
Les Secrets de la Septième Mer

Cathay

Perle de l'orient



Les données et traductions publiées ici sont issues du supplément Cathay : Jewel of the East publié par [AEG](#).
Swashbuckling Adventures, 7th Sea & Les Secrets de la Septième Mer sont des marques déposées par [AEG](#) et
[Asmodée/Siroz](#).

Traduit par *Grolf*
(Août 2006)

http://perso.orange.fr/le_capharnaum/

Peu de théans des nations de l'Ouest savent réellement ce qu'est le Cathay. Ils pensent que c'est un vaste empire uni et puissant, mais en fait, il s'agit de l'union de Sept Royaumes, restés longtemps indépendants, et maintenant unis sous la coupe de l'Impératrice Céleste. Cette mosaïque de cultures n'est pas un simple reflet du Japon ou de la Chine, mais plutôt une image de la complexité des peuples asiatiques, avec aussi des influences indiennes, tibétaines, ou encore indonésiennes. Peu nombreux sont les théans qui ont pu arpenter ces contrées lointaines et exotiques, mais tous ceux qui l'ont fait sont tombés sous leur charme...

Table des matières

Table des matières.....	2
Politique.....	3
Personnalités importantes.....	3
Culture.....	3
Géographie.....	9
Histoire.....	12
La genèse.....	12
L'antiquité (1 - 735 AUC).....	13
Division et réunification (735 AUC - 930 AV).....	14
Reconstruction et temps de paix (930 - 1600 AV).....	14
Le présent.....	15
Nouvelles règles.....	15
Modification d'avantages existants.....	15
Bonus de nationalité.....	15
Fortune.....	15
Nouveau facteur environnemental : rang de Feng Shui.....	16
Nouveaux avantages.....	16
Nouvelles épées de Damoclès.....	21
Nouveaux métiers.....	22
Nouveaux entraînements.....	24
Nouvel équipement.....	30
Nouveaux poisons.....	42
Nouveaux avantages magiques.....	45
Réputation.....	48
Ecoles d'escrime.....	49
Nouvelles compétences de spadassin.....	57
Sorcellerie.....	59
Bibliographie.....	62

Politique

Régime : Monarchie

Dirigeant actuel : *Impératrice Céleste* Wu Shang Fon

Capitale : Jing Du

Le pouvoir central du Cathay est entre les mains de l'Impératrice. Elle règne sur les Sept Royaumes (*Qi Guo*), mais chacun d'entre eux possède son propre dirigeant. Il s'agit en quelque sorte d'une fédération, où chaque royaume possède une certaine indépendance, mais où chacun doit loyauté et obéissance à l'Impératrice, et où chacun contribue à la force et à la puissance de toute la nation dans son ensemble.

Le trône revient au descendant du souverain, et se transmet ainsi de génération en génération à travers la dynastie... jusqu'à ce qu'une autre dynastie prenne le pouvoir à son tour.

Personnalités importantes

- **Impératrice Céleste Wu Shang Fon** ♀: Impératrice du *Qi Guo* (Sept Royaumes), et souveraine du royaume de *Han Hua*.
- **Grand Lama Kunchen Choden** ♂: Grand Lama et souverain du royaume de *Khimal*.
- **Khan Dalan-Tai** ♂: Souverain du royaume de *Xian Bei*.
- **Tuanku Sayari Razak** ♂: Souverain du royaume de *Tiakhar*.
- **Duchesse Meng Xian Nu** ♀: Duchesse de *Bei Han Guan* (dans le *Han Hua*).
- **Duc Tzou Tze Lung** ♂: Premier ministre et conseiller de l'Impératrice Céleste.

Culture

Même si les Sept Royaumes ont des cultures bien marquées et relativement différentes, tous les habitants de Cathay possèdent certaines bases communes qu'ils partagent au quotidien :

- **Langage :** Chacun des Sept Royaumes possède son propre langage. Toutefois, tous les habitants du Cathay parlent le *Han Hua* en plus de leur langue maternelle. Il existe donc sept langues (portant le nom de leur royaume d'origine) en Cathay, et chaque habitant en parle au moins une ou deux.
- **Architecture :** Certains bâtiments se retrouvent à travers toutes les villes de Cathay, quelque soit leur taille, et quelque soit la province. Ainsi, chaque ville compte au moins un temple ou une pagode, une place de marché, une court de justice ou un bâtiment officiel, une école, un théâtre, des magasins, mais aussi des musées ou des galeries d'art, des entrepôts, des tavernes et des auberges, une maison du thé, des jardins aménagés... et bien sûr, des habitations, la plupart du temps construites en bois.

Beaucoup d'habitations à travers les Sept Royaumes sont construites avec une structure et un plancher en bois, avec des murs et des cloisons en papier de riz. Les portes sont en fait des morceaux de cloison coulissants. Certains temples sont en forme de pagode, avec à la base une tour octogonale, et un toit penché et pointu. Les tribus nomades du *Xian Bei* vivent dans de grandes tentes coniques appelées *ger*. (Le sol sur

lequel est planté une *ger* est appelé une yourte. Appeler yourte la tente dans laquelle vit une famille est insultant, car cela sous-entend qu'elle est trop pauvre et qu'elle doit dormir directement sur le sol).

- **Religion** : La religion dans les Sept Royaumes se base sur trois fondements : la philosophie de Maître Kung, toute une pléiade de divinités, et enfin la quête du *Jing Hueng*, l'Âme Dorée.

Le *Jing Hueng* est l'harmonie parfaite entre le corps, l'esprit et la nature, qui permet d'atteindre l'Eveil, et de quitter le Grand Cycle de la Vie pour rejoindre l'éternité de l'immortalité.

Les cathayans révèrent un grand nombre de divinités qui portent, d'après eux, un certain intérêt pour les humains : les déesses de la Miséricorde, des Prostituées, de la Lune, des Vents, des Rivières, de la Terre, les Dieux de la Cuisine, de la Guerre, de la Richesse, de la Prospérité, du Pouvoir, de la Longévité, des Villes, du Tonnerre, de la Joie, du Vin, le Juge Divin...

La philosophie de Maître Kung enseigne la méditation active et contemplative pour atteindre la maîtrise du corps et de l'esprit. Elle apprend aussi qu'il est nécessaire d'honorer l'esprit des anciens et des morts.

- **Fêtes** : Chaque royaume célèbre ses propres fêtes, mais certaines sont communes à toutes les provinces. Parmi les plus grandes festivités, on trouve *Xing Nian* (Fête du Printemps / Nouvel An), l'anniversaire de l'Empereur de Jade, *Yuan Xiao Jie* (Fête des Lanternes), *Qing Ming Jie* (Jour de Nettoyage des Tombes), *Duan Wu* (Fête du Bateau Dragon), *Zong Yuang* (Fête des Morts), *Zong Qiou* (Fête de l'Automne)... Toutes ces fêtes sont l'occasion de commémorer un événement particulier, de se rassembler en famille ou d'organiser de grandes festivités à travers les villes.
- **Service militaire** : En plus de leur participation à l'armée et à la marine impériales, les royaumes entretiennent tous des corps d'armée locaux. Dans certaines provinces, des unités spécifiques servent comme gardes spéciaux du souverain ou comme milices locales. Les armées comptent toutes sortes d'unités, que ce soit en cavalerie (archers ou lanciers montés, cavaliers lourds ou légers), en infanterie (lanciers, fantassins, archers, arbalétriers), en artillerie (canonniers, mousquetaires), ou encore des éclaireurs, et même des fanfares militaires. Les officiers suivent des enseignements particuliers, et étudient notamment le *Bin Shu*, écrit par le grand Général Zheng Ren, ainsi qu'un ouvrage intitulé "Cent tactiques peu communes". Chacun de ces recueils détaille la sagesse que doivent développer les hommes qui ont le devoir de commander à la destinée des armées.
- **Céramique & Porcelaine** : A l'origine, la poterie ne servait qu'à fabriquer des objets usuels, comme de la vaisselle ou des jarres. Plus tard, ce sont de véritables œuvres d'art qui commencèrent à être créées. Deux types de céramiques sont fabriqués : les *Ji long* nécessitent une cuisson à température moins élevée et sont favorisés dans les régions possédant moins de bois. Les formes sont simples, et les décorations sont très colorées, mais les tons les plus sombres sont les plus populaires. La vraie porcelaine, appelée *Nan gang*, est cuite à des températures plus hautes, et requiert donc plus de bois pour alimenter le four. La différence avec le *Ji long* vient du fait que les décorations sont gravées et peintes avant la cuisson de l'objet. Les couleurs de base sont le marron, l'ambre, le vert, ainsi qu'une couleur crème. En plus de la vaisselle et de différents

réipients, les potiers fabriquent également de petites statuettes ou des statues grandeur nature. Certaines de ces statues ornent les temples et les tombeaux.

- **Pierres précieuses** : Certains endroits dans les Sept Royaumes recèlent des secrets enfouis profondément sous le sol. Des mines produisent ainsi des pierres précieuses de différentes sortes : diamants, grenats, émeraudes (*lu bao shi*), rubis (*hong bao shi*), saphirs (*lan bao shi*)... En mer du Miroir, on trouve également des perles (*zhen zhu*), habituellement de couleur blanche ou noire, et parfois dorée ou rose. Dans le Corridor de Feu, il existe aussi des perles d'ormeau (*bao yu*) irisées de teintes bleues, vertes, et pourpres. Sur les marchés de Shegar en Khimal, on peut acheter des perles aux reflets de flammes brillant au soleil, mais les marchands restent évasifs quant à leur origine. Des rumeurs disent qu'il s'agirait du feu solidifié du Corridor.

En plus des gemmes, le Cathay produit également d'autres matériaux semi précieux que les artisans façonnent pour en faire des bijoux ou des objets d'art. On pourra ainsi acheter de l'ambre (*hu po*), de la cinabre (*dan sha*), des coraux (*shan hu*), du jade (*yu*), et de l'opale (*shi bai shi*). Il existe enfin une pierre magnétique appelée œil de dragon (*lung tong*). De couleur noire ou verte foncée, elle attire le fer et affecte la lecture des boussoles.

- **Cuisine** : Quelles que soient leurs conditions de vie, les cathayans ont toujours une relation privilégiée avec la nourriture. On trouve en Cathay plus de façons de cuisiner que dans tout le reste de Théah. Pour n'en citer que quelques-unes : bouillir, mijoter, griller, en ragoût, braiser, tremper, à la vapeur, frire, rôtir, au four, confire, en conserve, fumer, viandes blanches, viandes rouges, en velouté, en sauce, en bouillon, et bien sûr, cru.

Les cathayans utilisent quelques ustensiles de base pour cuisiner et pour manger. Par exemple, le *wok* est une sorte de casserole à fond arrondi et évasé. Une grande variété de plat et réipients en terre cuite, et surtout des couteaux effilés comme des lames de rasoirs, se retrouvent dans toutes les bonnes cuisines des Sept Royaumes. Se servir de ces derniers avec une planche de découpe permet de découper et préparer des mets de toutes les tailles et de toutes les formes. Les plats sont servis dans de petits réipients, ce qui permet de les réchauffer plus facilement. Les cathayans mangent dans de petits bols individuels, et se servent de baguette qui peuvent être fabriquées en bambou, mais aussi en or ou en jade pour les plus riches. De petites et larges cuillères sont aussi utilisées pour les soupes par exemple.

Aujourd'hui, la nourriture qui compose les plats cathayans est essentiellement issue de l'agriculture et de l'élevage. Depuis des milliers d'années, les paysans cultivent du riz (*mi*), du millet, de l'orge, mais également toute une variété de légumes, de fruits, et de champignons. Les principaux élevages se composent de vaches, moutons, porcs, chèvres, poulets, canards, yacks, et autres agneaux. La chasse et la pêche complètent l'apport d'ingrédients avec divers gibiers, poissons, et coquillages. Avec le lait produit par les troupeaux d'élevage, on produit du beurre et des fromages. De l'huile agrémentent certains plats, notamment tirée des graines de soja.

Chaque royaume du Cathay possède des plats "favoris". Ainsi, au Khimal, les habitants mangent de la viande de yack ou de mouton, des légumes, de la soupe, et boivent du thé noir et du lait. En Xian Bei, les nomades élèvent aussi du bétail en plus des chevaux pour produire de la viande et du lait, et cuisinent essentiellement sur les feux de camp. Le peuple de Koryo a plutôt un régime orienté vers les légumes, et consomme surtout de la

viande de poulet. Han Hua est le royaume où la nourriture est la plus diversifiée : on y trouve toutes sortes de viandes, poissons, légumes et fruits, préparés de toutes les manières possibles. En Lanna plus qu'ailleurs, c'est le riz qui forme le socle des plats, accompagné de poulet, de bœuf ou de crevettes. Si les plats du Tashil sont basés sur le riz, les légumes et quelques variétés de viandes, ce qui les distingue c'est l'ajout de nombreux épices ou de sauces aux goûts divers. Comme au Tashil, la cuisine du Tiakhar utilise beaucoup les épices, mais se base surtout sur la consommation de poisson.

Les épices produits dans les Sept Royaumes sont nombreux et variés, mais les plus répandus sont la cardamome (*Badi elaichi*), l'anis (*Ba jiao*), le gingembre (*Jiang*), le curcuma (*Jiang huang*), les différentes variétés de poivre (*Jiao*), la cannelle (*Jou kuei*), la myrrhe (*Mo yao*), l'ail (*Suan*), le safran (*Xi hong hua*), le pavot (*Ying su*), ou encore le sésame (*Zhi ma*).

Certaines régions produisent également différentes variétés de vin (*Jiu*) et de bières (*Pi jiu*), ainsi que de l'alcool de riz (*Shao xing*).

- **Thé :** Le thé (*Cha*) est très populaire au Cathay, et occupe la même place que le kaffe dans l'Empire du Croissant de Lune. Il s'agit de l'une des premières plantes cultivées pour le plaisir plutôt que pour la subsistance. Sa culture demande beaucoup de travail, mais le thé étant très apprécié, les agriculteurs n'hésitent pas à en produire. Il y a trois manières de préparer les feuilles de thé : écrasées et frites, elles donnent le *Lu Cha* (thé vert), au goût délicat; partiellement fermentées et séchées, les feuilles donnent le *Oolong* au goût plus fort et parfois agrémenté de cardamome, de clous de girofle, de jasmin ou de menthe; enfin, totalement fermentées, elles donnent au *Hong cha* (thé noir) un goût fort et amer.

Boire le thé est un art en soi, servi dans des tasses de porcelaine à tous les repas. Certaines cérémonies religieuses l'intègrent, et toute bonne négociation se conclut par une tasse de thé. On dit aussi que cette boisson a des vertus médicinales et que c'est un bon stimulant. Certains producteurs y ajoutent différents ingrédients afin de commercialiser des variantes parfumées, qui se vendent parfois très cher.

- **Médecine :** Le grand empereur Shen Nong a élaboré une théorie sur la santé et la maladie basée sur les cinq éléments (bois, feu, terre, métal et eau). Chaque élément est associé à une saison, une couleur, un goût, une émotion, et différentes parties du corps. Les éléments doivent être maintenus en bonne harmonie pour conserver une bonne santé. Conserver cette harmonie est un processus complexe, et l'apprentissage de la médecine et de la connaissance des plantes peut prendre plus d'une vingtaine d'années avant d'avoir suffisamment d'instinct pour détecter et réagir correctement à un déséquilibre des éléments.

Les guérisseurs apprennent quelle est l'utilité de chaque plante, mais aussi où la trouver et comment la préparer. Parmi les plus utilisées, l'aloès (*Ci hai*) pour soigner les brûlures, la racine de rhubarbe (*Da huang*) pour les problèmes digestifs ou cutanés, les baguettes de cannelle (*Gui zhi*) pour la circulation et la digestion ou pour soigner les inflammations, le *Ma huang* pour l'asthme et la fièvre, ou encore le ginseng (*Ren shen*), un puissant stimulant et tonifiant. Beaucoup d'autres herbes sont utilisées pour soigner différentes affections, ou pour revitaliser le corps.

- **Vêtements** : Les habits portés par les cathayans sont beaucoup plus simples que ceux des occidentaux, mais aussi beaucoup plus colorés. Ils peuvent être fabriqués dans le coton le plus ordinaires ou dans la soie la plus luxueuse. Les hommes et les femmes de Khimal, de Xian Bei, Koryo et de Han Hua portent généralement un pantalon et une simple tunique. Au Khimal et en Xian Bei, certains hommes portent des pantalons bouffants et des tuniques croisées. En Koryo et Han Hua, le pantalon et la tunique sont parfois recouverts d'une robe plus longue. Au Tashil, les femmes portent le sari, une longue robe faite d'une seule pièce de tissu.

La soie est principalement produite dans le royaume de Han Hua grâce à l'élevage des vers à soie. Sa fabrication est devenue une véritable industrie, où se sont surtout des femmes qui participent au processus de production. Il existe quelques preuves du fait que les Numains connaissaient l'existence de la soie. Le châtiment pour avoir fait sortir des vers à soie du Cathay est la mort.

- **Relations sociales** :
 - **Mariage** : les unions entre cathayans sont presque toujours des mariages arrangés. Les négociations obéissent à un rituel long et compliqué, et les cérémonies et fêtes du mariage sont réglées par les traditions.
 - **Hospitalité** : il est considéré comme un affront aux dieux de refuser l'hospitalité à un visiteur quel qu'il soit. Même le cathayan le plus pauvre se doit d'offrir à son visiteur au moins une place pour s'asseoir et une tasse de thé.
 - **Rang social** : qui vous êtes, qui est votre famille et qui sont vos proches, détermine comment les autres se comportent vis-à-vis de vous. Les officiels du gouvernement sont traités avec déférence, et seuls les prêtres et chamans ne rentrent pas dans le système des classes sociales.
 - **Honneur** : l'honneur personnel est une valeur très importante dans les Sept Royaumes, et il rejaillit sur l'honneur de la famille. Une faute ne déshonore pas seulement l'individu, mais aussi tous ses proches.
 - **Esclaves et serviteurs** : ces deux états sont considérés en Cathay comme faisant partie de la vie. Un homme peut être esclave dans une vie et occuper un poste très influent dans la prochaine, tout dépend du jeu de la Grand Roue du destin. L'esclavage est parfois la punition infligée à des criminels, qui sont aussi souvent marqués ou humiliés en public.
- **Education** : En Han Hua, Tashil, Lanna, Koryo et Khimal, tous les enfants reçoivent une certaine éducation, même les esclaves si leur propriétaire le souhaite. Même un enfant modestement éduqué sera capable de lire et écrire sa propre langue, et de faire des opérations mathématiques élémentaires. Hormis au Tiakhar, les enfants reçoivent une éducation martiale minimale, à savoir au moins manier une arme.
- **Calendrier** : Les cathayans basent leur calendrier sur les cycles lunaires. Un cycle complet prend soixante ans, et est découpé en cinq cycles de douze ans. Chacune de ces douze années porte le nom d'un signe du zodiaque, le plus souvent représentant un animal, réel ou légendaire.
- **Taxes et tributs** : Dans chaque royaume, la structure féodale implique que chaque niveau social paie des taxes pour entretenir le niveau supérieur. De plus, chaque royaume paie lui-même un tribut au trône impérial. Les taxes peuvent être payées en argent, en nature, ou en services.
- **Jeux** : Les habitants de Qi Guo sont des passionnés de jeu. Qu'ils emploient des cartes, des dés ou des dominos, les jeux de chance sont particulièrement appréciés, et les paris font partie intégrante du jeu. Les plus populaires sont le *Kon Min Yeung* ("à la poursuite

des moutons") qui se joue avec six dés, le *Mah Jong* qui utilise 144 dominos décorés de symboles, le *Nardishir* (ressemblant au Backgammon), et sa version simplifiée le *Pachisi*; le *Pai* (dominos), le *Sing Luk* se jouant avec trois dés pour faire des combinaisons spécifiques, le *Wei Qi* (le Go), ou encore le *Xiang Qi* (le jeu de l'éléphant) qui ressemble vaguement aux échecs occidentaux et à l'*Ajedrez* croissantin.

- **Les grandes inventions** : Bien avant l'apparition du Collège Invisible, les sages et les érudits du Cathay avaient déjà commencé à inventer des choses merveilleuses, sans aucune magie ou sorcellerie de quelque sorte que ce soit. Les plus remarquables sont le boulier, les aqueducs (construits avec des sections de troncs d'arbre), le papier (fabriqué à partir de fibres de bambou), l'imprimerie, la clepsydre, le sismographe, les étriers (pour la monte des chevaux), la poudre, la boussole, l'ombrelle, et bien d'autres.
- **Arts et loisirs** : Les cathayans attachent beaucoup d'importance aux loisirs, et ils apprécient beaucoup la musique, la littérature et les spectacles.
 - **Musique** : la plupart des instruments sont conçus pour jouer en solo ou en petits ensembles de trois ou quatre musiciens. Ces instruments sont fabriqués en divers matériaux : en pierre (le *pein ching* : deux pierres frappées par un marteau lors de cérémonies religieuses), en métal (le *luo* (gong) et les *bo* (cymbales)), en soie (instruments à cordes tirées ou pincées), en bambou (*dizi* (flûte), *suona* (trompette)), en bois (percussions), en peau (tambours de toute forme et de toute taille), en gourde (avec de tubes, ressemble à la cornemuse), en terre cuite (*ocarina*).
 - **Opéra** : le *jing ju* (opéra) combine poésie, musique, et danse pour de grands spectacles mettant en scène un orchestre, un chœur, des costumes élaborés, des acteurs et des chanteurs. La plupart des opéras joués font apparaître une *dan* (une héroïne, une guerrière ou une femme obligée de prendre les armes), un *mo* (un vénérable vieil homme, un général ou un roi), et un *sheng* (un jeune héros). Un quatrième personnage, le *chou* (clown) apporte parfois un aspect comique au spectacle.
 - **Danse** : dans certains des Sept Royaumes, la danse est mise en scène dans de grands spectacles, qui peuvent raconter des histoires complexes pleines d'émotion, et peuvent avoir des teintes lyriques ou au contraire exubérantes et acrobatiques.
 - **Littérature** : le peuple du Qi Guo adore écouter ou raconter des histoires. La littérature de Cathay propose de la poésie, des nouvelles romantiques, des essais sur des thèmes sociaux, et des romans ayant souvent des thèmes historiques pour toile de fond. Les cinq livres considérés comme indispensables à toute bonne bibliothèque sont les suivants : *I ching* ("le livre des changements", par Maître Lao), *Shu ching* ("le livre des écritures", compile en cinq volumes plus de 1750 ans de récits et de philosophie, y compris les écrits de Maître Kung), *Shih ching* ("le livre des chants", regroupe plus de 300 poèmes classiques), *Chu'un ch'iu* ("les annales du printemps et de l'automne", par Maître Kung, retrace l'histoire de la dynastie Qin), et *Li ching* ("le livre des rituels", détaille en trois volumes les rituels enseignés par Maître Kung).

