

LA PLUS GRANDE

水 · 火 · 木 · 金 · 土



Livre du conteur & scénario complet

Le scénario en quatre Rouleaux d'une heure environ chacun

Pour 3 à 5 héros débutants et un conteur • À partir de 9 ans

Librement inspiré du roman de Davide Morosinotto et de la vie de Ching Shih, reine des pirates de Chine.

Scénario : Aurélien Cador

Édition : Claude.ai

Illustration : Muse ∞ Créatrice d'Art Numérique

目 Sommaire

L'ASSIETTE DE PRINTEMPS	5
引 Bienvenue, conteuse ou conteur d'histoires	6
行 Mode d'emploi du conte	7
聲 La voix du vieux pirate — mode d'emploi	8
城 Canton, l'an 1795 : le cadre de l'aventure	9
香 Canton par les cinq sens	10
釋 Petit glossaire de Canton	11
法 L'art du Qi	12
Les cinq éléments	12
Lancer les dés	12
Le pion de Qi : apprendre à contrôler son énergie	14
Le Qi : énergie vitale, dés et blessures	14
Les périls d'équipe	15
L'arme destinée	15
La botte secrète et le Livre des Maîtres du Qi	16
Le navire de l'équipage	16
Installer les héros en cinq minutes	17
樂 La bande-son de la table	19
俠 Les six personnages	19
友 Et le dernier... ..	25
Des noms pour tes PNJ (Personnages Non-Joueurs)	25
面 Les visages de l'histoire	26

LES ROULEAUX DE PRINTEMPS 27

卷一 Rouleau premier — L'Auberge de la Carpe d'Or 28

Prologue : la voix du vieux pirate..... 28

Scène 1 — La grande journée de l'auberge (15 min)29

Scène 2 — La leçon du toit (15 min) 31

Scène 3 — Les Rats du Quai (20 min).....33

Épilogue du premier Rouleau35

卷二 Rouleau deux — Du sang sur la place36

Prologue : la voix du vieux pirate..... 36

Scène 1 — La place de l'exécution (15 min)37

Scène 2 — L'évasion (20 min).....39

Scène 3 — Le sacrifice (15 min)..... 40

Épilogue — L'aube au large (5 min).....42

Épilogue du deuxième Rouleau 44

卷三 Rouleau trois — Le Livre du Qi.....45

Prologue : la voix du vieux pirate..... 45

Scène 1 — Le défi et l'armurerie (15 min)46

Scène 2 — Canton retrouvée (20 min)48

Scène 3 — Le frère perdu (20 min)49

Épilogue — Le baptême et l'encre fraîche (10 min)..... 51

Épilogue du troisième Rouleau 52

卷四 Rouleau quatre — La faveur du capitaine53

Prologue : la voix du vieux pirate.....53

Scène 1 — La chasse dans les brumes (15 min)54

Scène 2 — L'abordage (20 min)..... 55

Scène 3 — Le frère face aux frères (15 min) 57

Épilogue — La faveur (5 min)59

Épilogue du dernier Rouleau 60

真 Pour aller plus loin : la vraie histoire 61

卷五 Le Rouleau cinq — ouvrir la chronique ?..... 61

Ce que devient la mécanique 61

Trois ouvertures, au choix.....62

Ce qui doit revenir62

Une mise en garde.....62

Écrire tes propres textes.....62

書 Le roman d'origine de ce jeu63

卷 Aide de jeu — les règles sur une page64

春盤

L'assiette de printemps

Tout ce qu'il faut préparer avant de rouler

史 CONTEXTE — l'assiette avant le rouleau

Avant d'être un rouleau, le rouleau de printemps était une assiette : le chūnpán, «l'assiette de printemps », née sous les Jin vers le IV^e siècle. On y disposait une galette de blé et les premiers légumes de l'année, et chacun roulait la sienne à table.

C'est exactement ce que tu trouveras dans cette première partie : les ingrédients posés côte à côte — la ville, les règles, les héros, les visages. Rien n'est encore roulé. Sers-toi, goûte, et garde le reste sous la main.



3| Bienvenue, conteuse ou conteur d'histoires

Ce livre est pour toi, le meneur de jeu — appelons-toi le conteur. Tu vas raconter l'histoire de cinq orphelins de Canton, en Chine, entre 1795 et 1806 : partis de rien, dormant dans la paille d'une auberge, ils deviendront des héros de kung-fu et des pirates légendaires. Les joueurs, eux, incarnent ces enfants. Tout est écrit pour des joueurs qui n'ont jamais fait de jeu de rôle, enfants comme adultes.

L'aventure est découpée en quatre chapitres. Dans la Chine ancienne, on n'écrivait pas les histoires dans des livres à pages : on les peignait sur de longues bandes de papier ou de soie qu'on déroulait au fur et à mesure. C'est pourquoi nos chapitres s'appellent des Rouleaux. Entre chaque Rouleau, plusieurs années passent et les héros grandissent : 9 ans, 12 ans, 15 ans, puis 20 ans.

Sur la table : ce livre, les fiches de personnage, une poignée de dés à six faces (trois suffisent, on se les passe), un pion par joueur (jeton, bouchon, pièce), des crayons de couleur, les portraits des héros aux quatre âges découpés à l'avance — et un carnet vierge, le fameux Livre des Maîtres du Qi.

Quatre sortes d'encadrés rythment la lecture :

- 誦 **À lire à voix haute** — les passages à lire ou à raconter aux joueurs, pour les plonger dans la Chine ancienne. Lis lentement, laisse les images se poser.
- 序 / 跋 **Les prologues/épilogues** — chaque Rouleau s'ouvre et se ferme sur quelques lignes racontées, cinquante ans plus tard, par l'un des héros devenu très vieux. C'est la voix du roman.
- 史 **Contexte** — le vrai, l'historique, à lire pour toi ou à partager si la table est curieuse.
- **Conteur** — les conseils de metteur en scène, en italique : ce que le texte ne dit pas, et que tu aurais découvert à la troisième partie. Ils ne s'adressent qu'à toi, ne se lisent jamais à voix haute, et se sautent sans dommage si tu es pressé.

Conteur : *le ton du jeu, c'est celui des grands films de kung-fu comme Tigre et Dragon : des héros qui courent sur les toits, bondissent de mât en mât et donnent des noms magnifiques à leurs coups secrets. On se fait peur, on rit, mais personne ne meurt jamais « pour de vrai » côté héros : au pire, on est sonné jusqu'à la fin de la scène.*

行 *Mode d'emploi du conte*

Tu n'as jamais fait jouer ? Ce scénario est écrit pour ça. Lis les encadrés à voix haute, laisse les joueurs répondre, demande un dé chaque fois qu'ils tentent quelque chose d'incertain — et raconte la suite avec eux. Le reste vient tout seul.

- **Trois formats :** 2 h = Rouleaux 1–2, sur une fin tragique et magnifique ; 3 h = Rouleaux 1–3, sur une fin triomphale ; 4 h 30 = l'histoire entière. Annonce le format au début : on s'arrête à la fin d'un Rouleau, jamais au milieu. À chaque fois, les joueurs repartiront avec une histoire complète. Les minutes annoncées en tête de chaque Rouleau ne comptent que les scènes : ajoute l'installation, la lecture des novellas, et le grand quart d'heure que les joueurs passeront à dessiner leur botte secrète. Une table bavarde déborde toujours — et elles le sont toutes.
- **Si le temps file :** résume la Scène 2 du Rouleau 3 à un seul plan et un seul péril d'équipe (15 succès à cinq héros) ; au Rouleau 4, saute la chasse dans les brumes et commence directement à l'abordage. À l'inverse, si tu es en avance, laisse traîner les scènes de vie quotidienne : ce sont les meilleures.
- **Chaque scène propose un jet par élément.** Un petit paragraphe te plante la situation, puis viennent les cinq jets. Sous chacun, deux lignes : ce qui se passe si le héros réussit, ce qui se passe s'il rate. Lis-les avant la scène — ce sont les lignes « Raté » qui comptent le plus, parce qu'elles te montrent, exemple après exemple, comment un échec fait avancer l'histoire au lieu de l'arrêter. Rien de tout cela n'est obligatoire : c'est une réserve, pour que chaque héros ait toujours une porte à sa mesure. Prends ce qui vient, ignore le reste, et dis oui à ce que les joueurs inventent.
- **À 3 ou 4 joueurs :** garde en priorité Mei-Ling (Feu), Xiao-Yu (Eau) et Jian (Métal) — ce trio couvre les trois éléments dont le scénario a le plus besoin ; sans héros Métal, crocheter les cangues au Rouleau 2 devient très rude. Les héros non choisis restent des silhouettes de la bande, que tu peux faire parler. Les périls d'équipe se recalculent tout seuls : nombre de héros × numéro du Rouleau.
- **Le ton change à chaque Rouleau :** comédie d'enfance (1), tragédie (2), aventure (3), épopée (4). Fais-le sentir dans ta voix : plus les héros grandissent, plus tes phrases raccourcissent.
- **On ne tue jamais un héros.** À zéro point de Qi, on est assommé, ligoté, jeté à l'eau, capturé — jamais mort. Un héros hors de combat encourage ses amis jusqu'à la fin de la scène ; à la scène suivante il est debout, mais les points de Qi perdus lui manquent toujours — seuls les soins d'un ami les rendent, et le Rouleau suivant efface tout.
- **Prononciation de survie :** Qi se dit « tchi », Tanka « tann-ka », yamen « ya-menn », Tianhou « tienn-hô », guāndào « kouann-dao », húdiédào « hou-dié-dao ». Si un mot t'échappe, invente : personne à la table ne t'en voudra.
- **Et si les joueurs partent ailleurs ?** Dis oui. Chaque scène est un décor et un problème, pas un couloir. Trois choses seulement doivent arriver : à la fin du Rouleau 2, ils ont perdu Maître Fei et Petit Shu ; à la fin du Rouleau 3, ils tiennent le Livre ; au Rouleau 4, ils retrouvent Shu Lin. Tout le reste leur appartient.

聲 *La voix du vieux pirate — mode d'emploi*

C'est le seul endroit du jeu où un débutant peut se sentir perdu, alors prends trente secondes pour l'expliquer avant le premier prélude. Voici ce qu'il faut dire, dans ces mots-là ou d'autres :

« Toute cette histoire est racontée par quelqu'un. Dans cinquante ans, l'un de vous cinq sera très vieux, assis au coin d'une lampe, et racontera cette aventure à un enfant. C'est sa voix que vous entendrez au début et à la fin de chaque Rouleau. On ne sait pas encore lequel d'entre vous c'est. Peut-être toi. »

Trois choses découlent de là, et elles répondent d'avance aux questions des joueurs.

- **On n'y répond pas.** Ce n'est pas une scène, c'est un souvenir : personne n'est là, personne ne peut interrompre. Dis-le avant de lire, sinon un joueur essaiera de parler au vieil homme — et il aura eu raison d'essayer, puisque tu ne lui avais rien dit.
- **Oui, cela veut dire qu'ils s'en sortent.** Un joueur malin le remarquera : si l'un d'eux raconte l'histoire vieux, c'est qu'il a survécu. C'est voulu. Ce jeu ne tue personne, tu l'as promis dès le départ.
- **Ce n'est pas ton texte à toi.** Lis le prélude du Rouleau 1 toi-même, pour donner le ton. Ensuite, tends le livre : chaque postface est lue à voix haute par un joueur différent, et chaque prélude aussi. C'est là que le débutant comprend enfin quoi en faire — il ne l'écoute plus, il la porte.

Conteur : comment donner le texte à un joueur qui n'a jamais lu à voix haute de sa vie : préviens-le un instant avant, pose le livre devant lui, et dis simplement « c'est toi, dans cinquante ans — lis doucement, on a tout notre temps ». Ne corrige jamais une prononciation pendant la lecture. S'il bute, attends. Un silence n'est jamais une erreur : c'est un vieil homme qui reprend son souffle. Au tout dernier Rouleau, avant de lire la postface finale, pose la question à la table : « alors, lequel de vous cinq est devenu ce vieux pirate ? » Laisse-les décider.



城 Canton, l'an 1795 : le cadre de l'aventure

L'histoire se passe à Canton (aujourd'hui on dit Guangzhou, prononcer « gouang-djo »), une immense ville du sud de la Chine, posée au bord de la Rivière des Perles, un fleuve si large qu'on dirait la mer. À cette époque, la Chine est le plus grand empire du monde : on l'appelle l'empire des Qing (prononcer « tsing »).

Les empereurs Qing ne sont pas des Chinois comme les habitants de Canton : ce sont des Mandchous, un peuple de cavaliers venu du grand Nord, qui a conquis la Chine cent cinquante ans plus tôt. Pour montrer qui commande, ils ont imposé une règle étonnante : tous les hommes de l'empire doivent porter la natte mandchoue — le front rasé jusqu'au sommet du crâne, et derrière, une longue tresse de cheveux qui descend dans le dos. Refuser de porter la natte, c'est se rebeller contre l'empereur, et cela peut coûter la tête. Le peuple murmure un dicton terrible : « Garde ta natte ou perds ta tête. » Souviens-t'en pour la fin de l'histoire.

Dans les rues de Canton, tout est spectacle : les toits des temples aux tuiles vernissées, retroussés aux coins comme des ailes d'oiseau ; les lions de pierre qui gardent les portes des riches ; les lanternes de papier rouge ; les échoppes où fument les marmites de congee ; les porteurs qui trottent avec leur palanche, ce bâton posé sur l'épaule avec un panier à chaque bout ; et les mandarins, les fonctionnaires de l'empereur, qui passent en chaise à porteurs dans leurs robes de soie brodées d'un carré d'oiseau ou de tigre sur la poitrine — le motif indique leur grade, comme des galons.

Sur la rivière vit un peuple à part : les Tanka, qu'on appelle « le peuple des bateaux ». Ils naissent, vivent et meurent sur leurs sampans, de petites barques en bois au toit arrondi de nattes tressées. La loi de l'empire les méprise : interdiction d'habiter à terre, interdiction de passer les examens pour devenir mandarin, interdiction d'épouser les gens de la terre ferme. Nos héros sont des enfants tanka devenus orphelins — c'est pour cela qu'on les tolère à peine en ville, et c'est pour cela que la mer, un jour, sera leur revanche.

Enfin, à l'ouest de la ville, le long du fleuve, s'étire un quartier extraordinaire : les Treize Factoreries. Ce sont de grands entrepôts-comptoirs où vivent les marchands venus d'Europe — Anglais, Portugais, Hollandais, Français — car Canton est le seul port de tout l'empire où les étrangers ont le droit de commercer. Ils achètent du thé, de la soie et de la porcelaine par bateaux entiers. Les Cantonais les surnomment les fan-kwae, « les diables étrangers », à cause de leurs drôles de cheveux et de leurs grands nez. Les étrangers n'ont pas le droit d'entrer dans la ville : seuls quelques marchands chinois très riches, réunis dans une guilde appelée le Cohong, peuvent commercer avec eux.

C'EST VRAI ! le port unique

De 1757 à 1842, Canton fut réellement le seul port de Chine ouvert aux navires européens. C'est ce qu'on appelle le « système de Canton ». Les marchands du Cohong, comme le célèbre Howqua, comptaient parmi les hommes les plus riches du monde.

Conteur : *n'assomme pas les joueurs avec tout cela d'un coup ! Ce chapitre est ta réserve de couleurs. Distribue les détails par petites touches : une odeur de congee ici, une natte tirée par un garnement là, un mandarin furieux dans sa chaise à porteurs au détour d'une ruelle.*

香 Canton par les cinq sens

Pioche une ligne au hasard chaque fois qu'une scène a besoin d'air, ou qu'un joueur demande « à quoi ça ressemble ? ». Tout ce qui suit est vrai du Canton de 1800.

- **Ça sent** : le congee et le gingembre au petit matin ; le poisson qui sèche sur les cordes ; l'encens de bois de santal devant les autels ; l'huile de friture ; la vase du fleuve à marée basse ; le camphre des coffres ; la poudre des pétards ; et le thé, par tonnes, dans les entrepôts du bord de l'eau.
- **Ça sonne** : les gongs qui marquent les veilles de la nuit ; le claquement des tuiles de mah-jong ; les cris des porteurs qui réclament le passage ; un opéra ambulant sous une bâche ; les canards ; les pétards ; les maillets des calfats sur les coques ; et la crécelle des marchands ambulants — chacun a la sienne, on les reconnaît sans lever les yeux.
- **Ça se voit** : des toits gris en dos d'âne et des dragons de faîtage en terre cuite ; des enseignes verticales de bois laqué, rouges et dorées ; du linge pendu à des perches de bambou en travers des ruelles ; des échafaudages de bambou ligaturés à la corde ; des palanches, des chapeaux coniques de paille ; des lanternes rouges au crépuscule ; et sur le fleuve, une forêt de mâts à perte de vue.
- **On porte** : veste croisée et pantalon large de coton bleu foncé chez les gens simples, longue robe de soie chez les riches ; des sandales de paille, ou rien du tout sur les bateaux ; des chapeaux tressés larges comme des roues.
- **On mange** : du riz à tous les repas ; du congee au réveil ; des bouchées cuites dans de petits paniers de bambou empilés ; du poisson entier au gingembre et à l'oignon vert ; des litchis et des longanes en été ; du thé du matin au soir, et jamais d'eau froide.
- **On croit** : aux ancêtres, à qui l'on offre encens, thé et riz ; à Tianhou, l'Impératrice du Ciel, qui garde les marins ; aux mauvais esprits, qui détestent le bruit et la couleur rouge ; et à l'almanach, qu'on consulte pour savoir si le jour est faste avant de prendre la mer.
- **Petits gestes vrais** : on offre et on reçoit à deux mains ; on tapote la table de deux doigts pour remercier celui qui vous verse le thé ; on ne plante jamais ses baguettes debout dans le riz, car c'est ainsi qu'on honore les morts ; et entre gens de la même barque, on se remercie rarement avec des mots.

