

WUXIA - Création de personnages

Wuxia est une espèce de marvel dans la Chine Antique. Le wuxia était autrefois un chevalier errant prêtant son bras à la veuve et à l'orphelin pour mieux tester la maîtrise d'un art martial.

Le JDR Wuxia se joue dans la Chine Antique : époque déterminée par le M.J.

On y rencontre des fantômes, des monstres de la mythologie chinoise. On y est un super-héros (comme dans Tigre et Dragon ou le secret des poignards volants) voletant d'arbre en arbre ou s'asseyant sur un brin d'herbe grâce au Pouvoir de Poids de la vertu...

Mais souvent la sagesse des préceptes antiques : bouddhisme (non-violence, etc.) , confucianisme (respect des ancêtres, l'intérêt général et non l'égoïsme) , taoïsme (Yin et Yang, fengshui, etc.)... est plus efficace pour résoudre le scénario !

INCARNER UN Héros : choisir son type

Note : les armes sont « vivantes » dans Wuxia – elles n'ont pas pour but de dominer leur porteur mais elles ont une volonté et des pouvoirs qui se développent au fil des décennies.. Elles permettent aussi de massacrer des être surnaturels si nécessaire...

Guerrier : Préférant se fier à leurs aptitudes naturelles et à un entraînement hors pair plutôt que sur un grand nombre de techniques secrètes ou sur la magie, les Guerriers sont des combattants dont les techniques martiales mettent l'accent sur la puissance et l'agressivité plutôt que sur la finesse et la subtilité. Ils sont synonymes de force et de courage, capables de se mesurer à n'importe qui ou n'importe quoi sans avoir recours à des techniques de couard. En Chine les Guerriers sont armés de hache et de masse melon, alors qu'au Japon ce sont les célèbres samourais qui font tous partie de cette catégorie. Les Guerriers possèdent peu de pouvoirs, qu'ils choisissent dans une liste relativement restreinte. En revanche, ils ont habituellement de meilleurs Attributs, plus de Compétences et de Traits que les autres types de Héros.

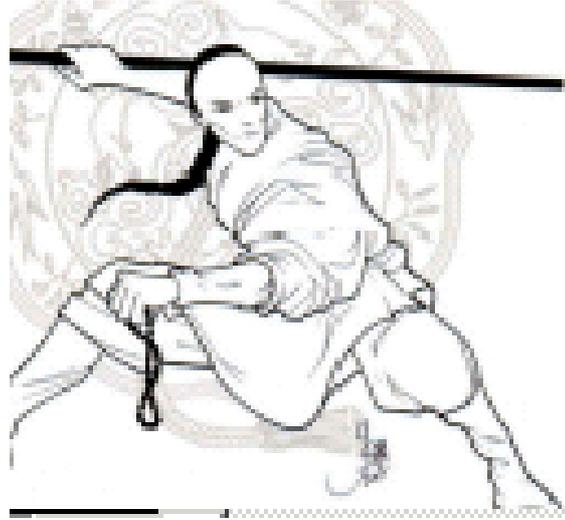
Moine : Qu'il s'agisse de moines bouddhistes récitant inlassablement leurs sutras, de Komuso japonais avec leur panier sur la tête ou même de Yogis en provenance de l'Inde, les moines ont tous en commun leur relation particulière avec le mysticisme et le surnaturel. Les moines forment une caste variée : alors que certaines sectes peuvent être purement mystiques, d'autres peuvent être plus près du guerrier que du prêtre, quoi que ceux qui se dévouent surtout au combat seront habituellement des Chevaliers. Les Moines ont accès à une très grande sélection de pouvoirs, mais en connaissent une quantité relativement limitée au départ. Cependant au fil de leur carrière, ils pourront développer une variété de pouvoirs presque aussi grande que celle des Sorciers.

