leurs concubines... Un enfant devient adulte une fois sa première chasse accomplie – et son premier gibier tué. Ce rite se déroule le plus souvent entre dix et quinze ans.

Les Xiongnu se nourrissent surtout de viande : cheval, bœuf, mouton et gibier de toutes sortes principalement. Cette viande est bouillie, en règle générale. Séchée, la viande peut aussi être conservée pour l'hiver ou en cas de disette. Le lait (de vache ou de jument) salé et mélangé à de l'eau chaude ou fermenté constitue la boisson principale.

L'économie

L'économie xiongnu dépend principalement de l'élevage et de la chasse.

Les animaux élevés sont le cheval, le mouton et le bœuf. Les faucons sont également dressés pour la chasse.

Le gibier chassé permet de ramener viande et fourrure au clan, et de protéger des prédateurs comme le loup ou l'ours.

Les clans font du commerce entre eux lorsqu'ils se croisent au gré de leurs transhumances ou à l'occasion de réunions inter-clans. Objets d'artisanat, armes, fourrures, bétail sont les denrées les plus fréquemment échangées et c'est à l'occasion de ces rencontres que de nombreuses promesses de mariage sont échangées.

Les Xiongnu pratiquent également le commerce avec les cités frontalières des Royaumes. Ceux-ci sont en effet plus que friands des chevaux élevés par les barbares.

La religion

La religion des Xiongnu est de type animiste-chamanique.

Les barbares vénèrent de nombreux esprits, au premier plan desquels on trouve le Ciel, qui étend son immensité dans toutes les directions, et la Terre, qui protège les mortels en enfermant les démons et esprits mal intentionnés. Viennent ensuite le Soleil et la Lune, et l'esprit tutélaire du clan.

Hormis ces divinités, les Xiongnu respectent et prient également leurs ancêtres et divers esprits domestiques, comme le dieu du foyer de la yourte.

Le chaman du clan est un individu – qui peut être une femme – extrêmement respecté et parfois craint. Il est le médiateur entre les hommes et les esprits, et à ce titre le seul à pouvoir se rendre dans le monde spirituel par une transe méditative. Disposant de vastes connaissances en herboristerie, médecine ou climatologie, il est le sage que le conseil du clan consulte en cas de problèmes importants semblant du ressort des dieux : une épidémie, un séisme, une sécheresse, etc. C'est à lui d'interpréter ces signes et d'indiquer la conduite à tenir pour calmer la colère des esprits.

Lorsqu'un membre du clan meurt, le chaman guide son âme vers sa destination. Les morts sont enterrés après avoir été placés dans un cercueil avec divers objets nécessaires dans l'après-vie. Les clans les plus barbares sacrifient l'épouse et les concubines du défunt afin qu'il ne soit pas seul dans la mort, mais cette coutume tombe de plus en plus en désuétude : généralement les veuves sont prises en charge par le frère ou le fils du mort.

La guerre

Les conditions de vie des Xiongnu font d'eux des guerriers-nés : la mortalité infantile très élevée ne laisse en vie que les enfants les plus résistants et robustes, et leur mode de vie les endurent encore. Puissamment bâtis, les barbares apprennent à se battre dès leur plus jeune âge et la pratique de la chasse aiguise leur instinct.

L'art de la guerre selon les Xiongnu consiste à adopter une extrême mobilité face à l'adversaire et à frapper rapidement avant de se retirer.

Formidables cavaliers, chevauchant des montures de petite taille, très rapides et endurantes, les Xiongnu excellent à se battre en selle. Ils sont ainsi capables d'utiliser leur arc en plein galop avec une précision redoutable et leurs charges, sabres au poing, sont réputées pour leur grande brutalité.



Toutefois, malgré cette puissance, les clans savent que leurs effectifs ne leur permettent pas d'espérer l'emporter face à une armée des Royaumes, mieux équipée et plus fournie en hommes. Aussi se contentent-ils de raids éclairs sur les cités frontalières, pillant tout ce dont ils ont besoin et enlevant les femmes pour les revendre comme esclaves ou en faire leurs concubines. La mobilité de ces groupes de pillards ne facilite pas le travail des garnisons frontalières et malgré les murailles dressées pour contenir ces attaques, ces raids restent fréquents.

Mais tous les clans ne se comportent pas ainsi. Ceux qui ont pour habitude d'installer leur campement près des frontières préfèrent entretenir de bonnes relations avec les autorités des Royaumes... Pâtissant des exactions commises par les autres barbares, il n'est pas rare qu'ils proposent leur aide aux garnisons en place contre diverses denrées et services.

Quelques noms

Masculins : Ambai, Akabu, Badar, Bolchai, Chagai, Ceruken, Djarga, Dorken, Elekaï, Guyak, Mongu, Mutagai, Norgai, Orkeï, Qadak, Qutchai, Sargai, Temurin, Ursun, Vekar, Yalu...

Féminins : Alana, Beki, Borte, Chana, Dulian, Holuna, Kodjin, Orbane, Qulan, Sulani, Temali, Yesuga, Yesui...