釋 *Petit glossaire de Canton*

À garder sous la main pendant la partie : une ligne suffit à répondre quand un joueur demande « c'est quoi, ça ? ».

- **Sampan et jonque** : le sampan est la barque basse à toit rond de nattes, maison flottante des familles du fleuve ; la jonque est le grand navire à voiles raidies de lattes de bambou, à coque cloisonnée — l'un des meilleurs bateaux du monde à cette époque.
- **Congee** : la bouillie de riz du matin (prononcer « kon-dji »).
- **Sapèque** : la pièce de cuivre percée d'un trou carré, monnaie des petites gens. On les portait enfilées en colliers sonnants : mille sapèques faisaient une « ligature », lourde comme un chapelet de fer.
- **Cangue** : le carcan de bois porté au cou en public, si large qu'on ne peut pas atteindre sa propre bouche.
- **Yamen** : le palais du fonctionnaire — tribunal, prison, caserne et logement réunis derrière un même mur rouge.
- **Palanche** : le bâton posé sur l'épaule, un panier à chaque bout, outil du porteur.
- **Treize Factoreries** : le quartier des comptoirs européens au bord du fleuve, la seule fenêtre de la Chine sur l'Occident.
- **Tianhou (ou Mazu)** : la déesse protectrice des marins, présente dans une niche sur chaque pont.
- **Bocca Tigris** : les forts qui gardent l'embouchure de la Rivière des Perles.
- **Wu Xing** : les cinq éléments — Eau, Bois, Feu, Terre, Métal. La grille de lecture chinoise du monde entier, et le cœur des règles de ce jeu.



法 L'art du Qi

Dans la pensée chinoise, une énergie invisible circule dans toute chose — les êtres vivants, les rivières, les montagnes. On l'appelle le Qi (prononcer « tchi », comme dans « tai-chi »). Les maîtres de kung-fu apprennent à sentir cette énergie, puis à la faire circuler, puis à la libérer. Dans ce jeu, tout repose sur le Qi : les dés que tu lances sont tes points de Qi, et le pion que tu poses sur ta fiche est ton Qi lui-même, qui voyage entre les cinq éléments.

Les cinq éléments

Les Chinois anciens pensaient que le monde est fait de cinq éléments qui se transforment sans cesse l'un dans l'autre : l'Eau, le Bois, le Feu, la Terre et le Métal. C'est le Wu Xing (prononcer « wou-sing », « les cinq mouvements »). Sur la fiche, chaque élément porte un chiffre, de 1 à 5, et donne au héros deux talents :

Élément (chiffre)	Ses deux talents	Ce que ça veut dire
EAU — 1	Intuition et Force	deviner ce que les gens cachent ; pousser, porter, soulever
FEU — 2	Charisme et Vivacité	convaincre, charmer, impressionner ; être rapide comme l'éclair
BOIS — 3	Esprit et Souplesse	réfléchir, ruser, apprendre ; grimper, bondir, se faufiler
MÉTAL — 4	Discipline et Précision	rester concentré, obéir aux règles ; viser juste, geste exact
TERRE — 5	Taoïsme et Endurance	écouter ce que murmure le monde ; tenir bon, encaisser, durer

Le talent le plus mystérieux est **le Taoïsme**. Le taoïsme est la grande sagesse de la Chine ancienne : l'art d'être en harmonie avec le monde. On l'utilise pour méditer et retrouver son calme, comprendre un rêve ou un présage, sentir qu'un lieu est habité par un esprit, connaître les rites et les traditions, ou laisser la chance du Tao guider sa main quand rien d'autre ne peut aider.

Lancer les dés

Quand un héros tente une action difficile, le conteur annonce quel élément est mis à l'épreuve, et la difficulté. Dans tout ce livre, c'est écrit ainsi : Bois (Souplesse) difficulté 2. Le joueur lance alors tous ses dés de Qi — un dé par point de Qi qui lui reste — et regarde les chiffres obtenus :

- **Le chiffre exact de l'élément visé = 2 succès.** Le Qi a frappé juste !
- **Le chiffre d'un élément voisin = 1 succès.** Les voisins sont les éléments reliés à celui qu'on vise sur le grand cercle de la fiche. Car dans le Wu Xing, chaque élément nourrit le suivant : l'Eau fait pousser le Bois, le Bois nourrit le Feu, la cendre du Feu devient Terre, la Terre cache le Métal dans ses mines, et le Métal froid fait perler l'Eau. Un élément voisin aide donc, mais moins bien.
- **Un 6 = le Qi circule !** Ce n'est pas un succès, c'est mieux : voir plus bas, « le pion de Qi ».

- Tout autre chiffre ne donne rien.

Exemple : Mei-Ling veut convaincre un garde de la laisser passer. Nous sommes au Rouleau 3 : le conteur annonce Feu (Charisme) difficulté 3. Ses voisins sur le cercle sont le Bois (3) et la Terre (5). Mei-Ling lance ses 3 dés : elle obtient 2, 5 et 6. Le 2 vaut deux succès, le 5 en vaut un — trois succès en tout, elle passe de justesse ! — et le 6 fait circuler son Qi.

Combien de succès faut-il ? Cela dépend du Rouleau. Les héros grandissent, gagnent des dés, une arme, une botte secrète : si la difficulté restait la même, tout deviendrait facile et les dés cesseraient d'être intéressants. Elle monte donc d'un cran à mesure que le monde durcit — et les joueurs le sentent, sans qu'on ait besoin de le leur expliquer.

Rouleau	Âge et moyens	Délicat	Difficile	Héroïque
Rouleau 1	9 ans — 1 dé, mains vides	1	2	3
Rouleau 2	12 ans — 2 dés, mains vides	1	2	3
Rouleau 3	15 ans — 3 dés, arme (+1)	2	3	4
Rouleau 4	20 ans — 4 dés, arme (+1), botte secrète	3	4	5

Toutes les difficultés de ce livre suivent déjà cette échelle : tu n'as rien à recalculer, elles sont écrites scène par scène. Et si tu improvises un jet, souviens-toi seulement qu'au Rouleau 4 un « 3 » n'est plus un exploit, c'est la routine d'un pirate de vingt ans. Deux avertissements, cependant. Au Rouleau 1, un dé unique ne donnera jamais plus de 2 succès : la difficulté 3 y est donc hors de portée sans le pion de Qi et sans un ami qui rattrape. C'est voulu — à neuf ans, l'héroïsme n'existe que si quelqu'un t'aide — mais ne l'annonce jamais à la légère. Et si les Rouleaux 1 et 2 partagent la même échelle alors que la réserve de dés double, ce n'est pas un oubli : le Rouleau 1 est, en proportion, la partie la plus rude du jeu. C'est exactement pour cela que ses échecs sont écrits comme des gags.

Zéro succès, c'est un échec — mais un échec qui fait avancer l'histoire : on est repéré, on glisse, on se retrouve dans les ennuis, jamais dans l'impasse.

Aider un ami. Un héros peut donner un coup de main à un autre : il décrit comment il s'y prend, et lui apporte +1 succès. Un seul point, quel que soit son Qi — mais un point qui ne se rate jamais.

Et on aide après coup. Le joueur lance, on compte les succès à voix haute, et il en manque un. C'est là qu'un ami peut crier « attends, je te rattrape ! », raconter son geste — une main tendue, un cri qui détourne l'attention, un pied calé sous une échelle — et donner son +1. Le jet est sauvé. Ce petit moment de suspense, répété toute la partie, est le meilleur outil de camaraderie du jeu : ne le laisse jamais passer, demande toujours « quelqu'un rattrape ? » avant d'annoncer un échec.

Ce que ça coûte : celui qui rattrape renonce à son propre jet dans la scène. On agit, ou on couvre ses amis — jamais les deux. Un héros qui a déjà lancé les dés ne peut donc plus rattraper personne, et celui qui garde son geste en réserve attend, silencieux, de voir qui va en avoir besoin. C'est une vraie décision, et les joueurs la sentent très vite.

Deux précisions pour finir : un seul ami peut rattraper un jet donné — deux sauveurs ne font pas +2 —, et il faut que le geste soit possible. On ne rattrape pas un ami perché en haut d'un mât quand on est à fond de cale.

Le pion de Qi : apprendre à contrôler son énergie

Chaque joueur pose un pion sur sa fiche, sur l'un des cinq éléments — au début, celui indiqué sur son présumé. Ce pion représente son Qi, son énergie intérieure. Si le pion se trouve sur l'élément de l'action tentée, le héros gagne 1 succès de plus, automatiquement. Son énergie était déjà là, prête à jaillir.

Mais on ne déplace pas son Qi comme on veut ! Le Qi circule seulement quand on fait un 6 : à chaque 6 obtenu, le joueur peut, s'il le souhaite, déplacer son pion d'un cran — ou le laisser où il est. Voilà tout l'art : au début, on déplace son pion un peu au hasard ; à la fin de l'aventure, les joueurs le garderont précieusement sur le Métal parce qu'ils sentent venir l'abordage. Ils auront appris, comme leurs héros, à contrôler leur Qi.

Et par où passe le pion ? Par les flèches de l'étoile, au centre de la fiche. Car les cinq éléments ne font pas que se nourrir : ils se combattent aussi ! L'Eau éteint le Feu, le Feu fait fondre le Métal, le Métal tranche le Bois, le Bois épuise la Terre en y plongeant ses racines, et la Terre arrête l'Eau comme un barrage. Le pion suit ces flèches de conquête : de l'Eau (1) il peut aller au Feu (2), du Feu au Métal (4), du Métal au Bois (3), du Bois à la Terre (5), et de la Terre il revient à l'Eau. Toujours dans le sens des flèches, un cran par 6.

C'EST VRAI ! les deux cercles du Wu Xing

Ce double cercle existe vraiment dans la pensée chinoise depuis plus de deux mille ans : le cycle d'engendrement (chaque élément nourrit le suivant) et le cycle de domination (chaque élément dompte un autre). Les médecins traditionnels chinois s'en servent encore aujourd'hui pour expliquer le corps humain.

Le Qi : énergie vitale, dés et blessures

Le Qi ne sert pas seulement à agir : c'est ce qui fait vivre. Les points de Qi d'un héros sont à la fois ses dés et sa santé. Son maximum dépend de l'âge : 1 point à 9 ans, 2 à 12 ans, 3 à 15 ans, 4 à 20 ans. Quand un danger l'atteint — un coup reçu, une chute, une grande frayeur —, il perd 1 point de Qi : il coche une case sur sa fiche et lancera désormais un dé de moins. Blessé, essoufflé, ses gestes ralentissent : c'est ainsi que le péril monte tout seul, sans autre compteur.

À zéro point de Qi, le héros est capturé ou hors de combat : sonné, épuisé ou emmené par l'ennemi, il ne peut plus agir jusqu'à la fin de la scène — mais il n'est jamais tué. Pendant le Rouleau, le Qi perdu ne revient que par les soins d'un ami : un moment de repos, un bol de congee chaud, les mains d'un vieux marin sur une épaule — Terre (Taoïsme) difficulté 1 par point rendu. Un héros à zéro ne peut pas se soigner lui-même : il n'a plus un seul dé, il lui faut quelqu'un. Mais entre deux Rouleaux, des années passent : chacun repart avec son Qi au maximum, quoi qu'il lui soit arrivé.

En combat, fais simple : décris le danger, annonce sa difficulté, et laisse chaque héros raconter son action. Chacun lance, et tous les succès obtenus s'ajoutent au compteur commun, manche après manche : le kung-fu est un art d'équipe. Le seuil est le même partout : zéro succès sur son propre jet, c'est un échec, et ce héros-là perd 1 point de Qi. Ne confonds pas les deux Qi de la fiche : le pion dit où l'énergie circule, les points disent combien il en reste.

Les périls d'équipe

Une bagarre générale, un abordage, un incendie à éteindre : ces scènes-là ne se jouent pas jet par jet mais comme un **péril d'équipe**, un compteur commun que la table remplit ensemble. Combien de succès faut-il ? Une seule formule, valable partout :

$$\text{nombre de héros} \times \text{numéro du Rouleau}$$

Cinq héros au Rouleau 1 : 5 succès. Trois héros au Rouleau 4 : 12. C'est tout, et ça se calcule de tête au moment où tu en as besoin. L'intérêt de cette formule est qu'elle rend la taille de la table invisible : à trois comme à cinq joueurs, un péril d'équipe se franchit en deux ou trois manches, et coûte quelques points de Qi en chemin. Les seuils écrits dans les Rouleaux qui suivent sont donnés pour cinq héros : à une table plus petite, recalcule.

L'arme destinée

Chaque héros a une arme destinée : elle est dessinée sur sa fiche, elle fait partie de son portrait, et tu la gardes secrète jusqu'à la fin du Rouleau 2 — c'est en devenant des combattants que les enfants la reçoivent, à l'armurerie du Vieux Dragon, au seuil du Rouleau 3. Dès qu'un héros la porte, l'arme donne +1 succès à toute action où elle peut servir, sans se demander de quel élément elle est : une lame est une lame, un bâton est un bâton. Les armes du kung-fu portent de beaux noms chinois ; cette table te servira aussi à décrire tes PNJ. Car eux n'ont ni dés ni points de Qi : tu annonces une difficulté, et c'est tout. Ne cherche pas de profil d'adversaire dans ce livre, il n'y en a pas — leur arme ne sert qu'à les peindre en trois mots, et c'est ce qui te laisse entièrement libre.

Arme	Ce que c'est	Élément
le gùn (« goune »)	le long bâton de bois des moines et des paysans	BOIS
le qiāng (« tchiang »)	la lance : une hampe de bois souple, une pointe d'acier, un pompon rouge	BOIS
le dāo (« tao »)	le grand sabre courbe à une main, l'arme des soldats	MÉTAL
les húdiédāo	les « couteaux-papillons » : deux lames courtes et larges maniées par paire, spécialité de Canton	MÉTAL
le jiǔjiébiān	le fouet d'acier à neuf sections, souple comme un serpent	EAU
la shéngbiāo	la fléchette-corde : une pointe d'acier au bout d'une longue corde qu'on fait tournoyer	EAU
le tiěshàn	l'éventail de fer : il éblouit, il claque, il pare — l'arme des beaux parleurs	FEU
le shuāngdāo	les sabres jumeaux : deux lames, tourbillon d'éclairs	FEU
le guāndāo	l'énorme sabre-hallebarde au long manche, lourd comme une porte	TERRE
le chuí	la masse-marteau : une boule de métal au bout d'un manche	TERRE

Conteur : aux Rouleaux 1 et 2, les héros n'ont pas encore leur arme : ce sont des enfants aux mains vides, qui se battent avec un bâton de bambou, une louche, une corde à linge, un éventail volé — et sans aucun bonus.

La botte secrète et le Livre des Maîtres du Qi

Au cœur de l'aventure se trouve un trésor : le Livre des Maîtres du Qi. Depuis des siècles, chaque grand maître de kung-fu y a dessiné sa botte secrète — c'est le vieux mot français pour « coup secret », la technique suprême qu'un maître n'enseigne qu'à son meilleur élève. Sur la table de jeu, ce livre existe pour de vrai : c'est un carnet que tu apportes, et qui se remplit de partie en partie.

À la fin du Rouleau 3, quand les héros auront conquis le Livre, chaque joueur crée sa botte : il choisit son élément — souvent celui de son arme —, lui donne un nom magnifique à la manière chinoise (« La Grue traverse la Lune », « Les Huit Ivresses du Serpent », « Le Saule plie sous l'Orage », « La Carpe remonte la Cascade ») et la dessine de sa main dans le vrai carnet, avec son nom de joueur et la date. Les tables suivantes feuilleteront ses exploits.

