JIANG-HU

Jiang-Hu
Le jeu de rôle amateur de Laurent Gonel

« Jiang-Hu » c'est en chinois le « monde des rivières et des lacs », c'est à dire le maquis que prennent les héros du roman « Au bord de l'eau », et les chevaliers des Wuxia-Pian (films de sabre chinois), quand ils deviennent des aventuriers itinérants...

Ce jeu de rôle amateur est en fait une synthèse d'éléments provenant de deux jeux de rôles commerciaux sur le même thème, « Wuxia » et « Qin », mais le résultat est un système de jeu plus simple, et plus efficient pour des rolistes souhaitant rapidement rentrer dans cette ambiance historique mêlée de fantastique.
Que les ayant droits des jeux susnommés considèrent cette humble synthèse comme une simple introduction à l'univers médiéval chinois, et les rolistes souhaitant davantage de détails, et une simulation plus fine, sauront donc où la chercher.

Création de Personnage

La fiche de PJ est en 5 pages.

La première page contient les **attributs principaux** du PJ.
Pour le nom et le surnom, le joueur est libre d'user de son imagination, mais si il est en panne d'inspiration il peut utiliser l'aide de jeu en annexe.
Pour la taille, le poids, le sexe, et l'âge, c'est pareil, le joueur met ce qu'il souhaite.

L'archétype est le style de héros que veux interpréter le joueur, cela détermine principalement ses capacités au combat et à la magie.
Il y a 5 archétypes possibles :
_ **Guerrier Bandit** (que du combat, pas de magie)
_ **Chevalier Errant** (plus de combat que de magie)
_ **Espion Assassin** (autant de combat que de magie)
_ **Moine Itinérant** (plus de magie que de combat)
_ **Sorcier Exorciste** (que de la magie, pas de combat)
Nous reviendrons sur ce choix de l'archétype pour remplir les pages 3 & 4.

Viennent ensuite les **5 éléments** que sont le Métal, le Feu, la Terre, l'Eau, et le Bois.
Ces notions proviennent de l'astrologie chinoise.
Le Métal représente la force, l'endurance, et la constitution du PJ.
Le Feu représente la souplesse, l'agilité, et la rapidité du PJ.
La Terre représente le raisonnement, la stabilité mentale, et la perception du PJ.
L'Eau représente la volonté, la résistance à la douleur et à la peur du PJ.
Le Bois représente la prestance, l'assurance, et le charisme du PJ.
Le joueur doit répartir entre ces éléments les notes suivantes : 1, 2, 3, 4, et 5.

Les énergies primitives du Yin & du Yang découlent de ces éléments.
Le Yang (en blanc) est égal à la somme du Feu, du Bois et de la Terre du PJ.
Le Yin (en noir) est égal à la somme du Métal, de l'Eau et de la Terre du PJ.

Le Chi (ou Qi) désigne un principe fondamental formant et animant l'univers et la vie.
Il circule à l'intérieur du corps par des méridiens qui se recoupent tous dans le « centre des énergies ».
Il sert surtout au combat.
Le Chi est égal à la somme du Yin et du Yang du PJ.
On y rajoute 4 pour un guerrier, 3 pour un chevalier, 2 pour un espion, 1 pour un moine, et 0 pour un sorcier.
Nous reviendrons sur le niveau de Chi pour remplir la page 3.

La Défense Passive représente la faculté inné du PJ à esquiver les coups.
C'est un malus qu'un adversaire applique à ses jets pour combattre le PJ.
La Défense Passive est égale au triple du feu.

La résistance représente les chances de rester conscient après avoir reçu des dégâts.
On tire alors ce pourcentage, si on l'échoue, le PJ s'évanouit pour 1D6 rounds quand le souffle vital est encore « normal » ou « en contusion », 1D6 minutes si la blessure est « légère », et 1D6 heures si elle est « grave » ou « fatale ».
La résistance de base est égale à la somme du Métal et de l'Eau du PJ multipliée par 10.
Elle diminue en fonction de l'état du souffle vital (Cf les malus inscrits à chaque niveau).

Le Souffle Vital est représenté par des carrés à cocher à chaque fois qu'on reçoit des dégâts, quand ils sont tous cochés le personnage est mort.
Il y a plusieurs niveaux de gravité des blessures, avec à chaque fois un malus à appliquer à la fois sur le jet de résistance, mais aussi sur tous les jets de compétences.

Le Signe du Zodiaque n'a aucune influence sur les règles du jeu, mais c'est juste une information culturelle qui peut servir au roleplay.
Choisissez-le, ou tirez le avec 1D12 :
_ 1 : année du Cheval (Wu), pilier du feu ou de la terre (au D2)
_ 2 : année de la Chèvre (Weï), pilier du feu, du bois ou de la terre (au D3)
_ 3 : année du Singe (Shen), pilier du métal, de l'eau, ou de la terre (au D3)
_ 4 : année du Coq (You), pilier du métal
_ 5 : année du Chien (Xu), pilier du feu, du métal ou de la terre (au D3)
_ 6 : année du Porc (Haï), pilier du bois ou de l'eau (au D2)
_ 7 : année du Rat (Zi), pilier de l'eau
_ 8 : année du Bœuf (Chou), pilier du métal, de l'eau ou de la terre (au D3)
_ 9 : année du Tigre (Yin), pilier du feu, du bois ou de la terre (au D3)

_ 10 : année du Lièvre (Mao), pilier du bois
_ 11 : année du Dragon (Chen), pilier du bois, de l'eau ou de la terre (au D3)
_ 12 : année du Serpent (Si), pilier du métal ou de la terre (au D2)

La renommée est le pourcentage de chance qu'un PNJ reconnaisse le PJ lorsqu'il arrive quelque part, sa célébrité l'a précédé si le jet est réussi (ce qui peut être un atout comme un inconvénient, en fonction des situations)...
Au départ, elle est normalement de 0, mais le MJ peut tenir compte de l'histoire personnelle inventée par le joueur pour son PJ.
La renommée augmente de 1% pour chaque refus en public de l'autorité gouvernementale, de 5% par adversaire tué, de 10% par scénario résolu, de 1D10% pour chaque exploit particulièrement notable accompli par le PJ.

La Faiblesse est une faille que le joueur choisit (ou pas, il n'y est pas du tout obligé) pour donner du relief psychologique à son PJ.
Ça peut être un vice, ou une phobie...
Le MJ imposera un jet de 1D6 sous l'Eau lorsque la situation se présentera, et si il est échoué le PJ devra succomber à son vilain défaut.
Mais en échange, le MJ accorde une compétence gratuite (pas de combat, ni de magie), dont il choisit le niveau (de néophyte à spécialiste), en fonction de la gravité handicapante de la faiblesse.

Le Métier est la fonction sociale qu'occupait le PJ avant de rentrer dans le Jiang-Hu.
Avant un événement déterminant (à préciser dans l'histoire personnelle), l'ayant fait tout quitter, le PJ avait donc une profession.
Désormais il ne la pratique plus, ou moins, puisqu'il erre sur les routes en quête d'aventures...
Cela détermine principalement ses compétences, il y a de nombreux métiers possibles (27 !), et chacun d'eux offre 10 compétences gratuites et des économies :

Acteur	Comédie, chant, danse, histoire, légendes, littérature, musique, observation, poésie, séduction.	3 taels
Artisan	Céramique, cordonnerie, couture, maçonnerie, menuiserie, orfèvrerie, poterie, calcul, sculpture, renseignement.	60 taels
Chasseur	Chasse, art de la guerre, cuisine, élevage, furtivité, géographie, médecine, observation, pêche, torture.	12 taels
Écrivain	Littérature, administration, comédie, calligraphie, dessin, histoire, légendes, observation, poésie, renseignement.	40 taels
Pêcheur	Pêche, astronomie, chasse, cuisine, furtivité, géographie, navigation, observation, torture, couture.	10 taels
Fantassin	Furtivité, administration, art de la guerre, chasse, équitation, géographie, médecine, observation, torture, travaux domestiques.	23 taels

Intendant	Travaux domestiques, administration, calcul, commander, cuisine, observation, politique, protocole, renseignement, comédie.	6 taels
Marchand	Calcul, calligraphie, comédie, équitation, géographie, légendes, observation, protocole, renseignement, séduction.	50 taels
Paysan	Agriculture, astronomie, brasserie, chasse, cuisine, élevage, équitation, menuiserie, pêche, travaux domestiques.	25 taels
Préfet	Politique, administration, art de la guerre, calligraphie, calcul, commander, comédie, géographie, littérature, protocole.	90 taels
Scribe	Calligraphie, administration, calcul, dessin, géographie, littérature, observation, politique, protocole, renseignement.	50 taels
Médecin	Médecine, alchimie, astronomie, observation, religion, renseignement, comédie, torture, couture, calcul.	30 taels
Alchimiste	Alchimie, médecine, astronomie, calligraphie, calcul, cuisine, brasserie, légendes, médecine, orfèvrerie.	40 taels
Artiste martial	Art de la guerre, chasse, danse, équitation, érotisme, furtivité, légendes, médecine, observation, protocole.	5 taels
Étudiant	Littérature, administration, astronomie, calligraphie, calcul, chant, dessin, géographie, histoire, poésie.	4 taels
Lettré	Littérature, calligraphie, dessin, commander, poésie, protocole, légendes, histoire, politique, administration.	50 taels
Magistrat	Politique, administration, calligraphie, commander, histoire, torture, observation, politique, protocole, renseignement.	60 taels
Mendiant	Comédie, brasserie, chant, cuisine, furtivité, jeux, légendes, observation, séduction, chasse.	10 sapèques
Religieux	Religion, administration, astronomie, commander, histoire, légendes, littérature, chant, poésie, politique.	3 taels
Fonctionnaire	Administration, art de la guerre, calligraphie, calcul, commander, dessin, géographie, politique, renseignement, littérature.	150 taels
Professeur	Commander, administration, renseignement, observation, littérature, histoire, géographie, dessin, calcul, calligraphie.	20 taels
Gosse des rues	Furtivité, art de la guerre, chasse, pêche, comédie, séduction, couture, jeux, légendes, observation.	5 sapèques
Maître d'arme	Torture, protocole, politique, observation, médecine, légendes, furtivité, équitation, commander, art de la guerre.	8 taels
Artiste de cirque	Chant, danse, comédie, érotisme, furtivité, géographie, légendes, musique, observation, poésie, séduction.	2 taels

Courtisane	Chant, danse, comédie, érotisme, furtivité, renseignements, musique, observation, poésie, séduction.	15 taels
Aubergiste	Cuisine, brasserie, calcul, comédie, élevage, furtivité, renseignements, légendes, observation, travaux domestiques.	70 taels
Femme au foyer	Cuisine, comédie, élevage, renseignements, observation, travaux domestiques, séduction, érotisme, jeux, protocole.	1 tael

Bien entendu, si un joueur ne trouve pas son bonheur, libre à lui de proposer au MJ une autre profession en y associant 10 compétences.
Nous reviendrons sur le choix du métier pour remplir la page 2.

La case **Équipement** sert à lister le matériel et la fortune du PJ, et la case **Portrait** à dessiner le visage du PJ.

La seconde page contient les **compétences diverses** du PJ.
Elles se tirent au D100, et seront la ressource principale du MJ.
On considère qu'il y a 5 niveaux de maîtrise d'une compétence : on est soit Néophyte (N), soit Débutant (D), puis Confirmé (C), Expérimenté (E), et enfin Spécialiste (S).
Chaque niveau de maîtrise offre un pourcentage de base : N=00%, D=10%, C=30%, E=50%, & S=70%.
A cette base s'ajoute soit le Yin (Y noir), soit le Yang (Y blanc), plus encore un des éléments (identifié par son initiale).
En fonction des conditions, le MJ peut ajouter un bonus ou un malus à l'action (Cf tableau en haut à droite).
Le choix du métier permet au joueur de placer 1S, 2E, 3C, et 4D dans les 10 compétences offertes par son ancienne profession.
Ensuite, pour personnaliser son PJ, le joueur peut acheter d'autres compétences avec une quantité de points équivalent à son Chi.
Il peut aussi acheter avec ces points des compétences de combat ou de magie des pages suivantes !
S coûte 4 points, E 3 points, C 2 points, & D 1 point.
Toutes les compétences non achetées seront notées N.

La troisième page contient les **compétences de Combat** du PJ.
On renote en haut de la page sa note de Chi, car on peut dépenser des points de Chi pour améliorer les dégâts infligés à un adversaire lors d'un combat (Cf règles de combat plus bas).
Le Chi dépensé au combat se récupère en méditant (2 points par heure), ou en dormant (3 points par heure).
Dans la case dégâts, on note sa valeur de Métal.
Ensuite, les compétences de combat fonctionnent comme les compétences diverses, celles de kung-fu comme celles de maniement des armes.
C'est le choix de l'archétype qui détermine ce que le PJ peut avoir.

Un guerrier peut acheter 3S, 4E, 5C, et 6D.
Un chevalier peut acheter 2S, 3E, 4C, et 5D.
Un espion peut acheter 1S, 2E, 3C, et 4D.
Un moine peut acheter 1E, 2C, et 3D.
Pour un sorcier tout est en N.
Les compétences de kung-fu ont un élément en bonus, pas celles pour les armes.

La quatrième page contient les **compétences de Magie** du PJ.
On note en haut de la page sa note de Tao, car il faut dépenser des points de Tao pour pouvoir lancer des sorts.
Le tao est la « Mère du monde », le principe qui engendre tout ce qui existe, la force fondamentale qui coule en toutes choses de l'univers.
C'est l'essence même de la réalité et par nature il est donc ineffable et indescriptible.
La note de **Tao** est égale la somme du Feu et de l'Eau.
On y rajoute 0 pour un guerrier, 1 pour un chevalier, 2 pour un espion, 3 pour un moine, et 4 pour un sorcier.
Ensuite, les compétences de magie fonctionnent comme les compétences diverses.
C'est le choix de l'archétype qui détermine ce que le PJ peut avoir.
Un sorcier peut acheter 3S, 4E, 5C, et 6D.
Un moine peut acheter 2S, 3E, 4C, et 5D.
Un espion peut acheter 1S, 2E, 3C, et 4D.
Un chevalier peut acheter 1E, 2C, et 3D.
Pour un guerrier tout est en N.
Les compétences de magie ont donc toutes un coût en Tao (de un à 5 points), à dépenser à chaque essai, avant même de lancer le dé de pourcentage.
Les effets des sorts sont expliqués ci-dessous :
Aire Maudite : corrompt une zone pour favoriser le mal, coût en Tao : 3 points.
Aire Purifiée : purifie une zone pour favoriser le bien, coût en Tao : 3 points.
Arme de Soie : utilise un vêtement comme arme, coût en Tao : 2 points.
Armure de Soie : renforce un vêtement en protection, coût en Tao : 2 points.
Attaque de Chi : MR/5 = dégâts sur le Chi de l'adversaire, coût en Tao : 1 point.
Attaque Karmique : MR = dégâts sur un esprit fantôme, coût en Tao : 1 points.
Aura Resplendissante : +10 au Bois et aux compétences liées, coût en Tao : 1 points.
Bond du Tigre : sauts égaux à 2xFeu mètres, coût en Tao : 1 point.
Cage Mystique : emprisonne un esprit fantôme, coût en Tao : 2 points.
Chant des 1000 Lames : MR/3 = dégâts, coût en Tao : 3 points.
Consulter les Ancêtres : interroge les esprits fantômes, coût en Tao : 1 point.
Course du Dragon : permet de courir sur les murs, coût en Tao : 1 point.
Course du Vent : déplacement 3x plus rapide, coût en Tao : 3 points.
Danse des 1000 Coups : MR/4 = dégâts, défense passive x2, coût en Tao : 3 points.
Domination : impose sa volonté, coût en Tao : 4 points.
Exorcisme : sur une personne ou un lieu, coût en Tao : 3 points.
Haleine du Dragon : brouillard dissimulant, coût en Tao : 1 point.
Invocation de Démons : fidèle serviteur pour un vœu, coût en Tao : 5 points.
Invocation de Fantômes : fidèle serviteur pour un vœu, coût en Tao : 4 points.

Invocation de Monstres : fidèle serviteur pour un vœu, coût en Tao : 3 points.
Invocation de Nuées : gigantesque nuée d'insectes, coût en Tao : 5 points.
Invulnérabilité : ignore effets des blessures, coût en Tao : 5 points.
Maître des Bois : contrôle végétation environnante, coût en Tao : 2 points.
Malédiction des Ancêtres : MR = malus à vie sur une action, coût en Tao : 4 points.
Monde Illusoire : illusion crédible, coût en Tao : 1 point.
Paume des 108 Bouddhas : projette à MR/2 mètres, coût en Tao : 2 points.
Poids de la Vertu : réduit poids à celui d'une plume pour chuter, coût en Tao : 1 point.
Poings Fantômes : frapper à distance, coût en Tao : 2 points.
Queue du Roi des Singes : 1 attaque en + en fin de round, coût en Tao : 1 point.
Régénération : organe ou membre perdu, coût en Tao : 3 points.
Sixième Sens : détecte êtres vivants à 15 mètres, coût en Tao : 1 point.
Statue Invisible : invisible tant qu'immobile, coût en Tao : 1 point.
Technique de l'Air : grenade fumigène, coût en Tao : 1 point.
Technique de la Terre : s'enfoncer et se déplacer dans le sol, coût en Tao : 1 point.
Technique de l'Eau : long moment sans respirer, coût en Tao : 1 point.
Technique du Bois : saute très vite d'arbre en arbre, coût en Tao : 1 point.
Tremblement de Terre : secoue la zone, coût en Tao : 5 points.
Vol de la Grue : long déplacement sur un nuage, coût en Tao : 2 points.
Ces sorts retranscrivent la plupart des actions surnaturelles vues dans des Wuxiapian, mais libre aux joueurs d'en inventer d'autres (et leurs coûts) en accord avec le MJ.
Les sorts durent en général soit un instant, soit toute une scène (un combat par exemple), les faire durer plus longtemps est une condition difficile.
Les sorts servent sur une cible unique, souvent sur le lanceur lui-même, lancer le sort sur quelqu'un d'autre est alors difficile, et sur tout un groupe quasiment impossible.
Selon les conditions, le MJ peut donc appliquer des bonus/malus, et même rajouter des composantes ou des sacrifices.
Le Tao dépensé par l'usage de la Magie se récupère en méditant (3 points par heure), ou en dormant (2 points par heure).

La cinquième page contient les **données « roleplay »** du PJ.
Dans la case **Histoire Personnelle**, le joueur détaille le background de son PJ, et surtout les raisons qui lui ont fait abandonner son métier d'origine pour rentrer dans le Jiang-Hu.
Libre au joueur de rédiger quelque chose de beaucoup plus long par ailleurs, mais il faut synthétiser ici en quelques phrases le plus important à retenir pour le MJ.
Dans la case **Techniques Spéciales**, le joueur peut inventer des noms alambiqués à des coups connus de lui seul pour les compétences de combat où il est spécialiste (une attaque spéciale par S).
Si le joueur est en panne d'inspiration, il peut utiliser l'aide de jeu en annexe.
Une technique spéciale à un coût constant de 1D6 points de Chi, notez-le sur cette page.

Combat

Les règles de combat sont simples.
À chaque round on tire **l'initiative** avec 1D10+Feu, et on résout les actions de la plus haute à la plus basse.
Une action durant le round peut être une compétence diverse ou de magie, mais la plupart du temps ça sera plutôt une compétence de combat (prendre en compte la défense passive de l'adversaire).
Le MJ évalue la condition (nombre d'adversaires, visibilité, encombrement, etc...), de plus la technique de combat retenue a son importance :
En effet, si l'adversaire maîtrise aussi cette technique précise, ça sera difficile, et si il a un niveau de maîtrise égal ou supérieur ça sera en impossible !
C'est pour cela qu'il est intéressant de maîtriser plusieurs techniques différentes, de façon à pouvoir surprendre son adversaire.
Le joueur peut alors choisir d'investir quelques points de Chi AVANT de lancer le dé.
Il les rajoute à son pourcentage.
Un joueur maîtrisant sa compétence de combat en S peut choisir d'utiliser sa technique spéciale, dépensant le Chi correspondant, il tire alors en facile la première fois qu'il en use face à cet adversaire (ensuite il l'a vue, ça ne surprend qu'une fois).
Parfois un PJ cherche à accomplir une action spéciale en attaquant, appliquez alors les bonus-malus suivants :
_ **Plaquage ou clef d'immobilisation :** en difficile, si réussi l'adversaire ne peut répliquer, mais le jet doit être retirer aux rounds suivants.
_ **Combat à 2 armes en ambidextrie :** en difficile.
_ **Désarmer :** en difficile, si réussi pas de dégâts sur l'adversaire mais son arme est projetée plus loin.
_ **Briser l'arme adverse :** en impossible, si réussi pas de dégâts sur l'adversaire mais son arme est détruite. Si c'est une arme magique, seul un 01 peut la briser.
_ **Assommer d'un seul coup :** en difficile par surprise, sinon en impossible, si réussi, quelque soit les dégâts, ne pas tirez la résistance mais considérez d'office l'adversaire inconscient.
_ **Tuer d'un seul coup** (à mains nues : Bris des vertèbres par torsion brutale du cou, ou strangulation, avec une arme : décapitation ou lame dans le cœur) : en facile si l'adversaire est déjà inconscient, en impossible par surprise ; on ne peut pas tuer d'un seul coup un adversaire qui se bat face à face, à moins d'un critique...

Si l'action de combat réussit, les dégâts à mains nues sont égaux au Métal (plus les éventuels points de Chi que le joueur avaient investis).
En cas de **critique** (10% du jet), on considère que l'adversaire est vaincu sur cette seule attaque.
On tire alors le résultat avec 1D6 sur cette table :
1 : attaque sur un point vital au croisement de méridiens, l'adversaire est paralysé.
2 : bras cassé (ou tranché avec une arme).
3 : jambe cassée (ou tranchée avec une arme).

4 : yeux crevés.
5 : côtes fracturés, hémorragies internes, arrêt cardiaque.
6 : gorge écrasée, étouffement (ou décapitation avec une arme).
Sur 5 et 6 il meurt, mais sur 1 à 4 les dégâts sont multipliés par 4, s'il survit il n'est de toute façon plus en état de se battre.
Lorsqu'on prend des dégâts, ne pas oublier le jet de résistance pour rester conscient, en tenant compte de son niveau de souffle vital.

La fiche de PJ prend en compte les armes chinoises les plus courantes, et chacune des compétences de maniement d'une catégorie regroupe en fait plusieurs armes assez proches :

Bâton (Gun) : Fascinante et simple, c'est une arme sans en être une, qui donne naissance à des combats et des katas très esthétiques.
Le bâton était une arme redoutable, très prisée par les voyageurs,et les moines guerriers.
L'art du bâton constitue un des fondements du combat à l'arme ; en effet il parait logique qu'avant de savoir manier par exemple une lance ou une hallebarde, une parfaite maîtrise du bâton est exigée.
On distingue deux types de bâtons :
Le bâton long (Bo) qui va de 160 à 240 cm, et le bâton court (Jo) de 120 à 140 cm.
Ils sont généralement fabriqués en bois de chêne blanc ou en bois de ramin (alias bois rouge).
Le bonus au dégâts à rajouter au Métal d'un bâton est de 1.

Épée (Jian) : Une arme noble, à double tranchant, portée jadis par les officiers qui d'ailleurs lui donnait un nom. Aussi appelée "Epée Chien".
La souple et solide lame de la Darn Juan est très appréciée.
La longueur de la lame de cette épée chinoise courante se situe généralement entre de 75 et 85 cm.
Mais il existe aussi une épée à deux mains, la longue Shuang Shuo Jian : sa lame mesure env.110-115cm.
Le bonus au dégâts à rajouter au Métal d'une épée est de 5.

Lance (Qiang) : Comme dans toutes les armées, les lanciers chinois étaient les premiers à attaquer l'ennemi.
On imagine facilement les brochettes humaines que les lanciers devaient collecter contre les foules qui se jetaient sur eux en masse.
Un bon moyen pour forcer l'ennemi à freiner sa percée...
Mais la lance est aussi très efficace dans les combats individuels pour tenir un adversaire à distance.
Le morceau d'étoffe en dessous de la lame ne faisait pas seulement office de porte-drapeau, il servait aussi à empêcher que le sang de l'adversaire ne coule le long du manche et sur les mains du lancier.
C'est peut-être pourquoi il est très souvent de couleur rouge ; il devait être plus

difficile de voir si la lance avait servi...
Les lances chinoises mesuraient env.210cm, et il existe quelques variantes, comme par exemple la lance double-tête Shuang Tou Quiang, qui a une pointe à chaque extrémité du bâton, ou encore la lance Ying-Cheung, dit "lance demi-lune" ou la lance double-lune.
Une pointe de lance (Qiang Ton) peut aussi s'utiliser reliée à une corde ou une chaîne fine (au lieu d'un bâton).
Efficace pour ou désarmer ou étrangler un adversaire, ou encore l'empêcher du fuir.
Aussi appelée Grande Fourche, le Trident du Tigre est tout simplement une fourche agraire d'environ 2 mètres.
Ces fourches étaient conçues comme des tridents, et on raconte que les paysans les utilisaient pour se défendre contre... les tigres, d'où, vous l'aurez compris, son nom.
Ses techniques de combat assez similaires à celles de la lance.
Il existe aussi des Perforateurs (E Mei Ci).
Ces armes peu connues, qu'on attache à chaque mains par leur milieu , mesurent à peine env.30cm et s'utilisent par paires.
Elles sont relativement simples et redoutables d'utilisation, bien que peu esthétiques.
Le bonus au dégâts à rajouter au Métal d'une lance est de 4.

Sabre (Dao) : Le sabre est une arme traditionnelle chinoise très populaire.
Il était jadis utilisé par les simples soldats et les civils aguerris.
Le modèle de sabre le plus utilisé au Kung-Fu est le sabre Tao.
Il existe une multitude de variantes de sabres, influant sur la forme, la taille, la matière, et certains sont même à double tranchants.
Voici quelques-unes de ces variantes : Sabre "Tête du Diable" (Gui Tou Dao, env.95cm) , Sabre "du Sud" (Nan Dao, env.90 cm) , Sabre "Hachoir" (Kan Dao, env.85cm)...
Le bonus au dégâts à rajouter au Métal d'un sabre est de 5.

Chaîne à 9 parties (Jiu Jie Bian) : Le fouet s'utilise de manière assez similaire que le fléau à 3 branches, à ceci près qu'il est beaucoup plus difficile d'utilisation mais confère une portée et une puissance de frappe beaucoup plus grande.
C'est une arme redoutablement efficace pour immobiliser un adversaire, mais aussi pour le tenir à distance.
En longueur totale, la chaîne mesure environ 150cm.
Il existe aussi un modèle de javeline avec corde qui s'utilise comme la chaîne.
Le bonus au dégâts à rajouter au Métal d'une chaîne est de 3.

Fléau à 3 branches (Sa Tjat Kuen) : Ce fléau à grain, à l'origine un outils agricole, s'avère très efficace pour tenir un adversaire à distance et lui infliger de graves dégâts contondants grâce à la force de rotation de l'arme.
Il s'utilise à deux mains.
Bien sûr, le fléau à 2 branches (Nunchaku en japonais) s'utilise aussi au Kung-Fu, mais il est moins mis en avant.
Le bonus au dégâts à rajouter au Métal d'un fléau est de 2.

Crochet (Qián Kūn Rì Yuè Dāo) : Aussi appelés "Crochets tête de tigre", la particularité de ces armes est qu'on puisse les assembler entre elles par leurs extrémités crochetées, faisant ainsi bénéficier au porteur une allonge pouvant surprendre l'adversaire.
Ils mesurent environ 95cm et sont donc utilisés par paires.
Le bonus au dégâts à rajouter au Métal d'un crochet est de 5.

Demi-lunes (Zi Wu Yuan Yang Yue) : Ces armes de poings étaient à l'origine utilisées par la secte Taoïste.
Ils ont été introduits dans le Kung-Fu par le style Bagua Zhang..
Elles mesurent quand même plus de 30cm de hauteur et s'utilisent par paires.
Les Sabres-lunes (Fung For Lung) sont assez similaire aux sabres demi-lunes, ce sont des anneaux métalliques entiers dont la tranche est soit tranchante, soit agrémentée de pointes.
Le bonus au dégâts à rajouter au Métal d'une demi-lune est de 4.

Marteau (Chui) : Le marteau d'armes est une arme offensive utilisée contre les armures.
Conçu pour le combat rapproché il ressemble au marteau par sa forme.
Le manche pouvait avoir différentes longueurs.
Le marteau d'armes pouvait fausser les articulations des armures empêchant ainsi certains mouvements.
Le bonus au dégâts à rajouter au Métal d'un marteau est de 5.

Couteau (Niu Er Jian Dao) : De forme très esthétique, les couteaux de lancer sont généralement utilisés par paires dans l'enseignement du Kung-Fu.
Aussi appelé sabre court ou "Oreille de Taureau", le couteau-papillon était une arme de combat au corps à corps souvent de rigueur dans les tournois et duels.
La garde de ce sabre est prévue pour pouvoir casser les armes de l'adversaire, et sa lame mesure environ 50cm.
Traditionnellement, soit les combattants avaient une des ces armes dans chaque main, soit n'en avaient qu'une et était équipés d'un bouclier tressé en osier.
Un éventail peut aussi s'utiliser comme un couteau.
Avant d'être un instrument entièrement féminin, l'éventail était l'apanage des nobles chinois.
Néanmoins le Tai Chi en a fait une arme à part entière, très pratique pour désarmer un adversaires (en lui faisant des clefs de poignets) et pour masquer les attaques et armes qu'on se prépare à sortir...
Le bonus au dégâts à rajouter au Métal d'un couteau est de 3.

Hallebarde (Da Dao) : La hallebarde, croisement entre une lance et une sabre, est l'arme idéale pour attaquer la cavalerie.
Mais ses vertus défensives et sa polyvalence en ont aussi fait l'arme de prédilection des gardes.

La Da Dao fait env.210cm, sa lame principale a deux fonctions : trancher et perforer (superficiellement), tandis que son embout en a trois : perforer, assommer et surtout équilibrer l'arme !
La Hallebarde courte Pu Dao (env.190cm) est plus souple d'utilisation.
Le bonus au dégâts à rajouter au Métal d'une hallebarde est de 6.

Haches (Dan Pian Shuang Fu) : Ces Guisarmes s'utilisent souvent par deux.
Ce sont des armes qui ont une grande puissance destructrice.
Les faucilles, qui mesure env.45cm de hauteur, constituent l'arme agricole par excellence.
Elles s'utilisent toujours par paire, une dans chaque main, comme des haches.
Souvent, on relie une corde aux manches pour ainsi rendre ses armes extensibles et pouvoir les faire tournoyer.
Le bonus au dégâts à rajouter au Métal d'une hache est de 6.

Arc (Kung Dao) : l'utilisation de l'arc à double courbure aurait vu le jour au sein des populations nomades des steppes.
Chaque ère dynastique ajoutera à la pratique de cet art sa part de connaissance technique, ce qui fit des chinois les meilleurs spécialistes de la discipline.
Dans l'art du Kung Dao la prise de repères est essentielle, la route qui mène à la cible est une voie à plusieurs étapes, très à distance de la cible, qui peut permettre d'atteindre un absolu détachement.
Le bonus au dégâts à rajouter au Métal d'un arc est de 2.

Arbalète (Chu Ko Nu) : l'arbalète à répétition est une petite arbalète chinoise à levier. Son nom provient d'une version de l'arme améliorée par Zhuge Liang (181-234), célèbre chef militaire et premier ministre du Royaume de Shu durant la période des Trois Royaumes.
C'était une arme qui nécessitait une légère connaissance de la mécanique, du fait de son entretien obligatoire très fréquent.
En effet, le soldat devait la tenir du bras droit et activer le levier du gauche.
Ainsi le principe était simple, une fois un carreau tiré, un second carreau venait automatiquement remplacer le premier et ainsi de suite jusqu'à ce que le chargeur d'une dizaine de carreaux monté sur l'arme, soit vide.
C'est le seul type d'arbalète dont la cadence de tir est supérieure à l'arc, dix traits en quinze secondes.
L'avantage de cette arme est évident : cent hommes armés de l'arbalète à répétition pouvaient envoyer mille traits en 1/4 de minute.
Le trait court, mince, sans empennage, la pointe de fer à section carrée ou triangulaire était souvent empoisonnée pour compenser son faible pouvoir de pénétration.
Les dégâts d'une arbalète sont de 2, mais on n'y rajoute pas le Métal (contrairement à un arc qu'il faut bander, ici la force n'entre pas en compte).

Une **Arme Magique** dans les Wu-Xia-Pian a des caractéristiques constantes :
Elle a une pureté divine qui l'empêche de souffrir des éléments (elle ne peut pas

rouiller par exemple, ou s'oxyder avec le temps), ou d'être souillée par le sang.
Elle a une résistance hors norme (01 pour la briser), et permet d'atteindre plus facilement son adversaire, en rajoutant un niveau de difficulté en bonus (+20% donc), et en doublant les chances de critiques.

L'armure est une sorte d'équipement utilisé pour protéger le corps des soldats dans les anciennes batailles.
Elle se compose d'une cuirasse et d'un casque.
La cuirasse est un vêtement en cuir ou en métal qui remplit la fonction de protection du corps, alors que le casque protège la tête.
La combinaison des deux constitue l'armure.
L'armure chinoise d'origine était un vêtement fait en chutes de bois, et plus tard en cuir, par souci de légèreté.
La plupart des armures antiques chinoise ont donc été fait de cuir, mais plus tard le bronze et le fer ont aussi été employés.
Les premiers nobles ont porté des plastrons, qui ont été faits à partir de morceaux d'écorce attachés ensemble.
La majeure partie de l'armée n'a que des boucliers, fait de cuir, avec du bambou pour armature.
Seul les riches généraux ont des casques en bronze fortement décorés.
Un type d'armure très fréquent était le Kia, un manteau sans manche fait de peau animale, recouvert de pièces de bois.
La peau utilisée était celle de buffle et de rhinocéros.
Une autre des armures les plus employées était le Liang, une cuirasse lamellaire, habituellement faite de cuir, mais qui peut également être faite à partir de métal, du moins pour les lamelles des épaules et du plastron.
Le genre d'armure qui a été le plus utilisée était la Brigandine, un type d'armure se composant d'un vêtement de cuir ou de tissu, garni de plaques de métal à l'extérieur.
Parfois, les plaques ont été faits de différentes tailles et formes, pour maximiser la protection.
La brigandine chinoise a cinq morceaux : le gilet, les épaules, les flancs, le dos, et une section protégeant l'aine.
Le casque est métallique, avec une pointe et des bandes de cuir cloutées.
Des gantelets articulés en métal viennent finaliser ces armures.
La première armure pour les chevaux était d'une seule pièce, mais ensuite il y eut cinq morceaux principaux : le chanfron, qui protège la tête, le cou, le coffre, la garde, le flanc, et la croupe.
Les armures furent taillée sur mesure sous la Dynatie des Song du Nord (960-1126), à l'époque où nous jouons donc (contemporain des 108 brigands « d'Au bord de l'eau »), et la technique de fabrication de l'armure connut un pic de sophistication et de solidité sans précédent.
Plus étonnant encore :
Les Chinois de l’Antiquité faisait un usage admirable du papier, et pas uniquement pour la peinture et la calligraphie.
les Chinois utilisaient des armures en papier aussi résistantes que leurs équivalents en

acier.
Ils injectaient dans l'armure une résine spéciale (ou de la gomme-laque), pour l'imperméabiliser et la rendre plus compacte.
Vers 1625, l'officier de la dynastie Ming, Mao Yuanyi, écrivait dans un manuel militaire que « le meilleur choix pour les soldats à pieds est l'armure en papier, combinée à de la soie ou du tissu ».
A moins que les PJ n'aient un passé de haut fonctionnaire ou de militaire, il y a peu de chances pour qu'il possèdent une armure dés le départ, mais ils récupéreront sûrement de l'équipement au cours de leurs aventures, sur les cadavres de leurs adversaires !
Alors voici la liste qui résume les points de protection qu'offrent chaque armure (à retirer aux dégâts subis), ainsi que le malus aux compétences de combat, notez cela dans votre case équipement :

_Armure Kia : -3 / -10%
_Armure Liang en cuir : -4 / -20%
_Armure Liang en métal : -5 /-30%
_Armure Brigandine : -6 / -40%
_Armure de Papier : -7 / -20%
_Casque : -5 (uniquement si touché à la tête) / -10%
_Bouclier : -2 (s'ajoute à celle de l'armure) / -20%
_Gantelets métalliques : -5 (uniquement si touché aux mains) / -10%

Après un combat, il faut souvent se soigner.
Les règles de soins sont des plus simples, le PJ doit effectuer un jet de la compétence Médecine, dont les conditions dépendent des circonstances et du matériel utilisé.
En cas de réussite, les points de souffle vital récupérés sont égaux à un cinquième de la marge de réussite, auquel on ajoute 1D6.

Expérience

En cours de jeu, dés qu'un joueur fait un critique, le PJ gagne automatiquement 1% dans la compétence utilisée.
L'XP est rapide à appliquer en fin de séance :
Le PJ gagne un point dans un élément (métal, feu, terre, eau ou bois) de son choix (appliquer ensuite les changements que cela occasionne).
Ensuite dans ses compétences diverses, une de chaque niveau de maîtrise progresse d'un niveau, au choix du joueur.
C'est à dire qu'un N devient un D, un D devient un C, un C devient un E, et un E devient un S.
Recalculez les formules.
Recommencez cette opération pour les compétences de combat (même pour un sorcier), et enfin pour celles de magie (même pour un guerrier).

JIANG HU

NOM

SURNOM

ARCHETYPE

TAILLE SEXE

POIDS AGE

PORTRAIT

FEU 火

METAL 金

YANG

TERRE 土

YIN

BOIS 木

EAU 水

CHI

DEFENSE PASSIVE

RESISTANCE

SOUFFLE VITAL

NORMAL 0

CONTUSION -5

LEGERE -10

GRAVE -30

FATALE -50

Signe du Zodiaque

RENOMMEE

FAIBLESSE

Métier

EQUIPEMENTS

Compétences

N=Néophyte=00%
D=Débutant=10%
C=Confirmé=30%
E=Expérimenté=50%
S=Spécialiste=70%

Condition :
Impossible = -40%
Difficile = -20%
Normale = % de base
Facile = +20%
Evidente = +40%

Administration		Y+T		Histoire		Y+T	
Agriculture		Y+M		Jeux		Y+T	
Alchimie		Y+T		Légendes		Y+T	
Art de la guerre		Y+T		Littérature		Y+T	
Astronomie		Y+T		Maçonnerie		Y+M	
Brasserie		Y+M		Médecine		Y+T	
Calligraphie		Y+T		Menuiserie		Y+M	
Calcul		Y+T		Musique (_____)		Y+F	
Céramique		Y+M		Musique (_____)		Y+F	
Chant		Y+B		Navigation		Y+E	
Chasse		Y+M		Observation		Y+T	
Comédie		Y+B		Orfèvrerie		Y+E	
Commander		Y+B		Pêche		Y+E	
Cordonnerie		Y+F		Poésie		Y+B	
Couture		Y+F		Politique		Y+T	
Cuisine		Y+F		Poterie		Y+F	
Danse		Y+B		Protocole		Y+E	
Dessin		Y+F		Religion (_____)		Y+T	
Élevage		Y+M		Religion (_____)		Y+T	
Équitation		Y+F		Renseignement		Y+T	
Érotisme		Y+F		Sculpture		Y+M	
Forage de mine		Y+M		Séduction		Y+B	
Furtivité		Y+F		Torture		Y+E	
Géographie		Y+T		Travaux domestiq		Y+M	

COMBAT 金

CHI

Dégâts

Kung-Fu (Wushu)

Poing Simple (Quan)		+F	
Poing Clarté (Ming Chuen)		+M	
Poing Talon (Jik Chuen)		+M	
Poing Oeil du Phœnix (Wa Lin Quan)		+M	
Patte de Léopard (Shang Zao)		+M	
Paume du Bouddha (Tui Zhang)		+T	
Tranchant de Bouddha (Xie Tui Zhang)		+M	
Sumo Chinois (Xiangpu)		+M	
Technique Bouddhiste (Shaolin Quan)		+F	
Style du Nord (use plus des jambes)		+B	
Style du Sud (use plus des poings)		+B	
Saisies & Projections (Qin Na)		+F	
Boxe du Faîte Suprême (Taï-Chi)		+E	
Le Chat (Diu-Ma)		+F	
La Grue (Dan-Taï-Ma)		+F	
La Chèvre (Jorma Bu)		+M	
Le Vide (Xu Bu)		+F	
Le Dragon (Chang-Fu)		+M	
Le Tigre (Lau-Kwaï-Ma)		+F	
Le Singe (Liao Yin Shao)		+F	
L'Homme Ivre (Lao-Ma)		+E	

Armes (Ji Ben Gong)

Bâton (Gun)	+1		
Épée (Jian)	+5		
Lance (Qiang)	+4		
Sabre (Dao)	+5		
Chaîne à 9 parties (Jiu Jie Bian)	+3		
Fléau à 3 branches (Sa Tjat Kuen)	+2		
Crochet (Qián Kun Rì Yuè Dao)	+5		
Demi-lunes (Zi Wu Yuan Yang Yue)	+4		
Marteau (Chui)	+5		
Couteau (Niu Er Jian Dao)	+3		
Hallebarde (Da Dao)	+6		
Hache (Dan Pian Shuang Fu)	+6		
Arc (Kung Dao)	+2		
Arbalète (Chu Ko Nu)	+2		

MAGIE

TAO

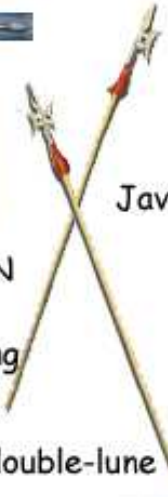
Aire Maudite			3	Invocation de Monstres			3
Aire Purifiée			3	Invocation de Nuées			5
Arme de Soie			2	Invulnérabilité			5
Armure de Soie			2	Maître des Bois			2
Attaque de Chi			1	Malédiction des Ancêtres			4
Attaque Karmique			1	Monde Illusoire			1
Aura Resplendissante			1	Paume des 108 Bouddhas			2
Bond du Tigre			1	Poids de la Vertu			1
Cage Mystique			2	Poings Fantômes			2
Chant des 1000 Lames			3	Queue du Roi des Singes			1
Consulter les Ancêtres			1	Régénération			3
Course du Dragon			1	Sixième Sens			1
Course du Vent			3	Statue Invisible			1
Danse des 1000 Coups			3	Technique de l'Air			1
Domination			4	Technique de la Terre			1
Exorcisme			3	Technique de l'Eau			1
Haleine du Dragon			1	Technique du Bois			1
Invocation de Démons			5	Tremblement de Terre			5
Invocation de Fantômes			4	Vol de la Grue			2

Histoire personnelle

Techniques spéciales

Lance QUIANG

pointe de lance QUIANG-TON



lance demi-lune Ying-Cheung

lance double-lune

Javeline avec corde

Éventail de Kung Fu

E Mei Ci

Crochets
SHUANG-GAO

Demi-lunes
WU-YUAN-YANG-YUE

Fléau à 3
branches

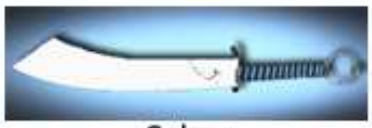
Haches
Dan-pian
Shuang-fu

Couteaux
de
lancer

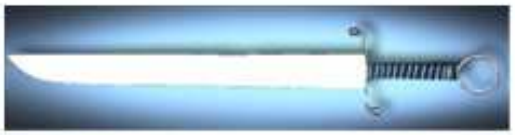
Bâton

Sabre
NAN-DAO

Sabre court
NIU-ER-JIAN-DAO



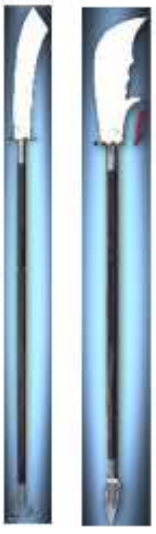
Sabre
KAN-DAO



Epée
TAI-CHI-CHUAN

Sabre
GUI-TOU-DAO

Epée
Shuang-Shuo-Jian



Hallebarde
PU-DAO

Epée
DARN-JIAN

Hallebarde
DA-DAO

Marteaux

Chaîne à 9 parties
Jiu Jie Bian

Monnaie & Équipement :

En général, le tael d'argent pèse aux alentours de 40 grammes.
Les lingots d'argent chinois traditionnels, appelés sycee, ne sont pas frappés par un Hôtel de la Monnaie central, et leur valeur est déterminée par leur poids en taels.
Ils sont fabriqués par des orfèvres indépendants pour les besoins de monnaies locales, et par conséquent la forme de chaque lingot est éminemment variable ; les formes rectangulaires ou ovales sont fréquentes, mais on en connaît aussi qui ont la forme de « bateaux », de fleurs, de tortues, et d'autres encore.
Par ailleurs, le tael local a la préséance sur les taels venant d'ailleurs, de telle façon que par exemples le tael de Canton pèse 37,5 grammes, le tael de Shanghai pèse 33,9 grammes, et le tael de la Hăiguān pèset 37,8 grammes.
Les taux de change entre les différents taels sont bien connus des marchands itinérants.
Le tael reste la base de la monnaie d'argent, et le sycee restera en usage jusqu'à la fin de la dynastie des Qing.
Les poids les plus fréquemment utilisés sont 50 taels, 10 taels, et ensuite de 5 jusqu'à un tael.
La sapèque est une ancienne monnaie chinoise en usage sous la dynastie Song.
C’est aussi la pièce de monnaie de la valeur la plus faible, une pièce ronde, en cuivre ou en bronze, percée au centre d’un trou carré.
Un tael d'argent vaux environ 17 sapèques.

Repas simple 1 sapèque
Bol de thé 1 sapèque
Gourde d'Arak 4 sapèques
Banquet arrosé de 5 à 10 sapèques
Nuit à l'auberge en fonction qualité 5 à 15 sapèques
Nuit au bordel 1 tael
Nuit au temple 2 sapèques
Bois de chauffage pour une nuit 1 sapèque
Bain 8 sapèques
Massage 1 sapèque
Tabac à pipe 5 sapèques
Pipe 1 sapèque
Dés & cornet 1 sapèque
Jeu de Go 3 sapèques
Parasol 3 sapèques
Éventail 1 sapèque
Bourse 1 sapèque
Petit coffre 10 sapèques
Boulier 10 sapèques
Sac à dos en bambou tressé 3 sapèques
Petite clochette 2 sapèques

Carillon de clochettes 10 sapèques
Balance 1 tael
Livre sur bambou 30 taels
Livre sur papier 13 taels
Brasero 5 sapèques
Billet de théâtre 10 sapèques
Parfum 1 sapèque
Encensoir 2 sapèques
Toge ou robe modeste de tissu 8 sapèques
Toge ou robe luxueuse de soie 3 taels
Chaussons en coton 3 sapèques
Sandales tressées en paille 1 sapèque
Bottes grossières de cuir 5 sapèques
Bottes de luxe en satin noir, avec épaisses semelles de feutre 7 sapèques
Petite calotte en soie 14 sapèques
Chapeau de paille en cône très évasé 2 sapèques
Vaste chapeau en bambou tressé 3 sapèques
Cape en soie brodée 2 taels
Cape en fourrure 1 tael
Tangzhuang, veste fermée 13 sapèques
Gilet ouaté 10 sapèques
Large ceinture en tissu 4 sapèques
Bijoux pour cheveux 10 taels
Armure Kia 3 taels
Armure Liang en cuir 4 taels
Armure Liang en métal 7 taels
Armure Brigandine 5 taels
Armure de Papier 10 taels
Casque 5 taels
Bouclier 2 taels
Gantelets métalliques 4 taels
Baguettes simples 1 sapèque
Baguettes de jade 11 taels
Vaisselle en céramique 5 sapèques
Statuette de Bouddha en pierre 6 taels
Statuette de Bouddha en or 60 taels
Vase en porcelaine 1 tael
Coffre fort 6 taels
Tambour 3 sapèques
Feux d'artifice plus ou moins élaborés de 1 à 10 sapèques
Flûte 3 sapèques
Cerf volant plus ou moins élaboré de 1 à 10 sapèques
Cerf volant musical 1 tael
Lanterne à mèche d'amiante 6 sapèques
Lanterne à mèche de tissu 3 sapèques

Luth (Pi-pa) 3 sapèques
Allumettes 1 sapèque
Canne à pêche en bambou avec fil de soie 2 sapèques
Miroir 10 sapèques
Flasque d'huile 1 sapèque
10 feuilles de papier 2 sapèques
Petite marmite en acier 1 sapèque
Nécessaire à écrire (pinceau, encre, pierre) 3 sapèques
Oiseau chanteur 10 sapèques
Cage 1 tael
Chien 5 taels
Faucon 14 taels
Bête d'élevage selon la qualité de 10 à 40 taels
Cheval selon la qualité de 50 à 100 taels
Changer de cheval dans un relai 5 sapèques
Voyager en chariot 1 sapèque les 10 kilomètres
Chariot à 2 roues 17 taels
Chariot à 4 roues 35 taels
Voyager en bateau fluvial 1 tael les 100 kilomètres
Jonque maritime militaire 3500 taels
Bateau dragon (30 passagers en mer) 300 taels
Bateau Sampan (18 passagers sur fleuve) 170 taels
Jonque pirate Kiangsu 150 taels
Bateau de pêcheur Lorcha 120 taels
Barque de rivière Pechilli 85 taels
Matériel pour laboratoire d'alchimie 58 taels
Médicaments courants 10 taels
Trousse de premiers soins 5 taels
Dose de poison en fonction de l'efficacité de 3 à 30 taels
Élixir magique de 100 à 1000 taels
Bâton 10 sapèques
Épée 3 taels
Lance 2 taels
Sabre 3 taels
Chaîne à 9 parties
Fléau à 3 branches 1 tael
Crochet 3 taels
Demi-lunes 2 taels
Marteau de guerre 3 taels
Couteau de combat 1 tael
Hallebarde 4 taels
Hache 3 taels
Arc 1 tael
Arbalète simple 60 taels
Arbalète à répétition Chu-Ko-Nu 300 taels

Carquois de 10 flèches 13 sapèques
Bâton d'artificier 175 taels
Canon 350 taels
Bombe incendiaire 10 taels
Trébuchet 50 taels
Meuble de 2 à 5 taels
Maison modeste 500 taels
Ferme en fonction des terres et du matériel de 800 à 2000 taels
Auberge en fonction de la situation géographique de 3000 à 5000 taels
Manoir en fonction de la taille et des terres de 4000 à 10000 taels
Récompense pour une mission d'aventuriers du Jiang-Hu de 10 à 50 taels

Bien sûr, cette liste est incomplète, mais elle devrait largement suffire à évaluer tout le reste.

Création de PNJ :

On est bien d'accord, tous les PNJ ne nécessitent pas une fiche détaillée, certains peuvent juste avoir un nom (et encore les noms peuvent être improvisés avec l'aide de jeu qui leur est consacré), d'autres se contentent d'une simple description physique ou surtout de leurs motivations liées au scénario...
Mais d'autres PNJ ont par contre besoin d'une fiche, ce sont souvent ceux qu'il va falloir combattre, ou bien les intervenants importants, qui ont un rôle récurent à jouer.
Pour eux, remplir une fiche entière de PJ serait malgré tout fastidieux et inutile, une simple fiche récapitulative des chiffres essentiels suffira bien.
De même, les règles de calcul des compétences n'ont pas à être appliquées pour des PNJ, pour faciliter le travail de préparation du MJ, une simple évaluation « à la louche » sera bien suffisante ! ;)

Pour les compétences des PNJ au combat, il suffit de considérer qu'ils sont soit débutants (les quidam ordinaires), soit confirmés (les bagarreurs), soit expérimentés (les soldats, les bandits), soit spécialistes (les équivalents des PJ), soit triple spécialistes (les boss), ou soit carrément Gros Bill (les monstres, les démons).
On remplira alors leur fiche en fonction de ce tableau :

Niveau	% au combat	Chi & Tao	Défense	Résistance
Débutant	10+1D10 %	4+1D2	3	44
Confirmé	30+1D10 %	6+1D3	6	55
Expérimenté	50+1D10 %	8+1D6	8	66
Spécialiste	70+1D10 %	10+1D10	10	77
Triple Spécial	80+1D10 %	20+1D10	15	88
Gros Bill (5spé)	90+1D10 %	30+1D4	20	99

Pour les compétences autres que le combat, je suggère de se servir du métier du PNJ, pour obtenir une bonne liste dans les règles, à répartir en S,E,C, & D.
Les fiches PNJ tiennent alors à 2 sur une page.

Nom :	**Surnom :**		
École martiale :			
Description physique :		Taille :	Âge :
Vêtements & Matériel :			
Rappel du rôle dans le scénario :			
Technique(s) principale(s) :			Niveau : %
Chi :	Défense passive :		Résistance : %
Tao :			

Compétences & Sorts :

Débutant	Confirmé	Expérimenté	Spécialiste

Souffle Vital :

Normal	Contusion	Légère	Grave	Fatale

Nom :	**Surnom :**		
École martiale :			
Description physique :		Taille :	Âge :
Vêtements & Matériel :			
Rappel du rôle dans le scénario :			
Technique(s) principale(s) :			Niveau : %
Chi :	Défense passive :		Résistance : %
Tao :			

Compétences & Sorts :

Débutant	Confirmé	Expérimenté	Spécialiste

Souffle Vital :

Normal	Contusion	Légère	Grave	Fatale

Annexe/Aide de jeu : Noms & Surnoms Chinois

Avec le tableau ci-dessous, 1D6, et 1D100, vous pouvez rapidement créer des noms et surnoms chinois, dans le style de ceux des 108 bandits d'Au Bord de l'Eau, pour des PNJ improvisés par exemple. Pour un nom chinois, lancez 1D6, 1-2 une syllabe, 3-4 deux syllabes, 5-6 trois syllabes, puis tirez autant de D100 que nécessaire ; arrangez-les de la manière la plus douce à l'oreille.
Pour un surnom, lancez 1D6, impair un nom propre au D100, pair deux noms propres, tirez un seul adjectif au D100 ; arrangez-les de la manière qui vous convient le mieux, en les accordant comme il se doit, et en rajoutant les articles et autres déterminants nécessaires.
Bien sûr, la méthode du surnom peut servir à tout autre chose, comme le nom d'une secte, d'une technique de Kung-Fu, d'une auberge, d'un gang, etc... il suffit de l'utiliser ainsi : « l'auberge du *surnom* ».

Résultat du D100	Syllabe	Nom propre	Adjectif
1	Song	Héraut	Juste
2	Jiang	Justice	Astral
3	Lu	Licorne	Grand
4	Jun	Jade	Petit
5	Yi	Astre	Double
6	Wu	Caïman	Long
7	Yong	Dragon	Court
8	Gong	Nuage	Beau
9	Sun	Cimeterre	Tatoué
10	Sheng	Sabre	Bleu
11	Guan	Lance	Jaune
12	Lin	Épée	Rouge
13	Chong	Tête	Vert
14	Quin	Léopard	Doré
15	Ming	Foudre	Argenté
16	Hu	Fouet	Téméraire
17	Yan	Ouragan	Magique
18	Zhuo	Aigle	Surnaturel
19	Hua	Ciel	Roux
20	Rong	Barbe	Brun
21	Guang	Bonze	Noir
22	Chai	Pèlerin	Blanc
23	Jin	Vouge	Indomptable
24	Li	Flèche	Invincible
25	Zhi	Fauve	Invaincu
26	Shen	Face	Impénétrable
27	Ying	Lancier	Volant

28	Zhu	Messager	Bondissant
29	Tong	Diable	Galopant
30	Fang	Poil	Instantané
31	Wu	Tourbillon	Prématuré
32	Dong	Tigre	Taoïste
33	Ping	Loup	Vivant
34	Zhang	Cavalier	Malade
35	Qing	Fleuve	Miraculeux
36	Yang	Source	Céleste
37	Xu	Trépas	Génial
38	Ning	Nautonier	Hideux
39	Suo	Mort	Fracassant
40	Chao	Anguille	Destructeur
41	Dai	Chien	Divin
42	Zong	Bouddha	Pourpre
43	Kui	Serpent	Nain
44	Shi	Deux	Géant
45	Jin	Trois	Bouleverseur
46	Mu	Dix	Saint
47	Hong	Cent	Immortel
48	Lei	Mille	Tacheté
49	Heng	Scorpion	Redoutable
50	Jun	Queue	Tueur
51	Ruan	Prodige	Unicorne
52	Zhang	Roi	Hilare
53	Heng	Prince	Fleuri
54	Shun	Porteur	Éclairé
55	Xiong	Pagode	Sombre
56	Guan	Temple	Injuste
57	Xiu	Tacticien	Jaloux
58	Xie	Maître	Lumineux
59	Zhen	Mont	Triple
60	Bao	Couperet	Magnifique
61	Yan	Œil	Sublime
62	Gai	Mage	Énorme
63	Wu	Eau	Immense
64	Huang	Feu	Sensationnel

65	Xin	Air	Courageux
66	Sun	Terre	Maudit
67	Xuan	Vent	Blond
68	Zan	Océan	Invisible
69	Hao	Calligraphe	Furieux
70	Si	Main	Colérique
71	Wen	Masque	Inattendu
72	Han	Armure	Adoré
73	Tao	Bouclier	Craint
74	Peng	Fer	Redouté
75	Qi	Aile	Terrestre
76	Shan	Lion	Sage
77	Ting	Ours	Humble
78	Gi	Rat	Terrible
79	Xiao	Brocart	Brillant
80	Rang	Dieu	Rapide
81	Pei	Ogre	Fulgurant
82	Ou	Légende	Flamboyant
83	Deng	Général	Douloureux
84	Fei	Rival	Brûlant
85	Yan	Mire	Incandescent
86	Ling	Sorcier	Virevoltant
87	Jiang	Moustache	Passionné
88	Jing	Vipère	Vertueux
89	An	Funéraille	Florissant
90	Dao	Monde	Jeune
91	Quan	Comète	Vieux
92	Duan	Météore	Fier
93	Fu	Bras	Splendide
94	Pan	Poing	Douloureux
95	Rui	Artisan	Empoisonné
96	Kong	Flûte	Mortel
97	Ming	Crocodile	Unique
98	Liang	Éventail	Méditant
99	Chong	Gibbon	Merveilleux
100	Gun	Sifflet	Incroyable

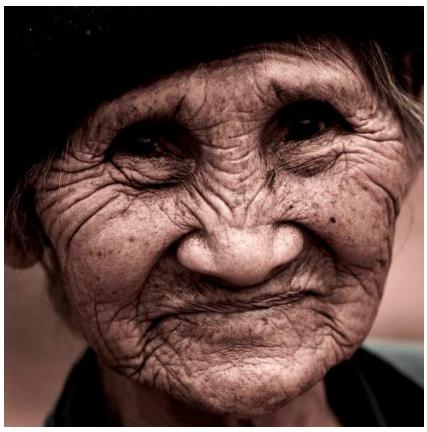
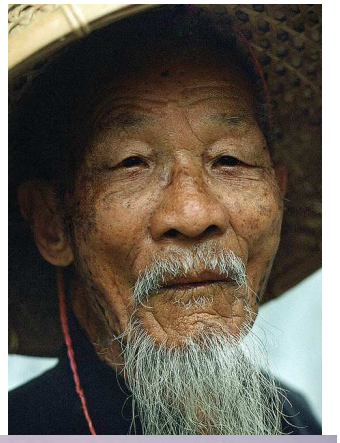
Forme du Visage :

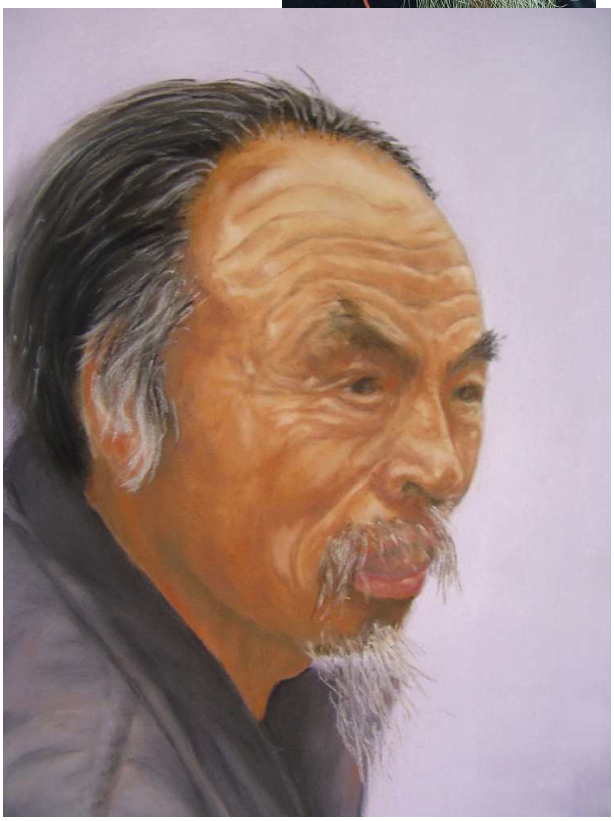
Même si le personnage est forcément brun(e), aux yeux noirs bridés, et souvent plutôt petit & mince, essayons de le différencier en décrivant plus précisément sa physionomie, tirez un dé de 12 (ou choisissez ce qui vous convient) :

_ 1 : Visage carré, mâchoire marquée, petite bouche et petit nez
_ 2 : Grand visage plat, grands yeux, nez large et grande bouche
_ 3 : Visage élancé, nez fin et long, bouche large aux dents qui se chevauchent
_ 4 : "Visage en forme de poinçon" ou encore "visage serpent", canon de beauté pour les femmes en forme de "pépin de pastèque", signe de richesse et de beauté
_ 5 : Visage d'ensorceleuses des contes folkloriques chinois, pommettes saillantes, grands yeux, double paupière et peau très pâle
_ 6 : Visage en forme de cœur mais toujours avec de grands yeux, une double paupière et un haut nez
_ 7 : Haut du visage étroit, le bas plus large, yeux brillants
_ 8 : Forme arrondie du visage au caractère doux
_ 9 : Visage mince pas très charnue
_ 10 : Visage symétrique et carrée, ossature pleine, ferme et équilibrée, nez proéminent qui ne s'affaisse pas
_ 11 : Visage long, sourcils vigoureux
_ 12 : Visage bouffi aux yeux enfoncés dans des orbites proéminents

Rajoutez éventuellement un ou plusieurs signe(s) particulier(s) qui le distingueront immédiatement des autres, tirez un dé de 8 (ou choisissez ce qui vous convient) :

_ 1 : poireau avec un long poil
_ 2 : cicatrice
_ 3 : tatouage (cf motif des costumes pour le choix du sujet)
_ 4 : regard torve qui louche
_ 5 : grandes oreilles décollées
_ 6 : brûlure
_ 7 : tâche de vin
_ 8 : dents manquantes



Types de coiffures :

Pour un personnage masculin, tirez un dé de 20 (ou choisissez ce qui vous convient) :

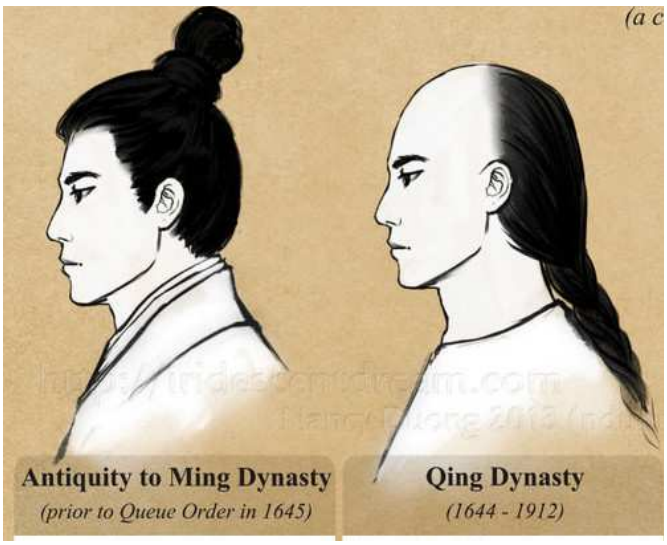
_ 1 : Crâne entièrement rasé
_ 2 : Crâne rasé à part un toupet frontal
_ 3 : Crâne rasé à part de longues mèches sur les tempes
_ 4 : Moitié avant du crâne rasé, moitié arrière cheveux longs noués en catogan
_ 5 : Moitié avant du crâne rasé, moitié arrière cheveux longs nattés
_ 6 : Cheveux très courts
_ 7 : Cheveux courts ébouriffés
_ 8 : Coupe au bol (style Jackie Chan)
_ 9 & 10 : Cheveux longs libres, masquant une partie du visage
_ 11 & 12 : Cheveux longs maintenus hors du visage par un bandeau
_ 13 & 14 : Cheveux longs avec tresses sur les tempes
_ 15 & 16 : Cheveux longs avec chignon au sommet du crâne
_ 17 à 20 : Cheveux longs nattés