Partie 2 : Vengeance

Cette seconde partie est beaucoup plus ouverte que la première et est donc à conseiller plutôt aux MJ expérimentés. Suivant vos envies et les décisions de vos joueurs, elle peut aussi bien durer plusieurs mois que quelques heures. Elle est principalement constituée de la description de son cadre, la cité de Quzhi, et de quelques événements bouleversant le destin des personnages.

Chez le chanyu

Une fois Xoa retrouvée, il faut encore la ramener à son père, *chanyu* Chagork, pour éviter que la guerre ne se déclenche, Sargai pouvant éventuellement aider s'il est toujours en vie (mais il refuse de rentrer sans les personnages). Le campement du clan des Faucons du Désert se trouve dans une cuvette formée de gigantesques massifs de rocaïlle. Il s'agit d'un campement regroupant des centaines de yourtes, à perte de vue. De toute évidence, Mok Shi Min avait sous-estimé la puissance de son allié tant le contraste est impressionnant entre la puissance de cette véritable armée nomade et la fragilité évidente de Yanshan.

Au milieu du camp, dans la yourte principale, attend le *chanyu* et sa suite comprenant à la fois les principaux chefs des tribus inféodées et une assemblée de guerriers. Après les avoir remercié très brièvement, le père de

Xoa explique qu'il ne peut laisser un affront aussi important que le rapt de sa fille impuni et qu'il va se venger. Il est prêt à comprendre que Yanshan et le Zhao ne sont pas ses ennemis mais uniquement si, en tant qu'alliés, ils prouvent leur bonne foi en l'aidant à assouvir sa vengeance. Donc concrètement : si les personnages l'aident en tant que citoyens du Zhao. Pour s'assurer que tout se passe pour le mieux, il ordonne à un de ses fils (Sargai s'il est toujours vivant) et à douze de ses hommes de faire cause commune avec les personnages. Mais il prévient ces derniers que son fils le représente et que tout mal qui lui serait fait sera pris comme une attaque sur sa propre personne. Néanmoins, il leur accorde l'hospitalité le temps qu'ils jugeront nécessaire pour pouvoir être en pleine forme avant de partir chercher la tête de Cheng Jiao. Des présents pourront même leur être offerts s'ils ont fait montre de suffisamment de courage lors du sauvetage de Xoa : montures de steppes, faucons dressés, armes, concubines, etc.

Localiser celui-ci, ou plutôt l'armée de Fan Yuqi, n'est guère difficile une fois de retour au Zhao. En effet, des combats ont éclatés au sud-ouest de la commanderie de Naohan et, en se renseignant, il semblerait que la base arrière des armées du Qin soit la ville de Quzhi et que le meilleur moyen de trouver Cheng Jiao soit de s'y infiltrer.

Quzhi

Quzhi est une cité de bonne taille, située au nord de la commanderie de Youzhi, à quelques kilomètres au sud du Fleuve jaune et à l'ouest de la muraille du Qin.

C'est une ville duale, qui tient autant du poste-frontière fortifié que de la cité marchande. Cette dichotomie est perceptible jusque dans son architecture et son organisation.

Les murailles qui la ceignent sont ainsi hautes de plus de dix mètres, épaisses et solides. Les remparts sont protégés par des arbalétriers à l'œil sûr, et les quatre coins de la ville sont dominés par d'imposantes tours de garde d'où il est facile de repérer l'arrivée d'une armée.

Les quartiers sont eux-mêmes entourés d'un mur de pierre de près de cinq mètres de haut, dont les lourdes portes en bois peuvent être verrouillées rapidement. En cas d'intrusion, la ville peut ainsi continuer à se défendre en empêchant les envahisseurs de se répandre et en fournissant aux soldats un lieu de repli sécurisé. Au sein des quartiers, aucun bâtiment ne dépasse deux étages, ce qui permet de surveiller facilement toute la ville depuis les tours de guet.

La séparation de la ville en multiples quartiers séparés par des avenues droites et larges permet aux patrouilles de contrôler les mouvements de foule. De la même façon, les diverses places sont dégagées et situées à l'écart des groupes de bâtiments afin que les marchés et manifestations festives restent faciles à circonscrire. Ces places sont toutefois accueillantes et bien entretenues, afin d'attirer les riches marchands du Zhao ou les forains venus du Wei.

Le centre-ville, plus fortifié encore que le reste de la cité, abrite les administrations et le palais du magistrat, actuellement occupé par le prince Cheng Jiao et sa garde. Juste devant ce palais faisant également office de tribunal et de prison, une vaste place sert aux proclamations publiques et aux exécutions des condamnés à mort.



La caserne, prévue pour n'accueillir que quelques centaines d'hommes, est actuellement occupée par une partie de l'armée de Fan Yuqi. Située au nord de la ville, elle est entourée de tentes et baraquements de fortune, et ces conditions de promiscuité ne font rien pour arranger l'humeur des soldats...