Chevalier : Héros typique des films de wu xia pian, le Chevalier est un maître en art martiaux doté de talents spectaculaires et d'une attitude fraternelle, qui se dévoue pour le bien et la justice. Les Chevaliers sont à la base même de la plupart des légendes chinoises. Détenteurs de techniques secrètes de combat, de maîtrises du Chi et parfois même de pouvoirs mystiques, ces guerriers accordent une grande importance à ces secrets dans leurs affrontements. Les Chevaliers ont accès à une bonne variété de pouvoirs de combat et en connaissent plusieurs dès le départ.

Assassin : Espions, ninjas et guerriers mystiques de l'ombre, les Assassins mettent l'accent sur la subtilité et l'illusion. Ils opèrent partout où leur maître les envoie, se mêlant à la population locale jusqu'au moment où ils frappent sans prévenir. Les Assassins dépendent beaucoup de leurs Pouvoirs pour mener leurs missions à bien, et se concentrent surtout sur les Techniques et les Pouvoirs Mystiques. Ils ont accès à une bonne sélection de pouvoirs, surtout axés sur le déplacement et la dissimulation. Dès le début de leur carrière, ils maîtrisent un grand nombre de ces pouvoirs.

Sorcier : Des eunuques impériaux chinois aux prêtres shinto japonais, les Sorciers sont des adversaires impressionnants. Bien que leur don pour les pouvoirs surnaturels limite souvent leurs performances combattantes, ils sont cependant capables de réduire en poussière des villages entiers, de commander aux éléments et d'imposer leur volonté sur des populations entières. Les Sorciers ont accès à un très grand nombre de pouvoirs et en connaissent plusieurs dès le début de leur carrière. Les pouvoirs de Sorcier sont parmi les plus puissants du jeu, mais sont d'une utilisation limitée en

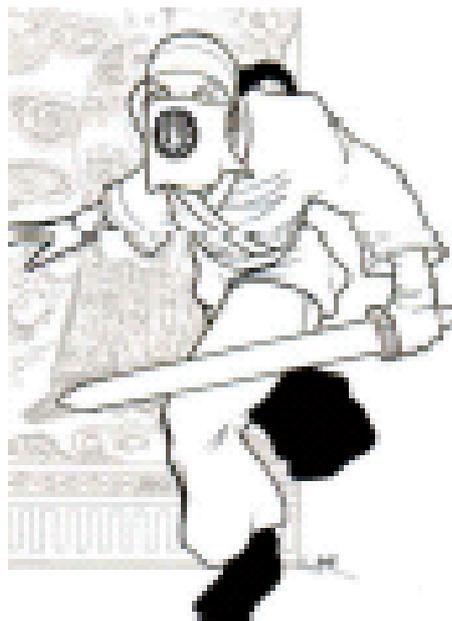
combat rapproché ou si la situation ne s'y prête pas.
Un Sorcier intelligent sera donc prévoyant en s'assurant que les conditions requises pour l'utilisation de ses pouvoirs soient présentes ou que des gardes du corps soient en mesure de le protéger.



Une Chevalier - Un sorcier (métier : magistrat de l'empire) - Un moine bouddhiste (métier : chasseur de fantôme) -



Un guerrier d'expérience (métier : mercenaire) -



Un assassin (métier : couverture officielle à déterminer)

Pour faire votre perso, vous avez à REPARTIR 16 POINTS DE PRIORITE

Priorité	Type & Pouvoirs
5	Sorcier (100)
4	Assassin (80)
3	Chevalier (60)
2	Moine (40)
1	Guerrier (20)

Choisir un type du personnage (et pouvoirs correspondants au type)

Choix du héros : répartir 1 à 5 priorités selon perso voulu

Le chiffre entre parenthèses c'est les points de pouvoirs pour acheter des sorts

Si « sorcier » est choisi : $16 - 5$ de priorité = 11 points de priorité à dépenser pour choisir les caractéristiques (ou attributs), les traits, les compétences, l'expérience (permet de racheter tout le reste).

