



le Scriptorium

présente :
un jeu de rôle
amateur



AVATAR

AVATAR

le JDRA sur le thème de la série



Image © Vhea.deviantart.com

UN JEU DE RÔLE AMATEUR PAR THADDEUS

© Le Scriptorium, tous droits réservés

INTRODUCTION

Il s'agit d'un jeu de rôle amateur s'adressant en priorité aux jeunes mais aussi aux moins jeunes désirant jouer dans une atmosphère légère, proche de la série du même nom. Le système est conçu pour être simple et abordable pour tous. Il suffit d'avoir un dé à six faces (abrégé d6 ci-après), une fiche de personnage par joueur et un conteur.

J'ai conçu les règles de combat dans un souci de simplification favorisant l'incarnation du personnage. L'utilisation du dé 6 est la représentation de la chance/malchance et du stress. Oubliez les réussites ou échecs critiques, la différence entre le seuil de réussite et le résultat du jet donne l'importance de la réussite ou la gravité de l'échec.

Vous pourrez prendre connaissance de l'univers en regardant le dessin animé *Avatar, le Dernier Maître de l'Air*. Celui-ci se compose de trois livres : Eau, Terre et Feu, soit 61 épisodes au total. Plein d'humour et de trouvailles scénaristiques, cette série fut imaginée et créée par Michael Dante DiMartino et Bryan Konietzko. Le monde est imprégné de culture asiatique. Le peuple de l'Air correspond graphiquement et symboliquement aux tibétains et népalais, le peuple de l'Eau aux inuits, le peuple du Feu aux japonais et le peuple de la Terre aux chinois. Les personnages sont attachants, ayant tous une histoire personnelle tourmentée laissant la place à la rédemption.

Un calendrier fictif a été rajouté afin de donner une chronologie plus claire des événements. J'ai considéré que la série commençait en 4 843. Pour un cadre plus mature, je ne peux que vous conseiller *Qin*, le *Livre des Cinq Anneaux* ou le *Guide de l'Orient pour Donjons & Dragons*.

Ce jeu de rôle n'a pas vocation à être commercialisé et doit rester d'un usage purement privé.

Auteur : Thaddeus (C.S.)

Correcteurs : Arasmo (J.M.), Kurgan (L.F.)

Mise en page : Aegis (N.F.)

Les images illustrant l'intérieur de ce document ont été réalisées par Genzoman :

genzoman.deviantart.com

TABLE DES MATIÈRES

Chapitre I : Le monde	3
I) Le peuple de l'air	3
II) Le peuple de l'eau	4
III) Le peuple du feu	5
IV) Le peuple de la terre	6
Chapitre II : Bestiaire	8
I) La faune	8
II) Les esprits	10
Chapitre III : Spiritualité	14
I) Le peuple de l'air	14
II) Le peuple de l'eau	14
III) Le peuple du feu	15
IV) Le peuple de la terre.....	15
Chapitre IV : Organisations	16
Chapitre V : Création de personnage	17
I) Les aspects	17
II) Profession	17
III) Avantages et faiblesses	19
IV) Compétences	22
V) La vitalité	23
VI) Le Chi.....	24
VII) Le prestige	25
Chapitre VI : Maîtrise des Éléments	26
I) Les Éléments	26
II) L'arbre des maîtrises	27
Chapitre VII : Les arts martiaux	32
I) Les styles de combat	32
Chapitre VIII : Système de jeu	35
I) Les tests	35
II) Le combat	36
III) Les états préjudiciables.....	38
Chapitre IX : L'équipement	40
I) Les armes et armures	40
II) Les objets du quotidien	41
III) Les services.....	42
IV) Talismans et artefacts	42
Chapitre X : Améliorer son personnage	45
I) Gain d'expérience.....	45
II) Progression	45
Chapitre XI : Les personnages non joueurs	47
I) Les gens du commun	47
II) Les sbires	47
III) Les opposants	47

CHAPITRE I : LE MONDE

I) LE PEUPLE DE L'AIR

Nomades sans royaume ni terres, les membres du peuple de l'Air parcourent le monde, subvenant à leurs besoins en vendant les produits de leur artisanat. Profondément spirituels, ils ont créé voici des millénaires quatre temples indépendants de toute tutelle où les maîtres de l'air vivent et s'entraînent afin d'atteindre la perfection. Au cœur de leur religion, ces temples constituent aussi des haltes appréciables. Le sport traditionnel des nomades est nommé airball et même les moines le pratiquent.

A) Géographie physique

1) LE TEMPLE DE L'AIR AUSTRAL

Vieux de plusieurs milliers d'années, il est construit au sommet des montagnes de Patola et n'est accessible que par la voie des airs. Nombre de

mécanismes nécessitent la maîtrise de l'air pour être opérationnels, dont les portes du sanctuaire intérieur. Celui-ci renferme les statues de tous les Avatars du peuple de l'Air

Le Temple est aussi a demeure traditionnelle des lémurs et bisons volants qui y vivent et s'y reproduisent depuis des millénaires. Malheureusement, il sera abandonné après l'attaque de la Nation du Feu en 4743 selon le calendrier des quatre peuples.

2) LE TEMPLE DE L'AIR BORÉAL

Se dressant au sommet d'une montagne au Nord de Ba Sing Se, il fut construit après le temple de l'air Austral et dans le souci d'être en harmonie avec la nature. Ses larges arcades permettent au vent de passer à travers et non de se briser sur ses murs.

Laissé à l'abandon après le massacre, en 4759, des nomades qui y demeuraient, le temple a été choisi par le Mécaniste et des villageois comme nouveau lieu de vie.



Échelle : 1 cm ~ 1000 km



3) LE TEMPLE DE L'AIR ORIENTAL

S'étendant sur trois montagnes, ce temple était habité uniquement par des maîtres de l'Air féminins. Les trois autres temples étaient des monastères strictement masculins.

Après sa destruction partielle en 4 762, la nature recouvra rapidement ses droits sur le site. Toutefois, un vieil homme, Pathik, s'est installé dans ce lieu. Ermite et ami des nomades de l'air, il a nettoyé de fond en comble l'endroit.

4) LE TEMPLE DE L'AIR OCCIDENTAL

Se situant non loin de la Nation du Feu, il a la particularité d'être construit sur la paroi d'un ravin. Les toitures des temples sont pointées vers le fond du ravin. La maîtrise de l'air est nécessaire pour y accéder à moins de disposer de cordes solides.

Il sera laissé à l'abandon après le massacre des moines en 4 742.

B) Société

Ne représentant que 4 % de la population mondiale, les nomades sont reconnaissables à leur crâne rasé. Les femmes, ne se rasant que la moitié frontale, laissent leurs cheveux retomber sur leur dos. Une coutume ancestrale veut que les maîtres se tatouent des flèches bleutés sur le crâne et les avant-bras.

N'ayant aucun système monétaire, ils effectuent du troc avec les autres peuples afin d'acquérir les objets qu'ils ne fabriquent pas. Il s'agit d'un peuple porté sur la spiritualité, n'accordant guère de valeur aux biens matériels et dont le régime alimentaire est entièrement végétarien. Leur mode de vie les encourage à respecter la nature. Ils portent des habits amples mais serrés aux mollets et aux poignets. Dormant dans des tentes de feutre appelées yourtes, ils se défendent des dangers de la route avec leurs armes traditionnelles : le bâton de combat (bâton en bois long d'un mètre soixante) et le bâton court (parfois utilisé par paire, il fait soixante-dix centimètres).

Les moines ont développé un moyen de transport original qui est un bâton de combat pouvant être déplié afin de servir d'aile volante. Ils l'ont nommé tout simplement bâton volant.

II) LE PEUPLE DE L'EAU

A) Géographie physique

1) LES RÉGIONS ARCTIQUES ET ANTARCTIQUES

Ce sont des régions froides couvertes par la glace et la neige tout au long de l'année. Les températures sont de -41 à -24°C en hiver et de -10 à 0°C en été. Il y a très peu de végétation du fait de la rigueur du climat. Toutefois, il existe une forte concentration de zooplancton se nourrissant du phytoplancton qui pousse sous la surface submergée de la glace flottante. Cela attire les poissons, les cétacés et les phoques durant l'été.

2) LES MARAIS BRUMEUX

S'étendant sur plusieurs centaines de kilomètres, le marais est couvert d'une végétation luxuriante constituée par les racines d'un arbre à la taille gigantesque. Les légendes disent qu'il s'agit d'un puissant esprit de la nature. Une faune variée et dangereuse habite au sein du marais brumeux tels que les sangsues géantes ou les chaligators.

B) Société

Divisé en trois groupes distincts, le peuple de l'eau vit sur des territoires possédant peu de richesses et où les conditions de vie sont difficiles. Afin d'assurer leur survie, ils ont développé un esprit communautaire. Représentant aux environs de 6 % de la population mondiale, ils se regroupent dans des communautés dépassant rarement les 300 âmes.

Les habitants des pôles habitent dans des demeures de glace ceinturées par un mur de glace et portent des vêtements chauds en fourrure aux teintes bleues ou blanches. Les habitants du marais habitent quant à eux des huttes de bois et s'habillent d'un simple pagne à cause de la chaleur et de l'humidité.

Leur société, jugée primitive par les royaumes de la Terre et du Feu, est basée sur la chasse et la pêche, voire la cueillette pour les habitants du marais bru-

meux. Ils n'ont aucun système monétaire et pratiquent le troc avec les commerçants de la nation du Feu, échangeant des fourrures et de l'ivoire contre des denrées alimentaires et des armes en acier (épées et dagues). Les habitants des marais préfèrent quant à eux vivre en autarcie, car ils se méfient des étrangers.

Le peuple de l'eau se passionne pour la navigation, que ce soit en kayak, canoë ou pirogue. Ils aiment s'affronter dans des compétitions de vitesse et d'agilité. Leurs armes traditionnelles sont l'arc court, la lance, le boomerang et le casse-tête. Ils usent aussi de grands boucliers ovales pour se protéger en temps de guerre.

III) LE PEUPLE DU FEU

Ils vivent sur un archipel d'îles volcaniques au large des royaumes de la terre.

A) Géographie physique

1) L'ÎLE PRINCIPALE

De petits villages de pêcheurs bordent la côte tandis que l'intérieur de l'île est cultivé par des paysans mettant en valeur les terres fertiles.

La capitale (34 000 habitants)

Le palais de l'empereur fut bâti au centre de la cité impériale située sur l'île principale, au cœur d'un volcan endormi depuis 2 956. Le port de la capitale est clos par les portes d'Azulo, gardées par de monumentales statues ; celles-ci lèvent un filet d'acier à l'approche des navires ennemis. La Tour prison se trouve dans un cratère volcanique, à proximité de la Capitale. Elle renferme les prisonniers politiques de la Nation du Feu.

Le village de Jang Hui (530 habitants)

Il est singulier car constitué de maisons sur pilotis, dressées au milieu de la rivière Jang Hui et reliées entre elles par des passerelles et des pontons. Les villageois honorent l'esprit de la rivière, la dame peinte.

La cité de Shu Jing et le château de Piandao (4 790 habitants)

Entouré de belles montagnes, le château est construit sur des falaises qui bordent une rivière et ses chutes d'eau. En raison de son caractère isolé,

le grand maître d'arme Piandao choisit de s'y installer. La cité est calme et connue pour ses armes de qualité.

2) LE GRAND CHANTIER-NAVAL ET SA PRISON

S'élevant au milieu de l'océan, il s'agit d'une vaste plateforme en métal. Une partie de la structure est destinée à la construction et au ravitaillement des navires tandis que l'autre partie de la plate-forme sert de prison pour les maîtres de la Terre et de l'Eau capturés. Ceux-ci ne peuvent espérer s'enfuir car ils sont loin de toute terre.

3) L'ÎLE DU CROISSANT

A l'extrémité orientale du territoire de la Nation du Feu, se situe la minuscule île volcanique du Croissant. Le temple du Feu, seul bâtiment de l'île, fut construit sur une colline rocheuse. L'une de ses caractéristiques est d'être en alignement avec les solstices et les équinoxes. Il est habité par une communauté de sages du Feu. D'ailleurs, la maîtrise du Feu est requise pour ouvrir certaines portes notamment celle de son sanctuaire intérieur, qui contient une impressionnante statue dorée représentant les avatars du feu. Lors du solstice d'hiver, la statue de l'Avatar est illuminée, ce qui permet d'entrer en contact avec l'esprit des différents avatars du feu.

Après le passage de l'Avatar Aang, l'île du Croissant devint inhabitable et le Temple fut détruit suite à l'éruption de son volcan.

4) LE BASTION DE POHUAI

Face au rivage occidental des royaumes de la Terre, se dresse le bastion de Pohuai. Constitué de métal, il a été bâti par la Nation du Feu et accueille des troupes et des dépôts de ressources. De nombreux soldats et maîtres du Feu s'entraînent ici avant d'être déployés sur le champ de bataille. Il est un point stratégique pour l'approvisionnement des troupes.

5) L'ÎLE DE BRAISE (1 237 HABITANTS)

Cette île paradisiaque est couverte par les palmiers et une végétation luxuriante. Elle offre de belles plages de sables blancs. Les haut fonctionnaires et nobles de la nation du feu y possèdent généralement une résidence de campagne. Elle est aussi connue pour la qualité de ses objets en verre.



6) L'ÎLE ROKU

Ravagée en 4731 par une éruption volcanique qui coûta la vie à l'Avatar Roku, nul n'habite l'île depuis ce jour funeste. L'île porte depuis le nom de son prestigieux habitant. Elle se situe à une centaine de kilomètres de la capitale.

7) LA CITÉ DE CHUNG-LING DITE DE LA FONTAINE DU FEU (9 412 HABITANTS)

Cité dévouée à l'effort de guerre, elle dispose d'une tour de faucons messagers. Elle tient son surnom de la gigantesque statue métallique à l'effigie de l'empereur, qui trône sur la place centrale. Il y est représenté la tête inclinée en arrière, du feu jaillissant de sa bouche ouverte et de ses poings serrés. La cité fabrique les armes et armures de l'armée de la nation du Feu.

8) LES FALAISES NOIRES

Il s'agit d'une des nombreuses îles inhabitées de l'archipel où ne pousse que de l'herbe. Elle est continuellement balayée par les vents marins et seuls y résident des oiseaux marins et des troupeaux d'herbivores, dont les moutons-koalas.

B) Société

Le peuple du Feu descend d'une antique civilisation disparue de guerriers adorant le soleil, dont il ne subsiste que les ruines éparées de cités sur les îles les plus proches du temple de l'Air occidental. Aujourd'hui abandonnées, ces îles sont couvertes par une végétation luxuriante recelant de nombreux dangers.

Commerçants avisés, forgerons de talent ou farouches guerriers, les membres du Feu ambitionnent d'atteindre la perfection par l'étude et la discipline. A la tête d'un empire prospère et avancé, ils ont développé les domaines de la navigation, de la métallurgie et de l'ingénierie. Ils ont par ailleurs développé un système monétaire bimétallique basé sur l'or et l'argent. Un phénix (pièce d'or) vaut 15 faucons (pièce d'argent). Leur prospérité a entraîné leur essor démographique. Ils représentent actuellement 34% de la population mondiale.

Leur architecture est proche de celle des royaumes de la Terre. Il s'agit de maisons carrées légèrement surélevées où les pièces intérieures sont délimitées

par des panneaux de papier et de bambou. Les personnes riches possèdent un jardin et des dépendances protégés par un mur. Ils s'habillent communément en noir, rouge ou orange. La pratique des arts martiaux est la seule distraction des jeunes. Il s'agit d'une société légiste où les différents sont réglés par les magistrats impériaux. Toutefois, une antique tradition demeure, celle des duels.

Ils manient l'arc long, l'épée, la lance et la dague. En temps de guerre, ils portent des armures.

IV) LE PEUPLE DE LA TERRE

Le continent principal représente 2/3 des terres émergées. Il est constitué d'une multitude de petits royaumes perpétuellement en guerre dont les deux plus importants sont : Omashu et Ba Sing Se.

A) Géographie physique

1) OMASHU (280 000 HABITANTS)

Omashu fut construite en l'honneur de Oma et de Shu. Leur histoire remonte à plusieurs millénaires, il s'agissait des enfants uniques de deux seigneurs se livrant une guerre sanglante depuis plusieurs décennies. Tombés amoureux l'un de l'autre, ils se retrouvaient au cœur de la montagne séparant leurs villages. Les taupes géantes, touchées par leur amour, leur apprirent la maîtrise de la Terre. Ils furent ainsi les deux premiers maîtres de la Terre. A la mort d'Oma, Shu était enceinte et décida de mettre fin à la guerre, afin de donner la vie à son enfant dans une région en paix. L'influence de la cité s'étend depuis dans un rayon de plusieurs centaines de kilomètres.