Quelques figures locales

La plupart des habitants de Quzhi sont des citoyens du Qin ordinaires, vivant leurs vies sans se douter de ce qui se trame autour d'eux, pas plus qu'ils n'ont conscience que leur destin va être scellé par la volonté des puissants...

Le magistrat de la cité est un homme d'une cinquantaine d'années nommé Fen Shu-di. C'est un fonctionnaire zélé, appliquant du mieux qu'il peut les lois du Qin tout en composant avec les obligations et petites entorses que rend nécessaire la position frontalière de Quzhi. Actuellement, il est déchiré par la situation... En effet, Cheng Jiao a pris le pouvoir dans sa cité, y installant ses troupes et proclamant sa sécession avec le Qin. Et Fen Shu-di ne sait pas comment éviter le pire. Bien que le prince lui ait expliqué son plan, le magistrat sait qu'une victoire des rebelles est plus qu'hasardeuse, et que sa ville risque d'en faire les frais.

Si les personnages parvenaient à le rencontrer et à le convaincre de les aider, il pourrait en venir à trahir Cheng Jiao, pour sauver sa vie, sa carrière et Quzhi... (notez que Fen Shu-di en sait à ce moment plus que les personnages sur les intentions de Cheng Jiao)

Pinceau-perspicace exerce la profession d'écrivain public, tenant un modeste bureau aux abords de la place la plus fréquentée de Quzhi. C'est un homme aimable, observateur, qui est toujours prêt à aider les citoyens de la ville à remplir tel ou tel formulaire, qui prend le temps de lire aux gens les nouvelles lois promulguées, etc. De fait, c'est quelqu'un de très apprécié par la population et son bureau est souvent le lieu de rencontre de nombreuses personnes, un endroit où circulent toutes les rumeurs de la ville, les derniers potins, les nouvelles les plus fraîches en provenance des divers Royaumes alentour.

Et cela tombe plutôt bien puisque Pinceau-perspicace est un agent du censorat du Zhao, et que sa position à Quzhi lui permet d'être au courant de nombreuses choses à l'apparence anodine, mais que son esprit analytique déchiffre afin de découvrir parfois d'importants secrets (mouvements de troupes du Qin, alliance Qin / Wei pour attaquer le Zhao, importantes et secrètes transactions commerciales sur lesquelles des marchands du Zhao espèrent ne pas payer de taxe, etc.). Cependant, depuis que Cheng Jiao a pris possession de la ville, il n'a pas eu l'opportunité de mettre ses supérieurs au courant. Il attend d'en savoir plus avant d'envoyer un message.

Pinceau-perspicace pourra devenir un allié des personnages à Quzhi, s'il reconnaît en eux des citoyens du Zhao. Bien qu'il soit peu probable qu'il le mette au courant de tout ce qu'il sait sur la situation actuelle, il n'hésitera pas à leur venir en aide, leur fournissant des plans des divers quartiers ou même des armes dissimulées. Il ne fera toutefois rien qui puisse le mettre en danger directement, et s'il venait à être trahi, il disparaîtrait comme le maître-espion qu'il est.

Dans le quartier le plus pauvre de la ville, là où vivent les indigents et les étrangers, se trouve une auberge nommée « l'Hospitalité des Steppes ». Elle est

tenue par Chanua, une matrone xiongnu ayant épousé un citoyen de la ville. Devenue veuve, elle a utilisé les économies de son défunt mari pour reprendre une auberge et en faire un lieu d'accueil pour ses compatriotes, bien souvent mal considérés au Qin.

Au vu des difficultés que les personnages accompagnés de leur escorte barbare risquent de rencontrer pour se loger en ville, « l'Hospitalité des Steppes » semble être le lieu indiqué pour en faire leur quartier-général à Quzhi. Chanua est accueillante avec les siens et, mise au courant de la mission des personnages, elle pourra leur fournir une aide précieuse : par exemple en les mettant en contact avec la pègre locale, en les cachant aux autorités, en leur fournissant un alibi, etc.

Le combat et la fuite

Bien entendu, la confrontation entre les personnages et le prince félon du Qin peut se dérouler à peu près n'importe où dans la ville, mais vu que Cheng Jiao vient de subir une tentative d'assassinat il y a peu, il y a de grandes chances qu'il se terre dans le palais du magistrat et donc que l'affrontement y ait lieu. Laissez vos joueurs échafauder des plans plus improbables les uns que les autres et faites leur plaisir en décrivant l'action en plein milieu de cette cité du Qin. Il est impossible de prévoir tout ce qui pourra bien leur passer par la tête mais profitez de cette scène pour leur faire plaisir et vous faire plaisir, d'autant plus qu'elle finira par tourner à leur désavantage.

En effet, pendant la confrontation avec le prince, arrive l'armée de Fan Yuqi qui se précipite à la rescousse de Cheng Jiao. Ne lésinez pas sur les moyens tant que les personnages se voient contraints de se replier et d'abandonner Sargai, prisonnier de l'armée adverse. S'en suit presque irrémédiablement une course-poursuite entre les troupes et les personnages, d'abord dans les murs de la ville puis à l'extérieur de celle-ci. L'armée du Qin est puissante et bien équipée et les joueurs doivent le ressentir : elle comprend entre autres des régiments d'arbalétriers et les chars de guerre sont des poursuivants parfaits dès que les personnages franchissent les remparts.

Mais au bout d'une longue et éprouvante chevauchée, les personnages finissent par tomber sur le campement d'une seconde armée du Qin venant du sud et sont donc pris en tenaille. Rapidement, les soldats de cette armée réagissent et forcent les personnages à mettre pied à terre, soit en abattant leurs chevaux soit en les intimidant avant de les encercler. Toutefois et de façon tout à fait visible, au lieu de profiter de cet avantage, les poursuivants se maintiennent à une distance certaine de cette nouvelle armée et réclament les personnages en tant que prisonniers. Apparemment non désireux de satisfaire à cette requête, un des officiers de l'armée du sud renvoie alors les troupes de Fan Yuqi et fait clairement savoir que les personnages sont ses prisonniers. Cela les surprendra peut-être, étant donné qu'ils ne sont pour l'instant ni attachés ni contraints, et que l'officier en question leur demande très courtoisement de les suivre et ne semble en aucun cas les menacer ou les contraindre. Dès le départ des représentants de Qizhu, l'officier en question les amène vers le centre de leur campement pour qu'ils y rencontrent ses supérieurs. Naturellement, toute arme leur est enlevée, mais l'on promet de leur rendre ensuite.



La rencontre

A l'intérieur de la tente militaire les attendent deux personnages pour le moins surprenants : Lu Buwei et son aide de camp, un eunuque nommé Lao Ai. Un Test de Bois + Perception contre un SR de 11 permet de remarquer deux gardes dissimulés derrière des tentures.

Si l'eunuque est discret, le Premier ministre est on ne peut plus curieux de l'identité de ces individus qui gênent tellement Cheng Jiao que le prince envoie jusqu'à ses chars pour les capturer. Le vieux marchand est donc très friand de tout renseignement sur eux ou sur Quzhi. Grâce à un talent d'orateur hors-pair, il alterne à la fois l'utilisation du Tao de la Présence seraine, le réconfort que représente son aide et l'intimidation subtile que lui permet son statut pour obtenir ce qu'il veut. De plus, il est passé maître dans l'art de reconnaître le potentiel des individus et il croit en celui des personnages. Son but est donc davantage de se servir d'eux pour faire tomber Cheng Jiao que de leur nuire directement. Suivant la façon dont les personnages se comportent avec lui et ce qu'ils lui révèlent, il se présentera comme un allié, allant même jusqu'à s'excuser au nom de son Royaume pour les actes commis par le prince. Les excuses (tout comme la rencontre) ne doivent surtout pas être pris à la légère, il s'agit d'un fait rarissime, surtout de la part d'un Premier ministre en exercice envers de vulgaires vagabonds comme les personnages.

En cas de besoin, il improvise également une justification de sa présence en expliquant que Cheng Jiao est un prince renégat souhaitant créer un Royaume personnel aux frontières du Zhao et du Qin, en annexant des villes appartenant aux deux ennemis de toujours. Son plan était de provoquer une guerre entre le Zhao et les Xiongnu pour pouvoir bénéficier d'un allié éventuel qui empêcherait le Royaume du Cheval de l'attaquer, un complexe jeu diplomatique à quatre (avec les Xiongnu, le Zhao et le Qin) devant alors lui permettre d'assurer le statu quo en s'alliant systématiquement de façon à décourager les assaillants. Les personnages, s'ils ont appris des brèves d'informations à Quzhi, notamment par le magistrat ou Pinceau-perspicace, seront enclins à le croire sur parole.

Toutefois, Lu Buwei ne se présente jamais comme un altruiste mais tout au plus comme ce qu'il est, un ancien marchand, un homme d'affaires. Il prétend que les gains mutuels d'une alliance avec les personnages sont évidents et il leur demande au bout d'un moment de bien vouloir lui faire une proposition sur la façon dont ils envisagent la suite des événements.

C'est le moment que choisit Lao Ai pour venir informer son maître que Cheng Jiao est là et qu'il souhaite s'entretenir avec lui. Lu Buwei se retire alors, non sans encourager les personnages à lui faire une proposition à son retour. Ceux-ci ont alors tout loisir de réfléchir à la façon dont ils souhaitent s'organiser. Toutefois, ils restent gardés et les ordres sont de les empêcher de sortir de la tente avant le retour du Premier ministre.



Mais au bout d'un moment, des éclats de voix proviennent d'une tente voisine et les personnages peuvent voir Cheng Jiao furieux lancer à un Lu Buwei blême (il vient d'apprendre sa paternité et en réalise les conséquences) qu'« il sera exécuté le lendemain, dès que le soleil sera à son zénith. Ou plus tôt, de ma main si l'un de tes misérables soldats s'approche de ma cité ». Le marchand rejoint alors les personnages et leur explique que le condamné dont il est question n'est autre que le fils du *chanyu* et que le prince risque de déclencher un vrai massacre en déchaînant la colère des Xiongnu, sans se rendre compte que cela ne contrebalance pas les erreurs de son plan initial.



Mission de sauvetage et bataille rangée

Il devient donc impératif de mettre en œuvre un plan pour réussir à éviter l'exécution. De plus, Lu Buwei prétexte l'échec de la négociation pour justifier l'attaque de son armée. Il est à l'écoute de tout plan de bataille, mais reste persuadé que Cheng Jiao tuera le fils du *chanyu* en cas d'attaque et propose donc aux personnages de s'infiltrer dans la cité pour mettre le prisonnier en sécurité avant que l'assaut ne soit lancé.

Quoi qu'il en soit, laissez les personnages décider. S'ils suivent les indications du premier ministre, faites leur d'abord jouer une scène dans le plus pur style *wu xia* pour délivrer Sargai (qui doit être ébouillanté vif dans un énorme chaudron et en public, sur une des places de la ville) avant de participer à une bataille rangée épique, impliquant des dizaines de milliers d'hommes de part et d'autre des remparts de la cité, mais dont la spécificité est que les personnages sont au milieu des troupes ennemies. Ils traverseront donc un champ de bataille un peu irréal. Là encore, n'hésitez pas à vous lâcher sur ce qui doit être un des moments forts du scénario avant la confrontation finale.

Celle-ci prend la forme d'un face à face entre Fan Yuqi, Cheng Jiao et eux dans la cité en flamme, alors même que les troupes loyalistes ont pénétré dans Quzhi et se déversent dans toute la ville avec leur cortège de violence et mort. Confronté aux personnages, Fan Yuqi tente d'abord de protéger le prince en les affrontant à la tête de sa garde prétorienne, mais dès qu'il subit une blessure un peu importante, Cheng Jiao, par « piété filiale », s'interpose et demande au général de s'enfuir et de le venger alors même qu'il charge les personnages, combattant jusqu'à la mort (il faut l'assommer pour réussir à le capturer, faute de quoi il ne se laissera pas prendre vivant). Ce combat est le dernier, il doit être le plus visuel et le plus intense pour les joueurs.

A ce stade du scénario, il est très important pour la suite de la campagne que Fan Yuqi réussisse à s'enfuir ou, s'il meurt, ait la possibilité de revenir plus tard avec une explication plausible du type : il a été laissé pour mort, les personnages ont tué un officier ayant pris sa place dans la bataille pour cacher sa fuite, etc.

Epilogue



44

Dans sa tente, contemplant le spectacle, Lu Buwei félicite les personnages et leur demande ce qu'il doit faire de la cité et des renégats, notamment vis-à-vis des Xiongnu (éventuellement après avoir produit un ou deux officiers renégats qui préfèrent leur cracher au visage et vociférer à quel point ils auraient voulu que la guerre éclate plutôt que d'accepter leur servitude). Si aucun d'entre eux ne souhaite que la ville soit châtiée, le marchand posera alors la même question au fils du *chanyu*, qui demandera lui à ce que Quzhi soit rasée et ses habitants massacrés. C'est clairement ce que souhaite Lu Buwei, il lui est impensable de laisser survivre quelqu'un connaissant le secret de l'origine de Ying Zheng, mais il est beaucoup trop fin pour l'ordonner lui-même. Il préfère de loin en laisser la responsabilité aux personnages ou à Sargat, surtout si cela peut les diviser.

Les personnages non-joueurs

Yanshan

Mok Shi Min, magistrat de Yanshan

Mok Shi Min est l'artisan du renouveau de cette petite cité du Zhao située à la limite des steppes barbares. Afin de consolider définitivement la position de sa ville et d'en assurer la sécurité, il a conclu une alliance avec un clan xionggnu (il n'a pas conscience de son importance) en

organisant les fiançailles de son fils Mok Shi Tung et de la princesse barbare Xoa.

Son plus cher désir est de voir prospérer Yanshan, et que ses petits-enfants soient le symbole de cette prospérité retrouvée.

Magistrat

Métal 3	Eau 3	Terre 3
Bois 4	Feu 4	

Don et Faiblesse : Discernement de la Kilin / Loyauté du Chien

Talents : Bureaucratie 3, Calligraphie 2, Investigation 3, Loi 3, Savoir (clans xionggnu) 1, Diplomatie 2, Eloquence 3, Etiquette 2, Langues 1 (Xionggnu), Jiānshù 3, Equitation 1

Manœuvres : Jiānshù (Coup précis, Feinte, Désarmer, Coup double, Combat monté)

Taos : Tao du Souffle destructeur 1, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao de la Présence sereine 3

Chi : 27 **Souffle vital** : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 9 **Renommée** : 40

Équipement : Vêtements et sceau officiel de magistrat, épée, monture et faucon xionggnu

Wan Yei

Wan Yei est le fils de l'ancien chef de la garnison locale, charge dont il a hérité. Souhaitant plus que tout racheter l'honneur de sa famille, il se donne corps et âme à sa tâche, entraînant ses hommes sans relâche et organisant de fréquentes patrouilles. Depuis qu'il sait que sa ville est tombée à cause d'un mohiste orgueilleux, il brûle de se venger de cette secte...