Géographie

Le pays que les théans nomment le Cathay est en réalité composé de sept royaumes. Il est délimité au nord et à l'ouest par le Grand Mur de Feu qui le sépare de l'Ussura et du reste du continent, et bordé à l'est et au sud par deux mers : le Miroir et le Couloir de Feu. Du nord au sud, les sept royaumes sont Khimal, Xian Bei, Koryo, Han Hua, Lanna, Tashil, et Tiakhar.

Note : le supplément ne comporte pas de carte, mais celle-ci peut être téléchargée sur le site officiel d'A.E.G. dans la [rubrique Errata](#).

- **Khimal**

Dirigeant : Grand Lama Kunchen Choden

Lieux importants : Potala (capitale), *Qomolangma* (montagnes), Shegar, Yarlong Tsangpo

Relief : montagnes

Le royaume de *Khimal* est niché dans les montagnes les plus hautes de Théah, à plus de 9000 mètres d'altitude. Les contraintes physiques que cela implique sont difficiles à supporter pour les étrangers, mais les natifs ont une durée de vie très longue. La méditation, l'exercice, une alimentation saine, et la présence du Grand Lama n'y sont sans doute pas étrangers. La ville de Yarlong Tsangpo est empreinte de mysticisme et de religion; elle est ainsi parsemée de temples et de pagodes, et le peuple y consacre beaucoup de temps en prières et en méditation. Shegar est une importante place commerciale, où se tient un grand marché de poissons et de perles. Ici se trouvent aussi des bureaux auxiliaires du gouvernement destinés à ceux qui ne peuvent faire le périple jusqu'à la capitale. Potala est le lieu de résidence du Grand Lama et du gouvernement, mais c'est aussi un important lieu de pèlerinage. Deux grands palais majestueux, le *Potrang Karpo* (Palais Blanc) et le *Potrang Marpo* (Palais Rouge), ont été construits pour y abriter et enterrer les Grands Lamas. Kunchen Choden, le bienveillant Lama, est proche du peuple et s'assure que la vie dans son royaume s'écoule paisiblement et sans conflit.

- **Xian Bei**

Dirigeant : Khan Dalan-Tai

Lieux importants : Sukhbataar (capitale), Khovsalnur, Yolyn Am, Amarbaya, Dharkan

Relief : steppes

Bien que le royaume de Xian Bei compte quelques villes permanentes, son peuple est avant tout nomade. Ainsi, une grande partie de la population se déplace, avec ses troupeaux de chevaux, entre plusieurs importants lieux de campement en fonction des saisons : à Khovsalnur au printemps, à Yolyn Am en été, à Amarbaya en automne, et à Dharkan en hiver. La vie dans les grandes steppes arides est assez rude, et le peuple de Xian Bei en est d'autant plus endurci. Ce sont de très bons archers et d'excellents cavaliers, assez proches de la tribu croissante des Atlar'vahir. En été se tient à Yolyn Am le grand festival du Naadam. Durant une semaine, les festivités regroupent un grand marché, une foire aux chevaux, un conseil des tribus présidé par le Khan, ainsi qu'un grand concours d'athlétisme avec des épreuves d'équitation, de tir à l'arc

et de lutte. C'est aussi l'occasion de célébrer des mariages et des rituels de passages à l'âge adulte pour les jeunes femmes des tribus.

- **Koryo**

Dirigeant : Roi Kyu Hwang Bae

Lieux importants : Shilla (capitale), Kayasan, Backje, Songnisan

Relief : forêts

Dans cette contrée presque entièrement recouverte de forêts denses, le peuple a développé une relation particulière avec les arbres. Les habitants semblent secrets et réservés, préférant vivre à l'abri des bois, et se montrant habituellement assez peu bavards. En général, les villes sont situées dans de grandes étendues dégagées entourées d'arbres. Kayasan est un important carrefour de commerce, alors que Backje est une ancienne capitale en ruines. On la dit hantée. Shilla, la nouvelle capitale, est construite sur des falaises très boisées. Les arbres montant assez haut, on peut avoir l'impression que la cité est construite dans leurs branches. Les habitants utilisent avantageusement les forêts et leurs propres talents dans l'art du camouflage pour repousser toute invasion extérieure. La cité sacrée de Songnisan est un lieu de spiritualité caché, dont on dit que quelques élus y apprendraient la maîtrise d'une ancienne magie.

- **Han Hua**

Dirigeant : Impératrice Céleste Wu Shang Fon

Lieux importants : Jing Du (capitale), Sheng Tao, Pei Lin, Huo Long Cheng

Relief : plaines

La grande province du Han Hua est un peu le reflet de ce que pensent les étrangers lorsqu'ils entendent le nom du Cathay : de grandes plaines vertes, des contrées humides irriguées par le grand *Huang He* (Fleuve Jaune), et des centaines de villes et villages, notamment Jing Du où se tient le trône de l'Impératrice Céleste et le siège du gouvernement central du pays. La ville de Jing Du est si somptueuse et magnifique qu'elle pourrait faire oublier des villes comme Charousse ou Iskandar. Elle est très étendue, et la Cité Impériale située en son sein est elle-même une ville dans la ville.

Pei Lin est un grand sanctuaire, où les moines entretiennent des temples et des ex-voto pour les morts sans tombes, et donnent asile aux pourchassés en préservant toute vie à l'intérieur des lieux sacrés. Sheng Tao est un grand lieu de divertissement et de plaisir. On peut y trouver le meilleur théâtre, la musique la plus magnifique, la nourriture la plus fine, mais aussi les hommes et les femmes les plus belles. A Sheng Tao, il est très facile d'acquiescer tout ce que l'on peut désirer. Huo Long Cheng est le site le plus sacré du Han Hua, car il s'agit de la nécropole des souverains célestes, avec notamment la grande tombe de l'Empereur Qin Shi Huang, enterré avec 6000 statues de soldats en terre cuite. C'est également le lieu de commémoration de l'union des Sept Royaumes réalisée sous le règne de l'Empereur Han Wu Ti.

- **Lanna**

Dirigeants : Roi Suraphand et Reine Vidura

Lieux importants : Chiang Mai (capitale), Ko Si Chang, Ko Samui, Ayuthaya

Relief : plaines et collines

Le petit royaume de Lanna a un climat tropical très humide. Son peuple a pu y développer une intense culture du riz grâce aux pluies qui tombent durant deux tiers de l'année. Les deux dirigeants agissent de concert afin d'améliorer la qualité de vie du peuple. Les villes portuaires de Ko Si Chang et de Ko Samui connaissent une activité commerciale intense avec de nombreux visiteurs étrangers. Le site de l'ancienne capitale de Ayuthaya est devenu le siège d'une intense activité minière. De nombreux gisements de métaux précieux et de gemmes y ont été découverts, et de simples mineurs peuvent y devenir très riches en trouvant des filons suffisamment productifs. Chiang Mai, la capitale, est une très belle ville où les maisons en bois côtoient de grands temples, parmi lesquels le Temple de l'Âme Dorée. Les grands marchés permettent de trouver toutes les nombreuses variétés de fruits et légumes produits dans le pays. Ici se tiennent aussi des compétitions d'arts martiaux se tenant dans des arènes dédiées à cette passion nationale.

- **Tashil**

Dirigeant : Raj Yezdi Mitra

Lieux importants : Varanasi (capitale), Mont Vajravahari, Chandela, Srinagar, Jaisalma

Relief : montagnes, plaines côtières

Le royaume de Tashil est une province très riche qui tire partie de certaines ressources naturelles : les pierres précieuses. Son territoire est recouvert par les monts Kathmandha, dont le plus haut sommet est le mont Vajravahari, et de grandes plaines bordent les côtes à l'est de la péninsule. La plupart des villes sont situées dans ces plaines. Ainsi, les ports de Chandela, Srinagar ou encore Jaisalma, sont connus pour le commerce des émeraudes et autres gemmes, ou encore des coraux, des perles noires, et de toutes sortes de produits de luxe. La flotte de Tashil est très développée, et les chantiers navals sont toujours très actifs. Près de Chandela, le fameux mausolée de Rauza Banu, bâti en l'honneur d'une ancienne reine, est une magnifique construction entièrement réalisée en pierre locale ayant un aspect proche de l'ivoire, et donnant au bâtiment une brillance étonnante au soleil. Varanasi, la capitale, est l'une des plus anciennes cités du pays, et parcourir ses rues semble parfois être comme un voyage dans le temps avec la juxtaposition de bâtiments antiques et modernes. Le bazar est bouillonnant d'activité, et l'on peut y trouver tout et n'importe quoi.

- Tiakhar

Dirigeant : Tuanku Sayari Razak

Lieux importants : Khajuraho (capitale), Bandar Serai

Relief : îles

L'île de Tiakhar est un endroit paradisiaque, avec des plages de sable fin, des forêts tropicales où poussent les plus belles fleurs du monde, parcourues de rivières à l'eau claire se déversant en de magnifiques cascades. Il s'agit peut-être du plus bel endroit que l'on puisse voir à travers tout Théah. Et pourtant, c'est un lieu où l'on trouve les créatures parmi les plus dangereuses, au premier rang desquelles le souverain actuel : le Tuanku Sayari Razak. Cet homme est un tyran de la pire espèce, et la vie humaine a peu de prix à ses yeux, tout comme à ceux de Ravana, le dieu sanguinaire qu'il prie. Le peuple, lui, essaie de vivre malgré la peur, la répression, et les lois extrêmement dures et dégradantes. Cette dualité se retrouve à Bandar Serai, qui est une ville des plus magnifiques, mais qui abrite aussi un grand marché d'esclaves et le quartier général de la puissante Marine Royale. La capitale de Khajuraho est elle aussi un bijou d'architecture, mais c'est le lieu où règne le tyran, et son palais est une véritable place forte quasiment imprenable. On dit que son harem peut devenir un enfer pour les jeunes femmes qui s'y retrouvent enfermées. Tout le peuple a peur et se méfie, mais tente de voir le bon côté des choses en priant la Déesse de la Miséricorde pour qu'elle leur vienne en aide.

Histoire

La genèse

Du Néant et du Chaos originels, un énorme œuf luisant émergea et flotta dans les ténèbres de l'espace. De cet œuf naquit **Peng Ku**, qui œuvra pendant des millénaires et des millénaires pour séparer les éléments : le **Yin** (la terre) et le **Yang** (le ciel). Fatigué par son labeur, il s'allongea, et son corps se transforma : son sang devint l'eau, son souffle le vent, ses cheveux les étoiles, et ses yeux formèrent le Soleil et la Lune afin qu'il puisse continuer à observer le monde.

Vinrent ensuite la belle **Nu Wa** et le grand **Fu Xi**, tous deux ayant le haut du corps d'un homme et le bas du corps d'un serpent, ainsi que quelques autres dieux. S'émerveillant de la nature, des arbres et des fleurs couvrant la terre, **Nu Wa** créa les animaux et les hommes pour la peupler. Elle prit soin de protéger son peuple, et lui enseigna tout ce qu'il devait savoir pour survivre et prospérer.

Fu Xi, mari et frère de **Nu Wa**, était le dieu des Cieux, comme **Nu Wa** était la déesse de la terre. Il apprit aux hommes comment pêcher, apprivoiser les animaux, mais aussi les arts comme la peinture et la musique. Il était le premier des **San Huang** (les Trois Nobles Empereurs). **Shen Nong**, le Second Empereur, avait la volonté de connaître toutes les plantes, mais il mourut de l'ingestion de l'une d'elles. Ses propres écrits forment les bases des connaissances en médecine. Il enseigna également les bénéfiques à tirer des soins du corps et de l'hygiène de vie. C'est lui qui donna aux hommes l'agriculture, les marchés et le commerce. Le Troisième Empereur, **Sui Ren**, créa l'art de la cuisine, l'utilisation des herbes et des épices, et classifia toute nourriture entre **Yang** (le chaud) et **Yin** (le froid). La cuisine des Sept Royaumes est

ainsi la plus riche de tout Théah. Un quatrième dieu choisit lui de vivre durant des millénaires comme fermier parmi les hommes. Il retourna un jour dans les Cieux et y poursuivit son apprentissage pour atteindre le *jing hueng* (l'Âme Dorée). Plus tard, il devint l'Empereur de Jade, le plus grand souverain des Cieux.

Depuis des temps immémoriaux, les peuples qui vivent dans la région de Cathay ont appris à aimer leur terre et la nature. Les familles formèrent des tribus, les tribus formèrent des royaumes. Leurs dirigeants engendrèrent des dynasties, au premier rang desquelles la dynastie *Shang*. Ils bâtirent des villes et y installèrent le siège de leur pouvoir. Sous leur règne fut créée l'écriture, et le peuple vénérait l'Empereur de Jade comme souverain suprême des Cieux et de la Terre.

L'antiquité (1 - 735 AUC)

La dynastie qui succéda aux *Shang*, les *Zhou*, était issue d'un peuple belliqueux du Sud. Ils abolirent les sacrifices humains et établirent des pratiques religieuses envers l'Empereur de Jade. Les *Zhou* mirent en place un système féodal afin de diriger les contrées les plus reculées de leur royaume. En faisant appel à leurs vassaux lors d'invasions extérieures, ils montrèrent également leur dépendance vis-à-vis d'eux. Les seigneurs locaux décidèrent de rompre leur allégeance, et le pays sombra dans la guerre civile.

La guerre dura 250 ans, mais la civilisation continua à évoluer. Ainsi, durant cette période, *Maître Kung* écrivit le *Lun Ya*, un grand traité de philosophie qui constituera les fondements des pratiques religieuses du *Qi Guo*. Poésie et philosophie continuèrent à se développer.

Le bref règne de la dynastie *Qin* vit la formation des premiers gouvernements et l'établissement des premières lois. Ils divisèrent le pays en 36 régions, chacune avec un gouverneur civil, un commandant militaire, et un représentant du conseil impérial. Ceci augmenta le pouvoir des juges et des bureaucrates, et réduisit celui des seigneurs locaux. L'alphabet fut standardisé, de même que la monnaie et les unités de mesures. Pourtant le peuple souffrait sous le poids des taxes et des impôts utilisés pour faire fonctionner tout ce pesant système.

En 440 AUC, les futures fondateurs de la dynastie *Han* rassemblèrent une armée et écrasèrent celle de l'Empereur lors de la bataille de la vallée de *Wei*. Une fois au pouvoir, ils réduisirent le poids de la bureaucratie et des impôts sur les paysans. Tout ceci favorisa le commerce et l'ascension d'une nouvelle classe moyenne. Mais l'ancienne noblesse restait mécontente, d'autant plus que l'Empereur *Han Liu* avait placé ses proches aux postes les plus importants. L'objectif des *Han* était, entre autres, de rassembler sous leur bannière toutes les régions du pays et étendre ses frontières.

L'Empereur *Han Wu Ti* initia une seconde époque de la dynastie *Han*. Il développa le système éducatif, favorisa les érudits, fit améliorer le rendement des cultures agricoles. Sous son règne se développèrent les relations avec les pays étrangers, et en particulier l'Empire du Croissant et l'Ussura.

Les tribus nomades de Cathay étaient toujours restées relativement indépendantes vis-à-vis du pouvoir impérial, même si elles avaient toujours payé leur tribu. Mais avec l'ouverture des relations avec l'Ussura, certaines tribus, notamment les *Toba* commencèrent à mener des raids dans les steppes de ce pays. Lorsque l'Empereur *Han Wu Ti* apprit que Matushka s'était

de nouveau réveillée, il eut peur que sa colère se déchaîne sur son pays. Il n'eut d'autre choix que de recourir à la magie, et en 735 AUC fut ainsi érigé le Grand Mur de Feu entre l'Ussura et le Cathay. La tribu *Toba* fut prise au piège du mauvais côté, et resta dans les steppes. Le lendemain du rituel, *Han Wu Ti* mourut, et sa dynastie disparut avec lui.

Division et réunification (735 AUC - 930 AV)

Une longue période de division et de guerre civile suivit la mort de *Han Wu Ti*. Un groupe appelé *Tai Ping Tao* (les Turbans Jaunes) émergea à *Han Hua*. Ils appliquaient les enseignements de *Yu Chi*, un grand magicien et guérisseur, et cherchaient l'éradication du mal et des maladies par la recherche du *Jing Hueng* (Âme Dorée). C'est finalement un puissant duc nommé *Tsao Tsao* qui prit le pouvoir et entama le processus de réunification des royaumes.

Ce fut la dynastie *Sui* qui réussit à réunir tous les royaumes, excepté celui de *Koryo*. Mais finalement, ce royaume accepta de payer un tribut pour conserver son indépendance. L'armée impériale fut renforcée, les milices locales dispersées, et l'ordre restauré. Sous le règne des *Tang*, le Cathay connut un âge d'or, où la paix régnait, les arts se développaient à nouveau, et où l'Empereur réinstaura les gouvernements locaux et la bureaucratie, et mis en place un système judiciaire efficace. Les paysans bénéficièrent de plus d'équité, et purent ainsi retrouver un niveau de vie décent.

Malgré une nouvelle courte période de guerre civile, le royaume continuait de se développer, notamment avec l'industrie de la porcelaine et l'invention de l'imprimerie, qui permit de rendre des écrits classiques plus accessibles et de diffuser une monnaie sur papier.

Reconstruction et temps de paix (930 - 1600 AV)

Sous la dynastie *Song*, les arts et les sciences prirent un nouvel essor. C'est à cette période que fut inventée la poudre. La marine cathayane fut développée en une force importante, notamment avec quelques navires de grand tonnage pouvant transporter jusqu'à 500 hommes.

Entre 1230 et 1319, le royaume de *Xian Bei* se lança dans une longue période d'invasions contre les royaumes voisins et contre le pouvoir central. Mais après ces temps de guerre à l'extérieur, c'est la stabilité intérieure du royaume qui fut affaiblie et ses dirigeants furent renversés.

Hong Wu prit alors le pouvoir, et il tenta de restaurer son pays tout entier. Pour cela, il préféra partir de la base et favoriser les paysans, améliorer leurs conditions de vie, réduire leurs taxes, et se préparer pour éviter d'éventuelles famines. Il fit également de l'armée une profession honorable et s'en servit comme assise de son pouvoir.

Pourtant, la paix n'apporta pas seulement des bénéfices aux Sept Royaumes. L'inactivité affaiblissait l'armée, les assistants de l'Empereur devinrent orgueilleux, estimant être la véritable source de son pouvoir, et ainsi, la cour impériale devint le lieu de toutes les intrigues et manipulations politiques. Les courtisans apprirent à créer et manipuler toutes sortes de poisons inodores et incolores. Ils en firent si bon usage que les fondations de la nation commencèrent à vaciller de nouveau.

Le présent

La famille **Wu** a toujours fourni au Cathay de grands empereurs, des généraux puissants, et des souverains avisés et clairvoyants. Lorsque la dynastie **Ming** déclina, elle reprit le pouvoir impérial. Adeptes des thèses de **Maître Kung**, ils n'eurent aucune tolérance pour la corruption, le gaspillage et l'impiété. Les comploteurs furent bannis des cercles de pouvoir, et une sélection drastique fut imposée dans le recrutement des fonctionnaires. Les relations extérieures avec l'Empire du Croissant furent renforcées, et les liens entre les Sept Royaumes furent rétablis sur des bases saines.

L'Impératrice **Wu Shang Fon** monta sur le trône en 1649 AV alors qu'elle n'avait que vingt ans. Sa beauté, son intelligence et ses prouesses physiques composent la balance idéale et harmonieuse qui en fera sans doute une grande souveraine. Le chemin ne sera pas facile, mais elle se montrera probablement à la hauteur de la tâche...

Nouvelles règlesModification d'avantages existants

L'avantage Petit coûte 1 PP au lieu de 2 pour les cathayans.

Bonus de nationalité

Les cathayans ressentent en général un fort attachement avec leur royaume d'origine, même si le destin les a emmené loin de celui-ci. Déterminez votre lieu de naissance afin de recevoir le bonus de nationalité et pour acheter les avantages spécifiques à votre royaume.

Tribu	Bonus
Han Hua	Esprit +1
Khimal	Détermination +1
Koryo	Gaillardise +1
Lanna	Dextérité +1
Tashil	Esprit +1
Tiakhar	Panache +1
Xian Bei	Détermination +1

Fortune

Le guilden n'est pas reconnu dans les royaumes du Cathay. Les autres pièces de monnaie théanes (particulièrement celles de l'Empire du Croissant) peuvent être acceptées, mais seulement pour leur poids de métal précieux. Chacun des Sept Royaumes a sa propre monnaie, mais par décret impérial, le *qian* du Han Hua est accepté pour toutes les transactions publiques et paiements de dettes à travers le pays, fournissant ainsi une base de comparaison. Les monnaies sont les suivantes :

Les différences de monnaie ne découragent toutefois pas les échanges. Loin de là, le commerce est une activité importante au Cathay, et les marchands occupent une place hautement respectée dans la société. Les théans occidentaux qui ont déjà fait des affaires avec les croissantins trouveront leurs échanges avec les cathayans, particulièrement avec le peuple de Xian Bei, assez similaires. Les personnages cathayans qui achètent des avantages leur donnant un

Royaume	Monnaie	Taux de change
Han Hua	<i>Qian</i>	1 qian = 1 qian
Khimal	<i>Yuan</i>	7 yuan = 1 qian
Koryo	<i>Doh Nul</i>	3 doh nul = 2 qian
Lanna	<i>Tien</i>	2 tien = 1 qian
Tashil	<i>Rupay</i>	10 rupay = 1 qian
Tiakhar	<i>Ringgit</i>	1 ringgit = 4 qian
Xian Bei	<i>Togrug</i>	12 togrug = 1 qian

revenu ou une fortune (comme Noble) reçoivent un nombre de *qian* égal à deux fois le nombre de guilders qu'ils auraient reçu avec ces avantages pour d'autres nationalités.