Priorité	Attributs
5	30 (8)
4	27 (7)
3	24 (6)
2	21(5)
1	18(5)

Si le PJ décide de booster **les attributs** de son SORCIER : il dépense par exemple 5 priorités => il a 30 points à répartir en eau, terre, bois, feu, métal – sachant que pour ce perso eau, terre et bois sont les caractéristiques importantes)

Le chiffre entre parenthèses dans « 30(8) », c'est le niveau max à la création du perso

Ca peut donner : EAU : 7 – TERRE : 7 – BOIS : 6 – FEU : 5 – METAL : 5

Table 3.4 : Échelle indicative de valeur des niveau d'Attributs

Attribut	Description
1-2	Un Attribut à ce niveau se situe largement en dessous de la normale chez un humain.
3-4	La moyenne humaine pour un Attribut.
5-6	Un Attribut à ce niveau indique quelqu'un qui se distingue par cet Attribut.
7-8	Un Attribut à ce niveau, sans pour autant briser des records, dénote un personnage hors du commun.
9-10	Le maximum possible atteignable par un être humain de façon naturelle.
11-14	Un Attribut ne peut atteindre ce niveau que chez les créatures non humaines ou grâce à la magie.
15+	Un Attribut à ce niveau ne peut qu'appartenir à une créature dépassant de loin les capacités humaines (le Métal d'un Dragon, le Bois d'une créature divine, etc.)

Si 30 points d'attributs choisis : $11 - 5$ de priorité = 6 points de priorité à dépenser pour choisir les traits, les compétences, l'expérience (pas obligatoire).

Le PJ choisit (par exemple) de donner 3 priorités aux traits

Priorité	Traits
5	125
4	100
3	75
2	50
1	25

CHOIX DES TRAITS (A) détails p. 43 à 47 du Livre de base

Nom du trait (coût d'achat) et Description (effet du trait – 2 d = 2 dés en plus :-))

Traits	
Trait (coût)	Description
Agilité du singe* (10)	Acrobatie +2D
Amitié du cheval* (15)	Social avec une connaissance +2D
Aura du tigre* (15)	Commandement +2D
Débrouillardise du rat (20)	Connaissance des rues +2D
Discrétion du rat (15)	Discrétion / intrusion +2D
Endurance du buffle* (20)	Pas de seuil d'effondrement
Expérience du tigre (20)	SR test d'horreur -1 + spécial
Expertise de la chèvre (20)	Mêlée = compétence (au lieu de Terre)
Fortune du cochon (10/20/30)	Seuil de richesse +1/tranche
Grognement du chien (20)	Intimidation +2D
Méfiance du lapin (15)	SR pour le bluffer +1
Mémoire du chien* (20)	Mémoire +2D
Présence du coq* (20)	Beauté +2D
Rapidité du cheval* (15)	Coût de déplacement divisé par 2
Réflexes du lapin* (20)	2D de défense à chaque combat
Réputation du coq (5+)	Etre reconnu +2D
Royaume du singe (20)	Survie en forêt +2D
Sagesse du dragon (20)	Blasé pour les tests d'Horreur =< 5
Santé du cochon* (15)	Guérison totale
Secret du dragon (25)	Forge : spécial
Secret du serpent* (25)	Chi +5
Trésor de la chèvre (5+)	Possède objet spécial
Vivacité du serpent* (20)	Initiative +2D
Vigueur du buffle* (20)	Armure +2 (même maladie/poison)

Test d'horreur : on n'est pas

paralysé 5 secondes quand on voit un mort-vivant.