Soldat

	1 m 80 / 75 kgs / 30 ans	
Métal 4	Eau 4	Terre 2
Bois 2	Feu 3	

Don et Faiblesse : Courage du Tigre / Fierté du Coq

Talents : Histoire 1, Perception 2, Intimidation 2, Art de la Guerre 2, Boxe 1, Qiangshù 3, Gongshù 2, Equitation 1, Esquive 2

Manœuvres : Boxe (/, Qiangshù (Repousser, Charger, Mise à distance, Combat monté, Double parade), Gongshù (Tir rapide, Double trait)

Taos : Tao des Six Directions 3, Tao du Corps renforcé 1, Tao des Dix Mille Mains 1

Chi : 12 **Souffle vital** : 19 (8/5/3/2/1)

Défense passive : 8 **Renommée** : 15

Équipement : Tablier de cuir, uniforme, lance, arc et flèches, monture

Sze

Sze est le Disciple de Mo dont les erreurs amènent la chute de Yanshan. Depuis, l'homme vit comme un reclus, passant pour fou auprès de la communauté. Mais au fond de lui brûle toujours l'envie de rattraper ses erreurs passées...

Si l'occasion lui en est donnée, Sze se battra au mépris de sa vie pour défendre la ville qu'il considère avoir trahie.

Mendiant

Métal 3	Eau 4	Terre 4
Bois 2	Feu 1	

Don et Faiblesse : Héritier de Sun Zi / Ascèse

Talents : Architecture 2, Histoire 3, Héraldique 2, Méditation 1, Art de la Guerre 4, Bāngshù 3, Improvisation 2, Larcins 1

Manœuvres : Bāngshù (Coup double, Charger, Parade totale, Assommer)

Taos : Tao du Souffle destructeur 2, Tao du Yin et du Yang 1, Tao de l'Esprit serein 2

Chi : 32 **Souffle vital** : 21 (10/5/3/2/1)

Défense passive : 8 **Renommée** : 5

Équipement : Haillons, bâton noueux

Habitants de Yanshan

Métal 2 Eau 2 Terre 1
Bois 2 Feu 3

Talents : Artisanat au choix 2, Perception 1, Commerce 1

Manœuvres : /

Chi : 6 **Résistance** : 3

Défense passive : 6 **Renommée** : 2

Équipement : Outils, vêtements, quelques pièces

Les Xiongnu

Sargaï, héritier du chanyu

Sargaï est l'archétype du héros barbare : il est puissant, adroit, charismatique et non dénué d'honneur. Bien qu'il ne soit pas l'aîné des enfants de Chagork, sa popularité en fait l'héritier du clan des Faucons du Désert.

Sargaï est certes un guerrier intrépide mais c'est aussi un charmeur-né. Si l'un des personnages est une femme attirante, nul doute qu'il tentera de la séduire. Etant un « gentleman » à sa manière, une rebuffade ne le mettra pas en colère mais lui donnera envie de faire ses preuves...

Héros barbare 1 m 92 / 87 kgs / 24 ans
Métal 4 Eau 3 Terre 3
Bois 2 Feu 3

Don et Faiblesse : Cuirasse de Bronze / Impétuosité du Cheval

Talents : Herboristerie 1, Perception 3, Intimidation 3, Langues 1 (Zhao), Séduction 1, Art de la Guerre 2, Gongshù 3, Jiānshù 3, Équitation 4

Manœuvres : Gongshù (Tir rapide, Tir lointain), Jiānshù (Bloquer, Double parade, Feinte, Désarmer, Attaque suicide, Combat monté)

Taos : Tao du Souffle destructeur 2, Tao du Corps renforcé 2, Tao du Bouclier invisible 2

Chi : 36 **Souffle vital** : 23 (11/5/4/2/1)

Défense passive : 7 **Renommée** : 55

Équipement : Tunique et fourrure barbares, sabre, arc et flèches, monture des steppes

Xoa, princesse du désert

Xoa est la fille du chanyu Chagork et possède le rang de princesse parmi son peuple. C'est une jeune femme d'une beauté remarquable, pleine de la fierté des Xiongnu. Elle prend très à cœur sa destinée de future épouse et elle entend faire honneur aux siens en se comportant de la plus digne des façons. Secrètement, elle espère que son mari sera un guerrier puissant, mais elle sait que ceux des Royaumes ne sont guère à la hauteur de ceux de son peuple...

Xoa sait parler la langue du Zhao mais préfère rester silencieuse. Elle est en général assez hautaine mais nul doute que si l'un des personnages masculins faisait montre d'un grand courage devant elle, elle pourrait en venir à l'admirer et même plus... Elle serait alors tiraillée entre ses sentiments et son devoir.