Pour un personnage féminin, tirez un dé de 20 (ou choisissez ce qui vous convient) :

_ 1 : Coupe au bol (style Cynthia Khan)
_ 2 & 3 : Cheveux longs libres, masquant une partie du visage
_ 4 à 6 : Cheveux longs maintenus hors du visage par une tiare
_ 7 à 10 : 2 nattes de chaque côté du visage
_ 11 & 12 : queue de cheval jusqu'au bas du dos
_ 13 & 14 : plusieurs tresses ramenées en boucles sur le sommet du crâne
_ 15 & 16 : plusieurs chignons
_ 17 & 18 : tresses et chignons mêlés en une coiffure sophistiquée
_ 19 & 20 : coiffure alambiquée avec ornements et bijoux en prime

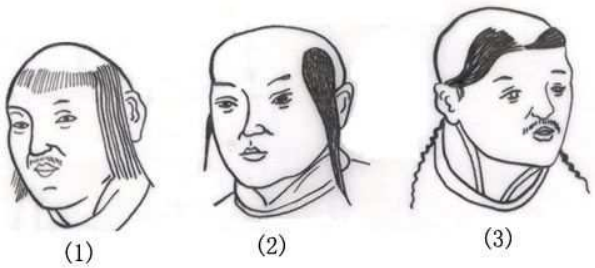
Un personnage masculin peut avoir éventuellement un certain type de barbe, tirez un dé de 10 (ou choisissez ce qui vous convient) :

_ 1 : moustache tombante à la Fu-Manchu
_ 2 : bouc bien carré
_ 3 : barbichette pointue
_ 4 : longue barbe lisse
_ 5 : courte barbe ébouriffée
_ 6 : favoris épais
_ 7 : collier ras
_ 8 : fine moustache distinguée
_ 9 & 10 : juste mal rasé

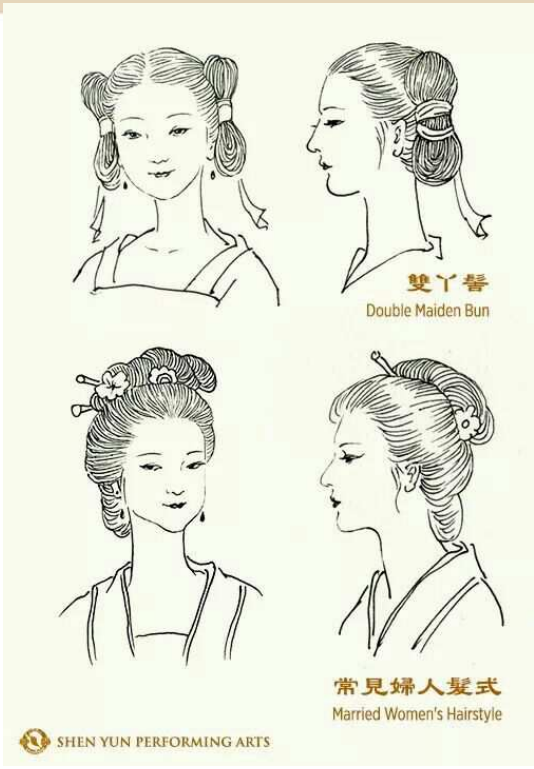

Antiquity to Ming Dynasty
(prior to Queue Order in 1645)
Qing Dynasty
(1644 - 1912)

© Europics/CEN

shutterstock


(1)
(2)
(3)

盤桓髻
雙髻髻
垂髻髻
雙垂髻
少女雙髻髻
閑掃妝髻
回紇椎髻
透額羅髻
春花髻
飛天宮髻
宮髻
風帽
渾脫帽


雙丫髻
Double Maiden Bun
常見婦人髮式
Married Women's Hairstyle
SHEN YUN PERFORMING ARTS

Costumes :

Choisissez les différents éléments ce qui vous conviennent :

_ hanfu (équivalent du kimono japonais ou du hanbok coréen) tunique resserrée aux poignets, allant jusqu'aux genoux, col croisé
_ chang, étroite jupe allant jusqu'aux chevilles
_ robe longue flottante à manches amples et col plat
_ chemise en soie ou coton
_ culotte longue en soie ou coton
_ haillons malodorants
_ chaussons en coton
_ sandales tressées en paille
_ bottes grossières de cuir
_ bottes de luxe en satin noir, avec épaisses semelles de feutre
_ petite calotte en soie
_ chapeau officiel de mandarin
_ chapeau de paille en cône très évasé
_ vaste chapeau en bambou tressé
_ cape en soie brodée
_ cape en fourrure
_ tangzhuang, type de veste fermée sur le devant, à l'aide de « boutons chinois »
_ gilet ouaté
_ large ceinture en tissu

Pour une femme, voici quelques éléments spécifiques (à mélanger avec des éléments précédents, plus neutres que vraiment masculins) :

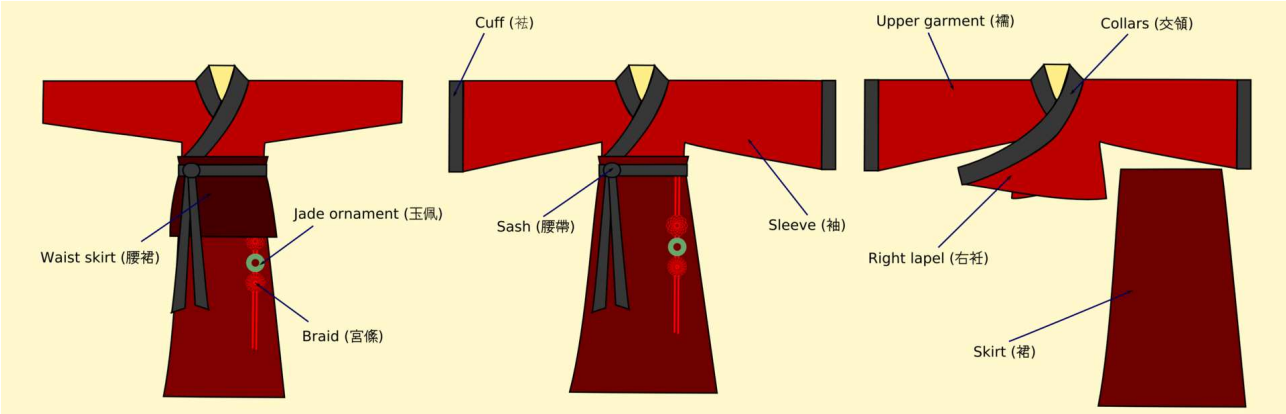
_ qipao mandchoue, robe longue et ample, ne révélant rien des formes corporelles, col mao, large fente au niveau des cuisses, fermée en haut sur le devant, à l'aide de « boutons chinois »
_ Pien-Fu, costume composé d'une sorte de tunique qui descend jusqu’aux genoux et d'une jupe qui cache les cheville
_ robe longue étroite et sans manches
_ robe courte (jusqu'aux genoux) en soie ou coton
_ blouse
_ tablier
_ jupe plissée
_ pantalon brodé en soie ou coton aux jambes larges
_ bandelettes de coton sur les jambes
_ chaussures « Lotus » enduites d'huile essentielles
_ chaussures en forme de bateaux

Pour les motifs brodés sur chaque pièce du costume, tirez un dé de 30 (ou choisissez ce qui vous convient) :

_ 1 : nuages
_ 2 : tortues
_ 3 : dragons
_ 4 : lions
_ 5 : oiseaux
_ 6 : motifs géométriques (trigrammes par exemple)
_ 7 : idéogrammes de calligraphie
_ 8 : Yin & Yang
_ 9 : lunes
_ 10 : phénix
_ 11 : carpes
_ 12 : tiges de bambou
_ 13 : aigles
_ 14 : canards mandarins
_ 15 : tigres
_ 16 : chauve-souris
_ 17 : chevaux
_ 18 : crapauds
_ 19 : grues
_ 20 : paons
_ 21 : papillons
_ 22 à 24 fleurs de lotus
_ 25 à 27 fleurs de pêchers
_ 28 à 30 fleurs de pivoine

Pour la couleur de chaque pièce du costume, tirez un dé de 12 (ou choisissez ce qui vous convient), vous pouvez également retirez une autre couleur pour chaque motif :

_ 1 : noir profond, symbole de bienveillance
_ 2 : blanc immaculé, symbole de sagesse et de pureté
_ 3 : bleu-azur intense, symbole de loyauté
_ 4 : bleu turquoise, symbole de l'enfance
_ 5 : jaune d'or, symbole de fortune ou d'érotisme
_ 6 : rouge magenta lumineux, symbole de droiture
_ 7 : rouge écarlate, symbole de bonheur et de chance
_ 8 : orange mandarine, symbole d'empathie
_ 9 : vert émeraude, symbole de colère
_ 10 : violet mystique, symbole de puissance
_ 11 : rose pâle, symbole de beauté et d'amour
_ 12 : beige safran, symbole de confiance


Cuff (袪)
Upper garment (襴)
Collars (交領)
Jade ornament (玉佩)
Waist skirt (腰裙)
Braid (宮絛)
Sash (腰帶)
Sleeve (袖)
Right lapel (右衽)
Skirt (裙)