

Qin



Ce D mo-kit est une introduction, un aper u du jeu Qin qui sortira en Octobre 2005. Le syst me propos  ici est une version "light" et ne comprend pas toutes les techniques et options de combat ni la Magie du jeu Qin. Nous vous invitons donc   tester le syst me de base avec un combat entre les deux personnages pr tir s fournis.



Qin

*Vous êtes un Héros ?
Devenez une Légende !*

Qin, les Royaumes Combattants

Qin, les Voies du Tao

Qin - le jeu de rôle vous permet de vivre des aventures dans un cadre historique dense et fascinant, et de devenir vous-même une légende dans cette Chine antique des Royaumes combattants appelée à disparaître sous la dictature et la bureaucratie.

Intrigues, combats, quêtes, magie et créatures mythiques vous attendent.

Héros, en quête d'aventure, de gloire ou d'immortalité, vous pourrez sauter sur les toits, vous battre en duel contre les plus fines lames du Chu, comploter contre le Roi de Qin ou celui du Zhao, pactiser avec les esprits ou découvrir les fruits des Îles immortelles, lire les oracles sur des bi de jade ou des carapaces de tortue, diriger vos troupes à l'assaut d'une forteresse, rechercher des sages taoïstes pour suivre leurs enseignements, chasser les fantômes, utiliser la force du Chi pour accomplir des hauts-faits dignes des Maîtres divins.

Chevalier errant ou mercenaire, voleur ou courtisane en fuite, exorciste ou alchimiste, simple soldat ou général d'armée, le destin vous appelle tous à entrer dans la légende de cette Chine oubliée.

La naissance de Cœur de Jade

Su Yi, surprise, s'affaissa sur le sol de pierre. Il faisait sombre et elle ne distinguait que vaguement ce qui l'entourait.. Une odeur de terre et de renfermé saturait dans l'air, et au loin, un filet d'eau tombait goutte à goutte. Il faisait froid tout à coup et sa respiration faisait danser des volutes de vapeur. Su Yi se redressa promptement, brandissant son poignard, tous ses sens en alerte. Elle n'entendait plus les voix de ses ravisseurs, mais elle ne se sentait pas seule ici...

« Range ton croc petite fille, il ne m'impressionne pas. »

La voix était râpeuse mais douce. Un peu comme celle d'un vieillard, mais elle vibrait d'une force surnaturelle.

« Ce sont des mercenaires au service de Poing de Bronze. Ils ont détruit mon village et massacré ses habitants. Leur maître me veut à cause de je ne sais quelle marque. Je suis fatiguée, j'ai faim et j'ai froid. Je vous en prie, qui que vous soyez, ne les laissez pas me trouver. »

« La Marque ? Serait-ce possible ? Enfin. »

« Mais de quoi parlez-vous à la fin ? Et qui êtes-vous ? »

Surgissant soudain de l'ombre, une énorme gueule vint se coller à quelques centimètres du visage de la jeune fille. Elle sursauta brusquement, lâchant son poignard qui tinta sur le sol.

Su Yi se sentait perdue et sa fatigue laissait place à de la colère.

« Tu peux me donner la vengeance ? Tu peux détruire mes ennemis, les faire souffrir, lacérer leurs corps et déchirer leurs âmes ? Peux-tu faire cela Dragon ? »

« Silence enfant ! Apprends ! Ramasse ton poignard et prépare-toi. Je vais guider ta main. Observe et admire la puissance des Tao ! »

« Prête ? Première leçon, attaquer à la vitesse du vent.... »

Quarante mètres au-dessous, elle distinguait nettement les quatre soudards. Fatigués, ils s'étaient assis contre les rochers, se reprochaient mutuellement d'avoir perdu la trace de leur proie, laissant au sol leurs armes de fer. Négligence. Elle ne ressentait plus qu'une froide détermination. Le poignard dans sa main lui paraissait n'être plus qu'une simple extension d'elle-même.

« Concentre toi. Tu sais ce que tu dois faire. Ton esprit et ton corps ne doivent faire qu'un, une seule énergie tendue vers un seul but. Vaincre. Sois rapide comme le vent. Prête ? »

Elle prit une profonde inspiration et se prépara à bondir. Su Yi était morte. Désormais, Poing de Bronze apprendrait à craindre Cœur de Jade.

