



VENT DES STEPPES

VENT DES STEPPES

Sur les traces des cavaliers d'Asie centrale



Portrait de Genghis Khan – tous droits réservés

Une extension pour le système Basic RPS et son univers Basic Chine Impériale

Olivier Dubreuil – Décembre 2008



Sommaire

1. INTRODUCTION.....	4
1.1. Généralités	4
1.2. Géographie.....	5
1.2.1. Où ?	5
1.2.2. Le Climat.....	5
1.3. Le peuplement.....	5
1.4. Le mode de vie	6
1.5. Les peuples selon les périodes.....	6
1.6. Culture et religions.....	7
1.7. Les relations avec les voisins sédentaires.....	7
2. LA SOCIETE	9
2.1. Les relations inter- tribus :	9
2.2. Les relations intra- tribu :	9
2.2.1. Le mariage.....	9
2.2.2. Les Anda.....	10
2.3. La Loi	10
2.4. Classe sociale des PJ :	11
2.5. L'économie	12
3. LA VIE QUOTIDIENNE	13
3.1. La famille.....	13
3.2. L'habitat.....	13
3.3. La nourriture.....	14
3.4. Les vêtements.....	14
3.5. La politesse.....	15
3.6. Les bêtes	15
4. L'ART DE LA GUERRE.....	17
4.1. La stratégie :	17
4.2. La tactique :	18
4.3. L'équipement :	18
4.4. Compétences de combat :	19
4.5. Les chevaux.....	20
4.6. L'école du guerrier.....	22
5. LES PROFESSIONS.....	23
5.1. Métiers	23
5.2. Compétences :	24
5.2.1. Compétences spécifiques :	24
5.2.2. Compétences différentes du BRSP Casus Belli :	24
5.2.3. Compétences différentes du BRSP Mongoose :	25
6. LES CROYANCES.....	26
6.1. La pratique.....	26
6.2. Autres croyances	26



6.3.	Le Chamanisme.....	27
6.3.1.	Devenir chaman.....	27
6.3.2.	La compétence Chamanisme.....	30
6.3.3.	Les pouvoirs du chaman.....	30
6.4.	L'incantation.....	31
6.4.1.	Transe chamanique : principes.....	31
6.4.2.	L'incantation proprement dite.	31
6.4.3.	La négociation	32
6.4.4.	Chant	33
6.5.	Le combat spirite	34
6.5.1.	Principe.....	34
6.5.2.	Fonctionnement :	34
6.5.3.	Combat à plus de deux esprits :	35
6.5.4.	Résultats du combat :	35
6.5.5.	Rompres un combat spirite.....	37
6.5.6.	Vol d'une âme.....	37
6.6.	La magie des sortilèges.....	38
6.6.1.	Apprentissage des sorts	38
6.6.2.	Liste des sorts accessibles aux chamans :	38
6.7.	Les esprits	40
6.7.1.	Le monde inférieur	40
6.7.2.	Le monde supérieur.....	42
6.7.3.	Les autres Esprits du monde du milieu	43
6.8.	Les pierres Saka.....	43
6.9.	Notes sur le chamanisme dans le jeu.....	44
6.10.	Résumé du fonctionnement des relations avec les esprits :	45
7.	BESTIAIRE.....	46
7.1.	Les animaux	46
7.2.	Les créatures animales merveilleuses	46
7.3.	Les créatures humanoïdes merveilleuses	47
8.	CURIOSITÉS ET IDEES DE SCENARIOS.....	49
9.	SOURCES.....	52
9.1.	Bibliographie	52
9.2.	Filmographie.....	52



1. INTRODUCTION

Vent des Steppes est une extension des règles Basic Chine Impériale (écrites par Gianni Vacca), mais peut être utilisée avec très peu de changement pour tout système Basic RPG. Elle a pour objet de jouer les peuplades nomades de haute Asie, dites turco-mongoles, qui ont représenté une menace permanente pour l'empire chinois qui dut subir de leur part de nombreuses invasions, occupations ou simples razzias. L'histoire de la Chine est indissociable de l'histoire de ses luttes contre ces terribles nomades. Les autres empires et royaumes jouxtant les steppes (monde Perse, Byzance...) ont aussi eu maille à partir avec ces redoutables voisins.

Cette extension n'a pas la prétention d'être 100% fidèle à la réalité historique, mais a pour but de faire évoluer les joueurs dans un monde tel que se l'imaginaient les nomades ou les Chinois, et reste complètement subjective. Loin des donjons obscurs et des villes grouillantes, elle est une invitation à vivre des aventures en extérieur, à parcourir la vaste steppe, le terrible désert de Gobi ou les forêts sibériennes.

Les peuples décrits sont ceux dont les traditions seront restées les plus purement barbares. Les vagues d'invasion successives de la Chine du nord (ainsi que de l'Asie centrale sous influence Perse) ont rapidement conduit à une assimilation par les cultures sédentaires plus développées, faisant perdre aux tribus leur sauvagerie. Le Khan s'empressait d'ailleurs de prendre le titre d'empereur en Chine. Et ceci jusqu'à l'arrivée d'une nouvelle horde issue de Mongolie centrale, de Mandchourie ou du haut Altaï.

Si les tribus changent, les relations avec l'empire Chinois sont étonnamment uniformes : apparition d'une nouvelle horde, paiement de lourds tributs aux Khans ou mariages princiers pour assurer une paix plus que précaire, puis finalement invasion du nord de la Chine par les nomades, remplaçant les tribus précédentes déjà sinisées.

Enfin, une lutte incessante a été menée pour le contrôle des oasis du Tarim (ouest de la Chine actuelle) qui menaient jusqu'au monde perse et à l'occident : c'est là que passait la fameuse route de la soie.

Cependant, des moines bouddhistes ou chrétiens, des marchands empruntant la route de la soie, des émissaires cherchant des alliances, des magiciens taoïstes témoignent des relations parfois plus pacifiques entre des sédentaires et les tribus nomades qui pouvaient s'instaurer entre deux razzias.

1.1. Généralités

Les Nomades.

« [ils] dépassent en férocité et en barbarie tout ce qu'on peut imaginer. (...) Ils vivent d'ailleurs comme des animaux. Eternellement nomades, ils sont rompus dès l'enfance au froid, à la faim, à la soif. (...) C'est à cheval qu'ils passent leur vie, tantôt à califourchon, tantôt assis de côté, à la manière des femmes(...) Dans les batailles, ils fondent sur l'ennemi en poussant des cris affreux. Trouvent-ils de la résistance, ils se dispersent, mais pour revenir avec la même rapidité, enfonçant et renversant tout ce qui se rencontre sur leur passage.(...) Mais rien n'égale l'adresse avec laquelle ils lancent, à des distances prodigieuses, leurs flèches armées d'os pointus, aussi durs et meurtriers que le fer »

« Une stature au dessous de la moyenne quand il est à pied, grande quand il est à cheval ! »
(Ammien Marcellin à propos des Huns).

La permanence de la culture et du mode de vie nomade pendant des siècles permet d'appliquer cette description des Huns à tous les peuples nomades des steppes d'Eurasie, des Scythes Indo-Aryens de Russie au VIIème siècle avant JC aux Mandchous toungouzes du XVIIème siècle après JC.



La présente extension se limitera aux peuples limitrophes de l'empire chinois, au nord de celui-ci, dans une zone allant de l'Altaï à la Mandchourie. Au milieu de cette zone se trouve la Mongolie Extérieure moderne, berceau des peuples qui, par vagues successives, ont surgi de la steppe et des forêts sibériennes pour ravager la Chine : Juan Juan (Mongols), Hiong Nou (Huns), Tou-Kiue (Turcs), K'i-tan, Ouigours (Turcs), Djourtchètes (Toungouzes), Mongols fédérés. Ces peuples seront décrits dans leur phase purement barbare, avant sinisation. Le MJ pourra tempérer les traits typiquement nomades par des habitudes plus chinoises (influence bouddhique par exemple) dans le cas des tribus installées dans le nord de la Chine depuis plusieurs générations.

Bien entendu, l'extension pourra être utilisée pour d'autres tribus ou d'autres peuples à d'autres époques, mais aux coutumes similaires : Huns d'Atilla, Kiptchaqs de Crimée, ou même Scythes antiques (bien qu'Indo-Aryens, ceux-ci ont des modes de vie très similaires aux turco-mongols).

1.2. Géographie.

1.2.1. Où ?

La zone considérée est centrée sur la Mongolie, et couvre approximativement le Gobi, la Sibérie méridionale (lac Baïkal), la Mandchourie, l'Altaï (Kazakhstan oriental). Au cours des siècles, l'influence mongole se fera sentir du Pacifique à la Hongrie, et de la Sibérie à l'Inde, mais cela reste en-dehors du propos de cette extension.

La Mandchourie est le cœur des peuples Toungouzes. La Mongolie, elle, aura vu se succéder des Mongols et des Turcs.

La steppe, plaine aride royaume des troupeaux et des éleveurs de chevaux, s'étend du nord de la Chine à la Hongrie. Elle est barrée par les chaînes de l'Altaï (Mongolie occidentale) et du Tien Shen (frontière sino-kazakhe). Toutefois la continuité de la steppe est assurée par la dépression de Dzoungarie qui sépare ces deux chaînes, et par la plaine boisée sibérienne au nord.

Le nord de la Corée ainsi que toute la Sibérie sont couverts de forêts. Là sont les éleveurs de rennes.

Enfin, plusieurs zones désertiques (Ordos dans la boucle du fleuve Jaune, Tarim et son chapelet d'oasis, et bien sûr le terrible Gobi, l'un des déserts les plus durs de la planète) ont suscité le développement de l'usage du chameau.

La zone située entre le Gobi et le fleuve Jaune verra se succéder la domination chinoise et nomade. C'est aussi une zone privilégiée de razzias pour ces derniers.

1.2.2. Le Climat

Très continental, chaud en été (surtout dans le Gobi), les températures descendent à une moyenne de - 30 °C l'hiver. La saison la plus humide est l'été, mais la steppe reste globalement peu arrosée. Ces conditions de vie extrêmes ont tempéré le caractère des nomades et de leurs montures. Ils sont capables de vivre dans le plus grand dénuement et de jeûner sans rien perdre de leur énergie.

1.3. Le peuplement.

Les peuples dits turco-mongols rassemblent les tribus turques, mongoles et toungouzes. Leurs coutumes et croyances sont semblables, et pour un sédentaire, il n'y a aucune différence entre eux. Ils



seront d'ailleurs sans discernement appelés Turcs, Tatars... Leurs langues même sont issues d'un même rameau altaïque.

En termes de jeu, les membres des tribus de chaque peuple se comprennent à 80 %. La compréhension entre peuples est de 25 %.

Les hommes sont de type asiatique, la peau brunie par la vie extérieure. Leur description par les sédentaires est effrayante : sanguinaires, les membres torves, la peau brune, les pommettes saillantes, la tête ronde et large, hirsutes et sales. Ils sont fréquemment comparés à des loups, dont les ils prétendent d'ailleurs être les descendants (la tête de loup constitue l'emblème des Tou Kieue).

1.4. Le mode de vie

Cette partie sera abordée plus en détail dans les chapitres suivants. En quelques mots, les turco-mongols sont des cavaliers nomades éleveurs. Ils se déplacent avec leurs troupeaux pour trouver des pâturages. Ils dorment sous des tentes de feutre (*ger*) circulaires ou coniques.

Lors des migrations, les *ger* sont installés sur de grands chariots à 4 roues tirés par des bœufs ou des chevaux. Les plus grands chariots transportant des Khans puissants peuvent requérir jusqu'à une vingtaine de bêtes. Durant le trajet, à l'abri des *ger*, les femmes continuent leurs activités.

Organisés en tribus, ils sont en conflit permanent entre eux pour des zones de pâture, pour des vengeances, pour enlever des femmes...Ce sont des guerriers montés maniant de préférence l'arc, discipline où ils excellent.

Ils se nourrissent essentiellement de viande d'élevage (cheval, mouton, yack...), de laitages, ou de gibier chassé individuellement, par petits groupes ou lors de grandes battues.

N'ayant ni ville, ni rempart, vivant dans un monde hostile où le danger est permanent, le nomade doit développer des vertus guerrières (courage, vigilance, habileté dans le maniement des armes) qui feront de lui un des guerriers les plus redoutés de l'histoire.

1.5. Les peuples selon les périodes.

Différents peuples se sont succédés aux frontières de la Chine. Selon l'époque jouée, la tribu jouant un rôle prépondérant face à la Chine sera donc différente. Tous les Nomades cités sont sur la frontière nord de la Chine.

L'est est la zone touchant le Tarim. Le centre est le Gobi et l'Ordos. L'ouest est la Mandchourie. Le Nord concerne les tribus au-delà des tribus frontalières.

En gras, les empires dominants et menaçant la Chine

Période Tang

Période	Ouest	Centre	Est	Nord
618-745	Tujue occidentaux	Tujue orientaux	Qidan (Kitats)	Ouigours
745-840	Qarlouq	Sha Tuo (Tchöls)	Qidan (Kitats)	Ouigours
840-920	Ouigours	Sha Tuo (Tchöl)	Qidan (Kitats)	Kirghizes

Tujue, Ouigours, Qarlouq, Kirghizes et Sha Tuo sont turcs. Qidan sont mongols.

Période intermédiaire



empire **Qidan** (dynastie Liao en Chine du nord – à partir de 947)
empire **Djourtchète** (royaume Kin en Chine de nord – à partir de 1126)

Les Djourtchètes sont toungouzes.

Période Yuan

Mongols ghengiskhanides, fédération de « ceux qui vivent sous les tentes de feutre » (Mongols, Merkits, Keraïts, Naimans, Ongirats, Tatars, Ouïgours et même Alains indo-aryens chrétiens...) en Chine et en Mongolie.

L'empire Yuan est bordé au nord-ouest par le Khanat de **Djaghataï** (vassal des Qaghans Khoubilaïdes), dont les Ouïgours sont la tribu frontalière.

Période Ming :

Morcellement des tribus mongoles.

1438-1550 : domination des **Oïrat** (ou Kalmouks) en Mongolie.

Succession de tentatives d'unification des Mongols. Tribus des Khalkhas, des Ordos, des Oïrats...

1644 : conquête de la Chine et pacification de la Mongolie par les Mandchous

Période Qing :

Khalkha au nord (XVII ème).

Ordos, Tumeds, Tchalkhars...au centre et est

Khochots (Oïrats) à l'ouest

NOTE : par la suite, par souci de simplification, les peuples turcs, mongols et toungouzes seront appelés Nomades.

Tableau synoptique historique et cartes :

<http://perso.wanadoo.fr/steppeasia>

1.6. Culture et religions

Les Nomades sont chamanistes, et croient aux puissances de la nature, la première d'entre elle étant *Tengri* (ciel). Ils sont très respectueux des esprits de la nature. Les missionnaires des diverses religions voisines (chrétiens nestoriens, bouddhistes, manichéens, musulmans) ont converti un certain nombre de tribus ou d'individus, les civilisant du même coup. Ces nomades civilisés se sont bien souvent rapidement retrouvés envahis par leurs cousins plus « sauvages ».

Les nomades n'écrivent pas, à l'exception des Ouïgours dont la conversion au manichéisme puis au bouddhisme a eu un effet civilisateur important. Ils ont inventé un alphabet encore utilisé aujourd'hui (à côté de l'alphabet cyrillique plus usité).

1.7. Les relations avec les voisins sédentaires.

Elles sont exécrables. La politique de la Chine de la Perse, ou de Byzance à leur égard sera guidée par trois axes :

- profiter des dissensions entre nomades pour éliminer les plus menaçants, avec le risque fréquent de voir les anciens alliés devenir la nouvelle menace. Des tribus alliées ou vassalisées sont installées entre les nomades « barbares » et les empires sédentaires (ex : foederatii byzantins, Cha T'o en Chine)



- amadouer les nomades pour faire cesser les razzias, en général provisoirement, par des mariages princiers et l'envoi de « présents » sous forme de centaines de milliers de rouleaux de soie, de sacs de grains, d'or ou d'argent. Les exigences des nomades augmentent régulièrement jusqu'à ce qu'ils se décident à directement envahir le pays.

- se livrer à des contre-rezzous jusque dans l'intérieur des territoires nomades pour prévenir toute attaque, avec des fortunes très diverses.

D'une manière générale, les royaumes sédentaires sont source de richesses que les Nomades aiment à piller. Les razzias sont accompagnées de massacres en règle. Dans les zones occupées durablement, les cultures redeviennent pâturages (ce qui est la marque d'une terre de valeur pour les Nomades). Bousculés eux-mêmes par des migrations ou des expansions d'autres peuples, les tribus se taillent des empires dans les zones périphériques d'abord, puis au cœur des empires sédentaires.

Le sédentaire est méprisé : c'est un piètre guerrier. Un des généraux de Gengis Khan, après la conquête de la Chine du nord, trouvant que les populations autochtones n'étaient pas utiles car incapables de se battre correctement, proposait de s'en débarrasser en les passant toutes par le fil de l'épée. Cela représentait environ 10 millions d'habitants. Heureusement, un conseiller K'i Tan sinisé sut démontrer à Gengis Kahn que ces gens étaient source de richesses qui, par le biais de l'impôt, rapporteraient gros à l'empire. Les Chinois furent épargnés.