Le roi Bumi, ami de l'avatar Aang, est le dernier roi en date.

2) BA SING SE (891 000 HABITANTS)

Ba Sing Se est la plus vaste cité-état du Royaume de la Terre dont le nom signifie «Cité Imprenable».

Formant un cercle parfait de près de 70 kilomètres de rayon, ses remparts font près de 47 mètres de haut pour 15 de large. Les remparts intérieurs entourent la cité proprement dite, qui fait douze kilomètres de diamètre, tandis que les remparts extérieurs ceintu-

rent les champs et prairies servant à nourrir la population. Son influence s'étend comme Omashu sur plusieurs centaines de kilomètres autour d'elle.

Entre 4 742 et 4 845, il s'agira du dernier bastion de la résistance à la Nation du Feu et servira de refuge pour des milliers de victimes de la guerre.

3) L'ÎLE KYOSHI (56 000 HABITANTS)

Elle fut créée par l'avatar Kyoshi en 4 654 afin de préserver sa région natale de l'ambition d'un seigneur de la guerre des royaumes de la Terre. D'une longueur de 106 kilomètres pour une largeur de 38 kilomètres, cette île est connue pour ses combattantes armées d'éventails de guerre en cuivre. Elles appartiennent à une école martiale fondée par Kyoshi et défendent leur île contre les incursions étrangères.

B) Société

Réunissant 56% de la population mondiale, les royaumes de la Terre se forment et disparaissent au gré des guerres secouant le continent. La forme traditionnelle de gouvernement est assurée par une famille noble dirigée par un seigneur et entourée de conseillers, de fonctionnaires et d'hommes d'arme depuis un manoir fortifié. Ils ont une influence sur des territoires allant de quelques dizaines à

plusieurs centaines de kilomètres. Ils édictent les lois, rendent la justice, lèvent l'impôt et s'assurent qu'aucun trouble ne vient agiter leur domaine.

Le peuple de la Terre a développé des domaines de connaissance tels que l'architecture, la sculpture et la médecine. Ils portent une longue tunique verte, brune ou noire avec un couvre-chef ressemblant à un panier inversé. Leur économie est basée sur un système monétaire mono-métallique ayant cours sur l'ensemble du continent : la roue (pièce en argent). Il est à noter que leurs pièces de monnaies sont percées d'un trou carré afin d'y faire passer une cordelette de cuir pour les porter plus facilement.

D'une nature matérialiste, ils ont développé une spiritualité opposée. Ainsi, leur société est ambiguë pour les étrangers mais peut se résumer à cette phrase : la possession est vide de sens si elle ne sert que son propre profit.

Leurs demeures sont carrées légèrement surélevées et les pièces intérieures sont délimitées par des panneaux de papier et de bambou. Les personnes riches possèdent un jardin de pierre et des dépendances protégés par un mur.

Leurs armes typiques sont l'arbalète, la dague, la lance et la massue qu'il manie parfois par paire. En temps de guerre, ils portent une armure accompagnée d'un bouclier.



CHAPITRE II : BESTIAIRE

I) LA FAUNE

Voici quelques exemples de créatures mais le maître de jeu peut créer celles qu'ils désirent.

Le Bison volant

Le bison volant est un animal couvert d'une fourrure blanche et pesant dans les dix tonnes. Bien que possédant six pattes, il est comparable à un mammifère plantigrade. Il tient légèrement du castor de par son museau (bien que nettement plus gros) ainsi que par sa queue large et aplatie. Le bison volant possède, depuis sa naissance, une rayure brune en forme de flèche sur la fourrure qui le traverse depuis le front jusqu'à la queue. De plus, ces animaux sont les premiers maîtres de l'air. La maîtrise de l'air a été inventée ou copiée en les observant.

Aspect : Air 7, Eau 3, Feu 3, Terre 5.

Vitesse de déplacement : 3 m au sol et 3 en vol.

Chi : 21

Défense : 10

Protection : armure naturelle 2

Vitalité : 6/0, 5/-1, 5/-2, 4/-3, 4/-5, 2/fatale

Compétences : arme naturelle (queue) 1 (dégâts 3), maîtrise de l'Air (voie des quatre vents) 4 et vol 3.

Le chabou

Il s'agit d'un félin parfois apprivoisé de la taille d'un lynx. Il coopère parfois avec ses congénères pour chasser une créature. Il est réputé pour son caractère doux et loyal. Il hulule la nuit pour signaler sa présence sur son territoire afin d'éviter tout concurrent potentiel.

Aspect : Air 3, Eau 3, Feu 2, Terre 2.

Vitesse de déplacement : 3 m au sol.

Défense : 6

Vitalité : 3/0, 2/-1, 2/-2, 1/-3, 1/-5, 1/fatale

Compétences : arme naturelle (griffes) 2 (dégâts : 1), athlétisme 3, discrétion 2, perception 2, Survie 1.

Le chaligator

Animal reptilien, survivance des temps anciens, il est le plus grand prédateur des marais brumeux mais il est parfois dressé par les habitants du marais

pour protéger leur village.

Aspect : Air 1, Eau 4, Feu 4, Terre 3.

Vitesse de déplacement : 4 m en nage et 2 m au sol.

Défense : 5

Protection : armure naturelle 3

Vitalité : 4/0, 3/-1, 3/-2, 2/-3, 2/-5, 1/fatale

Compétences : arme naturelle (cros) 3 (dégâts : 3), athlétisme 1, perception 1 et natation 2.

Le Chevautruche

Grand animal ressemblant à une autruche bien qu'ayant une peau écaillée. C'est le moyen de transport le plus répandu du Royaume de la Terre, à la fois endurant et capable de pointes de vitesse assez élevées. C'est cependant un animal frêle, d'où les multiples armures le recouvrant quand il est utilisé par l'armée.

Aspect : Air 2, Eau 4, Feu 2, Terre 2.

Vitesse de déplacement : 4 m au sol.

Défense : 6

Vitalité : 3/0, 2/-1, 2/-2, 1/-3, 1/-5, 1/fatale

Compétences : athlétisme 3, arme naturelle (bec et griffes) 3 (dégâts : 1 et 2), perception 2 et survie 2.

Le chieguille

Il s'agit d'un canidé de 180 cm au garrot qui allie à la fois agilité et rapidité. Excellent nageur, il est utilisé par les messagers du royaume de la Terre.

Aspect : Air 3, Eau 5, Feu 3, Terre 3.

Vitesse de déplacement : 5 m au sol.

Défense : 8

Vitalité : 4/0, 3/-1, 3/-2, 2/-3, 2/-5, 1/fatale

Compétences : athlétisme 3, arme naturelle (morsure) 2 (dégâts : 2), perception 2, pister 2, survie 1.

Le dragon

Aspect : Air 4, Eau 3, Feu 7, Terre 5.

Vitesse de déplacement : 3 m au sol et 3 m en vol.

Chi : 21

Défense : 7

Protection : armure naturelle 4

Vitalité : 6/0, 5/-1, 5/-2, 4/-3, 4/-5, 2/fatale

Compétences : arme naturelle (cros et griffes) 2 (dégâts : 4 et 3), maîtrise du feu (voie du dragon) 4 et vol 3.

L'élangon

Animal sauvage et agressif, il a une taille de 2m au garrot et il est doté de bois démesurés. Il est déconseillé de se trouver sur son passage au risque de se voir chargé par ce dernier. C'est un animal solitaire qui ne craint que peu de prédateurs.

Aspect : Air 2, Eau 3, Feu 3, Terre 5.

Vitesse de déplacement : 3 m au sol.

Défense : 5

Protection : armure naturelle 1

Vitalité : 6/0, 5/-1, 5/-2, 4/-3, 4/-5, 2/fatale

Compétences : arme naturelle (bois) 3 (dégâts : 4), athlétisme 3, perception 1 et survie 2.

Le faucon de feu

Oiseau messager très courant dans l'empire du feu, il est assez têtue.

Aspect : Air 3, Eau 5, Feu 1, Terre 1.

Vitesse de déplacement : 5 m en vol

Défense : 8

Vitalité : 2/0, 1/-1, 1/-2, 1/-3, 1/-5, 1/fatale

Compétences : arme naturelle (serres) 2 (dégâts : 1), athlétisme 2, perception 3 et vol 3

Le Lémur

Race de lémurien très appréciée des Nomades de l'air, ces animaux sont blancs et noirs. Ils possèdent une longue queue rayée de ces deux couleurs, de grandes oreilles et des ailes semblables à celles d'une chauve-souris qui permettent à l'animal de voler rapidement. Ils sont territoriaux et joueurs.

Aspect : Air 3, Eau 3, Feu 1, Terre 1.

Vitesse de déplacement : 3 m au sol et 3 m en vol.

Défense : 6

Vitalité : 2/0, 1/-1, 1/-2, 1/-3, 1/-5, 1/fatale

Compétences : athlétisme 1, discrétion 3, perception 2, survie 2, vol 2

Le loup vampire

Vivant dans les profondeurs, ils ne sortent que la nuit pour chasser. Ils attaquent en meute d'une demi-douzaine d'individus des proies isolées et faibles.

Aspect : Air 2, Eau 3, Feu 3, Terre 3.

Vitesse de déplacement : 3 m au sol.

Défense : 5

Vitalité : 4/0, 3/-1, 3/-2, 2/-3, 2/-5, 1/fatale

Compétences : arme naturelle (cros) 2 (dégâts : 2), athlétisme 2, discrétion 2, pister 1, survie 2 et vol 1.

Le mouton-koala

Les humains les élèvent pour leur chair tendre et leur douce fourrure. Ils sont paisibles mais le mâle du troupeau peut se révéler dangereux pour l'imprudent.

Aspect : Air 1, Eau 1, Feu 2, Terre 2.

Vitesse de déplacement : 1 m au sol

Défense : 2

Protection : armure naturelle 1.

Vitalité : 3/0, 2/-1, 2/-2, 1/-3, 1/-5, 1/fatale

Compétences : athlétisme 1, perception 1, survie 2.

Le Nez bleu à queue en spirale

Il s'agit d'une variété de singe possédant un nez bleu. Leur queue est très fine et longue, enroulée en spirale. Ils vivent en tribus d'une vingtaine d'individus.

Aspect : Air 2, Eau 3, Feu 2, Terre 2.

Vitesse de déplacement : 3 m au sol

Défense : 5

Vitalité : 3/0, 2/-1, 2/-2, 1/-3, 1/-5, 1/fatale

Compétences : arme naturelle (griffes) 2 (dégâts : 1), athlétisme 3, discrétion 1, perception 1, survie 3.

L'ours ornithorynque

Il s'agit d'un animal possédant une haute stature et une épaisse fourrure. Il est doté d'une large queue et d'un bec plat. Sauvage et violent, cet ours est souvent dressé pour effectuer des spectacles de rue.

Aspect : Air 2, Eau 3, Feu 5, Terre 4.

Vitesse de déplacement : 3 m au sol

Défense : 5

Protection : armure naturelle 2

Vitalité : 5/0, 4/-1, 4/-2, 3/-3, 3/-5, 2/fatale

Compétences : armes naturelles (griffes et cros) 3 (dégâts : 2 et 3), athlétisme 2, pister 1, survie 2



Le poulpe violet

Vivant dans les égouts d'Omasu, il s'agit d'un animal totalement inoffensif malgré sa tendance à s'accrocher à tout ce qui se trouve à sa portée laissant des marques rouges sur la peau humaine. Il suffit de lui gratter la tête pour qu'il se décroche.

La sangsue géante

Courante dans le marais brumeux, elle fait une vingtaine de centimètres et pompe le sang du malheureux. Les rumeurs disent que si elles sont assez nombreuses, elles peuvent tuer un homme en quelques minutes.

Aspect : Air 1, Eau 2, Feu 1, Terre 1.

Vitesse de déplacement : 2 m en nage.

Défense : 3

Vitalité : 2/0, 1/-1, 1/-2, 1/-3, 1/-5, 1/fatale

Compétences : arme naturelle 2 (bouche) et discrétion 3.

Particularité : absorption de sang (perte d'un point de vitalité par tour)

La Taupe Géante

D'une hauteur de près de 3 m au garrot, elles creusent des galeries sous les montagnes. Elles vivent en solitaire ou en couple. Ce sont également des animaux capables de la maîtrise de la Terre, et selon des légendes ce serait l'une des leurs qui aurait appris aux hommes la maîtrise de la Terre.

Aspect : Air 4, Eau 2, Feu 4, Terre 7.

Vitesse de déplacement : 2 m au sol

Chi : 14

Défense : 6

Protection : armure naturelle 2

Vitalité : 7/0, 7/-1, 7/-2, 6/-3, 5/-5, 3/fatale

Compétences : arme naturelle (griffes) 2 (dégâts : 4), maîtrise de la terre (voie du murmure de la Terre et des lignes telluriques) 4, survie 2.

Le vautour-guêpe

Il vit dans le désert, au sein de ruches gigantesques d'environ cent individus. Agressif, il est évité par les nomades.

Aspect : Air 3, Eau 3, Feu 2, Terre 2.

Vitesse de déplacement : 3 m en vol.

Défense : 6

Vitalité : 3/0, 2/-1, 2/-2, 1/-3, 1/-5, 1/fatale

Compétences : arme naturelle (dard) 2 (dégâts : 2), athlétisme 2, perception 1, survie 2 et vol 3.

Particularité : poison (virulence 7, effets : perte d'un point dans l'aspect Air.)

II) LES ESPRITS

A) Les esprits célestes

Il faut distinguer les esprits supérieurs tels que Hei-Bai l'esprit de la forêt, Tui l'esprit de la lune, La l'esprit de l'océan Arctique des esprits inférieurs tels que Koh le voleur de visage ou Wan Shi tong l'esprit de la connaissance.

Les premiers n'ont pas besoin de caractéristiques car leur puissance est bien supérieure à celle que pourrait obtenir les personnages au cours d'une campagne, même si l'avatar était parmi eux. En outre, ils interfèrent rarement avec les mortels.

Les seconds sont des adversaires de choix des personnages dont voici quatre exemples :

KOH, LE VOLEUR DE VISAGES

Koh est un esprit maléfique souffrant d'une malédiction, celle de l'oubli. Il fut enfermé par le dernier avatar du peuple de l'eau dans une gourde pendant près de deux siècles. Malheureusement, il fut libéré en 4 796 par une escouade de la nation du Feu par erreur.

Aspect : Air 6, Eau 7, Feu 4, Terre 4.

Vitesse de déplacement : 7 m en vol.

Chi : 28

Défense : 13

Vitalité : 5/0, 4/-1, 4/-2, 3/-3, 3/-5, 2/fatale

Compétences : Il possède toutes les compétences au niveau d'expert sauf connaissance (vol d'âme) qu'il possède toujours au rang 5.

Particularités :

- *Invisibilité* : Koh peut se rendre invisible pendant un nombre de tour équivalant à sa dépense de Chi.
- *Invulnérabilité* : Seules les armes légendaires peuvent le blesser dans le monde physique.
- *Malédiction de l'oubli* : Koh perd 1d6 points de compétence par an. Pour y remédier, il doit voler les souvenirs de ses victimes humaines ou animales.
- *Vol de visage* : Koh vole le visage des créa-

tures afin de survivre. Pour activer son pouvoir, il doit réussir un test en opposition Air+connaissance (vol d'âme) +1d6 contre un test de résistance de sa cible après avoir dépensé cinq points de Chi. En lui volant son visage, il vole ses compétences et ses souvenirs pour les faire siens. Il acquiert alors 1d6 points de compétences parmi celles de sa victime. Celle-ci devient par la suite aveugle et amnésique jusqu'à la fin de ses jours. Il ne peut tenter ce pouvoir sur la même personne qu'une fois par jour. La légende dit que la mort de Koh permettra de redonner à ses victimes leurs vies passées.

WAN SHI TONG, L'ESPRIT DE LA CONNAISSANCE

Wan Shi Tong a construit une immense bibliothèque au sein du désert. Il amasse les connaissances du monde au fil des siècles. Il en permet l'accès aux mortels que si ces derniers lui apportent un ouvrage d'une grande rareté et dont il ne dispose pas.

Aspect : Air 7 Eau 5, Feu 4, Terre 5.

Vitesse de déplacement : 5 m en vol.

Chi : 28

Défense : 12

Vitalité : 6/0, 5/-1, 5/-2, 4/-3, 4/-5, 2/fatale

Compétences : arme naturelle (serres) 3 (dégâts : 4), athlétisme 3, calligraphie 4, connaissances X 5, discrétion 3, éloquence 4, intimidation 3, perception 4 et vol 3.