Elle pensa alors qu'elle venait de naître.

L'Histoire de l'Empire

De l'œuf primordial dont jaillit le premier être Pangu naquirent le Ciel, peuplé par les dieux, et la Terre, peuplée par les mortels.

Rapidement, les peuplades s'organisèrent sous le règne bienveillant des Trois Augustes. Et bien que le seigneur de guerre rebelle Gonggong faillit détruire le monde en ces temps reculés, l'harmonie s'installa grâce à la sagesse des dieux et l'unité se fit entre les peuples.

Le mythique Empereur jaune fut le premier souverain éclairé d'un Empire englobant toutes choses se trouvant sous le Ciel. Premier des Cinq Souverains, son règne fut suivi par celui de dirigeants aussi sages et bienveillants que lui, et l'Empire prospéra.

Puis vint le temps des grandes dynasties mortelles : les Xia d'abord, puis les Yin et enfin les Zhou se succédèrent, recevant le Mandat céleste de l'Empereur de Jade, roi des dieux.

Mais le pouvoir de la dynastie Zhou finit par diminuer et les vassaux de l'Empereur, ambitieux et félons, prirent leur indépendance et créèrent leurs propres Royaumes, au nom des dragons tutélaires dont ils se réclamaient alors. Nombreux furent ceux qui virent dans cette dislocation de l'Empire la main invisible d'une secte maléfique, dédiée au culte de la mort et du chaos...

S'ensuivit une ère de conflits incessants mais aussi de grande émulation intellectuelle, qui vit de sages penseurs comme Lao Zi ou Kong Fu Zi répandre leur savoir à travers une terre ravagée par la guerre que se livraient les sept puissants Royaumes combattants.

Les Royaumes combattants

Sept grands Royaumes se partagent la contrée qui était jadis l'Empire des Zhou. Tous n'ont qu'un but : conquérir les autres afin de redevenir cet Empire. La guerre mais aussi l'espionnage, la diplomatie et l'économie sont les armes utilisées dans le conflit qui les oppose depuis des siècles.

Le **Qin** est le plus puissant Royaume. Jadis un état semi-barbare, il a su mener les réformes nécessaires à son ascension. Son administration impitoyablement efficace lui permet de se concentrer sur la conquête des autres Royaumes.

Le **Zhao** est un Royaume fortement influencé par les peuples de la steppe qui borde ses frontières. Possédant une puissante cavalerie et une économie florissante, cet état est craint et respecté.

Le **Chu** était l'ennemi de l'Empire avant sa dislocation. Il est dorénavant une des puissances majeures parmi les Royaumes, possédant le territoire le plus vaste et le plus exotique.

Le **Qi** est le Royaume des érudits et des lettrés. Possédant de nombreuses universités et bibliothèques, il néglige sa puissance militaire au profit de sa richesse culturelle.

Le **Yan**, situé à l'extrême nord-est, doit constamment lutter contre les raids des barbares tout en se protégeant des invasions menées par ses rivaux.

Le **Wei**, jadis florissant, a vu sa puissance décroître et est désormais une proie facile pour ses voisins.

Le **Han**, situé entre les Royaumes les plus puissants, tente de garder son intégrité par des voies diplomatiques, sa puissance militaire étant des plus faibles.



Jouer la Magie dans Qin

Il faut bien garder à l'esprit que la magie chinoise n'est pas vue par ses pratiquants comme surnaturelle : elle découle juste de leur plus grande connaissance des lois gouvernant l'univers et elle est donc tout ce qu'il y a de plus normale et se base à la fois sur la connaissance et l'utilisation du Chi, source universelle de pouvoir. Mais les voies en sont nombreuses et très différentes.

Sorciers, chamans et taoïstes

Le Taoïsme descend en droite ligne des anciennes pratiques des prêtres des dynasties primordiales. La religion originelle se basait principalement sur le respect de l'ordre naturel, l'interprétation des symboles et l'observation des rites en vue d'honorer les ancêtres.

Dans les Royaumes combattants, la grande majorité des pratiquants de la magie sont des Taoïstes. Il existe toutefois encore de très nombreux chamans et sorciers, du rebouteux de village à l'ermite pétri de sagesse.

