



Cathay



Un guide pour les joueurs, par ZanwoT

Cathay est un empire compose de plusieurs royaumes. Chaque royaume est comparable a une culture asiatique de notre monde, avec des restrictions similaires aux nations occidentales de Theah : culture simplifiée, géographie modifiée, traits caricaturaux, etc. L'ambiance générale est celle des films pseudo historiques chinois comparables aux films de cape et d'épée : Héro, Tigre et Dragon, etc. A noter que l'empire du Cathay est très différent de Rokugan : au lieu d'être inspiré d'une culture japonaise, c'est plus un regroupement de plusieurs cultures continentales asiatiques (Chine, Inde, Tibet, etc.)

Les mêmes principes s'appliquent que pour la création d'un personnage usuel de 7eme mer, le panache et l'héroïsme étant tout aussi importants dans l'empire du Cathay, on retrouve les concepts de noblesse, etc. Toutefois évidemment les organisations Theanes n'ont pas de place au Cathay : Pas de guilde des spadassins, etc.

Cathay est une terre des couleurs vives (épices, habits, nature prédominante, etc.), mais aussi de simplicité élaborée (habits, spiritualité, hiérarchie sociale, arts martiaux, etc.). La spiritualité Cathayenne est très attachée à des principes de Géomancie a travers le Feng Shui. L'honneur est assez développé, comme le respect des ancêtres, sans atteindre l'exemple extrême de Rokugan.

Les Royaumes

Chaque royaume est comparable a une nation occidentale de Theah, avec sa propre culture, ses propres écoles d'escrime, sa propre magie, etc.



Han Hua



[Chine] Ce royaume est le plus important de Cathay. Sa culture et géographie sont le plus classiques et complets de Cathay. La tradition et la spiritualité y sont très importantes, ce qui donne une société harmonieuse mais aussi assez rigide, dominée par une administration impériale puissante. Les films comme Tigre et Dragon et Cite interdite pourraient se dérouler entièrement dans le royaume de Han Hua.



Lanna



[Thaïlande, Vietnam/Indochine ?] Ce royaume modeste et accueillant est un grand producteur agricole. Les belles villes de Lanna sont le foyer d'une animation populaire très dynamique, et ses habiles combattants ont toujours su protéger ce royaume des convoitises.



Tashil



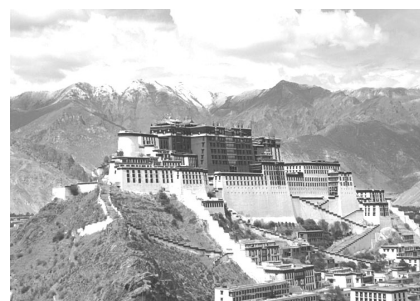
[Inde] Second royaume de Cathay ; en plus de ses ressources naturelles le Tashil a une histoire, et culture, propre et majestueuse. Cette culture est composée d'un mélange pragmatique d'histoire et de modernisme, de méditation et de vigueur, de gloire et de retenue.



Khimal



[Tibet] Ce royaume des cimes enneigées est la capitale spirituelle du Cathay. D'ailleurs l'endurance des habitants du Khimal serait une conséquence de leur vie entièrement régie par les énergies positives.





Xian Bei



[Mongolie] La plupart des habitants de ces vastes steppes sont des nomades, vivant une vie rude et simple. Ils sont très proches de leurs chevaux, et sont de très bons archers.



Tiakhar



[Iles indonésiennes? pirates] Les habitants des belles îles tropicales du Tiakhar vivent dans la

terreur, soumis à un tyran sanguinaire. La tristement célèbre marine du Tiakhar est composée de Pirates esclavagistes de la pire espèce.



Koryo



[Chine reculée? forêts] Les habitants du Koryo descendent d'un peuple guerrier, mais vivent à présent reclus, en harmonie avec les vastes et majestueuses forêts de leurs terres froides. Ils vont jusqu'à faire confiance aux esprits de la forêt pour les protéger.