Comme toutes les femmes xiongnu, Xoa sait se battre et n'a peur de rien. Lors de l'expédition de secours au fortin, elle ne sera pas une entrave pour les personnages et a même des chances de leur être des plus utiles.

Princesse xiongnu

Métal 2 Eau 4 Terre 4
Bois 2 Feu 5

Don et Faiblesse : Beauté troublante / Code d'honneur (se montrer digne de son rang)

Talents : Herboristerie 2, Médecine 1, Danse 2, Etiquette 3, Langues 1 (Zhao), Séduction 4, Daoshù 2, Équitation 2

Manœuvres : Daoshù (Coup précis, Harcèlement)

Taos : Tao du Pas léger 2, Tao de la Présence sereine 3, Tao de l'Esprit Clair 1

Chi : 48 **Souffle vital** : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 8 **Renommée** : 35

Équipement : Robe xiongnu, épingles à cheveux en os, herbes médicinales

Guerriers xiongnu

Métal 3 Eau 3 Terre 1
Bois 1 Feu 2

Talents : Jiānshù 2, Équitation 1, Gongshù 1

Manœuvres : Jiānshù (Combat monté), Gongshù (Embuscade)

Chi : 4 **Résistance** : 4

Défense passive : 6 **Renommée** : 2

Équipement : Sabre, arc et flèches, fourrures, monture

Les citoyens du Qin

Cheng Jiao, prince spolié

Cheng Jiao est le fils de l'ancien Roi du Qin et de l'une de ses concubines. Né à l'époque de l'exil au Zhao, il a grandi au sein du palais dans lequel Lu Buwei logeait son père et son demi-frère aîné Ying Zheng. Quand les troubles entre le Qin et le Zhao poussèrent son père à fuir vers son pays, Cheng Jiao se retrouva seul, abandonné de tous et errant sur les routes. Il avait réussi à fuir la colère des citoyens de Handan mais se retrouvait vagabond à l'âge de six ans...

Finalement, Cheng Jiao parvint à rejoindre le Qin grâce à sa volonté et sa rage de vivre. À la frontière, il fut arrêté par une patrouille commandée par un officier du nom de Fan Yuqi. Ce dernier fut impressionné par l'aplomb du petit garçon qui prétendait être le fils du Roi, au point de l'amener en personne à la cour. Là, Cheng Jiao fut reconnu par son père et reçut le titre de prince. Mais le jeune garçon garda une affection toute particulière pour Fan Yuqi, qui devint son mentor et un second père, pour lequel il serait prêt à donner sa vie.

Lorsque Cheng Jiao apprit la vérité sur les origines de son demi-frère, il sut qu'il tenait une opportunité de réaliser son destin, et ses ambitions furent attisées par la Secte du Ciel incliné. Mettant Fan Yuqi dans la confidence, ils conçurent ensemble un plan afin d'utiliser au mieux le terrible secret... Après la tentative d'assassinat du censorat sur le jeune prince, celui-ci décida de précipiter la réalisation de son projet et commença à bouger ses pions.



Noble du Qin 1 m 73 / 65 kgs / 18 ans
 Métal 4 Eau 4 Terre 3
 Bois 3 Feu 3

Don et Faiblesse : Griffe du Tigre / Obnubilé (monter sur le trône du Qin)

Talents : Calligraphie 2, Histoire 2, Perception 2, Eloquence 3, Langues 2 (Zhao, Xiongnu), Art de la Guerre 3, Dūnshù 2, Jiānshù 4, Nushù 3, Equitation 2, Esquive 2
Manœuvres : Dūnshù (Parade totale, Repousser), Jiānshù (Coup précis, Coup double, Combinaison, Mise à distance), Nushù (Tir rapide)

Taos : Tao du Souffle destructeur 2, Tao du Bouclier invincible 1, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao des Dix Mille Mains 1, Tao de la Présence sereine 3

Chi : 36 **Souffle vital** : 19 (7/5/4/2/1)
Défense passive : 9 **Renommée** : 170

Equipement : Uniforme du Qin, armure de cuir complète, épée, arbalète, bouclier, monture

Fan Yuqi

Fan Yuqi est l'un des généraux les plus en vue du Qin. Ayant débuté sa carrière en tant que simple officier, son ascension débuta lorsqu'il eut ramené le jeune Cheng Jiao à la cour. Dès lors, le petit garçon ne voulut plus le quitter et le militaire devint son instructeur martial.

Considérant Cheng Jiao comme un fils, Fan Yuqi préférait de loin voir ce jeune et bouillant guerrier à la tête du Qin, à la place de l'apathique Ying Zheng. Aussi quand le prince partagea avec lui le secret des origines du Roi actuel, il se rangea sans hésiter à ses côtés.