Inversement, les Turcs et autres Mongols inspirent une sainte terreur à leurs voisins. La réalité ressemble d'ailleurs bien souvent à l'image que l'on en a. Il y a eu des dizaines d'Attila. Pour un sédentaire, le Mongol est un loup crasseux, un genre de centaure effrayant et sanguinaire, insaisissable. Les nomades ont toujours été une plaie pour leurs voisins.





2. LA SOCIETE

2.1. Les relations inter- tribus :

Les tribus et clans sont liés par des liens de vassalité ou d'alliance, et seront soumis à l'autorité d'un *Khan* (roi). La fidélité des vassaux est largement dépendante du khan. Celui-ci aura été reconnu comme tel par l'ensemble des tribus lors d'un *qouriltaï* (assemblée des tribus), ou à la suite d'une soumission spontanée ou forcée.

Les alliances sont fréquemment scellées par des mariages. Elles ne durent souvent que le temps d'une campagne, les retournements d'une année à l'autre restant fréquents.

Les guerres entre tribus sont monnaie courante : on se bat pour un territoire (*oulous*), pour du bétail, pour piller. Les conflits se finissent rarement sans un massacre en règle des armées vaincues. Les survivants sont généralement réduits en esclavage et répartis entre les tribus vainqueurs : les hommes (survivants) s'occupent des troupeaux et des chevaux, parfois sont enrôlés dans les conflits de leurs maîtres ; les femmes sont épousées. Les enfants sont parfois adoptés.

Régulièrement, un Khan plus énergique d'une tribu puissante pourra fédérer les autres tribus. Il sera alors désigné *Qaghan*, ou Khan universel, lors d'un *qouriltaï*, et partira à la conquête de la Chine ou du monde. Il est investi par *Tengri* dont il est le représentant sur Terre. Le plus grand d'entre eux reste Gengis Khan.

2.2. Les relations intra- tribu :

Les tribus et les clans sont dirigés par une aristocratie guerrière : les *Noyan* ou *Bagadour*. Ils sont chargés de conduire leur clan vers les pâturages et de le fournir en nombre suffisant d'esclaves pour l'entretien des troupeaux. Ils sont bien sûr chefs de guerre.

Ensuite vient la classe des hommes libres guerriers : les *nökud* (*sing. nökul*), qui forment le gros des troupes des armées.

Puis les roturiers, *arad*, serviteurs et servantes, et enfin les esclaves *bogoul*, souvent *nökud* malheureux d'une autre tribu vaincue. Ils peuvent être affranchis et retrouver leur statut.

Les chamans occupent le rôle de sages et de guérisseurs (Cf « Les croyances »), parfois même de rois. Ils prennent alors le titre de *Bäki*.

Les clans et les familles sont reliés là aussi par des liens de fidélité et d'intérêts, formant une tribu sous l'autorité d'un Khan.

La succession se fait à l'intérieur de la famille, mais pas forcément par droit de primogéniture. Si le Khan n'a pas désigné son successeur de son vivant, celui-ci est désigné lors d'un *qouriltaï* (assemblée des hommes libres). Le territoire est divisé en *yourt* (apanage territorial) entre les héritiers. Le *yourt* et les tribus qui y nomadisent constituent l'*oulous*. Le cadet hérite du patrimoine primitif du père, en tant qu'*odjigin*, gardien du foyer (ex : à la mort de Genghis Khan, son plus jeune fils Touloui reçut l'apanage de la Mongolie, quand ses aînés recevaient qui la Russie, qui la Perse...).

2.2.1. Le mariage.

Les Nomades sont polygames. Lors d'un mariage, la famille de l'époux paie une compensation à la famille de l'épouse pour la perte d'une travailleuse. Il arrive cependant fréquemment que l'épouse soit enlevée lors d'une razzia ou d'une guerre qui a vu les vainqueur emmener femmes et troupeaux. La haine de la tribu lésée est alors assurée...



Bien souvent, l'épouse est promise dès le plus jeune âge à son futur mari. Celui-ci une fois adulte (à partir de 15 ans) peut revenir la chercher. La tradition veut que le fiancé enlève sa future à son beau père, empêché en cela par les membres de la tribu de la promise. Le futur marié est accueilli, donne ses présents au père, ripaille pendant des jours, jusqu'à trouver le moment propice pour enlever sa femme. Un fois l'enlèvement avéré, le couple est reconnu et peut revenir sans crainte dans la tribu.

Les femmes, ou *khatoun*, ont le rôle assez classique de la femme dans des sociétés guerrières et pourraient rester effacées. Elles sont considérées comme butin, et sont traitées rudement. Pourtant les *khatoun* jouissent d'une considération indéniable. Ce traitement rude est plus la traduction d'une culture sauvage que d'un mépris de la femme. Ainsi, lorsque le mari reste absent longtemps (pour une guerre par exemple), la tradition veut que sa femme se refuse à lui à son retour et s'enfuie. Le mari lésé doit alors s'équiper de son *urga* et rattraper sa femme avant de gagner le droit de partager sa couche.

Les veuves des khans poussent souvent leur fils favori lors des *qouriltai* devant désigner un nouveau khan. Elles peuvent assurer la régence avec fermeté en attendant la nomination du nouveau Khan, processus qui prend parfois plusieurs années. Certaines ont même mené des armées à la victoire. Nombreuses sont celles qui ont été le prétexte de guerres meurtrières.

La mère est respectée et écoutée. E'olun, mère de Gengis Khan, était bien la seule à pouvoir critiquer le grand Khan sans risquer la mort.

Enfin, les femmes peuvent devenir chamans.

2.2.2. Les Anda

Ce sont les « alliés jurés ». Il s'agit d'un serment de fidélité entre deux amis proches, scellé par l'échange du sang. Les *anda* sont sensés être toujours prêts à se soutenir.

2.3. La Loi

Elle est très rude. Sous Gengis Khan, elle sera consignée dans un code de jurisprudence, et appliquée avec fermeté : l'*yassak*. D'une manière générale, tout vol doit être puni par une compensation de neuf fois la valeur du bien volé. Si la compensation ne peut pas être versée, le voleur est exécuté (« coupé en deux »).

Le meurtre, le vol grave, l'adultère (excepté le viol par les guerriers en campagne bien entendu), la sodomie, la conspiration, les maléfices, le recel peuvent valoir à son auteur la condamnation à mort.

On ne doit pas verser le sang d'un noble : ceux-ci sont exécutés par étouffement. Enroulé dans une couverture, le condamné est piétiné par les cavaliers jusqu'à ce que mort s'ensuive.

La désobéissance et la trahison sont aussi punies de mort.





2.4. Classe sociale des PJ :

Cette table a pour but de déterminer la classe sociale d'origine d'un PJ. Elle peut aussi être utilisée pour les rencontres aléatoires.

Tirer 1D20 pour la classe sociale de la famille du PJ :

1-3 : *bogoul* (esclave)

4-6 : *arad*

7-14 : *nökul*

13-17 : *noyan*

18 : *khan*

19 : *chaman*

20 : *bäki*

Les esclaves (*bogoul*) seront considérés comme des ennemis vaincus. Retirer 3D6 sur la table pour l'origine sociale du *bogoul* si celui-ci est Nomade. Un PJ issu de cette classe pourra gagner son affranchissement.

Les fils et filles de chamans seront certainement amenés à devenir chamans par la suite (voir « Le Chamanisme »).

Equipement de base d'un PJ débutant :

Bogoul : ce qu'on lui donne ou qu'il a pu voler. Peut être armé comme troupe auxiliaire à pied pour un combat. Vêtements de base : bottes, pantalon, tunique de cuir, fourrure de mouton pour l'hiver (AP 1), bonnet de fourrure.

Arad : 1D2 -1 cheval (*). Vêtements de base + vêtement de tissu (*Deel*). Un poignard long (épée courte). Son père possède 3D6 – 4 bêtes, 1D3 - 1 chevaux (*), 1D2 - 1 *ger*.

Nökul : 1D3 chevaux (*). Vêtements de base. Vêtement de tissu (*Deel*). Arc. Arme de mêlée. Son père possède 2D100 bêtes, 3D6 chevaux (*), 1D3 *ger*.

Noyan : 1D10 chevaux (*). 1 esclave. Vêtements de base. *Deel*. Vêtements de soie. Arcs, arme de mêlée, lance, bouclier. Armure de cuir bouilli (AP 3). Son père possède 1D20 x 50 bêtes, 2D100 x 2 chevaux (*), 1D3 + 2 *ger*.

Khan : 1D20 chevaux (*). 1D6 esclaves et serviteurs. Vêtements de base. *Deel*. Vêtements de soie. Arcs, armes de mêlée, lance, bouclier. Armure de cuir et métal (AP 4). Son père possède des milliers de têtes de bétail et de chevaux, des *ger* pour lui et ses femmes, de nombreux esclaves et serviteurs, des richesses énormes issues du pillage...

Chaman : comme *nökul*. Pas de sabre.

Bäki : idem *khan*

(*) Pour les tribus vivant dans le Gobi ou en zone désertique, une partie des bêtes de monte sera constituée par des chameaux (minimum 1).



2.5. L'économie

Les sources de richesse sont essentiellement tirées de l'élevage et du pillage. Les peaux, la laine, les chevaux sont échangés contre du grain, de la soie, des objets manufacturés. Le contrôle de la route de la soie et des revenus que l'on peut en tirer est l'objet d'incessantes luttes avec la Chine.

Les lourds tributs payés par la Chine (officiellement cadeaux) dans les périodes de faiblesse sont une autre source de richesses : chaque année, des centaines de milliers de pièces de soie et de sacs d'argent ou de grains sont donnés pour acheter la paix.



3. LA VIE QUOTIDIENNE

Dans cet environnement rude, la vie quotidienne est loin d'être confortable. Les Nomades en tireront d'ailleurs fierté, les Khans continuant à vivre dans des tentes alors que les villes conquises leur offraient mille plaisirs.

Le climat très rude et la pauvreté du sol interdisent l'agriculture. C'est pourquoi dans cette partie du monde s'est développé un mode de vie d'éleveurs-chasseurs. Les Nomades vivent dans la nature, profitant de ses bienfaits en s'y adaptant et en s'y fondant, à l'inverse du sédentaire qui construit des villes, des canaux, des ports, et modifie son environnement. Le Nomade vit avec les animaux domestiques ou sauvages, et se meut sur la terre sans l'écorcher avec des charrues ou la défigurer avec des murs.

Dans ce contexte, les conflits pour la domination d'un territoire de nomadisation sont fréquents. La guerre est une des activités majeures des Nomades, à côté de la chasse et de l'élevage.

3.1. La famille.

Les Nomades sont polygames. Le mariage permet de tisser des liens d'alliance ou de vassalité avec un autre groupe (clan tribu, royaume selon l'importance des époux). La famille du marié fait des dons à la famille de la mariée en compensation de la perte d'un de ses membres : tout les bras sont utiles dans cet environnement hostile.

L'homme assure la sécurité de sa famille. Il chasse, s'occupe des chevaux, part à la guerre à l'appel de son khan pour razzier d'autres tribus ou pour de longues chevauchées vers les riches sédentaires.

Les enfants commencent à monter dès l'âge de 3 ans sur des poulains. Les bébés sont appelés par des surnoms ou des formules péjoratifs, afin de ne pas attirer les mauvais esprits sur eux.

L'héritage est partagé équitablement entre les fils. Ce partage donne lieu à des rixes voire à des guerres dans le cas de l'héritage de khans, dont les ennemis nomades, chinois, arabes, russes ou perses profiteront.

Les relations entre les individus sont rudes et sans détour, et cela reste vrai pour les relations entre hommes et femmes. Celles-ci s'occupent du *ger* quand les hommes font la guerre ou partent à la chasse. Elle font la nourriture, les vêtements...Une bonne épouse a toujours quelque chose à faire, et se lève avant son mari pour raviver le feu et faire bouillir le lait. Durant les migration, elles restent sur les chariots et continuent leur tâches comme à l'arrêt.

3.2. L'habitat.

L'habitat commun est la tente de feutre. Les Nomades se désignent parfois eux-mêmes comme « ceux qui vivent sous les tentes de feutre ». Elle est conique dans le nord boisé, circulaire dans la steppe : c'est le *ger* (dit aussi yourte).





Le *ger* est monté en ½ h. Il est posé sur le sol, par respect pour la terre. Il est constitué d'une armature de bois : un sol en planches, des murs circulaires en treillis de bois en 3 à 6 parties selon la taille du *ger* (et plus pour les puissants khans), des rayons concentriques s'appuyant sur les murs et fixés à une armature circulaire d'un mètre de diamètre environ. Cette armature constitue le sommet du *ger* par où est évacuée la fumée. Elle repose sur deux piliers.

Le diamètre total d'un *ger* est de 3 à 6 m.

Lors des migrations, les *ger* sont posés tels quels sur des chariots à quatre roues tirés par des chevaux, des chameaux ou des yacks. Les femmes s'y abritent et continuent à vaquer à leurs tâches alors que le chariot avance.

Ils peuvent aussi être démontés et enfermés dans des chariots plus petits.

3.3. La nourriture.

Elle est constituée essentiellement de viande et de laitages. La viande est bouillie (l'odeur de la viande rôtie attire les loups) ou cuite à l'étouffée à l'aide de pierres brûlantes (*Khorkhog*), parfois agrémentée de millet concassé et d'herbes aromatiques, comme l'*ek*, sorte de serpolet. Elle provient du bétail (chevaux, moutons, yacks, chèvres) ou de la chasse. La chasse est d'ailleurs une activité très importante. Elle permet de nourrir la tribu ou l'armée. On chasse généralement à cheval, parfois au faucon.

Dans l'animal, tout se mange : tête, tripes, yeux, sang, graisse...

Un espion Khwarezmite rapporte avoir vu un Mongol ramollir un boyau séché dans de l'eau, saigner son cheval pour remplir le boyau de sang, puis faire bouillir ce genre de boudin pour le dévorer.

On mange du fromage dur et aigre, du yaourt, la peau du lait bouilli.

Le porc et les sucreries sont réputés immangeables.

La boisson nationale est l'*ayrag* (*koumis* en turc). Il s'agit de lait de jument fermenté faiblement alcoolisé (autour de 1 degré), moussant comme de la bière, aigre au goût. D'ordinaire très sobres, les Nomades se livrent à des beuveries sauvages lors de célébrations particulières (mariages, fêtes religieuses...).

L'autre boisson très répandue est le thé au lait salé. On fait bouillir le thé, le sel et le lait ensemble. Sinon, le simple lait bouilli (lait de vache, de brebis, de chèvre ou de chamelle –très riche) est couramment consommé.

3.4. Les vêtements.

Ils sont fabriqués à partir des matières premières disponibles : la laine, le feutre, le cuir, plus les tissus et la soie extorqués à la Chine. Les coutumes vestimentaires varient d'un peuple à l'autre, mais le pantalon est invariablement porté : c'est le vêtement idéal pour la monte.

Contre le froid hivernal, on porte sur des tuniques des vestes et des manteaux de fourrure ou de peau de mouton. Cette dernière est portée poils à l'extérieur ou vers le corps, selon les habitudes de la tribu. Contre les grands froids, il est plus efficace de porter les fourrures poils vers le corps.



Dans l'ordre de rareté croissante (et de prix), on trouvera la pelisse de mouton (couramment portée), la fourrure de marmotte, de loup, plus chère mais la plus efficace contre le froid, la zibeline et l'hermine, fourrures de prestige réservées aux khans.

On ne peut pas parler des vêtements sans citer le *deel* mongol : il s'agit d'un manteau long, fermé sur le côté par des boutons à l'épaule et une large ceinture de tissu orange d'une longueur de 3 mètres. Le *deel* est le vêtement typique des Mongols.

La tête est couverte d'un bonnet de fourrure couvrant les oreilles, les poils vers l'intérieur.

Enfin, les nomades sont chaussés de bottes de cuir protégeant aussi bien du froid que des étrivières.

3.5. La politesse

L'étranger peu averti des us locaux peut commettre de graves impairs sans le savoir. Ainsi doit-on :

Toujours accepter l'offrande de nourriture, même si on y porte symboliquement les lèvres seulement.

Prendre la nourriture de la main droite

Entrer du pied droit dans un *ger*

Aller vers la gauche en entrant dans un *ger*

Laisser ses armes à l'extérieur

Offrir la première gorgée d'*ayrag* à *Tengri* en lançant un fond de gobelet au ciel

Eviter de :

Arriver au galop vers un *ger* : c'est une attitude agressive

S'immiscer sans permission dans la conversation de personnes plus âgées

Marcher sur la poutre du seuil

Jeter des déchets dans le foyer : le foyer est sacré

Se laver directement dans un cours d'eau

Enjamber le foyer

Poser son couvre-chef dans le *ger* de son hôte : cela signifie qu'on veut dormir chez lui.

Parler de malheurs : la parole attire les mauvais esprits (*uyör*).

Quand un nomade offre l'hospitalité (ce qui est fort probable si le visiteur n'est pas un ennemi déclaré ou ne commet pas d'impair), il invite le visiteur dans son *ger*. Il offre le thé au lait salé et les laitages posés sur la table. Il est de bon ton d'échanger un petit quelque chose de manière symbolique. On n'est pas obligé de manger, mais il faut au moins porter la nourriture à ses lèvres.

On peut lécher le bol de yaourt quand il est terminé : c'est délicieux, et c'est réputé être bon pour la santé.

Si on est convié à manger, on se sert avec les doigts : celui qui utilise son couteau ou une cuiller pourrait être soupçonné de ne pas vouloir se graisser les doigts afin qu'ils ne glissent pas sur la corde de l'arc, trahissant ainsi des intentions hostiles.

3.6. Les bêtes

Elles constituent la première source de richesse des nomades, richesse évaluée effectivement en nombre de têtes. On distingue « 4 troupeaux » : moutons, vaches/yacks, chameaux et bien sûr chevaux. Certaines tribus en comptent 5 avec les chèvres. Les animaux sont aussi bien utilisés pour leur force que comme source de nourriture ou de matière première. La majeure partie de l'activité du Nomade, quand il ne fait pas la guerre, est l'entretien des troupeaux.

Les troupeaux se déplacent vers les pâturages. Un bon éleveur saura les mener là où l'herbe pousse. Ainsi s'est développé le mode de vie nomade. On reste entre en général une saison au même endroit.



Lorsque l'herbe vient à manquer, dévorée par les bêtes, ou que le climat devient trop rude, il faut repartir vers de nouveaux pâturages. Ainsi les troupeaux se nourrissent-ils seuls, sans nécessiter de foin ou de grain, mais doivent être déplacés en permanence. Ceci explique l'absence de porc, lapin, poule et autres animaux universellement élevés par les sédentaires. C'est aussi ce qui a conféré aux armées nomades leur inégalable mobilité stratégique.

L'hiver, les bêtes grattent la neige à la recherche de l'herbe gelée et conservée par le froid. Des réserves de fourrage auront aussi été constituées et amassées dans des abris, mais elles restent très insuffisantes. Durant les plus rudes hivers, beaucoup de bêtes meurent gelées. Au printemps, les troupeaux sont faméliques. Ils se reconstitueront tout l'été et l'automne afin d'aborder l'hiver avec des réserves suffisantes. C'est aussi à l'automne que l'activité guerrière est la plus intense : les chevaux sont à leur forme maximale.

Les chevaux, bovins et chameaux sont utilisés comme animaux de bât. Les chevaux, et chez certaines tribus du désert les chameaux, sont utilisés pour la monte. Tous sont mangés (les chameaux moins que les autres car plus rares), à côté des produits de la chasse. Le cuir est utilisé pour fabriquer des lanières, des vêtements, des protections...Les fourrures et la laine permettent de confectionner des vêtements chauds. Les poils sont foulés et transformés en feutre dont seront faits les *ger* : les poils sont regroupés en un grand cylindre d'environ 2 m de long et 50 cm de diamètre, qui ensuite est roulé sur le sol, tiré par des chevaux. Les os même sont utilisés par les plus arrières des tribus comme outils, et notamment comme pointes de flèches très dures.

Dans la steppe dépourvue d'arbres, les bouses séchées servent de combustible principal. Elles sont récoltées par les femmes, et parfois entassées en prévision de l'hiver. Constituées essentiellement de résidus d'herbe, elles brûlent très bien.

Enfin, les Nomades possèdent quelques chiens, dont le rôle reste limité garder de la tente à éloigner les loups.



4. L'ART DE LA GUERRE

La guerre est l'une des activités principales des Nomades. Chez certaines tribus, on juge un homme à la quantité d'ennemis tués à la fin de l'année. La mort au combat est la plus belle des morts, et il est honteux de mourir de maladie : ceci explique le courage du guerrier nomade. Chez les plus sauvages et les plus anciens des nomades des steppes (Scythes, Huns...), la selle est décorée des scalps des ennemis, dont la peau est tannée pour faire office d'ornement, et le crâne vidé pour servir de coupe et boire son sang. Cette dernière coutume perdurera sous une forme plus cérémonieuse dans les siècles suivants.

L'art de la guerre est indissociable de l'art équestre. D'ailleurs, les Nomades sont les inventeurs de la selle et de l'étrier. Le guerrier nomade est à la base un archer à cheval. Toute la stratégie et la tactique sont basées sur la mobilité du cavalier et son adresse à l'arc.

4.1. La stratégie :

Les Nomades sont capables d'effectuer d'immenses raids durant des mois. La logistique est réduite à son minimum : le guerrier vit sur le pays, se nourrissant si nécessaire du lait de ses juments ou de la chasse, voire du sang de sa monture. Les chevaux, élevés à l'herbe et non au grain comme chez les sédentaires, broutent l'herbe qu'ils trouvent en chemin, et sont capables de jeûner plusieurs semaines.

« De plus, ils n'avaient pas besoin de transport ni d'intendance ni de transport de ravitaillement, car ils avaient avec eux des moutons, des vaches, des chevaux (...) Quant aux animaux qu'ils chevauchaient, ils grattaient la terre avec leurs sabots et mangeaient les racines, ignorant tout de l'orge. De la sorte, ils n'avaient besoin de rien faire venir d'ailleurs » (Ibn al-Athir, contemporain de Gengis Khan)

Cette mobilité leur permet de fondre rapidement sur l'ennemi, d'enlever les places, de piller, et éventuellement de repartir sans être inquiétés.

« Car les Tatars sortirent des confins de la Chine et attaquèrent les cités du Turkestan (...) d'où ils s'avancèrent vers les villes de la Transoxiane. Puis une partie d'entre eux passa dans le Khorashan s'emparant de tout, détruisant, massacrant, pillant (...) Puis ils marchèrent sur les villes d'Azerbaïdjan et de l'Arraniyya (...) et tout cela en moins d'une année, chose absolument sans précédent (...) De là ils s'avancèrent dans les pays des Lan et des Lakiz et des diverses nationalités qui vivent dans ce pays (...) Ils firent tout cela dans les plus brefs délais, demeurant sur place le temps que leur progression exigeait mais pas plus. (Ibn al-Athir, contemporain de Gengis Khan)

De même face à une armée d'invasion, les nomades reculent dans leur immense pays, laissant l'ennemi s'enfoncer profondément dans la steppe, s'éloigner de ses bases, s'affaiblir par attrition. Puis, quand les envahisseurs sont suffisamment démoralisés et diminués, ils fondent sur eux pour leur infliger une terrible défaite et les pousser à une désastreuse retraite. L'art du mouvement et de l'esquive est porté à son sommet.

L'armée est organisée en trois corps : le corps de droite (ouest), le corps du centre et le corps de gauche (est) : les directions sont repérées en regardant vers le sud.

Les troupes sont organisées en unités de 10 000 (*tümen*), commandées par des *noyan* (ou *bagadour*).

Les *tümen* sont subdivisés en milliers, commandés par les chefs des milliers (*noyan* de moindre rang), puis par centaines, puis par dizaines. Cette division décimale se retrouve chez tous les peuples des steppes. C'est donc une organisation très hiérarchisée qui confère à l'armée une faculté de manœuvre, une cohésion et une discipline surprenante pour des barbares cruels et sauvages. Cette discipline sera renforcée sous Gengis Khan pour atteindre un degré de quasi-perfection.



La saison de la guerre commence en automne : les chevaux sont gras, ayant profité de l'été pour se nourrir abondamment.

Les habitants des villes prises sont bien souvent méthodiquement passés au fil de l'épée.

« *Les habitants de Merv furent alors répartis entre les soldats et les recrues, et chaque homme fut chargé d'exécuter trois cents ou quatre cents personnes...* » (Juvaini, Histoire du conquérant du Monde)

4.2. La tactique :

Elle reste influencée par les techniques de chasse, faisant appel à l'observation, l'encerclement, et finalement au massacre des bêtes affaiblies et prises au piège.

Les principes tactiques sont : observation de l'ennemi par des éclaireurs, puis le jour de la bataille affaiblissement de l'ennemi par des volées de flèches ; si l'adversaire est puissant, retraite précipitée pour stimuler une poursuite qui désorganisera inmanquablement l'armée ennemie et séparera les éléments mobiles du gros des troupes ; embuscade sur les éléments poursuivants (en général le fleuron de la chevalerie adverse) ou charge finale sur les troupes désorganisées. Quand l'ennemi se débande, le massacre peut commencer.

Sur le champ de bataille, les troupes sont réparties en deux corps : cavaliers légers armés d'arcs, qui harcèlent l'armée adverse en avant et sur les ailes, cavaliers plus lourds au centre, possédant des armures de cuir et de métal et même des chevaux caparaçonnés, capables de charger au sabre ou à la lance (mais ils conservent leur arc qui est l'arme préférée) tandis que les cavaliers légers débordent l'ennemi. Un espace de fuite est généralement laissé à l'ennemi : le massacre des troupes en fuite est plus facile et moins coûteux pour ces cavaliers que la réduction d'un corps encerclé qui n'a d'autre solution que de se battre. Les fuyards tomberont très souvent sur une partie des troupes qui aura manœuvré auparavant pour les prendre au piège et les massacrer consciencieusement. La poursuite peut durer plusieurs jours.

Les Nomades sont patients. Ils sont capables de harceler l'ennemi des heures durant avant de porter le coup final, ou même de partir piller les environs pendant deux ou trois jours avant de trouver le moment favorable. Ils sont extrêmement disciplinés. Tout manquement à la discipline est puni de mort. Ils sont capables de finir une bataille avant de commencer le pillage, qui reste cependant une des motivations premières des guerriers. Sur le champ de bataille, les ordres sont donnés par des tambours, des cors ou des drapeaux.

4.3. L'équipement :

Le guerrier typique est donc l'archer à cheval. Il existe cependant, selon les tribus et leur environnement, ou selon les troupes auxiliaires enrôlées, d'autres types de guerriers. On trouvera donc :

cavalerie légère armée d'arcs (2 par guerrier), arme de poing (sabre, masse, hache), lasso de crin.

cavalerie lourde caparaçonnée, armée de deux arcs et de lance, arme de poing, petit bouclier, lasso de crin.

infanterie montée (turcs *Tujue* sur des chameaux par exemple). Arc, épée, lance, bouclier

infanterie (tribus forestières sibériennes ou toungouzes) armée d'une épée ou d'une hache et d'un bouclier.

Infanterie auxiliaire, hordes d'esclaves, selon le pays.

L'arme de base est l'arc composite, fait de corne et de bois. C'est un arc à la portée supérieure aux arcs de bois classiques. L'armement est complété par une arme de mêlée : épée droite chez les Huns ou les Tujue, sabre chez les Djourtchètes, massue, hachette ou lance.



On trouve aussi des lances à crochet pour désarçonner l'adversaire ou des lassos de crin.



Arc composite (30 %) dom 1D8+1 ; portée eff 75 m , portée max 250 m.
Le carquois contient 60 à 80 flèches.

Lance à crochet (10 % montée, 20 % à pied) 1D10+1 (1D6)
idem lance, sauf que l'utilisateur peut choisir de désarçonner la cible plutôt que de la blesser. Si le jet est réussi, l'attaquant inflige 1D6 de dommages (pas de bonus de force, il s'agit plus de trouver une bonne prise au crochet) et peut tenter de désarçonner le cavalier en réussissant un jet de (FOR + dommages) / (TAI + ENC/3). Le cavalier subit 1D6 à 2D6 de dommages supplémentaires, selon qu'il était au galop ou pas.

La lance s'utilise à deux mains.

Lasso (10 %)

Un jet réussi permet d'immobiliser un adversaire. Un jet de FOR / (TAI+ ENC/3) est nécessaire pour le faire chuter. La FOR est celle du cheval. L'utilisateur du lasso ne peut rien parer.

On peut se défaire d'un lasso avec une lame (1D6 de dommage + bonus quelque soit la lame) en infligeant 8 points de dommage.

L'armure est le plus souvent réduite au cuir ou à la fourrure (peau de mouton pour les plus pauvres, de loup pour les plus riches PA 2), ou de cuir renforcé (PA 3). Les plus riches peuvent s'équiper d'une armure de cuir recouverte de pièces de métal (PA 4), voire de cote de maille (PA 6), et caparaçonnent leurs chevaux (PA 3).

Les hommes possédant une armure de métal sont réunis dans les troupes lourdes pour la charge finale.

4.4. Compétences de combat :

Archerie à cheval (10 %).

C'est une compétence à part entière. Elle consiste à combiner un dressage particulier du cheval, une position et une conduite de la monture adaptée, une assise et une tenue de l'arc spécifique. Elle permet de tirer sur une cible à partir d'un cheval au galop, située sur le côté ou même derrière le cheval. Elle est limitée par la compétence équitation ou arc (la plus faible des deux).

Bökh (w) = lutte mongole.



Les Mongols pratiquent une forme particulière de lutte. Nombre de conflits personnels se règlent de cette manière. D'un simple jeu consistant à faire toucher à l'adversaire le sol avec une autre partie du corps que les pieds, elle peut devenir mortelle pour celui dont on brise le dos.

En combat wushu, le lutteur peut tenter de soulever son adversaire en réussissant un jet de FOR / TAI, pour le faire violemment retomber sur son genou et lui briser le dos. La mort (ou au moins la paralysie) est immédiate.

Cette compétence est limitée par la compétence lutte.

Les Mongols ont cependant des lacunes en poliorcétique, lacunes comblées lors de l'invasion de la Chine des Song par l'emploi d'ingénieurs persans et arabes.



(Tous droits réservés)

4.5. Les chevaux

On ne peut pas parler d'art de la guerre sans aborder l'art équestre et les petits chevaux des steppes qui ont porté leurs cavaliers d'un bout à l'autre de l'Eurasie.

Chaque guerrier possède plusieurs chevaux de remonte, lui permettant de parcourir une centaine de km par jour en moyenne. Ce sont des chevaux petits et trapus (1,30 m au garrot), mais extrêmement résistants. Ils sont capables de rester un mois sans manger, et 2 jours sans boire. L'hiver leur fourrure s'épaissit pour les protéger du froid intense.

Les chevaux sont élevés en troupeaux, dorment dehors en liberté et se nourrissent d'herbe. En déplacement, ils sont entravés la nuit (il n'y a pas toujours un arbre dans la steppe pour y attacher un cheval). A l'*ail* (campement où est installé le *ger*), les chevaux qu'on veut garder à disposition sont attachés à une lanière de cuir tendue entre deux piquets.

Les chevaux des pays sédentaires sont élevés au grain (orge, avoine), et ne pourraient pas supporter longtemps le même traitement que les chevaux des steppes. C'est pour cela que les chevaux des steppes sont recherchés, notamment pas les Chinois.



Enfin, les chevaux ne sont pas ferrés, ne portent pas de nom, sauf pour les plus prestigieux d'entre eux, et sont désignés par leur robe de manière très précise. Les chevaux pie ayant de grandes taches blanches sur les épaules sont considérés comme favoris des esprits supérieurs (voir « Chamanisme »).

Cheval des steppes :

Idem cheval, sauf - 3 à TAI et + 3 à pv.

Selon la saison, le cheval verra ses caractéristiques changer s'il vit en Mongolie :

pv – 2 en hiver (nov, déc, jan, fév) et juin

pv – 4 en mars, avril, mai

pv normaux sinon

Cela est vrai pour tout cheval soumis aux mêmes conditions. Un cheval élevé au grain ne se nourrissant que d'herbe perd 1d 3 pv par mois. De plus, il doit faire un jet de pv x 5% à la fin de chaque mois. Si l'échec est critique, il meurt. L'inverse est vrai pour un cheval nomade nourri de grains.

Par ailleurs, les chevaux des steppes résistent mieux au froid.

Lors de raids, il n'est donc pas nécessaire pour les nomades de s'encombrer de ravitaillement pour les montures, gardant ainsi une plus grande mobilité que les armées sédentaires même montées.

Il existe plusieurs types de chevaux selon leur fonction :

Le cheval de course. Sélectionné pour sa vitesse, entraîné à la course, il sera difficile à manier dans un combat, surtout en mêlée. Un cheval est au mieux de sa forme quand on voit les veines sur son museau.

Le cheval de guerre. Entraîné aux mouvements courts et brusques, et à rester stoïque dans la fureur du combat. Il est utilisé pour l'archerie montée.

Le cheval pour les troupeaux. Cheval peu rapide, mais aux réactions vives. Sert à guider le troupeau, à ramener les bêtes...

Le cheval de base, pour la remonte, le trait, la nourriture.

Compétences :

Équitation (50 % - 05 % chez les tribus sibériennes – 15% chez les tribus montant d'autres bêtes)

Permet de mener un cheval, mais aussi de l'évaluer (cheval de guerre, de course, pour la garde des troupeaux, de trait), de l'entretenir, de lui apporter les soins de base, d'entretenir le matériel...Un expert en équitation (90 %) peut dresser un cheval. En compétence-QI, permet de demander des actions exceptionnelles à son cheval (ne pas bouger d'un poil durant des minutes, faire des volte-face, esquiver...)

Acrobaties à cheval (05%) [w]

Cette compétence permet de se comporter sur un cheval de manière extraordinaire tout en maîtrisant le cheval : se retourner en plein galop, galoper à l'envers, debout, ramasser un objet au sol, se cacher sur le flanc du cheval, sauter d'un cheval à l'autre, esquiver un trait...bref, toute action hors du commun et demandant une habileté particulière. Peut remplacer la compétence « équilibre impossible » sur un cheval.

Élevage [chevaux] (15 %)



Permet de trouver les meilleurs pâturages, de sélectionner les poulains, de soigner les bêtes, d'évaluer un cheval, de faire croître le troupeau, d'aider la jument à mettre bas, de traire...

4.6. L'école du guerrier

Note : cette section concerne les campagnes non-héroïques ou hors du cadre de Basic Chine Impériale. Les listes de compétences ci-après peuvent cependant être des guides pour la spécialisation d'un métier de guerrier.

Il n'y a pas à proprement parler d'école comme en Chine. L'entraînement, de développement de techniques spéciales sont acquis de manière plus diffuse : c'est un trait culturel plus qu'un choix d'école. Cependant, afin de permettre de jouer des personnages Nomades héroïques et de marquer la spécificité nomade, une école du guerrier sera définie. On considérera que l'enseignement consistera à se lier à un héros, ou à être prédestiné par les Grands Esprits. Un tel combattant pourra pratiquer le combat *wushu*.

Il existe 3 compétences considérées comme « nobles », qui donnent lieu à des concours devant la foule des guerriers rassemblés : l'équitation, la lutte et le tir à l'arc.

Ecoles de combat :

Cavaliers Flèche

Compétences-Qi : équitation, acrobaties à cheval, archerie à cheval, armes de tir [arc], lutte

Fidèles

Compétences-Qi : équitation, armes de mêlée, armes de tir [arc], lutte, *bökh*

Guerriers du Gobi

Compétences-Qi : armes d'hast, chamellerie (par exemple pour combattre en wushu depuis son chameau, ou faire combattre le chameau...), armes de tir [arc], lutte

Chasseur des forêts (sibérien ou toungouze)

Compétences-Qi : discrétion, armes de tir [arc], armes de mêlée, lutte, athlétisme

De tels hommes sont complètement dévoués à la protection de leur Khan. Devenus assez puissants, ils peuvent éventuellement réclamer le khanat s'ils sont d'origine suffisamment noble.



5. LES PROFESSIONS

Avertissement : les compétences ci-dessous se réfèrent aux règles Basic éditée par Cassus Belli et Mongoose ainsi qu'à l'extension Basic Chine Impériale.

5.1. Métiers

Eleveur

C'est l'activité principale du nomade. Tous le sont plus ou moins. L'élevage permet d'assurer la subsistance de la famille. Les bêtes servent pour le trait et la nourriture, y compris les chevaux. Les nomades savent vivre en autarcie. Les bêtes les plus fréquemment élevées sont : les chevaux, les moutons, les yacks, les chameaux en zone désertique et aride, les rennes dans le nord (Sibérie).

Compétences primaires : connaissance de la nature, conduite d'attelage, élevage chevaux / ovins / bovins / chameaux / rennes, équitation, artisanat [boucherie],

Compétences secondaires : survie steppe, commerce, secourisme, arc, arme de poing.

Forgeron

Les forgerons sont issus du même ancêtre que les chamans, et sont eux aussi dotés de quelques pouvoirs de sorciers. On est forgeron de père en fils, afin de ne pas encourir la colère du grand ancêtre. Cette profession inclut aussi les orfèvres, dont les productions au style animalier sont des plus belles. Les décorations s'inspirent du bestiaire merveilleux des steppes (griffons).

Compétences primaires : artisanat [forge] [orfèvrerie] [armurier], légendes

Compétences secondaires : survie, faire du feu, commerce, bricolage

Magie : magie du feu, magie des métaux, enchantement

Guerrier

C'est l'autre activité principale des nomades. Tous les guerriers sont des cavaliers, archers à cheval émérites. Leur tactique est basée sur le harcèlement, conclu par une charge des cavaliers les plus lourds lorsque l'ennemi est suffisamment affaibli. Le guerrier est capable de parcourir des km pendant des semaines sans se nourrir d'autres denrées que le lait de ses juments, le gibier, ou le sang des chevaux. Son cheval peut rester plusieurs jours à jeun et boire très peu. Il ne nécessite aucun fourrage (Cf « La Guerre »).

Compétences primaires : équitation/chamellerie, arc, lutte, arme de mêlée, survie [steppe/désert/taïga]

Compétences secondaires : acrobatie à cheval, art de la guerre, arc à cheval, armes d'hast, bagarre, premiers soins, leadership, élevage [animal], esquive

Chaman

Voir le chapitre Chamanisme

Compétences primaires : chamanisme, fuite de l'âme, vol de l'âme, légendes, chant

Compétences secondaires : généalogie, artisanat [herboristerie], survie [steppe], potions et herbes, leadership, secourisme, sagacité

Magie chamanique (voir chap. Les Croyances)

Esprits asservis (voir chap. Les Croyances)

Missionnaire

Des missionnaires nestoriens ou bouddhistes ont tenté de convertir les nomades, avec un succès très variable. Ceux-là sont considérés comme des nomades convertis ayant choisi la vie dévote. Ils sont en général sous la protection d'un khan. Voir Chine Impériale.



Nestorien :

Compétences primaires : connaissance du christianisme, connaissance des peuples, sagacité, lire/écrire persan, alphabet ouïghour (à partir du IXème s.).

Compétences secondaires : méditation, leadership (prêche), persuasion, secourisme.

Magie : bénédiction, clairvoyance (par la prière), guérison

Bouddhiste : Cf Chine Impériale « moine »

Taoïste : Cf Chine Impériale « moine »

5.2. Compétences :

On trouvera ici des compétences spécifiques aux cultures nomades. De même, certaines compétences standard de BRPS ne seront pas disponibles, car ignorées par le commun de Nomades. Enfin, certaines compétences auront une définition ou un score de base différent du BRSP, différences dues au contexte particulier du monde nomade.

5.2.1. Compétences spécifiques :

Archerie à cheval (05%) (w)- limité par archerie ou équitation (le plus faible des deux)

Acrobaties à cheval (05%) (w)- limité par équitation

Artisanat [Boucherie] (15%)- pour dépecer proprement un gibier, un animal domestique, mais aussi pour conserver correctement la viande et les peaux. Sert aussi à récupérer la fourrure dans un bon état.

Bökh (05%) (w)

Chamanisme compétence chamanique (voir chap. Les Croyances)

Chamellerie (50%- chez les Nomades du Gobi- 05% sinon)

Divination (05%). Consiste à lire des informations concernant le propriétaire d'un animal dont on observe l'omoplate après l'avoir tué et cuit, en général un mouton. Ces informations concernent des caractéristiques du propriétaire (caractère, santé, chance...).

Monter les rennes (50% chez les Tsataan – sibériens – 05% sinon)

Faire du feu (10%)- permet de faire et d'entretenir un feu dans des conditions peu propices (former un foyer, trouver du combustible adéquat), ou d'entretenir un feu particulièrement intense ou à une température maîtrisée.

Fuite de l'âme (0%) compétence chamanique (voir chap. Les Croyances)

Vol de l'âme (0%) compétence chamanique (voir chap. Les Croyances)

5.2.2. Compétences différentes du BRSP Casus Belli :

Armes de tir (35%)

Art de la guerre (05%)

Athlétisme (15%)

Bricolage : concerne plus la fabrication d'outils à partir de crin, de cuir : harnais, urga, réparations de fortune...il est inutile pour la mécanique, la maçonnerie...

Chant (10%)

Civilisations anciennes (00%)

Connaissance de la nature (20%)

Connaissance des peuples (10%)

Connaissance des religions (05%)

Culture générale (10%)

Commerce (10%)



- Déguisement (05%)
- Discrétion (20%)
- Dressage (25%)
- Droit, administration, usages : 05%, 00%, 10%
- Equitation (50% - cf. 4.5 « Les Chevaux » section « Compétences »)
- Héraldique : permet de connaître la généalogie, les relations entre tribus, les symboles et étendards des tribus
- Légendes (10%)
- Potions et herbes (15%)
- Sagacité (10%)
- Survie (steppe-Gobi-Taïga) (20%)

5.2.3. Compétences différentes du BRSP Mongoose :

- Art – seulement orfèvrerie et musique
- Artillery – 0%
- Craft (Artisanat) – forge, tissage
- Fire arms (Armes à feu) – ND avant la période Mandchoue
- Grapple (Lutte)- voir Bökh
- Knowledge (Connaissance) – religions, nature, peuples. La connaissance du monde des esprits est incluse dans la compétence « chamanisme ».
- Literacy – traditions orales, exceptionnellement la littérature chinoise ou Persane pour les tribus les plus occidentales. Littérature Ouïgoure à partir de la fondation de l'empire Ouïgour.
- Naviguer – 00%
- Ride (Monter)-50% - chevaux, rennes ou chameaux
- Swim (Nager) – 05%
- Track (Pister) – 15%
- Non disponibles : Demolition, Energy weapons, Heavy Machine, Heavy weapon, Pilot, Psychotherapy, Research, Science, Technical Skill.



6. LES CROYANCES

Les Nomades sont animistes. En haut du panthéon se trouve *Tengri*, le dieu du ciel. On trouve ensuite sous son autorité une foule d'esprits : esprits supérieurs (de la fertilité, du tonnerre...), esprits naturels (de la forêt, des sources, du feu...), mauvais esprits –*üyors*-(esprits de maladie, de folie...).

Le monde est séparé en trois plans : le plan inférieur, monde des esprits malfaisants, le monde du milieu où vivent les hommes, monde supérieur où règnent les esprits supérieurs. Toute manifestation est réputée être l'œuvre des esprits : une bonne chasse, une maladie, la pluie... Le Nomade craint les esprits omniprésents. C'est pourquoi il est nécessaire de se les concilier. C'est le rôle du chaman.

Le chaman intercède auprès des esprits. Il est consulté pour guérir des maladies, pour fertiliser un troupeau, pour ses dons divinatoires. Il est aussi craint pour ses pouvoirs et pour ses relations avec les *üyors*.

6.1. La pratique

Elle consiste à se concilier les esprits et les dieux par le biais d'offrandes et de sacrifices. On offre des libations d'*Ayrag* (lait de jument fermenté) à *Tengri* et aux six directions à chaque entreprise (chasse, migration, guerre...) et on cherche à attirer la bienveillance de l'esprit concerné (esprit de la steppe pour la chasse à l'antilope par exemple). On sacrifie force bêtes aux grandes occasions (mariage, funérailles...).

Une fois par an est célébrée la fête de la première traite des juments.

On respecte la nature : les villes et les cultures sont considérées comme des écorchures faites à la Terre, les rivières ne sont pas souillées (Gengis Khan interdira de se laver dans une rivière, provoquant des conflits avec ses sujets musulmans pratiquant les ablutions)...

Les amulettes et porte-bonheur sont monnaie courante.

Sur les cols sont élevés des *oboo* : ce sont des amoncellements de pierres, plantés d'un piquet où sont attachés des morceaux de tissu bleu représentant le ciel. Tout voyageur passant à proximité doit tourner une ou trois fois autour, par la gauche, en faisant des offrandes (crin, pierre...). Ne pas le faire attirerait l'inimitié des esprits.

Esprit de l'*oboo*

Chaque *oboo* a 30 % de chance de contenir un esprit gardien. Sur un jet de 01-05, celui-ci sera un *üyors* (mauvais esprit). Tant que le voyageur respecte le rite, l'esprit reste dormant. Si le voyageur ne respecte pas le rite, il s'expose à la colère de l'esprit et aura des ennuis sur le chemin : éboulements, attaque de loups, pluies diluviennes le retenant jusqu'à ce qu'il vienne sacrifier à l'esprit. Le MJ doit décider. Un *üyors* cherchera à voler son âme (Cf « Chamanisme »), lui infligeant une maladie ou une folie.

L'esprit peut être renvoyé ou amadoué par un chaman (Cf « Chamanisme »). Il a un POU de 3D6 + 6

Le chaman est consulté pour ses dons divinatoires et sa capacité à intercéder auprès des esprits mécontents.

6.2. Autres croyances

Les cultures sédentaires voisines ont influencé les Nomades. Des missionnaires nestoriens (*) (chrétiens) ou bouddhistes ont tenté de convertir à leur foi ces irréductibles barbares. Certaines tribus, à



la suite de leur Khan, ont adopté une de ces fois (Ouigours manichéens puis bouddhistes, Naïmans nestoriens, Khalkas bouddhistes lamaïques). Mais elles ne se sont départies de leurs croyances animistes qu'après plusieurs générations. On a pu ainsi voir cohabiter, et encore de nos jours, des vieilles croyances chamaniques avec la pratique d'une religion. La conversion fut d'ailleurs plus d'une fois motivée par des considérations politiques.

Les Nomades sont restés assez ouverts aux nouvelles religions, leurs khans accueillant à leur cour des moines des différentes confessions. Leurs empires étaient très tolérants sur ce point. Un certain *qaghan* Tou-Kieue considérait les cinq religions (christianisme, bouddhisme, tao, islam et animisme) « comme les cinq doigts d'une main ».

Quoiqu'il en soit, ces religions (à part le nestorianisme assez bien implanté chez certaines tribus) ont essentiellement influencé des tribus en cours de civilisation, installées dans un royaume et perdant déjà une partie de leur barbarie. Le sacerdoce du pur nomade turco-mongol reste assuré par le chaman, dont l'influence ne disparaîtra que chez les nomades partiellement sédentarisés et civilisés.

(*) le nestorianisme est une branche du christianisme séparant les natures divine et humaine du Christ : Dieu est descendu dans le Christ né homme. Marie n'est donc pas la mère de Dieu.

6.3. Le Chamanisme

Il s'agit de l'art d'intercéder auprès des esprits. Le chaman sait trouver les esprits responsables de tel ou tel malheur, discuter avec eux, et trouver un moyen de les satisfaire. Toute manifestation spirite (en fait toute manifestation naturelle est le fait des esprits) provient du mécontentement d'un esprit pour telle ou telle raison. L'art du chaman consistera à trouver cette cause et le moyen de satisfaire l'esprit. Ceci se fera en général par des sacrifices, mais peut être aussi l'objet d'une quête. Le MJ peut trouver là une source inépuisable d'aventures. Dans certaines situations, le chaman devra forcer l'esprit à lui obéir.

Il existe deux types de chamans : les chamans blancs, en contact avec les esprits supérieurs *Ayyi* plutôt bénéfiques, et les chamans noirs, en contact avec les *üyör*, esprits malfaisants du monde inférieur, responsables des maladies et des malheurs. Les seconds sont capables d'intercéder auprès des esprits des maladies, et sont très populaires auprès du peuple cherchant à soulager ses malheurs quotidiens.

6.3.1. Devenir chaman.

Etre chaman est une vocation héréditaire. A un moment de sa vie, l'âme du chaman est enlevée par les esprits pour l'éduquer. Durant cette période, dans le monde du milieu, le futur chaman est en proie à des absences, des folies, semble ailleurs et s'intéresser à des choses invisibles, et cela durant plusieurs années : c'est la maladie du chaman. Si le chaman est contacté par des esprits supérieurs, son âme sera élevée dans un nid sur une branche de l'Arbre Cosmique (un mélèze géant reliant les trois mondes) par l'Esprit Corbeau. Plus la branche du nid est haute, plus le chaman sera puissant. S'il est contacté par des esprits inférieurs, il sera élevé dans un berceau de bois près des marais du monde inférieur où s'enfoncent les âmes des morts.

On distingue ainsi les deux types de chamans :

Le chaman blanc en contact avec les esprits supérieurs, « *Aiyy* ». Ce sont des esprits puissants et bénéfiques, mais qui peuvent causer du tort si on les néglige. Les chamans blancs se retrouvent dans l'entourage des princes, attirant la bienveillance des esprits supérieurs sur les troupes, les hommes... Ils font office de prêtres. Ils se spécialisent dans les incantations bénéfiques (rites de fertilité, bénédiction



de Tengri...). Ce seront les premiers à être supplantés par les prêtres des religions importées. Les pouvoirs de fertilité sont issus des *Aiyy*. Un chaman blanc doit conserver un bon KAR.

Le chaman noir est en contact avec les esprits inférieurs, « *üyor* ». Ce sont des esprits mauvais, transmettant les maladies, la folie, le malheur. Seuls les chamans noirs sont capables d'intercéder auprès des esprits des maladies pour guérir les victimes, et sont donc les plus utiles et les plus consultés pour les malheurs quotidiens. Les *üyor* peuvent être aussi des esprits d'anciens chamans. Un chaman noir doit conserver un KAR faible.

Au bout de quelques années de maladie, le chaman est contacté par les esprits. Ceux-ci se livrent alors au dépècement du futur chaman : c'est par ce passage obligé qu'il deviendra un vrai chaman. Le dépècement se déroule ainsi :

Ses ancêtres chamans appellent le candidat. Celui-ci se couche dans sa yourte et tombe dans une catalepsie durant trois ou neuf jours. La cérémonie se passe dans le plan spirituel. Les esprits commencent par couper la tête du futur chaman et la placent sur une étagère pour qu'il puisse voir le dépècement.

Puis la chair est détachée des os, et les esprits présents se la partagent et la dévorent. Le chaman pourra ensuite contacter les esprits qui auront eu une part. Chaque partie du corps dévorée pourra être guérie par le chaman. Il ne pourra guérir que les maladies dont les esprits auront reçu une part.

Ensuite les esprits comptent les os. Il y a 9 os principaux. Pour chaque os manquant, un membre de la famille du chaman meurt.

Enfin, les esprits remettent les os en place, recousent la peau après l'avoir bourrée, et remettent la tête. Le chaman se réveille ensanglanté.

Un grand chaman vivra trois dépècements. Un chaman moyen en subira deux, et un petit chaman un seul.

Ensuite, le chaman doit trouver un autre chaman (en général, il aura été repéré durant sa maladie) pour lui apprendre à se repérer dans le monde des esprits. Le vieux chaman y guide le nouveau. Il lui montre la montagne où se rassemblent les esprits supérieurs, puis les chemins menant aux sommets des collines où vivent tous les esprits responsables des maladies. De cette manière, le nouveau chaman saura trouver les esprits qu'il recherche.

Lorsqu'il a subi le premier dépècement et l'initiation, le nouveau chaman peut commencer à chamaniser.

Un petit chaman a un pouvoir < 18 et une compétence chamanisme de POUx2% au minimum.

Un chaman moyen a un pouvoir de 18 à 20 et une compétence chamanisme de POUx3% au minimum.

Un grand chaman a un POU de 21 et plus et une compétence chamanisme de POUx4% au minimum.

Dépècement : durant 3 jours si POU < 18 ; 9 jours sinon. Un nouveau dépècement aura lieu à chaque fois que le chaman atteindra des seuils de chaman moyen [POU 18] puis grand chaman [POU 21]. La compétence « chamanisme » sera augmentée jusqu'au minimum si nécessaire : cela traduit le fait que le chaman lors de ses dépècements successifs a connu de nouveaux esprits.

A son réveil, le chaman a perdu tout ses PM et 1D10 PV.

Il aura une connaissance de base des compétences de chaman de INT%, apprises par un autre chaman. Ces compétences sont « fuite de l'âme », et « vol de l'âme ».



Toutes les compétences basées sur la DEX seront dorénavant limitées à $DEX \times 5\%$.

Le KARma est modifié de +CHA pour un chaman blanc et -CHA pour un chaman noir.

Création d'un personnage chaman :

POU minimum 13. On considère que la maladie a été suffisamment précoce pour que le personnage soit devenu chaman dès, voire avant l'âge adulte.

Ne pas oublier que le score de la compétence chamanisme doit être au moins au niveau minimum requis (Cf. ci-dessus), et les scores en « fuite de l'âme » et « vol de l'âme » à au moins INT%.

Compétences culturelles des chamans (Cf. règles du BRPS « cultural skills » p. 24, règle optionnelle qu'il est conseillé d'appliquer) :

Augmentation du POU : le POU peut être augmenté de 1 point pour 50 points de compétence pour le 1^{er} point, 75 pour le 2^{ème} et ainsi de suite.

Variation du KAR : les points de compétence peuvent être utilisés pour retirer du KAR, utile pour un chaman noir.

Acquisition de sortilèges de magie chamanique : 50 points par sort. Alternativement, on peut conserver ses 50 points mais sacrifier réellement des points de caractéristique. Le niveau de départ est INT%. On peut dépenser des points supplémentaires pour en augmenter le score.

Esprit asservi (Cf. « asservir » § 3.3.) : [POU esprit] \times 3 points par esprit asservi temporairement et par nombre d'utilisation de l'esprit. [POU esprit] \times 10 points pour un esprit asservi définitivement, ou coût en points de POU du chaman (soit $POU[\text{esprit}]/10$ arrondi au-dessus, Cf. « asservir » § 3.3.). Le POU de l'esprit ne devrait pas dépasser celui du chaman.

Un chaman ne peut pas asservir plus de $APP/3$ (arrondi au-dessus) esprits, temporairement ou pas.

Exemple : Bronze est un jeune chaman. Il a une intelligence de 13, une apparence de 10 et un POU de 15. Comme petit chaman, il doit dépenser au moins $POU \times 2 = 30$ points dans la compétence « chamanisme » et 13 points (=INT) dans les compétences « fuite de l'âme » et « vol de l'âme ».

Il souhaite apprendre un sort et le maîtriser à un niveau de 40%. Il doit:

D'abord dépenser 50 points de compétence ou sacrifier 1 point de caractéristique de son choix pour connaître le sort à $INT\% = 13$.

Puis à nouveau 27 points de compétences pour atteindre 40%

Il souhaite aussi avoir un esprit à son service, ayant le pouvoir de peur (idem sort), qu'il pourra appeler deux fois. Il tire le POU de l'esprit ($3D6+6$) et obtient 18. Le POU de l'esprit sera réduit à 15 afin de ne pas dépasser le POU de Bronze. L'esprit coûtera $15 \times 3 = 45$, $\times 2$ pour l'utiliser deux fois = 90 points à Bronze. S'il avait voulu asservir définitivement l'esprit, cela lui aurait coûté 150 (=15 \times 10) points de compétence, ou 2 points de POU. Ca commence à faire trop décide le joueur : Bronze se contentera d'un esprit asservi temporairement. Bronze ne peut avoir plus de 4 esprits asservis ($APP/3+$).

Devenir un chaman :

Un personnage peut commencer avec une autre profession. S'il est fil-le-s de chaman, il pourra contracter contre son gré la maladie du chaman, qui le rendra inapte à continuer sa profession. La maladie peut se déclarer s'il parvient à 13 de POU (au moins) : il aura 2 % de chances cumulatives par an de développer la maladie.

Durée de la maladie : 1D6 ans

Le personnage commencera sa vie de chaman sans sort ni esprit. Il devra les trouver !



6.3.2. La compétence Chamanisme

Dans le monde des esprits, le chaman aura à interagir avec ceux-ci. Sous forme humaine ou animale, la projection spirituelle du chaman agira de manière analogue à des êtres physiques sur le plan matériel. Agir et interagir avec les esprits reste cependant une pratique, voire une technique réservée aux initiés. Cette pratique et la connaissance du monde des esprits constituent la compétence chamanisme.

Rappel : après son premier dépècement, le chaman débutera avec un score minimum de POU x 2 % en **Chamanisme**. Au deuxième dépècement, le score minimum sera de POU x 3 %. Au troisième dépècement, le score minimum sera de POU x 4%

De par son interaction particulière avec les esprits, le chaman pourra fortifier son propre esprit. Un combat spirite non perdu donne droit à un jet d'expérience pour augmenter le POU (Cf. pouvoirs du chaman).

6.3.3. Les pouvoirs du chaman

Le chaman peut augmenter son POU s'il a mené un combat spirite qu'il n'a pas perdu. À la fin de l'aventure, il doit réussir un jet $1D100 \geq \text{POU} \times 5\%$, - 10 pour un chamane moyen, - 20 pour un grand chamane (96-100 est toujours une réussite). Il n'y a pas de limite au POU du chaman. Il gagnera alors +1 POU.

Il peut allier jusqu'à deux esprits chiens : ces esprits apparaissent lorsque le chaman qui voyage dans les mondes des esprits voit son corps resté sans défense menacé. Les mêmes esprits réapparaissent à chaque fois, jusqu'à une distance POU [Chaman] mètres. Lors de la tentative d'alliance des esprits-chiens, ceux-ci sont toujours amicaux.

Esprits chiens :

Ces esprits se matérialisent sous la forme de chien (voir « Bestiaire ») au POU de $3D6+6$ et PV = POU. Ils forment un rempart devant le corps du chaman. Leur morsure attaque physiquement, mais draine des PM (idem combat spirite). A 0 PM, l'esprit de la victime est emporté par les chiens qui le dévoreront. S'il est réduit à 0 PV ou 0 PM, le chien disparaît jusqu'à récupération des tous ses PM.

POU $3D6+6$ (moy 17-18)

INT $3D6$ (moy 10-11)

TAI = POU (moy 17-18)

DEX = INT (moy 10-11)



FOR, PV = PM (moy 17-18)

Qi moyen : 6

Morsure attaque DEX x 5%, 1D3 + bonus dégâts (moy + 1D6) PM. Les armures est parades sont sans effet, mais les chiens peuvent être esquivés.

Campagne héroïque : les esprits-chiens sont capables de combat wushu face à un combattant wushu :

Compétence-école POU x 5%

Compétence-qi : morsure

Il peut pratiquer la magie chamanique (incantation et sortilèges). Il existe deux types de magies chamaniques : l'incantation, et la magie des sortilèges. L'incantation est le procédé permettant d'appeler les esprits, de voyager dans les mondes des esprits (inférieur et supérieur), ou de voyager comme esprit transformé en animal et qui permet d'exploiter une victoire lors d'un combat spirite. La magie des sortilèges est une façon d'acquérir les pouvoirs de certains esprits.

6.4. L'incantation

6.4.1. Transe chamanique : principes

L'incantation permet au chaman de se mettre en transe et de passer dans le monde des esprits pour interagir avec eux. Il pourra ou bien y tenter de contacter un esprit qui a manifesté sa présence dans le monde physique (asservissement, sortilèges...), ou bien chercher un esprit pour l'utiliser. Il pourra aussi contacter un être physique par le plan des esprits pour le posséder. Une fois la rencontre effectuée, il devra selon le cas tenter une négociation ou affronter l'esprit, afin de parvenir à un des résultats suivants :

Libérer une âme : tentative de négociation avec l'esprit responsable, puis combat spirite en cas d'échec. Le chaman décide du combat. Dans le monde physique, le chaman doit se trouver à POUx10m maximum de la victime de l'esprit.

Libérer un esprit asservi (par un chaman, ou dans un *oboo*) : combat spirite. Pas de négociation. Dans le monde physique, le chaman doit se trouver à POUx10m maximum du point où se manifeste l'esprit.

Allier un esprit : le chaman cherche un esprit possédant un pouvoir pour l'utiliser. Une fois l'esprit trouvé, le chaman commence par une négociation. Si elle échoue, il peut tenter un combat spirite pour forcer l'esprit à lui obéir. En cas d'échec critique de la négociation, l'esprit attaque. La réaction de l'esprit dépend de son attitude vis-à-vis du chaman.

Apprendre un sort. Ceci est un cas particulier qui ne requiert ni négociation ni combat, mais le sacrifice de points de caractéristique. Cf. 4 « la magie des sortilèges ».

Attaquer un être physique. La portée est de POUx10m. Il n'y a pas de négociation, seulement un combat spirite.

Un être physique non-chaman, même s'il résiste victorieusement à un esprit, ne peut exploiter sa victoire d'une des manières décrites ci-dessus, puisque l'incantation en est un préalable.

6.4.2. L'incantation proprement dite.

Les esprits réagissent au verbe. C'est pour cela que parler de malheur peut les attirer. L'incantation nécessite obligatoirement l'utilisation d'un tambour comme support. Le chaman entame une poésie



chantée improvisée qui va permettre la mise en relation avec les esprits. Le poème a toujours quelque chose à voir avec le problème traité. L'incantation permettra au chaman de voyager dans le monde des esprits et d'appeler à lui les esprits voulus.

Une séance durera 1D20 heures, durant laquelle le chaman ne mange ni ne boit. Un chaman ne pourra traiter qu'avec un esprit qui le connaît, c'est à dire qui a reçu une part de sa chair lors du dépècement. En termes de jeu, pour traiter un problème, le chaman devra faire un jet de **chamanisme**.

Ce jet déterminera si le chaman connaît l'esprit et est capable de trouver le chemin qui y mène. Il permet aussi de déterminer si le chaman a réussi sa mise en transe nécessaire à la négociation ou au combat spirite.

Un jet de chamanisme réussi est un préalable à l'utilisation des compétences chamaniques de négociation, vol de l'âme et fuite de l'âme, et à l'exploitation d'un combat spirite (Cf. 3.3. « Résultats du combat »).

6.4.3. La négociation

Un esprit descend ou monte vers le monde du milieu pour une raison précise : il a été insulté, il a été envoyé par un chaman, il est simplement mauvais et désireux de faire le mal, ou il est appelé par le chaman. Il emporte l'âme de la victime et prend sa place. La victime est alors frappée d'une maladie ou d'une malédiction propre à l'esprit.

Pour libérer une âme (guérison), le chaman doit ramener l'âme dans la victime, et en chasser l'esprit. Pour cela, il doit offrir un sacrifice en compensation. De la même manière, un chaman voulant demander l'aide d'un esprit devra le justifier ou le payer. Le chaman doit négocier pour que l'esprit accepte un échange. Le prix doit être tiré sur la table des compensations. Elle est indicative et le MJ a toute latitude pour trouver un prix selon son inspiration. Il reste qu'il s'agit en général d'un être vivant. Mais il peut aussi s'agir d'une quête (ex : remettre la tombe d'un chaman en place).

Pour allier un esprit : Tirer un jet de POUx5%. Réussite : esprit neutre. Réussite critique : esprit amical. Échec : esprit hostile. Maladresse : esprit malin. Ensuite, le chaman entame sa négociation. En cas d'échec critique, l'esprit attaque le chaman. En cas de réussite, et après en avoir accepté le prix (table des compensations), le chaman peut allier l'esprit au coût en POU ou en PM d'un asservissement, provisoire ou définitif (Cf. 3.3 « Résultats du combat »).

Neutre : aide en cas de négociation réussie. Voir 2.4.2. Ne déclare pas de combat en cas d'échec, sauf en cas d'échec critique.

Amical : décale le résultat de la négociation d'un niveau de réussite (échec devient réussite normale, réussite spéciale devient critique...). Ne déclare donc jamais de combat.

Hostile : décale le résultat de la négociation d'un niveau d'échec.

Malin : décale le résultat de la négociation de deux niveaux d'échec.

Option : Le MJ peut aussi s'inspirer du sort de Summon Ancestor de Runequest 2 pour des esprits plus diversifiés.

Les pouvoirs des esprits alliés sont du même ordre que ceux des esprits asservis (Cf. 6.5.4.4. « asservir »). Une négociation manquée ne pourra être retentée que lorsque le chaman aura augmenté son score de chamanisme, de même que si le chaman ne trouve pas l'esprit cherché.

Résolution. Rappel : Une négociation ne s'effectue que dans le cadre d'une transe et avec un esprit connu, donc est soumise à la réussite préalable d'un jet de chamanisme.



La négociation se résout par un jet de KARx5% avec [POU esprit]% comme malus pour un Aiyy, et (100- KARx5%) avec [POU esprit]% comme malus pour un Üyor. Un esprit puissant (fort POU) est plus difficile à convaincre.

Table des compensations :

1D100	Aiyy	Üyor
01-05	favori de l'esprit. Pas de compensation	favori de l'esprit. Pas de compensation
06-10	1 tête de bétail femelle	1 tête de bétail femelle
11-15	1 jument	1 génisse
16-20	1 étalon	1 taureau noir
21-25	1D6 têtes de bétail, dont une jument	1D6 têtes de bétail, dont une génisse
26-35	1D6 chevaux, dont une jument	1D6 bovins, dont une génisse
36-45	1D6 chevaux à la robe ailée	1D6 taureaux
46-55	2D6 chevaux, dont un blanc et un ailé	2D6 bovins, dont un taureau
56-65	3D6 chevaux, dont un étalon ailé	3D6 bovins, dont un taureau noir et un pie
66-75	2D6 étalons ailés	2D6 taureaux noirs
76-80	1 humain	1 humain
81-85	1 humain de la famille de la victime	1 humain de la famille de la victime
86-90	1 humain de la famille du chaman	1 humain de la famille du chaman
91-95	Le chaman	Le chaman
96-00	Refus	Refus. L'esprit attaque le chaman

En cas d'échec de la négociation, ou si le chaman ne veut pas payer le prix, celui-ci doit forcer l'esprit à lui obéir par un combat spirite (i.e. jusqu'à réduction des PM à 0).

En cas d'échec critique de la négociation, l'esprit attaque le chaman pour lui voler son âme. Voir combat spirite.

En cas de réussite spéciale, le jet de compensation est modifié de – 1D20.

En cas de réussite critique de la négociation, l'esprit obéit sans compensation.

Exemple : Bronze le chaman est appelé pour libérer une femme d'un üyor, esprit de maladie. Bronze est devenu un chaman moyen, POU 18, chamanisme 65%, KAR 20 (Bronze est un chaman plutôt noir). Il tente un jet de chamanisme et fait 49 : réussite. Bronze tente alors de négocier avec l'üyor. Le joueur lance 1d100 et obtient 50. L'üyor a un POU de 19. Le jet est inférieur à (100-KAR) - [POU esprit] 19 = 61, l'üyor accepte de négocier. Le joueur lance à nouveau 1D100 pour déterminer le prix voulu par l'üyor : 85 ! L'üyor demande qu'on lui sacrifie un membre de la famille de la victime. Gageons que devant ce prix exorbitant, Bronze va tenter de forcer l'üyor à libérer sa victime par un combat spirite.

6.4.4. Chant



L'utilisation de la compétence « chant » durant la phase d'incantation permet une meilleure mise en condition et apporte des bonus au jet de « chamanisme » et de toutes les compétences chamaniques durant l'incantation, y compris le combat spirite et la négociation : +5% pour un chant réussi, + 10% pour un jet spécial, +15 % pour un jet critique, -20 % pour un échec critique.

Note : ces bonus/malus modifient de même les chances de succès spécial/critique ou échec critique.

6.5. Le combat spirite

6.5.1.Principe

Rappel : Un combat spirite ne peut être déclenché par un chaman que dans le cadre d'une incantation, donc est soumis à la réussite préalable d'un jet de chamanisme.

Le combat spirite se déroule dans le plan des esprits et ne peut être engagé que par :
un esprit (*üyör*, *ayyi*, *gui*, esprit asservi par un chaman ou lié à un *oboo*) ou un chaman en transe chamanique.

Il peut être dirigé contre :

un autre esprit, libre ou asservi, ou chaman en transe

un être physique possédant un esprit et une âme (humain, animal...). Hors du cadre d'une incantation, un être physique peut résister mais ni exploiter, ni utiliser les compétences chamaniques.

Un esprit ne connaît pas le monde physique et peut attaquer n'importe qui n'importe où. Il se manifeste cependant à un point particulier (victime, là où son action se fait sentir). Un esprit lié au monde physique (chaman, esprit de l'*oboo*, esprit asservi) ne peut pas attaquer une victime physique se trouvant à une portée supérieure à son POUx10m.

Si le combat commence alors que le chaman n'est pas en transe chamanique, un jet de chamanisme lui sera nécessaire pour se mettre en transe et pouvoir utiliser ses compétences et exploiter une éventuelle victoire. Cette mise en transe est immédiate. Le chaman se transforme dans le monde spirite en animal-symbole : taureau pour les chamans noirs, étalon pour les chamans blancs, prenant ainsi la forme de son animal-symbole pour combattre l'esprit. Le combat spirite se déroule symboliquement comme un combat physique, mais dans le plan spirituel. Le combat à plus de deux n'est possible que dans le monde des esprits. Un être physique ne pourra donc être victime que d'un seul esprit à la fois.

Les *üyörs* prennent la forme symbolique de taureaux. Les *aïyyys* celle d'étalons. Pour un combat entre chamans, ceux-ci peuvent prendre d'autres formes. Les esprits protecteurs des animaux prennent la forme de l'animal. Un chaman peut toujours prendre la forme de l'animal-totem de sa tribu.

6.5.2.Fonctionnement :

La FOR de l'animal-symbole et ses PV sont égaux aux PM du chaman ou de l'esprit. Sa taille est au plus égale au POU. Seul un chaman peut se transformer en animal-symbole. Il doit le faire s'il veut pouvoir utiliser ses pouvoirs et compétences de chaman.

Chaque adversaire tente un jet en opposition PM/PM. Celui qui réussit (les deux peuvent réussir) inflige des pertes de PM égales à 1D3. En cas de réussite critique, les dégâts sont doublés. En dépensant 1 PQ, les dégâts peuvent être augmentés du bonus de dommages calculé sur la force (= PM) et la TAI (=POU) de l'animal-symbole. Il faudra donc d'abord se transformer dans le monde des esprits avant de pouvoir utiliser ce bonus de dégâts, donc réussir une incantation (chamanisme). Un non-chaman devra se contenter des 1D3 de dégâts. La décision d'utiliser 1 PQ se fait avant le jet en opposition. Le PQ n'est dépensé qu'en cas de réussite. Plus un combattant faiblit, moins il pourra infliger de dégâts.



Note : seul le POU entre en compte dans le calcul du Qi des esprits, ceux-ci n'ayant pas de corps.

Règle optionnelle 1 : règles de combat psychique du Basic. 1D3 de dégâts, et pas de riposte possible pour les êtres physiques normaux. Un jet de chamanisme sera alors nécessaire au chaman pour pouvoir utiliser ses pouvoirs et riposter. On peut aussi utiliser les bonus de dégâts systématiquement (sans coût en PQ) pour rendre les combats plus dynamiques.

Règle optionnelle 2 : le combat spirite coûte 1 PQ par round. Dans ce cas, il est conseillé d'appliquer le bonus de dégâts automatiquement et d'interdire la riposte pour un non-chaman.

Toute source de POU résiste, c'est-à-dire oblige l'esprit attaquant à réussir un jet en opposition de PM, même face à une cible inconsciente ou occupée à autre chose. Une cible ne peut riposter que si elle cesse toute autre activité et se concentre sur le combat. Sinon, elle peut continuer son action tant qu'il lui reste des PM. Elle n'infligera alors aucune perte en PM à son adversaire.

6.5.3. Combat à plus de deux esprits :

Le combat à plus de 2 ne peut se dérouler qu'entre des esprits se trouvant tous dans le monde des esprits. Une victime physique pas en transe ne pourra donc être attaquée que par un seul esprit. Il est durant tout le combat impossible à tout autre esprit de la contacter.

Dans le monde des esprits, chaque combattant ne peut faire qu'un seul jet de PM/PM, et doit choisir sa cible. Tous peuvent se concentrer sur la même cible. Un esprit asservi définitivement ou allié peut aider un chaman au combat, mais il quitte le chaman définitivement s'il perd tous ses PM ou quand son service est terminé (chaque round de combat compte comme une activation de l'esprit) – Cf. « résultats du combat », « asservir » ci-dessous.

6.5.4. Résultats du combat :

6.5.4.1. Vainqueur et vaincu.

Quand l'esprit voit ses PM réduits à au moins 10 PM de moins que le chaman, il tentera une « fuite de l'âme ». S'il échoue ou est rattrapé, il est vaincu.

Un des combattants dont les PM sont réduits à 0 est vaincu.

Si les deux sont réduits à 0 lors du même round de combat, le combat est terminé et il n'y a pas de vainqueur.

6.5.4.2. Obéir.

Un esprit ou un être physique vaincu est forcé à obéir à un ordre immédiat, i.e. dès le round suivant (se rendre, libérer la victime, retourner dans son domaine, utiliser son pouvoir pour le chaman...). On peut prolonger l'obéissance au coût de 1PQ par round. Quand le chaman n'a plus de PQ, l'être est libre. L'esprit qui obéit utilise ses propres PM s'il doit lancer un sort. Il n'est pas en lien télépathique avec le chaman. Un être physique forcé à obéir est considéré comme possédé.

6.5.4.3. Capturer l'âme.

Un humain vaincu par un *üyör* devient la proie de l'esprit qui emporte son âme. Il devra attendre la venue d'un chaman pour la libérer. Un chaman ne peut pas garder l'âme d'un être physique car il ne réside pas dans le monde des esprits, mais un chaman particulièrement noir peut en revanche, tout comme certains *üyors* très néfastes, jeter l'esprit du vaincu dans les marais des âmes des morts. Le vaincu doit faire un jet de POUx1%. S'il réussit, il pourra repartir libre et retrouver son corps. Un échec signifie que son âme est jetée à jamais dans les marais des âmes des morts. Il devient *üyör* à son tour, à moins qu'un chaman ne vienne l'en tirer sous 6 jours (voir « résurrection »).



6.5.4.4. Asservir.

Le chaman peut asservir l'esprit vaincu. Le chaman doit pour cela dépenser des PM supplémentaires dès la fin du combat. L'esprit restera au service du chaman et lui obéira ultérieurement 1 fois / 1D3 PM supplémentaires dépensés (attention, à la suite d'un combat spirite, le chaman aura probablement déjà dépensé un certain nombre de PM), dans un délai quelconque. Si à la suite de cette dépense de PM supplémentaires ceux-ci tombent à 0, il s'évanouit et l'esprit est immédiatement libéré, sans être lié au chaman de quelque manière que ce soit.

Pour appeler et activer l'esprit, le chaman devra dépenser un PM au moins. L'esprit peut habiter le chaman ou être fixé à un objet (point de fixation), et agira sur une cible à portée de l'esprit (POUx10m).

L'activation dure POU chaman rounds, ou dès que l'Esprit aura utilisé un de ses pouvoirs pour le chaman (excepté la détection d'autres sources de POU qui est naturelle).

Pour lier l'esprit de manière permanente, le chaman doit, au moment de l'asservissement (à la fin du combat spirite) dépenser en plus (POU esprit)/10 (arrondi au-dessus) point de POU de manière permanente. L'esprit se nourrira de ce POU qui s'ajoutera à son propre POU. Il restera lié à l'objet éternellement ou au chaman jusqu'à sa mort. Seul un autre chaman peut libérer l'esprit par un combat spirite. Il est considéré comme étant en permanence activé.

Pouvoir d'un esprit asservi :

L'esprit et le chaman sont en lien télépathique tant qu'ils restent à [POU esprit + POU chaman] x10 m de distance l'un de l'autre. Tant qu'ils sont en contact télépathique, le chaman et l'esprit peuvent se transférer des PM, mais pas la connaissance des sorts.

Un esprit activé détecte toute source de POU et son ordre de grandeur (<20 ou plus) à moins de POUx10m de son point de fixation. Il ne peut en déterminer ni la direction ni la distance. La seule exception est l'esprit d'un *oboo* qui saura si quelqu'un est passé du bon côté ou pas de l'*oboo* et en fait le tour. A POU mètres, il connaîtra la nature de la source mais pas forcément ses pouvoirs.

Le pouvoir ou les sorts connus par l'esprit ne seront pas comptabilisés pour la limite des sorts qu'un chaman peut retenir.

Un chaman ne peut pas asservir plus d'APP/3 (arrondi au-dessus) esprits en même temps, que ce soit de manière permanente ou pas. Les esprits-chiens (Cf. 2.3. « Les pouvoirs du chaman ») sont comptabilisés.

Les pouvoirs des esprits sont de trois sortes, outre la perception des sources de POU proches :

Le plus couramment, l'esprit sera envoyé voler l'âme de quelqu'un pour lui conférer un handicap, une maladie, une folie...

L'esprit pourra avoir un pouvoir assimilable à un sortilège (pouvoir d'appeler des animaux, de guérir des maladies, de donner du courage, du souffle, de points de vie...).

L'esprit pourra simplement être envoyé pour affaiblir la cible (perte de PM)

Le MJ a le champ libre, et peut s'inspirer de la liste d'esprits données plus bas. Dans tous les cas, l'esprit utilisera son propre POU et ses propres PM, permettant au chaman de conserver les siens. Un Chaman contrôlant plusieurs esprits peut utiliser autant de pouvoirs simultanément, en plus des siens propres. Il devient très puissant.

Précision : un être physique ne peut pas être asservi de cette manière.

Exemple : Bronze a donc un POU de 18 et 18 PM. Il se transforme en taureau noir de FOR 18, TAI 18. L'üyor a un POU de 19 et 19 PM, et l'apparence d'un taureau bleu. Tous deux ont un bonus de 1d6, et 4 PQ (Bronze est petit et pas très costaud).



Round 1 : PM 18 contre PM 19. Le joueur fait 33 pour 45% et le MJ 14 pour 55% : les deux gagnent. Bronze inflige 1d3+1d6 (le joueur tire 1 et 1 !) = 2 PM en moins pour l'üyor. L'üyor inflige 1d3+1d6 (le MJ tire 1 et 4) = 5 PM à Bronze. Le taureau Bronze a maintenant 13 PM et donc une FOR spirite de 13, l'üyor 18. Bronze n'a plus que 1d4 de bonus (FOR 13 et TAI 18) et 3 PQ. L'üyor a toujours 1d6 et 3 PQ.

Round 2 : le joueur décide de dépenser encore 1 PQ et tire 69 pour 20% et le MJ 66 pour 80%. Bronze échoue et l'üyor gagne. Il inflige 6 PM à Bronze qui n'a plus que 7 PM ! IL reste 2 PQ à chaque combattant.

6.5.5. Rompre un combat spirite

Si un round, l'un des deux adversaires a réussi son attaque et pas l'autre, le vainqueur peut rompre le combat à la fin du round plutôt que d'infliger des dégâts. L'adversaire peut décider d'une poursuite ou de porter une dernière attaque sans riposte, sauf si la réussite du vainqueur a été critique.

Dans les autres cas, un combattant peut tenter à n'importe quel round une **fuite de l'âme** plutôt qu'un combat. S'il réussit, l'adversaire a alors de même le choix entre une dernière attaque sans riposte du fuyard (c'est le cas général pour un esprit possédant l'âme d'un homme), ou tenter une poursuite.

Poursuite : une poursuite est résolue par un jet en opposition des compétences « fuite de l'âme ». Si le poursuivant gagne, il rattrape le fuyard et lui impose un nouveau round de combat. Dans le cas contraire, le fuyard a semé le poursuivant. Un üyor fuyant ou poursuivant libère de facto l'âme qu'il retenait.

Exemple : Bronze décide de fuir. Il a 45% à fuite de l'âme. Le joueur tire 44 : réussi. L'üyor décide de porter une dernière attaque sans poursuivre, réussit et fait 7 de dégâts ! Bronze est à 0 PM. Malgré la réussite de son jet de fuite de l'âme, il est maintenant à la merci de l'üyor qui peut libérer sa proie pour le posséder. Si Bronze avait pu conserver au moins 1 PM, il aurait réussi sa fuite. S'il est maintenant lui-même possédé, il devra retenter sa chance une nouvelle fois plus tard ou demander l'aide d'un chaman si sa maladie l'handicape trop.

6.5.6. Vol d'une âme

S'utilise lors d'un combat spirite dont le but est de ramener une âme (cas de possession). Si le chaman réussit son jet lors d'un round de combat alors que l'üyor a manqué son attaque, il peut choisir de voler l'âme de la victime au lieu d'infliger des dégâts à l'üyor. Une poursuite s'ensuivra pour récupérer l'âme. Cette technique est une alternative à la possibilité de faire obéir un esprit en réduisant ses PM à 0.

Le combat spirite doit aussi être employé pour ramener l'âme d'une victime morte par la faute d'un esprit. Seuls les plus grands chamans peuvent y parvenir : lorsqu'un esprit est responsable de la mort d'une créature, le chaman doit voyager vers le domaine où s'est réfugié l'esprit, puis négocier avec le Grand Esprit qui règne sur le domaine, et éventuellement le contraindre (rappel : un Grand Esprit a un POU de 40). Il doit ensuite vaincre ou tromper l'esprit qui a volé l'âme pour la récupérer.

Résurrection :

- 1 - jet de **chamanisme**
- 2 - négociation avec le Grand Esprit dont dépend l'esprit qui a enlevé l'âme pour être autorisé à tenter de la récupérer. Si le Grand Esprit est responsable, ignorer cette étape
- 3 - contraindre ou tromper l'esprit responsable de la mort par un **combat spirite** ou un **vol de l'âme**. En cas d'échec, l'esprit vole aussi l'âme du chaman



La résurrection ne peut avoir lieu qu'avant 6 jours après la mort. Ensuite, l'esprit est lassé de jouer avec l'âme qu'il a ravie, et la jette dans les marais où elle disparaît à jamais.

6.6. La magie des sortilèges

Voir les règles du Basic RPS pour les mécanismes.

6.6.1. Apprentissage des sorts

Les chamans possèdent quelques dons conférés par leurs expériences multiples, notamment durant le dépècement.

De plus, pendant les voyages dans les mondes des esprits, un chaman peut rencontrer des esprits dont il obtiendra une partie du pouvoir ou des esprits faibles qu'il pourra asservir. Ceux-ci seront liés au chaman et lui conféreront leur pouvoir. Cependant, ces esprits faibles ne pourront pas fournir les PM nécessaires. En termes de jeu, pour obtenir un sort le chaman devra d'abord trouver l'esprit (jet de **chamanisme**), puis sacrifiera de manière permanente **1 point de caractéristique au choix par sort et par coût en PM minimal du sort**. S'il ne trouve pas l'esprit, il pourra réessayer seulement quand il aura augmenté son score en chamanisme.

Son niveau de compétence de base pour lancer un sort sont de (INT)%.

6.6.2. Liste des sorts accessibles aux chamans :

6.6.2.1. Sorts communs

Magie animale
Confusion
Esprit de garde (comme alternative à l'asservissement d'un esprit)
Magie du feu
Soins
Tatouage
Magie végétale

6.6.2.2. Sorts spécifiques

Se transformer en animal

Caractéristiques = 1D6 / 2PM dépensé

Maximum = maximum de l'espèce, ou POU du chaman (le plus petit des deux)

Le Chaman peut se transformer en un seul animal choisi au moment de l'acquisition du sort. Un chaman peut toujours en outre se transformer en l'ancêtre de la tribu (loup/biche mongol, renne tOUNGHOUSE, chien kirghiz...). Un chaman noir peut en outre se transformer en taureau. Un chaman blanc peut en outre se transformer en étalon. Cette transformation est différente de la transformation lors d'un combat spirite : le chaman reste dans le plan physique et combat physiquement comme l'animal.

Note : ce sort puissant coûte 2 points de caractéristique pour l'acquisition.

Vol [voir basic Chine Impériale]

Transformation du corps

Allonger le bras, s'aplatir...le volume n'augmente pas, donc un bras très long sera très fin et donc plus faible et plus fragile. La tête ne peut jamais être transformée.



Baguette de bouleau

Une baguette de bouleau dont l'écorce a été retirée en spirale peut être allongée d'1D6 m / PM. Le diamètre reste constant. Un jet de DEX est nécessaire pour obtenir une spirale correcte.

Une telle baguette peut par ailleurs être utilisée comme focus si le jet de DEX a été critique.

Faire venir un objet

Des esprits aux pouvoirs kinesthésiques vont voler l'objet désiré et l'apportent en 1D6 h. 1D6 kg/PM dépensé. Pour les objets rares, le succès est soumis à un jet de chance (POU x n %) selon la rareté de l'objet, à l'appréciation du MJ. Très pratique pour trouver de la nourriture par exemple, ou du bois de chauffage. Bien sûr, on peut aussi demander à un esprit incarné dans un animal (voir esprits animaux) de se charger de la tâche, mais ceci requiert une incantation.

Illusion

Un jet de PM/PM est nécessaire, avec des malus/bonus selon la vraisemblance de l'illusion. Un sens affecté sur une personne par PM dépensé (ex : faire entendre un bruit à 5 personnes = 5 PM). La pénombre aide pour les illusions visuelles.

Divination

Il faut comme support l'omoplate d'un animal sacrifié. Les esprits y inscrivent les réponses. Le chaman a POU x 5 chances d'y trouver une réponse, et INT x 5 chances de la comprendre. 1 PM = 1 phrase de 6 mots maximum demandée. Les esprits ne savent pas forcément tout, et surtout pas l'avenir : se sont des esprits généralement locaux qui n'ont pas la science infuse. Au MJ d'appliquer des malus (jamais de bonus) au jet de POU pour y trouver la réponse selon la précision ou la difficulté (ex : où se trouve la plus proche source d'eau : pas de malus ; quel est l'objet du 47^{ème} verset du Coran des musulmans : très gros malus !)

Marcher sur l'eau

1D6 TAI / PM dépensé.

Ignorer la douleur

Mais pas les dommages ni leurs effets.

Peur

PM/PM pour provoquer la peur

Ignorer la fatigue

Permet un effort prolongé (combat, course...) pendant 1 h / PM dépensé, sans sentir de fatigue, ou de rester éveillé 20 + 1D6 h /PM dépensé.

Sensibilité

Permet d'augmenter la réceptivité des 5 sens, et de déceler des choses cachées. Genre de 6^{ème} sens, qui permet d'être réceptif au moindre changement de l'environnement, au moindre flux d'énergie, même magique, au moindre détail, au moindre changement émotif. Portée 1D6 m/PM. Requiert de la concentration. Bonus aux jets de perception de 5% / PM

Corde céleste

Une corde doit être tressée avec du crin blanc et noir, d'une longueur de 3 m. Par PM dépensé, la corde s'allonge de 1D6 m. Elle peut être allongée vers le ciel où les esprits la tiennent, permettant de supporter un poids de 1D6 TAI/PM dépensé.

Bouclier spirite



Pour chaque PM dépensé, un esprit adverse aura 2 PM de « neutralisés », réduisant d'autant sa puissance, et ceci durant toute l'incantation. Ce sort doit donc être jeté avant le début d'un combat spirite.

Clairvoyance

Ce sort permet en outre (Cf. Basic Chine Impériale) de déterminer le nombre d'esprits contrôlés par un chaman ou présents dans un *oboo*. Lancé par un chaman, une réussite spéciale permet d'en déterminer l'ordre de grandeur du POU (humain 3-18) ou surhumain (> 18). Une réussite critique permet de déterminer le pouvoir exact du plus puissant d'entre eux.

6.7. Les esprits

(note : cette description ne se veut pas exhaustive. Le MJ est libre d'inventer d'autres esprits sur le même modèle).

Ils habitent dans les mondes supérieur et inférieur, sauf certains esprits naturels liés au monde du milieu et accessibles à tous les chamans. On distinguera les Grands Esprits et les Esprits/*üyor*. Le POU d'un Grand Esprit est de 40. Le POU d'un Esprit est de 3D6+6. Tengri, le dieu du ciel, a un pouvoir infini.

Les Grands Esprits sont les esprits maîtres des maladies, des éléments, d'une espèce animale. Les Esprits sont des esprits de moindre pouvoir fréquemment responsables des possessions et tracas courants.

Les esprits ont deux manières d'intervenir :

La possession. C'est la manière la plus courante, notamment chez les *üyor*. A la suite d'un combat spirite gagné, l'esprit retiendra l'âme prisonnière. Il pourra faire subir au corps et à l'esprit des tourments (maladie, délire...). La virulence d'une la maladie est égale au POU de l'*üyor*.

La magie : l'esprit peut avoir un pouvoir particulier qui n'affecte ni le corps, ni l'esprit d'une victime, et ne requiert donc pas de possession (faire pleuvoir, télékinésie, foudroyer, faire pousser un arbre, créer un tourbillon, faire du bruit, du feu, de la lumière, avertir d'une présence hostile, ou tout autre sort pris dans la liste ci-dessous ou passant par la tête du MJ ou du joueur en accord avec le MJ). Les conditions sont à déterminer, mais en général sont similaires à l'utilisation de la magie standard.

Esprits / *Üyor*

POU 3D6+6 (moyenne 17-18) INT 3D6

Qi : seul le POU est pris en compte, un esprit n'ayant pas de corps physique (moyenne 3-4) ; fuite de l'âme POUx5% (moyenne 85-90%)

Pouvoir automatique de capture d'une âme en cas de victoire en combat spirite (ex : maladie)

Éventuelle compétence de magie POUx5%

Grands Esprits : POU 40 INT 24 (donc des compétences à 200 % !!)

6.7.1. Le monde inférieur

Il est constitué de collines à la végétation inquiétante, au pied desquelles s'étend un marais « où même une araignée s'embourberait ». Les âmes qui se perdent dans ces marais s'y enfoncent à jamais...C'est le domaine de *üyor*.



Combattre ou négocier avec un *üyör* ne guérit que la victime. Combattre un Grand Esprit de Maladie arrête l'épidémie ou assure la protection de proches / descendants du chaman durant N générations (à l'appréciation du MJ).

L'animal symbole est le taureau.

Esprits des Maladies

Il existe neuf Esprits de Maladie, Grands Esprits responsables des épidémies. Ils envoient leurs Esprits *üyors* voler les âmes des victimes, alors qu'ils galopent sous la forme d'un taureau bleu pour répandre le mal lors d'épidémies. Un chaman puissant pourra tenter de combattre le Grand Esprit lui-même en combat spirite et repousser l'épidémie. Sauf résultat critique, une négociation avec un Grand Esprit de Maladie pendant une épidémie est toujours un échec. Mais on peut négocier avec un de ses *üyors* (si celui-ci a partagé le corps du chaman, Cf « incantation ») s'il s'agit de guérir une personne.

Les neufs Esprits sont responsables de :

Maladies des entrailles (gastro, infection, salmonellose...)

Fièvres : grippe, peste...

Eruptions : variole (très active), varicelle, scarlatine, oreillons, herpès...

Muscles : courbatures et crampes, polyo...

Souffle : phtisie, asthme...

Tête : cataracte, conjonctivite, surdité, migraine, sinusite, méningite...

Faiblesses générales : mononucléose, hyper ou hypotension...

Allergies

Maladies vénériennes

Uyolen-Kuniaas

Ancien chaman très puissant, c'est l'Esprit des Maladies du cerveau (folies). Il est le maître des Neuf Vierges Célestes. Elles sont des Grands Esprits dont les *üyors* répandent toutes sortes de folies dans les cœurs des hommes et des femmes. Un chaman est capable de reconnaître un possédé par les vierges d'une victime de la maladie du chaman.

Elles sont maîtresses de :

Démence : rage....

Amnésie : POU / POU de l'*üyör* pour se souvenir de quelque chose

Hallucinations

Autisme POU / POU pour réagir aux sollicitations

Catalepsie

Gâtisme

Passion

Phobie/peur

Cauchemars

Esprits de chamans noirs

Ces *üyors* possèdent les humains pour diverses raisons : vengeance, plaisir, amour, haine, pour forcer à accomplir une tâche... Ils ont des pouvoirs divers. Ils sont traités comme les autres *üyors*. Ils peuvent faire subir à leur victime diverses tortures selon leurs anciens pouvoirs (voir magie des sortilèges) au gré de l'imagination du MJ ou du joueur (avec accord du MJ bien sûr)

Un chaman peut retrouver un de ses ancêtres et l'envoyer posséder une victime (après une incantation).

Ces esprits connaissent 1D6 sortilèges.



Le MJ peut plus simplement considérer qu'un *üyör* possède le pouvoir de malédiction décrit dans le sort du même nom.

6.7.2. Le monde supérieur

Il est situé au sommet d'une montagne. Là résident les esprits supérieurs. Le chaman voyageant dans ce monde revient couvert de givre. C'est le domaine des *aïyy*. Ils seront plus rapidement assimilés aux dieux des religions importées, raison pour laquelle les chamans blancs seront les premiers à disparaître, remplacés par les prêtres et moines des autres religions.

L'animal symbole est le cheval (particulièrement le cheval ailé, qui possède une grande tache de sur chaque épaule).

Les Grands Esprits :

Esprit Corbeau

C'est l'Esprit qui élève les chamans blancs dans des nids. Il est aussi le maître des oiseaux. Il permet de commander aux oiseaux, mais aussi de connaître les futurs chamans dont l'âme est élevée dans les nids de l'Arbre Cosmique.

Djüsegheï

Esprit protecteur des chevaux.

Loup Bleu

Esprit protecteur des loups et des prédateurs. Ancêtre masculin des Mongols.

Biche Fauve

Esprit protecteur des troupeaux (hors chevaux). Ancêtre féminine des Mongols.

Aïyysyt

Esprit de la fertilité pour les humains. Si la négociation réussit, le couple aura 10% / PM dépensé de se retrouver avec un enfant.

Ieïekhsit

Esprit de fertilité pour le bétail. Si la négociation réussit, 1D6 bêtes / PM dépensé mettront bas dans l'année.

Urüng-Aïyy

Le « Créateur Blanc ». Il est capable de guérir des blessures naturelles (armes, poisons...), à raison de 1 PV / PM dépensé par le chaman.

Ilbis-Khan

Dieu de la guerre. Il donne du courage aux guerriers, et peut insuffler la fureur guerrière à un homme (att x 1,5, déf/2).

Djulga-Khan

Maître du destin. Connaît l'avenir et désigne les élus promis à un destin particulier (futur *qaghan*, ou simple élu du cœur d'une femme). Il n'en reste pas moins qu'il faut rester digne de son destin. Tout ne tombe pas tout cru... On peut aussi le consulter pour un conseil sur une décision à prendre.



Permet la divination : un « mot » par PM dépensé pour la question. Un mot représente un signifiant. Ex « qui est la plus belle femme du Gobi » = 6 mots : qui, est, la plus, belle, femme, du Gobi.

La réponse est souvent absconse, et le chaman doit réussir un jet d'INTx5 pour la comprendre.

Sûûler-Bylyt-Tiodiugher

Esprit du tonnerre et de la pluie. Pour chaque PM dépensé, l'orage aura les caractéristiques suivantes (en plus ou en moins selon la demande du chaman) : 1 mm/h, 1 foudre / 10 mn/ km², 1 km², durée 10 mn.

6.7.3. Les autres Esprits du monde du milieu

Esprit animal

Permet de matérialiser un démon à la forme de l'animal ou de négocier avec un esprit protecteur irrité...Ils dépendent tous d'un Grand Esprit.

Esprit naturel (ruisseau, lac, montagne...) selon l'inspiration du MJ. Il ne faut pas les négliger, car si ce sont des esprits dormants, ils n'en réclament pas moins le respect. Ils possèdent des pouvoirs liés à leur élément : une rivière peut ralentir son court, une forêt gêner des poursuivants avec les branches des arbres, une montagne détacher des rochers, un glacier orienter ses faces pour éblouir ou ouvrir des crevasses, un bosquet allonger un lierre pour sortir d'un trou ou grimper une falaise lisse, la plaine appeler la brise pour amener l'odeur des chasseurs vers le gibier qui s'enfuira...

6.8. Les pierres Saka

Ce sont des pierres que l'on trouve dans les entrailles des bêtes. Elles possèdent des pouvoirs facilitant l'usage de la magie ou l'incantation.

Elles possèdent des points de PUIssance. Pour utiliser un *saka*, il faut d'abord réussir un jet de PM/PUI. Un échec a le même effet qu'un choc en retour : le magicien perd autant de PV que de PUI du *saka*. En cas de réussite, le chaman peut découvrir le pouvoir du *saka* et l'utiliser.

Le processus a coûté PUI du *saka* en PM.

Un *saka* peut, selon la pierre :

renforcer le POU du chaman de PUI lors d'un combat spirite

servir de focus de PUI points

augmenter la chance de contacter un esprit particulier de PUI x 5 % (bonus au jet de chamanisme)

augmenter la chance de négocier avec un esprit ou une famille d'esprits de PUI x 5 % (bonus au jet de KAR)

diminuer le jet de prix de la négociation de PUIxD6 pour un esprit ou une famille d'esprits

augmenter le niveau d'un sort particulier de PUI points

Et tout ce qui peut passer par la tête du MJ. Les effets peuvent être négatifs, mais rarement, ou conférer un pouvoir particulier, mais avec une lourde contrepartie (ex : bloquer 10 PM à un esprit hostile, réduisant d'autant sa puissance, contre 1 ou 2 points de POU permanents)

Ce sont des pierres très rares, bien souvent sans le moindre pouvoir. Certaines peuvent même être maléfiques ou particulièrement puissantes si elles sont trouvées dans le corps d'une bête extraordinaire (par exemple dans un esprit animal incarné). Elles ont généralement une PUI de 1D8, mais certaines peuvent être beaucoup plus puissantes...



6.9. Notes sur le chamanisme dans le jeu

Ces règles sont écrites pour rendre la complexité de la fonction de chaman. Elles permettent aussi aux joueurs de mieux appréhender ce qu'est le chamanisme : il ne s'agit pas d'un pouvoir dont l'utilisation se règle en deux coups de dés, mais relève d'une véritable maîtrise de compétences et pouvoirs spécifiques, hors de portée du commun des mortels. Elles démontrent ce que les peuples animistes croient : l'univers est constitué de plusieurs mondes peuplés d'esprits très divers, difficiles à concilier, aux motivations finalement bien humaines (haine, envie, crainte...) simplement exacerbées.

Le voyage chamanique est une véritable quête dangereuse, dans un monde parallèle, et qui pourrait presque faire l'objet d'une extension à lui tout seul. Sans aller jusque là, l'incantation peut être considérée comme un mini-épisode dans un scénario : il s'agit d'un processus long, dangereux, complexe, et surtout pas trivial. L'animisme fait partie intégrante du monde des nomades.

C'est pour cela que ces règles ont été développées. Cependant, le joueur chaman et le MJ peuvent, et sont encouragés à décrire leurs actions autrement que par un jet de dés. La négociation peut être jouée, le combat décrit comme une formidable lutte entre deux taureaux : descriptions des taureaux fulminants, aux cornes immenses/noires/fumantes, aux sabots rouges/lançant des étincelles, description de la lutte (charge, coup de corne, mugissements qui font trembler les montagnes...). Un personnage présent à l'incantation et possédant le pouvoir de clairvoyance pourra voir ces taureaux et en être effrayé.

La fuite de l'âme sera décrite comme une course poursuite terrible parmi les monts et les marais. Ex : l'esprit rattrape le chaman non pas à cause d'un meilleur dé, mais parce que celui-ci s'est embourbé dans des marais, alors que l'autre esprit s'est transformé en aigle géant pour fondre sur lui. Ou à l'inverse, le chaman a réussi à traverser une forêt alors que l'*üyor* s'est pris les cornes dedans. Peut-être est-ce parce que le chaman a dans le passé aidé des esprits de la forêt. Ou bien le chaman rencontre un esprit de ses ancêtres qui le cache et trompe son ennemi. Ou inversement un *üyor* hostile qui lui fait un croche patte ou indique un raccourci au poursuivant...

De même, pour le vol d'une âme, ne pas hésiter à inventer des histoires, même pas très plausibles. D'une manière générale, ces descriptions seront très « physiques » : tout se passe dans le monde des esprits comme dans un monde tangible mais merveilleux, où métamorphoses, pouvoirs mystérieux sont monnaie courante : les animistes sont superstitieux, mais pas réellement mystiques.



6.10. Résumé du fonctionnement des relations avec les esprits :

INCANTATION (compétence « chamanisme »). Durée : 1D20 heures.

Chant (optionnel). Confère des bonus/malus en chamanisme et négocier avec un esprit. Aide en outre pour le sort « bouclier spirite »

Chamanisme. Compétence-école. Permet d'entrer en contact avec un esprit recherché (possédant une victime, ou dont on veut utiliser le pouvoir) et d'utiliser les pouvoirs et compétences de chaman.