Les Avantages par Royaume

Chaque royaume a ses propres écoles d'escrime, magies, reflets de la culture, de l'environnement et de l'héritage de chaque royaume.

Comme pour les nations Theanes, une école d'escrime d'un autre royaume coûte 35 points au lieu de 25 à la création de personnage. Les écoles d'escrime Cathayennes se divisent plus ou moins en deux grandes catégories : les arts martiaux qui donnent accès à un art du combat à main nues souvent assez spirituel, et les techniques de combat avec des armes souvent plus militaires.

Les magies / chamanismes ne sont accessibles qu'aux personnes du royaume en question, et coûtent 10 à 20 points (sauf Huan Shu). Ces chamanismes n'ont pas de niveau de maîtrise, comme les chamanismes occidentaux. Il existe une seule forme de sorcellerie avec des niveaux de maîtrise habituels et la distinction demi sang (20 points) / sang pur (40 points), c'est la sorcellerie Fu.

Mais il existe aussi un certain nombre d'avantages, de nouveaux métiers, etc. qui sont accessibles à tous les Cathayens.

Avantages communs

Nouveaux Métiers :

Cao Yao (Guérisseur)

Feng Shui Shi (Prêtre / géomancien)

Gwai Liao (Bureaucrate, courtisan, politicien, érudit)

De plus certains métiers reçoivent des compétences supplémentaires.

Nouveaux entraînements :

Arts martiaux internes

(Boxes molles - réactives ; esquives, prises, projections)

Arts martiaux externes

(Boxes dures - offensives ; blocages, coups variés)

Il y a en plus un nouvel entraînement pour chacune des armes spécifiques du Cathay.

Magie / chamanisme : Huan Shu (illusion)

Cette technique particulière donne accès à un style de combat magique, comme dans le film Tigre et Dragon. En pratique le combattant semble défier les lois naturelles lors de ses déplacements ou ses esquives. Cet avantage est accessible à tout Cathayen, est incompatible avec tout autre avantage magique, et coûte 35 points.

Sorcellerie : Fu

Cette sorcellerie consiste en l'art de tracer des trigrammes, et plus tard des hexagrammes. Il y a huit trigrammes qui représentent chacun un des éléments fondamentaux, en harmonie avec les principes du Feng Shui. Les talismans ainsi créés peuvent avoir une variété d'effets, en fonction du support et du trigramme maîtrisé par le sorcier.

Han Hua

Ecoles d'escrime :

Les écoles de combat de Han Hua sont empreintes d'équilibre et de traditionalisme, comme l'exige l'ordre céleste.

Hua Shao Ren Te 道愁 (Style de la lame étincelante)

Cette technique, pratiquée par les nobles et les érudits, enseigne l'utilisation d'une arme d'escrime très flexible, le *Jian*, en combinaison avec des techniques d'arts martiaux internes. Les combattants de cette école commencent par apprendre à parfaire les gestes défensifs, pour seulement ensuite perfectionner leurs techniques offensives particulièrement élaborées.

Shan Dian Dao Te 健忍 (Epée foudroyante)

Cette école militaire enseigne l'utilisation d'une arme lourde, le *Dao*, avec une combinaison de rapidité, de précision et de puissance impressionnante.



Zheng Yi Quan 福孝 (Ancien poing du juste)

Cet antique art martial a une histoire de plus de 2000 ans, et est le seul à combiner harmonieusement des techniques d'arts martiaux internes et externes.



Tashil

Ecoles d'escrime :

Dans le Tashil, on ne fait pas les choses à moitié, à commencer par la guerre. Leurs techniques de combat sont très agressives et colorées.

Ying Sun Wo (Serre de faucon)

Cet art martial externe s'inspire des techniques des animaux sauvages : les apprentis doivent même apprendre des prédateurs eux-mêmes. Ceci en fait une technique particulièrement violente, à la recherche des points faibles de l'ennemi. Cette technique originaire de Tashil est à présent très pratiquée parmi les nobles du Tiakhar.