Particularités :

- *Bibliothèque de la connaissances* : Wan Shi Tong est le maître de sa bibliothèque et peut bloquer ou débloquer les portes à distance, créer des passages ou en fermer et même téléporter des objets inanimés d'un endroit à un autre. Son antre peut rapidement devenir un labyrinthe mortel pour l'imprudent qui risque de finir dans sa collection personnelle à cause de la passion que l'esprit éprouve pour la taxidermie. Chacune de ces actions lui coûte un point de Chi.
- *Invulnérabilité* : Seules les armes légendaires peuvent le blesser dans le monde physique.
- *Mémoire du monde* : Wan Shi Tong a un savoir millénaire touchant tous les domaines développés par les mortels et connaît toutes les langues parlées.

NO SU, LE DÉVOREUR DE VIE

Selon la légende, No Su fut autrefois un assassin qui aimait traquer ses proies durant des jours, instillant la terreur dans leur âme. Lorsque ces dernières avaient perdu tout espoir, il venait leur donner la mort tant souhaitée. Son esprit pervers aurait échappé à l'enfer pour revenir sur terre sous l'apparence d'une créature d'ombre aux griffes glaciales, afin de chasser à nouveau. Il réside dans la vallée des ombres au sein d'une ancienne forteresse en ruine.

Aspect : Air 6, Eau 6, Feu 5, Terre 4.

Vitesse de déplacement : 6 m au sol.

Chi : 30

Défense : 10

Vitalité : 5/0, 4/-1, 4/-2, 3/-3, 3/-5, 2/fatale

Compétences : acrobatie 4, arme naturelle (griffes) 5 (dégâts : 3), athlétisme 4, connaissance (géographie) 3, discrétion 5, intimidation 4, perception 4, pister 5 et survie 4.

Particularités :

- *Créature des ténèbres* : Créature des ténèbres, il se déplace uniquement de nuit et le feu élémentaire lui inflige des dégâts. Toutefois, il ne sera pas détruit par le soleil mais juste affaibli subissant un malus de -3 sur toutes ses actions.
- *Griffes glaciales* : Chacune de ses attaques aspire la vie de sa victime et distille un froid glacial dans son âme. Sa victime perd non pas des points de vitalité mais des points de Chi qui accroissent sa propre réserve jusqu'au double de sa valeur pour une durée d'une nuit (à l'aube, elle revient à 30). Une fois la réserve de Chi de sa victime épuisée, elle meurt devenant une ombre à son tour.
- *Invulnérabilité* : Seules les armes légendaires peuvent le blesser dans le monde physique.
- *Maîtrise du corps à corps* : Il connaît toutes les techniques martiales à mains nues et dépense normalement son Chi pour les activer.
- *Terreur* : Sa simple vue glace d'effroi le cœur des êtres vivants (animaux ou humains). Le personnage doit effectuer un test de résistance SR 11 pour ne pas fuir. En cas d'échec, la différence entre le résultat du jet et le seuil de réussite représente le malus appliqué à toutes les actions du personnage au cours de la rencontre.

Une ombre esclave perd toutes ses connaissances et ses souvenirs tant qu'elle est sous la tutelle de No



Su. Elle possède des caractéristiques proches de celles de leur maître avec quelques différences.

Aspect : Air 3, Eau 3, Feu 2, Terre 2.

Vitesse de déplacement : 3 m au sol.

Chi : 18

Défense : 6

Vitalité : 3/0, 2/-1, 2/-2, 1/-3, 1/-5, 1/fatale

Compétences : arme naturelle (griffes) 2 (dégâts : 1), athlétisme 2, discrétion 3, intimidation 1, perception 2.

Particularités :

- *Créature des ténèbres* : Créature des ténèbres, elle se déplace uniquement de nuit et le feu élémentaire lui inflige des dégâts. Toutefois, elle ne sera pas détruite par le soleil mais juste affaiblie, subissant un malus de -3 sur toutes ses actions.
- *Griffes glaciales* : Chacune de ses attaques aspire la vie de sa victime et distille un froid glacial dans son âme. Sa victime perd non pas des points de vitalité mais des points de Chi.
- *Terreur* : Sa simple vue glace d'effroi le cœur des êtres vivants (animaux ou humains). Le personnage doit effectuer un test de résistance SR 7 pour ne pas fuir. En cas d'échec, la différence entre le résultat du jet et le seuil de réussite représente le malus appliqué à toutes les actions du personnage au cours de la rencontre.

FU MIN, LE COLOSSE DE MAGMA

Enfant de Daichi l'esprit de la Terre et de Hi l'esprit du Feu, il est constitué de roc et de lave. Il siège sur un trône de pierre, au cœur d'un volcan sur une île désertique de l'archipel de la nation du Feu. Nombreux sont ceux venus le défier mais aucun n'a survécu. Selon la légende, il serait le maître de la confrérie de l'œil écarlate.

Aspect : Air 4, Eau 3, Feu 7, Terre 7.

Vitesse de déplacement : 3 m au sol.

Chi : 21

Défense : 7

Protection : armure naturelle 4

Vitalité : 7/0, 7/-1, 7/-2, 6/-3, 5/-5, 3/fatale

Compétences : athlétisme 3, bagarre 5, intimidation 5, maîtrise du Feu (voie de l'œil écarlate) 4, maîtrise de la terre (voie de la colère de la Terre) 4, perception 2.

Particularités :

- *Créature du Feu* : Comme il est composé en partie de lave en fusion, il est ralenti s'il est touché par une attaque d'eau lui causant au moins 5 points de dégâts. Il est alors ralenti durant 3 tours perdant une action à chaque tour.
- *Invulnérabilité* : Seules les armes légendaires peuvent le blesser dans le monde physique.
- *Maîtrise du corps à corps* : Il connaît toutes les techniques martiales à mains nues et dépense normalement son Chi pour les activer.
- *Poings de pierre enflammée* : Chacun de ses coups provoque 5 points de dégâts et la combustion des matières inflammables.

NOTES

Les esprits ont la possibilité de voyager entre le monde spirituel et le monde physique en dépensant cinq points de Chi. Cela peut-être un moyen d'échapper à leurs adversaires mortels afin de soigner leurs blessures. Si un esprit meurt dans le monde physique, il rejoint aussitôt le monde spirituel pour une décennie afin de s'y reconstituer. Toutefois, s'il est détruit dans le monde spirituel, son existence cesse.

B) Les animiq

NOTES

Les morts-vivants ne ressentent pas la souffrance, ils n'ont donc pas de malus suite aux pertes de vitalité.

FANTÔME

Esprit de défunt ayant un lien fort avec le monde physique, ce qui l'empêche de connaître le repos et de continuer son cycle. Sa motivation peut être aussi diverse que la vengeance, l'amour ou la peur.

Caractéristiques : Elles sont les mêmes que durant leur vie.

Particularités :

- *Immatérialité* : Un fantôme est intangible et, de ce fait, insensible aux coups qu'on lui porte.
- *Possession* : Un fantôme peut posséder un humain ou un animal en réussissant un test en opposition de possession (Air + Terre + 1d6)

contre la résistance de sa proie ((Terre x2) +1d6).

- *Terreur*: La simple vue d'un fantôme met l'effroi dans le cœur des êtres vivants (animaux ou humains). Le personnage doit effectuer un test de résistance SR 7 pour ne pas fuir. En cas d'échec, la différence entre le résultat du jet et le seuil de réussite représente le malus appliqué à toutes les actions du personnage au cours de la rencontre.

JIANG SHI

Esprit de défunt bloqué dans son corps après son décès. La rigidité du corps l'oblige à se déplacer en bondissant.

Aspect : Air 2, Eau 1, Feu 3, Terre 4.

Vitesse de déplacement : 1 m au sol.

Défense : 3

Protection : armure naturelle 2

Vitalité : 5/0, 4/0, 4/0, 3/0, 3/0, 2/fatale

Compétences : arme naturelle (griffes et morsure) 3 (dégâts : 2 et 3), athlétisme 2, discrétion 1 et pister 2.

Particularités :

- *Terreur* : La simple vue d'un jiang shi met l'effroi dans le cœur des êtres vivants (animaux ou humains). Le personnage doit effectuer un test de résistance SR 9 pour ne pas fuir. En cas d'échec, la différence entre le résultat du jet et le seuil de réussite représente le malus appliqué à toutes les actions du personnage au cours de la rencontre.
- *Transformation* : Un humain mordu par un Jiang shi deviendra à son tour un Jiang shi après un nombre de jour égal à sa résistance (Terre × 2).



CHAPITRE III: SPIRITUALITÉ

La race humaine est composée de quatre peuples représentant chacun un aspect : l'air, l'eau, la terre et le feu. Au sein de chaque peuple, un ordre de femmes et d'hommes appelés "maîtres" a la capacité de manipuler leur élément d'origine. Ces disciplines allient les arts martiaux et le mysticisme lié aux forces naturelles.

En un cycle continu, une personne est capable de contrôler les quatre éléments. Elle est appelée l'Avatar et représente l'esprit de la planète incarné sous la forme d'un être humain. L'Avatar est le lien entre le monde des esprits et celui des hommes. Quand il meurt, il se réincarne en un nouveau-né dans l'un des quatre peuples. L'ordre des réincarnations suit celui des saisons : hiver pour l'eau, printemps pour la terre, été pour le feu et automne pour l'air.

Si la légende prétend que l'Avatar doit maîtriser les éléments dans l'ordre, en commençant avec son élément d'origine, ceci peut être transgressé quand la situation l'oblige. L'apprentissage du contrôle de l'élément opposé à l'élément d'origine est extrêmement difficile car des maîtrises opposées sont basées sur des styles de combats et des doctrines opposées.

L'Avatar possède un pouvoir intrinsèque unique, l'état d'Avatar. Il s'agit d'un mécanisme de défense qui confère à l'Avatar les compétences et la connaissance de tous les Avatars antérieurs. Quand l'Avatar entre dans cet état, ses yeux, sa bouche et les tatouages, qu'il peut porter, s'illuminent. Cet éclat est la combinaison de toutes ses précédentes incarnations qui concentrent leur énergie à travers son corps. Cependant, si l'Avatar est tué lorsqu'il est en transe, alors le cycle de réincarnation est brisé, et l'Avatar cesse d'exister.

À travers les âges, les innombrables incarnations de l'Avatar ont permis de garder les quatre peuples en harmonie et de maintenir l'ordre universel.

Quelques avatars : Kuruk (4 554 - 4 607), Kyoshi (4 612 - 4 649), Roku (4 649 - 4 731), Aang (4 731 - ?)

I) LE PEUPLE DE L'AIR

Le peuple de l'Air a développé une philosophie méditative en apprenant à comprendre l'existence de l'Avatar. Selon ce peuple, l'Homme doit atteindre l'état d'Eveil en se réalisant entièrement. Il

doit pour cela rechercher l'harmonie au sein de son être et donc l'équilibre entre les éléments constituant son corps physique. En atteignant l'équilibre, il atteint l'illumination, échappant ainsi à la mort et brisant son cycle de renaissance. Effectivement, pour les nomades de l'Air chaque homme se réincarne. L'Eveil passe aussi par l'ouverture des sept Chakra qui sont les suivants.

- Chakra de la terre situé au pelvis représentant l'innocence et la sagesse.
- Chakra de l'eau situé au nombril représentant la connaissance et la créativité.
- Chakra du feu situé au niveau de l'estomac représentant la satisfaction et la paix.
- Chakra de l'air situé au niveau du cœur représentant le courage et la sécurité.
- Chakra de l'éther situé dans la gorge représentant la communication.
- Chakra de l'esprit situé au niveau du chiasme optique représentant le pardon.
- Chakra de la vibration situé au niveau de la fontanelle représentant la conscience.

L'existence se caractérise par l'impersonnalité (aucune existence n'est indépendante et réelle en soi), l'impermanence (tout est constamment changeant), l'insatisfaction (aucune chose ne peut nous satisfaire de manière ultime et définitive). Les chakras, et donc l'état d'éveil, sont bloqués par l'avidité, la colère, l'ignorance, la jalousie et l'orgueil qui représentent de véritables poisons pour l'esprit. Enfin, la renaissance d'un être dépendra de son Karma qui est constitué de ses actions passées. Parfois, l'esprit d'un être est tellement attaché au monde physique qu'il bloque son cycle de renaissance, se transformant en un esprit errant nommé fantôme.

II) LE PEUPLE DE L'EAU

Pour le peuple de l'eau, toute chose a un esprit (animiq), il persiste après la mort de l'être. De ce fait, tuer un animal n'est guère différent de tuer un humain. Une fois libéré, il peut devenir un esprit vengeur. Pour éviter la vengeance d'un esprit, il doit être apaisé par les rituels appropriés. Le rôle du chaman (angakuit) est de conseiller, de transmettre les rituels, d'assurer la persistance des traditions,

de guérir le corps et l'esprit. Ce sont des maîtres de l'Eau, mais parfois certains guerriers ont également la possibilité de la maîtriser.

Certains esprits ne sont pas liés à un corps physique, ils sont nommés Tuurngait. Ils sont perçus comme maléfiques et monstrueux. Ils peuvent posséder un humain leur faisant commettre des atrocités. Toutefois, ils peuvent être combattus, exorcisés ou éloignés par des rituels. Certains chamans réussissent à les capturer et à les asservir afin de combattre les tuurngait libres.

L'avatar est pour le peuple de l'eau la représentation physique de l'esprit du monde s'incarnant dans un nouveau-né à la mort du précédent.

III) LE PEUPLE DU FEU

L'esprit de la lumière, Hikari, naquit des étoiles et il tomba amoureux de l'esprit de l'obscurité, Makkura. Ils eurent quatre enfants: Mizu (l'eau), Kaze (le vent), Hi (le feu) et Daichi (la terre). Ces derniers donnèrent naissance au monde, aux êtres vivants et à de nombreux esprits. C'est la raison pour laquelle les êtres vivants possèdent chacun quatre aspects. Êtres maléables, les humains prirent plus d'un esprit que de l'autre. Ils apprirent que bien plus tard à maîtriser l'aspect représentant le plus l'esprit qui leur avait donné vie. Les quatre enfants, d'Hikari nommèrent un protecteur de leur royaume en la personne de l'Avatar. Ainsi, ce dernier cumule le souffle de vie des quatre esprits primordiaux du monde dans son corps, représentant ainsi l'esprit du monde pour le peuple du feu.

Le peuple du feu s'installa sur une archipel volcanique et créa une civilisation qui vénérât l'esprit du soleil et les dragons. Ses membres construisirent des cités-état protégées chacune par une famille de dragon. Toutefois, la soif de domination des humains était intarissable. N'écoulant que leur égoïsme, ils usèrent de la maîtrise du feu que leur avaient enseignée les dragons pour se livrer une longue guerre qui vit la disparition de la civilisation des guerriers du soleil en 1 893, selon les historiens. Un millier d'années s'écoula avant que l'avatar Honoo ne réussit à unir le peuple de l'archipel. Il fut alors le

premier empereur aux alentours de 2 915. Depuis ces jours anciens, les empereurs sont divinisés d'où le culte que leur voue le peuple : l'empereur représente à la fois le protecteur et le guide spirituel de la nation.

IV) LE PEUPLE DE LA TERRE

L'harmonie est à la base de la spiritualité du peuple de la Terre. Comme les être vivant naissent, vivent et meurent de la même façon, les royaumes suivent la même voie. C'est la raison pour laquelle ils n'ont jamais fondé d'empire, préférant une organisation clanique plus réduite mais plus vivante. Chaque clan est fondé par un héros vertueux ayant atteint le statut d'immortel. Pour atteindre cette harmonie, l'homme peut emprunter deux voies : la plénitude du vide et le non-agir. La première distingue le plein comme un moyen (ou un potentiel) et le vide comme l'effet. Ainsi, une maison n'a aucune utilité sans ses portes et ses fenêtres. La seconde démontre que l'inaction apparente (ou l'absence d'intentions) n'empêche pas l'action effective. Ainsi, l'apprenti artisan s'est formé en répétant inlassablement le même geste, qui deviendra mécanique avec le temps ; ainsi, l'acte est dissocié de la volonté.

Selon leurs croyances, les âmes des défunts se rendent aux enfers et y sont jugées afin de continuer leur cycle de réincarnation ou de subir des tourments éternels. Un fantôme est l'esprit d'un défunt bloqué entre le monde physique et les enfers. Les esprits maléfiques sont quant à eux des esprits échappés des enfers. Afin d'éviter le courroux des esprits, il est de bon aloi de leur offrir des présents. Enfin, les esprits de la nature sont quant à eux les représentations célestes de la faune, de la flore, d'une rivière ou d'un lieu.

L'Avatar est selon le peuple de la terre une créature née de l'union entre le monde des esprits et le monde terrestre. Sa capacité à transcender les barrières fait de lui le messager des immortels.