Alchimie externe

L'un des buts les plus recherchés du Taoïsme est la quête de l'immortalité. Une des façons d'y parvenir est la création de la pilule d'immortalité, censée permettre à qui l'absorbe de vivre dix mille années de plus. Le but de l'alchimie est de créer cette pilule.

Alchimie interne

Un autre moyen d'atteindre l'immortalité est de créer le principe vital à l'aide du corps, considéré comme un laboratoire à part entière.

A un haut niveau, cette pratique permet même de manipuler les éléments sous leur forme la plus pure et de réaliser des prouesses comme créer du feu, s'entourer d'une sphère protectrice en eau, commander aux branches et aux racines, se déplacer sous terre à grande vitesse, etc.

Divination

Dans les temps anciens, la divination se pratiquait avec des carapaces de tortues ou des os plats d'animaux. Jetés dans le feu, ceux-ci se couvraient de craquelures que les sorciers pouvaient interpréter en fonction de leurs connaissances.

La lecture des signes et symboles, ou même du Ciel et des étoiles, tient également une grande part dans la divination. Sans oublier le *Yi Jing* ou Livre des Mutations.

Exorcisme

L'exorciste antique a un rôle de protection des vivants contre les esprits. Il pratique ainsi son art dans un souci d'équilibre du monde : la vie est Yang et la mort est Yin, et il n'est pas bon que les morts reviennent hanter les vivants.

Esprits et créatures

Les esprits sont très présents dans Qin, et les natifs des Royaumes combattants les considèrent comme faisant partie intégrante de leur vie.

Les **Jiang shi** sont les vampires chinois, proches de zombis. Dotés de longues canines et d'ongles bleus, ils sont sales et avancent en sautant à pieds joints.

Les **Emo** représentent les démons types portant souvent une ou deux cornes bleues au milieu du front.

Les **Youling** ou **Gui**, évanescents et vaporeux fantômes, sont généralement des femmes très belles qui attirent les hommes pour leur dérober leur énergie Yang.

Les **Taoties** sont des têtes volantes, à qui manque la mâchoire inférieure mais dont les dents sont pointues et acérées. Ce sont des démons affamés et redoutablement malins qu'il convient d'éviter car leur dévorante faim les pousse à tuer et dépecer tous les êtres humains qu'ils rencontrent.

Lorsqu'un excès d'énergie Yin stagne trop longtemps près d'une région néfaste, (champs de bataille, charniers, etc.), les monstres nommés **Wang xiang** peuvent apparaître. Ces créatures prennent possession des cadavres et sont de fait des morts-vivants aux yeux rouges, aux griffes tranchantes et au corps décharné. Avides de chair fraîche, ces créatures peuvent décimer des villages entiers si personne ne les arrête.

Une vieille légende dit que si un être se tient dans la lumière des étoiles durant dix mille ans, il accède alors à la sagesse des hommes. Les **Yao** sont des animaux qui ont atteint ce stade et sont capables de prendre forme humaine à volonté. Facétieux plus que méchants, ils aiment jouer des tours aux humains pour s'amuser, mais sont rarement cruels. On trouve d'ailleurs de nombreuses légendes mettant en scène de telles créatures tombant amoureuses et épousant des mortels. Les animaux les plus susceptibles de devenir des **Yao** sont les renards, les singes et les serpents, mais aussi parfois les araignées et les corbeaux.

Les **Long**, les dragons chinois, sont des créatures célestes, symboles du pouvoir, de la sagesse et de la souveraineté.

Les **Kilin** sont les montures des immortels et des héros, chimères aux ailes de feu, au corps de cheval et aux bois de cerf.

Les **Fenghuang** sont les oiseaux fabuleux dont on dit qu'ils symbolisent l'harmonie dans le couple. Leur queue brille de toutes les couleurs de l'arc en ciel.



Le Personnage

A Qin, le personnage est défini par plusieurs éléments qui définissent ce qu'il est, ce qu'il sait faire, quels sont ses qualités et ses défauts, etc. Voici la description de ces éléments :

Les Aspects

Les Aspects définissent l'inné du personnage, ses caractéristiques. Ils sont notés de 1 (faible) à 5 (légendaire).

Bois : Aspect mental, il représente l'intelligence, l'astuce, la mémoire, la perception du personnage ainsi que sa capacité de réflexion et de concentration.

Feu : Attribut social, il représente la flamme intérieure du personnage, son charisme, son intuition et son inspiration.

Métal : Attribut martial, il mesure la combativité du personnage, représentant sa force, sa constitution et son esprit guerrier.

Eau : Attribut physique, il est à la fois l'agilité, la rapidité et la souplesse du personnage.

Terre : Attribut mystique, il est le sixième sens, la volonté et la force intérieure, le lien entretenu par le personnages avec les forces métaphysiques de l'univers, le Tao.

Les Aspects secondaires

Ces Aspects mesurent tous les attributs du personnage qui dépendent des Aspects primaires.

Chi : il s'agit de la réserve de force intérieure du personnage, qui lui permet de se dépasser et d'utiliser les Tao.

Défense passive : ce chiffre représente la difficulté qu'il faut dépasser sur un jet d'attaque afin de toucher le personnage dans un combat.

Souffle vital : Il représente la vie du personnage. Organisé en cinq niveaux (*Etat normal*, *Contusions*, *Blessure légère*, *Blessure grave*, *Blessure fatale*), chacun d'eux est associé à un chiffre qu'il faut ajouter à la difficulté de toute action entreprise par le personnage ayant subi des blessures suffisantes pour l'y amener.

Dons et faiblesses

Les **Dons** sont une faveur que le destin a fait au personnage tandis que les **Faiblesses** sont un trait négatif le rendant faillible.

Les Talents

Les Talents sont les compétences du personnage. Ils sont notés sur 4 :

- 0 correspondant à Inexpérimenté
- 1 à Apprenti
- 2 à Confirmé
- 3 à Expert
- 4 à Maître.

Les Talents sont scindés en cinq catégories : **mental** (Calligraphie ou Médecine), **social** (Eloquence ou Intimidation), **martial** (les divers Talents de combat), **physique** (Equitation ou Escalade) et **mystique** (les Talents en lien avec le Tao).

Les Taos

Les Tao représentent les lois de l'univers qui régissent le fonctionnement du monde. Certains héros sont capables de canaliser leur chi afin d'influer sur ces lois, de les détourner à leur profit et d'ainsi accomplir les exploits qui feront d'eux des légendes.

Les Tao permettent entre autre de s'affranchir de la gravité, de se déplacer plus vite qu'aucun mortel, d'insuffler sa force intérieure aux objets, de percevoir ce que nul œil ne peut appréhender, etc.

Les Tao sont organisés en 4 niveaux, chaque niveau donnant accès pour le personnage à des effets de plus en plus puissants qu'il peut utiliser dans diverses circonstances. Ces effets ne doivent être limitatifs et il est possible d'en extrapoler de nombreuses utilisations. Le maître-mot ici est : inventivité.



Les Règles

Le Dé Yin / Yang

Les règles de Qin reposent sur l'utilisation du Dé Yin / Yang (DYy), qui n'est autre que deux dés à dix faces (D10), l'un noir (Yin) et l'autre blanc (Yang). Jeter le DYy consiste à lancer ces deux D10 et à soustraire le résultat du plus faible au résultat du plus fort.

Le 0 se lit comme un 0 normal et non comme un 10.

Si les deux dés donnent le même résultat, on considère qu'il s'agit d'une réussite critique, sauf s'il s'agit d'un double 0 qui correspond à un échec critique.

Le Test simple

Lorsqu'un personnage entreprend une action dont le résultat est plus qu'aléatoire, il doit effectuer un Test simple.

Pour cela, il lui suffit d'additionner le niveau de son Aspect le plus adéquat au niveau de son Talent approprié, d'y ajouter le résultat du lancer du DYy et de comparer cette somme à un Seuil de Réussite (SR) décidé par le Meneur de Jeu en fonction de la difficulté de la tâche entreprise. Si la somme est supérieure ou égal au SR, l'action est réussie, sinon c'est un échec. La différence entre le résultat du Test et le SR est appelée Marge de Réussite, qui permet de quantifier le succès de l'action.

Soit : $\text{Aspect} + \text{Talent} + \text{DYy} > \text{ou} = \text{SR fixé}$.

En cas de réussite critique, l'action est automatiquement réussie au delà de toute espérance et le personnage regagne un nombre de points de Chi égal au chiffre indiqué par les dés. S'il faut déterminer une Marge de Réussite, on utilise ce même chiffre.

Un échec critique se traduit toujours par un résultat désastreux.

Voici une échelle des SR selon la difficulté des actions :

Difficultés

3	Immanquable
5	Facile
7	Moyen
9	Difficile
11	Très difficile
13	Héroïque
15	Légendaire

Le Test en Opposition

Lorsque deux personnages accomplissent des actions qui s'opposent entre elles, ils procèdent à un Test en Opposition.

Chacun fait un Test en utilisant l'Aspect et le Talent approprié contre le SR fixé, et on compare leurs résultats. Celui qui a la plus élevée remporte l'opposition. Une réussite critique l'emporte toujours sur une réussite simple.

Le Système de Combat

Lorsqu'un combat survient, le Meneur de Jeu doit être bien plus attentif au temps du jeu, découpant celui-ci en tours et passes d'armes.

Tour : Il s'agit du laps de temps nécessaire à un personnage pour réaliser un certain nombre d'actions, égal à $1 + \text{son niveau dans le Talent martial qu'il utilisera}$. Par exemple, un personnage possédant un Talent martial au niveau Confirmé (2) pourra faire 3 actions dans le tour.

Passe d'armes : Chaque passe d'armes représente un laps de temps compris entre l'action du personnage ayant la plus haute initiative et celle de celui ayant la plus basse.

Voici comment se déroule un combat :

Initiative : Chaque personnage impliqué fait un Test d'Initiative en additionnant le résultat du lancer du DYy au niveau d'Eau du personnage. En cas d'égalité entre deux personnages, on compare leurs Aspects Eau, le plus haut prenant l'initiative sur l'autre.





En cas de nouvelle égalité, les deux personnages agissent exactement en même temps. Puis par ordre d'initiative décroissante, les personnages agissent chacun leur tour, réalisant une action lors de la première passe d'armes, puis lors de la deuxième, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque personnage ait utilisé toutes ses actions du tour, mettant fin à celui-ci.

Attaquer

Celui qui désire attaquer un adversaire doit faire un **Test de Métal + Talent martial + DYy contre un SR égal à la Défense passive de l'adversaire**. En cas de réussite, on considère que l'attaque a porté.

Se défendre

Un personnage dont la Défense passive est surpassée par un Test d'attaque peut encore choisir de se défendre. Pour cela, il doit faire un **Test d'Eau + Talent approprié + DYy contre un SR égal au résultat du Test d'attaque**. En cas de réussite, le défenseur est parvenu à contrer le coup. Réaliser une telle défense nécessite de sacrifier une action parmi celles qui restaient au personnage pour le reste du tour.

Se déplacer

Un personnage souhaitant se déplacer pendant un tour doit sacrifier une action pour parcourir **un nombre de mètres égal à son niveau d'Eau**.

Les dégâts

Si une attaque a porté, les dégâts qu'elle provoque sont égaux à **Métal du personnage + dommages de l'arme utilisée** auxquels on peut ajouter la **Marge de Réussite du Test uniquement** si c'est le Dé Yang qui a obtenu le résultat le plus élevé ou si une réussite critique a été obtenue. Le personnage qui subit ces dégâts coche le nombre correspondant de cases de Souffle vital en partant du niveau *Etat normal*.

Une fois que chacun a agi durant la passe d'armes, on passe à la passe d'armes suivante où les personnages agissent dans le même ordre d'initiative. Puis une fois que tout le monde a utilisé toutes ses actions, un nouveau tour commence et un nouveau Test d'Initiative est effectué.

Les Manœuvres de combat

Le Talent martial de base recouvre l'usage de l'ensemble des coups les plus simples liés à la pratique de l'arme en question. Mais un combattant aguerri sait également placer au cours d'un assaut certains mouvements plus spectaculaires ou aux conséquences particulières. Il s'agit des Manœuvres de combat. A chaque niveau d'un Talent martial donné correspond certaines Manœuvres que le personnage peut utiliser s'il les a acquises et qu'il maîtrise le Talent au Niveau approprié.

Utiliser une Manœuvre implique en général une augmentation de +1 du SR du Test à accomplir. On ne peut utiliser qu'une Manœuvre par action.

Utiliser les Taos

Les Taos peuvent être utilisés en combat comme dans d'autres circonstances. La plupart ne nécessitent pas la dépense d'une action, mais améliorent celle déjà entreprise.

Utiliser un Tao nécessite la dépense d'un nombre de points de Chi égal au niveau de l'effet mis en application. Il est possible de combiner l'utilisation de plusieurs Taos sur une même action : la dépense de Chi est alors cumulative.

Il est possible de cumuler l'utilisation de Taos et d'une Manœuvre.

Ching Lu-zuo et Mai Lin-chi

Voici les deux personnages pré tirés qui vont vous permettre de vous familiariser avec les règles de Qin.

Ching Lu-zuo

Lu-zuo est un puissant guerrier, dont la réputation traverse les frontières des Royaumes. Ancien mercenaire ayant loué ses talents martiaux à droite et à gauche, brigand occasionnel, Lu-zuo est actuellement à la recherche d'une femme car il désire raccrocher les armes et vivre une vie paisible auprès d'une épouse aimante. La réputation de Mai Lin-chi l'a poussé à lancer un défi à la farouche aventurière...

Chi

12

Souffle vital

21 (10 / 5 / 3 / 2 / 1)

Talents

Chuishù 2, Equitation 2, Intimidation 2, Légendes 1, Héraldique 1, Survie (steppes) 1

Don

Patte de l'Ours : Lu-zuo manie avec virtuosité les armes contondantes. Une fois par séance de jeu, il peut choisir d'ajouter le résultat du Dé Yang aux dégâts de l'attaque qu'il vient d'effectuer avec une arme de ce type.

Faiblesse

Impétuosité du Cheval : Lu-zuo a le sang chaud et réagit immédiatement à la moindre insulte ou provocation.

Manœuvres de combat

Lu-zuo possède le Talent Chuishù qui lui permet de manier une puissante masse de guerre, son arme favorite. Il maîtrise ce Talent au niveau Confirmé (2) ce qui lui donne accès aux manœuvres de combat suivantes :

Assommer : Lu-zuo calcule normalement ses dégâts et la cible de l'attaque doit effectuer un Test de Métal contre cette somme. Si elle obtient un résultat supérieur ou égal aux dégâts subis, elle reste debout, sinon elle s'écroule assommée pour (6 – Terre) minutes.

Tao

Voici les Tao que maîtrise Lu-zuo et leurs effets :

Tao du Souffle destructeur

Ce Tao correspond à sa compréhension de la nature des éléments et des forces qui s'exercent sur une structure donnée, permettant à Lu-zuo de libérer son chi dans le coup juste et parfait qui atteint sans erreur le point faible de sa cible.

Niveau 1

Lu-zuo détruit automatiquement une structure de bois de la taille approximative d'une chaise, en portant son coup sur le point précis permettant de briser l'équilibre de l'objet.

Il peut également se voir octroyer un bonus à ses dégâts d'une valeur égale à son niveau dans ce Tao (il doit cependant dépenser un nombre de points de chi égal au bonus dont il souhaite bénéficier).

Niveau 2

Lu-zuo détruit automatiquement une construction de bois de la taille et de la complexité d'un échafaudage (comme une poutre de soutien, une porte résistante, etc.), en frappant au point exact qui permet de déstructurer l'objet.

Niveau 3

Lu-zuo détruit automatiquement une structure de pierre de la taille approximative d'une grande stèle.

Tao du Corps renforcé

Ce Tao permet à Lu-zuo d'augmenter ses capacités de résistance naturelle.

Niveau 1

Lu-zuo canalise son chi afin d'augmenter sa résistance à la chaleur (jusqu'à +60°C) ou au froid (jusqu'à -30°C). Dans de telles conditions, il ne souffre d'aucun malus ni d'aucun dégât et ceci pendant une durée en heures égale à son niveau dans ce Tao.

Il gagne définitivement deux cases de Souffle vital au niveau Etat normal.

Niveau 2

Désormais, en dépensant ses points de chi, Lu-zuo peut décider d'ignorer les malus dus à la perte de Souffle Vital et ce pendant un nombre de tours égal à son niveau dans ce Tao.

Il gagne définitivement deux cases de Souffle vital de plus au niveau Etat normal.

Équipement

Lu-zuo utilise une masse de guerre faisant des dommages de 3 et une armure légère en cuir lui octroyant une protection de 3 mais lui imposant un malus de mouvement de 1.

Mai Lin-chi

Mai Lin-chi est la fille gâtée d'un chef de clan du jiang hu. Ayant appris les arts martiaux dès son plus jeune âge, elle proclama qu'elle n'épouserait jamais un homme incapable de la vaincre en duel. De nombreux prétendants ont déjà mordu la poussière sous sa lame...

Chi
18

Souffle vital
19 (7 / 5 / 4 / 2 / 1)

Talents

Jiànshù 2, Acrobatie 2, Danse 2, Discrétion 1, Méditation 1, Escalade 1

Don

Agilité du Singe : Lin-chi adore grimper et ne souffre d'aucun vertige. Une fois par séance de jeu, elle peut immédiatement refaire un Test d'Escalade. Elle doit alors se conformer au second résultat obtenu.

Faiblesse

Curieux comme le Rat : Lin-chi ne peut pas s'empêcher de fureter partout. Elle se sent obligé d'aller voir ce qui se passe, même en cas de danger probable.

Manœuvres de combat

Lin-chi possède le Talent Jiànshù qui lui permet de manier une épée souple. Elle maîtrise ce Talent au niveau Confirmé (2) ce qui lui donne accès aux manœuvres de combat suivantes :

Coup précis : L'attaque vise avec précision le défaut de l'armure de l'adversaire. La protection de celle-ci est réduite de 2 et peut tomber à 0.

Parade totale : Lin-chi effectue un Test de Métal + Jiànshù contre un SR de 7. Si elle réussit, elle ajoute sa Marge de Réussite à son score de Défense passive pour le reste du combat ou jusqu'à ce qu'elle décide de rompre sa garde. Tant qu'elle la maintient, toutes les attaques qu'elle porte subissent un malus égal au bonus accordé à sa Défense passive.

Bloquer : Lin-chi enroule l'arme de son adversaire afin de la bloquer avec la sienne ou contre un élément du décor. Son ennemi ne peut plus que lâcher son arme (une action) ou tenter de se dégager en remportant un Test en opposition d'Eau (une action). Lin-chi peut maintenir le blocage (ne nécessite aucune action) ou tenter de briser l'arme adverse (en réussissant un Test de Métal contre un SR de 7 pour du bois ou de 10 pour du métal, une action). Si elle échoue, son adversaire parvient à se libérer de l'étreinte.

Tao

Voici les Tao que maîtrise Lin-chi et leurs effets :

Tao des Six Directions

Ce Tao correspond à la maîtrise du déplacement aussi bien à l'horizontale que vers le haut (saut) ou vers le bas (plongeon).

Niveau 1

Course ou bond : Lin-chi peut ajouter un déplacement horizontal de (Eau) mètres à son action (même si cette action est déjà un déplacement).

Niveau 2

Course ou bond : le déplacement horizontal s'élève cette fois à (Eau x 2) mètres par action.

Défier la gravité : Lin-chi peut également choisir de se déplacer sur une paroi verticale sur une distance de (Eau) mètres au cours de son action.

Niveau 3

Course ou bond : Lin-chi est autorisée à effectuer un déplacement horizontal de (Eau x 3) mètres par action.

Défier la gravité : Lin-chi peut désormais se déplacer sur une surface verticale sur une distance de (Eau x 2) mètres par action.

Saut : de la même façon, Lin-chi peut au cours de son action effectuer un déplacement vertical de (Eau) mètres vers le haut ou vers le bas (sans élan), mais, dans les deux cas, elle doit forcément atterrir ou prendre appui pour rebondir à la fin de ce mouvement.

Tao du Pas Léger

Grâce à sa compréhension de la force de la stabilité, Lin-chi peut défier les principes fondamentaux de l'équilibre. Elle peut ainsi se tenir debout (ou toutes autres positions) dans les situations les plus incongrues ou inconfortables.

Niveau 1

À ce degré de maîtrise, Lin-chi peut annuler le malus induit en combat ou en toute autre situation par un sol instable : mouvant comme le pont d'un bateau par grand vent, glissant comme de l'huile ou de la glace, etc.

Elle peut également se voir octroyer un bonus pour tout Test visant à éviter une chute, d'une valeur égale à son niveau dans ce Tao (il doit cependant dépenser un nombre de points de Chi égal au bonus dont il souhaite bénéficier).