SR = seuil de réussite

6 priorités -3 priorités pour les traits = reste 2 priorités pour les **compétences** et 1 pour l'expérience (par exemple)

Compétences
Acteur
Artisan
Chasseur
Criminel
Ecrivain
Espion
Fantassin
Intendant
Marchand
Paysan
Préfet
Scribe
Alchimiste
Artiste martial
Etudiant
Lettré
Magistrat
Médecin
Moine
Haut fonctionnaire
Professeur
Gosse des rues
Chef de bande
Maître d'armes
Artiste de cirque

Magistrat = la Chine est organisée en Province (région) / Préfecture (département)
) district (communauté de communes)

A vous de choisir votre niveau d'influence

Note : il est plus logique qu'un sorcier soit Magistrat et un Moine artiste de cirque,
par exemple...

CHOIX DES POUVOIRS

C'est le type de perso qui détermine les points de pouvoirs pour acheter des sorts
Le sorcier a 100 points, l'assassin a 80 pts, etc. Voir page 1 de ce document.

Il y a des pouvoirs communs à tous les persos

Chaque type de perso (assassin, sorcier, etc.) a également des pouvoirs spécifiques

CLASSIFICATION DES POUVOIRS

Les pouvoirs se divisent en trois catégories :

- Les **pouvoirs de Chi** canalisent l'énergie interne du Héros de telle façon que ses habiletés naturelles sont démultipliées. Ces pouvoirs se développent à la suite d'un long et difficile entraînement et seuls les guerriers les plus disciplinés et déterminés sont en mesure de contrôler suffisamment leur Chi pour utiliser ces pouvoirs. Les Pouvoirs de Chi utilisent l'Attribut Bois pour déterminer leur efficacité.
- Les **Techniques Secrètes** sont principalement des formes de combat ou d'acrobatie très avancées qui semblent défier l'impossible. La plupart des Techniques Secrètes font appel à l'énergie interne du Héros, mais pas de façon aussi flagrante que les pouvoirs de Chi. Les Techniques Secrètes sont intrinsèquement liées aux capacités physiques du Héros, et utilisent l'Attribut Terre pour déterminer leur efficacité.
- Les **pouvoirs Mystiques** mesurent la personnalité du Héros aux forces mêmes de l'univers. Ce type de pouvoirs plie et manipule la réalité pour la conformer à leur volonté. Aucune personne véritablement humble ne peut rêver d'utiliser ces pouvoirs, ce qui explique pourquoi tant de Sorciers sont des égocentriques. Les pouvoirs Mystiques étant la capacité du Héros à imposer sa personnalité sur les forces de la nature, c'est l'Attribut Eau qui détermine leur efficacité.

M= moine – A = assassin – S= sorcier – C = chevalier – G = guerrier

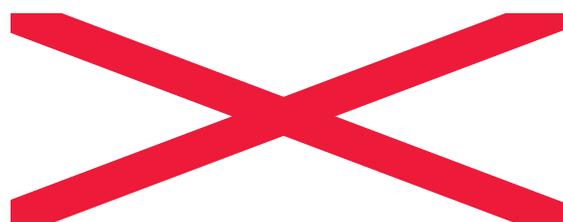
Voir la case HEROS pour voir si vous pouvez choisir ce type de pouvoir