Général du Qin 1 m 76 / 70 kgs / 40 ans
 Métal 4 Eau 4 Terre 4
 Bois 4 Feu 3

Don et Faiblesse : Témérité du Phénix / Disgrâce de Fu Xing

Talents : Architecture 2, Histoire 3, Loi 1, Diplomatie 2, Héraldique 2, Art de la Guerre 4, Boxe 1, Chuishù 2, Jiānshù 4, Gongshù 1, Equitation 3

Manœuvres : Boxe (), Chuishù (Assommer), Jiānshù (Coup précis, Parade tournoyante, Harcèlement, Aveugler), Gongshù (Tir rapide)

Taos : Tao des Six Directions 3, Tao du Souffle destructeur 2, Tao du Corps renforcé 2, Tao de la Foudre soudaine 1, Tao des Dix Mille Mains 4

Chi : 48 **Souffle vital** : 25 (11/5/4/3/2)
Défense passive : 10 **Renommée** : 95

Equipement : Uniforme du Qin, armure de cuir complète, épée, arc et flèches, masse, monture

Lu Buwei

Actuel Premier ministre et Régent du Qin, Lu Buwei est sans doute l'un des hommes les plus puissants du Zhongguo.

Il a été envoyé aux frontières afin de régler la situation explosive dont Cheng Jiao est la cause. Nul doute qu'une fois au courant de sa paternité, il fera tout pour qu'aucun de ceux qui auraient pu apprendre ce secret ne puisse survivre à la bataille...

Premier ministre et Régent du Qin 1 m 75 / 70 kgs / 55 ans
 Métal 2 Eau 3 Terre 5
 Bois 5 Feu 3

Don et Faiblesse : Langue de Tsai Chen / Obnubilé (faire du Qin le plus puissant des Royaumes)

Talents : Bureaucratie 4, Calligraphie 2, Histoire 2, Loi 4, Commerce 6, Diplomatie 6, Eloquence 6, Etiquette 4, Empathie 5, Equitation 2

Manœuvres : /

Taos : Tao du Yin et du Yang 6, Tao de la Présence sereine 6, Tao de l'Esprit clair 6

Chi : 60 **Souffle vital** : 15 (5/4/3/2/1) ●
Défense passive : 10 **Renommée** : 300

Equipement : Atours luxueux, tout ce qu'il désire...

Jin Hang, la Mort sifflante

Jin Hang est un jeune lieutenant du Qin, servant depuis des années sous les ordres de Fan Yuqi à qui il voue une fidélité sans faille.

Dirigeant le commando du Qin chargé d'enlever la princesse barbare, Jin Hang (qui doit son surnom à sa parfaite maîtrise de la guillotine volante) sera confronté aux personnages lors de la prise d'assaut du fortin où il retient sa prisonnière.

Lieutenant du Qin 1 m 78 / 74 kgs / 28 ans
 Métal 4 Eau 3 Terre 3
 Bois 3 Feu 2

Don et Faiblesse : Masque du Démon / Loyauté du Chien

Talents : Perception 3, Eloquence 2, Héraldique 2, Intimidation 3, Art de la Guerre 2, Armes flexibles 3, Nushù 2, Equitation 2

Manœuvres : Armes flexibles (Etrangler, Mise à distance, Bloquer), Nushù (Estrade)

Taos : Tao des Six Directions 2, Tao de la Foudre soudaine 2

Chi : 36 **Souffle vital** : 19 (7/5/4/2/1)
Défense passive : 8 **Renommée** : 20

Equipement : Uniforme, tablier de cuir, guillotine volante, arbalète

Soldats du Qin

Métal 3 Eau 2 Terre 1
 Bois 2 Feu 2

Talents : Qiangshù 2, Nushù 1, Esquive 1

Manœuvres : Qiangshù (Attaque suicide), Nushù (Embuscade)

Chi : 4 **Résistance** : 4

Défense passive : 6 **Renommée** : 2

Equipement : Tablier de cuir, lance, arbalète

Le démon Zhang-hu

Zhang-hu est un antique démon de grand pouvoir. Seuls des hommes de la puissance de Cheng Huan sont capables de lutter contre lui et de lui imposer leur volonté. Il est donc inutile de fournir des caractéristiques pour Zhang-hu, les personnages ne sont pas de taille à l'affronter. Mais comme il ne souhaite pas leur mort, mais se servir d'eux pour échapper à la contrainte de Cheng Huan, il se contente de les secouer un peu en leur faisant affronter un avatar suffisamment puissant pour les blesser, et qui simulera sa mort au moment opportun sous les coups du sabre noir.



Ces héros atteignent des niveaux de maîtrise avec leurs armes de prédilection bien au-delà des capacités des simples guerriers ou spadassins. Dans un monde en état de guerre permanente, ces hommes hors du commun font l'Histoire et entrent dans la légende...

- La puissance des taps
- Les hauts niveaux des arts martiaux
- La magie des dieux
- Trésors des hommes, cadeaux des dieux
- Scénario : Le Prince félon



9 782914 892308

ISBN : 2-914892-30-6

Prix de vente : 18,00€