Shaktishaalee (Puissant)

Cette technique enseigne l'utilisation d'un sabre traditionnelle du Tashil, le *Tulwar*, aussi bien à pied qu'à dos de cheval. Mais elle se dénote surtout en étant aussi agressive à pied que lors d'une charge de cavalerie.



Magie / Chamanisme : *Tashila*

Ces ascètes cherchent à parfaire leur harmonie personnelle a force de méditation. Leurs exercices et méditations leur donnent une sante de fer et un certain contrôle sur leurs émotions.

Lanna

Les avantages accessibles aux personnages du Lanna sont tous issus de la classe paysanne qui fait la richesse de ce royaume.

Ecoles d'escrime :

Chen Te (Main du matin)

Cette école est née parmi des paysans en révolte, et utilise comme arme un *seurng tjat koen* [nunchaku], une sorte de fléau. Cette technique dynamique est résolument offensive et efficace contre des adversaires nombreux.





Kr Kwan Jr (Kick-boxing)

Cet art martial externe est depuis peu un sport très apprécié au Lanna où il y a des compétitions très disputées. Pourtant cette technique était une pratique spirituelle à l'origine. Les pratiquants de ce sport utilisent des techniques relativement simples, mais avec une efficacité brutale.

Magie / Chamanisme : Nha Nong (Fermier)

Certains paysans du Lanna ont une affinité surnaturelle avec les plantes dont ils s'occupent, améliorant considérablement les récoltes et pouvant même aller jusqu'à animer des plantes. Toutefois ces gens simples se défendent de toute capacité surnaturelle, attribuant ces récoltes incroyables à leur travail et leur bonne fortune.



Khimal



Ecole d'escrime : Wu Tsain (Pas de problème)

La principale technique de combat provenant du Khimal est un art martial interne profondément non violent et spirituel, dont le principe est de retourner les énergies négatives de son agresseur contre lui-même.



Magie / Chamanisme : Baofong Xue Wudao (Danseur des tempêtes de neige)

Certains mystiques du Khimal ont un don d'affinité particulier avec la neige. Ils sont dans leur élément dans la neige, et peuvent même invoquer et contrôler des tempêtes de neige.



Xian Bei



Dans le Xian Bei, tout est en rapport avec les chevaux, y compris les techniques de combat et les facultés surnaturelles.

Ecole d'escrime :

Chima Gongjian Shou

Cette technique, aboutissement des techniques de combat des nomades du Xian Bei, se spécialise dans le tir à l'arc monté en exploitant au mieux la mobilité des chevaux.



Magie / Chamanisme :

Youya Chima Ren

Les meilleurs cavaliers du Xian Bei peuvent ne faire qu'un avec leur monture, ce qui permet au cavalier et son cheval d'effectuer des prouesses surnaturelles.



Tiakhar



Ecoles d'escrime :

Contrairement à ce que l'on pourrait peut être croire, les techniques de combat utilisées dans le Tiakhar ne sont pas particulièrement mortelles. En effet, un mort ne peut être ni torturé ni vendu comme esclave.

Ecole Jasni

La famille Jasni a élaboré cette technique pour les pirates du Tiakhar. Elle est spécialisée dans les abordages, et se focalise sur l'art de faire le plus de prisonniers possibles.

Ying Sun Wo (voire Tashil)



Koryo



Ecole d'escrime : Tie Xiang Kung

(Attaque de lours de fer) Cet art martial externe ancestral est encore très pratiqué dans le Koryo. Il apprend à frapper très fort, et à profiter de toutes les occasions pour causer des blessures à l'ennemi. Certains peuvent même briser les armes de leurs adversaires.

Magie / Chamanisme : Song Hwang Tung

Certains hommes saints du Koyo peuvent obtenir des bienfaits des arbres en cas de besoin, et peuvent même entrer dans une autre dimension qui existe dans les forêts.