

Règles de création de personnages accélérée v1.0

Ce document a pour objectif d'accélérer grandement la création de personnages à Qin, en présentant les diverses grandes options, quitte à perdre un peu en exhaustivité.

Choix du concept

Vous pouvez choisir n'importe quel type de concepts issus de votre imagination, mais voici une liste pour vous servir d'exemple et vous aider à gagner du temps.

Combattants : wu xia, garde du corps, mercenaire...

Lettrés : érudit, médecin, courtisan, fonctionnaire...

Notables : artisan, commerçant, shifu, professeur...

Sages : taoïste, fangshi, ancien, rebouteux...

Voyageurs : négociant, artiste errant, vagabond...

Artistes : armurier, artiste, dresseur de chevaux...

Ombres : bandit, espion, assassin, voleur...

Les Aspects

Les Aspects sont à peu de chose près les caractéristiques mentales et physiques de votre personnage. Vous avez **14 points** à répartir dans vos 5 aspects :

Aspect	Feu	Bois	Terre	Eau	Métal
Sens	Social	Mental	Mystique	Physique	Martial

Pour vous servir de repère, voici à quoi correspon-

Niveau	1	2	3	4	5
Sens	Faible	Moyen	Fort	Héroïque	Légendaire

dent les différentes valeurs :

Don et Faiblesse

Les règles de création rapide ne comprennent pas le choix d'un Don et d'une Faiblesse, mais vous pouvez toujours en rajouter ou demander au MJ d'en choisir qui soient adaptés à votre concept.

Les Talents

Les Talents représentent ce que savent faire les personnages, leurs compétences. Les Niveaux de Talents

Niveau	0	1	2	3
Sens	Inexpérimenté	Apprenti	Confirmé	Expert

Vous pouvez répartir **15 points** dans vos talents, sachant qu'ils vous coûteront le prix suivant :

Niveau	Apprenti	Confirmé	Expert
Coût	1	4	10

Attention toutefois, l'utilisation des voies ésotériques nécessite d'avoir certains Talents au moins au Niveau Apprenti. Soyez donc sûr de les avoir si vous souhaitez créer un *fangshi*.

Alchimie externe : Alchimie externe, Calligraphie, Herboristerie, Taoïsme ;

Alchimie interne : Alchimie interne, Méditation, Médecine, Taoïsme ;

Divination : Architecture (pour le *fengshui*), Calligraphie (pour certains sorts), Divination, Taoïsme, Théologie ;

Exorcisme : Calligraphie (pour certains sorts), Exorcisme, Légendes, Taoïsme, Théologie.

De même, certains Talents ne peuvent être utilisés si vous n'y avez pas au moins un Niveau Apprenti (1). Ces compétences sont marquées d'une astérisque dans la liste ci-dessous.

Voici une liste des talents par domaines :

Mental (Bois) : Architecture*, Bureaucratie, Calligraphie, Herboristerie, Histoire, Investigation, Littérature*, Lois*, Médecine*, Navigation*, Perception, Savoir, Sciences*

Social (Feu) : Arts, Comédie, Commerce, Danse, Diplomatie, Eloquence, Etiquette, Héraldique, Intimidation, Jeux, Langues*, Musique, Séduction

Mystique (Terre) : Alchimie externe*, Alchimie interne*, Divination*, Empathie, Exorcisme*, Légendes, Méditation, Taoïsme*, Théologie

Martial (Métal) : Armes flexibles, Art de la guerre, Bàngshù (bâton), Boxe, Chuishù (masse d'armes), Daoshù (poignard), Dùnshù (bouclier), Gongshù (arc), Improvisation, Jiànshù (escrime), Lancer, Qiangshù (armes d'hast), Nushù (arbalète)

Physique (Eau) : Acrobatie, Artisanat, Discrétion, Equitation, Escalade, Esquive, Forge, Larcins, Natation, Survie

Les **Taos** représentent les lois de l'univers que les personnages ont réussi à maîtriser, ce qui leur donne un avantage certains sur la plupart de leurs contemporains.

Les **Manœuvres de combat** sont des techniques martiales qu'ils ont appris et qui font d'eux des combattants hors-pairs, capables de retourner tout affrontement à leur avantage.

Contrairement aux Taos qui sont la perception de l'univers et des lois qui le régissent au point de les plier à sa volonté, **la magie** n'est que l'utilisation de ces lois jusque dans leurs derniers retranchements pour en obtenir des effets particuliers, une sorte de science mystique.

Vous avez **15 points** à répartir dans n'importe quelle combinaison de Taos, de Manœuvres et de magie.

Le coût des Taos est le suivant :

Niveau	Apprenti	Confirmé	Expert
Coût	1	4	10

Le coût des sorts est le suivant (vous ne pouvez prendre un sort que si vous avez tous les talents prérequis et au moins le même Niveau de Maîtrise dans la voie dont il dépend):

Niveau	Apprenti	Confirmé	Expert
Coût	1	3	6

Le coût des Manœuvres dépend à la fois du Talent martial que vous utilisez et de la Manœuvre que vous souhaitez acquérir. Vous ne pouvez prendre une manœuvre que si vous avez au moins le Niveau correspondant dans le Talent martial utilisé. Le coût nécessaire est indiqué dans l'en-tête de la colonne correspondante du tableau situé à la page suivante..

Vous trouverez dans les appendices une description sommaire des Taos et des Manœuvres pour vous aider à créer votre personnage. Les sorts étant bien trop nombreux, voyez avec votre MJ pour qu'il vous crée des listes de sorts en accord avec vos envies et le nombre de points qu'il vous reste à dépenser.

Les Aspects Secondaires

La somme des Aspects de Bois et de Feu correspond à l'Esprit de votre personnage, la somme des Aspects d'Eau et de Métal correspond à son Corps. Faites la différence entre les deux et vous obtiendrez son **Equilibre**.

Le tableau ci-dessous donne sa base de Chi (son

énergie interne) en fonction de son équilibre :

équilibre	0	1-2	3-5	6-8
Base Chi	4	3	2	1

La réserve de Chi du personnage (la quantité d'énergie interne qu'il possède et avec laquelle il peut alimenter l'utilisation de ses Taos et de ses sorts) est donnée par la formule suivante :

$$\text{Base du Chi} \times \text{Terre} \times \text{Talent le plus élevé}$$

La Défense passive du personnage est la difficulté que ses adversaires ont à le toucher.

$$\text{Aspect Eau} + \text{Aspect Bois} + 2$$

La Résistance du personnage correspond à la facilité avec laquelle il lutte contre tout ce qui peut être nocif à son organisme (maladies, poisons, etc.).

$$\text{Aspect Métal} + \text{Aspect Terre}$$

Le Souffle vital est la quantité de dommages que peut encaisser votre personnage avant de subir des blessures plus ou moins sérieuses et enfin de tomber au combat.

Résistance	Souffle Vital
2	9 + (Base Chi x 2)
3-4	11 + (Base Chi x 2)
5-7	13 + (Base Chi x 2)
8-9	15 + (Base Chi x 2)
10	17 + (Base Chi x 2)

Vous devez alors répartir votre Souffle vital en un certain nombre de cases entre vos différents Niveaux de blessures :

$$11 : 3/3/2/2/1$$

$$15 : 5/4/3/2/1$$

$$19 : 7/5/4/2/1$$

$$23 : 8/6/4/3/2$$

$$13 : 4/3/3/2/1$$

$$17 : 6/5/3/2/1$$

$$21 : 7/5/4/3/2$$

$$25 : 8/6/5/4/2$$

La Touche Finale

Il ne vous reste plus qu'à trouver un nom et à équiper votre perso et vous voilà prêt à incarner une légende du *Zhongguo* en devenant.

	Apprenti (1)	Confirmé (3)	Expert (6)
Armes flexibles	Mise à distance Etrangler	Désarmer Bloquer	Harcèlement Coup précis
Bangshù (bâton)	Coup double Charger Mise à distance	Parade totale Parade Tournoyante	Double parade Combinaison Harcèlement
Boxe	Projeter Aveugler Réduire la distance	Bloquer Etrangler	Coups Précis Charger
Chuishù (masse)	Assommer	Mise à distance	Parade totale Charger
Daoshù (poignard)	Coups précis Deux armes	Feinte, Double parade Harcèlement	Parade totale Combinaison Réduire la distance
Dùnshù (bouclier)	Parade totale Bloquer	Repousser Charger	Désarmer Double parade
Jiànshù (escrime)	Coups précis Parade totale Bloquer Combat monté	Double parade Feinte Charger Aveugler	Coup double Désarmer Parade Tournoyante Attaque suicide
Qiangshù (armes d'hast)	Repousser Charger Mise à distance Combat monté	Coup double Double parade Attaque suicide	Coup précis Parade totale Parade tournoyante
Gongshù (arc)	Tir rapide Embuscade	Tir lointain Double trait	Double cible Coup de maître Tir indirect
Nushù (arbalète)	Tir lointain Tir rapide	Combinaison Embuscade	Perforation Coup de maître
Lancer (dague, dard, etc.)	Tir rapide Tir indirect	Rebond Coup de maître	Tir lointain Combinaison
Lancer (javelot, lance, etc.)	Coup de maître Tir rapide	Combinaison Tir indirect	Perforation Tir lointain

Description sommaire des Taos:

Tao des Six Directions : maîtriser ses déplacements (sauts, course verticale, bonds, etc.)

Tao du Pas Léger : maîtriser son équilibre

Tao du Corps Renforcé : maîtriser et améliorer sa résistance

Tao du Souffle Destructeur : maîtriser sa force de destruction et augmenter ses dégâts

Tao de la Création Inspirée : maîtriser ses capacités créatives (artisanat, art)

Tao de la Foudre Soudaine : maîtriser sa vitesse de réaction et améliorer son initiative

Tao du Bouclier Invisible : maîtriser sa défense

Tao des Dix Mille Mains : maîtriser la vitesse de ses mouvements, gagner des actions

Tao de l'Oeil Intérieur : maîtriser sa perception

Tao de l'Ombre Dissimulée : maîtriser sa capacité à passer inaperçu

Tao des Mille Abeilles : maîtriser les projectiles

Tao du Yin et du Yang : maîtriser sa chance et peser sur son destin

Tao de la Force Insufflée : transférer son chi à des objets pour en faire des armes

Tao de l'Esprit Clair : maîtriser ses capacités mentales et intellectuelles

Tao de la Présence Sereine : maîtriser ses capacités sociales

Description sommaire des Manoeuvres:

Assommer : rendre inconscient son adversaire

Attaque suicide : profiter d'être touché pour riposter immédiatement

Attaque à distance montée : permet d'attaquer à distance depuis son cheval sans malus

Aveugler : projeter du sable ou éblouir l'adversaire pour prendre l'avantage

Bloquer : empêcher son adversaire d'utiliser son arme, voire la briser

Charger : se servir de son élan pour porter des coups dévastateurs

Combat monté : permet de se battre à cheval sans malus

Combinaison : combiner plusieurs autres Manoeuvres en une seule

Coup de maître : viser un défaut de l'armure ou un point précis à distance

Coup double : porter deux coups avec une seule arme en une seule action

Coup précis : viser le point faible de la cuirasse adverse

Désarmer : obliger l'adversaire à lâcher son arme (Manoeuvre de mêlée et à distance)

Deux armes : manier une arme dans chaque main pour améliorer sa défense

Double cible : tirer deux traits sur deux cibles différentes

Double parade : se défendre de deux attaques en une parade

Double trait : tirer deux traits sur la même cible

Embuscade : permet d'attendre le bon moment pour décocher un trait

Etrangler : écraser la trachée de son adversaire pour le réduire à l'impuissance et le tuer

Feinte : endormir la méfiance de son adversaire pour l'amener à faire des erreurs

Harcèlement : faire pleuvoir une pluie de coups sur l'adversaire pour qu'au moins un passe

Mise à distance : empêcher l'adversaire de s'approcher

Parade totale : utiliser toute son énergie à se protéger

Parade tournoyante : riposter suite à une parade

Perforation : toucher deux adversaires alignés avec un même trait

Projeter : déséquilibrer son adversaire pour le jeter à terre

Rebond : viser une cible hors de son champ visuel en faisant ricocher son trait

Réduire la distance : entrer dans la garde de son adversaire

Repousser : faire reculer l'adversaire sous la force de ses coups

Tir indirect : tirer en cloche pour contourner un obstacle

Tir lointain : rester précis même à longue portée

Tir rapide : décocher son trait à une vitesse inattendue.

Texte : Jérôme Larré (www.tartofrez.com)

Relecture : Neko, Romain d'Huissier

Charte graphique : Aleksy Briclot et Florrent

Avec l'autorisation du 7ème Cercle

Qin est édité par le 7ème Cercle SARL
titre et marque déposés.

© 2005 Le 7ème Cercle

Tous droits réservés.

Le 7ème Cercle - 60 rue du Hâ

33000 Bordeaux

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

<http://www.nekocorp.fr>