Table 5.1 : Pouvoirs

Nom	Héros	Type	Acquérir	Activer	Effets
Aire Maudite	S	Mystique	5	2	Corrompt une zone
Aire Purifiée	M	Mystique	5	2	Purifie une zone
Alchimie	S	Mystique	10	variable	Crée des potions magiques
Armes Secrètes	S	Mystique	5	1	Crée différents types d'armes
Arme de Soie	M,A	Technique	5	1	Utilise vêtement comme arme
Armure de Soie	M,C,S	Technique	5	1	Héros couvert à 50%
Attaque de Chi	C	Chi	10	2	Attaque directement le Chi de l'adversaire
Attaque Karmique	M,S	Mystique	5	1	Attaque les Esprits
Attaque de Méridien	C	Chi	10	1	Paralyse l'adversaire
Aura Resplendissante	M	Mystique	5	1	Armure égale à Eau contre surnaturel
Bond du tigre	G,M,C,A,S	Chi	5	1	Permet des bonds égaux à 2xFeu
Bonne Fortune	G,M,C,A,S	Mystique	5	1	Objets improvisés
Cage Mystique	M,S	Mystique	10	1	Emprisonne un Esprit
Chant des 1000 lames	A	Technique	10	2	Lance une lame supplémentaire par succès
Consulter les Ancêtres	S	Mystique	5	1	Permet d'interroger les esprits
Course du Dragon	G,M,C,A,S	Mystique	5	1	Permet de courir sur les murs
Course du Vent	C,A	Technique	5	1	Vitesse de déplacement doublée
Création de Reliques	S	Technique	10	variable	Permet de créer des Baobei
Darse des 1000 coups	C	Technique	10	3	Terre=10 pour la défense
Dim Mak	C	Chi	5	1	Ignore AR1 par succès
Domination	S	Mystique	10	2	Permet d'imposer sa volonté sur les gens
Exorcisme	M	Mystique	10	3	Exorcise une personne ou un lieu
Focus : Finesse	G,C,A	Technique	5	1	+1 Dé d'Initiative par Dé de l'Aspect Finesse de l'arme
Focus : Défense	G,M,C,A	Technique	5	1	+1 Dé de Défense par Dé de l'Aspect Défense de l'arme
Focus : Destruction	G,S	Technique	5	1	+2 dégâts par Dé de l'Aspect Destruction de l'arme
Haleine du Dragon	S	Mystique	10	2	Crée un brouillard dissimulant
Immortalité	M,S	Mystique	15	10	Arrête le vieillissement
Invocation de Démons	S	Mystique	10	2	Invoque un démon serviteur
Invocation de Fantômes	S	Mystique	10	2	Invoque un fantôme serviteur
Invocation de Monstres	S	Mystique	10	2	Invoque un monstre serviteur
Invocation de Nuées	S	Mystique	10	2	Invoque un gigantesque nué d'insectes
Invulnérabilité	G,M,C,A,S	Chi	5	2	Ignore les effets des blessures

Table 5.1 : Pouvoirs (suite)

Nom	Héros	Type	Acquérir	Activer	Effets
Kiai : Domination	G	Chi	10	5	Attaques difficiles à éviter
Kiai : Destruction	G	Chi	5	2	Détruit AR2 par succès
Maître des bois	S	Mystique	10	3	Prend contrôle de la végétation environnante
Malédiction des Ancêtres	M,S	Mystique	10	2 ou 4	Malédiction
Monde illusoire	S	Mystique	15	2	Permet de créer des illusions très complexes
Paume des 108 Bouddhas	C	Chi	5	1	Attaque projette l'adversaire
Poids de la vertu	M,C,A	Chi	5	1	Réduit son poids à celui d'une plume
Poings fantômes	S	Mystique	10	2	Permet d'attaquer à distance grâce au Chi
Queue du Roi des Singes	C	Chi	5	1	Attaque supplémentaire sans armes
Régénération	M,S	Mystique	15	2	Régénère organe ou membre perdu
Sixième Sens	G,M,C,A,S	Chi	5	1	Détecte êtres vivants dans 15m
Technique de l'air	A	Technique	10	1	Grenades fumigènes
Technique de la terre	A	Mystique	15	1 ou 2	Peut s'enfoncer ou se déplacer dans le sol
Technique de l'eau	A	Technique	10	1	Peut passer de longs moments sans respirer
Technique de l'Esprit Arboricole	A	Technique	5	1	Saute d'arbre en arbre au double de sa vitesse de course
Technique d'illusion	A	Mystique	10	3	Plonge les adversaires dans la confusion
Technique d'invisibilité	A	Mystique	15	2	Héros devient invisible tant qu'il ne bouge pas
Technique de substitution	A	Technique	10	3	Remplace le corps par un objet



L'expérience : permet d'avoir des points bonus à répartir comme on veut

Priorité	Expérience
5	125
4	100
3	75
2	50
1	25

Table 3.10 : Coût des améliorations possibles grâce à l'Expérience

Caractéristique	Coût en Expérience
Améliorer un Attribut	Niveaux 1-6 : 4x le niveau désiré
	Niveaux 7-9 : 7x le niveau désiré
	Niveau 10+ : 100
Développer une nouvelle Compétence à 1 Dé	Nouveau Métier ou Formation : 20
	Nouveau Hobby : 5
Améliorer un Métier ou une Formation	Niveaux 2-6 : 4x le niveau désiré
	Niveaux 7-9 : 7x le niveau désiré
	Niveau 10 : 100
Améliorer un Hobby	Niveaux 2-5 : 3x le niveau désiré
Développer une spécialité	Développer une Spécialisation : 10
	Changer une Spécialisation en Expertise : 15
	Changer une Expertise en Maîtrise : 20
Acquérir un nouveau Trait	Trait Inné : Impossible
	Trait Acquis : 4x le coût à la création
Nouveau Pouvoir	3 x le coût d'acquisition
Augmenter la Réserve de Chi	3 x le niveau désiré

LA SANTE DU PERSONNAGE :

Seuil de blessures graves	Métal + Eau	Attributs - 1
Seuil de blessures mortelles	Métal x 5	Attributs / 2
Seuil d'effondrement	(2 x Eau + Métal) x 2	Inconscience
Seuil de mort	(2 x Métal + Eau) x 3	Mort dans Métal Rounds
Réserve de Chi	Terre + Bois + Eau	

Les points de chi sont dépensés (1 à 3 pts) pour lancer des pouvoirs. Ils se renouvellent une fois par jour.

Effondrement : on s'évanouit

LES DRAMES

☞ **Définition** : événements qui ont marqué le personnage => à imaginer comme vous voulez, on en tiendra compte vendredi.

☞ Fonctionnent comme des désavantages permettant ajout de bonus à dépenser (cf. dés de mélodrame + enrichissement de l'histoire du perso).

☞ 1 drame gratuit à la création de perso puis 10 points d'expérience par drame acheté

☞ pas plus de trois drames au départ

☞ les drames fournissent des points de mélodrame permettant d'accomplir actes spectaculaires ou sauver vie du personnage (relancer un échec critique, etc.)

Description des Drames

Chance étrange : Le Héros a un rapport très étrange avec Dame Chance. Sa chance n'est ni vraiment bonne, ni vraiment mauvaise, juste terriblement improbable. Les événements étranges se bousculent autour de lui et il se retrouve constamment empêtré dans des histoires abracadabrantes. Lorsque le Héros passe trop de temps sans être plongé dans l'action, quelque chose d'étrange lui arrive : il s'aperçoit qu'il croise la même jeune fille pour la sixième fois dans la journée, un inconnu sort de nulle part pour lui demander son aide, il est témoin d'un événement compromettant, il reçoit un colis étrange, etc.

Culpabilité : Le Héros se sent incroyablement coupable de quelque chose et ce sentiment détruit lentement sa vie. Peut-être s'est-il défilé devant ses obligations et que quelqu'un d'innocent en a payé le prix ? Peut-être qu'il se sent coupable de la mort de quelqu'un ? Maintenant, a-t-il raison de se sentir coupable à ce point ? Peut-il se racheter d'une façon ou d'une autre ?

Déchu : Suite à un crime, une erreur, la colère d'un individu haut placé ou un changement de dynastie, le Héros, et possiblement toute sa famille, a complètement perdu sa position sociale. Sa déchéance est connue dans toute la région, et éventuellement dans d'autres régions s'il possède le Trait Réputation du Coq, bien que les raisons de cette déchéance ne soient pas nécessairement de notoriété publique. Comment le Héros réagit-il à sa nouvelle condition ? Quelles en sont les causes ? Reste-t-il un espoir de racheter son nom ?