En jeu, la botte se déclenche ainsi : le pion de Qi doit se trouver sur l'élément de la botte. Le joueur annonce le nom de sa technique — à voix haute, c'est la règle ! — et libère son Qi : le pion quitte la fiche. L'action réussit automatiquement, de façon spectaculaire : courir sur l'eau entre deux navires, combattre en équilibre sur une vergue, dévier une flèche à main nue, bondir par-dessus une muraille. C'est le joueur qui raconte la scène. Le pion ne revient sur la fiche qu'au prochain 6, sur l'élément que le joueur choisit. Et dans un péril d'équipe ? Une botte remplit le compteur commun d'autant de succès que le numéro du Rouleau : quatre d'un coup à l'abordage du Rouleau 4. C'est beaucoup. C'est fait pour.

C'EST VRAI ! l'art de voler dans les airs

Dans les films et romans de kung-fu chinois (le genre « wuxia », prononcer « wou-sia »), les héros bondissent sur les toits et courent sur l'eau grâce au qinggong, « l'art du corps léger ». C'est cette merveille que le film Tigre et Dragon a montrée au monde entier.

Le navire de l'équipage

La jonque. À partir du Rouleau 3, l'équipage gagne sa jonque. Les joueurs la baptisent ensemble et lui choisissent deux atouts : Voiles de course (Feu), Coque de fer (Terre), Canons bien huilés (Métal), Vigie de génie (Eau), ou Gréement d'acrobates (Bois). Quand le navire agit, le joueur à la manœuvre lance ses dés ; si un atout correspond à l'élément de l'action, +1 succès, comme une arme. Trois lignes au dos d'une fiche ou sur un coin de table suffisent à s'en souvenir : le nom, et les deux atouts.

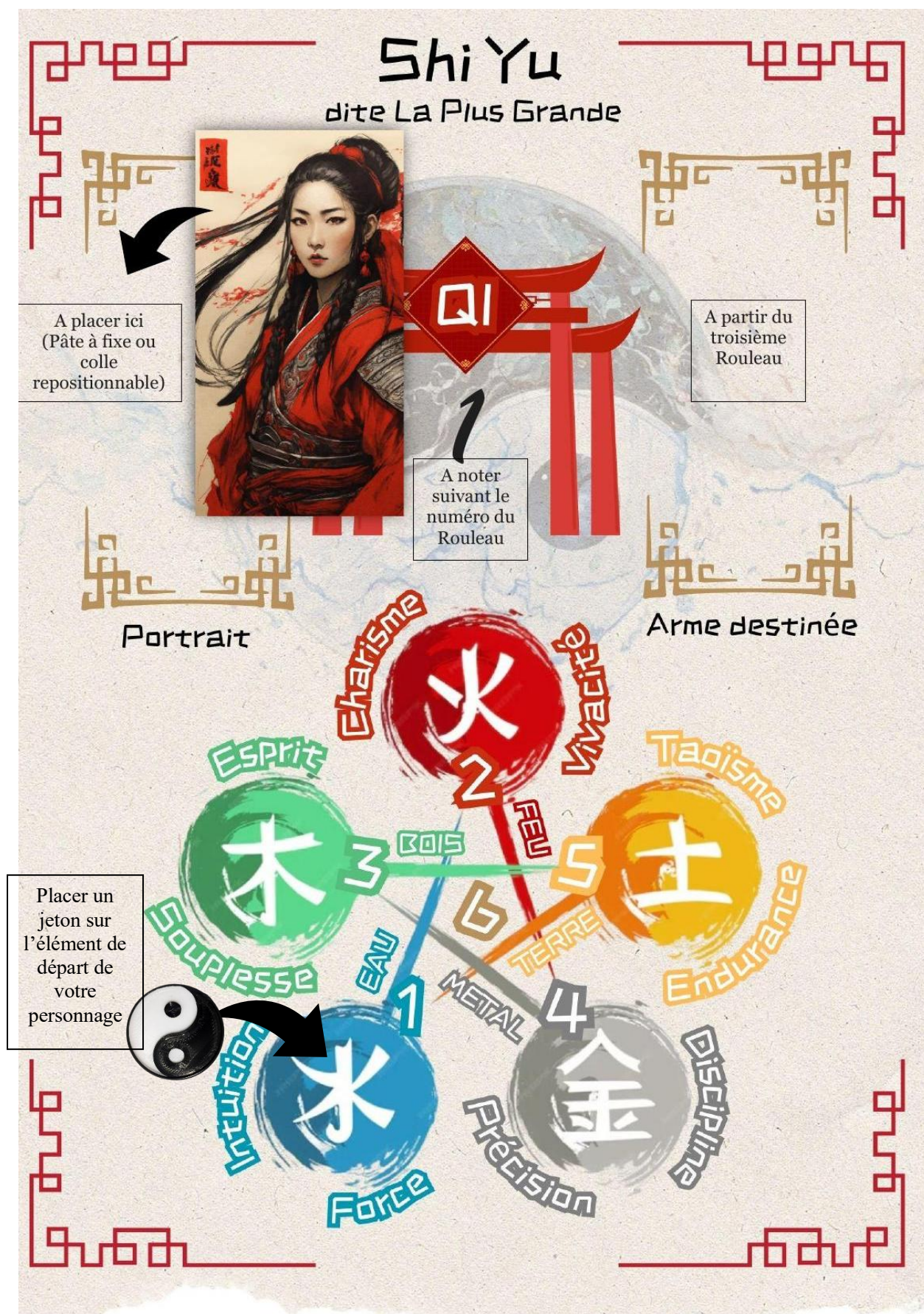
Installer les héros en cinq minutes

À une table de convention, la création doit être rapide comme un coup d'éventail. Fais passer les fiches et suis ces cinq étapes à voix haute :

- **1. Une fiche.** Distribue les prêtirés : chacun arrive avec son nom, son surnom, ses portraits aux quatre âges. Rien à inventer, rien à choisir. Découpe à l'avance les vignettes d'arme et garde-les dans ta poche : le cadre « Arme destinée » reste vide jusqu'à l'armurerie du Rouleau 3, et le portrait de 20 ans — où l'arme se voit — ne sera collé qu'au Rouleau 4. Sans cette précaution, le secret est éventé avant le premier dé. (À moins de cinq joueurs, les héros restants deviennent des silhouettes de la bande.)
- **2. L'âge et les points de Qi.** Au Rouleau 1, tous les héros ont 9 ans et 1 point de Qi : un seul dé, et un seul coup à encaisser. À la fin de chaque Rouleau, ils grandissent et gagnent 1 point (12 ans : 2 ; 15 ans : 3 ; 20 ans : 4).
- **3. Le surnom et la phrase fétiche,** lus à voix haute : chacun se présente à la bande en une phrase.
- **4. Le pion de Qi,** posé sur l'élément du héros indiqué sur sa fiche. C'est son point fort de départ : évite de lui servir sans cesse des actions de son propre élément, sinon il réussira sans lancer.
- **5. Ni arme ni botte secrète** avant la fin du Rouleau 2 : ce sont des enfants aux mains vides. C'est tout : en scène !



Voici un exemple de fiche et comment l'utiliser (à imprimer en couleur, sur papier épais si possible, à découper puis à assembler) :



樂 La bande-son de la table

Une enceinte portable, un téléphone, et le volume au tiers : la musique doit passer sous les voix, jamais par-dessus. Télécharge les pistes avant la convention, le réseau y est toujours mauvais. Tout ce qui suit se trouve sur YouTube en cherchant le titre indiqué — ce ne sont que des suggestions d'écoute, rien n'est fourni avec ce livre.

- **Le générique — une seule fois, au tout début :** Black Myth: Wukong, la chanson « Listen Not » 戒网 : voix rauque, luth sanxian, tambours, montée finale. Deux minutes qui installent la Chine, le kung-fu et la mélancolie d'un seul coup. Si tu la préfères sans paroles, prends le thème principal instrumental du même jeu. Pour une table de très jeunes joueurs, « Rite of Descension » ou le thème du port de Liyue, dans Genshin Impact, sont plus doux et tout aussi chinois.
- **Le rituel qui va avec :** tu poses le carnet fermé au milieu de la table, tu lances le générique, tu laisses courir vingt secondes sans rien dire — et tu lis le prélude du Rouleau par-dessus les dernières mesures. Refais exactement le même geste au début de chaque Rouleau : au quatrième, la table frissonnera toute seule.
- **Rouleau 1 — Canton, le port, l'auberge :** les musiques de la région de Liyue dans Genshin Impact (album « Jade Moon Upon a Sea of Clouds », par HOYO-MiX) — flûte dizi, cithare guzheng, marché du matin, insouciance.
- **Rouleau 2 — la place, la pluie, le sacrifice :** les pistes de tension de Nine Sols (Red Candle Games, Taïwan), et les morceaux lents de Black Myth: Wukong pour le deuil. Et surtout : coupe complètement la musique à l'instant où Maître Fei pose ses sandales contre le mur. Le silence brutal fera plus d'effet que n'importe quel violon.
- **Rouleau 3 — le palais, l'infiltration, le frère perdu :** Naraka: Bladepoint ou Where Winds Meet pour le wuxia nocturne ; les vieilles bandes-son de Chinese Paladin (仙剑奇侠传) pour les retrouvailles. Choisis un motif court pour Shu Lin et rejoue-le à chacune de ses apparitions : c'est le meilleur outil de conteur de toute la liste.
- **Rouleau 4 — la chasse, l'abordage, le duel :** Total War: Three Kingdoms (musiques de Richard Beddow) pour les tambours, les cuivres et les manœuvres ; puis les thèmes de combat de boss de Black Myth: Wukong pour l'abordage et le duel final. Baisse d'un coup quand Shu Lin parle.

Conteur : si tu n'as qu'une seule chose à préparer côté son, prépare le générique. Une musique de fond mal choisie fatigue une table en vingt minutes ; un générique bien lancé, lui, fait taire cinq joueurs d'un coup — et c'est tout ce qu'on demande à une musique en convention.

俠 Les six personnages

Cinq prêtirés hauts en couleur, un par élément — distribue-les ou laisse choisir. Chacun arrive avec son nom, son surnom, sa phrase fétiche, l'élément où poser son pion de Qi au départ, et son arme destinée : secret du conteur jusqu'à l'armurerie, au seuil du Rouleau 3. Pour chaque âge, colle le portrait sur la fiche dans le cadre « Portrait ».

火 Mei-Ling, dite Langue-de-Feu

— l'effrontée qui vendrait un peigne à un moine chauve

La bouche de la bande. Mei-Ling vend les beignets de l'auberge à la criée et connaît tous les ragots des quais avant même qu'ils soient arrivés. Elle parle trop, trop fort, trop vite — et c'est ainsi qu'elle sauve tout le monde, en général. Incapable de garder un secret plus d'une heure, sauf ceux de ses amis : ceux-là, elle les garderait sous la torture, en bavardant d'autre chose.

- **Pion de Qi** : Feu (2). **Phrase fétiche** : « Laissez-moi parler, vous allez tout gâcher ! »
- **Arme destinée** : le tiěshàn, l'éventail de fer — il éblouit, il claque, il pare : l'arme des beaux parleurs.
- **Portraits** : 9 ans — fillette aux nattes ébouriffées, sourire troué, plateau de beignets. 12 ans — foulard rouge, main sur la hanche, menton haut. 15 ans — jeune matelote au bandana, sourire de commerçante. 20 ans — pirate flamboyante, éventail ouvert devant le visage, regard qui pétille par-dessus.



土 Bao, dit Petit-Buffle

— le colosse placide qui a toujours faim

Deux fois large comme les autres, trois fois plus doux. Bao porte les marmites que deux adultes ne soulèvent pas, ne comprend pas les insultes avant le lendemain, et partage toujours sa dernière boulette — après une longue hésitation. Têtu comme une digue : quand Bao a décidé de ne pas bouger, la Rivière des Perles changerait de lit avant lui.

- **Pion de Qi** : Terre (5). **Phrase fétiche** : « On mange, après ? »
- **Arme destinée** : le guāndāo, l'énorme sabre-hallebarde au long manche, lourd comme une porte — que Bao manie comme une baguette.
- **Portraits** : 9 ans — bouille ronde, bol de riz serré contre lui. 12 ans — épaules déjà larges, un chaton posé dessus. 15 ans — jeune force de la nature, cordages enroulés au bras. 20 ans — géant tranquille appuyé sur son guāndāo, sourire paisible.

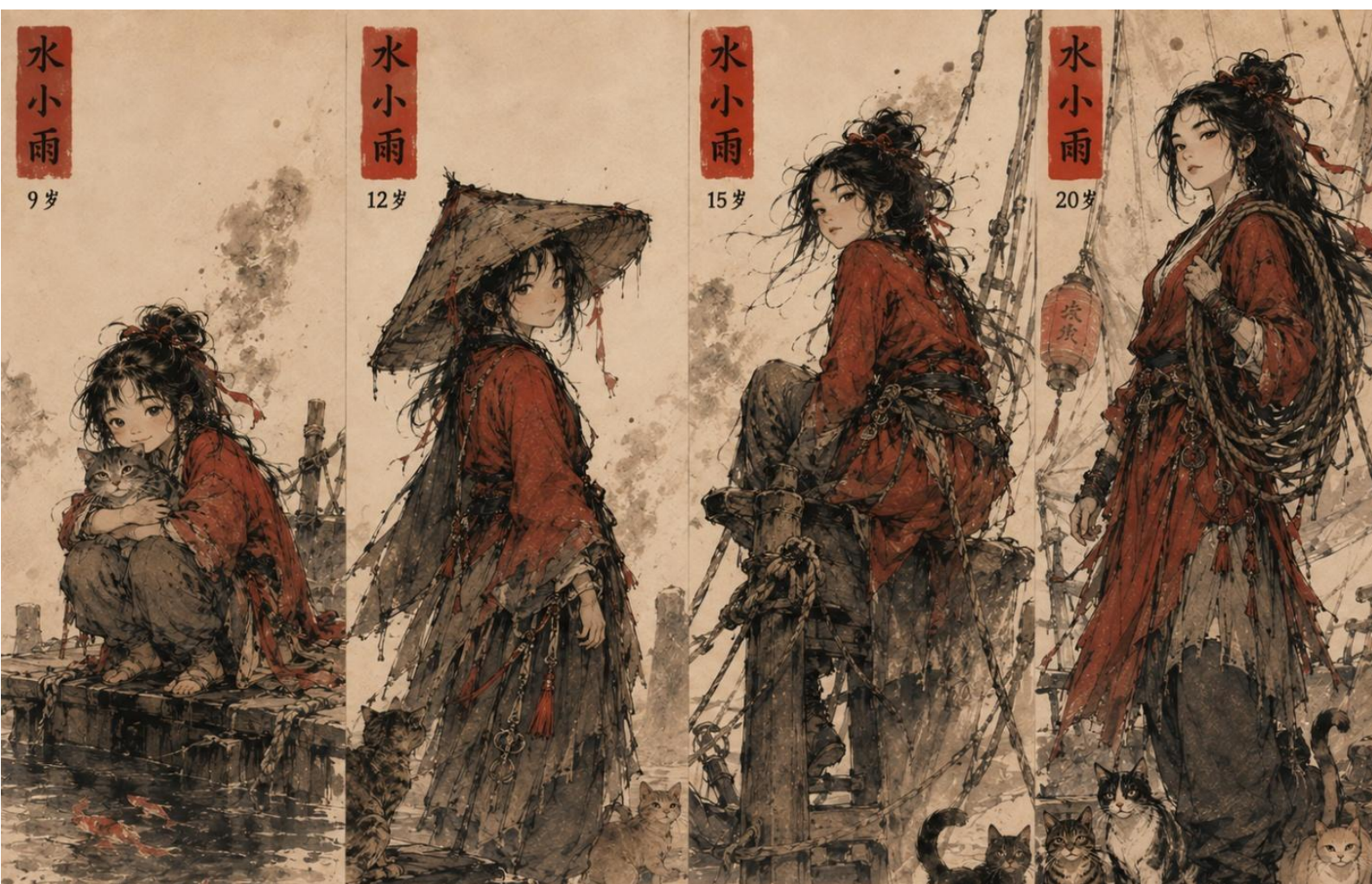


水 Xiao-Yu, dite Poisson-d'Argent

— la silencieuse qui voit tout

On l'oublie dans un coin, et c'est là qu'elle travaille. Xiao-Yu nage comme une loutre, se souvient de tous les visages, et devine les mensonges à la façon dont les gens tiennent leurs baguettes. Elle parle peu — une phrase de Xiao-Yu vaut un discours — et recueille tous les chats du quartier, qui la suivent en procession sur les quais.

- **Pion de Qi :** Eau (1). **Phrase fétiche :** « ...J'ai vu quelque chose. »
- **Arme destinée :** la shéngbiāo, la fléchette-corde — une pointe d'acier au bout d'une longue corde qu'on fait tourner, et qui frappe où l'œil a vu.
- **Portraits :** 9 ans — petite silhouette accroupie au bord de l'eau, un chat contre elle. 12 ans — regard immense sous un chapeau conique trop grand. 15 ans — vigie perchée, cheveux au vent. 20 ans — pirate élancée, corde lovée à l'épaule, trois chats à ses pieds sur le pont.



木 Liang, dit le Singe

— l'acrobate des toits, jamais là où on l'attend

Les toits de Canton sont sa grand-route. Liang grimpe avant de marcher, chaparde par jeu plus que par faim — un fruit ici, un chapeau là, rendus le lendemain avec un mot d'excuse mal orthographié. Il rit de tout, surtout du danger, et ne tient pas en place trois respirations de suite. Son grand malheur : les portes. Pourquoi passer par les portes ?

- **Pion de Qi** : Bois (3). **Phrase fétiche** : « *Je connais un raccourci — par le toit !* »
- **Arme destinée** : le gùn, le long bâton de bois des moines — perche pour bondir, aile pour frapper.
- **Portraits** : 9 ans — gamin suspendu la tête en bas à une poutre, hilare. 12 ans — en équilibre sur un faîtage de tuiles. 15 ans — matelot dans les haubans, pieds nus. 20 ans — pirate perché au sommet du mât, bâton en travers des épaules, contre le soleil.



金 Jian, dit Front-de-Fer

— le sérieux qui compte tout — et fonce le premier quand l'honneur parle

Jian plie son linge, aligne ses sandales, compte les sapèques deux fois et recopie les proverbes de Maître Fei sur des bouts de papier. Les autres se moquent — jusqu'au moment où tout dépend d'un nœud bien fait ou d'un plan bien tenu. Sous la discipline couve un feu : que l'on manque de respect à ses amis ou à la mémoire du maître, et le prudent Jian devient le plus téméraire de tous.

- **Pion de Qi** : Métal (4). **Phrase fétiche** : « *Ce n'était pas le plan.* »
- **Arme destinée** : les húdiédào, les « couteaux-papillons » de Canton — deux lames courtes et larges, maniées par paire, précises comme des pinceaux.
- **Portraits** : 9 ans — petit garçon très droit, boulier sous le bras, sourcils froncés. 12 ans — natte impeccable, pinceau à la main. 15 ans — jeune second méticuleux, carnet de bord ouvert. 20 ans — pirate à la tenue parfaite, deux lames croisées dans le dos, regard d'acier — et l'ombre d'un sourire.



友 Et le dernier...

Petit Shu n'est pas un prétiré : c'est le meilleur ami de la bande, joué par le conteur.

Le plus doué, le plus rêveur, celui qui répète : « Un jour, je serai quelqu'un. » Fais-le briller au Rouleau 1, fais-le aimer — son destin est le cœur secret de cette histoire. Portraits : 9 ans — gamin lumineux au bracelet de corde tressée ; puis... tu verras.



Des noms pour tes PNJ (Personnages Non-Joueurs)

Il te faudra sans cesse baptiser un porteur, un gardien, une vieille marchande de congee : pioche dans cette liste. **Femmes et filles :** Lan (« orchidée »), Chun (« printemps »), Yin (« hirondelle »), Hua (« fleur »), Zhu (« bambou »), A-Fang, Siu-Wan. **Hommes et garçons :** Ah-Fu (« petit bonheur »), Wing (« gloire »), Ho (« rivière »), Tao (« la vague »), Guo (« pilier de l'empire »), Ah-Sing, Cheung. Le nom de famille se dit en premier en Chine : Shi Xiao-Yu, c'est « Petit Jade de la famille Shi ». Pour habiller un PNJ, sers-toi de la table des armes ci-dessus : le dāo au côté du soldat mandchou, le gùn du moine errant, les húdiédāo du bretteur de Canton, la palanche du portefaix.

Conteur : un clin d'œil pour les connaisseurs : Shi Yu est le nom de l'héroïne du roman de Morosinotto, et Shi celui de la vraie reine des pirates — c'est de là que vient le prénom de la prétirée Xiao-Yu.

面 *Les visages de l'histoire*

Les personnages que tu joues, toi. Une fiche mentale par visage : une silhouette, une voix, un désir.

Maître Fei, l'Ivrogne Céleste

Vieux maître de kung-fu au nez rouge, réfugié à l'auberge sous un faux nom. Jadis gardien du Livre des Maîtres du Qi dans son école, il n'a pas su empêcher le gouverneur de le confisquer — sa honte et sa dette. Il doit la vie au Vieux Dragon, qui l'a caché. Il titube, il ronfle, il radote... et il aime ces enfants comme les élèves qu'il n'espérait plus. Sa voix : des proverbes détournés (« L'eau qui dort... euh... rêve de cascades, petit. »). Son style de combat : la boxe de l'homme ivre, imprévisible et superbe.

Petit Shu, devenu Shu Lin, le Faucon de Canton

Le sixième de la bande, le plus doué, le plus rêveur. Capturé la nuit de l'évasion, adopté par le gouverneur Fu'an, il a reçu l'éducation, l'honneur et le rang qu'un enfant tanka ne pouvait même pas rêver. Il n'a pas trahi : il a été sauvé par l'autre camp, voilà tout, et il croit sincèrement à l'ordre qui l'a relevé. Face aux héros, il n'a jamais tort — et eux non plus. C'est ce qui rend chaque scène avec lui déchirante. Signe particulier : il porte encore au poignet un bracelet de corde tressée, fait à l'auberge, il y a longtemps.

Sha Long, le Vieux Dragon

Capitaine de la flotte au Pavillon Noir. Une cicatrice sur le sourcil, une jambe raide, une voix de tonnerre et un sens de l'honneur taillé dans le teck. Il ne donne rien : tout se gagne. Mais sa parole vaut de l'or, et la formule de la faveur est sacrée. Il connaissait Maître Fei « du temps où nous étions jeunes et bêtes — surtout lui ».

Le gouverneur Fu'an

Vice-roi mandchou des provinces du Sud, maître du yamen de Canton. Dur, lettré, sans fils. Collectionneur d'objets rares — dont le Livre. Il n'apparaît qu'en silhouette : une robe jaune impériale au fond d'une salle d'audience, une voix calme qui fait trembler. Son adoption de Shu est sa seule douceur connue.

Silhouettes de Canton

Gros Wang, l'aubergiste tonitruant au cœur enfoui très profond. Gros Kuang, dit le Borgne, et ses Rats du Quai, rivaux d'enfance — au Rouleau 3 ou 4, Kuang peut resurgir en pirate rigolard dans l'équipage. Madame Shi, mystérieuse patronne d'une maison de thé flottante, qui sait tout ce qui se dit sur le delta — les connaisseurs reconnaîtront un clin d'œil à la future reine des pirates. Et pour meubler une ruelle : la vieille Mme Chen, qui vend l'eau chaude au seau ; Ah-Fat, le porteur à la palanche, qui sait tout et ne dit rien ; le lettré Wu, qui écrit les lettres des illettrés pour trois sapèques ; Grand-Nez, matelot portugais de Macao qui parle six langues et n'en écrit aucune ; Sœur Lin, la marieuse, à qui rien n'échappe.

春卷

Les Rouleaux de printemps

Les quatre Rouleaux — Canton, 1795-1806

史 CONTEXTE — croquer le printemps

Le rouleau de printemps porte très bien son nom. Son ancêtre, l'assiette de printemps, se mangeait au lichūn, le « début du printemps » — le premier des vingt-quatre termes solaires du calendrier chinois, qui tombe entre le 3 et le 5 février, tout près du nouvel an.

On appelait ce geste yǎochūn, « croquer le printemps » : en avalant les premières pousses de l'année, on avalait la vitalité de la saison et on demandait une bonne récolte. La galette est devenue rouleau, et c'est sous les Qing — la dynastie de nos héros — qu'on s'est mis à le faire frire, jusque sur les tables de la cour impériale. Autrement dit : à Canton, en 1795, on croquait déjà le printemps.



卷一 Rouleau premier — L'Auberge de la Carpe d'Or

Canton, 1795 • Les héros ont 9 ans • 1 point de Qi • Environ 50 minutes

序

Prologue : la voix du vieux pirate

À lire à voix haute, lentement — c'est toi, dans cinquante ans.

On me demande parfois où commencent les légendes. Dans les palais ? Sur les champs de bataille ? Allons donc.

La nôtre a commencé dans la vapeur d'une marmite de riz, sur un quai de Canton, l'année de nos neuf ans. Nous étions cinq enfants du peuple des bateaux, cinq orphelins que personne ne regardait — personne, sauf un vieil ivrogne qui, lui, voyait tout.

Approche la lampe. Le rouleau se déroule.



Conteur : celui-ci, tu le lis toi-même : c'est le modèle. À partir de la postface qui ferme ce Rouleau, tends le livre à un joueur — voir « La voix du vieux pirate ».

Scène 1 — La grande journée de l'auberge (15 min)

誦 À lire à voix haute

L'aube se lève sur la Rivière des Perles. Le fleuve est si large qu'on croirait la mer, et si couvert de bateaux qu'on pourrait presque, dit-on, traverser Canton d'une rive à l'autre en sautant de barque en barque. Partout, des sampans, où des familles entières naissent, dorment, mangent et meurent sans jamais poser le pied sur la terre ferme. Votre peuple. Le peuple des bateaux, les Tanka, les « gens de l'eau » — ceux que les gens de la ville regardent de haut.

Sur la berge, la ville s'étire et s'éveille : des toits de tuiles grises en dos d'âne, des murs blanchis à la chaux, des enseignes de bois laqué qui pendent à la verticale au-dessus de ruelles si étroites que deux porteurs s'y frôlent en jurant. Plus loin, en aval, flottent déjà les pavillons des Treize Factoreries, là où l'on charge le thé et la soie pour l'autre bout du monde.

Vous, vous êtes debout depuis longtemps : à l'Auberge de la Carpe d'Or, les orphelins se lèvent avant le soleil. L'air sent le charbon de bois, le gingembre frais, le poisson qui sèche sur des cordes, et par-dessus tout la vapeur qui monte des paniers de bambou empilés en petites tours fumantes. Dans le grand chaudron mijote le congee — avec un peu d'oignon vert, des cacahuètes, parfois un œuf conservé, noir et luisant comme du jade.

Et une voix beaucoup moins bonne descend l'escalier : celle de Gros Wang, le patron, tablier sur le ventre et éventail à la main, qui distribue les corvées comme un général distribue les batailles. « Debout, moineaux ! Les clients arrivent, l'encens des ancêtres n'est même pas allumé, et si UN SEUL bol se renverse aujourd'hui... »

La salle se remplit d'un coup : trente clients, huit tables, cinq enfants et un patron qui hurle. Ce sont les premiers dés de la partie, alors prends ton temps : nomme l'élément à voix haute, montre le grand cercle sur la fiche, fais compter les succès ensemble. Une corvée par héros, tirée au sort — la corvée qu'on te donne n'est jamais celle que tu sais faire —, et personne ne peut aider personne : Gros Wang a l'œil partout.

- **Eau (Intuition) difficulté 1** — repérer le pickpocket qui fait les poches des clients.
Réussi : il saisit le poignet du voleur au-dessus des bols ; le client soulagé laisse une pièce. *Raté* : le voleur file, et c'est le héros que le client montre du doigt.
- **Feu (Charisme) difficulté 1** — calmer le mandarin furieux qui a trouvé une plume dans son thé — robe de soie, carré d'oiseau brodé sur la poitrine.
Réussi : le mandarin rit, commande une seconde théière et vante l'auberge à voix haute.
Raté : il repart trempé de thé en promettant des ennuis — que Gros Wang répercutera sur les enfants.
- **Bois (Souplesse) difficulté 1** — porter trois bols brûlants à travers la salle bondée.
Réussi : les bols arrivent brûlants et pleins ; la salle applaudit presque. *Raté* : pyramide de faïence au sol, silence d'une seconde, puis éclat de rire général.

- **Métal (Précision) difficulté 1** — compter la caisse de sapèques et les enfiler en ligatures sans en perdre une.

Réussi : le compte tombe juste, et Gros Wang recompte deux fois pour rien. **Raté** : il manque trente sapèques. On les retrouvera plus tard dans une poche inattendue.

- **Terre (Endurance) difficulté 1** — actionner la pompe à eau jusqu'au soir sans faiblir.

Réussi : l'eau ne manque pas de la journée ; le héros s'endort debout, les bras en coton.

Raté : la réserve est à sec en plein coup de feu : il faut courir au fleuve avec des seaux.

Conteur : échec = comédie, jamais punition : le mandarin repart couvert de thé, la pile de bols s'effondre en fanfare, Gros Wang s'étrangle. Fais rire, et fais rejouer si un joueur veut retenter autrement. Et tire vraiment les corvées au sort, plutôt que de laisser chacun prendre celle de son élément : un héros qui joue son propre élément, pion posé dessus, réussit sans même lancer les dés. Croiser les corvées, c'est faire découvrir les éléments voisins dès le premier jet — et garder une vraie place au coup de main qu'ils apprendront à la scène suivante.

史 CONTEXTE — les Tanka, le peuple des bateaux

L'empereur avait officiellement rendu aux Tanka le droit de s'installer à terre et de passer les examens impériaux en 1729 ; à Canton, en 1795, le mépris, lui, n'avait pas bougé d'un pouce. C'est de ce peuple-là qu'est sortie la plus grande cheffe pirate de l'Histoire.



Scène 2 — La leçon du toit (15 min)

誦 À lire à voix haute

Le soir, quand la dernière lanterne de l'auberge s'éteint et que Gros Wang ronfle comme un buffle, vous grimpez sur le toit de la réserve. Les tuiles sont encore tièdes du soleil de la journée. D'en haut, Canton n'est plus qu'un océan de toits gris, hérissé de dragons de faîtage en terre cuite ; là-bas dépasse la haute pagode aux Fleurs du temple des Six Banians, et plus loin encore, contre la muraille du nord, la tour rouge à cinq étages qui surveille les collines.

En bas, les bateaux-fleurs allument leurs lanternes de papier sur l'eau noire. On entend un violon à deux cordes, deux voisines qui se disputent, le claquement sec des tuiles de mah-jong, un enfant qui pleure, le fleuve qui respire. Ça sent l'encens des bâtonnets plantés devant l'autel du dieu du foyer, et l'huile de friture qui refroidit.

C'est là qu'il vous attend, assis en tailleur, sa gourde d'alcool de riz à la main : Maître Fei, le vieux plongeur de l'auberge — celui qui récupère les marmites, celui que les clients surnomment l'Ivrogne Céleste. Veste de coton rapiécée, pieds nus larges comme des palmes, natte grise à moitié défaite.

Ivre, il titube. À jeun, il titube aussi. Mais un soir, vous l'avez vu attraper au vol, entre deux doigts, une tuile qui tombait du toit — sans même la regarder. Depuis, chaque nuit, il vous enseigne en secret : l'art du poing, l'art du souffle... et le Qi, l'énergie invisible qui circule en toute chose, dans les hommes comme dans les fleuves. « Le Qi, petits moineaux, c'est comme mon vin, dit-il en secouant sa gourde. Invisible. Mais quand il n'y en a plus, on le sent passer. »

Maître Fei ne fait pas cours : il joue. Chaque exercice a l'air d'une bêtise de vieil ivrogne, et chacun apprend quelque chose au passage. Fais-les tourner vite, en riant, et laisse les enfants rater : à neuf ans, un dé unique tombe souvent à côté, et un maître qui rit d'un échec vaut toutes les leçons. C'est aussi le moment idéal pour leur montrer le coup de main : quand il manque un succès à quelqu'un, demande « quelqu'un le rattrape ? » et laisse un ami raconter son geste pour donner son +1 — en sachant qu'il renonce alors à son propre exercice. Ici, ce n'est qu'un jeu de toit et personne ne risque rien : c'est exactement pour cela que c'est le bon endroit pour apprendre à choisir.

- **Eau (Intuition) difficulté 1** — deviner dans quelle main le maître cache le caillou.

Réussi : la main s'ouvre, vide — il était dans l'autre depuis le début, et l'enfant l'avait su.

Raté : le maître ouvre les deux mains, vides toutes les deux, et rit beaucoup trop fort.

- **Feu (Vivacité) difficulté 1** — gober une boulette lancée sans prévenir.

Réussi : gobée au vol, sans un mot, comme si de rien n'était. **Raté** : la boulette rebondit sur le front et roule dans la gouttière ; un chat l'emporte.

- **Bois (Souplesse) difficulté 1** — traverser la poutre du toit les yeux fermés.

Réussi : dix pas dans le noir sans un tremblement, jusqu'à la main du maître. **Raté** : un pied glisse, une tuile casse, Gros Wang grogne en dessous — tout le monde se fige.

- **Métal (Précision) difficulté 1** — rattraper la gourde que le maître laisse tomber « par accident ».

Réussi : rattrapée à un pouce du sol, pas une goutte perdue ; le maître hoche la tête.

Raté : la gourde éclate. Le maître soupire comme un homme en deuil.

- **Terre (Endurance) difficulté 1** — rester en posture de la grue, sur un pied, sans trembler.

Réussi : immobile jusqu'à ce que la lune passe derrière la pagode. **Raté** : le pied touche la tuile. Le maître ne dit rien : il montre la lune, et on recommence.

Au premier 6, arrête tout : Maître Fei bondit, saisit le poignet de l'enfant. « Là ! Tu l'as senti ? Ton Qi vient de bouger. Saisis-le — ou laisse-le filer. C'est toujours toi qui choisis. » Explique alors le voyage du pion le long des flèches de l'étoile. Et montrant la lune sur l'eau, le maître peut souffler sa grande leçon : « L'Intuition écoute les hommes, petit. Le Tao écoute le monde. »



Scène 3 — Les Rats du Quai (20 min)

誦 À lire à voix haute

Un matin de marché, ils sont là, plantés devant l'auberge comme cinq mauvaises herbes : les Rats du Quai, la bande des ruelles du port. Vestes trop grandes volées à des marins, sandales de paille dépareillées, front rasé et petite natte dans le dos — comme tout le monde, comme vous.

À leur tête, Gros Kuang, dit le Borgne : douze ans, déjà large comme une porte de temple, une dent en moins et l'autre menaçante. Il crache dans la poussière, juste devant vos paniers de beignets, et prend son temps. Autour, les porteurs posent leurs palanches, les marchandes de légumes se redressent, un vendeur d'eau chaude s'assoit carrément sur son seau : à Canton, une bonne dispute est un spectacle gratuit, et personne ne va rater ça.

« Ce quai est à nous, les moineaux des bateaux. Ceux qui veulent y travailler paient. Une ligature de sapèques par mois... ou on renverse vos marmites, et vous irez manger la boue du fleuve. »

Avec vous se tient **Petit Shu**, le sixième de la bande, votre meilleur ami — le conteur le joue : courageux, drôle, toujours une idée d'avance.

Toute la ruelle regarde, et c'est ça, l'enjeu : à Canton, on ne perd pas la vie dans une querelle de quai, on perd la face — et la face, ça se paie pendant des années. Les héros peuvent choisir leur terrain, et chaque terrain a son champion. Laisse-les décider s'ils veulent gagner par les jambes, par la langue ou par le ventre.

- **Eau (Intuition) difficulté 1** — deviner ce que Kuang veut vraiment — et ce n'est pas de l'argent.

Réussi : il a faim, voilà tout : sa bande n'a rien mangé depuis deux jours. **Raté** : le héros dit sa bêtise trop fort, la foule ricane, et Kuang devient écarlate.

- **Feu (Charisme) difficulté 1** — le concours d'insultes fleuries devant la foule hilare : « fils de tortue ! », « visage de navet bouilli ! »

Réussi : la foule choisit son camp ; Kuang perd la face avant d'avoir levé la main. **Raté** : Kuang trouve mieux, et le surnom restera collé au héros tout le Rouleau.

- **Bois (Souplesse) difficulté 1** — la course-poursuite sur les toits et de sampan en sampan.

Réussi : semés en trois toits et deux sampans ; on rentre par-derrière, hilare. **Raté** : le héros finit à l'eau sous les rires, et il faudra sécher avant le service du soir.

- **Métal (Précision) difficulté 2** — faire basculer la pile de paniers de bambou pile au bon endroit, au bon moment.

Réussi : la pile s'effondre pile devant les Rats, qui reculent dans les crabes. **Raté** : elle tombe sur les marmites, et Gros Wang sort avec sa louche — pour tout le monde.

- **Terre (Taoïsme) difficulté 2** — partager les beignets plutôt que les coups : nourrir la bande adverse est une victoire, pas une défaite.

Réussi : Kuang mord dans un beignet, ne sait plus quoi dire, et l'affaire est réglée pour six ans. **Raté** : le geste passe pour de la pitié : on en viendra aux mains, mais Kuang s'en souviendra quand même.

Et si l'on en vient aux mains : la grande bagarre à mains nues et bâtons de bambou est un **péril d'équipe de 5 succès à cinq héros** — un succès par héros, puisqu'on est au Rouleau 1. Chaque échec coûte 1 point de Qi, et à neuf ans il n'y en a qu'un : la bande finira la bagarre à trois debout, c'est prévu.

Conteur : au Rouleau 1, chaque héros n'a qu'un seul point de Qi. Un enfant de neuf ans tombe donc au premier coup encaissé — et c'est très bien : joue-le comme un gag (assis dans un panier de poissons, un seau sur la tête) et laisse-le encourager ses amis jusqu'à la fin de la bagarre. Rappelle-toi aussi que les Rats du Quai ne sont pas des méchants : ce sont des gamins affamés, exactement comme les héros. Si les joueurs choisissent de les nourrir plutôt que de les rosser, laisse-les gagner — et souviens-toi de Kuang au Rouleau 4.

史 CONTEXTE — l'art de l'insulte

Les insultes chinoises traditionnelles sont d'une inventivité redoutable — « œuf de tortue » reste à ce jour l'une des pires. Un concours d'insultes devant la foule était une vraie façon de régler un différend sans se battre... parfois.



跋

Épilogue du premier Rouleau

À lire à voix haute, lentement — c'est toi, dans cinquante ans.

Ce soir-là, les Rats du Quai détalèrent, et Gros Wang — miracle des miracles — nous servit un bol de nouilles à chacun, en bougonnant que c'était décompté de nos gages. Nous n'avions pas de gages.

Sur son toit, Maître Fei leva sa gourde vers la lune. Nous étions pauvres, moqués, orphelins, et le quai sentait le poisson.

Nous étions riches. Nous ne le savions pas encore.

Fin du Rouleau : chaque héros gagne 1 point de Qi (ils en auront 2 au prochain Rouleau) — et l'on colle les portraits de 12 ans. Point d'arrêt possible : une belle comédie d'enfance.

卷二 Rouleau deux — Du sang sur la place

Canton, 1798 • Les héros ont 12 ans • 2 points de Qi • Environ 55 minutes

序

Prologue : la voix du vieux pirate

À lire à voix haute, lentement — c'est toi, dans cinquante ans.

Il y a des matins où une ville entière retient son souffle. Ce matin-là, les tambours roulaient depuis l'aube, et même les marchands de beignets parlaient à voix basse.

Nous avons douze ans. Nous pensions que le monde était grand comme le quai de l'auberge. Avant la nuit, nous saurions qu'il était grand comme la mer — et deux fois plus cruel.



Scène 1 — La place de l'exécution (15 min)

誦 À lire à voix haute

Les tambours roulent depuis l'aube. Devant le yamen — le palais du gouverneur, gardé par deux lions de pierre, la patte posée sur une boule — la foule s'écrase à en perdre ses sandales. Des porteurs, des marchands, des vieillards, des femmes qui hissent leur enfant sur la hanche pour qu'il voie bien. Ça sent la sueur, la poussière chaude et la poudre des pétards.

Sur l'estrade, sept hommes agenouillés, le cou pris dans la cangue. Sur la planche, une bande de papier collée dit leur nom et leur crime, en grands caractères noirs.

Un héraut déroule un édit sur soie jaune et crie : « Par ordre de Son Excellence le gouverneur des Deux-Guang : les pirates de la flotte du Vieux Dragon, capturés dans le delta, seront exécutés demain à l'aube, pour l'exemple ! » Les soldats des bannières mandchoues — veste matelassée à plastron rond, sabre courbe au côté, longue natte huilée dans le dos — repoussent les curieux à coups de hampe.

Et sur les sept visages pris dans le bois, pas un ne pleure. L'un d'eux, même, sourit.

Les héros sont venus vendre des beignets : ils ont trois ans de plus, deux dés chacun, et une ville entière qui leur bouche la vue. Tout ce qu'ils glaneront ici servira cette nuit — le nombre de gardes, l'heure de la relève, le nom du vieil homme au chapeau conique. Ne le dis pas : laisse-les le découvrir jet par jet. Et rappelle-toi que la foule est un mur : on n'y voit rien sans se battre pour sa place.

- **Eau (Intuition) difficulté 2** — lire les visages : l'un des condamnés échange des regards avec quelqu'un dans la foule... un vieil homme sous un chapeau conique. Maître Fei.

Réussi : le regard du condamné mène droit au chapeau conique. Maître Fei, et il est sobre. **Raté** : on ne voit rien — mais un soldat, lui, remarque un enfant qui dévisage l'estrade.

- **Feu (Charisme) difficulté 2** — faire parler les bateliers — « le Vieux Dragon vengera ses fils », murmure l'un d'eux.

Réussi : la rumeur remonte : le Vieux Dragon vengera ses fils, et il n'est pas loin. **Raté** : on répète la question trop fort ; un homme s'éloigne vite, et on ne saura jamais qui.

- **Bois (Souplesse) difficulté 1** — se faufiler jusqu'aux premières loges, entre les jambes et les paniers.

Réussi : premier rang, à trois pas de l'estrade : tout est visible. **Raté** : coincé derrière un porteur. On entend tout et on ne voit rien, ce qui est pire.

- **Métal (Discipline) difficulté 2** — compter les soldats, mémoriser l'heure de la relève et le nombre de portes.

Réussi : douze soldats, relève au troisième gong, deux portes dont une mal gardée. **Raté** : le compte est faux — et l'erreur se paiera cette nuit, au pied de la muraille.

- **Terre (Endurance) difficulté 2** — tenir debout dans la bousculade une matinée entière sans lâcher son plateau.

Réussi : le plateau est vide, la bourse pleine, et personne n'a rien bousculé. **Raté** : plateau renversé, beignets piétinés, et un mandarin qui glisse dessus.

Maître Fei s'éclipse — et les attend dans une ruelle, étrangement sobre :

誦 À lire à voix haute

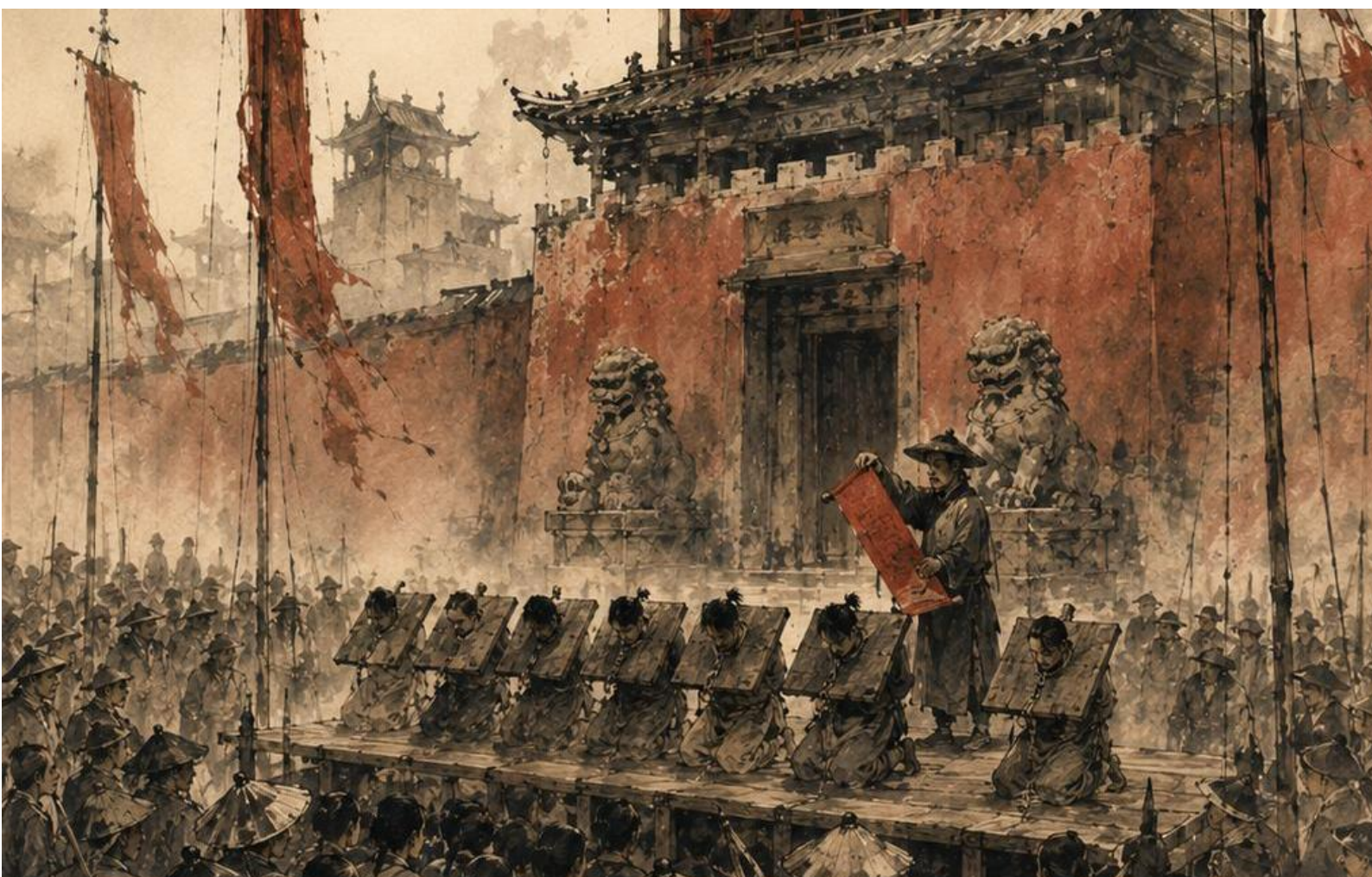
Il vous entraîne dans une ruelle si étroite que le ciel n'y est plus qu'un ruban gris entre deux toits. Il ne sent pas l'alcool. Pour la première fois de votre vie, Maître Fei ne sent pas l'alcool.

« Ne posez pas de questions, petits moineaux. Il y a longtemps, un homme m'a sauvé la vie, et cette nuit, je paie ma dette. Ce que je vais faire est dangereux, interdit, et probablement stupide. Venez, ou restez — personne ne vous en voudra. Mais si vous venez... plus rien ne sera jamais comme avant. »

Et sa main, tendue vers vous dans la pénombre, ne tremble pas.

史 CONTEXTE — le yamen et les bannières

Canton était administrée depuis un yamen : derrière un mur rouge, le tribunal, la prison, la caserne et le logement du fonctionnaire. La province dépendait d'un vice-roi des Deux-Guang (Guangdong et Guangxi) ; on l'appelle ici « le gouverneur » pour simplifier, et Fu'an est un personnage inventé. Les soldats des « bannières » mandchoues, eux, occupaient dans Canton un quartier réservé, à part de la population chinoise.



Scène 2 — L'évasion (20 min)

誦 À lire à voix haute

La nuit tombe avec la pluie — une pluie du Sud, tiède et drue, qui fait chanter les tuiles, noie les lanternes de papier et vide les rues en un souffle. Les boutiques ont rabattu leurs volets de bois. L'eau dévale les ruelles en emportant des épluchures, des pétales et des bâtonnets d'encens éteints.

Derrière les hauts murs rouges du yamen, sous les doubles toits hérissés de petites bêtes de terre cuite, les condamnés attendent l'aube. Un gong marque les veilles de la nuit. Du corps de garde monte une odeur de riz brûlé et le bruit des dés que l'on jette : les soldats s'ennuient, et les soldats qui s'ennuient regardent mal.

Le plan de Maître Fei tient en trois mots. Entrer. Ouvrir. Courir.

C'est la première fois que les héros font quelque chose de vraiment interdit, et la pluie complique tout : les tuiles glissent, les doigts s'engourdissent, les cris se perdent. Laissez-les inventer leur chemin dans l'ordre qu'ils veulent — chaque réussite les rapproche des cangues, chaque échec fait monter le nombre de soldats réveillés, sans jamais fermer la route. Compte à voix haute les gongs des veilles : c'est ton minuteur.

- **Eau (Force) difficulté 2** — porter le prisonnier blessé, qui ne tient plus debout.

Réussi : le prisonnier passe le mur sur un dos d'enfant, sans un gémissement. **Raté** : il tombe et gémit trop fort : une lanterne s'allume au corps de garde.

- **Feu (Charisme) difficulté 2** — détourner les gardes du portail : théâtre d'ombres, pétard, fausse dispute.

Réussi : les deux gardes courent vers le pétard ; la porte reste seule dix respirations. **Raté** : un seul bouge. L'autre regarde exactement dans la mauvaise direction.

- **Bois (Souplesse) difficulté 2** — escalader la muraille glissante de pluie et courir sur les tuiles vernissées.

Réussi : on passe le faîtage sans un bruit, la pluie couvre tout. **Raté** : une tuile part et se brise en bas. Comptez un gong avant que ça bouge.

- **Métal (Précision) difficulté 3** — crocheter les serrures de bronze des cangues, à l'aveugle et sous l'averse.

Réussi : les serrures cèdent l'une après l'autre ; sept hommes se relèvent. **Raté** : le crochet casse dans la serrure. Il faudra la briser, et ça s'entend de loin.

- **Terre (Endurance) difficulté 1** — tenir sous l'averse glacée, immobile, le temps que la ronde passe.

Réussi : immobile, invisible : la ronde passe à deux pas. **Raté** : un frisson, un mouvement. Le garde s'arrête et lève sa lanterne.

Quand tout semble gagné — **un gong déchire la nuit**. Des lanternes s'allument aux quatre coins du yamen, des pas de soldats claquent partout. « Aux sampans ! » crie Maître Fei. « COUREZ ! »



Scène 3 — Le sacrifice (15 min)

誦 À lire à voix haute

La ruelle du port, entre deux entrepôts de thé. Au bout : les sampans, le fleuve noir, la liberté. Derrière : vingt soldats, lames nues, torches qui fument sous l'averse.

Alors Maître Fei s'arrête. Il tend sa gourde au plus jeune d'entre vous. « Tiens-moi ça, petit. Ce soir, j'ai besoin d'avoir les mains libres. » Puis il ôte ses vieilles sandales et les pose proprement contre le mur, côte à côte, comme on fait avant d'entrer chez soi.

Et pour la première fois, vous voyez votre maître se battre pour de vrai. L'Ivrogne Céleste danse — c'est le seul mot — entre vingt sabres. Il est l'eau, il est le vent, il est la foudre ; il rit, il chante faux, et c'est la plus belle chose que vous ayez jamais vue. Et vous comprenez, au même instant, que c'est un adieu.

« Le Qi circule, petits moineaux ! » crie-t-il par-dessus le vacarme. « SAISISSEZ-LE ! »

Dans ce chaos, le destin frappe : **Petit Shu est pris.**

C'est la scène la plus dure du scénario, et elle repose sur une chose : les héros ne peuvent pas tout sauver. Le pirate blessé pèse sur leurs épaules, Shu hurle derrière eux, Maître Fei danse entre vingt sabres. Annonce les difficultés avant qu'ils choisissent, pour qu'ils voient de leurs yeux que revenir chercher Shu est presque impossible avec deux dés — le choix doit être leur, pas le tien. Ici, chaque échec coûte 1 point de Qi.

- **Eau (Force) difficulté 2** — porter le pirate blessé jusqu'aux sampans sans le lâcher.
***Réussi** : le blessé atteint le sampan vivant — et il s'en souviendra toute sa vie. **Raté** : il faut le lâcher pour ne pas tomber ; un autre le reprend, mais on a perdu dix pas.*
- **Feu (Vivacité) difficulté 2** — renverser jarres, paniers et braseros pour couvrir la fuite.
***Réussi** : la ruelle devient un piège d'huile et de braises ; les soldats jurent. **Raté** : le brasier prend au mauvais endroit et coupe la route aux héros eux-mêmes.*
- **Bois (Souplesse) difficulté 3** — revenir en arrière chercher Shu — un exploit héroïque, presque hors de portée avec 2 dés.
***Réussi** : le héros touche la main de Shu — et une poigne de soldat les sépare quand même. **Raté** : il n'atteint même pas la moitié de la ruelle, et voit tout de loin.*
- **Métal (Précision) difficulté 2** — trancher l'amarre au bon instant, ni trop tôt ni trop tard.
***Réussi** : le sampan part à l'instant exact, hors de portée des hampes. **Raté** : la corde tient ; un soldat saute à bord. On partira quand même, mais moins bien.*
- **Terre (Taoïsme) difficulté 2** — garder son sang-froid, ne pas hurler le nom de Shu, ne pas tout perdre.
***Réussi** : personne ne crie. On emporte le silence, qui est déjà bien assez lourd. **Raté** : un nom hurlé dans la nuit. Shu tourne la tête — et c'est cette image qui restera.*

Quoi qu'ils tentent, une poigne de soldat se referme sur leur ami. La dernière image : Shu emporté, hurlant leurs noms, son bracelet de corde tressée arraché qui tombe dans une flaque — tandis que les sampans s'écartent du quai. Ne montre jamais la fin de Maître Fei. La ruelle. La pluie. Le silence.

Conteur : laisse un joueur ramasser le bracelet. Il resservira — deux fois.



Épilogue — L'aube au large (5 min)

誦 À lire à voix haute

L'aube vous trouve au milieu du delta, dans une brume qui sent le sel et la vase. Trempés, muets, serrés les uns contre les autres au fond du sampan. Autour de vous : des îlots, des rizières noyées, des filets dressés sur des perches, un héron qui vous regarde passer sans bouger.

Et de la brume sort un navire. Une jonque de guerre : trois mâts, des voiles ocre raidies de lattes de bambou, larges et plissées comme des ailes de chauve-souris ; une poupe haute, peinte de deux grands yeux ronds pour que le bateau voie sa route. À la proue, un vieil homme à la cicatrice blanche et à la jambe raide vous dévisage longuement : le capitaine Sha Long — le Vieux Dragon en personne.

Derrière lui, sur le pont, une petite statue de bois veille dans une niche rouge, deux bâtons d'encens allumés devant elle : Tianhou, l'Impératrice du Ciel, celle qui protège tous ceux qui vont sur l'eau.

« Le vieux Fei a payé sa dette, dit-il enfin, d'une voix de tonnerre calme. Vous, les moineaux trempés... vous montez à bord. On verra si la mer veut de vous. »

Ils ont tout perdu en une nuit et se retrouvent sur le pont d'un inconnu, trempés, orphelins pour la seconde fois. Ces jets ne servent pas à franchir un obstacle : ils servent à décider quel genre de mousses ils vont être, sous les yeux de quarante pirates qui les jaugent en silence. Sois généreux sur les réussites, et transforme chaque échec en éclat de rire de l'équipage — la mer accueille les maladroits, pas les prétentieux.

- **Eau (Intuition) difficulté 1** — deviner l'humeur du vieux capitaine avant qu'il parle.

Réussi : il n'est pas en colère, il évalue. On peut parler. **Raté** : on prend son silence pour du mépris et on baisse les yeux trop tôt.

- **Feu (Charisme) difficulté 2** — répondre sans trembler devant tout l'équipage.

Réussi : une phrase claire, et deux pirates hochent la tête. **Raté** : la voix se casse. L'équipage rit, mais sans méchanceté.

- **Bois (Souplesse) difficulté 2** — grimper au grand mât pour la première fois de sa vie.

Réussi : en haut en dix respirations, le delta entier sous les pieds. **Raté** : bloqué à mi-hauteur ; il faut redescendre. On remontera demain.

- **Métal (Précision) difficulté 1** — apprendre et refaire un nœud de marin du premier coup.

Réussi : refait du premier coup ; le maître d'équipage grogne, ce qui est un compliment. **Raté** : le nœud lâche, la voile claque, et tout le pont le sait.

- **Terre (Taoïsme) difficulté 1** — allumer les deux bâtons d'encens devant Tianhou, dans les règles.

Réussi : deux bâtons bien droits, la fumée monte sans plier : bon présage. **Raté** : un bâton s'éteint. Un vieux marin détourne les yeux et ne dit rien.

史 CONTEXTE – Tianhou, la dame des marins

Aucun bateau chinois ne prenait la mer sans elle. Tianhou, « l'Impératrice du Ciel » — Mazu, pour les gens du Sud — était, dit la légende, une jeune fille du Fujian qui sauvait les pêcheurs pendant les tempêtes. Chaque jonque avait sa petite niche, son encens et ses offrandes ; les pirates du delta la vénéraient au moins autant que les honnêtes marins, et consultaient l'almanach des jours fastes avant chaque expédition.

Et les exécutions publiques n'y changeaient rien : vers 1800, des dizaines de milliers de pirates écumaient les côtes du Sud, organisés en flottes à pavillons de couleur.



跋

Épilogue du deuxième Rouleau

À lire à voix haute, lentement — c'est toi, dans cinquante ans.

Nous n'avons jamais revu Canton avec nos yeux d'enfants.

La mer nous prit ce matin-là, et dans nos poches il n'y avait rien — rien qu'une gourde vide et un bracelet de corde mouillée, plus lourds à porter que tout l'or de l'empire.

Fin du Rouleau : +1 point de Qi (3 au prochain Rouleau), portraits de 15 ans. C'est aussi ici que se décide leur arme destinée — ils la recevront des mains du Vieux Dragon, à son armurerie, dès la première scène du Rouleau 3. Si ta table s'arrête là, révèle-leur quand même laquelle les attendait : c'est un cadeau d'adieu. Point d'arrêt des parties de 2 heures : une fin tragique et magnifique — un début de légende.

卷三 Rouleau trois — Le Livre du Qi

Le delta et Canton, 1801 • Les héros ont 15 ans • 3 points de Qi • Environ 65 minutes

序

Prologue : la voix du vieux pirate

À lire à voix haute, lentement — c'est toi, dans cinquante ans.

Trois ans de mer vous refont des mains, un dos, un cœur. Nous savions désormais lire les nuages, dormir dans les cordages et jurer en trois dialectes.

Mais nous n'étions toujours pas des pirates. Nous étions les mousses du Vieux Dragon — et sur les mers de Chine, on ne devient rien qu'on n'ait payé d'un exploit.



Scène 1 — Le défi et l'armurerie (15 min)

誦 À lire à voix haute

Un soir, le Vieux Dragon vous convoque dans la grande cabine, tout à l'arrière de la jonque : plancher de bois ciré, fenêtres à claire-voie où bat la lumière de l'eau, odeur d'encens, de thé noir et de goudron. Sur une table basse, une partie de go abandonnée, une théière minuscule et cinq tasses pas plus grosses que des dés à coudre. Il vous sert le thé lui-même — chez les gens de mer, c'est une manière de dire qu'on vous respecte.

Puis il déroule une peinture ancienne, craquelée. On y voit un carnet à couverture de soie rouge. « Le Livre des Maîtres du Qi. Depuis deux cents ans, chaque grand maître de kung-fu y dessine sa botte secrète. Votre maître Fei y a tracé la sienne, autrefois... avant que le gouverneur ne fasse saisir le Livre dans les écoles pour l'enfermer dans son palais. »

Il vous regarde un par un, longuement. « Rapportez-le-moi, et je vous donne une jonque. Échouez, et vous resterez mousses jusqu'à la barbe blanche. » Puis il se lève, ouvre une porte basse — et vous entrez dans l'armurerie. Des dizaines d'armes luisent doucement dans la pénombre, huilées, rangées en râteliers : sabres courbes, bâtons de bois dur polis par les mains, lames jumelles dormant dans un même fourreau, longues hampes couchées le long de la coque.

« On ne va pas chez le gouverneur les mains vides. Choisissez. Une arme, ça ne se choisit pas vraiment, remarquez... c'est elle qui vous attendait. »

Le grand moment : révèle enfin à chaque joueur son arme destinée et fais-la-lui décrire en main — le poids, l'équilibre, le premier moulinet sur le pont. Dès maintenant, **l'arme donne +1 succès à toute action où elle peut servir**, quel que soit son élément.

Attention : à partir d'ici, les difficultés montent d'un cran. Les héros ont quinze ans, trois dés et une arme au poing — le monde répond en devenant plus dur, et c'est ce qui rend le progrès sensible. Cette scène est aussi la seule occasion de la partie où le Vieux Dragon parle longuement : tout ce qu'ils lui arracheront ici — un équipage, un délai, un aveu sur Maître Fei — leur servira jusqu'au dernier Rouleau.

- **Eau (Intuition) difficulté 2** — sentir ce que le vieux capitaine ne dit pas : cette peinture le touche personnellement.

Réussi : cette peinture vient de son école ; il a connu Fei jeune, et il l'aimait. **Raté** : on pose la question de front : il change de sujet et ressert le thé.

- **Feu (Charisme) difficulté 3** — négocier la récompense — une jonque, oui, mais avec un équipage ?

Réussi : il concède un équipage, ou un mois de délai. Il aime qu'on ose. **Raté** : il rit. L'offre reste ce qu'elle est : à prendre ou à laisser.

- **Bois (Esprit) difficulté 3** — reconnaître sur la peinture le sceau de l'école de Maître Fei.

Réussi : le sceau au coin de la peinture est celui de Maître Fei. Cette histoire est la leur. **Raté** : le détail échappe. Ils l'apprendront de la bouche de Shu Lin, ce qui sera pire.

- **Métal (Précision) difficulté 2** — le premier moulinet d'armes sur le pont, sans se blesser ni blesser personne.

Réussi : l'arme siffle et personne ne recule : elle est déjà à lui. **Raté** : une entaille au bras, un râtelier renversé, et l'équipage qui applaudit ironiquement.

- **Terre (Taoïsme) difficulté 2** — saluer les armes avant de les prendre, comme on salue un maître.

Réussi : le vieux capitaine remarque le salut. Il le racontera à quelqu'un. **Raté** : on empoigne sans saluer. Rien ne se passe — mais Maître Fei aurait grondé.

Conteur : la dette de Maître Fei prend ici tout son sens : ce Livre est celui de son école. Le rendre à la mer, c'est achever son histoire.



Scène 2 — Canton retrouvée (20 min)

誦 À lire à voix haute

Trois ans. Canton n'a pas changé — c'est vous qui avez changé. Les odeurs vous sautent au visage comme de vieux chiens fidèles : congee, poisson séché, bois de santal, encre fraîche, fruits trop mûrs, et l'eau du fleuve par-dessus tout. Les cris des vendeurs d'eau chaude, le raclement des palanches sur les épaules, une noce qui passe en rouge et or dans un tintamarre de gongs et de pétards — pour chasser les mauvais esprits, on ne fait jamais assez de bruit.

Mais sur les murs, entre deux affiches d'opéra, des avis de recherche sèchent au soleil. Et certains portraits vous ressemblent fâcheusement.

Au cœur de la ville se dresse le palais du gouverneur : hautes murailles rouge sang, doubles toits de tuiles vernissées dont les pointes se retroussent vers le ciel, lions de pierre, gardes immobiles. À l'intérieur, dit-on, il y a des jardins avec des rochers percés comme des nuages, des bassins où des carpes rouges vieilles de cent ans ouvrent la bouche à la surface, et des portes de lune — ces ouvertures parfaitement rondes percées dans les murs blancs, par où l'on passe comme à travers la pleine lune.

Et quelque part là-dedans, dans une bibliothèque parfumée au camphre pour éloigner les insectes, un carnet de soie rouge attend qu'on vienne le chercher.

C'est le grand casse de la partie, et le palais est fait pour résister : murs de six mètres, gardes qui ne s'ennuient pas, serrures conçues par des lettrés. Laisse les joueurs monter leur coup à voix haute avant de toucher un dé, et note leur plan — tous les plans sont bons. Chaque échec ne bloque rien : il rapproche une patrouille, et tu comptes les patrouilles sur tes doigts, à leur vue. À la troisième, l'alerte sonne et il faudra improviser.

- **Eau (Force) difficulté 3** — nager le long du canal noir jusqu'à la grille des jardins.

Réussi : la grille est atteinte sans un remous, à l'aveugle. **Raté** : on ressort plus loin, trempé et repérable : comptez une patrouille de plus.

- **Feu (Charisme) difficulté 2** — se faire passer pour des livreurs de thé de la guilde du Cohong.

Réussi : on passe la première porte à coups de courbettes et d'un registre volé. **Raté** : le vrai livreur arrive derrière. Il faut improviser, tout de suite.

- **Bois (Souplesse) difficulté 3** — passer par les toits à la nuit, de porte de lune en bassin aux carpes.

Réussi : de porte de lune en bassin, sans réveiller une seule carpe. **Raté** : une tuile vernissée glisse ; un garde lève sa lanterne vers les toits.

- **Métal (Précision) difficulté 3** — ouvrir le coffre à serrure-puzzle de la bibliothèque, un mécanisme de bronze à anneaux tournants.

Réussi : les anneaux tournent, le coffre soupire, la soie rouge est là. **Raté** : un anneau bloque. Il faudra du bruit — et le bruit appelle du monde.

- **Terre (Endurance) difficulté 2** — rester tapi sous le ponton, immobile dans l'eau froide, le temps de trois rondes.

Réussi : trois rondes passent : on n'a pas bougé d'un cil. **Raté** : une crampe, un clapotis. On sort avant la troisième ronde, et on a été vus de dos.

Scène 3 — Le frère perdu (20 min)

誦 À lire à voix haute

Le coffre s'ouvre avec un soupir de bronze. Dessous, dans un étui de brocart, la soie rouge du Livre — usée aux coins, tiède comme une main. Et dans l'ombre du pavillon, une voix s'élève. Calme. Jeune. Terriblement familière.

« J'étais sûr que ce serait vous. »

Un officier s'avance dans la lumière de la lanterne. Longue robe de brocart bleu nuit, bottes noires à semelle blanche, et sur la poitrine le carré brodé des officiers de l'empereur : un fauve bondissant au milieu des nuages. Sabre au côté, pommeau d'argent en forme de faucon. Front rasé de frais, natte parfaite et huilée qui lui descend jusqu'aux reins. Il a grandi ; il sent le camphre et le pouvoir. Mais vous le reconnaîtriez entre dix mille. Shu. Votre Shu. Et à son poignet, sous la manche de soie, un bracelet de corde tressée usé jusqu'à la trame.

« On ne m'a pas exécuté, ce matin-là, dit-il doucement. Le gouverneur Fu'an n'a pas de fils, et un gamin de douze ans qui crache sur ses soldats, ça ne s'oublie pas. Mon courage lui a plu. Il m'a adopté. » Un silence. « J'ai eu des maîtres, des livres, un cheval, un nom. Tout ce dont nous rêvions sur notre toit... on me l'a donné. Et vous — vous êtes venus voler. »

Joue la scène comme un duel de cœurs, pas de lames : Shu pourrait donner l'alerte d'un cri, et il ne le fait pas. Il veut comprendre — comprendre pourquoi eux ont choisi la mer quand lui a choisi l'ordre, et si la bande existe encore. Et rien de ce qu'ils diront ne le fera monter à bord ce soir : ce qu'ils jouent ici, c'est ce dont il se souviendra au Rouleau 4.

- **Eau (Intuition) difficulté 3** — remarquer qu'il n'a jamais cessé de porter le bracelet, et le lui dire.

Réussi : dit à voix haute, il ferme le poing sur sa manche — et sa voix change. **Raté** : le héros regarde ailleurs ; Shu garde son masque parfaitement intact.

- **Feu (Charisme) difficulté 3** — le mettre au défi comme au temps des Rats du Quai.

Réussi : il sourit malgré lui, et pendant trois secondes il a de nouveau douze ans. **Raté** : il répond en officier. La distance grandit d'un cran.

- **Bois (Esprit) difficulté 3** — retrouver le mot exact d'un de leurs jeux d'enfants — celui qu'il ne peut pas avoir oublié.

Réussi : il complète le mot sans réfléchir, puis se tait, furieux contre lui-même. **Raté** : le mot est presque juste, ce qui est pire que faux. Il corrige froidement.

- **Métal (Discipline) difficulté 4** — soutenir son regard sans dégainer, jusqu'à ce qu'il baisse le sien.

Réussi : c'est lui qui baisse les yeux le premier, et il ne se le pardonnera pas. **Raté** : le héros cède. Shu reprend la main sur toute la fin de la scène.

- **Terre (Taoïsme) difficulté 3** — lui rendre le bracelet ramassé dans la flaque : s'il est rendu, il donne +1 succès, comme une arme du cœur.

Réussi : il le prend, le noue, ne dit rien — et il le portera encore au Rouleau 4. **Raté** : il refuse le geste. Le bracelet reste aux héros, ce qui n'est pas rien non plus.

Quoi qu'il arrive, Shu s'écarte et les laisse fuir avec le Livre — par amour de ce qu'ils furent. Mais il refuse de les suivre : « Vous avez choisi la mer. J'ai choisi l'ordre qui m'a relevé. Ne revenez jamais — la prochaine fois, je ferai mon devoir. » S'il y a combat malgré tout, il le rompt volontairement, blessé au bras, et les regarde disparaître sans appeler la garde.

史 CONTEXTE — le carré brodé et le faucon

L'habit disait tout. Sur la poitrine des serviteurs de l'empereur, un carré de soie brodé indiquait le rang exact : des oiseaux pour les mandarins civils — grue, faisan doré, paon — et des fauves pour les officiers militaires — lion, léopard, tigre. Le faucon de Shu Lin, lui, n'est pas un insigne de rang : c'est son emblème personnel, celui qu'il fait peindre sur sa bannière et graver sur son sabre, et le surnom que la mer lui a donné.



Épilogue — Le baptême et l'encre fraîche (10 min)

誦 À lire à voix haute

La crique est étroite, cachée derrière un rideau de bambous. Et elle est là : une jonque de course, petite, effilée, la coque encore claire, deux mâts, une odeur de bois neuf et d'huile de bois de tung. Elle n'a pas de nom.

Sur le pont, le Vieux Dragon a fait dresser une table : un cochon rôti tout entier, trois coupes de vin, des bâtons d'encens plantés dans un bol de riz, et une pile de pétards aussi haute qu'un enfant. Car un navire sans nom, sans dieu et sans bruit ne revient jamais au port.

« Baptisez-la, dit Sha Long. Et faites du bruit. Beaucoup de bruit. »

Le retour est un triomphe, et le Vieux Dragon tient parole : c'est la scène de récompense de tout le Rouleau. Aucun de ces jets ne peut mal tourner — un échec ne fait que produire un souvenir gênant dont l'équipage parlera pendant des années. Distribue les crayons, laisse-les dessiner leur jonque au dos de leur fiche, et laisse la table s'installer dans la fête : c'est souvent le moment que les joueurs préfèrent.

- **Eau (Intuition) difficulté 2** — choisir dans l'almanach le jour faste pour le baptême.

Réussi : le jour est faste ; l'équipage est rassuré, et un équipage rassuré vaut un atout.

Raté : on baptise un mauvais jour. Un vieux marin crachera par-dessus bord à chaque manœuvre.

- **Feu (Charisme) difficulté 2** — le discours de baptême, debout sur un tonneau, devant tout l'équipage.

Réussi : cinquante pirates hurlent le nom du navire d'un seul coup. **Raté** : on bafouille, et Sha Long termine la phrase à sa place. Très gênant, très drôle.

- **Bois (Esprit) difficulté 2** — trouver le nom du navire — celui qui fera taire les rieurs.

Réussi : le nom claque, personne ne rit, il est adopté sur-le-champ. **Raté** : le premier nom fait rire. Il en faudra un autre — et le premier restera en surnom.

- **Métal (Précision) difficulté 2** — dessiner le pavillon et le coudre assez droit pour qu'il claque bien.

Réussi : cousu droit, il claque au premier coup de vent. **Raté** : il pend de travers et se déchire au premier grain. On le recoudra en mer.

- **Terre (Endurance) difficulté 2** — tenir jusqu'au bout de la fête : le cochon rôti, les trois coupes, et cinquante pirates qui veulent trinquer avec les nouveaux.

Réussi : debout à l'aube, dernier de la fête, et tout l'équipage l'a vu. **Raté** : endormi sous la table, un chat sur le ventre. On en parlera pendant des années.

Les joueurs choisissent aussi deux atouts pour la jonque (voir « Le navire de l'équipage»). Puis Sha Long ouvre le Livre : « Il vous manque une chose pour être des maîtres. À vos pinceaux. » Chaque joueur crée alors sa botte secrète — nom magnifique, élément, dessin de sa propre main dans le vrai carnet posé sur la table.

跋

Épilogue du troisième Rouleau

À lire à voix haute, lentement — c'est toi, dans cinquante ans.

Cette nuit-là, l'encre sécha lentement dans le Livre des Maîtres, à la lueur de la lampe à huile, pendant que notre jonque neuve tirait sur son ancre comme un cheval jeune.

Nos noms d'enfants moururent doucement, ce soir-là. Des noms de légende poussaient à la place. Mais au poignet d'un officier de l'empereur, quelque part dans Canton endormie, un bracelet de corde disait que rien n'était fini.

Fin du Rouleau : +1 point de Qi (4 au prochain Rouleau), portraits de 20 ans. Point d'arrêt des parties de 3 heures : une fin triomphale — sur laquelle plane l'ombre d'un faucon.

卷四 Rouleau quatre — La faveur du capitaine

Le delta, 1806 • Les héros ont 20 ans • 4 points de Qi • Environ 55 minutes

序

Prologue : la voix du vieux pirate

À lire à voix haute, lentement — c'est toi, dans cinquante ans.

On nous donnait maintenant des noms qui font peur, dans les tavernes du delta. Nous avions vingt ans, une jonque, des bottes secrètes, et la mer nous appartenait un peu.

Mais un autre nom courait plus vite que les nôtres sur l'eau : le Faucon de Canton. Un jeune commandant de la flotte impériale qui traquait les pirates sans dormir — et qui devinait nos ruses avant nous. Bien sûr, qu'il les devinait. Il les avait inventées avec nous, sur un toit d'auberge, il y a mille ans.



Scène 1 — La chasse dans les brumes (15 min)

誦 À lire à voix haute

L'aube. La brume traîne sur le delta comme une soie déchirée, entre mille îlots hérissés de récifs et de pièges à poissons en bambou. Votre jonque file, voiles tendues, l'eau jaune de limon claquant sous l'étrave ; au loin, on devine les forts trapus du Bocca Tigris, la Bouche du Tigre, là où le fleuve se rend enfin à la mer.

Et soudain la vigie hurle. Derrière vous, fendant la brume, une jonque de guerre impériale : coque noire vernie, longues rames sorties pour les instants sans vent, canons de bronze qui luisent, gongs qui battent la cadence des nageurs. Au grand mât, une bannière que vous connaissez trop bien : le faucon.

Sur le château arrière, une silhouette droite comme un pinceau vous observe à la longue-vue. Il ne crie pas. Il n'a pas besoin de crier. Shu Lin vous a trouvés.

Dernier cran de difficulté : les héros ont vingt ans, quatre dés, une arme, une botte secrète et un navire à eux — en face, un adversaire qui a grandi avec eux et connaît leurs réflexes. Fais jouer les atouts du navire choisis au Rouleau 3, et n'aie pas peur des chiffres élevés : entre le pion, l'arme et l'entraide, une équipe soudée passe ces jets. Une équipe qui improvise chacun dans son coin, non — et c'est exactement la leçon du dernier Rouleau.

- **Eau (Intuition) difficulté 4** — lire les courants traîtres et les bancs de vase sous l'eau jaune.

Réussi : la jonque passe où l'autre ne peut pas suivre : cent brasses de gagnées. **Raté** : on touche la vase, la coque gémit, et le faucon se rapproche.

- **Feu (Vivacité) difficulté 4** — attirer le poursuivant dans le labyrinthe des pièges à poissons en bambou.

Réussi : la jonque impériale s'emmêle dans les perches ; le temps qu'elle se dégage, on respire. **Raté** : c'est nous qui déchirons une voile dans les perches.

- **Bois (Souplesse) difficulté 3** — tendre chaque pouce de voile, grimper dans les vergues sous le vent.

Réussi : la jonque bondit et la brume l'avale. **Raté** : une vergue casse. On tiendra, mais plus lentement, et il le verra.

- **Métal (Précision) difficulté 4** — tenir un cap de folie entre les récifs, à la largeur d'une main.

Réussi : passage à la largeur d'une main entre deux récifs ; l'équipage retient son souffle. **Raté** : un récif frotte la coque : voie d'eau, et un homme aux pompes au lieu du combat.

- **Terre (Endurance) difficulté 3** — encaisser la bordée qui fait pleuvoir les éclats — échec : 1 point de Qi.

Réussi : les éclats passent au-dessus des têtes ; personne n'est touché. **Raté** : 1 point de Qi, et le pont est jonché de bambou brisé.

Conteur : rappelle-le sans cesse : il anticipe tout. Il était de la bande.

Scène 2 — L'abordage (20 min)

誦 À lire à voix haute

On se bat d'abord au bruit. Les gongs, les tambours, les cris, et les pétards qu'on jette par poignées sur le pont d'en face pour aveugler et terrifier — vieille coutume des mers de Chine. Puis viennent les pots puants qui crachent une fumée âcre, et enfin les grappins, qui mordent le bois.

Les coques se heurtent dans un craquement de tonnerre. Le monde n'est plus qu'un pont qui roule sous vos pieds, des éclats de bambou qui volent, une odeur de poudre et de goudron brûlé.

Et au cœur du chaos, votre sang se glace : le Vieux Dragon est tombé. Là-bas, sur le pont ennemi, le vieux capitaine est acculé contre le bastingage, sa jambe raide pliée sous lui, une lame à un pouce de sa gorge.

C'est **l'heure des bottes secrètes** : pions de Qi libérés, noms de techniques criés dans la fumée, exploits dignes de Tigre et Dragon.

Les difficultés sont ici les plus hautes de toute la partie, et c'est voulu : c'est le moment où les bottes secrètes doivent sortir. Une botte réussit automatiquement, quel que soit le chiffre annoncé — un joueur qui hésite encore à libérer son Qi comprendra en voyant un « difficulté 5 » qu'il n'attendait que ça. Et le Vieux Dragon a une lame à la gorge : donne-toi trois ou quatre échanges avant qu'il soit trop tard, pas plus.

- **Eau (Force) difficulté 4** — hisser le Vieux Dragon hors du bastingage et le ramener à bord.

Réussi : le vieux capitaine bascule à bord, vivant, et jurant déjà. **Raté** : on le tient, mais la lame descend. Il faudra un autre héros pour finir le geste.

- **Feu (Charisme) difficulté 4** — rallier l'équipage à la voix, par-dessus le fracas.

Réussi : l'équipage reprend le pont d'un seul mouvement. **Raté** : la voix se perd dans les gongs ; deux pirates reculent vers les canots.

- **Bois (Souplesse) difficulté 3** — courir sur les grappins tendus entre les deux navires.

Réussi : le héros traverse en trois foulées, au-dessus de l'eau noire. **Raté** : il tombe entre les coques. On le repêche — 1 point de Qi et tout l'élan perdu.

- **Métal (Précision) difficulté 5** — dévier une flèche à main nue — l'exploit dont on parlera dans les tavernes.

Réussi : la flèche part de côté, et cinquante hommes l'ont vu. **Raté** : elle passe si près qu'elle emporte le foulard : 1 point de Qi, et un très beau souvenir.

- **Terre (Endurance) difficulté 4** — tenir le pont dans la fumée âcre des pots puants, sans reculer d'un pas.

Réussi : pas un pas en arrière : la fumée passe, et ils sont toujours debout. **Raté** : la toux fait plier. On cède trois pas, et ces trois pas comptent.

Le péril d'équipe : 20 succès à cinq héros — quatre par tête, puisqu'on est au Rouleau 4 — pour retourner l'abordage et arracher Sha Long à la mort. C'est le plus gros compteur de la partie et il faut deux ou trois manches pour le remplir : fais monter la fumée, fais craquer le bois, et rappelle à chaque tour que le vieux capitaine a une lame sous la gorge. Chaque échec coûte 1 point de Qi.

Conteur : fais-en la scène la plus spectaculaire de la partie. Un héros qui a déjà libéré sa botte contribue au péril d'équipe comme les autres.



Scène 3 — Le frère face aux frères (15 min)

誦 À lire à voix haute

La fumée retombe lentement sur l'eau. Le pont est jonché de cordages coupés, de bambou brisé, de bannières tombées que personne ne ramasse. Et un seul homme reste debout entre vous et la fin de cette histoire : Shu Lin. Sabre au poing, manche déchirée, sa natte défaite par la bataille qui lui bat l'épaule comme une corde rompue.

« Alors c'est là que nous en sommes, » dit-il. Et pour la première fois depuis des années, sa voix tremble. « Finissons-en. »

Tout le scénario a été écrit pour cette minute. Ne presse rien : laisse un silence après sa dernière phrase, laisse les joueurs se regarder, laisse quelqu'un dire une bêtise. Puis annonce les cinq chemins — cinq portes vers quatre destins possibles, et aucun n'est la bonne réponse. C'est aux joueurs de décider qui ils sont devenus, et ta seule tâche est de ne pas laisser deviner ce que tu préfères.

- **Eau (Intuition) difficulté 4** — lire la feinte qu'il a apprise avec eux, sur le toit, à neuf ans.

Réussi : le héros sait ce qu'il va faire, parce qu'ils l'ont inventé ensemble. **Raté** : la vieille feinte fonctionne encore, et c'est humiliant.

- **Feu (Charisme) difficulté 5** — le retourner : lui rappeler le toit, la voix de Maître Fei, le goût des nouilles volées.

Réussi : il tranche lui-même sa natte mandchoue et la jette au vent. **Raté** : il détourne la tête. Il ne cède pas — mais sa main tremble : laisse-les réessayer autrement.

- **Bois (Souplesse) difficulté 4** — le vaincre en duel au sommet des mâts, botte contre botte.

Réussi : désarmé au sommet du grand mât, il jette son sabre à la mer plutôt que de le rendre. **Raté** : le héros est jeté sur le pont. Shu ne l'achève pas, et cela dit tout.

- **Métal (Discipline) difficulté 4** — le désarmer proprement et le capturer, sans une blessure.

Réussi : capturé sans une blessure, devant tout l'équipage assemblé. **Raté** : on le tient un instant, il se dégage — et il le prendra pour une insulte.

- **Terre (Taoïsme) difficulté 5** — lui offrir le pardon devant tout l'équipage — et le laisser nager vers Canton.

Réussi : il descend à l'eau et nage vers Canton sans se retourner une seule fois. **Raté** : l'équipage gronde ; il faudra choisir autrement, et personne n'a l'air fier.

Le bracelet, s'il a été rendu au Rouleau 3, brille à son poignet et donne +1 succès à toute tentative de le retourner. Quatre destins sont possibles, et tous les quatre sont bons. Vaincu : désarmé au sommet du mât, il jette son sabre à la mer plutôt que de le rendre. Capturé : il laisse l'équipage décider de son sort — le Qi enseigne-t-il la vengeance ? Gracié : on lui ouvre le bastingage, il descend à l'eau et nage vers Canton sans se retourner une seule fois ; c'est le seul chemin où personne ne gagne rien, et c'est peut-être le plus beau. Retourné : Shu Lin tranche lui-même sa natte mandchoue, le geste interdit entre tous, celui qui fait de lui un rebelle à jamais, et la jette au vent — le Faucon de Canton devient leur second. Quant au jet d'Eau, il n'est pas une issue : c'est l'avantage qu'on prend avant de choisir.



Épilogue — La faveur (5 min)

誦 À lire à voix haute

Le soleil descend sur le delta ; l'eau devient rouge, puis or. Sur le pont ravagé, quelqu'un a rallumé deux bâtons d'encens devant la petite Tianhou de bois, qui n'a rien perdu de son sourire.

Alors le Vieux Dragon se redresse de toute sa vieille taille. Devant l'équipage assemblé, il pose le genou en terre — lui ! — et prononce la formule rituelle des gens de mer, celle qu'aucun capitaine ne prononce deux fois dans sa vie :

« Ma vie t'appartient. Demande ta faveur. »

Les héros demandent ce qu'ils sont venus chercher depuis le premier Rouleau : la jonque de guerre capturée, le plus beau navire du delta. Plus rien ne peut mal tourner, et les difficultés ne servent plus qu'à donner à chacun un dernier beau geste sur le pont doré. Fais tourner la table dans l'ordre, une image par joueur, sans commenter — puis referme le carnet.

- **Eau (Intuition) difficulté 3** — comprendre ce que le vieux capitaine offre vraiment — bien plus qu'un bateau.

Réussi : ce n'est pas un bateau qu'il donne, c'est sa place. **Raté** : on demande le navire et rien d'autre. On l'aura — en ayant manqué le vrai cadeau.

- **Feu (Charisme) difficulté 3** — prononcer la demande à voix haute, devant tout l'équipage réuni.

Réussi : la formule est prononcée juste ; l'équipage répond d'un seul cri. **Raté** : la voix tremble. Personne ne s'en moque : tout le monde comprend pourquoi.

- **Bois (Esprit) difficulté 3** — partager le butin de la jonque impériale sans qu'une seule dispute éclate.

Réussi : chacun a sa part et personne ne compte celle du voisin : cet équipage-là tiendra dix ans. **Raté** : deux hommes se disputent une longue-vue. On tranchera plus tard — et on s'en souviendra.

- **Métal (Discipline) difficulté 3** — écrire la première ligne de l'équipage dans le Livre des Maîtres du Qi, d'une main qui ne tremble pas.

Réussi : la ligne est nette et l'encre tient. Ils ne sont plus des élèves : ils sont une école. **Raté** : l'encre bave, on recommence sur la page suivante — et la page gâchée restera, ce qui est encore mieux.

- **Terre (Taoïsme) difficulté 3** — le dernier salut : à Tianhou, à Maître Fei, aux sandales posées contre un mur.

Réussi : deux bâtons d'encens, un silence — et le nom de Maître Fei prononcé à voix haute. **Raté** : les mots ne viennent pas. Le silence fera très bien l'affaire.

Dernier point de Qi distribué pour le geste — puis referme lentement le vrai carnet sur la table, et lis la postface.

Conteur : avant de lire ces dernières lignes, demande à la table lequel des cinq est devenu ce vieux pirate. Puis tends le livre au joueur qu'ils auront désigné, et n'ajoute plus rien après lui.

跋

Épilogue du dernier Rouleau

À lire à voix haute, lentement — c'est toi, dans cinquante ans.

Voilà. Le rouleau s'achève, la lampe baisse, et ma vieille main tremble un peu — c'est l'âge, ou c'est le souvenir.

Des années plus tard, une femme de notre peuple, née comme nous sur les bateaux de Canton, prit la tête de soixante mille pirates et fit trembler trois empires sans jamais être vaincue. L'Histoire l'appelle Ching Shih. Quand son pavillon rouge passait à l'horizon, nous hissions le nôtre bien haut — et nous saluions la plus grande.

Mais ça, petit moineau... c'est un autre rouleau.

真 Pour aller plus loin : la vraie histoire

À lire aux joueurs après la partie, ou à garder pour toi — c'est le trésor au fond du coffre.

Tout cela est presque vrai. Vers 1801, à Canton, une jeune femme tanka dont on ne connaît plus le nom de jeune fille avec certitude — Shi Yang, disent les uns, Shi Xianggu, disent les autres — épousa le pirate Zheng Yi. L'histoire la retiendra sous le nom de Ching Shih, « la veuve de Zheng ». À la mort de celui-ci, en 1807, elle prit le commandement de sa flotte : la flotte au Pavillon Rouge. Sous ses ordres, près de soixante mille pirates et des centaines de jonques — la plus grande flotte pirate de tous les temps, plus puissante que bien des marines d'État. Elle imposa un code d'une discipline de fer, tint tête aux flottes de l'empereur, des Portugais et des Anglais, et ne fut jamais vaincue : en 1810, elle négocia son amnistie, garda son trésor et finit ses jours paisiblement. Aucun pirate des Caraïbes n'en a fait autant.

Vrai : les Tanka et leur mise à l'écart ; la cangue et les exécutions publiques ; le Cohong et les Treize Factoreries ; les jonques à voiles lattées et à coque cloisonnée ; Tianhou sur chaque pont ; le front rasé et la natte imposés par les Qing ; les pétards de l'abordage ; les grandes flottes pirates du delta, réunies vers 1805 sous des pavillons de couleur — et Ching Shih.

Inventés : l'Auberge de la Carpe d'Or, Maître Fei, le capitaine Sha Long, le gouverneur Fu'an, Shu Lin, le Livre des Maîtres du Qi — et le kung-fu de cinéma qui traverse tout le scénario. Dis-le à ta table à la fin de la partie : les joueurs adorent savoir où s'arrête l'Histoire et où commence la légende.

卷五 Le Rouleau cinq — ouvrir la chronique ?

Ce livre est complet en quatre Rouleaux : il commence dans une marmite de riz, il finit sur un pont doré, et une table qui s'arrête là repart avec une histoire entière. Mais il arrive qu'on ne veuille pas s'arrêter — que les joueurs demandent, en rangeant les dés, « et après ? ». Voici de quoi leur répondre.

Ce que devient la mécanique

- **25 ans, 5 points de Qi.** L'échelle monte d'un cran comme d'habitude : 4 délicat, 5 difficile, 6 héroïque. Le péril d'équipe suit la même formule — nombre de héros $\times$ 5.
- **Une deuxième botte secrète,** sur un élément différent de la première. Elle n'est pas un cadeau : sans elle, le cinquième Rouleau serait un peu plus dur que le quatrième, parce que le dé supplémentaire ne compense pas tout à fait la difficulté supplémentaire. Avec elle, l'équilibre est exactement le même — et un héros qui dispose de deux bottes doit choisir laquelle libérer, ce qui est une décision autrement plus intéressante.
- **Un troisième atout pour le navire,** gagné en le réparant, en le rallongeant, ou en s'emparant d'un meilleur.
- **Et surtout : ils écrivent dans le Livre.** Ce ne sont plus des élèves. Une fois par Rouleau, un héros peut enseigner un geste à quelqu'un — un mousse, un allié, un ennemi d'hier : ce personnage gagne +1 succès sur une action, et le héros a transmis quelque chose. C'est la boucle de toute l'histoire qui se referme.

Trois ouvertures, au choix

Le Pavillon Rouge (1807). Zheng Yi meurt en mer, et sa veuve prend la tête de la flotte. Elle convoque tous les capitaines du delta : il faut rejoindre la confédération des pavillons de couleur, ou rester libres et seuls. C'est le Rouleau où le titre du livre trouve enfin son sens — les héros rencontrent celle qu'ils ne faisaient que saluer de loin. Ton meilleur moment : lui faire lire le Livre des Maîtres du Qi.

L'amnistie (1810). L'empire propose le pardon à ceux qui déposeront les armes : garder son butin, rentrer à terre, cesser d'être un pirate. Et l'envoyé impérial qui vient négocier est Shu Lin — de l'autre côté de la table s'il a repris son rang, à côté d'eux s'il les a rejoints. Ce Rouleau-là ne se gagne pas au sabre : c'est un choix de vie, et il n'a pas de bonne réponse.

La relève (vers 1820). Les héros ont quarante ans, une flotte, et cinq mousses de neuf ans qui traînent sur le pont. On rejoue le Rouleau 1 à l'envers : ce sont eux, maintenant, le vieux maître au nez rouge qui enseigne en secret. Fais-leur donner les exercices du toit à leurs propres gamins, et regarde la table comprendre d'un coup ce qu'elle a joué toute la journée.

Ce qui doit revenir

Une chronique tient par ses objets, pas par ses combats. Fais réapparaître le bracelet de corde tressée, le Livre à la soie rouge, la gourde vide de Maître Fei, la petite Tianhou de bois dans sa niche — et Kuang le Borgne, devenu quartier-maître rigolard, qui raconte à tout le monde la fois où il a rançonné des vendeurs de beignets.

Une mise en garde

Ching Shih doit rester plus grande qu'eux. Le dernier mot de la postface finale est « nous saluons la plus grande » : si les héros finissent par la remplacer, par la vaincre ou par commander à sa place, le livre perd son titre et son sens. Ils peuvent la servir, la conseiller, la protéger, lui désobéir, la quitter. Pas la dépasser. C'est la seule contrainte de la chronique, et c'est aussi ce qui la rend belle — on peut consacrer sa vie à être le second d'une légende.

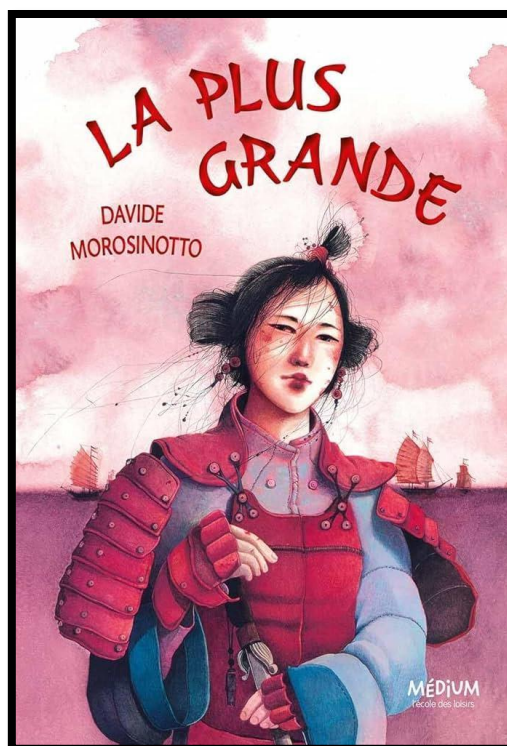
Écrire tes propres textes

Il te faudra un prologue et un épilogue pour chaque nouveau Rouleau : c'est le vieux pirate qui parle, et il peut parler aussi longtemps que tu veux. Le gabarit est simple. Trois paragraphes, jamais plus. Un « nous » à chaque paragraphe. Une image concrète et petite — une odeur, un objet, un geste — plutôt qu'un grand sentiment. Et une dernière phrase qui bascule, celle qu'on ne voit pas venir : « Nous étions riches. Nous ne le savions pas encore. »

***Conteur :** si tu prolonges, ne change pas le rituel : le carnet fermé au milieu de la table, le générique, vingt secondes de silence, et la voix du vieil homme par-dessus les dernières mesures. Les joueurs qui reviennent une deuxième fois attendent ce moment-là avant toute chose.*

書 *Le roman d'origine de ce jeu*

La plus grande, de Davide Morosinotto, a paru à l'école des loisirs (collection Médium) en 2023 : 656 pages, traduites de l'italien, sous une couverture de Rébecca Dautremer. C'est de ce livre que vient tout ce scénario, jusqu'à son titre.



On y suit Shi Yu, orpheline de la Chine du Sud, exploitée dès l'âge de six ans dans une auberge du port de Canton. Elle y rencontre Li Wei et son grand-père, un ancien maître d'arts martiaux, qui lui transmettent un art de combat secret : le wushu de l'Air et de l'Eau. Enrôlée à douze ans par un capitaine pirate redouté, elle gravit un à un les échelons du monde des mers, commande son propre navire — L'Étoile Filante — puis une flotte entière, qui finit par imposer sa loi de Canton à Hong Kong.

Le roman avance par sauts d'années : à chaque partie, on retrouve l'héroïne plus âgée, plus dure et plus libre. Cette architecture est exactement celle des quatre Rouleaux que tu tiens entre les mains — d'où des héros qui vieillissent de neuf à vingt ans, et des points de Qi qui s'accumulent d'un Rouleau à l'autre.

- **Ce que le jeu lui emprunte :** l'auberge du port et son patron sans scrupule, l'enfance orpheline, le vieux maître qui transmet un art interdit, l'ascension patiente au milieu des flottes du delta, et cette idée qu'une gamine de rien du tout peut finir par commander la mer.
- **Ce qu'il en change :** le roman s'adresse à des lecteurs de treize ans et plus, et va beaucoup plus loin dans la violence et la noirceur. Ici, tout est ramené à hauteur d'enfants : on ne tue jamais un héros, la cruauté reste hors champ, et une bande de cinq amis remplace la trajectoire solitaire de Shi Yu.

Si un joueur quitte ta table avec l'envie de lire le livre, la partie est réussie. Préviens simplement ses parents qu'il a été écrit pour des lecteurs un peu plus grands que lui — ce qui, à neuf ans, est exactement le genre de promesse qu'on aime s'entendre faire.

Merci à mes enfants, Alice et Simon, de m'avoir mis ce livre incroyable entre les mains.

卷 Aide de jeu — les regles sur une page

À photocopier ou recopier pour la table.

- **Tes points de Qi = tes dés et ta vie**

9 ans → 1 ; 12 ans → 2 ; 15 ans → 3 ; 20 ans → 4. On gagne 1 point à la fin de chaque Rouleau, et on lance un dé par point qui reste.

- **Pour agir :** le conteur annonce l'élément et la difficulté — par exemple Eau (Force) difficulté 2. Lance tous tes dés.

- **Chiffre exact = 2 succès. Chiffre d'un élément voisin (grand cercle de la fiche) = 1 succès.**

- **Ton pion de Qi est sur l'élément visé ? +1 succès. Ton arme (à partir du Rouleau 3) peut servir ? +1 succès, quel que soit l'élément.**

- **Chaque 6 :** ton Qi circule ! Tu peux déplacer ton pion d'un cran en suivant les flèches de l'étoile (Eau → Feu → Métal → Bois → Terre → Eau)... ou le laisser où il est. À toi de sentir.

- **Difficulté :** le conteur l'annonce, et elle monte à chaque Rouleau, parce que vous grandissez. Rouleaux 1 et 2 : 1 délicat, 2 difficile, 3 héroïque. Rouleau 3 : 2 / 3 / 4. Rouleau 4 : 3 / 4 / 5.

- **Péril d'équipe :** contre un grand danger, toute la table additionne ses succès manche après manche, jusqu'à remplir un compteur commun — nombre de héros × numéro du Rouleau. Zéro succès sur ton jet = 1 point de Qi en moins.

- **Rattraper un ami :** quand il manque un succès à quelqu'un, tu peux intervenir — même après le jet. Raconte ton geste : il gagne +1 succès. Mais alors tu renonces à ton propre jet dans cette scène : on agit, ou on couvre ses amis. Un seul sauveur par jet.

- **Blessures :** un danger t'atteint → tu perds 1 point de Qi, donc 1 dé. À zéro, tu es capturé ou hors de combat jusqu'à la fin de la scène — jamais mort. Seuls les soins d'un ami (Terre — Taoïsme, difficulté 1 par point) te rendent tes points ; au Rouleau suivant, tout revient.

- **Botte secrète (créée à la fin du Rouleau 3, utilisable au Rouleau 4) :** si ton pion est sur l'élément de ta botte, crie son nom, libère ton Qi (le pion quitte la fiche) : réussite automatique et spectaculaire, racontée par toi. Le pion revient au prochain 6, où tu veux. Dans un péril d'équipe, elle vaut d'un coup autant de succès que le numéro du Rouleau.

Et souviens-toi de la dernière leçon de Maître Fei :

le Qi circule. Saisis-le, ou laisse-le filer.