CHAPITRE IV : ORGANISATIONS

LA CONFRÉRIE DU LOTUS BLANC

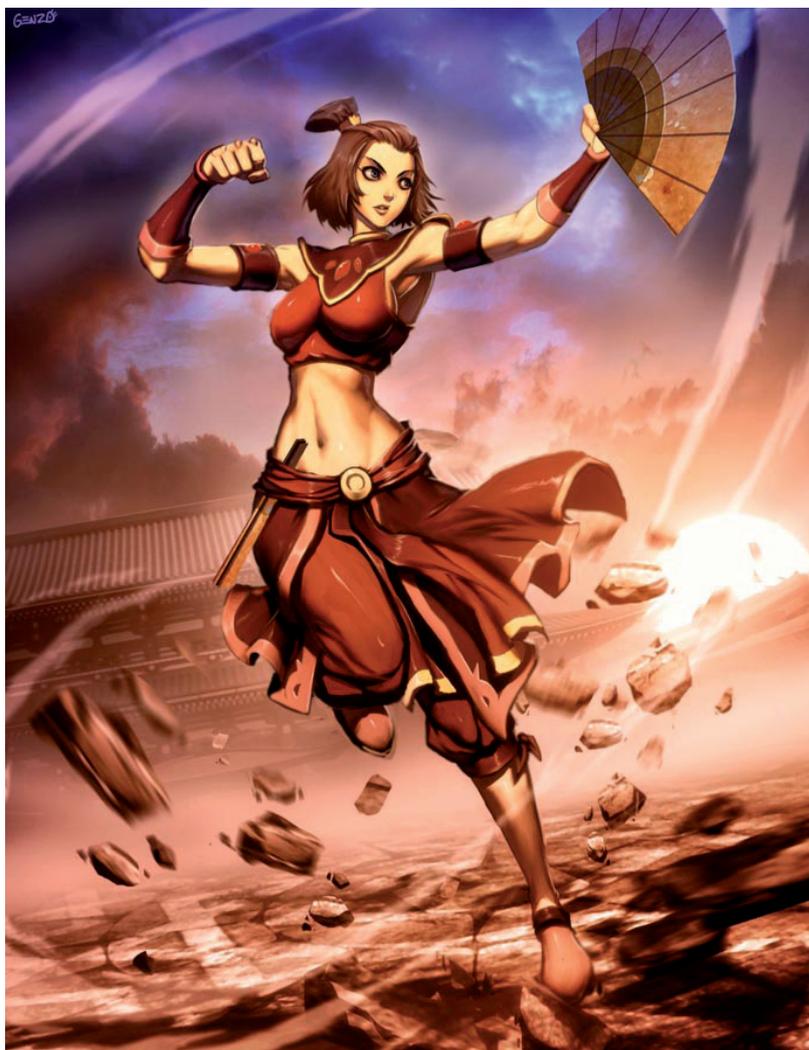
Il s'agit d'une ancienne confrérie se reconnaissant à sa maîtrise d'un jeu de plateau nommé Pachongli. Il y a de nombreux grades : initié, disciple, maître et grand maître. Chaque membre peut obtenir de l'aide auprès d'un autre membre dans n'importe quelle cité et selon son importance dans la hiérarchie.

LA CONFRÉRIE DE L'ŒIL ÉCARLATE

Il s'agit d'une confrérie de mercenaires de la nation du feu maîtrisant la voie de l'œil écarlate. Ses membres agissent en solitaires et leurs services coûtent très chers. Nul ne connaît le maître de cette confrérie, pas plus que ses réelles motivations.

LE DAÏ-LI

Il s'agit de l'organisme de renseignement de Ba Sing Se regroupant un certain nombre de maîtres de la Terre. Ses membres maîtrisent l'hypnose, une ancienne connaissance permettant d'imposer sa volonté à autrui.



CHAPITRE V :

CRÉATION DE PERSONNAGE

I) LES ASPECTS

Les êtres et les esprits possèdent tous quatre aspects qui représentent la matière de l'univers. Chaque personnage est influencé par son origine et sa nature profonde. Ainsi, chacun des peuples humains possède un aspect principal et des aspects secondaires (dont un aspect opposé lié à son élément). Les aspects secondaires sont soumis à certaines restrictions puisqu'ils ne peuvent ni être supérieurs à l'aspect principal ni dépasser le cinquième niveau. En outre, chaque peuple a un aspect opposé qu'il aura plus de mal à développer ; ainsi, le Feu et l'Eau s'opposent de même que l'Air et la Terre.

Chaque aspect compte sept niveaux : faible (niveau 1), fort (niveau 3), légendaire (niveau 5) et divin (niveau 7). À la création, le personnage a un point dans chacun de ses aspects. Le joueur dispose de 6 points à répartir entre chaque sachant qu'il ne

peut dépasser le niveau 4 dans son aspect principal.

Note : L'avatar est une exception puisqu'il peut développer tous ses aspects jusqu'au niveau 7.

II) PROFESSION

Âgé entre 15 et 17 ans, vous venez d'achever votre formation où vous avez montré un réel talent. Toutefois, le destin est parfois contrariant et vous êtes né pour être un héros...serez-vous à même d'accomplir votre destinée ?

Chaque personnage a une profession déterminant ses compétences de base. Il dispose de 6 points à répartir dans ses compétences de classe et de 3 points à répartir dans les compétences hors classe de son choix sachant qu'il ne peut monter au-delà du niveau deux à la création.

Artisan : Vous aidez votre père à produire les objets du quotidien, vendant votre production au sein

	<p>L'AIR</p> <p>Les êtres ayant cet aspect principal sont adaptables, vifs et ouverts d'esprit mais aussi changeants. Cet élément représente l'astuce et la perception du personnage. Les membres du peuple de l'air sont réputés pour leur quête éternelle de savoir et leur difficulté à bâtir des royaumes stables. Son aspect opposé est la Terre.</p>
	<p>L'EAU</p> <p>Les êtres ayant cet aspect principal sont calmes, rêveurs, imaginatifs et sensibles. Cet élément représente la souplesse d'esprit et l'agilité du personnage. Les membres du peuple de l'eau sont réputés pour survivre dans les conditions les plus hostiles. Son aspect opposé est le Feu.</p>
	<p>LE FEU</p> <p>Les êtres ayant cet aspect principal sont réactifs, ambitieux, agressifs, avec un fort instinct de domination et plutôt autoritaires. Cet élément représente la force physique et le charisme du personnage. Les membres du peuple du feu sont réputés pour affronter les obstacles qui parsèment leur route et leur volonté d'étendre leur influence sur les autres peuples. Son aspect opposé est l'Eau.</p>
	<p>LA TERRE</p> <p>Les êtres ayant cet aspect principal sont sûrs, stables, dotés d'une forte volonté et endurants. Cet élément représente la volonté et l'endurance du personnage. Les membres du peuple de la terre sont réputés pour avoir bâti des monuments et des cités millénaires. Son aspect opposé est l'Air.</p>



de votre village ou à un négociant de passage.

Compétences : artisanat, bagarre, connaissance (plantes, faune, mécanisme ou métallurgie au choix) et marchandage.

Assassin : Le poison et le sang sont les éléments essentiels de votre vie depuis que vous avez été accueilli au sein de la confrérie. Vous ne vous embarrassez pas de scrupules tant que le prix permet de taire votre conscience.

Compétences : athlétisme, discrétion, perception et un talent martial au choix.

Artiste : Vous apprenez auprès de votre maître à donner vie à la matière au gré de votre inspiration mais l'art ne paie guère. Alors votre maître vend son art en acceptant des commandes, dans l'espoir d'attirer l'attention d'un riche mécène qui lui permettrait de créer sans contrainte.

Compétences : expression artistique, éloquence, méditation et perception.

Artiste errant : Acteur, acrobate, danseur ou musicien, vous parcourez avec votre famille les royaumes et dispensez votre art pour la plus grande joie des petits et des grands.

Compétences : Acrobatie / danse / jouer d'un instrument au choix, éloquence, perception et survie.

Bandit : Votre vie n'a guère été facile depuis votre bannissement, il ne vous reste plus que la bourse des voyageurs pour survivre.

Compétences : athlétisme, discrétion, survie et un talent martial au choix.

Chaman (maître de l'eau) : Vous avez hérité des talents de vos ancêtres et apprenez auprès du chaman de votre village afin d'aider votre communauté contre les périls qui la menacent.

Compétences : connaissance (esprit), premiers secours, survie et un talent martial au choix.

Chasseur : Vous aimez la forêt et vous avez appris à traquer le gibier avec votre père. Vous vendez les fourrures pour faire vivre votre famille.

Compétences : discrétion, perception, pistier et un talent martial au choix.

Commerçant : Vous apprenez le métier auprès de votre père, un commerçant prospère. Votre famille vend divers articles provenant des royaumes étrangers dans votre petite cité mais aussi la production des villages alentours.

Compétences : artisanat, éloquence, marchandage et perception.

Courtisan : Flatter, charmer, séduire... vous êtes l'apprenti d'un(e) courtisan(e) de renom, ce qui consiste à satisfaire les caprices des nobles. Depuis

votre intronisation, vous vivez dans l'opulence.

Compétences : calligraphie, connaissance (bureaucratie), éloquence et étiquette.

Dresseur : Vous aidez votre père à capturer de jeunes animaux pour les dresser, les revendre ou organiser des spectacles ambulants.

Compétences : athlétisme, connaissance (faune) dressage et un talent martial au choix.

Érudit : Le savoir est toute votre vie, vous avez été remarqué par un maître dont vous êtes maintenant le disciple.

Compétences : calligraphie et trois connaissances au choix.

Espion : Votre vie consiste à collecter et vendre les informations. Peu importe la manière dont vous les avez acquises tant que la bourse est bien remplie ; et cela vaut mieux que mendier comme lorsque vous étiez enfant.

Compétences : discrétion, connaissance (mécanisme), déguisement et éloquence.

Exorciste : Votre père a consacré son existence à traquer les esprits maléfiques au détriment de sa propre famille. Maintenant, il est mort et vous avez repris le flambeau afin d'éclairer les secrets obscurs.

Compétences : connaissance (esprit), méditation, perception et un talent martial au choix.

Fonctionnaire : Vous êtes le mortier du royaume où vous vivez, le garant de sa cohésion. C'est ainsi que votre supérieur qualifie la bureaucratie. Voilà un an que vous êtes entré dans l'administration et vous voyez que le mortier s'effrite parfois.

Compétences : calligraphie, connaissances (bureaucratie et lois) et éloquence.

Garde du corps : Votre père ne vous a rien légué si ce n'est son arme et son talent. Vous consacrez dorénavant votre vie à protéger celle des autres mais tout à un prix et votre vie aussi.

Compétences : athlétisme, intimidation, perception et un talent martial au choix.

Guérisseur : Les villageois viennent voir votre mère pour soigner leurs blessures, accoucher leurs femmes ou guérir leurs maux. C'est auprès d'elle que vous avez appris le métier.

Compétences : artisanat (remèdes), connaissances (faune, plantes) et premier secours.

Magistrat : Vous êtes le gardien des lois et assurez leur application. Votre supérieur vous enseigne comment mener les enquêtes lors des meurtres, vols ou destruction de biens.

Compétences : calligraphie, éloquence, connaissance (lois) et perception.

Marin / pirate : Votre vie se résume à transporter homme et marchandises sur une vaste étendue d'eau salée. Vous êtes fils de marin et petit-fils de marin... En fait, toute votre famille travaille en relation avec la mer.

Compétences : canotage, connaissance (géographie), navigation et un talent martial au choix.

Médecin : Vous êtes l'enfant d'un médecin réputé et vous avez embrassé la profession de votre père, consacrant votre vie à l'étude de la médecine. Contrairement, aux guérisseurs, seuls les riches ont la possibilité de se payer vos services.

Compétences : calligraphie, connaissances (médecine, plantes) et perception.

Mercenaire : Votre vie se résume à combattre un adversaire. Peu importe la cause que vous défendez, car seul l'or vous intéresse.

Compétences : athlétisme, équitation, perception et un talent martial au choix.

Messager : Votre rôle est primordial dans la vie de la société car vous assurez l'acheminement des messages, aussi dangereuse que soit la route.

Compétences : athlétisme, discrétion, perception et un talent martial au choix.

Moine (maître de l'air) : Vous être un nomade ayant décidé de consacrer sa vie à la méditation afin d'accomplir l'état d'Eveil. Vous êtes rentré à douze ans au monastère et vous n'en sortirez plus sauf si...

Compétences : athlétisme, connaissance (théologie), méditation et un talent martial au choix.

Négociant : Vous parcourez les routes avec votre père qui vous apprend le métier, allant de village en village ou de port en port afin d'acquérir la production des artisans, avant de les revendre aux commerçants des cités.

Compétences : calligraphie, connaissance (bureaucratie), éloquence et marchandage.

Noble : Vous êtes enfant du seigneur d'un territoire du royaume de la Terre. Votre vie a la douceur du miel mais aussi l'intérêt d'un puit à sec.

Compétences : calligraphie, connaissance (héraldique), éloquence et étiquette.

Nomade : Votre peuple parcourt les terres pour le simple plaisir de sentir le vent dans ses cheveux. Vous attirez la sympathie, la crainte ou le mépris mais vous avez un secret : la liberté.

Compétences : athlétisme, connaissance (géographie), survie et un talent martial au choix.

Paysan : La vie de votre famille se résume à cultiver un lopin de terre afin d'assurer son avenir. Vos besoins sont simples et votre bonheur aussi.

Compétences : artisanats (agriculture et élevage), bagarre et survie.

Pêcheur : La capture du poisson et des animaux marins est toute votre vie. Elle vous permet d'assurer la subsistance de votre famille depuis des années.

Compétences : canotage, connaissance (faune), survie et un talent martial.

Soldat : Vous gagnez votre vie en combattant les ennemis de votre royaume, assurant la sécurité des voies de communication et des habitants.

Compétences : athlétisme, bagarre, perception et un talent martial.

Vagabond : Vous parcourez les terres et essayez de subsister en mendiant. Votre vie vous permet d'être une source d'informations non négligeable.

Compétences : athlétisme, discrétion, sens de la rue et survie

Voleur : Vous dérobez les bourses des riches joufflus dans les commerces, des ivrognes dans les ruelles et des nobles dans leurs manoirs. Mieux vaut ne pas se faire prendre car la justice sera impitoyable à votre égard.

Compétences : athlétisme, discrétion, mécanisme et sens de la rue

III) AVANTAGES ET FAIBLESSES

Le joueur peut choisir des avantages et des faiblesses mais chacun possède un coût propre et ils doivent s'équilibrer. Ainsi, si un joueur souhaite acquérir un avantage coûtant 5 points, il devra prendre un nombre de faiblesses dont les coûts cumulés ont une valeur de 5 points. Enfin, il faut préciser qu'afin d'assurer l'équilibre du jeu, un joueur ne peut avoir plus de 3 avantages et 5 faiblesses.

A) Les avantages

1 POINT

Ancêtre prestigieux : L'un de vos ancêtres possédait une grande influence. Malgré sa mort, vous et votre famille gardez le respect de ceux qui l'ont connu dans votre village natal. Le seuil de réussite visant à influencer les gens de votre village est diminué d'un point.

Bons sens : Vous êtes pragmatique en toutes circonstances. Le maître de jeu peut vous faire des sug-



gestions ou vous mettre en garde contre une de vos actions pouvant avoir des conséquences potentiellement néfastes.

Comique : Vous êtes né avec un don, celui de faire rire autrui. Le seuil de réussite pour obtenir une information commune auprès d'un quidam est diminué d'un point.

Horloge interne : Vous possédez le don de connaître l'heure avec une approximation d'une quinzaine de minutes, où que vous vous trouviez.

Observateur : Vous possédez un don inné pour voir les choses que nul autre ne voit. Le seuil de réussite visant à détecter un passage secret, un indice ou une personne dans une foule par exemple est diminué d'un point.

Souple : Vous avez la faculté de vous contorsionner dans tous les sens. Le seuil de réussite visant à effectuer des acrobaties est diminué d'un point.

Sûr de soi : Vous avez confiance en vous, ne vous en laissant conter par personne. Le seuil de réussite visant à vous intimider augmente d'un point.

2 POINTS

Ambidextre : Vous êtes aussi agile avec votre main droite qu'avec votre main gauche. Vous pouvez accomplir des actions avec votre « mauvaise main » sans subir la pénalité afférente.

Beauté fatale : Les hommes vous regardent lorsque vous passez dans la rue et les femmes vous jalourent. Vous gagnez un bonus de +1 à tous vos tests sociaux vis à vis de la gent masculine.

Création de Talismans : Le personnage est issu d'une longue lignée d'exorcistes ou de chamans et a reçu le don de créer des talismans à usage unique.

Enfant de la nature : Votre présence apaise les animaux et vous les comprenez presque. Il vous est très facile de les dresser puisque le seuil de réussite est abaissé de deux points.