Nouveau facteur environnemental : rang de Feng Shui

Tout endroit au Cathay (et, au choix du MJ, dans le monde) a un rang de Feng Shui compris entre -3 et +3, avec une moyenne de 0. Pour déterminer aléatoirement le rang d'un lieu, lancez 2g2 (sans dé explosif) et consultez la table ci-dessous. Si l'endroit a un rang de Feng Shui inférieur à 0, le site est infesté d'énergies négatives, et s'il est supérieur à 0, les ondes positives y règnent.

Résultat du jet	Rang de Feng Shui
2	-3
3-4	-2
5-7	-1
8-14	0
15-17	+1
18-19	+2
20	+3

Le rang de Feng Shui est égal à sa distance depuis 0, ainsi un de -3 est en fait un rang de 3, un rang de 0 est un rang de 0, et un rang de +1 est un rang de 1, et ainsi de suite.

Dans un lieu à énergies positives, les Héros, leurs Hommes de main et leurs Brutes, lancent un dé de plus (+1g0) par rang de Feng Shui, alors que les Vilains et leurs alliés lancent un dé de moins (-1g0) par rang de Feng Shui. Par exemple, dans un temple de rang +2, les Héros gagnent un bonus de +2g0 sur tous leurs jets, alors que les Vilains ont un malus de -2g0. Ces bonus et malus s'appliquent à tous les jets où le nombre de dés gardés est déterminé par l'un de vos traits. Ainsi, ils ne s'appliquent pas aux jets de dommages car vous gardez des dés en fonction du type d'attaque et non de vos traits.

A l'inverse, les endroits à énergie négative, les Héros et leurs hommes ont un malus de -1g0 par rang de Feng Shui sur tous leurs jets, alors que les Vilains et leurs alliés bénéficient d'un bonus de +1g0 par rang de Feng Shui. Les mêmes restrictions s'appliquent que dans la situation inverse.

Nouveaux avantages

- **Accent cathayan (0 PP; cathayans uniquement)**

Chaque région du Cathay a son propre accent. Les personnages cathayans avec l'un de ces accents paie un coût légèrement différent pour l'apprentissage des langues étrangères. Voir les tables aux pages 67 et 68 du supplément Cathay.

- **Accoutumance à la chaleur (2 PP; 1 PP pour les Croissantins, Tashil et Tiakhar)**

Vous avez l'habitude des climats chauds, et ne souffrez pas de leurs effets. Toutefois, le froid vous affecte plus que les autres. Vous ne pouvez avoir à la fois cet avantage et celui d'Accoutumance au froid. Quand vous prenez des blessures dues à la chaleur, vous recevez un dé de blessure de moins (-1g0). Malheureusement, vous n'êtes pas habitué au froid, donc vous encaissez un dé de plus (+1g0).

- **Accoutumance au froid (2 PP, 1 PP pour les Ussurans, Highlanders, Vesten, Khimal, Koryo)**

Vous avez l'habitude des climats froids, et ne souffrez pas autant que les autres de leurs effets. Toutefois, la chaleur vous affecte plus que les autres. Vous ne pouvez avoir à la

fois cet avantage et celui d'Accoutumance à la chaleur. Quand vous prenez des blessures dues au froid, vous recevez un dé de blessure de moins (-1gO). Malheureusement, vous n'êtes pas habitué à la chaleur, donc vous encaissez un dé de plus (+1gO).

- **Appartenance : Pirates du Tiakhar (4 PP, 3 PP pour le Tiakhar)**

Vous avez navigué avec les pirates du Tiakhar, et vous avez encore des contacts parmi les coupe-jarrets qui sillonnent le Couloir de Feu. Vous connaissez tous les codes et les signaux utilisés par ces pirates, et vous n'avez besoin d'aucun jet pour décoder les messages secrets qu'ils échangent. De plus, chaque fois que vous rencontrez un pirate du Tiakhar, il y a une chance que l'un de vous connaisse l'autre, voire que vous vous soyez déjà rencontré. Lancez un dé non explosif et consultez la table ci-dessous :

1-2	Vous avez déjà combattu l'un contre l'autre, et ne vous appréciez toujours pas.
3-4	Vous n'avez jamais entendu parler de lui ni jamais vu.
5-6	Vous l'avez déjà vu sans lui parler, mais vous savez ce qu'il vaut au combat. Il n'a pas de raison de ne pas vous apprécier.
7-8	Vous avez déjà servi avec lui sur un navire. Tout s'était bien passé entre vous.
9-0	Vous avez longtemps bourlingué ensemble. Vous vous connaissez très bien, et pouvez être considérés comme des amis.

- **Appartenance : Sociétés secrètes cathayanes (5 PP; cathayans uniquement)**

Il y a beaucoup d'organisations qui se disent "secrètes" au Cathay, et vous faites partie de l'une d'elles. Comme toutes ne sont pas cachées et en train de fomenter un coup d'état (en fait, certaines ne s'en cachent même pas), être simplement membre signifie que vous en avez mesuré les risques et les responsabilités. Bien que ce ne soit pas toujours facile, vous devez maintenir l'idéal de votre société et tenter d'en accomplir les objectifs. Vous ne pouvez appartenir qu'à une seule société secrète.

Les sociétés les plus importantes sont les suivantes :

- **Lung Yin (L'Ombre du Dragon) (Han Hua)**

Organisation dévouée à perpétrer les machinations criminelles et politiques de la Duchesse Meng, la Lung Yin engage ceux qui exécutent consciemment ses basses œuvres et ceux qui ont été dupés en lieu apportant leur aide et leur support. La Lung Yin est définitivement opposée au Jing Chiang Tuan.

- **Jing Chiang Tuan (Le Sou Doré) (Tiakhar)**

Cette organisation secrète cherche à renverser le tyran dégénéré du Tiakhar, mettre fin à la piraterie, et établir le Tiakhar comme un solide royaume marchand. Bien que la plupart de ses membres soient originaires du Tiakhar, les gens venant des autres royaumes sont les bienvenus. Il est possible que des membres de la Rilasciare aient pris contact avec les dirigeants du Jing Chiang Tuan.

- **Haathi ke Lokh (Le Peuple de l'Éléphant) (Tashil)**

Vous êtes dévoué à la libération du Tashil de son statut de vassal du Han Hua, afin qu'il puisse faire valoir son rang de nation indépendante. La plupart des membres de cette société viennent du Tashil, mais les personnes d'autres nations sont les bienvenus si elles peuvent démontrer que leur dévouement à la cause est réel (*Note : les membres de la Rilasciare doivent être conscients que le Haathi ke Lokh cherche à restaurer une monarchie, et en aucun cas à établir une démocratie*).

- **Hei Jing Hu (Les Tigres de Métal Noir) (Han Hua)**

Certains membres de l'Armée Impériale ne sont pas satisfaits de la taille de l'empire. Ils cherchent à étendre ses frontières au détriment d'autres nations, mais ne peuvent franchir le Huo Qiang (Mur de Feu) et n'ont pas les moyens de contrôler la Marine Impériale. Leurs efforts immédiats tendent à faire tomber le Mur ou à étendre la région qu'il englobe. Ensuite, ils prévoient de balayer l'Occident aussi loin que possible.

Bénéfices de l'appartenance à une société : ce qui suit est une liste partielle des bénéfices qu'apporte l'appartenance à une société secrète cathayane.

- **Entraînement de Grand Maître**

Il est possible d'atteindre un rang de 6 dans une compétence dans certaines circonstances. D'abord, un personnage doit avoir un rang de 5 dans cette compétence. Ensuite, il doit trouver un Grand Maître pour l'entraîner. L'apprentissage peut prendre de un mois à une année (à la discrétion du MJ). Enfin, le personnage doit dépenser 25 XP pour achever le processus. Cela ne fait pas de lui un Grand Maître, mais lui donne simplement un rang de 6. Note : normalement, seuls des PNJ ou des PJ retirés du jeu peuvent posséder le titre de Grand Maître, car l'aptitude à donner un rang de 6 à d'autres peut déséquilibrer le jeu entre les mains d'un joueur.

Voici la table des compétences que vous pourrez apprendre des Grands Maîtres de votre organisation :

Lung Yin	Haathi ke Lokh	Jing Chiang Tuan	Hei Jing Hu
Connaissance des bas-fonds Intrigant Sincérité	Interrogatoire Monte (Éléphant) Piéger	Comptabilité Diplomatie Eloquence	Commandement Stratégie Tactique

- **Ressources :**

En général, les sociétés secrètes n'attendent pas de leurs membres qu'ils fournissent les fonds nécessaires à la réalisation des missions qui leur sont confiées. Quand vous être envoyés en mission, vous recevez 250 qian (ou l'équivalent en monnaie locale) pour financer vos activités. Tout argent non dépensé doit être rendu après la mission, et toutes ces organisations exigent un compte détaillé des dépenses effectuées.

- Réduction du coût d'un avantage :

Chaque membre d'une société secrète gagne une réduction de 2 PP sur l'achat d'un Avantage (dans la liste ci-dessous).

- Lung Yin : Scélérat
- Haathi ke Lokh : Volonté indomptable
- Jing Chiang Tuan : Relation
- Hei Jing Hu : Charge

- Divers :

Chaque société apporte un autre bénéfice unique.

- **Lung Yin** : vous connaissez deux codes secrets. L'un vous permet de laisser des messages pour d'autres personnes en disposant des objets suivant des motifs spéciaux. Le second est une série de gestes particuliers et d'intonations qui vous permettent de communiquer secrètement, même en étant observé de près.
- **Haathi ke Lokh** : vous faites particulièrement attention à ce que l'identité nationale du Tashil ne soit pas perdue malgré sa soumission au Han Hua. Vous bénéficiez de deux augmentations gratuites pour tout jet impliquant l'histoire ou les légendes du Tashil.
- **Jing Chiang Tuan** : dans sa quête du renversement des dirigeants du Tiakhar, le Jing Chiang Tuan a découvert comment fabriquer un onguent qui permet de retirer une Marque de Sang (sorcellerie Mayawi Shakti, réservée aux souverains du Tiakhar) de quelqu'un. En effectuant un jet d'Esprit + Apothicaire contre un ND de 30, vous pouvez en fabriquer une dose, plus une supplémentaire par augmentation prise sur le jet. Appliquer l'onguent sur le front de quelqu'un qui a reçu une Marque de Sang lui causera 1g1 dé de dommages (comme s'il s'agissait de dégâts d'une arme à feu), et retirera la Marque. Les ingrédients principaux de cette mixture sont des racines de lotus, et de la poudre de corail blanc. Le processus de fabrication prend deux jours.
- **Hei Jing Hu** : vous êtes félicité pour votre courage et votre agressivité, et réprimandé au moindre signe d'hésitation ou de couardise. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur vos jets d'Intimidation, que ce soit pour intimider ou éviter d'être intimidé. Vous perdez aussi un dé non gardé de moins lorsque vous êtes affecté par la Peur.
- **Aptitude innée (6 PP pour une compétence de base, 7 PP pour une compétence avancée, 10 PP pour une compétence de sorcellerie)**

Vous avez une aptitude naturelle pour une compétence de votre choix, qui doit être sélectionnée à l'achat de cet avantage. Cela vous permet d'atteindre des résultats spectaculaires sans vraiment vous forcer. Vous ne pouvez avoir qu'une seule aptitude de ce genre. Si vous ne possédez pas la compétence, vous ne souffrez pas des pénalités habituelles des jets effectués avec des compétences inconnues (dés non explosifs, ND plus élevé). Quand vous faites un jet avec cette compétence, vous pouvez déclarer des Augmentations après avoir effectué le jet au lieu de le faire avant.

- **Désarticulation (1 PP)**

Vous pouvez plier vos doigts en arrière sans vous faire mal. Vous êtes insensible aux dommages causés par un Blocage d'articulation sur vos doigts, et vous bénéficiez de deux augmentations gratuites pour vous dégager d'un tel Blocage. Vous bénéficiez également d'une augmentation gratuite sur votre Jet de Blessure lorsque vous êtes désarmé et que vous maniez une lame avec une bague d'escrime. Cet avantage ne vous donne aucun bonus pour échapper à une Prise, ni pour vous dégager d'un Blocage d'articulation autre que sur vos doigts.

- **Entraînement au port de l'armure (6 PP, 4 PP pour les cathayans avec l'avantage Charge du Guide du Joueur)**

Vous avez l'habitude de porter des pièces d'armure toute la journée, à tel point que vous n'êtes pas gêné dans vos mouvements comme vous le seriez normalement. Quand vous portez une armure, vos malus sur la table des Pénalités d'Armure sont traités comme si votre type d'armure était de la colonne immédiatement à droite de la votre. Voir la table 3-17 à la page 84 du supplément Cathay.

- **Polyglotte (Variable)**

Vous pouvez parler plusieurs langues. En pratique, tout le monde en Cathay parle le Han Hua (même au Tiakhar), mais chaque royaume possède son propre langage. Au Tashil et au Tiakhar, l'utilisation de la langue locale persiste à un certain degré dans la vie de tous les jours. En Lanna, Khimal et Koryo, l'ancien langage a quasiment disparu de la vie quotidienne, même s'il continue à être utilisé dans certaines cérémonies religieuses, en poésie ancienne, et dans quelques circonstances spéciales.

Le coût en PP des différents langages est déterminé par les tables des pages 67 et 68 du supplément Cathay. Notez que l'alphabétisation (l'aptitude à lire et écrire, plutôt que simplement parler une langue) augmente le coût d'un langage de 1 PP, à l'exception du Han Hua, Khimal, Koryo, Lanna, et Xian Bei, qui coûtent 2 PP.

- **Poney des steppes (3 PP; cathayans uniquement, 2 PP pour le Xian Bei)**

Vous possédez un cheval des steppes du Xian Bei. Les poneys des steppes, desquels sont issus les purs-sangs croissantins, sont plus petits que la plupart des autres chevaux théans. Comme ils n'ont pas été sélectionnés avec autant de soin que les purs-sangs croissantins, il y a peu de poneys qui présentent les capacités qui ont fait des nomades du Xian Bei des conquérants si victorieux par le passé. Vous possédez un tel poney.

Poney des steppes

Gaillardise : 4

Dextérité : 3

Esprit : 1

Détermination : 2

Panache : 1

ND : 15 (30 au galop)

Attaque : Morsure 3g2, Coup de sabots 3g2, Piétinement 3g2

Dommages : Morsure 0g1, Coup de sabots 4g2, Piétinement 4g3

Compétences : Jeu de Jambes 2, Course d'endurance 1, Course de vitesse 5, Sauter 3

Capacités spéciales : Les poneys des steppes peuvent porter deux fois la charge normale pour leur Gaillardise. De plus, ces poneys sont particulièrement faciles à dresser; vous bénéficiez d'une augmentation gratuite pour tout jet de Dressage lorsque vous essayez de leur apprendre un tour. Leur docilité vous donne également une augmentation gratuite sur vos jets d'Équitation et de Voltige quand vous en montez un.

- **Serviteur cathayan (6 PP, 5 pour les cathayans)**

Vous avez un serviteur cathayan à votre service au début du jeu. En plus des tâches ordinaires d'un serviteur, celui-ci est également un *cao yao* (Médecin). Il est considéré comme un Homme de Main, et doit être créé en tant que tel. En plus des 75 PP de création des Hommes de Main ordinaires, il reçoit un rang de 3 dans toutes les compétences du métier *Cao Yao* (voir la rubrique Métiers).

Nouvelles épées de Damoclès

- **Dépendant à l'Afyam**

L'Afyam est une substance noire, utilisée comme analgésique au Cathay. Au Tashil et au Tiakhar, il est consommé récréativement pour produire une intrépidité mêlée d'euphorie. Hélas, elle engendre une habitude et vous en êtes dépendant. La puissance de votre dépendance est fonction du nombre de points placés dans cette Epée de Damoclès. De fait, plus forte est votre dépendance, plus importante est la dose requise pour que vous ressentiez l'euphorie, et plus grande est la douleur du manque.

Chaque jour durant lequel vous ne consommez pas votre dose d'afyam, vous devez faire un jet de Détermination contre un ND égal à dix fois votre rang dans cette Epée, plus 5 par jour passé depuis votre dernière prise, plus 10 si la dernière dose que vous avez prise n'était que médicale au lieu d'être appropriée pour quelqu'un de votre niveau de dépendance. Si vous ratez votre jet, votre corps commence à présenter les symptômes du manque, à savoir la sous-alimentation, les tremblements, la transpiration, les nausées, et les douleurs chroniques. Beaucoup de dépendants continuent de prendre leur dose d'afyam uniquement pour éviter la douleur plutôt que pour ressentir l'euphorie.

Les effets de ces symptômes vous imposent d'avoir sur tous vos jets autant d'Augmentations que votre rang dans cette Epée de Damoclès. Ces effets, qui sont cumulatifs, durent jusqu'à ce que vous preniez une dose d'afyam. Ces Augmentations ne s'appliquent pas au jet quotidien effectué pour voir si le manque s'aggrave, ni aux Jets de Blessure.

Par exemple, un personnage avec une Détermination de 4 et une Dépendance à l'afyam de 2 prend une dose récréative (dans son cas, 4 doses médicales) d'afyam. Le lendemain, il ne prend aucune dose, et doit lancer 4g4 (sa Détermination) contre un ND de 25. Il fait 23 et échoue, et tous ses ND subissent deux Augmentations. Le lendemain, il ne prend toujours pas de dose, et doit effectuer un jet de 4g4 contre un ND de 30. Il échoue à nouveau avec un 26. Maintenant, ses ND sont Augmentés 4 fois. Le jour suivant, il achète une dose médicale et la prend : toutes ses pénalités disparaissent. Le lendemain, il doit

reprenre une dose ou réussir un jet contre un ND de 35, car sa dernière prise n'était que médicale.

- **Evadé du Tiakhar**

Vous étiez captif au Tiakhar, mais vous avez échappé à vos ravisseurs et fuit vers la liberté. Vous devez probablement vous soucier de votre ancien maître; même s'il ne vous recherche pas forcément activement, il n'aurait rien contre le fait de vous récupérer, surtout s'il a payé un bon prix pour la transaction.

Plus vous consacrez de points à cette Epée de Damoclès, plus puissants sont vos ravisseurs, et plus énervés ils seraient s'ils vous mettaient à nouveau la main dessus.

- **Rêves de Dragon**

Dans vos rêves, vous avez senti le *sheng chi*, le souffle céleste d'un dragon qui est venu vous transmettre un message prophétique, dont vous ne vous rappelez pas la nature durant vos heures éveillées. Plus de points vous placez dans cette Epée de Damoclès, plus important est le message et plus les rêves vous dérangent.

- **Talisman du Huo Qiang (Mur de Feu)**

L'un de vos ancêtres était l'un des 64 sorciers Fu qui ont participé à la création du Huo Qiang (Mur de Feu). Plus vous placez de points dans cette Epée de Damoclès, plus cette personne vous était directement liée et plus vous attirez l'attention sur vous, particulièrement de la part de ceux qui recherchent les talismans du Huo Qiang. Malheureusement pour vous, non seulement vous n'avez pas le talisman en votre possession, mais de plus les seules informations que vous possédez sur sa localisation sont d'obscurcs légendes transmises dans votre famille, et qui sont, bien sûr, souvent contradictoires.

Nouveaux métiers

- **Acrobate et Bateleur**

Les métiers d'Acrobate et de Bateleur, parus respectivement dans le *supplément Ussura* et dans le *Guide du Joueur*, reçoivent la nouvelle compétence avancée suivante :

Equilibriste : le travail d'un équilibriste est proche de celui du jongleur, si ce n'est que plutôt que d'essayer de maintenir des objets en l'air, vous cherchez à les soulever à l'aide de supports précaires. En l'occurrence, vous pouvez placer une assiette en équilibre au bout d'un bâton, dont vous ne tenez l'autre extrémité qu'avec un seul doigt.

Maintenir un seul objet en équilibre avec un main est facile, d'où un ND de 10. Vous pouvez tenter des tours plus difficiles, avec plusieurs objets, ou avec des choses plus grandes, de forme inhabituelle, ou dangereuses comme des torches enflammées, ainsi que des manœuvres complexes, mais tout cela ajoute une Augmentation pour chaque difficulté supplémentaire.

Par exemple, maintenir en équilibre une assiette sur chaque main, avec une théière sur la tête, et un bol sur le pied droit en vous tenant sur la jambe gauche, puis pencher la tête pour que l'eau de la théière coule dans le bol, demanderait 5 Augmentations (3 objets supplémentaires, un objet de forme spéciale (la théière pleine d'eau), et le fait de se pencher pour faire couler l'eau).

- **Bateleur**

Sher Da Shi (Charmeur de Serpent) : vous pouvez vous asseoir près d'un dangereux serpent et bouger avec le rythme et les mouvements appropriés qui le rendront attentif envers vous, mais sans vouloir vous attaquer. Ceci requiert un jet d'opposition de votre Esprit + Charmeur de Serpent contre la Détermination + Jeu de Jambes du serpent. Si vous gagnez, vous pouvez mener un spectacle avec lui. Si le serpent gagne, il essaie de vous mordre. Il s'agit d'une nouvelle compétence avancée du métier Bateleur.

- **Bonne aventure**

Le métier de Bonne aventure paru dans le supplément *Ussura* reçoit la nouvelle compétence avancée suivante :

I Ching : vous connaissez la signification de chacun des 64 Hexagrammes et des 8 Trigrammes de base desquels ils sont tirés. Vous êtes conscient des nuances subtiles de l'utilisation de ces éléments comme moyen de divination.

- **Cao Yao (Guérisseur cathayan)**

Vous avez une grande connaissance des différentes techniques et substances utilisées pour soigner. Vous êtes un médecin pratiquant, et utilisez vos compétences de guérison à travers le *Qi Guo*.

Compétences de base : Diagnostic, Masseur, Premier Secours

Compétences avancées : Acupuncture, Apothicaire, Charlatanisme

Acupuncture : en plantant des aiguilles à des points particuliers du corps d'une personne, vous pouvez retirer la douleur, la tension, et la maladie. Pour cela, vous devez effectuer un jet d'Esprit + Acupuncture. Le ND est de 15, plus 5 par dé de pénalité ou par malus de +5 au ND que subit le patient à cause de l'affection que vous tentez de soigner. Un succès retire un dé de pénalité (ou réduit le malus au ND de -5), plus un par Augmentation prise sur le jet. Vous ne pouvez soigner un patient par l'acupuncture qu'une fois par acte.

Par exemple, un guérisseur essaie d'utiliser l'acupuncture pour traiter un patient dont une douleur articulaire lui cause une pénalité de 2 dés non gardés (2g0). Le ND de ce jet est de 25, mais guérir complètement les pénalités exigera un jet avec un ND de 30.

- **Feng Shui Shi (Prêtre cathayan / Géomancien)**

Un *Feng Shui Shi* est un(e) prêtre(esse) et un(e) expert(e) en *feng shui*, l'art cathayan de la géomancie. Dans le *Qi Guo*, seuls les plus fous démarreraient la construction d'un nouveau bâtiment sans consulter d'abord l'un de ces hommes avisés.

Compétences de base : Aménagement d'intérieur, Chant, Eloquence, Jardinier, Philosophie
Compétences avancées : Astronomie, Cartographie, Géomancie, Méditation, Occultisme, Théologie

Aménagement d'intérieur : vous avez un certain talent pour aménager l'intérieur d'une maison ou d'autres bâtiments pour les rendre à la fois fonctionnels et agréables.

Géomancie : vous avez mémorisé les règles qui indiquent quels aspects d'un lieu affectent son *feng shui*, et vous savez si un endroit possède une énergie positive ou négative en fonction des formes et des angles du lieu. Effectuez un jet d'Esprit + Géomancie contre un ND de 20 pour jauger les énergies d'un endroit. Vous pouvez également tenter de réguler les énergies d'un lieu en plaçant des miroirs spéciaux pour refléter l'énergie et en ajustant ses contours. Cela prend du temps, et vous ne pouvez augmenter ou réduire le Rang de Feng Shui (voir le paragraphe sur le Feng Shui) de plus de un point. Cela demande un jet d'Esprit + Géomancie contre un ND de 40. Ce processus prend une semaine, plus un nombre de semaines égal à l'actuel Rang de Feng Shui du lieu.

Méditation : votre quête de paix intérieure vous donne une perception de votre balance émotionnelle et une aptitude à rester calme et rationnel. Vous pouvez utiliser cette compétence pour résister à toute utilisation du Système de Répartie à votre rencontre.

- **Gwai Liao (Bureaucrate)**

Un *gwai liao* est à la fois un courtisan, un politicien, un érudit, et surtout un fonctionnaire. Vous avez étudié pour passer les concours de la fonction publique, et vous utilisez votre connaissance d'une large variété de sujets et votre tact au service du gouvernement.

Compétences de base : Création littéraire, Eloquence, Etiquette, Mathématiques, Mode, Recherches

Compétences avancées : Comptabilité, Diplomatie, Droit, Intrigant, Politique, Sincérité

- **Marchand**

Fabricant de cerfs-volants (Zuo Feng Zheng) : vous savez fabriquer toutes sortes de cerfs-volants. Il s'agit d'une nouvelle compétence de base du métier Marchand.

Fabricant de feux d'artifice (Huo Hua) : non seulement vous savez fabriquer et utiliser des "fleurs de feu", mais également préparer et mettre en place de véritables spectacles pour des festivals et des occasions spéciales. Il s'agit d'une nouvelle compétence de base du métier Marchand.

Nouveaux entraînements

- **Arbalète**

Recharger (Chu-ko-nu) : pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, votre temps de rechargement d'un chu-ko-nu est réduit d'une action. D'ordinaire, le temps requis pour recharger un chu-ko-nu vide est de 6 actions, plus le nombre de projectiles que vous souhaitez placer dans le chargeur, jusqu'à la capacité maximale de 12. Par exemple, si vous avez un rang de 4 dans cette compétence, vous pouvez complètement

recharger votre arme en 14 actions au lieu de 18. La réduction de temps s'applique uniquement au premier projectile placé dans le chargeur. Il s'agit d'une nouvelle compétence avancée de l'entraînement Arbalète.

- **Armes de jet exotiques**

Au Cathay, il existe beaucoup d'armes de lancer étranges qui ne correspondent à aucune autre catégorie, comme les couteaux ou les armes improvisées, parmi lesquelles le *chakram* ou le *paku*. Vous utilisez cette compétence pour attaquer avec ces armes.

Compétences de base : Lancer (Armes de jet exotiques)

Compétences avancées : Tir d'adresse (Armes de jet exotiques)

Lancer (Armes de jet exotiques) : quand vous lancez une arme de jet exotique, vous devez utiliser cette compétence pour effectuer une attaque. La portée du tir est déterminée par le type de l'arme lancée.

Tir d'adresse (Armes de jet exotiques) : cette compétence vous permet de réduire les pénalités gênant le tir (portée, cible cachée, etc.) de votre rang en Tir d'adresse * 5. L'utilisation de cette compétence ne permet pas de faire tomber votre ND en dessous du ND pour être touché de base.

- **Armes exotiques jumelées**

Au Cathay, il existe beaucoup d'armes étranges qui sont habituellement maniées par paire, et qui ne rentrent dans aucune autre catégorie, comme les couteaux ou les armes d'escrime. Cela inclut par exemple le *Shuang Huan* ("Pleine Lune") et le *Shuang Gao*. Vous êtes entraîné à manier ce type d'armes, que ce soit par paire ou seule.

Compétences de base : Attaque (Armes exotiques jumelées), Parade (Armes exotiques jumelées)

Compétences avancées : Double parade (Armes exotiques jumelées)

Attaque (Armes exotiques jumelées) : ceci est tout simplement votre aptitude à frapper votre adversaire.

Parade (Armes exotiques jumelées) : parer est l'action de placer votre arme entre vous et les coups de votre ennemi. Cette compétence peut être utilisée comme compétence de Défense tant que vous maniez une arme exotique. Vous n'avez pas besoin de manier deux armes pour utiliser cette compétence, une seule suffit.

Double parade (Armes exotiques jumelées) : une double parade s'effectue en croisant vos armes devant vous. Vous devez déclarer que vous utilisez cette compétence au lieu de votre compétence de Parade pour votre Défense Active. Vous devez alors prendre deux Augmentations pour faire votre jet. Un succès vous donne un Dé d'Héroïsme, qui peut être utilisé pendant un nombre de phases égal à votre rang de Double Parade. Ce Dé est perdu si vous ne l'utilisez pas avant la fin de ce délai.

- **Arts martiaux défensifs**

Il existe deux sortes d'arts martiaux, distingués par des philosophies fondamentalement différentes : des styles agressifs et préventifs qui bloquent les attaques ennemies et frappent en retour, et des styles plus réactifs qui préfèrent retourner les attaques de l'adversaire contre lui en utilisant son énergie cinétique et son mouvement. Vous avez étudié un ou plusieurs styles d'arts martiaux défensifs.

Compétences de base : Blocage (Arts martiaux défensifs), Equilibre, Esquive, Jeu de jambes, Prise

Compétences avancées : Amortir une chute, Blocage d'articulation, Désarmer (Mains nues), Méditation, Pas de côté, Projection, Sauter, Se dégager

Blocage (Arts martiaux défensifs) : le blocage est l'acte de placer votre bras ou votre jambe entre vous et les coups de votre ennemi. Cette compétence peut être utilisée comme compétence de Défense lorsque vous êtes désarmé.

Blocage d'articulation : un Blocage d'articulation est un type spécial de prise qui peut être utilisé pour soumettre un opposant en appliquant une pression sur l'une de ses articulations de telle manière que s'il cherche à se dégager, il risque de se blesser lui-même. Pour utiliser cette attaque, déclarez que vous tentez d'effectuer un Blocage d'articulation sur votre adversaire et précisez le type de blocage que vous souhaitez obtenir. Effectuez un jet de Dextérité + Blocage d'articulation contre le ND de votre cible, en prenant autant d'augmentations que nécessaire pour atteindre l'articulation visée comme s'il s'agissait d'une attaque localisée classique. Si vous réussissez, vous le bloquez momentanément. Tandis qu'il est coincé de cette manière, votre ennemi peut seulement tenter de briser votre prise ou effectuer une action qui ne nécessite que peu de mouvement, comme appuyer sur la gâchette d'un pistolet. Contrairement à une Prise, votre opposant ne peut pas utiliser un Coup de tête contre vous.

Pour tenter de se libérer de votre prise, il doit dépenser une action (rappelez vous des règles d'interruption et de mise en réserve), et effectuer un jet d'opposition avec au choix Dextérité + Prise ou Dextérité + Blocage d'articulation contre votre Dextérité + Blocage d'articulation. S'il gagne, la prise est rompue; sinon, elle persiste. Vous, d'un autre côté, pouvez dépenser une action (toujours suivant les règles d'interruption et de mise en réserve) pour raffermir votre prise. Chaque action dépensée vous donne une Augmentation Gratuite lorsque votre adversaire tentera de se libérer de votre blocage.

La compétence Se dégager l'aide en annulant ces augmentations comme pour la compétence Prise.

Quand votre opposant échoue en tentant de se libérer, il reçoit des dommages en fonction du type de Blocage d'articulation que vous lui appliquez, et votre prise est maintenue. S'il réussit à se libérer, il reçoit les dégâts et n'est plus bloqué. S'il utilise

Articulation	Augmentations	Dégâts (utilisez la Gaillardise de votre adversaire)
Doigt	1	0g2
Poignet	2	1g2
Coude	3	3g2
Epaule	4	4g2
Chevilles	2	1g2
Genou	3	3g2

autant d'augmentations que vous avez dû en prendre pour localiser votre blocage, il se libère et ne reçoit aucune blessure.

Désarmer (Mains nues) : vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de votre adversaire vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin d'effectuer un jet d'opposition entre votre Gaillardise + Désarmer et Gaillardise + Attaque (Arme utilisée) de votre adversaire. Si vous remportez l'opposition, vous lui faites sauter son arme des mains. Si vous remportez l'opposition en utilisant deux augmentations, vous pouvez même vous retrouver avec l'arme de votre adversaire en main si vous le désirez.

Esquive : plutôt que d'attaquer vos adversaires, vous préférez retourner leurs attaques contre eux. Au lieu de bloquer une attaque, vous l'entraînez dans la direction qu'elle prenait déjà, et vous en écarterez. Le mouvement de votre ennemi et le fait qu'il ne rencontre pas la résistance à laquelle il s'attendait provoquera son déséquilibre. Vous ne pouvez utiliser Esquive comme compétence de défense que contre des attaques au corps à corps, et uniquement comme Défense Active. Elle n'est pas utilisée pour déterminer votre ND. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser Esquive sur une attaque qui n'a pas réussi à atteindre votre ND pour être touché.

Si vous réussissez votre jet d'Esprit + Esquive, l'attaque échoue et votre adversaire se retrouve au sol face contre terre à l'opposé de sa position initiale par rapport à vous. Si vous utilisez deux augmentations sur votre jet d'Esquive, votre ennemi reçoit en plus les dégâts de sa propre attaque (vous lancez le jet de dommages). S'il en est ainsi, les augmentations qu'il a pu prendre pour vous faire plus de dégâts ne sont pas prises en compte dans votre jet de dommages. Toutefois, vous pouvez vous-même prendre des augmentations sur votre défense active pour lui faire plus de dégâts, comme pour une attaque normale contre quelqu'un d'autre.

Méditation : votre quête de paix intérieure vous a donné un équilibre émotionnel et une aptitude à rester calme et rationnel. Vous pouvez utiliser cette compétence pour résister à une Action de Répartie utilisée contre vous.

Projection : une fois que vous avez agrippé quelqu'un, vous pouvez choisir de le relâcher d'une manière plus dynamique qu'en le lâchant simplement. Au lieu de cela, vous pouvez le projeter loin de vous et sur le sol ou contre un mur ou tout autre obstacle.

Pour projeter quelqu'un, vous devez d'abord le saisir avec une Prise. Effectuez un jet de Dextérité + Projection contre un ND égal à 5 fois la Gaillardise de votre adversaire, plus 10. Vous pouvez projeter une personne à un nombre de mètres égal à votre Gaillardise. Si elle est Grande, retirez un mètre, et ajoutez en un si elle est Petite. Vous pouvez augmenter cette distance de un mètre par augmentation prise sur votre jet. Si vous réussissez, vous lancez votre adversaire au sol et il reçoit des dégâts comme s'il avait chuté de 2 fois votre Gaillardise en mètres, et tombe face contre terre.

Vous pouvez tenter de viser autre chose que le sol en prenant des augmentations pour cela. Heurter un mur ou une autre structure (comme une table) demandera une augmentation; lancer une personne contre une autre augmentera le ND de la Projection du ND pour être touché de la personne visée. Un échec sur votre jet de Dextérité +

Projection signifiera que vous avez lâché votre opposant, qu'il ne subit pas de dommages et ne se retrouve pas au sol.

- **Arts martiaux offensifs**

Il existe deux sortes d'arts martiaux, distingués par des philosophies fondamentalement différentes : des styles agressifs et préventifs qui bloquent les attaques ennemies et frappent en retour, et des styles plus réactifs qui préfèrent retourner les attaques de l'adversaire contre lui en utilisant son énergie cinétique et son mouvement. Vous avez étudié un ou plusieurs styles d'arts martiaux offensifs.

Compétences de base : Attaque (Arts martiaux offensifs), Blocage (Arts martiaux offensifs), Direct, Equilibre, Jeu de jambes

Compétences avancées : Amortir une chute, Corps-à-corps, Coup à la gorge, Coup de pied, Manchette, Sauter

Attaque (Arts martiaux offensifs) : ceci est tout simplement votre aptitude à frapper votre adversaire.

Blocage (Arts martiaux offensifs) : le blocage est l'acte de placer votre bras ou votre jambe entre vous et les coups de votre ennemi. Cette compétence peut être utilisée comme compétence de Défense lorsque vous êtes désarmé.

Corps-à-corps : il s'agit de l'art du combat très rapproché. Vous devez déclarer vouloir utiliser cette compétence à la place de votre compétence d'attaque. Si votre attaque porte, vous infligez 0g1 dés de dommages à mains nues et votre adversaire tombe à terre.

Coup de pied : un coup de pied inflige 2g1 dés de dommages, mais le ND pour être touché de votre adversaire est augmenté de 10. Vous devez déclarer votre intention d'utiliser cette compétence avant d'attaquer.

Manchette : cette attaque à mains nues inflige 1g1 dé de dommages, mais augmente de 5 le ND que vous essayez d'atteindre. Vous devez déclarer votre intention avant d'effectuer votre jet, et utiliser cette compétence à la place de votre compétence d'attaque normale.

- **Bâton**

Les bâtons sont plus faciles à fabriquer que les épées ou les armes d'hast, et sont ainsi perçus comme moins menaçants. Bien que votre pratique du combat au bâton soit plutôt focalisée sur l'utilisation du bâton de combat avalonien ou du gwon du Cathay, même un bâton de marche peut être utilisé avec cet entraînement. Les bâtons doivent être maniés à deux mains.

Compétences de base : Attaque (Bâton), Parade (Bâton)

Compétences avancées : Balayage

Attaque (Bâton) : Ceci est tout simplement votre aptitude à frapper votre adversaire.

Parade (Bâton) : Parer est l'action de placer votre bâton entre vous et les coups de votre ennemi. Cette compétence peut être utilisée comme compétence de Défense tant que vous maniez un bâton.

Balayage : Un balayage est un mouvement de balancier violent avec le bâton qui vous laisse à découvert pendant un instant. Quand vous annoncez un balayage, utilisez cette compétence pour attaquer. Vous lancez deux dés non gardés supplémentaires (+2g0) pour les dommages si votre attaque est réussie. Toutefois, votre ND pour être touché tombe à 5 pour cette phase seulement, et vous ne pouvez utiliser aucune Défense Active pour le reste de cette phase.

- **Cavalier**

Monter (Éléphant) : utilisez cette compétence pour monter un éléphant. Votre MJ pourra vous demander de faire un jet lorsque vous ferez des manœuvres inhabituelles comme faire charger l'éléphant (ND 10), rester assis sur une monture cabrée (ND 20), ou faire ramasser quelque chose par l'éléphant avec sa trompe (ND 15). Un éléphant bien entraîné pourra réduire ces ND de 5. Il s'agit d'une nouvelle compétence avancée de l'entraînement Cavalier.

- **Commandement**

Lancer de fusées : lorsqu'un détachement lance des fusées, la compétence de Lancer de fusées de son commandant est utilisée pour effectuer le jet d'attaque. Il s'agit d'une nouvelle compétence avancée de l'entraînement Commandement.

- **Lian Zi (Chaîne)**

Vous êtes entraîné au maniement de chaînes ou d'armes de type fléau, ce qui comprend par exemple le *Seung Tjat Koen* et le *Sa Tjat Koen*.

Compétences de base : Attaque (Chaîne)

Compétences avancées : Lier (Chaîne), Ralentir (Chaîne)

Attaque (Chaîne) : ceci est tout simplement votre aptitude à frapper votre adversaire.

Lier (Chaîne) : on ne peut utiliser la compétence Lier que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer une épée avec votre chaîne. Annoncez votre intention d'y recourir, puis effectuez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous réussissez, vous immobilisez momentanément l'épée de votre adversaire en enroulant votre chaîne autour. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée. Pour tenter de se dégager, votre adversaire doit utiliser un dé d'action (souvenez-vous des règles concernant les interruptions et les actions en réserve), puis effectuer un jet d'opposition de Gaillardise + Parade (arme coincée) contre votre Gaillardise + Lier. S'il remporte l'opposition, il débloque son arme. Dans le cas contraire, elle reste coincée. De votre côté, vous pouvez utiliser un dé d'action pour renforcer votre prise. Chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une Augmentation Gratuite lorsque votre adversaire tente de dégager son arme. Votre adversaire peut également choisir de lâcher son arme, mais vous en aurez alors deux.

Ralentir (Chaîne) : plutôt que d'essayer d'infliger des dommages à votre adversaire, vous pouvez embrouiller et gêner ses mouvements en attrapant temporairement ses membres avec votre chaîne. Vous devez annoncer l'utilisation de cette compétence et effectuer votre jet d'attaque avec elle. Si l'attaque réussit, elle n'inflige aucun dégât, mais force votre opposant à augmenter son prochain dé d'action de 2, plus 1 pour chaque Augmentation prise sur votre attaque. Si le dé d'action est augmenté à plus de 10, il est perdu.

- **Sarbacane**

Alors que les dards lancés par une sarbacane ne causent pas de dommages par eux-mêmes, ils sont de bons moyens d'introduire du poison dans le corps d'une cible. Vous êtes entraîné pour viser et tirer avec une sarbacane.

Compétences de base : Attaque (Sarbacane), Fabricant de dards

Compétences avancées : Poison, Tir d'adresse (Sarbacane)

Attaque (Sarbacane) : ceci est tout simplement votre aptitude à toucher votre adversaire.

Fabricant de dards : vous savez comment fabriquer ou réparer des dards pour une sarbacane. Cette compétence est très utile dans des lieux avec peu de réserves de dards. Après chaque combat dans lequel vous en avez tiré, vous pouvez faire un jet d'Esprit + Fabricant de dards. Pour chaque tranche de 15 points au résultat, vous retrouvez un des dards que vous avez tiré en bon état.

Tir d'adresse (Sarbacane) : cette compétence vous permet de réduire les pénalités gênant le tir (portée, cible cachée, etc.) de votre rang en Tir d'adresse * 5. L'utilisation de cette compétence ne permet pas de faire tomber votre ND en dessous du ND pour être touché de base.

Nouvel équipement

- **Armes**

Qualité des armes

Des versions de grande qualité des armes sont disponibles pour le double du prix normal. Ces armes sont résistantes à la rouille et autres formes de corrosion. Leur lame restera aiguisée plus longtemps et sera plus difficile à briser (+5 au ND au jet pour briser l'arme) même par ceux qui ont des talents particuliers pour le faire. Note : les kastanes sont toujours des armes de haute qualité.

A l'inverse, il existe également des armes de pacotille. Celles-ci sont plus facile à casser (-5 au ND sur le jet pour briser l'arme), et coûte moitié moins que la normale.

Coût des armes	
Objet	Prix (en qian)
Chakram	4
Chu-ko-nu	30
Da Dao	18
Dao	12
Darn Dao	16
Shuang Huan	11
Gwon	2
Ji Huan Dao	18
Jian	22
Niu Er Jian Dao	9
Jiu Jiebien	16
Kan Dao	15
Kastane	150
Mei Far Chen	22
Eventail de métal	13
Paku	1/2
Fusée	60
Sa Tjat Koen	14
Seurng Tjat Koen	8
Shua Pian Yue Ya Chan	18
Shua Tou Quiang	20
Shuang Gao	21
Trident de Tigre	14
Tulwar	20
Arc standard	16
Bouclier	12
Couteau	12
Mousquet	220
Pistolet	100
Arme lourde standard	18
Arme d'hast standard	20

Accessoires	
Objet	Prix (en qian)
Flèches, normales, 20	4/5
Flèches, sifflantes, 5	4
Ceinture pour fourreau	5
Carreaux, chu-ko-nu, 12	3/5
Moule à balles	3
Silex de rechange	3/5
Poudre (10 charges)	3
Plomb (10 balles)	1
Poire à poudre (10 charges)	3
Mesure à poudre	3
Carquois (20 flèches)	2
Fourreau, normal	8+
Fourreau, décoré	1
Rampe de lancement de fusées (24 pièces)	30
Fléchettes, mei far chan, 5	2

Caractéristiques des nouvelles armes					
Arme	Dégâts	Portée	Courte portée	Longue portée	Rechargement
Chakram	1g2	25 mètres	+5	-5	N/A
Chu-ko-nu	1g2	60 mètres	-5	-15	0 tant que le chargeur n'est pas vide, 18 Actions pour le recharger
Dao	3g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Darn Dao	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Gwon	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Hu Tsa	4g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Jiu Jie Bien	3g3	N/A	N/A	N/A	N/A
Kan Dao	3g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Kastane	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Mei Far Chen	1 point + poison	10 mètres	-5	-15	1 action tant que la fleur n'est pas vide, 3 actions pour remplir la fleur
Niu Er Jian Dao	1g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Paku	1g1	Gaillardise	0	-10	0
Fusée	5g4	300 mètres	-25	-35	24 actions
Sa Tjat Koen	3g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Seurng Tjat Koen	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Shi Zi Jian	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Shuang Gao	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Shuang Huan	1g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Shua Pian Yue Ya Chan	4g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Shua Tou Quiang	4g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Tieh Shan Gong	0g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Tulwar	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A

Description des nouvelles armes

- Chakram** : Un chakram est un anneau plat de métal avec une lame aiguisée à l'extérieur, utilisé comme arme de jet, communément au Tashil où les hommes en portent plusieurs enfilés sur leur turban.
Utilisez l'entraînement Armes de jet exotiques (1g2 de dommages, 25 mètres de portée).
- Chu-ko-nu** : Un chu-ko-nu est une arbalète à répétition qui ressemble à une arbalète théane classique, mais avec une boîte de bois sur le dessus, reliée à la corde. Un bras de levier est rattaché à cette boîte. Celle-ci peut contenir une douzaine de carreaux, empilés verticalement. Un carreau est engagé et la corde tendue en basculant le levier vers l'arrière. La gâchette est une petite cheville de bois placée sous l'ensemble.

Un chu-ko-nu est plus fragile que les arbalètes utilisées hors de Cathay, mais il peut tirer tous ses carreaux très rapidement, même si c'est parfois au détriment de la précision, et peut être rechargé sans grande complication lorsque l'archer est à cheval.

Le temps de rechargement d'un chu-ko-nu est de zéro, tant que la boîte contient des carreaux. Une fois qu'elle est vide, il faut 18 actions pour la remplir complètement. Si vous voulez effectuer un rechargement partiel, le temps requis est de 6 actions, plus 1 par carreau chargé. La compétence Recharger (Arbalète) ne peut pas être utilisée pour accélérer ce processus, mais plutôt Recharger (Chu-ko-nu) (voir les nouvelles compétences martiales).

Utilisez l'entraînement Arbalète (1g2 de dommages, 60 mètres de portée).

- **Dao (Epée cathayane à simple tranchant)** : Le dao est incurvé et légèrement plus lourd qu'une épée longue théane, et requiert deux mains pour être manié efficacement. Il s'agit de l'arme principale de l'armée impériale du Han Hua.
Utilisez l'entraînement Armes lourdes (3g2 de dommages).
- **Darn Dao** : Un darn dao est une version plus petite du dao. Il s'agit d'une épée courbe avec une écharpe de soie dans son pommeau. Il est parfois utilisé par paire.
Utilisez l'entraînement Escrime (2g2 de dommages).
- **Gwon** : Un gwon est un bâton de bois, juste assez long pour joindre le sol et l'œil de son porteur. Manié à deux mains, toute personne tentant une Défense Active contre un gwon bénéficie d'une Augmentation Gratuite.
Utilisez l'entraînement Bâton (2g2 de dommages).
- **Hu Tsa (Trident de Tigre)** : Un hu tsa est un épieu à trois pointes, avec une longue branche centrale et deux lames courbes latérales, utilisé dans la chasse au tigre.
Utilisez l'entraînement Armes d'hast (4g2 de dommages).
- **Jiu Jie Bien** : Un jiu jie bien est un fouet constitué de neuf lanières de fer reliées par des chaînes, avec une poignée et des pointes aux extrémités.
Utilisez l'entraînement Chaîne (3g3 de dommages).
- **Kan Dao** : Un kan dao est une lourde arme de taille, utilisée avec une ou deux mains. Elle possède une lame à simple tranchant, et une longue poignée sans garde, se terminant par un pommeau en anneau.
Utilisez l'entraînement Armes lourdes (3g2 de dommages).
- **Kastane** : Le kastane est l'épée ornée du Tiakhar. Elle a une lame légèrement courbée à tranchant unique. La poignée et le pommeau, aussi bien que les deux faces de la lame, sont décorés de têtes de monstres gravés, et la garde est souvent faite en argent ou en or, avec des bijoux intégrés dans les motifs. Le fourreau est fait de bois creusé et sont aussi richement décorés. A cause du prix de cette arme, il est interdit au Tiakhar d'en fabriquer une qui ne soit pas considérée comme de haute qualité.
Utilisez l'entraînement Escrime (2g2 de dommages).
- **Mei Far Chen (Filet à Fleur de Plumes)** : Le mei far chen est une petite sarbacane pouvant tenir dans la bouche de son utilisateur, où la langue est utilisée pour

manipuler et viser avec le tube. La "fleur" peut contenir jusqu'à cinq dards empoisonnés, chacun étant tiré séparément. Vous bénéficiez de cinq Augmentations Gratuites pour dissimuler la sarbacane, mais vous ne pouvez pas prendre d'Augmentation pour en accroître les dégâts. Si le mei far chen atteint sa cible, le dard injecte une dose de son poison.

Utilisez l'entraînement Sarbacane (1 point de dommages par fléchette).

- **Niu Er Jian Dao (Epée à Ombres de Taureau) :** Le niu er jian dao, appelé "couteaux papillons" par les quelques théans qui en ont vu, sont d'épais couteaux à un seul tranchant, presque assez longs pour être pris pour des épées courtes. Traditionnellement utilisés par paires, ils ont de fines poignées généralement en forme de corne courbée. Ils ne peuvent pas être lancés, mais sa garde donne une Augmentation Gratuite sur la Parade lors d'une Défense Active.

Utilisez l'entraînement Couteau (1g2 de dommages).

- **Paku :** Les paku sont de petits épieux de jet, très populaires au Tiakhar. Ils ne font pas beaucoup de dégâts, mais peuvent facilement être cachés dans la main ou sous un vêtement, donnant trois Augmentations Gratuites sur les jets pour les dissimuler. Vous pouvez lancer jusqu'à trois paku en une seule fois; chaque paku supplémentaire après le premier compte pour une Augmentation sur votre jet de Lancer. Si vous réussissez, tous les paku que vous avez lancé touchent leur cible, faisant chacun 1g1 dés de dommages. Vous n'y ajoutez pas votre Gaillardise, mais vous pouvez tout de même prendre des Augmentations supplémentaires pour accroître les dégâts, les dés de bonus étant répartis comme vous le souhaitez entre les différents paku. Effectuez un Jet de Blessure pour chaque paku qui touche la cible.

Utilisez l'entraînement Armes de jet exotiques.

- **Fusée :** Une des armes les plus destructrices de l'arsenal du Cathay est la fusée. Un personnage touché par une fusée traite cette attaque comme s'il avait été atteint par un tir de canon, encaissant une Blessure Grave, plus une supplémentaire par tranche de 5 points s'il échoue sur son Jet de Blessures. Le bon côté, c'est qu'il est très difficile de viser avec une fusée car elle ne vole pas droit. Elles sont habituellement tirées en masse sur une foule ou sur un bâtiment, en utilisant des lanceurs pouvant contenir en général jusqu'à 24 fusées. Plusieurs fusées peuvent être tirées en même temps par le lanceur. Pour chaque fusée supplémentaire tirée, vous gagnez une Augmentation Gratuite sur votre jet d'Artillerie.

- **Sa Tjat Koen :** Le sa tjat koen est similaire au seurng tjat koen, mais en plus travaillé. Il est composé de trois bâtons liés par deux pièces de corde ou de chaînes. Manié avec l'entraînement Chaîne, le ND de toute Attaque (Chaîne) avec cette arme subit une Augmentation.

Utilisez l'entraînement Chaîne (3g2 de dommages).

- **Seurng Tjat Koen :** Dérivé du fléau agricole, un seurng tjat koen est une arme de paysan composée de deux bâtons de bois reliés par une corde attachée à un bout de chacun.

Utilisez l'entraînement Chaîne (2g2 de dommages).

- **Shi Zi Jian ("Epée à Tête de Lion") :** Le jian est une longue épée flexible à double tranchant, habituellement utilisée par les nobles et les érudits.

Utilisez l'entraînement Escrime (2g2 de dommages).

- **Shuang Gao** : Le shuang gao est une sorte d'épée en forme de crochet, utilisée par paires, avec une garde en croissant recourbée vers l'avant.
Utilisez l'entraînement Armes exotiques jumelées (2g2 de dommages).
- **Shuang Huan (Pleine Lune)** : Le shuang huan est l'arme de parade du Han Hua, composé d'un anneau de métal aiguisé, rattaché à une poignée avec deux lames courbes proéminentes. Il est toujours utilisé par paires.
Utilisez l'entraînement Armes exotiques jumelées (1g2 de dommages).
- **Shuang Pian Yue Ya Chan** : Un shuang pian yue ya chan est une arme d'hast, longue de 2m à 2m30, avec une lame aiguisée en forme de pelle d'un côté, et une lame en croissant de l'autre.
Utilisez l'entraînement Armes d'hast (4g2 de dommages).
- **Shua Tou Quiang** : Un shua tou quiang est un épieu avec une pointe à chaque extrémité.
Utilisez l'entraînement Armes d'hast (4g2 de dommages).
- **Tieh Shan Gong (Eventail métallique de combat)** : Les éventails de combat sont utilisés pour parer les coups, mais peuvent aussi être utilisés comme de légers bâtons.
Utilisez l'entraînement Armes exotiques jumelées (0g2 de dommages).
- **Tulwar** : Le tulwar est l'épée nationale du Tashil. C'est un sabre de cavalerie courbé avec un pommeau circulaire, similaire au cimenterre croissantin, mais avec une lame légèrement plus droite. Un tulwar peut être dégainé de son fourreau sans nécessiter une Action ni causer de malus au ND pour toucher votre adversaire.
Utilisez l'entraînement Escrime (2g2 de dommages).

- **Armures**

Sur Théah, la plupart des armes modernes peuvent percer une armure. Au Cathay, beaucoup d'armes anciennes sont encore utilisées et les armes à feu ne sont pas aussi répandues qu'au-delà du Mur de Feu. Malgré qu'une armure encombre son porteur, le fait que vous ayez plus de chances d'être attaqué par un homme brandissant une arme de bois plutôt qu'un pistolet rend viable le port de l'armure. L'armure du Cathay n'est pas comme l'armure de plates comme en Occident où elle n'est plus portée que si elle est fabriquée en Dracheneisen. Au lieu de cela, il s'agit d'une armure composée de lamelles de métal liées ensemble. Cette armure est originaire du Xian Bei et s'est répandue à travers les Sept Royaumes. Certaines personnes ne pouvant se payer une telle armure se contentent d'armures de cuir, qui ne protègent bien sûr pas aussi que celles faites de métal.

Note : Pour satisfaire la curiosité du lecteur, les règles fournies ici concernent aussi bien les armures de plates portées dans le passé sur Théah, que les armures lamellées ou de cuir. Ainsi, si un personnage choisit de revêtir une ancienne armure qu'il trouve très jolie

dans le hall d'une vieille mesure, le MJ aura les règles pour résoudre la situation. Chaque pièce d'armure apporte un certain nombre de Points d'Armure, qui déterminent la protection effective de l'armure portée. Une armure ne doit pas forcément être portée dans son intégralité, et il est possible de mélanger des pièces d'armures de différents types. Par exemple, l'armure connue comme étant de plates et de mailles, et qui était utilisée au début du XIV^{ème} siècle avant l'arrivée de l'armure de plates complète, serait composée de gantelets, bottes et de manches de mailles, et un heaume, des jambières, des protège-bras, ainsi qu'un plastron de plates.

Qualité des armures

Des versions de haute qualité ou de pacotille de toutes les pièces d'armure sont disponibles, et les effets du port de telle ou telle qualité sont notés ci-dessous. Les armures de qualité coûtent trois fois le prix courant, et sont fabriquées sur mesure pour leur porteur. Les armures de piètre qualité valent les deux tiers du prix normal.

Coût des armures	
Pièce d'armure	Prix (en qian)
Heaume (tête et visage), lamelles	70
Casque (tête), lamelles	60
Masque, lamelles	20
Gantelet, lamelles	15
Brassard, lamelles	40
Jambière, lamelles	45
Bottes, lamelles	30
Cuirasse, lamelles	120
Heaume (tête et visage), cuir dur	10
Casque (tête), cuir dur	7
Masque, cuir dur	4
Gantelet, cuir dur	3
Brassard, cuir dur	5
Jambière, cuir dur	6
Bottes, cuir dur	5
Cuirasse, cuir dur	12
Heaume (tête et visage), cuir souple	5
Casque (tête), cuir souple	4
Cuirasse, cuir souple	9

Protection des armures					
Pièce d'armure	Quantité maximale	Armure de plates (points d'armure)	Lamelles ou mailles (points d'armure)	Cuir dur (points d'armure)	Cuir souple (points d'armure)
Heaume *	1	3	2	2	1
Casque	1	2	1	1	1
Masque	1	1	1	1	0
Gantelet	2	2	2	1	0
Brassard	2	2	2	1	0
Jambière	2	2	1	1	0
Botte	2	1	1	1	0
Cuirasse	1	6	4	3	2

* Si vous portez un heaume, vous ne pouvez pas porter en plus un casque ou un masque.

Une fois que vous connaissez votre total de Points d'Armure, consultez la table des Modificateurs d'Armure pour déterminer les effets de l'équipement que vous portez. Votre armure peut améliorer votre ND pour être touché, et pourra soit réduire les dés lancés par votre adversaire pour vous faire des dégâts, soit vous apporter une

augmentation gratuite sur votre jet de blessure. Ces modificateurs de dommages n'affectent pas les attaques d'arcs, d'arbalètes, d'armes à feu ou d'artillerie. Il y a également une pénalité sur vos jets de natation et de déplacement silencieux, ce qui reflète le poids de votre armure, et le bruit que font ses différentes parties lorsqu'elles s'entrechoquent quand vous bougez.

Modificateurs d'armure			
Points d'armure	Modificateur au ND	Réduction des dommages au corps à corps	Pénalités sur natation et déplacement silencieux
1-6	Aucun	*	-1g0
7-12	Aucun	-1g0	-1g1
13-18	+5	-1g1	-2g1
19-24	+5	-2g1	-3g2

* Augmentation gratuite au jet de blessure.

En plus des pénalités mentionnées ci-dessus, il y a des pénalités additionnelles pour chaque pièce d'armure que vous portez. Ces pénalités sont cumulatives les unes avec les autres, et avec les modificateurs de la table ci-dessus. Chaque pièce cause un problème propre; ainsi, porter deux bottes de plates donne un modificateur de -2 au ND pour être touché avec Jeu de Jambes, et -4g2 aux jets de déplacement silencieux. Des manipulations fines sont des tâches exigeant de la minutie et des mouvements précis des doigts, comme crocheter des serrures ou écrire lisiblement.

Les armures fabriquées avec un degré supérieur de qualité n'apportent aucun bonus supplémentaire par rapport à la table des Modificateurs d'Armure, mais elles se comportent sur la table des Problèmes d'Encombrement comme si elles étaient décalées d'une colonne vers la droite. Ainsi, une armure de plates de qualité supérieure a les pénalités d'une armure de mailles, et ainsi de suite. Les armures de cuir souple de qualité n'ont aucune pénalité spécifique d'encombrement. Les articles de basse qualité doublent toutes les pénalités sur la table d'Encombrement.

Problèmes d'Encombrement				
Pièce d'armure	Armure de plates	Lamelles ou mailles	Cuir dur	Cuir souple
Heaume	-2g1 aux jets de Perception	-2g0 aux jets de Perception	-1g1 aux jets de Perception	-1g0 aux jets de Perception
Casque	-1g0 aux jets de Perception	-1g0 aux jets de Perception	-1g0 aux jets de Perception	-1g0 aux jets de Perception
Masque	-1g1 aux jets de Perception	-1g0 aux jets de Perception	-0g1 aux jets de Perception	Aucun
Gantelet	-1g1 aux manipulations fines	-1g1 aux manipulations fines	-1g0 aux manipulations fines	Aucun
Brassard	-3 au ND *	-2 au ND *	-1 au ND *	Aucun
Jambière	-2 au ND **	-2 au ND **	-1 au ND **	Aucun
Botte	-1 au ND ** -2g1 au Déplacement Silencieux	-1 au ND ** -1g1 au Déplacement Silencieux	-1g0 au Déplacement Silencieux	Aucun
Cuirasse	-10 au ND *** -2g2 aux jets ***	-5 au ND *** -1g1 aux jets ***	-2 au ND *** -1g0 aux jets ***	-1 au ND ***

* basé sur les compétences de Parade utilisant le bras protégé.

** basé sur la compétence Jeu de Jambes.

*** réduction du ND ou malus sur les jets concernant les compétences de Soulever, Sauter, Equilibre, et Roulé-boulé.

Exemple : l'armure à lamelles typique d'un soldat du Han Hua.

17 Points d'Armure, ce qui d'après la table des Modificateurs d'Armure améliore le ND de son porteur de +5, réduits les jets de dégâts à son encontre de -1g1, et lui donne une pénalité générale de -2g1 à tous ses jets de Déplacement Silencieux et de Nager.

S'il utilise Parade pour déterminer son ND, ce ND est réduit de -2.

S'il utilise Jeu de Jambes pour déterminer son ND, ce ND est réduit de -6 à cause de ses bottes et de ses jambières; de plus les bottes provoquent une pénalité supplémentaire de -2g2 sur les jets de Déplacement Silencieux.

Les modificateurs complets se répartissent donc ainsi :

- o -1 au ND pour être touché
- o -1g0 aux jets de Perception
- o -1g1 aux manipulations fines
- o -4g3 aux jets de Déplacement Silencieux
- o -3g2 aux jets de Nager
- o -1g1 aux jets de Soulever, Sauter, Equilibre et Roulé-boulé
- o Réduction des dommages de -1g1

- Autre équipement

Tous les prix sont donnés en qian du Han Hua, et représentent le prix moyen payé pour des biens ou des services à travers tout le Cathay. Les MJ sont encouragés à introduire des fluctuations de prix dues à des récoltes abondantes, des sécheresses, des attaques de bandits, et autres variables économiques. Les MJ expérimentés remarqueront que, dans la plupart des cas, le prix d'un objet en qian est le double du prix en guilders, mais à cause des différences d'approvisionnement au Cathay, certains objets sont plus chers qu'ils ne le sont en Occident, et vice versa. La majorité des articles de textile, particulièrement la soie, est très significativement moins chère au Cathay.

Coût des vêtements	
Objet	Prix (en qian)
Bottes, raffinées	10+
Bottes, ordinaires	4
Bottes de monte	6
Chaussures, assorties	4+
Chaussures, ordinaires	1
Sandales	1/2
Cape, raffinée	4+
Cape, ordinaire	2
Gants, cuir	2/5
Gants, soie	2+
Robe de chambre	5+
Chapeau, large bord	1
Chapeau, de paille	1/5
Chemise, ordinaire	3/2
Chemise, raffinée	3+
Masque	3/5
Ceinture	1/5
Manteau, ordinaire	1
Manteau, de soie	5+
Sous-vêtements	1+
Voile	1/10
Veste	2/5
Perruque	1+
Pantalon	2
Pagne	1/5
Robe, ordinaire	2
Robe, raffinée	5+

Coût des transports	
Objet	Prix (en qian)
Chariot (1 poney)	80
Chariot (2 poneys)	45
Voyage par la terre, pour 150 Km	6
Voyage par mer, pour 150 Km	12
Âne	70
Poney	90
Yack	100
Poney des steppes	150
Cheval (au Tashil)	100
Cheval (hors Tashil)	300
Poney des steppes, de combat	1.350
Mule	90
Bœuf	180

Selles et harnais	
Objet	Prix (en qian)
Mors et bride	10
Cage à oiseaux	1+
Capuchon (faucon)	2
Gant (fauconnier)	2
Harnais	150
Entraves	2
Couverture (cheval)	1
Selle, fontes	10
Selle, tapis	1
Selle	15
Selle, de monte	30
Selle, de combat	70
Joug	3/2

Objets divers	
Objet	Prix (en qian)
Perche (3 m)	1/50
Havresac	1/5
Bandages (par 3)	2
Matériel de couchage	3/2
Couverture	3/2
Gants d'escalade	4
Pic d'escalade	5
Compas de marine	3+
Bâtonnets de I Ching (hexagramme) (par 6)	1
Grappin	5
Hachette	1
Lampe à huile, 1 heure	1/5
Lanterne	1+
Serrure (ND 10)	12
Serrure, +5 au ND (max = 30)	4
Etui (carte ou parchemin)	3
Gamelle	3
Pavillon (10 personnes)	60
Oreiller	1
Baguettes, ordinaires (paire)	1/5
Baguettes, décorées (paire)	2+
Corde (15 m)	2
Corde (15m), soie	5
Savon	6
Jeu d'attelles	4/5
Pointes, fer (5)	2
Pointes, bois (12)	3/2
Tente (2 personnes)	15
Torches (6)	1
Sifflet (métal)	3/2
Cerf-volant, ordinaire (papier et bambou)	2
Cerf-volant, fantaisie	10+

Nourriture et logement	
Objet	Prix (en qian)
Provisions salées, 1 semaine	2
Thé (500 gr)	4
Banquet (4 à 10 personnes)	10+
Bière (tonnelet)	1
Cognac (bouteille)	10
Cidre (jarre)	1/25
Dîner (4 personnes)	2
Fruit, local (5)	1/5
Fruit, Théan, frais (1)	1
Fruit, citron (5)	3/5
Conserve de viande (1 semaine)	2
Liqueur (1 verre)	1/5
Hébergement (confortable)	2+
Hydromel (bouteille)	1/2
Porc (500 gr)	3/5
Rhum (bouteille)	1/2
Vin (bouteille)	1/5
Vin, bon (bouteille)	2
Vin, excellent (bouteille)	10+
Epices, locaux (500 gr)	6
Epices, croissantins (500 gr)	Variable
Epices, cathayans (500 gr)	Variable

Outils	
Objet	Prix (en qian)
Ciseau à bois	1
Pince	2
Marteau	3/2
Outils de crochetage	25
Maillet	1
Pioche	4
Pique	3/2
Pelle	3
Enclume	40
Soufflet	2/5
Palan	16
Chaîne (30 cm)	2
Lime	3/5
Meule	80
Lame de couteau (5)	12
Echelle	4
Métier à tisser	200
Clous (5 kg)	8
Aiguille à coudre	2/5
Tenailles	6
Rasoir	3
Scie	6
Ciseaux	6
Ficelle (15 mètres)	1/5
Mèche (3 mètres)	1/5
Pincettes	4
Pierre à aiguiser	2
Fil de fer (30 cm)	1/10

Objets de savant et d'érudit	
Objet	Prix (en qian)
Balance et poids	30
Panier, en osier	1/2
Livre, vierge, 100 pages	2
Livre, érudit	12-20
Brasero	50
Bougie, cire à cacheter (5 sceaux)	1
Craie (12 pièces)	2
Creuset	10
Louche	2
Flacon	1
Entonnoir	3/2
Sablier	12
Encre (5 fioles)	4
Lentille (concave ou convexe)	30
Boulier	3
Instruments de mesure	6
Miroir, pleine taille	50+
Miroir, petit	18
Mortier et pilon	5
Pinceau d'écriture	2-30
Prisme	32
Trousse de chirurgie	190
Pince à épiler	1/5
Fiole	1/5

Nouveaux poisons

- **Afyam (Opium)**

L'afyam est fabriqué en laissant sécher au soleil le fluide laiteux extrait des bulbes des racines du pavot. En séchant, il durcit et noircit. Il est utilisé comme analgésique médical dans les Sept Royaumes, excepté le Tashil et le Tiakhar, ainsi que consommé récréativement à cause de la sensation d'euphorie qu'il apporte.

Quand une dose médicale d'afyam est prise, le patient perd tout sens de la douleur. Il ignore les effets du fait d'être Sonné, aussi bien que tout autre pénalité due à la douleur s'appliquant à lui. Il ne peut ressentir la douleur, et le MJ garde secrètement la trace de ses blessures et effectue ses jets de blessures à sa place. Le prix d'une dose médicale d'afyam est de 30 Qian.

Une dose récréative d'afyam est en général constituée de deux doses médicales, et en génère les mêmes effets, plus un état d'euphorie qui rend ceux qui l'absorbent immunisés aux effets de l'Intimidation et de la Peur.

L'afyam est très addictif, et ceux qui l'utilisent récréativement finiront par se rendre compte qu'ils en sont devenus dépendants. Le corps d'un consommateur développe rapidement une tolérance à cette drogue, et a besoin d'en absorber de plus en plus pour atteindre la même euphorie. Les symptômes du manque peuvent être dévastateurs, et incluent la malnutrition, les tremblements, la transpiration, les nausées, et la douleur chronique. Beaucoup de drogués continuent à prendre des doses d'afyam pour éviter la douleur plutôt que pour ressentir l'euphorie. La description complète des symptômes du manque peut être trouvée dans l'Epée de Damoclès "Dépendant de l'Afyam".

La durée des effets d'une dose d'afyam décroît avec le niveau de tolérance que le personnage a développé. Les effets analgésiques et euphorisants durent cinq heures, moins une heure par rang que le consommateur a dans son Epée de Damoclès.

Un autre effet de la tolérance développé par le drogué est le volume de la dose récréative nécessaire. Pour chaque rang en Dépendant de l'Afyam, la taille de la dose récréative est augmentée d'une autre dose médicale.

Il est impossible de prendre l'Avantage Immunisé au Poison car celui-ci protège des effets de l'afyam.

Si un MJ pense qu'un personnage ne possédant pas l'Epée de Damoclès Dépendant de l'Afyam abuse de cette substance en prenant l'habitude de consommer régulièrement des doses récréatives, il devrait prévenir le joueur que son personnage risque de devenir dépendant. Si le personnage persiste à absorber de l'afyam, le MJ peut choisir de dépenser un Dé d'Héroïsme pour lui donner immédiatement un rang de Dépendant de l'Afyam.

- **Effluve des plaisirs**

-1g1 contre les tentatives de Séduction / 5 minutes / 30 minutes

L'Effluve des plaisirs est un agréable parfum qui peut être ajouté à de l'encens ordinaire. En brûlant, elle dégage une fumée qui désinhibe ceux qui l'inhalent comme un aphrodisiaque. Il est courant au Lanna de l'offrir comme cadeau de mariage.

- **Extrait de venin de vipère du Tiakhar**

3g1 dés de dommages / 10 minutes / 1 heure

Le venin de la vipère verte arboricole est une toxine qui n'est habituellement pas fatale, mais qui cause une douleur intense et dégrade localement la peau. Certaines personnes au Tiakhar recueillent le venin sur les vipères, et utilisent un procédé chimique pour créer cet extrait, plus puissant mais agissant moins longtemps que le venin naturel. Cet extrait doit être introduit dans le sang de la victime pour prendre effet. Il est utilisé en général comme moyen de torture pour briser la volonté de captifs peu coopératifs.

- **Feuille tremblotante**

Spécial / 1 Phase / 5 rounds

La Feuille tremblotante est une plante de jungle qui pousse au Tashil, au Lanna, et au Han Hua. Elle a développé un mécanisme de défense inhabituel : lorsqu'un animal touche une de ses feuilles, il est paralysé pour un court laps de temps. Pendant cette période, la victime est complètement incapable de bouger ou de parler, mais peut respirer et reste conscient de ce qui l'entoure.

- **Fleur des nuages**

-1 en Détermination / variable / variable

La Fleur des nuages est une sorte d'hypnotique et de soporifique, tiré du lotus. A cause des différences de fraîcheur et de force de chaque fleur, la durée exacte de l'effet peut varier entre vingt minutes et quatre heures, à la discrétion du MJ.

- **Lotus jaune premium**

2g1 dés de dommages / 30 minutes / 2 heures

Le Lotus jaune exporté hors du Cathay est toujours de qualité inférieure. Le peuple des Sept Royaumes garde la production supérieure pour lui-même. Comme le Lotus jaune connu en occident, cette fleur accroît les capacités magiques des sorciers pour un court moment, mais cause aussi des dommages importants à ceux qui l'ingèrent. Toutefois, le Lotus jaune premium n'est pas plus dangereux, mais ses effets durent plus longtemps.

Note : un sorcier mangeant la fleur de Lotus jaune premium augmentera toutes ses compétences de sorcier d'un rang tant que le poison fera effet (2 heures). Deux fleurs ont un effet cumulatif, augmentant les compétences de sorcellerie de deux rangs, mais augmente aussi les dégâts subis à 4g2 dés. Chaque fleur supplémentaire absorbée ajoute 2g1 dés de dommages, mais ne donne pas plus de bonus de compétence.

Un sorcier apprenti (même demi-sang ou sang-mêlé) gagnant le rang 4 dans quatre compétences temporairement en ingérant une fleur de Lotus jaune premium, pourra utiliser la magie de niveau Adepté durant le temps d'effet du poison. S'il n'est pas habituellement capable de maîtriser ce niveau de magie, il subit un malus de -1 en Détermination durant une journée entière chaque fois qu'il y fera appel. Si l'ingestion de ces fleurs fait passer le rang de Détermination du personnage à 0 ou si elle fait passer son nombre de blessures graves à au moins [Rang de Détermination actuel] * 2, il fait une overdose et meurt sur-le-champ. Les capacités d'Adepté avec des effets de longue durée disparaissent en même temps que les effets du poison.

Si un sorcier Adepté gagne le rang 5 dans cinq compétences en ingérant ces fleurs, il pourra temporairement utiliser la magie du niveau Maître. Si un Adepté utilise la magie de Maître, il subit un malus de -1 en Détermination durant deux jours entiers chaque fois qu'il y fera appel. Si l'ingestion de ces fleurs fait passer le rang de Détermination du personnage à 0 ou si elle fait passer son nombre de blessures graves à au moins [Rang de Détermination actuel] * 2, il fait une overdose et meurt sur-le-champ. Les capacités de Maître avec des effets de longue durée disparaissent en même temps que les effets du poison.

Cette drogue n'a aucun effet positif sur les individus ne disposant d'aucune compétence de sorcellerie.

- **Ortie rougeoyante**

Spécial / variable / variable

L'Ortie rougeoyante est une variété d'ortie d'eau douce, trouvée communément en Koryo, Lanna, Tiakhar, Xian Bei et Han Hua. Le contact avec cette plante provoque une urticaire douloureuse causant des démangeaisons persistantes. A la fin de chaque jour, la victime de cet urticaire doit effectuer un jet de Détermination contre un ND de 5 plus 5 par jour depuis qu'il l'a attrapé. Si le jet est réussi, il se retient de se gratter. S'il rate, il gratte cette urticaire, ce qui fait que ses ampoules brûlent et forment des plaies ouvertes, provoquant une Blessure Grave.

- **Peste digestive**

Spécial / 30 minutes / 9 heures

La Peste digestive est un poison non-léthal qui est le plus souvent utilisé à des fins politiques. Quand cette poudre grise et sans saveur est ingérée (le plus souvent cachée dans un repas), ses effets se font sentir au bout d'une demi-heure. Le poison donne une sensation de maladie aiguë, agissant à la fois comme un émétique et comme un laxatif. L'utilisation privilégiée de la Peste digestive consiste à l'ajouter au petit déjeuner d'un rival politique, qui sera ainsi forcé de manquer ses rendez-vous du jour.

- **Souffle du Dragon**

Mort / 1 phase / 1 phase

Connu dans le reste de Théah comme le "Souffle du Prophète", il s'agit du parfait poison pour qui veut des résultats rapides. Il est inodore, insipide, et invisible une fois dissous dans un liquide. Il doit être avalé. Il est aussi rare au Cathay qu'en Vodacce; pas plus de 30 personnes au Cathay savent le fabriquer, et une simple dose peut coûter jusqu'à 10.000 Qian.

- **Suc de dard**

Spécial / variable / 1g1 phases

Le Suc de dard est dérivé de la Feuille tremblotante. On s'en sert pour enduire les dards tirés par des sarbacanes. Une fois dans le sang de la victime, il cause des contractions musculaires intermittentes, gênant ses actions. Sous l'effet de ce poison, vous êtes considéré comme Sonné.

Nouveaux avantages magiques

- **Huan Shu (35 PP; cathayan uniquement)**

Huan Shu ("Illusion") est une forme de magie accessible à tout le monde à travers les Sept Royaumes du Cathay, tant qu'elle n'est pas cumulée avec un autre avantage magique ou avec une forme de sorcellerie. La magie Huan Shu est une aptitude à concentrer le *qi* en manifestations physiques; ainsi, il est rare de trouver cette capacité chez quelqu'un qui n'est pas un grand adepte des arts martiaux. Ceux qui pratiquent cette magie sont si gracieux qu'ils peuvent sauter en l'air et sembler léviter, marcher sur les murs et tenir en équilibre au sommet de plants de bambous.

Vous gagnez gratuitement l'entraînement Athlétisme, ainsi que, au choix, soit Arts martiaux offensifs, soit Arts martiaux défensifs. De plus, toutes les compétences avancées de l'entraînement Athlétisme sont considérées comme des compétences de base, vous donnant ainsi un rang gratuit dans celles-ci à la création de votre personnage. Votre grâce est telle que lorsque vous faites un jet en utilisant l'une des compétences d'Athlétisme, vous lancez et gardez les dés correspondant à votre trait, mais aussi ceux de votre compétence. Ainsi, un jet de Défense Active d'une personne avec un rang d'Esprit de 2, et une compétence de 3 en Jeu de Jambes, lancerait 5g5, mais sa Défense Passive serait tout de même de 20.

Vous pouvez également dépenser des Dés d'Héroïsme sur votre jet d'initiative. Chaque Dé ainsi utilisé compte comme un Dé d'Action pour ce round, mais rejoint comme d'habitude l'escarcelle du MJ (si c'est un PNJ qui utilise cette capacité, le Dé disparaît tout simplement au lieu de revenir au MJ).

- **Nha Nong (10 PP; Lanna uniquement)**

Parmi les paysans du Lanna, certains possèdent une affinité spéciale avec les petites plantes. Chaque buisson, arbuste, fleur, vigne, ou autre plante n'étant pas un arbre, grandira particulièrement bien grâce à leurs soins. Ils refusent toutefois de croire qu'ils ont quelque chose de spécial. Ils attribuent la santé de leurs plantes à leur bonne fortune, et ils se désignent eux-mêmes comme *nha nong*, ce qui signifie "fermier" dans leur langue natale.

Il y a cependant beaucoup plus de choses chez ces personnes que ce qu'ils veulent bien croire. Ils sont immunisés à tout poison végétal, et ne sont jamais allergiques au pollen. Bien sûr, ils attribuent cela à la chance, et trouvent cela commun parmi eux. Chaque saison, les plantes dont ils prennent soin produisent 20% de grains ou de fruits de plus que la normale pour chaque rang de Panache du fermier. Ainsi, un Nha Nong avec 2 en Panache permettra à ses plantes de produire 40% de plus que ce qu'elles donneraient normalement. Un Nha Nong bénéficie également de deux augmentations gratuites sur ses jets sous la compétence Jardinier.

Mais la relation entre un Nha Nong et ses plantes ne se limite pas à ça. Les épines ne l'écorche jamais, et les branches se plient devant lui pour éviter de le blesser. S'il est perdu dans la jungle, il peut être assuré de toujours trouver des fruits et des feuilles à manger, et des vignes pour boire, car les plantes ne le laisseront pas mourir de faim. Aucun Nha Nong qu'il y ai quoi que ce soit d'extraordinaire à cela; ils pensent tout simplement que c'est grâce à leurs compétences en matière de survie.

Les pouvoirs les plus extrêmes des Nha Nong sont considérés comme une preuve de protection de la part d'esprits gardiens. Un Nha Nong peut faire pousser, mûrir, et mourir une plante, et sous certaines conditions, peut même animer une vigne. Quand le joueur veut que son Nha Nong réalise une de ces choses, il dépense un Dé d'Héroïsme. Une vigne animée a des rangs en Gaillardise, Dextérité, Détermination, Prise, et Etreinte, équivalents au rang de Panache du Nha Nong; elle possède 1 en Panache et en Esprit, et est considérée comme un Homme de Main.

- **Tashila (20 PP; Tashil uniquement)**

Parmi les saints hommes du Tashil, les Tashila sont un ordre d'ascètes qui s'efforcent d'atteindre leur plein potentiel en acquérant une conscience totale afin d'unifier leur corps, leur esprit et leurs émotions. Ils recherchent cet état à travers les exercices et la méditation. Les Tashila gagnent gratuitement le métier Rahib (voir le supplément *Crescent Empire*), ainsi qu'un rang gratuit dans la compétence Contorsion considérée comme une nouvelle compétence avancée de ce métier pour eux.

Les exercices physiques pratiqués par les Tashila leur donnent une santé extraordinaire. Un maître Tashila souffre rarement des pénalités de l'âge, et est immunisé aux maladies. Son conditionnement physique lui permet de réduire les blessures légères qu'il a encaissées de son rang en Contorsion à chaque fin de round de combat.

Les exercices spirituels, eux, donnent au Tashila une extrême paix de l'esprit et un état émotionnel parfaitement équilibré. Un Tashila bénéficie d'une augmentation gratuite par rang de Méditation à chacune de ses tentatives de résister à une action de Répartie à son encontre. De même, grâce à son sens suprême de paix intérieure et de calme, un Tashila est affecté par la Peur comme si le Rang de Peur l'influençant était réduit de son rang de Méditation.

- **Youya Chima Ren (20 PP; Xian Bei uniquement)**

Les meilleurs cavaliers du Xian Bei, comme ceux de l'Empire du Croissant, entretiennent une relation particulière avec leur monture, comme si le cavalier et son cheval devenaient plus que la somme des deux. Vous pouvez communiquer verbalement avec votre monture,

et faire un jet de Panache sous un ND de 10 pour essayer de la comprendre lorsqu'elle tente de dialoguer avec vous. De plus, votre relation mystique vous permet de vous "fondre" avec votre cheval, devenant ainsi une seule créature. Dans cet état, chaque trait de cet "homme cheval" est égal au plus haut des traits de l'homme ou du cheval.

Cette forme combinée apporte également un bonus sur chaque jet égal au rang le plus bas des deux scores dans le trait utilisé pour ce jet. Les jets de dommages gagnent un bonus à la plus basse des deux Gaillardises, et le Panache le plus bas est ajouté à l'Initiative Totale. Ce sont des bonus ajoutés au résultat du jet, et non des dés supplémentaires à lancer.

Lorsque vous montez votre cheval, vous et lui êtes considérés comme une seule et même créature (et une seule cible). Vous encaissez des dégâts comme une seule créature. A votre descente de monture (ou en étant éjecté), les blessures graves encaissées sont réparties équitablement entre vous. Si vous avez encaissé un nombre impair de blessures graves, vous en recevez une de plus que votre cheval. Le lien ne peut exister qu'entre vous et un seul cheval; aucun autre type de monture ne peut le remplacer. Il s'agit d'un avantage similaire (mais plus puissant) au *Khél-kalb* croissantin de la tribu *Atlar'vahir*, qui descend des cavaliers du Xian Bei.

- **Baofong Xue Wudao (20 PP; *Khimal* uniquement)**

Certains mystiques du royaume de *Khimal*, appelés les *Baofong Xue Wudao* ("Les danseurs des tempêtes de neige"), ont la capacité magique de manipuler la glace et la neige. Cette aptitude ne suit pas forcément une lignée, et aucune communauté ne compte plus d'une poignée de ces gens à un moment donné.

Si vous possédez cette magie, vous êtes immunisé aux effets des climats froids. Plus précisément, vous n'en recevez aucun dégât. Vous êtes également immunisé contre la neige et la glace. Vous pouvez tomber de n'importe quelle hauteur sur de la neige ou de la glace, vous ne recevrez aucun dommage. Les stalactites ne peuvent pas vous blesser non plus. Peu importe la masse de neige qui vous tombe dessus lors d'une avalanche (ou pour toute autre raison), elle ne vous cause pas de dégât, tant qu'elle vous tombe directement dessus ou sur vos possessions (vêtements, armes, et/ou objets que vous portez).

Si la neige ou la glace tombe sur vous indirectement, vous encaissez des dégâts normaux. Par exemple, si un sac de glace est lâché à 12 mètres au-dessus de vous, vous serez blessé car le sac empêche le contact direct/

De plus, la neige tombante et les tempêtes de glace ne bloquent pas votre champ de vision. Neige et glace ne vous empêchant pas non plus de respirer. Elles ne bloquent pas vos mouvements, mais votre voix ne porte pas plus que pour une autre personne. Vous vous déplacez sur la neige sans laisser d'empreintes, et vous ne vous y enfoncez pas en vous déplaçant normalement. S'il y a beaucoup de neige près de vous, vous pouvez invoquer du vent pour créer une tempête de neige centrée sur vous. Effectuez pour cela un jet de Détermination contre un ND de 15. Pour chaque Augmentation que vous prenez sur ce jet, vous provoquez une tempête d'un rang supérieur (une case vers le haut sur la table du Climat dans le Guide du Maître) ou d'un rang plus froide. Prenez les dommages donnés par la table, ajoutez-y un dé lancé et gardé (+1g1), et infligez ces dégâts à toute personne se trouvant dans la zone au début de la phase 10 de chaque round jusqu'à ce que la

tempête prenne fin ou qu'elle trouve une protection. La tempête dure un nombre de rounds égal à deux fois votre Panache, après quoi elle se dissipe, et le climat revient à son état précédent. Vous pouvez aussi stopper la tempête quand vous le souhaitez en utilisant une action.

Vous pouvez aussi dépenser une action pour faire que la neige de votre tempête vise une personne en particulier. Faites un jet de Dextérité pour essayer de toucher cette personne, qui ne pourra pas utiliser de compétence de Parade ou de Réception de charge pour se défendre contre votre attaque (ni pour la Défense Passive, ni pour la Défense Active). Lancez un nombre de dés égal à votre Détermination, et gardez le plus haut pour calculer les dommages infligés.

Plutôt que de créer une tempête de neige, vous pouvez dépenser un Dé d'Héroïsme supplémentaire pour créer une tempête de glace, donnant +1gO sur le jet d'attaque et +0g1 aux dommages pour une attaque ciblée, et +1gO aux dégâts à chaque phase 10, mais ne durant que moitié moins de temps.

- **Song Hwang Tung (10 PP; Koryo uniquement)**

Le peuple de Koryo vénère les arbres, les considérant comme des esprits gardiens. Quelques saints hommes et femmes, habituellement un ou deux par village, sont capables de transmettre des demandes d'aide aux arbres. Un magicien des arbres de Koryo peut dépenser un Dé d'Héroïsme et faire un jet de Détermination contre un ND de 15 pour faire suffisamment pousser de fruits et de noix sur un arbre pour nourrir un homme par jour, plus un par augmentation prise sur le jet. En temps de guerre, le magicien peut demander une aide spéciale à une forêt ou à une jungle.

En dépensant un Dé d'Héroïsme et en faisant un jet de Détermination contre un ND de 10, le Song Hwang Tung peut, lui et une personne supplémentaire par augmentation, entrer dans une autre dimension connue comme la Forêt des Esprits Sylvains. Là-bas, vous ne pouvez sortir des limites de la forêt, ni boire, ni manger. Vous pouvez voir dans le monde réel, mais ne pouvez pas être ni entendu, ni vu, ni même senti par quiconque se trouvant dans le monde réel. Retourner dans le monde réel depuis la Forêt des Esprits demande un jet de Détermination du magicien contre un ND de 20. Tous les gens venus avec lui repartent aussi avec lui.

La Forêt des Esprits Sylvains ressemble à la forêt du monde réel, mais les couleurs en sont plus éclatantes, et de petits courants d'air frais la traversent. Les détails des arbres et des plantes sont plus doux, et quelque soit le climat, de la lumière se diffuse partout. Quand vous regardez au-delà de l'orée des bois, tous les détails après 500 mètres semblent flous et troubles, mais au loin, il semble y avoir une source de lumière. On dit qu'avant la construction du Mur de Feu, il n'y avait aucune lueur à cet endroit.

Réputation

Les Cathayans possèdent un fort sens de l'honneur et de la loyauté familiale, une vénération pour leur histoire et leur pays, et une grande croyance en tout ce qui est surnaturel. Ils sont accoutumés à une hiérarchie sociale et familiale forte, ils vénèrent leurs ancêtres, et sont plus habitués aux concepts de magie naturelle que tous les habitants de l'ouest de Théah. La différence de culture entre les Cathayans et les Théans occidentaux se retrouve dans leurs

valeurs et leur sens de l'honneur, et donc leur évaluation de ce qu'est un acte chevaleresque ou de ce qu'est un acte peu honorable. Voici donc une liste d'actions qui peuvent faire gagner ou perdre des points de Réputation à des personnages dans les Sept Royaumes.

Gain de Réputation (Cathay)

- Prouesse au combat (Batailles)
- Excellence artistique (Chef-d'œuvre)
- Comportement juste (Justice)
- Statut social (Mariage)
- Expression de l'Amour/Sacrifice pour l'Amour (Romance)
- Serment (Tenir une promesse)
- Comportement héroïque (Réussite et performance)
- Honneur vengé (Vendetta)

Perte de Réputation (Cathay)

- Rompre un serment
- Couardise
- Comportement volage
- Actes déshonorants :

Complot

Fraude

Serment brisé

Ancêtres déshonorés

Trahison

Ecoles d'escrime

Aucune des écoles suivantes ne faisant partie de la Guilde des Spadassins, leurs élèves gagnent un rang gratuit dans une de leurs compétences de spadassin, à moins qu'il soit précisé autre chose dans la description de l'école.

- **Chin Te (Main du matin)**

Royaume d'origine : Lanna

Description : Chin Te, un paysan du Lanna qui conduisit ses agriculteurs à renverser un bureaucrate gouvernemental corrompu, dit à ses hommes d'utiliser leurs fléaux comme des armes. Aujourd'hui, le style de combat portant son nom utilise le *seurng tjat koen*, un arme dérivée de ces fléaux. Chin Te savait que ses forces étaient largement en sous nombre, alors il développa des techniques pour permettre à ses hommes de résister contre de multiples adversaires.

Les pratiquants du style Chin Te se battent parfois avec une paire de *seurng tjat koen*, mais n'en portent habituellement qu'un seul. Ce style est bâti autour du fait de garder l'arme toujours en mouvement afin d'avoir suffisamment d'élan lorsqu'une attaque devra être portée, ou en adoptant différentes positions avec l'arme tenue par une main sur chaque barre, permettant à son porteur d'utiliser n'importe laquelle de ses mains pour sa prochaine attaque. La faiblesse de cette école vient de son utilisation d'une arme qui ne peut en aucun cas servir à parer des attaques.

Apprentissage de base : Lian Zi (Chaîne), Athlétisme

Compétences de spadassin : Désarmer (*seurng tjat koen*), Exploiter les faiblesses (Chin Te), Feinte (*seurng tjat koen*), Tourbillon

Apprenti : Les apprentis s'habituent à utiliser un *seurng tjat koen* avec l'une ou l'autre de leurs mains, annulant la pénalité de main non directrice lorsqu'ils utilisent une seule arme. Vous gagnez également une Augmentation Gratuite sur vos jets d'Attaque (Chaîne) en utilisant un *seurng tjat koen*.

Les étudiants de l'école Chin Te ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent en revanche un rang gratuit dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Un compagnon maîtrise une attaque circulaire qui lui permet de frapper une seconde fois en utilisant le rebond de son premier coup. Pour ce faire, effectuez votre première attaque normalement. Ensuite, si le coup porte, vous pouvez dépenser immédiatement un autre Dé d'Action (sans vous préoccuper du fait que celui-ci soit "légal" pour agir dans la phase courante) pour lancer une seconde attaque, dont le jet s'effectue normalement.

Maître : Les Maîtres ont appris que même un *seurng tjat koen* peut être utilisé pour arrêter des attaques, mais au prix d'efforts particuliers. Vous pouvez dépenser un Dé d'Action (qu'il soit en réserve ou de la phase courante) pour faire tourner votre arme. Lancez pour cela Esprit + Attaque (Chaîne). Utilisez alors le résultat de ce jet comme votre ND pour être touché par des armes de mêlée, des armes de jet ou à mains nues jusqu'à votre prochaine action (utilisation d'un Dé d'Action). Votre ND pour être touché par des flèches, carreaux ou autre projectiles reste inchangé, mais quiconque vous tire dessus avec une arme à feu bénéficie d'une Augmentation gratuite.

- **Chima Gongjian Shou (Ecole de tir à l'arc monté)**

Royaume d'origine : Xian Bei

Description : Chima Gongjian Shou est le style de tir à l'arc monté de précision des cavaliers des steppes du Xian Bei. Il s'agit d'un dérivé de l'école Vahiy de la tribu des Atlas'vahir de l'Empire du Croissant de Lune. Contrairement à la technique Vahiy, Chima Gongjian Shou n'est pas basé sur la stratégie. Au lieu de cela, c'est plutôt un style de combat de masse où chaque cavalier est libre d'attaquer la cible de son choix. Ses actions individuelles ne peuvent pas l'unité de sa formation, car elle n'existe pas. De plus, l'indépendance du combattant lui permet d'être à son potentiel maximal même s'il n'a pas une armée avec lui.

Ce style, comme beaucoup de techniques de combat monté, repose sur la capacité de se déplacer rapidement, de harceler ses ennemis, et de se dégager promptement. Parce qu'il tente de minimiser son exposition au feu de l'adversaire, le combattant doit tirer rapidement et avec précision s'il veut optimiser son efficacité. La précipitation est la principale faiblesse de cette école.

Apprentissage de base : Arc, Cavalier

Compétences de spadassin : [Charge \(Arc\)](#), Exploiter les faiblesses (Chima Gongjian Shou), Tir à l'arc monté, [Tir en cloche \(Arc\)](#)

Apprenti : On enseigne à aux Apprentis à ce que chacun de ses tirs fasse mouche. Quand vous déterminez les dommages pour une flèche, lancez +1g0 dé par Niveau de Maîtrise (1 pour Apprenti, 2 pour Compagnon, 3 pour Maître). Ils peuvent aussi utiliser Tir instinctif (Arc) en étant à cheval.

Les étudiants de l'école Chima Gongjian Shou ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent à la place un rang gratuit dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Les Compagnons ont appris à sortir et tirer une flèche en un clin d'œil, même à cheval. Quand vous utilisez Tir Instinctif, le ND est simplement le ND pour être touché de votre cible.

Maître : Un Maître de l'école Chima Gongjian Shou est comme flou dans un combat, fonçant et frappant très rapidement. Quand vous êtes à cheval, vous pouvez réduire vos Dés d'Action de votre rang dans la compétence Charge (jusqu'à un minimum de 1) juste avant la phase 1 de chaque round de chaque combat, au lieu de le faire uniquement avant le premier round.

- **Hua Shao Ren Te (Style de la lame étincelante)**

Royaume d'origine : Han Hua

Description : Hua Shao Ren Te combine différentes attaques d'escrime avec des mouvements d'arts martiaux défensifs. L'épée utilisée par cette école est le *jian*, une arme droite à double tranchant d'une grande flexibilité, dont se servent les nobles et les érudits. Les étudiants apprennent leurs mouvements au ralenti, faisant bien attention à leurs positions afin d'éliminer toute imperfection de leur technique. En fait, la seule expérience du combat à vitesse réelle de beaucoup de pratiquants se fait sur le tas, ce qui fait que certains ont parfois du mal à s'adapter à un rythme accéléré.

Apprentissage de base : Escrime, Arts martiaux défensifs

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Hua Shao Ren Te), Feinte (Escrime), Fente en avant (Escrime), Marquer (Escrime)

Apprenti : L'Apprenti apprend les positions et les pas qui le protégeront des coups. Vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite pour toute Défense Active utilisant la compétence Jeu de jambes.

Les étudiants de cette école ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent à la place un rang gratuit dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Les Compagnons maîtrisent une nouvelle position, le *Mi Jian* (La Main de l'Épée Secrète), dans laquelle vous pouvez étendre votre main libre pour cacher la pointe de votre épée. Votre rang dans la compétence Feinte est augmenté de 1 gratuitement, ce qui peut le porter éventuellement à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez plus tard le faire passer de 5 en 6 en dépensant 25 XP.

Maître : Les Maîtres ont perfectionné le *She Yan Shi* (Attaque de l'Oie Sauvage en Piqué), position dans laquelle le spadassin tient son *jian* d'une manière et à un angle rappelant ceux d'une flèche pointée vers des oiseaux dans le ciel. Ceci lui permet de se fendre en avant et de placer tout le poids de son corps derrière sa lame. Quand vous effectuez une Fente en avant, vous gardez les deux dés de dégâts supplémentaires, passant le bonus de +2g0 à +2g2.

- **Ecole Jasni**

Royaume d'origine : Tiakhar

Description : Les pirates du Tiakhar sont les esclavagistes les plus craints du Cathay. Leurs vaisseaux attaquent les navires imprudents en mer, et peu de leurs victimes ont réapparu ensuite. De génération en génération, ils ont affiné leurs manœuvres d'abordage, de capture de l'équipage et des passagers en une routine linéaire, qui leur permet de remplir leur cruelle et dangereuse tâche avec le moins de complications possibles.

La famille Jasni du Tiakhar a codifié cette méthode en un véritable art, et tient un centre d'entraînement où ils l'enseignent aux jeunes marins qui veulent impressionner leurs capitaines. Cette école instruit ses étudiants dans les métiers de marin et de spadassin. Comme elle se focalise sur la capture plutôt que sur le duel, les étudiants de ce style

n'apprennent pas spécialement à effectuer des attaques causant de gros dégâts. Cette philosophie "douce" est la principale faiblesse de ce style.

Apprentissage de base : Marin, Escrime

Compétences de spadassin : [Aborder](#), Corps-à-corps, Désarmer (Escrime), Exploiter les faiblesses (Jasni)

Apprenti : Les Apprentis de l'école Jasni apprennent en premier lieu à compenser les mouvements du bateau pendant qu'ils se battent. Vous pouvez utiliser votre compétence Equilibre en Défense Active.

Les étudiants apprennent aussi à mener une équipe d'abordage pour une capture rapide des adversaires. Quand votre vaisseau effectue une manœuvre d'abordage, vous pouvez choisir d'y participer. Si vous le faites, considérez chaque perte de votre ennemi comme des captifs plutôt que comme des morts. Ces prisonniers sont rapidement envoyés dans les cales de votre propre navire pendant l'abordage.

Les étudiants de cette école ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent à la place leur Appartenance aux Pirates du Tiakhar.

Compagnon : Les Compagnons de l'école Jasni ne perdent presque jamais leur équilibre. Vous lancez et gardez un dé supplémentaire (+1g1) sur vos jets sous la compétence Equilibre, y compris pour des Défenses Actives.

Leurs succès à mener des équipes d'abordage sont également phénoménaux. Quand vous effectuez un jet sur la table des actions d'abordage, vous pouvez éventuellement le relancer, mais vous devez en conserver le nouveau résultat. Si vous utilisez la règle optionnelle vous permettant de jouer l'abordage comme un combat ordinaire, chaque rang d'Equipage de votre navire est considéré comme une Bande de Brutes d'un Niveau de Menace supérieur de 1 à la normale. Dans la plupart des cas, cela signifie que vos hommes seront des Bandes de Brutes d'un Niveau de Menace égal à 3.

Maître : Votre terrible réputation de pirate augmente votre rang de Peur de 1. Si vous n'avez aucun rang de Peur, vous avez maintenant un rang de 1. De plus, quand vous effectuez un jet sur la table des actions d'abordage, vous pouvez dépenser un Dé d'Héroïsme pour permettre à vos dés d'exploser. Si vous jouez le combat au lieu d'utiliser la table, chacune de vos Bandes de Brutes se bat si férocelement qu'elle est considérée comme étant composée de 9 brutes au lieu de 6.

- **Ki Kwanji (Combat à coups de pied)**

Royaume d'origine : Lanna

Description : Ki Kwanji est un art martial récent, créé depuis une cinquantaine d'années. Contrairement aux autres arts martiaux, qui sont destinés à la défense ou à des exercices spirituels, ce style s'est développé comme un sport. Il y a des tournois organisés au Lanna où deux hommes échangent des coups de poing et des coups de pied jusqu'à ce que l'un des deux soit K.O., et ce style s'est répandu en dehors de ces compétitions brutales. Il s'agit d'un style de combat très agressif, mais avec un nombre de mouvements assez limité, ce qui le rend assez prévisible, mais toujours difficile à affronter et divertissant pour ceux qui aiment ça.

Apprentissage de base : Arts martiaux offensifs, Pugilat

Compétences de spadassin : Coup de pied, [Coup de pied réflexe](#), Exploiter les faiblesses (Ki Kwanji), Uppercut

Apprenti : Les mains des Apprentis bougent aussi vite que l'éclair. Vos Attaques (Pugilat) et Attaque (Arts martiaux offensifs) sont considérées comme étant une seule et même compétence : Attaque (Ki Kwanji). Cela signifie que, comme votre apprentissage comprend les entraînements Arts martiaux offensifs et Pugilat, vous démarrez avec Attaque (Ki Kwanji) à un rang de 2, avant même de dépenser des PP sur ces compétence.

Les pratiquants du Ki Kwnaji ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais à la place, leurs attaques de Pugilat, Arts martiaux offensifs, et Ki Kwanji bénéficient d'une Augmentation Gratuite.

Compagnon : Le Compagnon attaque son ennemi pendant la préparation de ses attaques, avant même qu'il ait pu les lancer. Vous gagnez un rang gratuit en Coup de pied réflexe, ce qui peut porter votre rang à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez le faire passer plus tard de 5 à 6 en dépensant 25 XP.

Maître : Le Maître donne des coups de pied bas en sautillant, puis en frappant tibia contre tibia. Pour effectuer une telle attaque, faites un Coup de pied normal, que vous ne pourrez pas localiser. Si vous réussissez votre coup, votre adversaire encaisse automatiquement une Blessure Grave, puis vous lancez votre jet de dommages comme d'habitude.

- **Shaktishaalee ("Puissant")**

Royaume d'origine : Tashil

Description : Shaktishaalee enseigne l'usage du tulwar, l'arme nationale du Tashil. Le tulwar est une arme à grande lame courbe, conçue pour frapper de taille. Les étudiants de cette école attaquent avec une grande férocité, frappant tous ceux qui se mettent en travers de leur chemin. Le désavantage de cette technique est d'être basé sur le combat monté, à tel point que des mouvements qui ne sont habituellement pas utilisés à cheval peuvent surprendre ses pratiquants.

Apprentissage de base : Escrime, Cavalier

Compétences de spadassin : [Attaque de cavalerie](#), [Charge \(Escrime\)](#), Exploiter les faiblesses (Shaktishaalee), Tourbillon

Apprenti : Un Apprenti de Shaktishaalee utilise les mêmes mouvements quand il est à pied que quand il est à cheval. Vous pouvez utiliser la compétence Attaque de cavalerie même quand vous êtes à pied, à la place de Attaque (Escrime).

Les étudiants de cette école ne sont pas membre de la Guilde des Spadassins, mais gagnent à la place un rang gratuit dans la compétence Attaque de cavalerie.

Compagnon : Un Compagnon Shaktishaalee peut montrer pourquoi son école est réputée pour former les meilleurs spadassins montés du monde. Vous gagnez un rang gratuit en Attaque de cavalerie, ce qui peut faire passer votre rang à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez passer plus tard de 5 à 6 en dépensant 25 XP.

Maître : Un Maître Shaktishaalee est capable de démontrer pourquoi son style se nomme "Puissant". Quand vous lancez les dommages d'une Attaque de cavalerie, vous pouvez relancer votre jet, et garder le résultat de votre choix.

Par exemple, si vous avez 4 en Gaillardise et que vous prenez 3 Augmentations pour votre jet, vous lancez 4g0 (Gaillardise) + 3g0 (Augmentations) + 2g2 (dégâts du tulwar) = 9g2. Votre premier jet donne 1, 4, 5, 6, 6, 7, 9, 16, et 23; en gardant 2 dés, cela fait 39. Votre second jet donne 2, 4, 5, 7, 7, 7, 12, 18, et 19, pour un total de 37 en gardant 2 dés. Vous décidez que vous préférez infliger 39 blessures plutôt que 37, donc votre ennemi encaisse 39 blessures légères.

- **Shan Dian Dao Te (Epée foudroyante)**

Royaume d'origine : Han Hua

Description : Shan Dian Dao Te est un style de combat rapide et percutant, utilisant le *dao*. Le *dao* est l'arme standard de l'infanterie impériale du Han Hua, et cette technique est celle des spadassins d'élite de l'armée. Les pratiquants de cette école utilisent la vitesse et la force pour dévier l'arme de leurs adversaires hors de leur position d'attaque en frappant avec

une précision mortelle. La principale faiblesse de ce style est son origine militaire, ce qui donne en général des mouvements prévisibles.

Apprentissage de base : Armes lourdes, Athlétisme

Compétences de spadassin : Corps-à-corps, Coup puissant (Dao), Exploiter les faiblesses (Shan Dian Dao Te), Feinte (Dao)

Apprenti : Les Apprentis de l'école Shan Dian Dao Te apprennent à frapper avec une précision impressionnante. Quand vous faites un jet d'attaque avec un *dao*, vous lancez un dé non gardé supplémentaire (+1g0).

Les étudiants de l'école Shan Dian Dao Te ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent à la place l'Avantage Réflexes de combat.

Compagnon : Le dévouement du Compagnon à des mouvements rapides atteint de nouveaux sommets. Quand vous lancez votre initiative, vous lancez un Dé d'Action supplémentaire, utilisez ensuite votre Avantage Réflexes de combat pour relancer un dé, avant de choisir lequel écarter. Par exemple, si vous avez un Panache de 4, vous lancerez 5 dés et en choisirez 4 parmi ceux-ci après en avoir éventuellement relancé un.

Maître : Un Maître de Shan Dian Dao Te se déplace si rapidement qu'il est difficile de voir ses actions. Vous gagnez +10 à votre Initiative totale, et lancez et gardez un Dé d'Action supplémentaire.

- **Tie Xiong Kung (Attaque de l'ours de fer)**

Royaume d'origine : Koryo

Description : Tie Xiong Kung est un art martial aux coups puissants qui se concentre sur le fait d'infliger les plus lourds dégâts possibles afin de neutraliser la menace ennemie rapidement et efficacement. Ce style est enseigné depuis plus de dix-sept siècles, prenant son origine parmi des héros guerriers de ce qui est aujourd'hui connu comme étant le royaume de Koryo, et portant le nom de son fondateur, Tie Xiong, un homme étonnant, plein de force et de courage.

Ce style apprend à ses étudiants à garder leurs adversaires à la limite de la portée de leurs bras, où ils peuvent les frapper avec de puissants coups de pied ou de poing, et où les attaques à leur encontre peuvent être bloquées par des mouvements infligeant eux-mêmes des dégâts. La principale faiblesse de cette école est sa dépendance par rapport à cette distance d'attaque qui doit être maintenue. Un ennemi se rapprochant un peu trop brisera cette tactique, et obligera le pratiquant à reculer ou à forcer son opposant à reculer.

Apprentissage de base : Arts martiaux offensifs, Athlétisme

Compétences de spadassin : [Blocage offensif](#), Coup de pied, Exploiter les faiblesses (Tie Xiong Kung), [Manchette](#)

Apprenti : On apprend aux étudiants de Tie Xiong Kung à frapper aussi fort que possible sur chacune de leurs attaques. Vos Manchettes infligent 1g2 dés de dommages.

Les étudiants de cette école ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Les Compagnons apprennent que les armes sont pratiquement des extensions du bras de leurs ennemis, et qu'elles doivent être brisées, comme un bras devrait l'être. Vous pouvez utiliser une Manchette pour tenter de briser des armes. Pour essayer de frapper l'arme, lancez Dextérité + Manchette contre le ND de votre opposant, plus deux Augmentations pour localiser votre attaque sur l'arme. Si vous touchez, effectuez un jet de dommages contre l'arme. Pour la briser, vous devez atteindre un ND basé sur le type d'arme visé. Cette attaque ne peut être parée par l'arme attaquée, et tenter de le faire conduit l'arme à être touchée automatiquement. Vous pouvez prendre des Augmentations sur votre attaque pour augmenter vos dégâts.

Difficultés pour briser une arme	
Type d'arme	ND
Arme d'escrime	25
Arme lourde, arme d'hast	35
Couteau, dague	25
Bouclier, écu	30
Autre arme	Selon le MJ; minimum de 40 recommandé

Les modificateurs suivants peuvent s'appliquer au ND :

+5 pour une arme de qualité supérieure

-5 pour une arme de qualité inférieure

+10 pour un objet en Dracheneisen

Maître : Des années d'entraînement et d'expérience ont rendu les jambes d'un Maître assez fortes pour frapper avec la force d'un cheval. Quand vous frappez un adversaire avec un Coup de pied, celui-ci traite vos dégâts comme s'ils provenaient d'une arme à feu, causant une Blessure Grave pour chaque tranche de 10 points sur la marge d'échec de son Jet de Blessures (au lieu de 20).

- **Wu Tsain ("Pas de problème")**

Royaume d'origine : Khimal

Description : Dire que Wu Tsain est un art martial pacifique est largement en dessous de la vérité. Non seulement il enseigne l'utilisation de mouvements de défense, mais il est en plus non violent. Un étudiant contrarie son adversaire en le désorientant et en l'embrouillant avec de soudaines attaques s'arrêtant juste avant le contact.

Il s'agit d'un art relativement nouveau, d'environ soixante-dix ans. Son fondateur était un Feng Shui Shi qui voulait combiner son besoin de se protéger avec la philosophie de sa religion. Toutes les positions et tous les mouvements de ce style sont analogues aux règles de la géomancie. En conséquence, le pratiquant préfère retourner l'énergie d'un adversaire vers lui, plutôt que de s'investir lui-même dans l'énergie négative d'une attaque. La faiblesse de cette école est son pacifisme même. Si un ennemi sait que sa cible ne ripostera pas vraiment, il l'attaquera sans peur de représailles.

Apprentissage de base : Arts martiaux défensifs, Feng shui shi

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Wu Tsain), Marquer (Mains nues), Sauter, Se dégager

Apprenti : Un Apprenti reste calme face aux attaques de son ennemi. Vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite lorsque vous utilisez la compétence Esquive en Défense Active.

Les étudiants de l'école Wu Tsain ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins. A la place, ils apprennent comment effectuer de fausses attaques qui brisent le chi de leur adversaire. Quand vous faites une attaque pour Marquer, vous pouvez renoncer à l'option habituelle de retirer un Dé d'Héroïsme à votre opposant ou d'en gagner un temporaire. Si vous le faites, vous pouvez augmenter son prochain Dé d'Action de 1, plus le nombre d'Augmentations que vous avez pris sur votre jet de Marquer. Si ce Dé d'Action dépasse 10, il est tout simplement écarté.

Compagnon : Les Compagnons se perfectionnent encore plus dans l'art de leur propre défense. Vous gardez maintenant un dé de plus (+0g1) quand vous utilisez Esquive en Défense Active. De plus, vous n'avez plus besoin d'abandonner l'option sur les Dé d'Héroïsme lors de l'utilisation de Marquer pour augmenter le prochain Dé d'Action de votre ennemi. En d'autres

termes, quand vous Marquez un adversaire, vous augmentez son prochain Dé d'Action comme décrit pour les Apprentis, ET vous choisissez de lui retirer un Dé d'Héroïsme ou d'en gagner un temporaire.

Maître : Les Maîtres de Wu Tsain plient comme le roseau face aux attaques. Votre rang dans la compétence Esquive est augmenté de 1, pouvant ainsi le faire passer à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez plus tard le faire passer de 5 à 6 en dépensant 25 XP. De plus, vous n'avez plus aucun choix à faire sur vos actions de Marquer : vous augmentez son prochain Dé d'Action, vous lui retirez un Dé d'Héroïsme, et vous en gagnez un temporaire.

- **Ying Sun Wo (Serre du faucon)**

Royaume d'origine : Tashil, Tiakhar

Description : Ying Sun Wo est un art martial dangereux, inspiré des attaques du faucon et d'autres prédateurs sauvages. Il ne se limite pas aux mouvements considérés comme fair-play ou même honorables, mais se concentre plutôt sur l'attaque des zones vulnérables ou des points faibles. Petit à petit, les enseignants du Ying Sun Wo ont migré vers le Tiakhar où il est maintenant l'art martial prédominant parmi les nobles et les militaires.

Les créateurs de ce style ont passé l'essentiel de leur temps dans les montagnes du Tashil à observer les animaux sauvages pour trouver de nouveaux mouvements à mimer. Ils ont développé des enchaînements de courts assauts brutaux et de longues attaques qui peuvent être extrêmement efficaces. Toutefois, si un adversaire arrive à percevoir le rythme dans le style du pratiquant, il pourra en anticiper les mouvements.

Apprentissage de base : Arts martiaux offensifs, Combat de rue

Compétences de spadassin : Coup à la gorge, Coup aux yeux, [Griffe](#), Exploiter les faiblesses (Ying Sun Wo)

Apprenti : La première chose qu'un Apprenti apprend est de parer les coups. Vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite quand vous utilisez Blocage comme Défense Active.

En tant qu'Apprenti, vous passez beaucoup de temps dans les forêts du Tashil ou du Tiakhar à observer des prédateurs dans leur environnement naturel. Les étudiants du Ying Sun Wo ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent gratuitement le métier de Chasseur.

Compagnon : Les Maîtres enseignent qu'un ennemi est comme un serpent avec qui il faut agir comme le ferait un faucon pour vaincre un adversaire, en fermant ses serres autour du cou du serpent.

Vous avez appris le *Sheh Ji Bai Shou* ("Main Ecrasant le Serpent"), une attaque avec Griffe frappant à la gorge de l'ennemi. Pour effectuer cette attaque, vous devez utiliser deux Dés d'Action (un seul doit être "légal" pour cette phase). Lancez ensuite Dextérité + Griffe ou Dextérité + Coup à la gorge, en choisissant la compétence de rang le plus élevé. Le ND pour ce jet est le ND pour être touché de la cible + 20. Si cette attaque réussit, vous infligez automatiquement une Blessure Grave, réduisez le ND de la cible de 5, et enfin lancez les dégâts pour une attaque à mains nues normale. Vous pouvez prendre des Augmentations sur votre jet d'attaque afin d'accroître vos dégâts.

Maître : Les Maîtres du Ying Sun Wo sont devenus très performants sur l'attaque du *Sheh Ji Bai Shou*, et l'utilisent souvent en conjonction avec un coup supplémentaire du pied ou de leur main libre. Réaliser cette attaque ne nécessite plus 2 Dés d'Action, et son ND n'est plus que le ND de la cible + 10. Vous pouvez augmenter le ND du *Sheh Ji Bai Shou* de 10. Si vous faites cela et que votre attaque porte, vous pouvez dépenser un Dé d'Action (qui n'a pas besoin d'être "légal" pour la phase en cours) afin d'effectuer immédiatement une attaque avec Coup de pied, Attaque (Arts martiaux offensifs), ou Attaque (Combat de rue).

- Zheng Yi Quan (Ancien poing du juste)

Royaume d'origine : Han Hua

Description : Zheng Yi Quan est le plus vieil art martial de tout le Cathay, avec une histoire écrite sur plus de 2000 ans. Cela commença parmi un ordre de moines vivant reclus dans un temple secret dans les montagnes. Durant tous ces siècles, les moines durent quitter leur refuge pour voyager à travers le pays, enseignant leur style de combat aux paysans afin de les aider à se défendre contre les bandits.

Il s'agit de l'un des seuls arts martiaux à combiner à la fois des techniques offensives et des mouvements défensifs. Ce style se concentre sur la mobilité et la défense, en particulier contre les flèches utilisées par les bandits. Sa principale force est sa grande variété d'attaques et de défenses, mais c'est aussi sa grande faiblesse; avec autant d'options parmi lesquelles choisir, l'étudiant peut parfois hésiter et présenter quelques instants de vulnérabilité qui pourront être exploités par un ennemi rapide.

Apprentissage de base : Arts martiaux offensifs, Arts martiaux défensifs

Compétences de spadassin : [Coup de pied réflexe](#), [Esquive de projectiles](#), Exploiter les faiblesses (Zheng Yi Quan), Sauter

Apprenti : L'Apprenti apprend que la seule utilité du Zheng Yi Quan est sa propre défense. Vous pouvez ajouter votre niveau de Maîtrise du Zheng Yi Quan à votre ND pour être touché.

Les étudiants de Zheng Yi Quan ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Les Compagnons apprennent à éviter les dangers en sautant à l'écart. En fait, beaucoup d'entre eux peuvent sauter au-dessus de la tête d'un ennemi pour éviter ses attaques. Vous gagnez un rang gratuit en Sauter, pouvant le faire passer à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez le faire passer plus tard de 5 à 6 en dépensant 25 XP.

Maître : Les Maîtres de Zheng Yi Quan ont appris le terrible secret du *Lung Shiji* ("Attaque du Dragon"), un acte qui se construit et qui concentre le *qi* du combattant en une puissante attaque extrêmement précise. A la phase 10 d'un round de combat, vous pouvez dépenser toutes vos Actions en Réserve ou de la phase courante pour effectuer une attaque avec l'une des compétences suivantes : Attaque (Arts martiaux offensifs), Coup de pied, Coup à la gorge, Manchette, Corps-à-corps, Prise, ou Blocage d'articulation. Chaque Dé d'Action dépensé sur cette attaque vous donne un dé gardé supplémentaire (+1g1) sur votre jet d'attaque.

Nouvelles compétences de spadassin

Aborder : quand votre vaisseau effectue une manœuvre d'abordage (voir les règles avancées de Combat Naval), vous gagnez un bonus sur tous vos jets durant cette action égal à votre rang dans cette compétence. Si vous jouez le combat sans utiliser la table d'Abordage, les bandes de brutes qui composent votre équipage gagnent ce bonus à chacun de leurs jets, et à leur ND pour être touchés.

Attaque de cavalerie : cette compétence remplace Attaque (Escrime) lorsque vous utilisez une arme d'escrime en étant monté sur un cheval. Il s'agit d'une compétence avancée de l'entraînement Escrime, mais les élèves de l'école Gustavo (Los Vagos) la reçoivent comme compétence de base.

Blocage offensif : le blocage est l'art de placer votre bras ou votre jambe entre vous et les coups de votre ennemi. Le blocage offensif est l'acte de frapper le bras ou la jambe de votre ennemi alors qu'il vous porte une attaque à mains nues, votre défense devenant ainsi une

attaque. Alors que vous ne pouvez pas utiliser Blocage offensif pour déterminer votre ND pour être touché, vous pouvez vous en servir en Défense Active contre toute attaque à mains nues, comme Attaque (Combat de rue), Attaque (Pugilat), Prise, Coup de pied, etc. Si vous réussissez votre Défense Active, vous infligez 1g1 dé de dommages à votre adversaire (vous n'y ajoutez pas votre Gaillardise). Vous pouvez faire des Augmentations pour accroître les dommages infligés comme s'il s'agissait d'une attaque normale, mais vous ne pouvez pas localiser vos coups.

Charge : vous essayez de frapper vite et souvent, puis rompez pour rejoindre une position de sécurité. Vous pouvez réduire l'un de vos Dés d'Action de votre rang dans cette compétence (pour un minimum de 1) juste avant la phase 1 du premier round de chaque combat.

Coup de pied réflexe : un tel coup de pied est une contre-attaque faite sans penser à votre propre défense. Il s'agit d'un coup de pied rapide lancé contre un adversaire au moment où il tente de vous attaquer, dans l'espoir que votre pied l'empêchera de continuer son assaut. Quand un ennemi vous attaque, vous pouvez dépenser une action (de réserve ou de la phase en cours, mais pas une interruption) pour donner un coup de pied réflexe. Lancez un jet d'Esprit + Coup de pied réflexe comme une attaque contre votre opposant. Si vous le touchez, vous lui infligez 2g2 dés de dégâts (sans ajouter votre Gaillardise). S'il reçoit une Blessure Grave, alors l'attaque qu'il tentait d'effectuer est purement et simplement annulée. Vous pouvez prendre des Augmentations sur votre jet pour augmenter vos dommages ou localiser votre coup.

Esquive de projectiles : vous avez appris à dévier les flèches et autres projectiles tirés dans votre direction sans être blessé par eux. Vous pouvez l'utiliser comme compétence de Défense quand vous devez vous défendre contre des armes lancées, des flèches, des pierres de fronde, des carreaux d'arbalète, mais pas contre des armes à feu, des attaques au corps à corps, ou des tirs d'artillerie. Si vous choisissez d'utiliser cette compétence comme Défense Active, vous pouvez utiliser deux Augmentations sur votre jet d'Esprit + Esquive de projectiles pour attraper le projectile plutôt que de le dévier. Si vous parvenez à l'attraper, vous gagnez un Dé d'Héroïsme qui disparaîtra à la fin du round si vous ne l'utilisez pas.

Griffe : une griffe est un type d'attaque à mains nues qui utilise vos doigts pour appliquer une forte pression sur la peau de votre adversaire. Bien qu'il en résulte une prise momentanée, elle est relâchée immédiatement. Pour réaliser une telle attaque, faites un jet de Dextérité + Griffe contre le ND pour être touché de votre ennemi, plus 10. Les dégâts d'une Griffe sont les mêmes que pour une attaque à mains nues ordinaire, mais comme vous agissez sur des points de pression de votre opposant, il sera aussi étourdi, et perdra son prochain Dé d'Action, s'il lui en reste un dans le round courant.

Manchette : cette attaque à mains nues inflige 1g1 dé de dommages, mais augmente de 5 le ND que vous essayez d'atteindre. Vous devez déclarer votre intention avant d'effectuer votre jet, et utiliser cette compétence à la place de votre compétence d'attaque normale.

Tir en cloche (Arc) : vous avez passé des mois à apprendre l'art délicat du tir en cloche pour atteindre une cible à une longue distance. Pour chaque rang dans cette compétence, l'archer accroît la portée de son arc de 5 mètres.

Sorcellerie

Fu

Dans les temps anciens, les dieux montrèrent au peuple comment puiser dans la magie du monde autour d'eux, et comment canaliser son pouvoir en employant des combinaisons de lignes brisées ou continues inscrites sur des Talismans. Aucun Pacte n'est en jeu - les dieux donnèrent librement cette connaissance aux humains pour les protéger de races surnaturelles plus anciennes comme les Sidhes.

La magie des Talismans est basée sur les principes du Feng Shui, et les sorciers doivent avoir les éléments appropriés à leur disposition pour créer des Talismans. Le Huo Qiang (Mur de Feu) est, bien sûr, l'exemple ultime de ce pouvoir. Bien que les étudiants viennent de tout le Cathay, la plupart des écoles de la sorcellerie Fu sont situées au Han Hua, et la plus grande se trouve à Jing Du. Aucune école n'admettra de non cathayan en son sein.

Un objet devant être transformé en Talisman doit avoir été fabriqué récemment, car les objets usagés ne sont pas assez résistants pour absorber un tel pouvoir. Tout objet inanimé peut faire l'affaire dans la mesure où il ne sera pas détruit lorsque les lignes des Trigrammes seront gravées, taillées, et/ou inscrites dessus. Il existe des règles spécifiques pour utiliser des parties du corps ou des animaux morts, comme précisé plus bas. La chose importante est que le personnage ne doit pas forcément être un maître dans un quelconque art, mais simplement qu'il ait une compétence minimum pour fabriquer quelque chose. Le pré requis pourrait aussi être un élément de roleplay plutôt qu'une simple statistique. Les professions suggérées incluent Forgeron, Calligraphe, Charpentier, Céramiste, Constructeur de navire, Cordonnier, Fileur, Joaillier, Maçon, Papetier, Sculpteur, Souffleur de verre, Tailleur, Tonnelier.

Il n'est pas nécessaire d'être Feng Shui Shi pour devenir un sorcier Fu. Il est attendu de ceux qui le deviendront qu'ils traitent leurs professeurs avec grand respect, quelque soit leur propre niveau de connaissance et d'aptitude en géomancie.

Bien que l'aptitude à fabriquer des Talismans ne soit pas héréditaire, il existe plusieurs degrés dans ces capacités parmi les sorciers Fu. Acheter cette sorcellerie ne vous donne pas de réduction sur le coût de l'Avantage Noble. La sorcellerie Fu peut être prise à 20 PP (Quelques capacités) ou à 40 PP (Capacités complètes). Vous ne pouvez pas être de Sang Mêlé avec cette sorcellerie et une autre. Les règles pour créer un sorcier avec Quelques capacités ou des Capacités complètes sont les même que pour créer respectivement un sorcier de Demi-sang ou de Sang pur.

Les voies de la sorcellerie Fu

Cette sorcellerie fonctionne différemment des autres magies théanes. Elle comprend huit compétences de base, équivalente entre elles et correspondant à des éléments naturels. Quand un étudiant poursuit son éducation, il se révélera plus apte pour un aspect particulier et pourra choisir de se concentrer sur celui-ci. Les compétences de base sont Ch'ien (Créatif/Paradis), K'un (Réceptif/Terre), Chen (Emergeant/Tonnerre), Sun (Vent/Bois), Kan (Abysses/Eau), Li (Feu), Ken (Tranquillité/Montagne), et Tui (Joie/Lac).

 [Télécharger les Trigrammes au format pdf \(88 Ko\)](#)

Les Trigrammes

Fu Xi, le premier des San Huang ou Trois Nobles Empereurs, était un dieu de grand pouvoir et de grande compréhension. A travers son étude des secrets de la vie, il détermina que toute chose dans l'univers était régit par un ensemble de lois de base. Après avoir observé des marques sur un dragon jaune émergeant du Huang He, il créa huit Trigrammes ou ensembles de trois traits représentant les éléments de base influençant les changements de la nature.

● [Télécharger les Hexagrammes au format pdf \(115 Ko\)](#)

Les Hexagrammes

A travers de recherches approfondies, l'Empereur Fu Xi détermina qu'il existait des subtilités et des cycles dans les changements. En combinant deux ensembles de Trigrammes, il créa 64 Hexagrammes qu'il appela I Ching ou Changements. Son étude patiente le conduisit à développer la philosophie du Feng Shui, qui permet aux hommes de vivre en harmonie avec la nature. Basé sur le principe de la balance dans la nature (*yin et yang*), le Feng Shui étudie les effets et les interactions des cinq éléments : bois, feu, terre, métal, et eau (voir la table des Hexagrammes).

Apprenti : Créer des Talismans avec les Trigrammes

Comme Apprenti, vous pouvez choisir l'un des huit Trigrammes comme le centre de vos études. Pour créer un Talisman pour ce Trigramme, vous dépensez un Dé d'Héroïsme et lancez Esprit + la compétence pour l'effet que vous tentez de produire (voir la table des Trigrammes pour le ND du jet).

Les Talismans créés par un Apprenti conservent leurs capacités magiques tant qu'il vit (ou tant que le Talisman ou l'objet créé existe). Ils perdent leur pouvoir magique à l'instant où le sorcier décède.

A ce niveau de vos études, vous devez créer le Talisman marqué (1) en premier (voir la table).

Adeptes : Créer des Talismans avec les Hexagrammes

Quand vous devenez Adeptes, vous choisissez l'un des huit Trigrammes. Vous savez maintenant comment utiliser les pouvoirs de ce Trigramme, en plus de celui que vous avez appris en tant qu'Apprenti. Si vous le désirez, vous pouvez choisir le même Trigramme, et ainsi bénéficier de deux Augmentations Gratuites sur vos jets utilisant les capacités de ce Trigramme.

A ce niveau de maîtrise, vous pouvez créer un Talisman possédant l'une des deux capacités des Trigrammes. Pour fabriquer un Talisman à Hexagramme, vous devez dépenser un Dé d'Héroïsme et effectuer deux jets pour utiliser les enchantements de Trigrammes qui se combinent pour composer l'Hexagramme. Lancez Esprit + compétence du premier Trigramme impliqué, puis Esprit + compétence du second Trigramme utilisé. Les ND pour ces jets sont les mêmes que pour des jets d'utilisation de Trigrammes seuls, hormis que le second jet est à faire avec deux Augmentations. Si vous vous échouez sur l'un des deux jets, le Talisman est détruit.

Un Talisman à Trigramme créé par un Adeptes conserve son pouvoir magique aussi longtemps que l'objet existe. Un Talisman à Hexagramme créé par un Adeptes garde sa magie tant que le sorcier qui l'a fabriqué vit, et la perd aussitôt que celui-ci périt.

Maître : Créer des Talismans avec des Efforts Harmonieux

En devenant Maître Fu, vous choisissez à nouveau un Trigramme. Vous connaissez maintenant les pouvoirs de ce Trigramme, en plus de ceux que vous avez appris comme Apprenti et comme Adeptes. Vous pouvez choisir l'un des deux Trigrammes que vous connaissez déjà, gagnant ainsi deux Augmentations Gratuites sur les jets utilisant les capacités de ce Trigramme.

Si vous souhaitez vous spécialiser et si vous avez déjà choisi le même Trigramme deux fois, vous pouvez le choisir à nouveau. Bien que cela ne vous apporte pas d'Augmentations Gratuites supplémentaires, ce choix vous donne tout de même un bénéfice spécial. Quand vous dépensez un Dé d'Héroïsme pour créer un Talisman utilisant uniquement les pouvoirs de ce Trigramme (même s'il utilise ce Trigramme deux fois pour créer un enchantement d'Hexagramme, mais pas pour améliorer votre jet), lancez ce Dé d'Héroïsme. Si son résultat est pair, vous conservez votre Dé; sinon, il est dépensé et perdu comme d'habitude.

Un Talisman créé par un Maître conserve sa magie aussi longtemps que l'objet existe, que ce soit un Talisman à Trigramme ou à Hexagramme.

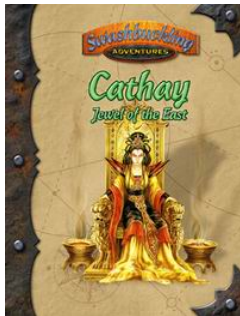
A ce niveau de maîtrise, vous pouvez travailler avec d'autres Maîtres pour créer des Talismans portant plus d'un Hexagramme. Chaque Maître contribue avec les capacités magiques d'un simple Trigramme ou d'un Hexagramme qu'il donne au Talisman. Pour réaliser cela, chaque Maître doit dépenser deux Dé d'Héroïsme : un pour créer les effets magiques de son Trigramme ou Hexagramme, et un autre pour joindre son pouvoir avec la magie des autres Maîtres. Le Maître lance alors un jet de Détermination contre un ND de 25 pour se concentrer sur l'effort. Un échec d'un seul participant suffit pour ruiner la création du Talisman. Si tous les participants maintiennent leur concentration, chacun doit réussir un jet pour créer les effets d'un Hexagramme ou d'un Trigramme comme décrit pour les Apprentis et les Adeptes. Plusieurs Maîtres peuvent donner le même Trigramme ou Hexagramme au Talisman, mais chacun doit lui donner un effet magique différent.

Malédiction sur les Talismans

Parce que les Talismans sont puissants, leurs créateurs placent souvent des malédictions sur eux pour éviter qu'ils ne tombent entre de mauvaises mains. Les Talismans maudits sont considérés comme porteurs de l'Épée de Damoclès Maudit. Le rang de cette Épée peut varier de 1 à 4, bien qu'il dépasse rarement 3. Vous ne pouvez pas créer de Talismans portant un rang de malédiction pour haut que votre niveau de maîtrise en Fu + 1. Ainsi, un Apprenti peut créer un Talisman avec une Malédiction de 1 ou 2, un Adeptes de 3, et de 4 pour un Maître uniquement.

Pour imprégner un Talisman d'une Malédiction, dépensez un Dé d'Héroïsme pour chaque rang d'Épée de Damoclès Maudit que vous voulez lui donner, puis lancez Détermination + Malédiction contre un ND de 5 + 10 par rang de Malédiction à donner. Si vous échouez, vous gagnez l'Épée de Damoclès que vous souhaitiez placer sur le Talisman.

Bibliographie



Cathay : Jewel of the East



Rapier's Edge

Pages 112 à 115 : Idées de scénarios avant et après la révolution