Tao de la Foudre soudaine

Grâce à ce Tao, Lin-chi anticipe et contrôle les passes d'armes de son adversaire.

Niveau 1

Lin-chi ne peut plus être surprise par une attaque embusquée ou inattendue. Elle annule tous les malus de surprise durant un nombre d'heures égal à son niveau de Bois.

Équipement

Lin-chi combat avec une épée souple faisant des dommages de 3.

NOM Mai Lin-chi

ROYAUME Chu

ARME/TYPE Chef de clan

MÉTAL

金 2

TAILLE 1,68 SEXE F
POIDS 51 ÂGE 19

Qin

FEU 3



Eau 4

TON

Agilité du Singe

REPUTATION

FATIGUESSE

12

Curieux comme le Rat

EXPERIENCE

2

BOIS 2



PORTRAIT

C+I

18

DEFENSE

9

PASSIVE

RESISTANCE

5

SOLIFÈRE VITAL

MEURTR

CONFUSION

LEGERE

TIRAGE

EFFET

-1

-3

-5

HISTOIRE

Mai Lin-chi est la fille gâtée d'un chef de clan du Jiang hu. Ayant appris les arts martiaux dès son plus jeune âge, elle proclama qu'elle n'épouserait jamais un homme incapable de la vaincre en duel. De nombreux prétendants ont déjà mordu la poussière sous sa lame...

POSSESSIONS

Lin-chi combat avec une épée souple faisant des dommages de 3.

TALENTS

Eau

Acrobatie 2

Discretion 1

Escalade 1

Bois

Danse 2

Feu

Méditation 1

Terre

COMBAT 金 METAL

ARME

Liànshù 2 3

Coup précis

Parade totale

PROTECTION

CONFIRME (2)

Bloquer

MURTE (4)

TRAQ ET MANIE

NOM

Six Directions 3

Course ou bond : dép. horizontal de (Eau) mètres

Course ou bond : dép. hor. Eau x 2 m Défier la gravité : (Saut) vertical Eau m

Course ou bond : Eau x 3 m Défier la gravité : Eau x 2 m (Saut) vertical Eau m

Course ou bond : Eau x 3 m Défier la gravité : Eau x 2 m (Saut) vertical Eau m

Course ou bond : Eau x 3 m Défier la gravité : Eau x 2 m (Saut) vertical Eau m

Course ou bond : Eau x 3 m Défier la gravité : Eau x 2 m (Saut) vertical Eau m

Course ou bond : Eau x 3 m Défier la gravité : Eau x 2 m (Saut) vertical Eau m

Course ou bond : Eau x 3 m Défier la gravité : Eau x 2 m (Saut) vertical Eau m

Course ou bond : Eau x 3 m Défier la gravité : Eau x 2 m (Saut) vertical Eau m

Course ou bond : Eau x 3 m Défier la gravité : Eau x 2 m (Saut) vertical Eau m

Course ou bond : Eau x 3 m Défier la gravité : Eau x 2 m (Saut) vertical Eau m

Course ou bond : Eau x 3 m Défier la gravité : Eau x 2 m (Saut) vertical Eau m

Course ou bond : Eau x 3 m Défier la gravité : Eau x 2 m (Saut) vertical Eau m

Course ou bond : Eau x 3 m Défier la gravité : Eau x 2 m (Saut) vertical Eau m

Course ou bond : Eau x 3 m Défier la gravité : Eau x 2 m (Saut) vertical Eau m

Course ou bond : Eau x 3 m Défier la gravité : Eau x 2 m (Saut) vertical Eau m

Course ou bond : Eau x 3 m Défier la gravité : Eau x 2 m (Saut) vertical Eau m

Course ou bond : Eau x 3 m Défier la gravité : Eau x 2 m (Saut) vertical Eau m

Crédits

Illustrations

Aleksi Briclot, Olivier et Stéphane Péru, Marc Simonetti.

Textes

Romain D'Huissier, Kristoff, Neko, et Florrent

Maquette

Florrent

Internet

<http://www.7emecercle.com>

Qin, un jeu conçu et édité
par le 7ème Cercle.
Tous droits réservés
© Le 7 ème Cercle - 2005

