# Terre & Ciel

« La neige tombe sans cesse, un cerf blanc est tué, quelqu'un, appuyé contre un canard de jade bleu, écrit en souriant les aventures des extraordinaires chevaliers. »

Écrit par John Grümph

**Terre & Ciel** est un système de jeu léger destiné à émuler l’ambiance des films de Hong Kong – Wuxia Pian et Kung Fu Pian. Chaque joueur doit se munir de deux dés de chaque type : d4, d6 et d8.

## Mécaniques de jeu

Lorsque vous voulez atteindre un objectif et que quelque chose ou quelqu’un s’y oppose, lancez deux dés, correspondant l’un au Souffle et l’autre au Geste approprié. Affectez l’un des dés à la Force du jet et l’autre au Style.

Le choix du Souffle et du Geste dépendent d’une part de l’intention de l’action et d’autre part de la technique à mettre en œuvre.

|  |  |
| --- | --- |
| **Le dé de Force** | **Le dé de Style** |
| Le dé de Force indique si vous parvenez ou non à surmonter l’opposition. Pour réussir votre action, le résultat du dé doit être égal ou supérieur à la difficulté. | Le dé de Style indique la manière dont vous réussissez votre action. Plus le résultat du dé est élevé, meilleure est la manière dont vous parvenez à vos fins. |
| **Difficulté**Facile – 3Modérée – 4Difficile – 5Très difficile – 6 | **Résultat**1-2 – oui mais… l’action est réussie avec un compromis (1 dégâts en combat).3-5 – oui… l’action est réussie (2 dégâts en combat)6+ – oui et… l’action est réussie et vous obtenez un avantage supplémentaire (4 dégâts en combat). |

##  Personnage

Votre personnage est un aventurier du Monde flottant, un chevalier errant, un membre d’une école d’arts martiaux, un lettré vagabond, un criminel appartenant à un clan… Il est défini par cinq Souffles, cinq Gestes, cinq Caractères, des points de Chi et des Enseignements.

### Les cinq souffles

Les cinq Souffles représentent les valeurs morales, la démarche ou l’attitude de votre personnage quand il agit. Vous pouvez librement choisir le Souffle que vous activez au moment d’un jet, mais les conséquences en tiendront compte…

À la création, répartissez 1d4, 1d4, 1d6, 1d6 et 1d8 entre les cinq Souffles.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Souffles** | **Démarche** | **Attitude** | **Valeur morale** |
| **Eau** | Perception | Pusillanime | Bravoure |
| **Feu** | Intelligence | Exalté | Bienveillance |
| **Métal** | Influence | Soucieux | Individualité |
| **Bois** | Puissance | Colérique | Loyauté |
| **Terre** | Résistance | Orgueilleux | Droiture |

### Les cinq Gestes

Les cinq Gestes représentent les savoirs techniques et l’éducation du personnage. Ils reflètent son histoire et la diversité de ses capacités et compétences. Tous les Gestes peuvent servir en combat – il vous suffit de décrire la manière dont vous les utilisez et dont ils influencent votre Kung Fu.

À la création, répartissez 1d4, 1d4, 1d6, 1d6 et 1d8 entre les cinq Gestes.

|  |  |
| --- | --- |
| **Gestes** |  |
| **Ambassadeur** | La parole, la négociation, le protocole, la politique, les intrigues… |
| **Espion** | La souplesse, l’adaptation, la vigilance, la discrétion, les informations, les réseaux… |
| **Lettré** | Les connaissances, les arts, la réflexion, la stratégie… |
| **Magistrat** | L’autorité, la présence, la bureaucratie, le pouvoir… |
| **Soldat** | La force, la vitesse, la décision… |

### Les Caractères

Les Caractères sont des éléments chiffrés qui dépendent directement des cinq Souffles. Notez la valeur de chaque Caractère en fonction du dé du Souffle correspondant.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caractères** | **Souffle** | **d4** | **d6** | **d8** |
| **Initiative** | Métal | 1d8 | 2d8 | 3d8 |
| **Encaissement** | Terre | 1 | 2 | 3 |
| **Défense** | Eau | 4 | 5 | 6 |
| **Dégâts** | Feu | +1 | +2 | +4 |
| **Manœuvres** | Bois | 1 | 2 | 3 |

### Le Chi

À la création du personnage, vous possédez 5 points de Chi. Vous pouvez augmenter votre total de Chi avec l’expérience. Le Chi représente votre énergie vitale et diminue quand vous êtes blessé, malade ou fatigué.

### Les Enseignements

Les Enseignements sont les capacités spéciales que possède votre personnage. Ils sont divisés en trois catégories, de plus en plus puissants : les enseignements des collines, les enseignements de la rivière et ceux de la forêt. À la création du personnage, choisissez deux enseignements des collines. Vous en gagnerez de nouveaux avec l’expérience.

À chaque fois qu’un Enseignement s’applique, vous pouvez, à la discrétion du meneur de jeu, réussir automatiquement une action qui pourrait nécessiter un jet ou obtenir une réduction d’un ou deux points de sa difficulté. Certains Enseignements vous autorisent simplement à accomplir des prouesses impossibles aux non pratiquants.

#### Les Enseignements des collines

+ Conserver en toutes circonstances une grande clarté d’esprit.

+ Conserver un calme impérial.

+ Courir plus vite.

+ Faire preuve d’une endurance sans borne au travail.

+ Faire preuve d’une infinie patience.

+ Garder son équilibre.

+ Grimper et escalader à toute vitesse.

+ Manier les arcs (j’ajoute gratuitement la position du Soleil une fois par combat).

+ Manier les chaînes (j’ajoute gratuitement la position du Marais une fois par combat).

+ Manier les couteaux (j’ajoute gratuitement la position du Marais une fois par combat).

+ Manier les épées (j’ajoute gratuitement la position de la Brume une fois par combat).

+ Manier les éventails (j’ajoute gratuitement la position du Vent une fois par combat).

+ Manier les fléaux (j’ajoute gratuitement la position de la Terre une fois par combat).

+ Manier les lances (j’ajoute gratuitement la position de la Montagne une fois par combat).

+ Masser un confrère, une fois par jour, et lui redonner 1d4 Chi.

+ Ne jamais être surpris.

+ Ne souffrir ni du chaud, ni du froid.

+ Posséder une parfaite connaissance des textes classiques.

+ Résister à la douleur et à la torture.

+ Se battre à mains nues (j’ajoute gratuitement la position du Ciel une fois par combat).

+ Se montrer d’une extrême politesse.

+ Se montrer un cuisinier émérite.

+ Se révéler un peintre inspiré.

#### Les Enseignements de la rivière

+ Agir plus rapidement que quiconque (et ajouter 1d8 à son initiative).

+ Casser les murs et les objets avec ses poings.

+ Courir longtemps et sans effort.

+ Démontrer une mémoire éidétique.

+ Détourner un projectile.

+ Effectuer des acrobaties aériennes incroyables.

+ Faire la Danse du Lion avec style.

+ Frapper plus dur que quiconque (et ajouter +1 aux dégâts).

+ Gonfler ses muscles pour impressionner et intimider.

+ Ignorer les effets du feu.

+ Maîtriser le Qi Gong (et gagner +1 en encaissement).

+ Marcher sur les murs.

+ Ne pas manger et ne pas boire sans souffrir durant plusieurs jours.

+ Porter des charges extrêmement lourdes et encombrantes.

+ Posséder des sens aiguisés.

+ Sauter très haut et très loin.

+ Se déguiser très rapidement et changer d’apparence avec peu d’accessoires.

+ Se révéler un forgeron d’élite.

+ Soigner, une fois entre deux repos longs, une blessure chez un confrère.

+ Tirer et lancer plus loin que quiconque.

#### Les Enseignements de la forêt

+ Changer le dé d’un Souffle ou d’un Geste (et passer de 1d4 à 1d6).

+ Créer une épée de lumière.

+ Déplacer des objets à distance, par la pensée.

+ Devenir immortel par l’âge.

+ Devenir invisible quelques instants.

+ Donner l’impression que vous êtes mort.

+ Écraser l’assistance de sa présence.

+ Hausser la voix jusqu’à se faire entendre comme le tonnerre.

+ Ignorer les lames.

+ Ignorer les poisons.

+ Ignorer les projectiles.

+ Marcher sur des bambous.

+ Marcher sur l’eau.