Mémoire eidétique : Vous vous souvenez de tout ce que vous avez vu, entendu ou lu en faisant un simple effort de concentration.

Pectoraux d'acier : Vous avez un corps bien bâti depuis la naissance, naturellement. Les hommes vous envient et les femmes se sentent protégées en votre présence. Vous gagnez un bonus de +1 à tous vos tests sociaux vis à vis de la gent féminine.

Sommeil léger : Vous êtes un guerrier dans l'âme et ne dormez que d'un œil. Vous vous réveillez au moindre bruit et ne subissez aucun malus à vos tests de perception lorsque vous dormez.

3 POINTS

Chanceux : La chance vous sourit. Vous pouvez rejouer un test une fois par partie et prendre le résultat qui vous convient.

Esprit mentor : Un esprit se sert de vous en vue de l'accomplissement de ses objectifs mais vous en tirez profit car il veille sur vous et vous forme.

Grande taille : Vous êtes anormalement grand, mesurant près de 2 m de haut. Les gens préfèrent s'écarter à votre approche. Vous bénéficiez d'un bonus de deux points sur vos jets d'intimidation, de marchandage et d'éloquence.

Noble : Vous êtes né dans une famille riche et bénéficiez de tous les avantages liés à votre statut. Vous commencez votre vie avec 10 fois plus d'argent qu'ordinairement.

4 POINTS

Création d'artefacts : Les esprits ont conféré au personnage le don d'insuffler un pouvoir dans un objet afin d'en faire un artefact.

Médium : Vous voyez et entendez les esprits de défunts. Vous êtes capable de négocier avec eux leur libération mais attention à leur vengeance si vous ne tenez pas parole.

Oracle : Vous interprétez les augures et les signes afin de connaître le futur. Ces derniers sont à la discrétion du maître de jeu et toujours sibyllins. Leur interprétation dépend entièrement de vous.

5 POINTS

Maîtrise des éléments : Vous avez le pouvoir de maîtriser l'élément de votre peuple.

Neuf vies : Vous êtes difficile à tuer car vous pouvez échapper huit fois à la mort. Toutefois, à l'échéance de votre neuvième vie, vous mourrez automatiquement quels que soient les soins apportés.

B) Les faiblesses

1 POINT

Ancêtre infâme : Un de vos ancêtres était méprisé de tous. Vous et votre famille subissez encore de nombreuses humiliations malgré sa mort. Le seuil de réussite visant à influencer les gens de votre village est augmenté d'un point.

Bavard : vous n'arrêtez jamais de parler. Le seuil de réussite pour éviter de dévoiler un secret dans

une conversation est augmenté de un.

Cœur d'artichaut : Vous tombez amoureux de toutes vos interlocutrices féminines dès qu'elles sont un tant soit peu jolies. Le seuil de réussite pour déceler un mensonge est augmenté d'un point.

Goutte au nez : Vous avez toujours la goutte au nez ce qui vous fait toujours renifler. C'est irritant pour vos compagnons mais encore plus lorsque vous essayez d'être discret. Vous avez un malus d'un point à vos jets de discrétion.

Manque de confiance : Il n'y a rien à faire, vous manquerez toujours de la confiance nécessaire dans votre vie. Le seuil de réussite pour résister à une intimidation est augmenté d'un point.

Odeur nauséabonde : Vous avez les pieds, l'haieine ou votre corps qui sent fort, ce qui est vraiment désagréable pour vos interlocuteurs. Vous avez un seuil de réussite augmenté de un point pour tous vos tests d'éloquence.

Végétarien : Vous ne mangez ni œuf ni viande. Cela limite sérieusement votre alimentation, surtout en hiver.

2 POINTS

Allergie : Vous êtes allergique à un produit courant (ail, oignon, lait, œuf,...). Malheur à vous si vous en mangez car vous serez malade pendant trois jours avec un malus de -1 à tous vos tests durant cette durée.

Amnésie : Vous ne savez pas qui vous êtes. Le monde vous paraît hostile à chaque instant mais pourquoi...c'est une question que vous vous posez souvent.

Déformé : Vous avez acquis ou êtes né avec une difformité sur votre visage qui altère vos rapports avec les autres. Vous avez un seuil de réussite augmenté de deux points sur vos tests sociaux.

Innocent : Vous ne savez pas mentir pensant toujours que les gens sont bons et honnêtes même les plus méchants ont des qualités selon vous. Vous dites toujours la vérité même si cela met en danger vos amis. Heureusement, vous savez parfois vous taire.

Libidineux : Vous adorez regarder sous les robes des jeunes femmes. Votre réputation n'est plus à faire et vos relations avec la gent féminine en sont affectées. Vos tests sociaux ont un seuil de réussite augmenté d'un point.

Petite taille : Vous faites moins d'un mètre trente alors que vous êtes adulte. Vous étiez la risée de

votre village et votre vitesse de mouvement est réduite de moitié.

Sommeil lourd : Vous subissez un malus de deux points sur vos tests de perception pour entendre du bruit lorsque vous dormez. En outre, il est nécessaire de vous secouer pendant un tour pour vous réveiller.

Trouble fête : Les animaux n'aiment pas votre présence, ils ruent ou vous attaquent. Vous ne pouvez ni vous en faire des compagnons ni les monter. Heureusement pour vous, il vous reste vos deux jambes.

Vengeur : Vous avez un compte à régler et il vous obnubile. Mais comme c'est à une profession ou à un peuple que vous en voulez, vous avez bien peu de chances d'accomplir cette vengeance. Or, votre haine vous aveugle et s'immisce dans toutes vos relations avec autrui.

Vieille blessure : une vieille blessure vous fait souffrir par temps humide car elle a mal guéri. Vous avez alors un malus de -1 à tous vos tests tant que vous êtes dans une atmosphère humide.

3 POINTS

Basse extraction : Vous êtes le fils d'un(e) banni(e). Vous ne pouvez être que mendiant, bandit ou voleur. À cause de votre père/mère, les portes de la haute société vous seront à jamais closes et vous commencez votre vie avec 10 fois moins d'argent qu'ordinairement.

Cauchemars : Vous ne récupérez pas toujours de votre fatigue pendant votre sommeil car vous faites d'horribles cauchemars. Vous devez lancer un dé six chaque matin. Si le résultat est un nombre pair vous subissez un niveau de fatigue (ces derniers sont cumulables).

Dépendance : Vous avez une dépendance au jeu, à l'alcool, à une drogue ou au sexe. Il vous est très difficile d'y résister dès que vous y êtes confronté (test de résistance SR 12).

Esprit simple : Vous êtes né avec un léger retard ce qui peut vous rendre attachant, ennuyant ou casse-pied. Il faut vous répéter plusieurs fois les choses avant que vous arriviez à comprendre.

Estropié : Vous avez eu la malchance de perdre une de vos jambes. Votre vitesse de mouvement est le quart de ce qu'elle devrait être. Vous ne pouvez pas courir et vous avez un seuil de réussite augmenté de deux points dès qu'il s'agit d'escalader une surface ou de jouer les acrobates.



Guérison difficile : Vous mettez deux fois plus de temps à vous remettre de vos blessures, quels que soient les soins prodigués.

Phobie : Quelque chose vous fait peur et sa simple présence vous tétanise ; vous êtes alors incapable du moindre mouvement. Cela peut être la foudre, un animal commun, les plantes ou un objet.

Pourchassé par un esprit : Vous êtes la proie d'un esprit. Malheur à vous car son courroux est implacable (note : il ne fallait pas voler la poupée de votre petite sœur).

Sosie : Vous avez la malchance d'avoir un sosie et ce dernier est tout votre contraire. Cela affecte votre prestige (+/- 2 points de prestige) et vous payez les pots cassés.

4 POINTS

Banni : Vous portez la marque des bannis sur votre front. Vous ne récoltez que mépris et crachats des gens du commun. Toutes vos compétences vous coûtent deux points de plus à acquérir.

Muet/sourd : Vous êtes atteint d'un de ces handicaps depuis votre naissance. Ceci rend la communication avec l'extérieur très difficile.

Parjure : Vous avez perdu votre honneur et la face en trahissant votre maître. Les nobles vous regardent avec mépris et votre réputation d'infamie dépasse les frontières. Vous avez une valeur de prestige nulle et vos tests sociaux avec les classes supérieures ont un seuil de réussite augmenté de quatre points.

CINQ POINTS

Aveugle : Vous êtes né aveugle et vous êtes considéré soit avec pitié par vos parents, soit comme une bouche inutile à nourrir. Vous vous déplacez à la moitié de votre vitesse de mouvement. Il vous est impossible de courir. Enfin, votre aspect Eau est égal à 1 dès qu'il s'agit de combattre, d'éviter un objet ou tout autre action nécessitant la vue.

Malédiction : vous êtes l'objet d'une terrible malédiction qui provoquera la mort de ceux que vous aimez et qui ternira chacun de vos triomphes.

IV) COMPÉTENCES

Les compétences comprennent cinq niveaux différents : inexpérimenté (0), apprenti (1), confirmé (2), expert (3), maître (4) et légendaire (5).

Un personnage ne peut utiliser une compétence que s'il possède au moins un niveau dans celle-ci.

Toutefois, certaines compétences, telles l'acrobatie, peuvent être utilisées malgré l'inexpérience du personnage. Elles sont marquées d'un *.

En dehors de quelques exceptions et selon les actions entreprises par le personnage, chaque compétence peut-être utilisée avec les quatre aspects. Toutefois, elles sont regroupées au sein de l'aspect qui est le plus souvent utilisé pour les mettre en œuvre.

Test de compétence =

Aspect + compétence + 1d6

Résultat > au seuil de réussite (SR) = Réussite

Résultat < au seuil de réussite (SR) = Échec

Exemple : Jing désire créer un poème, il effectuera un test de compétence (Air + calligraphie + 1d6) contre un seuil de réussite (SR) déterminé par le conteur qui est de 10 pour l'occasion. Il obtient 11 et trouve l'inspiration.

A) Aspect de l'Air

Artisanat : Vous créez les objets du quotidien ou destinés à la guerre. Votre art appartient à un domaine particulier : charpentier, tailleur de pierre, forgeron, potier, armurier, tanneur, boulanger, cordonnier, vannier, tisserand, cartographe, fabriquant de bougies, maçon,...

Calligraphie : Cette compétence vous permet de lire et écrire mais il s'agit aussi une expression artistique de l'écriture.

Connaissance X : Le savoir est une grande richesse. Il est divisé en domaines : acupuncture, architecture, esprit, faune, géographie, histoire, ingénierie, loi, mathématique, mécanisme, médecine, noblesse, plantes.

Étiquette : Vous avez appris à vous comporter au sein de la cours des nobles connaissant les us et coutumes.

Expression artistique : Vous avez un don, celui de créer des œuvres d'art dans un domaine particulier : musique, peinture, sculpture.

Navigation : Vous êtes capable de vous repérer en pleine mer et de manier un navire.

Perception* : Vous êtes toujours en éveil et percevez le moindre détail de votre environnement. Vous repérez ainsi passages secrets, ennemis cachés, indices d'un crime ou objets cachés dans une pièce.

B) Aspect de l'Eau

Acrobatie* : Effectuer des roulés-boulés, marcher sur une corde ou savoir se recevoir après une

chute sont pour vous l'enfance de l'art.

Arts martiaux : Le personnage a appris auprès d'un maître à manier une arme ou son corps ; ainsi, chacune de ses attaques peut se révéler mortelle. Le personnage choisit une arme parmi les suivantes qu'il a appris à maîtriser : arbalète, arc, boomerang, dague, épée, éventail de guerre, lance, mains nues ou massue.

Canotage* : Vous savez manier les petits canots ou radeaux propulsés par des rames.

Danse : Vous savez vous mouvoir gracieusement en respectant le rythme d'une mélodie.

Discrétion* : Marcher silencieusement, vous cacher des yeux hostiles sont quelques unes des capacités procurées par cette compétence.

Équitation* : Vous avez appris à chevaucher une créature.

Jouer d'un instrument : Vous jouez d'un instrument de musique avec ou sans partition.

Natation : Vous avez appris à nager, ce qui vous permet de vous déplacer à la moitié de votre vitesse de mouvement dans l'élément liquide.

C) Aspect du Feu

Athlétisme* : Cette compétence englobe diverses activités usant de la force brute telles que pousser, soulever ou traîner un objet mais aussi escalader, sauter ou courir.

Bagarre* : Vos poings, vos pieds et votre tête vous ont permis d'assurer votre réputation de terreur du quartier. Rares sont les gens à venir vous chercher des ennuis.

Chant* : Vous faites vibrer votre auditoire en transmettant des émotions au seul moyen de votre voix.

Déguisement* : Vous modifiez votre apparence, endossant une personnalité d'emprunt afin d'échapper à la justice, à vos créanciers ou à la vigilance de vos adversaires.

Éloquence : Vous avez l'art d'influencer vos interlocuteurs afin de séduire ou de créer le trouble par exemple.

Intimidation : Vous savez interroger les hommes et les femmes sans forcément avoir recours à la torture. Votre présence est souvent bien suffisante.

Lancer* : Vous avez appris à lancer les objets et notamment les dagues.

Marchandage : Vous savez négocier au meilleur prix les objets et services.

D) Aspect de la Terre

Dressage : Vous avez appris à imposer votre volonté aux animaux afin de leur apprendre des tours.

Pister : Localiser les empreintes d'une créature et les suivre est devenu une seconde nature chez vous.

Premiers secours : Vous avez appris à donner les premiers soins aux malades, diminuer les fractures et bander les blessures.

Sens de la rue : Vous savez où trouver des informations, acheter ou vendre des marchandises volées mais aussi du poison.

Survie : Vous savez éviter les pièges de la nature : sables mouvants, glace tendre ou rochers instables.

V) LA VITALITÉ

La vitalité dépend de la valeur que possède le personnage dans l'aspect Terre. Pour la déterminer, référez-vous au tableau ci-dessous.

Exemple : Jing (aspect Terre à 3) possède donc les valeurs suivantes : 4/0, 3/-1, 3/-2, 2/-3, 2/-5, 1/fatale. Ainsi, Jing a une vitalité totale de 15 points divisée en 6 niveaux représentant chacun un état de santé général. Un niveau de blessure entraîne un malus à ses actions (cf paragraphe suivant).

4/0 : Le premier chiffre représente le nombre de points de vitalité et le second le malus dû à la perte du nombre de points de vitalité. Lorsque les points de vitalité du premier niveau tombe à 0, Jing passe au niveau suivant, c'est-à-dire, en contusion 3/-1.

Si Aang blesse Jing lors d'un entraînement et lui inflige 5 points de dégâts, Jing perdra 5 points de vitalité ce qui se traduira par l'évolution suivante sur ses va-

	Normal (0)	Contusion (-1)	Blessure légère (-2)	Blessure grave (-3)	Blessure sérieuse (-5)	Fatale
1	2	1	1	1	1	1
2	3	2	2	1	1	1
3	4	3	3	2	2	1
4	5	4	4	3	3	2
5	6	5	5	4	4	2
6	7	6	6	5	5	2
7	7	7	7	6	5	3



leurs de vitalité : 0/0, 2/-1, 3/-2, 2/-3, 2/-5, 1/fatale. Il sera contusionné et aura un malus de -1 à ses tests.

A) Perdre sa vitalité

Combat, chute, étranglement, noyade, brûlures, poison, maladie... Autant d'occasions pour le personnage de perdre des points de vitalité ! Les blessures peuvent être létales ou contondantes. Dans le second cas, une blessure fatale n'entraîne pas la mort mais uniquement l'inconscience. Il est à noter que les blessures contondantes se guérissent deux fois plus vite que les blessures létales.

La perte de vitalité entraîne des conséquences sur la motricité et la capacité de concentration du personnage affectant ses tests.

État	Malus aux tests	Conséquences physiques
Normal	/	Aucune
Contusion	-1	Aucune
Blessure légère	-2	Aucune
Blessure grave	-3	Capacité de mouvement divisé par deux et incapacité de courir.
Blessure sérieuse	-5	Incapable de se mouvoir, le personnage se tient à peine debout.
Blessure fatale	/	Le personnage tombe au sol, inconscient, et meurt 1d6 round plus tard.

B) Récupérer sa vitalité

Le personnage récupère naturellement de ses blessures, jusqu'au niveau «blessure légère», au rythme d'un point par journée de repos. Cela implique que le personnage n'effectue aucune activité physique.

A partir du niveau de blessure grave, le personnage a besoin de l'assistance d'un guérisseur ou d'un médecin qui réalisera une action étendue d'**Eau + premiers secours ou connaissance (médecine) + 1d6**. Le seuil de réussite dépendra du type de blessure et ce quel que soit le type de blessure (létale ou contondante) :

- SR 7 pour une blessure légère,
- SR 9 pour une blessure grave,
- SR 11 pour une blessure sérieuse,
- SR 13 pour une blessure fatale.

La somme de réussite à obtenir est égale à la somme totale des points de vitalité perdus (test

étendu). En cas de succès, le blessé récupère entièrement sa vitalité. Le test s'étend sur une semaine par niveau de blessure au-delà du niveau «blessure légère».

Si le personnage obtient des résultats inférieurs au SR, la marge vient diminuer les résultats obtenus au cours des jets réussis. Par ailleurs, la durée des soins augmente d'un jour par échec à un jet.

Exemple : Jing (aspect Terre à 3) vient d'être gravement blessé par un chaligator qui lui a fait perdre 10 points de vitalité (0/0, 0/-1, 0/-2, 2/-3, 2/-5, 1/fatale). Heureusement, Liu, sa compagne, est la fille d'un médecin réputé lui ayant transmis une partie de son savoir. Elle possède donc la connaissance (médecine) à 2 et l'aspect Eau à 4. Elle lance le d6 plusieurs fois car il s'agit d'un test étendu obtenant les valeurs suivantes : 6, 4, 2, 6, 3, 4, 3, 1, 5, 4 et 6 soient des totaux de 12, 10, 8, 12, 9, 10, 9, 7, 11, 10 et 12 contre un SR de 9. Sa marge de réussite est donc de +3, +1, -1, +3, +0, +1, +0, -2, +2, +1 et +3. Elle obtient donc 11 au total et parvient à soigner Jing. Étant donné qu'il était gravement blessé, les soins durent une semaine (le niveau de «blessure grave» se situant un niveau au-dessus de celui de «blessure légère») et deux jours (deux échecs au test).

Si Liu avait effectué des 1 ou des 2 sur ses lancers, elle aurait obtenu des résultats inférieurs au SR, la marge d'échec serait venu diminuer ses réussites augmentant d'un jour par échec la durée des soins.

VI) LE CHI

A) La réserve de Chi

La réserve de Chi se calcule en soustrayant de son aspect principal l'aspect secondaire le plus faible. Ce résultat sert à déterminer la base de Chi du personnage, grâce au tableau ci-dessous. Il faut ensuite multiplier la base du Chi par la valeur de l'aspect principal : on obtient alors la réserve de Chi.

Différence	Base du Chi
0	7
1	6
2	5
3	4
4	3
5	2

Exemple : Le personnage d'Eric, Aang, a atteint le rang 7 dans son aspect principal (air). Toutefois,

il n'a guère monté l'aspect secondaire du feu de son personnage à cause de l'historique de ce dernier. Ainsi, cet aspect a un rang de 4 alors que tous les autres aspects secondaires de son personnage ont une valeur supérieure.

Pour connaître la base du Chi de son personnage, le joueur calcule la différence entre ces deux valeurs soit $7-4 = 3$.

Puis, il se reporte au tableau et voit qu'il a une base de 4. Il lui suffit de multiplier cette base par son aspect principal pour obtenir sa réserve de Chi soit $4 \times 7 = 28$.

B) L'utilisation du Chi

Le Chi permet d'employer les techniques martiales et les maîtrises élémentaires. Le personnage canalise l'énergie de son corps pour accomplir des prouesses mais la plupart des gens du commun ne savent pas user de cette énergie. Chaque utilisation nécessite la dépense d'un point de Chi par niveau de la technique ou de la maîtrise plus un point par tour s'il souhaite le prolonger.

S'il possède plusieurs actions au cours du tour et utilise conjointement plusieurs techniques et maîtrises élémentaires, les coûts se cumulent entre eux.

La réserve de Chi est épuisée lorsqu'elle atteint zéro. Le personnage acquiert alors un niveau de fatigue qui se cumule au niveau de fatigue du personnage, s'il en possède déjà.

C) La récupération du Chi

Le personnage récupère un point de Chi par heure de sommeil de manière naturelle.

Il peut aussi le récupérer en méditant une heure. Le personnage doit effectuer un test de **Terre + méditation** + 1d6 contre un SR de 7. En cas de réussite, il récupère un nombre de point de Chi équivalent à la différence entre le seuil et sa réussite. Toutefois, il ne peut effectuer ce test qu'une fois par jour.

D) Le blocage du Chi

Certains points du corps peuvent être activés pour bloquer l'irrigation du Chi, entraînant une incapacité à l'utiliser. Le personnage recourant à cette technique doit effectuer un test d'**Eau + connaissance (acupuncture)** + 1d6 dont le seuil de réussite sera égal au double de l'aspect principal du personnage. Cette incapacité dure un nombre de tour égal à la différence entre le SR et la réussite du personnage avec un minimum d'un tour. Cette technique nécessite la dépense de cinq points de Chi et peut-être prorogé d'un tour par point de Chi supplémentaire dépensé.

VII) LE PRESTIGE

Chaque personnage bénéficie d'une valeur de prestige. A la création, elle est de 1 puisqu'il n'est connu que de sa seule famille. Elle croîtra ou diminuera en fonction des actions que le personnage entreprend. Une réputation positive signifie que le personnage est aimé et respecté tandis qu'une réputation négative signifie qu'il est haï et craint.

Note : Le temps a une influence néfaste sur la réputation d'un personnage car les hommes oublient rapidement. Un personnage perd trois points de prestige par décennie d'isolement.

Un personnage peut obtenir de l'aide d'une population, d'un personnage ou d'un esprit en faisant jouer sa réputation. Il effectue un test de charisme dont le seuil de réussite est déterminé par le maître de jeu et dépendra de l'aide recherchée par le personnage.

**Test de charisme =
Feu + Bonus de renommée + 1d6**

Valeur de prestige	Étendue	Bonus	Gains/pertes	Type d'action
1	familial	+ 0	+ 1	Sauver un innocent / épargner un adversaire vaincu / Tenir tête à des adversaires maléfiques nombreux et puissants.
5	tribu/village	+ 1	+ 2	S'opposer avec succès à un personnage possédant une renommée plus importante.
10	citée	+ 2	- 1	Tuer un innocent / Achever un adversaire désarmé / Rompre un pacte/ Ne pas respecter sa parole / Profaner une tombe.
15	province	+ 3	- 2	Soumettre par les armes une population entière.
20	royaume	+ 4		
30	monde	+ 5		



CHAPITRE VI :

MAÎTRISE DES ÉLÉMENTS

I) LES ÉLÉMENTS

A) L'Air

L'aérokynésie est la maîtrise de l'air et des molécules en suspension permettant de créer bouclier protecteur, tornades, fouets... Les pouvoirs des maîtres de l'air sont renforcés en altitude. Ainsi, au-delà de 2 000m d'altitude, leurs niveaux de voie augmentent de trois points pour ce qui est de leurs effets. Toutefois, cela ne leur permet pas d'user d'un niveau de voie supérieur à celui qu'il maîtrise. Les maîtres de l'air conservent leurs pouvoirs en toutes circonstances contrairement aux autres maîtres élémentaires.

Exemple : Aang possède la voie du renforcement du corps au niveau 3 et se trouve à plus de 2 000 m d'altitude sur le Pic de Jun Lao. Il décide de sauter au-dessus d'un ravin sans élan pour échapper à des poursuivant. En temps normal, il ne pourrait effectuer un bond d'une distance égale à son niveau de voie multiplié par deux soit 6 m mais, étant donné la situation géographique, ses pouvoirs sont amplifiés et il peut effectuer un bond de 12 m (niveau de voie +3 multiplié par deux).

Les maîtres de l'air ont développé un art martial permettant de canaliser leur chi : le style Baguazhang. Recherchant la décontraction et la fluidité dans le geste (avec une préférence manifeste pour l'utilisation de l'énergie et un refus de la force physique), le Bagua se distingue par l'utilisation marquée de la paume de main et par des déplacements circulaires, des rotations. Le Ba Gua est à la fois un art martial fondé sur une stratégie du combat originale (une stratégie du contournement et de l'enroulement), une gestuelle de santé (une thérapeutique énergétique) et une discipline spirituelle fondée sur la répétition du pas glissé

Représentant le calme et l'harmonie qui existent en soi et autour de soi, l'air est le seul élément n'ayant aucun élément supérieur. Les maîtres originels de l'Air sont les bisons volants et les tempêtes.

B) L'Eau

L'hydrokinésie offre la maîtrise de l'eau sous toutes ses formes, que se soit solide, liquide ou encore gazeux. Sous le contrôle du maître, l'eau peut devenir plus tranchante que de l'acier, ou directement être contrôlée depuis une source vivante, comme le cas des végétaux. L'eau peut aussi être utilisée pour soigner le corps de ses blessures, poisons et maladies. Le pouvoir des maîtres de l'eau est fortement accru par le pouvoir de la lune et notamment de la pleine lune. Ainsi, dès l'apparition de la lune, leurs niveaux de voie augmentent d'un point pour ce qui est de leurs effets et de trois points en cas de pleine lune. Toutefois, cela ne leur permet pas d'user d'un niveau de voie supérieur à celui qu'il maîtrise. Malheureusement, cela implique que les jours d'éclipse lunaire sont synonymes de perte temporaire de leur maîtrise.

Les maîtres de l'eau ont développé un art martial permettant de canaliser leur chi : le style Tai-chi-chuan. Cet art martial dit interne insiste sur le développement d'une force souple et dynamique. Les muscles ne servent qu'à faire circuler l'énergie du corps, mais la contraction de muscles empêche cette énergie de circuler de façon intense. Le principe est de rester très souple et de réutiliser la force de l'adversaire.

L'élément supérieur de l'eau est le sang. Les maîtres originels de l'Eau sont les tortue-lions et la lune.

C) Le Feu

La pyrokinésie offre la maîtrise du feu. Les maître du feu peuvent lancer des boules de feu et tirent leur puissance des rayons solaires ou de la rage présente au sein de leur cœur. Leurs pouvoirs sont amplifiés s'ils se trouvent sur une terre volcanique ou lors du passage des comètes. Ainsi, sur une terre volcanique, les maîtres du Feu voient leurs niveaux de voie augmenter d'un point pour ce qui est de leurs effets et de trois points lors du passage d'une comète. Le passage de la comète Sozin (une fois tout les cent ans) permet à ces derniers d'augmenter leur

niveau de voie de cinq points durant une journée. Toutefois, cela ne leur permet pas d'user d'un niveau de voie supérieur à celui qu'il maîtrise. Lors d'une éclipse solaire, les maîtres du feu perdent temporairement leurs pouvoirs.

Les maîtres du feu ont développé un art martial permettant de canaliser leur chi : le style Shaolin du nord (ou Chang Chuan). Les postures sont larges, les déplacements amples, les techniques s'enchaînent sans temps mort, la force alternant à la souplesse à l'instant de l'impact. L'accent est mis sur la coordination des mouvements avec la taille.

L'élément supérieur du feu est la foudre. Les maîtres originels du Feu sont les dragons et le soleil.

D) La Terre

La géokinésie offre le contrôle de la terre. Elle devient alors malléable et permet de créer séisme, abysse, blocs de pierre. Ces techniques sont renforcées aux pôles terrestres et sur les lignes telluriques car l'activité magnétique y est importante. Ainsi, sur une ligne tellurique, les maîtres de la Terre voient leurs niveaux de voie augmenter d'un point pour ce qui est de leurs effets et de trois points lorsqu'ils se trouvent aux pôles terrestre. Toutefois, cela ne leur permet pas d'user d'un niveau de voie supérieur à celui qu'il maîtrise. Une variante de la géokinésie est la maîtrise du sable, la silice étant aussi un minéral.

Les maîtres de la terre ont développé un art martial permettant de canaliser leur chi : le style Hung gar. Il est surtout connu pour ses positions basses et stables, ses attaques puissantes principalement développées avec les membres supérieurs, de nombreux blocages et aussi le travail de l'énergie interne.

L'élément supérieur est le métal. Les maîtres originels de la Terre sont les taupes géantes et les séismes.

II) L'ARBRE DES MAÎTRISES

Un pouvoir élémentaire est activé en dépensant un nombre de point de Chi égal à son niveau. En outre, sa durée sera généralement égale en tours à son niveau de voie mais pourra être augmentée d'un tour par point de Chi supplémentaire dépensé.

A) La maîtrise de l'Air

Test de voie : **Air + niveau de voie + 1d6**

Niveau 1 : Rapidité

Le personnage réagit avec une vitesse étonnante en toutes circonstances. Cela se traduit par un bonus à l'initiative égal à son niveau de voie. Il s'agit du seul pouvoir élémentaire ne nécessitant aucune dépense de Chi car actif en permanence.

LA VOIE DES QUATRE VENTS

Niveau 2 : Bourrasque

Le personnage crée une bourrasque de vent pouvant :

- Faire tomber son adversaire. Le personnage effectue un test de voie en opposition à un test de résistance de son adversaire. En cas de réussite, son adversaire est projeté en arrière sur une distance équivalente, en mètres, à sa marge de réussite. En cas d'échec, l'attaque du personnage échoue.
- Dévier une attaque à distance. Le personnage effectue un test de voie en opposition au test d'attaque de son adversaire. En cas de réussite, le projectile ou la boule de feu est dévié. En cas d'échec, la bourrasque n'aura aucun effet sur le projectile.

Ce pouvoir est instantané.

Niveau 3 : Globe des vents

Le personnage crée une boule de vents contraires qu'il chevauche, ce qui lui permet de voler à une vitesse, en mètres/tour, égale à son aspect Air multiplié par son niveau de voie.

Niveau 4 : Cyclone

Le personnage produit un véritable cyclone avec des vents de plus de 150 km/h. Tout objet ou personnage se trouvant dans le champ d'action du cyclone est projeté dans une direction aléatoire à chaque tour et subit un nombre de points de dégâts égale à (son niveau de voie x 2) + 1d6. Le cyclone couvre une surface équivalente au niveau de voie du maître de l'Air multiplié par la valeur de son aspect Air.

LA VOIE DE L'ESPRIT SEREIN

Il s'agit d'une voie connue des seuls moines du peuple de l'Air.



Niveau 2 : Esprit lucide

Le personnage ouvre son esprit afin de déceler le mensonge dans la parole d'un ami, l'assassin caché dans un recoin obscur d'une ruelle ou un esprit possédant le corps d'un mortel. Il bénéficie d'un bonus en perception égal à la valeur de son aspect Air.

Niveau 3 : Sixième sens

Le personnage prévoit les attaques de son adversaire. Il bénéficie d'un bonus de défense égal à la valeur de son aspect Air. En outre, il ne peut être pris par surprise tant que ce pouvoir est actif.

Niveau 4 : Projection astrale

Le personnage a atteint un tel niveau de conscience qu'il peut projeter son esprit au-delà du monde physique. Il peut ainsi explorer le monde céleste où résident les esprits afin de traiter avec eux ou de les combattre. Il peut aussi projeter son esprit dans n'importe quel endroit sur terre où il s'est déjà rendu. Il aura alors un aspect immatériel.

LA VOIE DU RENFORCEMENT DU CORPS**Niveau 2 : Vitesse du faucon**

Le personnage peut courir à vitesse du vent. Il parcourt en ligne droite une distance en mètres par tour égale à : (sa vitesse de déplacement + son niveau de voie) \times 3.

Niveau 3 : Saut du lièvre

Le personnage peut, sans élan, bondir à la verticale sur une distance en mètres équivalente à son niveau de voie et à l'horizontale sur une distance en mètres équivalente à son niveau de voie \times 2.

Niveau 4 : Marche sur les murs

Le personnage a la capacité de se déplacer sur les surfaces verticales telles qu'un mur, à une vitesse en mètres/tour égale à son niveau de voie. En outre, il ne peut tomber de la surface sur laquelle il marche tant que le pouvoir est actif.

Élément supérieur

Aucun.

B) Maîtrise de l'Eau

La maîtrise de l'Eau nécessite la présence d'eau en quantité suffisante pour user des pouvoirs mentionnés ci-dessous. Test de voie : **Eau + niveau de voie + 1d6**

Niveau 1 : Modification d'état

Le personnage peut modifier l'état d'un mètre cube d'eau par niveau de maîtrise de l'Eau (toutes voies confondues). Il peut le transformer en glace, en liquide ou en brume. L'effet est permanent tant que les conditions nécessaires sont réunies. Ainsi, une flaque d'eau transformée en glace alors qu'il fait 20°C finira par fondre au bout de quelques minutes. Il est à noter que le pouvoir modification d'état ne permet pas de créer des armes de glace suffisamment solides.

LA VOIE DES GLACES ÉTERNELLES**Niveau 2 : Barrière de projectiles**

Le personnage peut geler de l'eau au bout de ses doigts et envoyer les projectiles ainsi obtenus sur un ou plusieurs adversaires dont le nombre est limité par son niveau de voie. Le maître de l'Eau peut créer (niveau de voie + 1) dards qui auront les mêmes effets que des dards classiques (Dégâts : 1, portée : courte 3m/intermédiaire 6m/longue 9m) à la différence que le maître de l'Eau peut rendre les dégâts cumulatifs s'ils envoient plusieurs projectiles sur un même adversaire.

Niveau 3 : Arme de glace

Le personnage peut reproduire n'importe quelle arme de corps à corps avec de la glace. Cette arme de glace aura les mêmes caractéristiques que l'arme ordinaire sur laquelle elle est basée.

Niveau 4 : Prison éternelle

Le personnage crée une coque de glace qui emprisonne son ennemi et peut le tuer par suffocation. Il doit voir son ennemi pour utiliser ce pouvoir.

LA VOIE DE L'ONDE**Niveau 2 : déplacement des masses liquides**

Le personnage peut déplacer un nombre de mètres cubes d'eau liquide égal à son niveau de voie sur une distance équivalente à son aspect Eau en mètres par tour. Cela nécessite la concentration du personnage qui ne pourra rien faire d'autre qu'esquiver en cas d'attaque ennemie.

Niveau 3 : tentacules

Le personnage réussit par sa seule volonté à maintenir une masse d'eau autour de ses bras lui

permettant :

- De dévier les attaques à distance (boule de feu, flèche ou carreau). Le personnage effectue un test de voie en opposition au test d'attaque de son adversaire. En cas de réussite, le projectile ou la boule de feu est dévié. En cas d'échec, la tentacule n'aura aucun effet sur le projectile.
- De porter une attaque sur un adversaire situé à un nombre de mètres équivalent à son aspect Eau (dégâts = niveau de voie). Il effectue un test d'attaque en usant de sa maîtrise de l'eau dans la voie la plus élevée.

Niveau 4 : purification du corps et de l'âme

Le personnage peut :

- *Purifier le corps d'un être vivant d'une maladie ou d'un poison.* Il doit réussir un test de voie dont le SR est la virulence de la maladie ou du poison augmenté de deux points.
- *Chasser un esprit ayant pris possession d'un être vivant.* Il doit réussir un test de voie dont le SR est égal à la résistance de l'esprit augmenté de deux points.
- *Soigner les blessures.* Il doit réussir un test de voie avec un SR supérieur ou égal à 7 pour une blessure légère, 9 pour une blessure grave, 11 pour une blessure sérieuse et 14 pour une blessure fatale. S'il réussit, il restaure la valeur de son aspect Eau en points de vitalité par son seul toucher.

LA VOIE DU CONTRÔLE DES PLANTES

Il s'agit d'une voie développée et connue uniquement des habitants du marais brumeux.

Niveau 2 : Croissance végétale

Le personnage peut décider d'accélérer la croissance d'une plante en la faisant croître d'un nombre de mois équivalent à son niveau de voie multiplié par la valeur de son aspect Eau. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par semaine sur une plante car elle épuise brusquement les ressources du sol.

Niveau 3 : Contrôle des plantes

Le personnage peut contrôler une plante afin qu'elle attaque un adversaire. Il effectuera alors un test de voie pour enrouler une liane autour de son pied, lui donner un coup de branche ou laminer ses jambes de coups d'orties. Cela aura pour effet de

ralentir la cible d'un mètre par point sur la marge de réussite, de porter un coup dont les dégâts seront égaux à la valeur de son aspect Eau ou d'augmenter la valeur du SR des tests de la victime d'un montant égal au niveau de voie du personnage.

Niveau 4 : Golem

Le personnage attire les plantes autour de lui afin de se constituer une armure végétale. Il lui faut un tour pour créer cette armure. Une fois constituée, elle encaisse les dégâts à la place du personnage et se régénère d'un nombre de points équivalent à son niveau de voie par tour. Le nombre de points de vitalité de l'armure est égal à l'aspect Eau multiplié par son niveau de voie. Le personnage peut user de son pouvoir de contrôle des plantes pour donner des coups avec les végétaux composant son armure.

Exemple : Mo possède un aspect Eau à 5 et crée une armure végétale pour se protéger de son adversaire. L'armure possède 20 points de vitalité. Son adversaire lui porte un coup occasionnant 9 points de dégâts. Son armure perd 9 point de vitalité mais se régénère au tour suivant de 4 points de vitalité. Mo a dépensé 10 points de Chi pour l'utilisation de ce pouvoir, l'armure durera donc 6 tours (nombre de points de Chi dépensé – niveau du pouvoir) avant de se décomposer.

Élément supérieur (niveau 5)

Le personnage contrôle le sang dans le corps des êtres vivants et peut les faire bouger comme des marionnettes en effectuant un test de voie pour chaque action entreprise, avec un SR égal à la résistance de la cible + 3.

C) Maîtrise du Feu

Test de voie : **Feu + niveau de voie + 1d6**

Note : Les dégâts causés par le feu ne peuvent être réduits par le port d'une armure normale.

Niveau 1 : Manteau de feu

Le personnage résiste à des températures allant de - 40°C à 70°C durant un nombre d'heures égal à son niveau de voie le plus élevé.

LA VOIE DU PHÉNIX

Niveau 2 : propulsion

Le personnage se propulse sur une distance égale à la valeur de son aspect Feu. Chaque point de Chi dépensé en supplément accroît cette distance



parcourue d'un mètre avec un maximum égal au double de la valeur de son aspect Feu. Il s'agit d'un pouvoir à effet immédiat.

Niveau 3 : Aura de feu

Le personnage peut s'entourer d'une aura de feu qui brûlera toute personne se trouvant à une distance égale à son aspect Feu en mètres et occasionnera des brûlures équivalentes à son niveau de voie. S'agissant d'une aura, elle n'est pas visible et n'enflamme pas les matériaux combustibles. Ces derniers se carbonisent sans produire de flammes.

Niveau 4 : Mort du phénix

Il s'agit d'un pouvoir passif qui dure un nombre d'heures équivalent à son niveau de voie. Si le personnage meurt pendant qu'il est activé, son corps explose provoquant automatiquement un nombre de points de dégâts égal à (valeur de son aspect Feu x 2) + 1d6 à toute personne ou objet se situant à moins de quatre mètres, transformant ces derniers en cendres s'ils sont détruit de même que le corps du personnage.

LA VOIE DU DRAGON

Niveau 2 : Combustion

Le personnage peut brûler toute matière inflammable sur simple touché. Il peut faire fondre le métal au bout d'une minute s'il maintient sa concentration.

Niveau 3 : Boule de feu

Le personnage effectue un test de voie et projette sur son adversaire une boule de feu qui inflige des dommages équivalents à son niveau en voie. La portée de la boule de feu est égale, en mètres, à l'aspect Feu du personnage. Ce pouvoir est instantané.

Exemple : Jiu possède un aspect Feu à 4 et son niveau dans la voie du dragon est de 3. Il peut envoyer une boule de feu infligeant 3 points de dégâts et d'une portée de 4 mètres.

Niveau 4 : Souffle du dragon

Le personnage effectue un test de voie et crache un souffle enflammé sur une distance équivalente à son aspect Feu en mètres infligeant un nombre de points de dégâts égal à son (niveau de voie x 2) + 1d6. Tout être ou objet se trouvant sur le trajet du souffle subit les dégâts.

LA VOIE DE L'ŒIL ÉCARLATE

Il s'agit d'une voie secrète développée par la confrérie de l'œil écarlate.

Niveau 2 : Force du géant

Le personnage augmente sa force physique. Son aspect Feu bénéficie d'un bonus égal à son niveau de voie.

Niveau 3 : Troisième œil

Un troisième œil s'ouvre sur le front du personnage lui octroyant une vision thermique et un bonus de pistage égal à son niveau de voie.

Niveau 4 : Explosion

Le personnage projette un rayon avec son œil sur une distance égale au double de son aspect feu en mètres et cause à la cible un nombre de dégâts égal à son (niveau de voie x 2) + 1d6. Pour toucher sa cible, il effectue un test de voie. Ce pouvoir est instantané.

Élément supérieur (niveau 5)

La foudre est l'élément supérieur du feu mais son utilisation peut se révéler mortelle pour son utilisateur. Le personnage peut créer des éclairs bleutés et les envoyer sur un adversaire en réussissant un test de voie avec un SR augmenté de trois points. L'éclair lui inflige 5d6 points de dégâts. Si son test est un échec, les dégâts sont encaissés par le personnage.

D) La maîtrise de la Terre

L'utilisation de la maîtrise de la Terre nécessite de posséder une quantité de terre suffisante à proximité. Test de voie : **Terre + niveau de voie + 1d6**

Niveau 1 : Façonnage de la pierre

Le personnage peut rendre la pierre aussi malléable que l'argile, le sable et la boue aussi dure que la pierre. Il peut ainsi modifier l'état d'un mètre cube de terre par niveau de maîtrise de la Terre (toutes voies confondues).

LA VOIE DES LIGNES TELLURIQUES

Niveau 2 : Stabilité

Le personnage prend littéralement racine. Il bénéficie d'un bonus égal à la valeur de son aspect Terre pour résister à une déstabilisation provoquée par une bourrasque ou une technique martiale. En outre, il est stable quelle que soit la surface.

Niveau 3 : Sens de la terre

Le personnage doit avoir les pieds nus pour user de ce pouvoir. Il émet des ondes lui permettant de repérer toute créature ou tout objet sur une distance égale à son aspect Terre en mètre. Ce pouvoir repère les personnes cachées ou invisibles et permet au personnage de «voir» en pleine obscurité.

Niveau 4 : Armure de pierre

Le personnage constitue autour de lui une armure de pierre qui le protège des brûlures, coups d'épée et chocs. Il bénéficie d'une protection égale à la valeur de son aspect Terre et ses poings infligent des dégâts égale à la valeur de son aspect Feu + 3.

LA VOIE DU MURMURE DE LA TERRE**Niveau 2 : Creuser le roc**

Le personnage creuse le roc sur une distance, en mètres, égale à son aspect Terre. Ce pouvoir a un effet permanent et immédiat. Il peut creuser le roc d'un mètre par point de Chi dépensé en sus.

Niveau 3 : Mur de pierre

Le personnage élève un mur de pierre pouvant atteindre une hauteur égale à son aspect Terre sur une largeur égale à la moitié de la hauteur et d'une profondeur égale au tiers de la hauteur. Ce pouvoir à une durée permanente et immédiate.

Niveau 4 : Dôme de pierre

Le personnage crée un dôme de pierre lui assurant une protection totale quel que soit le type de dégât. Cependant, il ne peut plus agir.

LA VOIE DE LA COLÈRE DE LA TERRE**Niveau 2 : Projection**

Le personnage peut projeter un rocher d'un mètre cube de pierre par niveau de voie sur une distance égale à son aspect Terre, infligeant un nombre de points de dégâts égal à son niveau de voie. Une armure normale ne permet pas de réduire les dégâts dus à la projection.

Niveau 3 : Bélier de pierre

Le personnage projette hors du sol une colonne de pierre pouvant percuter un adversaire, élever le personnage hors de portée des coups de ses adversaires ou arrêter une machine de guerre en mouvement par exemple. Le personnage fait un test de voie pour toucher son adversaire et inflige la valeur de son aspect Terre en dégâts. Ce pouvoir est instantané, mais peut être maintenu en se concentrant. La colonne de pierre a une hauteur égale au niveau de voie du personnage.

Niveau 4 : Secousse sismique

Le personnage crée une secousse sismique infligeant un nombre de points de dégâts égal à son (niveau de voie x 2) + 1d6 à toutes structures se trouvant dans un rayon d'un kilomètre par niveau de voie. Il déstabilise toute créature se trouvant dans le cercle d'effet qui tombe automatiquement au sol, incapable de se relever ou d'agir durant toute la durée de la secousse sismique.

Élément supérieur (niveau 5)

Le personnage peut user de tous ses pouvoirs sur le métal comme s'il s'agissait de pierre.



CHAPITRE VII :

LES ARTS MARTIAUX

Le personnage dépense un nombre de points de Chi égal au niveau de la technique martiale pour l'activer et sa durée est indiquée dans la description de la technique. Les personnages ne connaissent aucune technique martiale à la création mais ils pourront en apprendre au fil de leur aventure. Il n'y a aucune limitation vis à vis du nombre de technique qu'un personnage peut apprendre tant qu'il respecte les conditions de son apprentissage. Le coût des techniques se retrouve au chapitre IX : améliorer son personnage.

Effets : Le personnage garde à distance ses adversaires au cours du tour, il augmente alors sa défense d'un point.

POING DE PIERRE

Conditions : Aspect Terre au niveau 3 et Maîtrise des mains nues au niveau 2.

Effets : Le personnage connaît la technique pour durcir la peau de ses poings. Le personnage inflige 1 point de dégât supplémentaire durant un nombre de tours égal au nombre de points de Chi dépensés en plus du point utilisé pour activer cette technique, avec une durée minimale d'un tour.

I) LES STYLES DE COMBAT

A) Niveau 1

DESTRUCTION DE BOUCLIER/ARME

Conditions : Aspect Feu au niveau 3 et maîtrise de l'épée ou de la massue au niveau 2.

Effets : Le personnage attaque, au cours d'une action, l'arme ou le bouclier de son adversaire afin de détruire celui-ci (SR défense de son adversaire). Il rajoute le nombre de points de Chi dépensé en supplément au-delà du point dépensé pour activer cette technique afin de définir les dégâts.

FRAPPE ÉCLAIR

Conditions : Aspect Eau au niveau 3 et maîtrise de la dague, de l'épée ou de l'éventail de guerre au niveau 3.

Effets : Le personnage augmente son initiative de deux points pour le tour où il active ce pouvoir. Cela ne lui coûte aucune action. Le personnage peut donc porter son attaque dans le même temps qu'il use de ses actions.

MISE À DISTANCE

Conditions : Aspect Air au niveau 3 et maîtrise de la lance ou du bâton au niveau 2.

RECHARGEMENT RAPIDE

Conditions : Aspect Feu au niveau 3 et maîtrise de l'arbalète au niveau 2.

Effets : Le personnage recharge son arbalète en une action au lieu d'un tour.

B) Niveau 2

ATTAQUE ÉTOURDISSANTE

Conditions : Aspect Terre au niveau 3 et maîtrise des mains nues au niveau 3.

Effets : Le personnage effectue une attaque qui n'occasionne aucun dégât mais qui étourdit son adversaire. Celui-ci a un malus à toutes ses actions pour le round suivant équivalent à la moitié des dégâts (arrondie à l'inférieur) qu'il aurait dû encaisser.

CROC DU SERPENT

Conditions : Aspect Air au niveau 3, compétence discrétion 2 et maîtrise de la dague au niveau 3.

Effets : Le personnage doit attaquer par surprise son adversaire, usant alors de son Chi pour toucher un point vital. Il inflige des dégâts normaux augmentés de son niveau de discrétion.

DOUBLE PARADE

Conditions : Aspect Eau au niveau 3 et maîtrise de la lance, du bâton ou de l'éventail de guerre au niveau 2.

Effets : Le personnage peut effectuer une double parade avec une difficulté augmentée de deux points pour parer chacune des attaques de deux adversaires au cours d'une même action.

SAUT DE LA MANTE

Conditions : Aspect Feu au niveau 3, compétence athlétisme à 2 et maîtrise de la lance ou du bâton au niveau 3.

Effets : Le personnage choisit une cible se trouvant à portée de saut. Il effectue alors une puissante attaque après un saut en usant de son Chi pour augmenter sa précision et sa vitesse de chute. S'il réussit son test d'athlétisme, il inflige des dégâts normaux augmentés de son niveau d'athlétisme.

TIR RAPIDE

Conditions : Aspect Eau au niveau 3 et maîtrise de l'arc au niveau 3.

Effets : Par une action complexe, le personnage peut porter une attaque avec deux flèches encochées à un adversaire se situant à une portée courte ou intermédiaire avec une difficulté augmentée de trois points.

C) Niveau 3**COUP TOURNOYANT**

Conditions : Aspect Eau au niveau 4 et maîtrise du bâton, de l'épée ou de la lance au niveau 3.

Effets : Le personnage peut porter une attaque à tous les adversaires qui l'encerclent avec une difficulté augmentée de quatre points. Il s'agit d'une action complexe.

DÉFENSE TOURNOYANTE

Conditions : Aspect Air au niveau 4 et maîtrise du bâton, de l'épée ou de la lance au niveau 3.

Effets : Le personnage peut parer les attaques de ses adversaires au cours d'une action complexe quel que soit leur nombre mais la difficulté pour parer chacune des attaques est augmentée de quatre points.

DÉSTABILISATION

Conditions : Aspect Terre au niveau 4 et maîtrise de la massue au niveau 3.

Effets : Par une action complexe, le personnage peut déstabiliser ses adversaires proches de moins de trois mètres en frappant le sol grâce à sa massue. Ces derniers doivent effectuer un test de résistance contre l'attaque du personnage sous peine de tomber au sol.

ÉTREINTE DE L'OURS

Conditions : Aspect Feu au niveau 4 et maîtrise des mains nues au niveau 3.

Effets : Le personnage peut broyer les côtes de son adversaire lorsqu'il maintient son adversaire dans ses bras au cours d'une lutte. Il inflige des dégâts équivalents au double de sa force à chaque round où il utilise son pouvoir.

TIR DE LOIN

Conditions : Aspect Eau au niveau 4 et maîtrise de l'arc ou de l'arbalète au niveau 3.

Effets : Le personnage ne subit aucun malus sur son attaque du tour quelle que soit la portée à laquelle il tire.

D) Niveau 4**COUP INVALIDANT**

Conditions : Aspect Eau et maîtrise d'une arme au niveau 4.

Effets : Le personnage utilise son Chi pour porter un coup particulièrement invalidant à son adversaire. Ce dernier subit un malus égal à son niveau dans sa compétence martiale lors du tour suivant et ne peut plus courir.

DÉFAUT DE CUIRASSE

Conditions : Aspect Air au niveau 4, aspect Eau au niveau 3 et maîtrise de la dague ou de l'épée au niveau 4.

Effets : Le personnage concentre son Chi pour percevoir le défaut dans la cuirasse de son adversaire. Il utilise une de ses actions pour étudier son adversaire puis, lors de sa prochaine attaque, il ignore la protection d'armure de son adversaire, mais non l'armure naturelle.



ÉCRASEMENT

Conditions : Aspect Feu et maîtrise de la massue au niveau 4.

Effets : Le personnage peut écraser un membre de son adversaire au cours d'une action complexe. Il rend alors le membre totalement inutilisable le temps de sa guérison, qui dure six mois.

FEU NOURRI

Conditions : Aspect Eau et maîtrise de l'arc au niveau 4.

Effets : Par une action simple, le personnage peut tirer simultanément deux flèches sur un adversaire situé à une portée courte ou intermédiaire avec une difficulté augmentée de quatre points.

MUR DE LAMES

Conditions : Aspect Eau et maîtrise de l'épée ou de la lance au niveau 4.

Effets : Par une action complexe, le personnage use de son arme pour donner une multitude de coups rapides. Cela donne l'impression d'un mur de lames infranchissable pour ses adversaires. Effectivement, ces derniers reçoivent à chaque tour des dégâts équivalents à la force du personnage tant qu'il reste à moins de trois mètres de celui-ci.

PARADE DE PROJECTILES

Conditions : Aspect Terre et maîtrise des mains nues au niveau 4.

Effets : Le personnage se maîtrise avec une telle perfection qu'il est capable de parer les projectiles qui le visent au cours d'un tour. Cette technique nécessite une action complexe.

E) Niveau 5**PARALYSIE**

Conditions : Aspect Air au niveau 5, compétence connaissance (acupuncture) 4 et maîtrise des mains nues au niveau 5.

Effets : Le personnage paralyse un adversaire à mains nues. Simultanément à une attaque, le personnage effectue un test de connaissance (acupuncture) dont le SR est de 10. Il ne provoque aucun dégât mais paralyse son adversaire durant un nombre de tour égal à la marge entre le seuil de réussite et sa réussite à son test de connaissance.

DANSE DE LA MORT

Conditions : Aspect Eau et maîtrise de la dague, de l'épée ou de la lance au niveau 5.

Effets : Le personnage choisit un ennemi et entame une danse martiale autour de lui. Chaque coup qu'il porte au cours du tour provoque une hémorragie, faisant perdre à la cible un point de vitalité par tour et par blessure occasionnée. Un test de premiers secours SR 12 par blessure doit être effectué pour arrêter chacune des hémorragies.

DÉCAPITATION

Conditions : Aspect Feu et maîtrise de l'épée ou de la lance au niveau 5.

Effets : Le personnage peut décapiter son adversaire par une action complexe s'il réussit une attaque avec une difficulté augmentée de six points. La cible meurt immédiatement. Toutefois, cette attaque ne peut se faire que sur une créature physique ayant un cou et une catégorie de taille raisonnablement proche de celle du personnage. Ainsi, un humain ne peut décapiter un dragon.

EMPALEMENT

Conditions : Aspect Terre et maîtrise de lance au niveau 5.

Effets : Le personnage peut empaler son adversaire par une action complexe s'il réussit une attaque avec une difficulté augmentée de six points. Les dégâts sont alors doublés et l'adversaire empalé ne peut plus bouger.

KIAI

Conditions : Aspect Feu au niveau 5.

Effets : Le personnage pousse un cri puissant pour terroriser ses ennemis dans un rayon de 3 m. Son utilisation requiert une action simple. Le joueur effectue un test d'attaque en substituant son aspect Feu à son aspect Eau, contre un test de résistance de ses adversaires. Le personnage terrorise ses adversaires durant un nombre de tour égal à la marge entre le seuil de réussite et sa réussite à son test de connaissance. Ses adversaires subissent un malus de six points sur toutes leurs actions.

CHAPITRE VIII : SYSTÈME DE JEU

I) LES TESTS

Test simple : Le personnage compare la somme d'1D6 + une valeur (en général 1 Aspect + 1 compétence) à un seuil de réussite SR déterminé par le Conteur.

- Si le résultat est supérieur ou égal au SR, le test est une réussite. La différence entre le résultat et le SR est appelée « Marge de réussite » et sert à mesurer la qualité de la réussite ou à obtenir certains avantages (comme des dommages supplémentaires lors d'une attaque).
- Si le résultat est inférieur au SR, le test est un échec.

Exemple : Hiro a un aspect Eau de 3 et 4 niveaux dans la compétence épée, il jette donc 1D6 et y rajoutera 7 (3+4). Son jet donne 3, il obtient donc un total de 10 (3+7). Ce total est comparé au SR de l'action (ici la Défense de son adversaire). Si la défense de son adversaire est de 9, il réussit son attaque (10>9) avec une marge de 1 (10-9), il augmentera donc les dégâts de son arme de +1pts. Si par contre la Défense de son adversaire est de 11 ou plus, il ratera son attaque.

Test en opposition : Il s'agit de l'utilisation d'une compétence d'un personnage (ex : perception) contre la compétence d'un autre personnage (ex : discrétion). La résolution est identique à un test simple à l'exception que le SR est déterminé par le résultat du test adverse.

Exemple : En reprenant le cas d'Hiro, si son adversaire avait décidé d'effectuer une parade totale ; le SR de l'attaque d'Hiro aurait été égal à l'Aspect Eau + compétence martiale + 1d6 de son adversaire.

A) Tour

Le tour dure environ cinq secondes. Le personnage peut accomplir une à plusieurs actions simples selon son agilité (aspect Eau) ou une action complexe. Donc, une minute comprend douze tours.

Forger une épée	Durée 3h, nécessite une marge totale de réussite de 30 SR 7.
Tisser une tunique	Durée 6h, nécessite une marge totale de réussite de 20 SR 6.
Négocier un traité	Durée une journée, nécessite une marge totale de réussite de 40 SR 8.
Marchander une cargaison	Durée 1h, nécessite une marge totale de réussite de 25 SR 7.
Recopier un texte ancien (pour 10 pages)	Durée 1h, nécessite une marge totale de réussite de 15 SR 6.
Dresser un chevastruche	Durée une journée, nécessite une marge totale de réussite de 30 SR 8.

B) Action simple

Il peut s'agir d'un déplacement (se relever, se retourner, contourner un adversaire), d'une attaque à distance ou au corps à corps, de l'utilisation d'une technique martiale ou élémentaire.

Le personnage peut, par une action simple, dégainer une arme soit en se déplaçant pour être à portée de l'adversaire soit en portant un coup rapide dans le même temps (Le SR de l'attaque est augmenté de deux points alors).

C) Action complexe

Il s'agit d'une action prenant l'ensemble du tour, notamment l'utilisation d'une compétence ou un déplacement (marcher, courir, effectuer une retraite).

D) Action étendue

Il s'agit d'une action dont la durée varie d'une à plusieurs heures : la création d'une épée, la préparation d'un poison, la négociation d'un traité,... Le maître de jeu détermine une somme totale de réussite à atteindre par le personnage. Celui-ci devra l'atteindre en réalisant des tests simples de compétence contre un seuil de réussite jusqu'à ce que la somme de ses marges de réussite atteignent la somme déterminée par le maître de jeu. Un échec peut provoquer la destruction de l'objet qu'il voulait créer ou la fin de la négociation, mais aussi un délai dans l'accomplissement de l'action, comme pour les soins ou le dressage.



II) LE COMBAT

A) Le tour de combat

Le nombre d'actions d'un personnage dépend de son agilité et se calcule comme suit :

Valeur de l'aspect Eau	Nombre d'actions
1 - 2	1
3 - 4	2
5 - 6	3
7	4

B) Le déplacement

Le personnage peut se déplacer sur une distance égale à trois mètres par action. Il parcourt en courant une distance égale à trois fois sa vitesse de déplacement ou effectue une retraite en plein combat de la moitié de sa vitesse de déplacement.

Exemple : Jing possède un aspect Eau d'une valeur de 2 lui octroyant 1 action par tour. Il se déplacera donc de 3 m par tour. De son côté, Xian une valeur de 5 dans cet aspect, elle se déplacera donc de 9 m par tour.

C) L'initiative

À chaque tour, le joueur effectue un test d'initiative, réduit des possibles malus dus aux blessures ou à son état de fatigue. Chaque personnage agit par ordre décroissant d'initiative jusqu'à épuisement des actions des personnages.

Initiative = Air + 1d6

Note : En cas d'égalité, le personnage possédant l'aspect Air le plus élevé agit en premier. En cas d'égalité à nouveau, les joueurs tirent 1d6 et agissent par valeur décroissante.

D) La défense

Un personnage perçoit les attaques et réagit à celles-ci en les esquivant ou en les parant. Selon les maîtres de l'air, l'esprit est toujours en éveil et le corps réagit spontanément aux agressions du monde extérieur. Le niveau de défense correspond au seuil de réussite à égaliser ou dépasser pour toucher le personnage.

Défense =

Air + Eau + bonus bouclier/éventail

Si un personnage est pris par surprise, sa défense est égale à son aspect Eau + bonus bouclier/éventail.

Note : la défense d'un personnage peut être améliorée en effectuant une parade totale. Le joueur doit spécifier son action avant l'attaque de son adversaire et dépenser une de ses actions pour contrer l'attaque.

E) L'attaque

Toucher un adversaire dépend de l'agilité du personnage, il effectuera le jet suivant :

Attaque =

Eau + Compétence martiale + 1d6

Le SR sera égal à la défense de son adversaire.

Note : la maîtrise élémentaire est en soi une compétence martiale. Un maître élémentaire peut souhaiter donner une attaque et non user d'une de ses techniques spécifiques. Il prendra alors sa valeur de maîtrise la plus élevée sans dépenser de Chi.

F) Les dégâts

La force de frappe d'un individu dépend de sa force physique, qui est déterminée par son aspect feu et à laquelle s'ajoutent les dégâts éventuels de l'arme utilisée.

Les dégâts sont réduits par la protection du personnage : une armure naturelle (cuir, fourrure, écailles, etc.) ou une armure manufacturée.

Dégâts = Feu + dégâts de l'arme

Les dégâts subis par l'adversaire seront diminués du montant de son éventuelle protection telle qu'une armure.

Note : Les arc et arbalètes ne prennent pas en compte la force du personnage. Seuls les dégâts de l'arme sont à prendre en compte.

G) Modificateurs de situation en combat

Exemple de combat : Hiro (Air 4, Eau 3, Feu 5 et Terre 5) provoque Lee (Air 2, Eau 5, Feu 3 et Terre 3) dans un duel au sabre. Hiro obtient 5 à son d6 pour l'initiative soit un total de 9 tandis que son adversaire obtient 2 soit un total de 4.

Action 1 : Hiro réagit plus rapidement que Lee. Il sort son épée du fourreau et s'avance vers son adversaire pour être à sa portée, ce qui lui coûte une action.

Lee décide de dégainer son épée en lui portant un coup rapide, ce qui augmente le SR de son attaque de 2 points. Il obtient 2 à son d6 avec un degré de maîtrise de 2 dans sa compétence d'arme, soit un total de 9 (Eau 5 + compétence d'arme 2 + résultat de son jet (2) = 9). La défense d'Hiro est de 9 (Air 4+ Eau 3+ bouclier 2) car il porte un bouclier. Lee l'aurait touché en temps normal, mais comme l'attaque rapide a augmenté de 2 points le SR pour toucher Hiro, il échoue.

Action 2 : Hiro attaque son adversaire, il obtient 5 sur son d6 avec un degré de maîtrise de 4 dans sa compétence d'arme, soit un total de 12. Son coup touche Lee, dont la défense n'est que de 7. Hiro rajoute aux dégâts de l'arme (soit 3) sa valeur dans l'aspect Feu (5) infligeant ainsi 8 points de dégâts à Lee. Cependant, ce dernier est protégé par une armure de cuir lui octroyant une protection de 4. Il ne perd donc que 4 points de vitalité, ce qui le met en contusion (SR +1 sur tous ses jets).

Lee attaque Hiro et obtient 3 sur son d6 ce qui lui donne un total de 10. Il touche sans peine Hiro, lui infligeant 6 points de dégâts mais ce dernier est protégé par d'épais vêtements (protection 1), il ne perd que 5 points de vitalité.

Action 3 : Hiro a une valeur de 3 dans son aspect Eau, il n'a donc que 2 actions et ne peut agir. Lee peut agir car il possède une valeur de 5 dans son aspect Eau : il a donc 3 actions par tour. Il attaque une troisième fois son adversaire ; avec 2 à son d6, il obtient un total de 9, mais à cause de ses contusions, ce résultat final est réduit à 8. Son attaque échoue.

Le tour est achevé, les joueurs relancent le d6 pour l'initiative du prochain tour, sachant que Lee aura un malus de 1 à son jet d'initiative.

H) Manœuvres communes

Combat à deux armes : Le personnage maniant deux armes peut porter une attaque supplémentaire avec sa seconde arme mais subit des malus à toutes ses attaques selon le tableau en page suivante.

Coup précis : Le personnage cherche à user de son agilité plus que de sa force. Il s'octroie un bonus de 1 à 3 à l'attaque contre un malus équivalent aux dégâts. Le joueur doit préciser son action avant de lancer les dés ainsi que le bonus qu'il choisit d'appliquer.

Charge : Le personnage effectue un déplacement

En mêlée

L'attaquant est ...	Modificateur au SR (à la défense de la cible)
Sur une position surélevée.	SR - 1
Dans le dos du défenseur.	SR - 2
Sur un sol instable.	SR + 1 (graviers) / + 2 (boue) / + 3 (glace)
A terre.	SR + 2
Enchevêtré	SR + 2
Est effrayé	Selon le malus associé au test de terreur
Utilise sa mauvaise main pour attaquer.	SR + 3

Le défenseur est ...	Modificateur au SR (à sa défense)
Immobile.	SR - 1
Enchevêtré.	SR - 1
A terre.	SR - 3
Assis ou agenouillé	SR + 1
A couvert	SR + 3

A distance

Circonstances	Modificateur au SR (à la défense de la cible)
Cible enchevêtré.	SR - 1
Cible immobile.	SR - 2
Cible à terre.	SR - 1
Cible en mouvement.	SR + 1
Cible courant	SR + 2
Cible au sein d'une foule	SR + 3



MALUS LIÉS AU COMBAT À DEUX ARMES

Circonstances	Mains directrice	Autre main
Malus normaux	- 3	- 2
Arme légère dans l'autre main	- 2	- 2

rapide au cours d'une action complexe et attaque son adversaire lors du tour suivant. Il profite ainsi de son élan pour augmenter ses dégâts. Il occasionne 2 points de dégâts supplémentaire mais subit un malus équivalent sur sa défense au cours du tour.

Désarmer : Le personnage effectue un test d'attaque en précisant son action. Le défenseur bénéficie d'un bonus de 2 points à sa défense pour éviter de se faire désarmer. En cas d'échec, il n'occasionne aucun dégât au défenseur.

Parade totale : Le joueur précise son action dès que le conteur ou le joueur interprétant son adversaire lui annonce l'attaque de son personnage. Le défenseur doit avoir au moins une action pour interposer son arme et effectuer une parade active. Il effectue alors un test de parade : Eau + compétence martiale + 1d6. Si son résultat est supérieur au résultat de l'attaque de son adversaire, il a réussi à parer sinon il reçoit le coup.

III) LES ÉTATS PRÉJUDICIAIBLES

A) Aveuglement

Le personnage ne perçoit plus son environnement. