

Banyao du Zodiaque dans Qin

Le_Forgeron <http://qin.tharaud.net/>

31 décembre 2005

Un Mythe bien connu

On connaît beaucoup de légendes parlant d'une mystérieuse et magnifique femme qui, les nuits de pleine lune, est obligée de reprendre sa forme première afin de répondre à ses instincts premiers. Par exemple l'histoire d'un fils du chef d'un village qui rencontra une jeune fille à la mystérieuse et fascinante beauté. Tout débuta au bord du bois bordant le village, ils se rencontrèrent plusieurs fois de nuit et finirent par s'aimer au grand jour. De cette union quasi improbable naquit un enfant au regard bien étrange ou possédant une extraordinaire empathie avec certains êtres peuplant les forêts bordant le village. Puis un jour l'amant trop curieux de voir partir sa bien aimée (alors qu'elle lui a bien demandé de préserver son secret, sous peine de la perdre à jamais), tente de la suivre et découvre sa véritable nature. Dès lors, les allusions se multiplient, le doute s'installe et la curiosité du rat prend le dessus sur le bon sens amoureux.

Et la nuit fatidique revient, et toujours poussé par la curiosité qui lui fait manquer de prudence, le voyeur est découvert par sa dame. Dans les yeux de celle-ci se lit la colère et la tristesse, car celle-ci connaît très bien les lois qui régissent l'immensité de l'univers et les conditions de cet amour contre nature. Elle fuit à jamais l'amant trop curieux, mais il reste un enfant, victime de l'amour et de la curiosité de ses parents.

Mais il est présent et bien vivant. Son père n'ayant pas le cœur de le tuer ou de l'abandonner, choisi de se murer dans le silence. Ce n'est que plusieurs années après lors que l'enfant est devenu un homme et le père un vieillard, que celui-ci sur son lit de mort lui glisse la vérité quant à sa nature réelle...

Et depuis ce jour certains enfants, sans logique de génération, portent certaines marques qui caractérisaient ce premier enfant, un je-ne-sais-quoi dans son regard, une marque bien particulière. Puis un jour sans raisons apparente, la transformation se produit et il découvre sa véritable nature, il est le descendant d'un Yao, un Banyao.

De l'origine mythique du personnage

Les Yaos sont des animaux qui ont atteint un niveau de sagesse parfait, ils sont capables de prendre forme humaine à loisir et inversement. Dans ce cas précis, les personnages, ne sont nullement des Yaos mais bien des descendants directs, des «Banyao». Ils sont le fruit de l'amour entre un humain (homme ou femme) et de l'une de ces mythiques créatures.

Plusieurs types de Yaos sont déjà connus dans les légendes, Le Chien, le Chat, le Rat, le Singe, le Renard, l'Ours, l'Aigle, le Tigre, ...

Suivant l'animal qui était à l'origine son parent, le personnage développe certains avantages ou pouvoirs caractérisant celui-ci. Ces pouvoirs sont disponibles dès la création du personnage et s'accroissent par la suite.

De la création du personnage

Un personnage qui à pour parent ou ancêtre un Yao, suit les même règles de création que présenté dans le livre des règles à quelques exceptions près.

Il aura un nombre de point de création dans ses attributs, talents et pouvoirs identique à n'importe quel autre personnage. Il sera obligé de prendre un avantage et un défaut. Cependant l'avantage ou le défaut devra être «Ancêtre Yao».

La seule originalité est dans la branche de pouvoir qui s'offre à lui. Toute fois, celle-ci réclame un investissement en point d'expérience qui ne sera pas investi ailleurs.

Dans un premier temps, le joueur choisi parmi les animaux disponibles puis paye éventuellement grâce à sa réserve de création (Tao, Magie, Manoeuvre de Combat) le coût correspondant au niveau souhaité. Celui-ci se paye de la même manière qu'un Tao c'est-à-dire, que chaque niveau doit être payé individuellement. De plus lors de la création, l'achat est également limité au niveau 3.

Un personnage souhaitant avoir à la création un niveau de pouvoir Banyao 2, il devra investir dans le niveau 1 pour 1 point de création, puis 3 points de création pour atteindre le niveau 2. Soit un coût total de 4 points de création.

Pouvoirs des Banyao du Zodiaque

Les pouvoirs de Banyao des niveaux 1 à 3 ne demandent qu'une simple pensée, ou même sont passif pour les actifs, et le paiement d'un coût égale au niveau du pouvoir en Chi.

Les pouvoirs de Banyao des niveaux 4 à 6 nécessitent en plus de leur coût en Chi, (7-niveau de Banyao) tours pendant lesquels aucune autre action physique en dehors du déplacement ou de l'esquive n'est possible. Durant la phase de transformation (les quelques tours où le corps est assez informe et en constante modification pour ne pas avoir de nom propre), la Défense passive, la Résistance, le maximum de Chi et de Souffle sont chacun égale au minimal entre les deux formes, minorés de 1 point. Le niveau de blessure reste identique en nom, avec une éventuelle légère aggravation pour conserver la proportion sur ce niveau, tant pendant la phase de transformation que sous la forme transformée. Les changements de formes des niveaux 4 et 5 conservent les aspects Feu, Bois et Terre, et remplace les aspects Metal et Eau. Il est conseillé d'avoir une feuille simplifiée pour chaque forme, comportant les valeurs précalculée des formes stables. L'évolution du niveau courant de Chi suit en proportion l'évolution du score maximal de Chi, une fois la dépense de la transformation faite, en arrondissant encore à l'inférieur. Seuls les talents utilisables par la forme sont à prendre en compte pour le calcul du Chi (à priori, le niveau de banyao est certainement alors le plus élevé).

L'activation du pouvoir de niveau 3 une dépense en Chi de 3 points et une simple pensée pour l'activation tout comme un Tao. Une autre action physique reste donc possible simultanément.

La transformation en l'animal réclame une dépense en Chi de 4 points, et 3 tours à un personnage ayant Banyao 4, il ne pourra rien faire d'intéressant physiquement, si ce n'est se déplacer, se débarrasser de ses vêtements ou tenter d'esquiver, à raison d'une seule action par tour quelque soit les compétences martiales du joueur. Si le transformiste avait 2 cases sur 5 de cochés dans son état de santé actuelle ($2/5$) et que la nouvelle forme en avait 6, il passerait à 3 cochés ($2/6 < 2/5 < 3/6$). Au retour, ces 3 sur 6 deviendrait 3 sur 5 ($2/5 < 3/6 < 3/5$), à moins que le banyao n'ait été soigné entretemps (ou blessé davantage).

En passant d'une forme ayant un maximum de 32 en Chi, à une forme ayant un maximum de 8 en Chi, le personnage passe d'un score actuel de 28 à un score de 7. Au retour, le score courant de 3 ($7 - 4$ pour le retour) laissera le personnage avec 12 sur 32. Le passage de 16 vers 45 et réciproquement transformerait 12 en 33, puis 29 en 10.

Indépendamment de son animal source, les pouvoirs du Banyao sont :

1. Parole de sa nature : le personnage est capable de parler avec et de comprendre des représentants de l'animal source. Chaque changement de langage nécessite l'activation du pouvoir, il peut donc être coûteux en Chi de servir d'interprète.
2. Trait de sa nature : Le personnage, sans aucune transformation visible, dispose d'un trait caractéristique de l'animal source. En activant ce pouvoir, il peut refaire immédiatement un Test qui y serait relié. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.
3. Talent de sa nature : Le personnage, avec une transformation physique très limitée et peu visible, dispose d'un talent spécifique de son animal (à la libre appréciation du joueur à chaque utilisation du pouvoir, la transformation est à celle du meneur) pendant Niveau x Terre minutes. La transformation et le talent disparaissent d'eux-même à l'expiration de la période. Il est possible d'annuler la transformation (et le talent) avant la fin de la période en utilisant à nouveau ce pouvoir. Dans la limite d'une dépense initiale supplémentaire de (Terre+Niveau) en Chi, il est possible d'obtenir une période augmentée de Niveau x Terre minutes par point de Chi supplémentaire. La transformation est si minime qu'elle est quasiment instantanée, mais pas invisible pour autant. Le talent acquis temporairement l'est au niveau maximal de l'animal. Il n'est pas possible d'activer ce pouvoir plusieurs fois pour avoir simultanément plusieurs des talents de l'animal source par ce moyen, mais son utilisation reste possible avec le retour à sa nature (niveau 4) et métissage (niveau 5).
4. Retour à sa nature : Le personnage est capable de se transformer en l'animal source. Les aspects Métal et Eau sont modifiés pour ceux de l'animal pendant la transformation. Lors de l'obtention de ce niveau, le joueur n'a que le niveau 1 des talents de l'animal, il pourra ensuite faire progresser ces talents jusqu'à leur 100%. Le retour à la forme humaine nécessite d'utiliser encore une fois ce pouvoir. Sous forme animale, aucun autre talent de Métal et d'Eau du personnage sous forme humaine n'est utilisable, et l'utilisation des autres talents dépend de leur vraisemblance (et du meneur). La personnalité se rapproche de celle typique de l'animal, pour agir à l'encontre de la nature de l'animal, il faut réussir un jet de Bois contre une difficulté de 9.
5. Métissage : Le personnage est capable d'assumer une forme hybride entre l'animal et l'homme. Sa taille peut-être de plus ou moins 50% de celle humaine (à la libre appréciation du joueur à chaque utilisation du pouvoir), la tête est celle de l'animal, mais les membres sont globalement humains. Le personnage en forme hybride est capable de parler avec et comprendre simultanément les humains et les représentants de l'animal source. Les aspects Métal et Eau de la forme sont les maximums de sa forme humaine et celle de sa forme animale, indépendamment pour chaque aspect. L'utilisation des talents de la forme humaine et animale sont possibles, si un talent est disponible dans chaque forme, on utilise le niveau le plus grand. Les prises de contact avec les humains et animaux normaux se fait avec Terreur de 11-(Feu+Bois) si sa nature hybride est directement perçue (en général, dès qu'on voit son «visage» et sa posture humaine). Les représentants de l'animal source sont immunisés à cet effet et les humains peuvent rajouter leur niveau de Légendes.
6. Éveil du Yao : Le personnage a tellement bien intégré son héritage qu'il est désormais en tout point similaire à un Yao de sang pur pour ce qui concerne sa descendance. Son contrôle de son corps est tel qu'en dépensant une base de 6 points de Chi, il est capable de réparer ses blessures en un tour à raison d'un point de souffle par point de Chi supplémentaire, dans la limite de (Terre+Niveau) points de souffle par utilisation. Cette réparation corporelle l'empêche de faire autre chose de physique que se déplacer ou d'esquiver.

A noter que les possessions du personnage ne se transforment pas avec lui (vêtements, armes,...) et lors de sa transformation retour, celui-ci se retrouvera sans s'il n'a pas pris les précautions nécessaires pour les retrouver.

Animal	Trait	Technique
Rat	agressif	Métal 1, Eau 4, Survie (forêt) 3, Discrétion 4, Esquive 2, Perception 1
Boeuf	travailleur	Métal 6, Eau 2, Travaux de force 3, Charge 3
Tigre	souriant	Métal 5, Eau 4, Survie (jungle) 3, Griffes et Crocs 4, Esquive 3, Perception 3, Armes naturelle 3 (griffes et crocs)
Lapin	prudent	Métal 1, Eau 4, Survie (steppes) 3, Discrétion 4, Esquive 2, Perception 1
Dragon	élégant	
Serpent	sage	Métal 2, Eau 5, Discrétion 4, Esquive 3, Mordre 3, Venin de virulence 5
Cheval	talentueux	Métal 4, Eau 6, Galop 5, Ruade 3, Esquive 3, Arme naturelle 2 (sabot)
Chèvre	gentil	Métal 4, Eau 4, Survie (forêt) 3, Esquive 2, Discrétion 2, Charge 3, Arme naturelle 3 (cornes)
Singe	joyeux	Métal 2, Eau 5, Survie (jungle) 3, Acrobatie 4, Escalade 4, Esquive 3, Lancer 3, Larcins 1, Improvisations 2
Coq	fier	Métal 2, Eau 5, Serres 3, Perception 2, Armes naturelle 2 (serres et bec)
Chien	fidèle	Métal 3, Eau 3, Survie (forêt) 4, Discrétion 2, Mordre 3, Esquive 2, Perception 4, Arme naturelle 3 (griffes et crocs)
Cochon	scrupuleux	Métal 5, Eau 3, Survie (forêt) 3, Esquive 3, Charge 3, Arme naturelle 3 (défenses)

Avantage ou Inconvénient

Si le personnage dispose de l'avantage «Ancêtre Yao», l'utilisation des pouvoirs ne nécessite que la dépense des points de Chi nécessaires.

En revanche, si le personnage dispose de l'inconvénient «Ancêtre Yao», le personnage doit dépenser les points de Chi nécessaires et ensuite réussir un test de Terre+Banyao sur la base

- de 11 pour le niveau 1
- de 12 pour le niveau 2
- de 13 pour le niveau 3
- de 14 pour le niveau 4
- de 15 pour le niveau 5
- de 16 pour le niveau 6

Que le test réussisse ou pas, la dépense de Chi doit être faite (et le test doit être fait, même si Terre+Banyao est déjà supérieur au seuil nécessaire). En cas d'échec, le personnage ne peut plus utiliser les pouvoirs Banyao de niveau identiques ou supérieures pendant un nombre d'heures pleines égale à la marge d'échec au test. En cas d'échec critique à ce test, l'ensemble des pouvoirs Banyao sont inutilisables pendant un nombre de jours égaux au niveau du pouvoir qu'il voulait utiliser. Un équilibre Yin-Yang n'a pas d'autres effets que la traditionnelle récupération de points de Chi et de réussir le test.

Influence de l'heure et de l'animal

Le coût des pouvoirs est réduit de 1 point de Chi lorsque l'heure d'utilisation du pouvoir porte le même nom que l'animal source du banyao. La difficulté pour ceux qui ont l'inconvénient «Ancêtre Yao» est également réduite de 2 durant cette période.

En cas de mort, de coma ou d'assoupissement d'un Banyao

Les pouvoirs avec une durée limitée se terminent automatiquement à l'heure prévue en l'absence de volonté consciente du personnage.

Les transformations de niveau 4 et 5 ne sont jamais annulées automatiquement. Des particularités physiques ou des tatouages peuvent éventuellement donner un indice sur l'identité du personnage Banyao malgré le changement de forme, mais l'usage de la divination serait plus efficace pour convaincre un magistrat prudent en présence d'un cadavre.

Progression

Expérience

Afin d'augmenter le niveau de Banyao, le personnage devra investir un certain nombre de points d'expérience dans celui-ci. Le coût d'augmentation est le coût normal et traditionnel pour un Talent ou un Tao.

Il est possible d'utiliser l'expérience pour faire progresser les talents pré-existant d'une forme particulière jusqu'à leur valeur optimale raciale. L'évolution d'une forme n'a pas d'influence sur l'évolution d'une autre.

Apprentissage

L'apprentissage est tout simplement impossible pour augmenter le niveau de Banyao, les pouvoirs que développe un Banyao sont innés à sa personne et réclame un investissement personnel et profond. On ne retrouve pas sa nature, comme l'on apprend à forger ou jouer de la musique, c'est un acte bien plus profond et individuel.

Il est possible, en passant le temps d'apprentissage dans la forme en question, d'utiliser l'apprentissage pour faire évoluer les talents pré-existant d'une forme. La fréquentation d'un animal semblable, même amical, ne saurait être considéré comme l'enseignement d'un maître et par conséquent seul la colonne d'apprentissage solitaire est utilisable.