+ Ne plus respirer pendant plusieurs minutes.

+ Ouvrir son troisième œil.

+ Posséder mille visages.

+ Soulever des masses impossibles.

+ Utiliser des objets usuels (pipe, bouilloire, tabouret, échelle) comme s’il s’agissait d’une de vos armes habituelle.

+ Voler sur de courtes distances.

## Le combat

### Initiative

Lorsqu’un conflit éclate, chaque adversaire impliqué doit tirer son initiative en lançant un ou plusieurs d8 comme indiqué par son Caractère. Les actions sont résolues dans l’ordre descendant. Si votre initiative est égale ou supérieure à 15, vous avez une action supplémentaire, à votre initiative moins 15. De même si elle atteint ou dépasse 30. Au cours du combat, votre initiative peut monter ou descendre selon les circonstances.

### Manœuvres et actions

À son tour de jeu, votre personnage peut effectuer une ou plusieurs manœuvres. Chaque manœuvre permet de décrire un mouvement particulier – sauter par-dessus des obstacles, rejoindre un adversaire, s’éloigner du combat, passer d’une zone à une autre, etc. Vous pouvez toujours échanger une action pour gagner une manœuvre supplémentaire.

Une action permet d’effectuer une attaque ou d’utiliser un Enseignement ou un Geste pour accomplir quelque chose qui mérite attention et prend du temps.

### Les huit Positions

Lorsque c’est votre tour d’agir, vous pouvez invoquer deux des huit positions suivantes, en clamant, par exemple, « Je fais Terre et Ciel ! » ou « Les Marais et la Montagne viennent à bout des lapins d’acier ! ». Vous ne pouvez pas invoquer deux fois la même combinaison de Positions au cours d’un même combat, à moins de perdre immédiatement deux points de Chi. Appliquez les bonus de chaque Position.

|  |  |
| --- | --- |
| **Les huit Positions** | **Effets** |
| Terre | Encaissement +1 jusqu’au prochain tour. |
| Montagne | Défense +1 jusqu’au prochain tour. |
| Brume | Relancer le plus mauvais dé de l’action. |
| Vent | Projeter un adversaire et lui faire perdre une manœuvre. |
| Orage | Regagner 1 Chi. |
| Soleil | Se désengager et abandonner le combat sans qu’aucun adversaire ne puisse vous suivre. Vous gagnez une ultime blessure. |
| Marais | Saisir et bloquer un adversaire. Aucun d’entre vous ne peut plus effectuer de manœuvre jusqu’au prochain tour, mais vous pouvez attaquer normalement. |
| Ciel | Initiative +1d8. |

### Attaque et dégâts

Pour porter une attaque, effectuez un jet dont la difficulté est égale à la Défense de votre adversaire. Le dé de Force indique si l’attaque porte et le dé de Style la quantité de dégâts que vous infligez. Ajoutez les divers bonus dont vous bénéficiez, enlevez l’encaissement. Les dégâts définitifs correspondent aux points de Chi que vous faites perdre à votre adversaire.

### Blessures

À chaque fois que vous tombez à 0 points de Chi :

+ Vous subissez une blessure : cochez un Souffle ou un Geste qui possède 1d6 ou 1d8. Tant que vous êtes blessé, le dé passe à 1d4.

+ Vous perdez la moitié de votre initiative.

+ Vous regagnez 1d8 points de Chi (jusqu’à votre maximum le cas échéant).

Si vous ne pouvez plus subir de blessures, vous êtes mort !

## Repos court et repos long

Une nuit de repos ou quelques heures d’activités tranquilles permettent de récupérer tous ses points de Chi.

Le groupe de personnage peut décider de prendre un repos long. C’est un moment important durant lequel les ennemis et adversaires des personnages agissent et font avancer leurs sombres machinations. Néanmoins, un repos long permet de guérir une blessure et de choisir une augmentation d’expérience.

Lorsque vous prenez une augmentation, vous pouvez :

+ Augmenter votre total de Chi de un.

+ Choisir un Enseignement. Les Enseignements des collines sont d’accès libre. Vous devez avoir deux Enseignements des collines pour chaque Enseignement de la rivière ; et deux Enseignements de la rivière pour chaque Enseignement de la forêt.