Négocier avec un esprit = jet de KAR à réussir pour un *aiyy*, à manquer pour un *üyor*, avec POU% de l'Esprit comme malus. Pour connaître le prix de l'obéissance d'un esprit pour libérer l'âme du possédé ou servir le chaman (tirer 1D100 sur la table en cas de réussite).

Combat spirite (en cas d'échec des négociations). Seuls les esprits ou les chamans peuvent l'initier. Jet en opposition PM/PM. Permet de réduire les PM de l'esprit pour le contraindre à :

obéir immédiatement : libérer l'âme du possédé ou servir immédiatement le chaman

asservir : pour le coût de nD3 PM, l'esprit devra servir dans le futur n fois le chaman. 1 PM pour activer l'esprit

asservir définitivement : par le sacrifice de POU permanent = POU esprit/10 (qui s'ajoutent au POU de l'esprit), le chaman pourra utiliser l'esprit indéfiniment.

voler l'âme du possédé et abréger le combat spirite.

fuite de l'âme. Pour se soustraire à un combat spirite.

COMBAT SPIRITE IMPROMPTU

Dans le cas où un esprit attaque le chaman en dehors d'une incantation : mise en transe par un jet de Chamanisme pour pouvoir utiliser tous ses pouvoirs (bonus aux dégâts, exploitation).

Chamanisme

Combat spirite ou **fuite de l'âme**

BUTS DE L'INCANTATION

Libérer une âme : à <POUx10 mètres de la victime. Chamanisme, négociation, éventuellement combat spirite.

Libérer un esprit asservi : à <POUx10 mètres du point où se manifeste l'esprit. Chamanisme, combat spirite.

Allier un esprit : chamanisme, négociation, sacrifice de POU ou PM ou combat spirite.

Apprendre un sort : chamanisme puis sacrifice de caractéristique.

Contrôler un être physique : portée POUx10 mètres. Chamanisme, combat spirite.

Défense contre un esprit agressif : éventuellement chamanisme, combat spirite.



7. BESTIAIRE

7.1. Les animaux

D'élevage :

Cheval (cheval TAI -3, pv +3)
Chameau
Yack (idem vache)
Renne
Taureau / vache

Les prédateurs :

Tigre de Sibérie (tigre, TAI +3)
Loup
Lion
Ours

Le gibier :

Saïgas (antilope des steppes)
Onagres (âne sauvage)
Cerfs / biches
Sangliers

Les autres mammifères :

Hermine
Zibeline
Marmotte

Les oiseaux :

Aigles
Vautours
Milans
Faucons
Hérons cendrés

7.2. Les créatures animales merveilleuses

Griffons

TAI 8D6 INT 2D6 POU 3D6 DEX3D6 APP 3D6
Mouvement 8/12
Armure (plumes, peau) 4
Armes (50%+, simultanées): 2 x griffes 1D6 ; bec 1D8

Dragons (serpents cornus)

TAI 18D6 INT 2D6 POU 3D6 DEX3D6 APP 2D6
Ennemis des aigles géants. Grands serpents armés de cornes et à l'appétit aiguisé.
Mouvement 6



Armure (écailles) 6

Armes 50 % : cornes 1D6 (empalent) ; constriction 0 (bonus de force uniquement. Moyenne 4D6.
L'armure protège jusqu'à ce qu'un jet soit > pa. Donne bonus de +20% à cornes pendant la constriction)

Aigles géants

Rejetons d'Aigle-Noire qui vit au sommet de l'Arbre Cosmique. Celle-ci a des pouvoirs de régénération.

TAI 6-20D6 INT 3D6 POU 3D6 DEX3D6 APP 3D6

Mouvement : 7/12

Armure : 3-6 (plumes)

Armes (simultanées) : 2 x griffes 1D6 ; bec 1D6

Note : Aigle-Noire est largement plus puissante que toutes les autres créatures et ne sera pas détaillée. Elle est capable de transporter 40 boeufs dans chaque patte !

7.3. Les créatures humanoïdes merveilleuses

Géants

Armés de massues, anthropophages. Ce sont les seigneurs du monde souterrain.

FOR 10D6+18 CON 1D6+12 TAI 10D6+18 INT 3D6 POU 3D6 DEX3D6 APP 3D6

Mouvement 12. Armure (peau) 3.

Massue : 2D8 (tronc)

Jelmoghouz

Ogres de formes diverses (7 têtes, un oeil, 3 bras...le MJ est libre, mais les Jelmoghouz restent à la base humanoïdes) aux pouvoirs telluriques (sorts liés à la terre, au sommeil...) et à la force surhumaine.

FOR 4D6+12 CON 1D6+12 TAI 3D6+6 INT 3D6 POU 4D6 DEX3D6 APP 2D6

Mouvement 8

Armes diverses.

Magie (1D4 sorts) : magie de terre, protection, métamorphose, sommeil

Peri

Fées, créatures très magiques aux pouvoirs multiples : invisibilité, charme, téléportation, divination, passion. Elles peuvent être très amoureuses et très vindicatives. Très belles.

FOR 2D6+3 CON 3D6 TAI 2D6+3 INT 4D6 POU 3D6+6 DEX 3D6 APP 4D6

Mouvement 8

Pas d'armes

Magie 3D3 sorts : illusion, protection, guérison, charme, téléportation, clairvoyance, divination, portail cosmique, malédiction

Cyclopes

Sous-race de géants, formant les troupes des seigneurs géants

FOR 4D6+12 CON 1D6+12 TAI 4D6+12 INT 2D6 POU 3D6 DEX3D6 APP 2D6

Mouvement 9

Massue à 2 mains 2D8 (FOR mini 17); maillet 1D10

Mâmit

Genre de lutin à taille humaine, possédant chacun un pouvoir particulier : vue, vitesse, légèreté, ouïe...sont ennemis des géants du joug desquels ils voudraient se libérer. Amicaux avec les humains qui les aident.

FOR 3D6 CON 3D6 TAI 3D6 INT 3D6 POU 2D6+6 DEX3D6 APP 3D6

Mouvement 8



Généralement pas armés

Magie (1 seul sort à 90% min) : vitesse, force, vol, ouïe, vue, clairvoyance, magie animale, ou tout pouvoir laissé à l'imagination de MJ, mais très spécialisé, et généralement lié à un sens ou une capacité humaine à un niveau surnaturel.

Üyor

Esprits mauvais. Voir « chamanisme ».

POU 3D6 + 6, INT 3D6



8. CURIOSITÉS ET IDEES DE SCENARIOS

Quand un chaman meurt, il est décharné (par le feu ou avec une lame) et ses os sont placés dans une urne de bois accrochée à la plus haute branche d'un arbre. Quand le cercueil pourrit, il tombe, et il faut refaire un cercueil et le pendre à nouveau. C'est « l'élévation ».

C'est seulement quand le cercueil sera tombé trois fois qu'on enterrera la chaman. On plantera un arbre (bouleau pour un chaman blanc, mélèze pour un noir) où résidera l'âme du chaman. On élève un *oboo* pour y faire des cérémonies. Gare à celui qui voudrait couper l'arbre ou qui ne tournerait pas autour de l'*oboo* : l'esprit du chaman veille...

Voici un petit bois de mélèzes et de bouleaux au sommet d'une colline. Les branches sont décorées de linges bleus et blancs. En son centre, une petite clairière avec un *oboo*. Et si tous ces arbres étaient les tombes de chamans ?

Un mélèze au pied duquel se trouve des ossements humains dispersés, mélangés à des bouts de bois pourris. Il s'agit du cercueil d'un chaman qui fut accroché à l'arbre. L'esprit du chaman attaque le PJ qui s'en approche pour le posséder. Celui-ci n'aura d'autre quête que de trouver un autre chaman pour procéder à « l'élévation »

De très anciens princes furent enterrés dans la terre gelée. On repère leurs tombes par l'entassement de pierres de plusieurs mètres de diamètre qui en marquent l'emplacement : ce sont les *kourgan*.

Y sont enterrés les princes avec leurs chevaux grimés en animaux cornus et parés de harnachements d'or pour le sacrifice. Les armes, les bijoux du prince l'accompagnent dans la mort, ainsi que ses serviteurs. Beaucoup de *kourgan* ont été pillés, mais certains restent inviolés. Est-ce parce qu'ils n'ont pas été découverts ? Parce que les tribus qui les gardent sont toujours là ? Ou bien quelque esprit puissant en interdit-il la profanation... ? En tout cas, il faudra des jours et de bonnes pioches pour percer la terre gelée en profondeur même l'été.



Pour un nomade :

CHASSES

Quoi de plus amusant qu'une bonne chasse ? (après un bon massacre d'ennemis, bien sûr). Seul, en petit groupe ou avec toute la tribu pour ramener des centaines de bêtes. Recherche des traces, traque, affût caché...mille occasions d'utiliser les compétences comme scruter, écouter, suivre une piste, se cacher, équitation, archerie à cheval... Mais attention à ne pas oublier de se concilier l'esprit de la steppe/forêt.

La chasse peut se dérouler ainsi :



Chercher les troupeaux (peut durer 2-3 jours) : compétence suivre une piste, aidée par des jets de connaissance de la nature, de scruter.

Faire des prières aux esprits. Les oublier infligera des malus par la suite.

Un groupe reste à l'affût (camouflage), l'autre fait le tour du troupeau.

Les rabatteurs ramènent le troupeau (équitation) : 1D6 bêtes par jet réussi.

Les tireurs ferment la nasse et tirent leurs flèches (tir à l'arc). Puis une poursuite s'engage avec les animaux qui fuient (équitation et archerie montée).

Un jet de dépeçage pour avoir des peaux vendables. Les femmes récupèrent les poils pour en faire du feutre. On fait sécher la viande. On boit beaucoup d'Ayrag le soir.

Mais qui sait ce qu'on trouve lors d'une chasse ? Un ruisseau barre le chemin, ou pire, un ravin (compétence-Qi équitation pour escalader le ravin). Une bande de loups, ou un vieux tigre disputent les proies aux chasseurs. Ou est-ce un Jelmoghouz ? Un esprit gardien des troupeaux se cache dans le troupeau, et est bien décidé à le protéger (antilope mâle géant, Péri...). Peut-être a-t-il même une pierre saka dans ses entrailles ? Des membres d'une tribu rivale ont eux aussi repéré le troupeau : partagera-t-on la manne, ou déclencherà-t-on un conflit ?

Et pourquoi ne pas chasser des loups, un ours, ou un tigre de Sibérie, pour en récupérer la fourrure précieuse ? Quel présent pour un Khan !

AMOURS

Enlever sa femme

Le clan de la femme convoitée ne semble pas très enclin à accepter le mariage. Le prétendant doit aller voir ses beaux parents, leur apporter des cadeaux (par exemple, une fourrure de tigre chassé par le prétendant – un épisode de chasse à faire)...l'éloquence et le charme seront utiles pour ne pas se faire expulser du clan. Des amis peuvent l'accompagner, pour montrer son statut. Qui sait, le prétendant aura pu se faire aider d'un chaman (contre rétribution, mais attention à ce que peut demander le chaman en retour...).

Mais voilà qu'apparaît un prétendant ayant les faveurs des parents. Une joute oratoire, puis un concours dans les 3 disciplines du guerrier (équitation, tir à l'arc, lutte) pourront semer le doute chez les parents. Ensuite, il faudra enlever la promise. Cela sera d'autant plus facile que les parents auront été convaincus. Les amis présents pourront faire diversion. La réaction du clan dépendra du comportement des personnages avant l'enlèvement : ils acceptent de bonne grâce si le prétendant a su les charmer ou les impressionner. Les frères poursuivent les fiancés jusqu'à ce que la jeune femme intercède ou que les personnages rejoignent leur clan.

RICHESESSES

Piller des caravanes vers le Tarim.

Les caravanes ayant échangé des biens en Transoxiane traversent le désert de la vallée du Tarim, d'oasis en oasis, de ville en ville. Ces villes sont autant de petits royaumes plus ou moins dépendants des empires chinois, ou Perse, ou Turc. Les caravanes quittant la Chine sont chargées de soies (brute, velours...), de thé, de porcelaine, de gingembre, de vin de riz, de riz ou de blé pour nourrir les garnisons, de fer de Chine, de coton de Chine méridionale...Elles reviennent chargées de verroteries, pierres précieuses d'Inde, médecines de Grèce, corail de Méditerranée, musc du Tibet, de cannelle...Et lorsqu'il s'agit d'ambassades, le butin est encore plus riche (grands chevaux persans, ors, objets merveilleux, esclaves, chanteurs, produits rares comme des élixirs de guérison...).

Les attaques se feront probablement par harcèlement et affaiblissement, jusqu'au coup de grâce, mais il faut agir avant que la caravane ne soit à portée de l'aide de la garnison suivante.

On peut aussi plus simplement commercer et échanger certaines de ces merveilles (mais aussi sel, objets manufacturés) contre des chevaux, des fourrures rares, du feutre, des peaux.

HEROISME



Débarrasser la contrée d'un griffon : il doit nourrir ses petits, et s'attaque aux troupeaux. Peut-être y a-t-il un moyen pacifique de calmer le monstre ?

Aller voler un Saka fameux à un géant pour aider le chaman à accomplir une tâche (par exemple libérer la contrée d'un monstre).

Un ami des personnages (ou un personnage) est possédé par un puissant esprit. Le chaman ne connaît pas l'esprit, ou n'est pas assez puissant, ou ne veut pas prendre le risque de le combattre. En revanche, l'esprit peut être calmé contre la vie d'un ennemi de l'esprit (un autre chaman puissant, un monstre incarné venant du monde d'en dessous -un Jelmoghouz par exemple).

Des voleurs ont attaqué un clan ami de celui des personnages (la belle famille de l'un d'eux ?). Ils ont volé des chevaux, et le grand-père a été maltraité et est mort. Il faut retrouver les voleurs et les châtier. Suivre une piste, attaque surprise...pour corser, on peut faire aider les voleurs par un chaman : les chevaux étaient le prix à payer pour sauver une fille possédée. Le clan voleur n'avait pas de chevaux disponibles (surtout s'il fallait des chevaux ailés). Les personnages auront-ils le cœur de laisser mourir la jeune fille ?

ET AUSSI :

Voler du bétail, négocier des alliances avec les tribus, s'échapper d'un campement où on est esclave.

Aller enlever une vierge, fille d'un gouverneur chinois (ambassade chez les Chinois, puis enlèvement)...

Et pour un Chinois :

Subir un siège, une attaque de caravane. Ambassade vers un Khan allié. Moine taoïste appelé pour ses compétences en magie. Missionnaire bouddhiste. Marchand de peaux et feutre qui fait du commerce. Fugitif qui se réfugie dans la steppe (ce n'est peut-être pas une bonne idée...). Racheter sa fille enlevée par des nomades. Eclaireur de l'armée chinoise en campagne préventive contre les nomades. Raid contre une bande de pillards.



9. SOURCES

9.1. Bibliographie

L'incontournable : « L'Empire des Steppes » de René Grousset – Bibliothèque historique Payot. Une référence.

« L'Asie Centrale. Histoire et civilisations ». Jean-Paul Roux – Fayard, 1997

« L'Histoire secrète des Mongols » - Gallimard. Grand poème lyrique écrit au 12^{ème} siècle par les Mongols, racontant l'ascension de Gengis Khan

« Les Chamanes de Sibérie et leur Tradition Orale » Gavriil Ksenovontov – Albin Michel. Les témoignages des dernières tribus animistes de Sibérie au début du siècle.

« Voyages » d'Ibn Battûta – La Découverte. Les récits de voyage d'Ibn Battûta, genre de Marco Polo Arabe au 14^{ème} siècle.

« Aventures Merveilleuses Sous Terre et Ailleurs de ER-TÖSHÜK le Géant des Steppes » - Gallimard. Histoire légendaire du folklore Kirghiz.

« Dictionnaire des Religions » de Mircea Eliade – Agora. Un autre incontournable.

« Les Empires Nomades » de Gérard Chaliand – Perrin. Beaucoup moins documenté que « l'Empire des Steppes », orienté histoire militaire.

« Le Loup Mongol » d'Homeric – Livre de Poche. L'histoire de Gengis Khan romancée, très proche de « l'histoire secrète des Mongols » dans son thème. Une bonne approche de la vie des Mongoles aux 12^{ème} – 13^{ème} siècles.

9.2. Filmographie

Avec tous les raccourcis et les erreurs historiques qu'implique le cinéma :

Tigres & Dragons

La princesse du désert.

Gengis Khan, avec Omar Sharif. Les Mongols vus par Hollywood. Il n'y a pas un asiatique dans la distribution. Les marchands persans sont habillés comme des bédouins. Mais bon, on ne boudera pas notre plaisir de voir Françoise d'Orléac dans le rôle de Börte, femme de Gengis Khan.

Michel Strogoff. Encore avec Omar, mais de l'autre côté cette fois-ci.

Taras Boulba, avec Yul Bruner, un vrai fils de Khan (le saviez-vous ?)

Le Conquérant, avec Yul (mon héros) dans le rôle de Gengis Khan.