Oreille des esprits : Dû à une hypersensibilité psychique, le Héros perçoit la résonance métaphysique du mal et de la souffrance. Le Héros est affecté physiquement et psychologiquement par les échos psychiques laissés en un lieu par la souffrance et la violence. La gravité de la réaction dépend de la puissance des échos dans le lieu où se situe le Héros. Le lieu d'un meurtre crapuleux provoquera des sueurs froides chez le personnage, alors qu'une salle où des dizaines de personnes ont été récemment torturées à mort pourrait bien provoquer des stigmates.

Hanté : Le Héros reçoit régulièrement la visite d'un fantôme en colère. Qu'il s'agisse d'un ancêtre déçu de son comportement, d'un amour qu'il n'a pu sauver à temps ou d'un sorcier qu'il a supprimé, le fantôme viendra hanter le Héros au moins à trois reprises par semaine. Certains fantômes se manifestent physiquement, d'autres créent des épisodes de poltergeists, d'autres enfin vont préférer posséder des gens à l'esprit faible qui entourent le Héros.

Légalement mort : Du point de vue de la loi et de ses proches, le Héros est mort. A-t-il lui-même orchestré cette mort ? Pourquoi ? Qu'arriverait-il si quelqu'un le reconnaissait ?

Monstre : Le Héros n'est pas humain. Il peut être une créature surnaturelle prisonnière d'une apparence humaine, un fantôme incapable de trouver le repos, ou encore des parties de son corps ont été déformées par une mauvaise utilisation d'une magie interdite. Quoi qu'il en soit, ce Drame place le personnage dans une situation délicate : comment les autres Héros vont-ils réagir s'ils venaient à apprendre le terrible secret du personnage ? Le pourchasseraient-ils comme un vulgaire monstre ? Serait-il considéré automatiquement comme une créature mauvaise par la population ?

Amnésique : Le plus ancien souvenir du Héros remonte à quelques semaines seulement. Il n'a aucun souvenir de sa vie avant sa perte de mémoire, et personne de la région ne semble le connaître. Qui est-il ? Que fait-il dans cette région inconnue ? Qu'est-ce qui a bien pu causer cette amnésie ?

Amour perdu : Le Héros a perdu un être cher et cette perte le hante constamment. Peut-être que l'être cher fut victime des actions du Héros ? Peut-être le Héros avait-il une famille qu'il a désertée ? Peut-être que son seul et véritable amour l'a abandonné pour un autre ? Quoi qu'il en soit, les répercussions de cette perte se font encore sentir.

Barbare : Le Héros n'est pas Chinois, mais un barbare. Selon la période de jeu, il peut s'agir d'un Occidental, d'un Mongol, d'un Mandchou, d'un Tibétain, d'un Parthe ou un descendant d'un autre peuple avoisinant. Le point important est qu'il est un étranger solitaire en terre chinoise et qu'il n'est pas le bienvenu. Pourquoi le Héros ne vit-il pas avec les siens ? Comment réagit-il à la discrimination continuelle ? Comment perçoit-il les Chinois ?

Némésis : Le Héros s'est fait un ennemi hors du commun qui fera tout pour causer sa perte. Cette Némésis peut être quelqu'un de riche, d'influent, d'important ou même de surnaturel. Quoi qu'il en soit, il a les ressources nécessaires pour rendre la vie du Héros insupportable et n'hésitera pas s'en servir.

Obligation : Le Héros a une dette d'honneur. Quelqu'un l'a sorti du pétrin par le passé ou lui a rendu un énorme service et maintenant c'est au tour du Héros de lui rendre la pareille. Bien entendu, ça ne risque pas d'être quelque chose de simple.

Recherché : Le Héros est accusé d'un crime qu'il peut ou non avoir réellement commis. Les préfets de la région dans laquelle est située la campagne sont à sa recherche et le personnage doit s'affubler d'une fausse identité.

Secret : Le Héros a un terrible secret. Si terrible qu'il sera prêt à tout pour empêcher qu'il ne soit connu. Quel est ce secret ? Que se passera-t-il si quelqu'un l'apprend ? Peut-être qu'une personne le connaît déjà et tente de faire chanter le Héros ?

Trahison : Le Héros est un traître. En échange d'un avantage quelconque, il a accepté de trahir une personne, une organisation ou une institution qui avait une confiance totale en lui. Le problème est que le personnage a été exposé et que sa trahison est maintenant connue. Qui acceptera de lui faire à nouveau confiance ? Comment pourra-t-il se racheter ? L'accusation est-elle réellement justifiée ou n'est-elle qu'une mise en scène ?

Vengeance : Le Héros a juré de se venger d'une personne ou d'un groupe. Peut-être un groupe ou un ami l'a-t-il trahi ? Peut-être ceux qui lui sont chers ont-ils souffert aux mains d'un criminel ou d'un groupe de soldats ? Quoi qu'il en soit le Héros est bien décidé à assouvir sa soif de vengeance, quelle que soit la quantité de sang qui va devoir couler.

DETERMINER SON ARME ET SON STYLE DE COMBAT

Les armes sont magiques : elles sont appelées baobeis

On trouve des lances (hampes), des épées, couteaux, dagues, etc.

Un catalogue existe , on verra ça avant la partie...

Pour connaître le nom de votre style de combat , on peut le générer aléatoirement

On lance 5 fois 2dés 10 qu'on additionne

Les jets : 3+4 , 5+6, 10+9, 4+9, 2+9 donnent 7, 11, 19, 13 et 11

Ca donne le nom suivant : L' aigle unique tout puissant et immortel de la mort (c'est un peu ridicule la fin, on peut changer...)

L' aigle unique tout puissant de la mort

Effet sur l'adversaire : selon les carac de l'arme et vos jets réussis

Ce que voit l'adversaire : c'est une illusion, à vous de la déterminer...

" Je lance l'aigle unique tout puissant de la mort sur ce pauvre type... (jet réussi)..."

Il voit un aigle géant fondre sur lui , son cri strident l'étourdit, ses deux puissantes serres lacèrent son bras...."

2D10	Colonne 1	Colonne 2	Colonne 3	Colonne 4	Colonne 5
2	Sombre	Singe	Brillant	2 et 3	De la vie
3	-	Poing	Doré	-	-
4	Grand	Étoile	Ivre	-	-
5	-	Serpent	Ombrageux	3	De la colère
6	Unique	Tigre	Dansant	-	-
7	-	Doigts	D'acier	-	-
8	Trois	Lotus	Secret	2 et 3	De la justice
9	-	Grue	D'argent	-	-
10	Cinq	Paume	Percutant	-	-
11	-	Aigle	Écarlate	3	De la mort
12	Sept	Tortue	Shaolin	-	-
13	-	Dragon	Immortel	-	-
14	Neuf	Vague	Riant	2 et 3	Des Cieux
15	-	Tonnerre	Invincible	-	-
16	Douze	Arbre	Sage	-	-
17	-	Nuage	Volant	3	Du ciel
18	Cent	Tempête	Loyal	-	-
19	-	Serres	Tout Puissant	-	-
20	Mille	Bec	Voyageur	2 et 3	De la vengeance

Instructions : Pour utiliser ce tableau, lancer 2D10, additionnez-les, lisez le résultat sur la première colonne et ajoutez le

résultat au nom de votre style. Répétez l'opération sur les colonnes suivantes. Si vous obtenez un résultat sous la colonne 4, roulez à nouveau sous les colonnes 2 et/ou 3 et ajoutez aux résultats précédents. **Complétez au besoin en relançant 2 dés10 pour la colonne 5.**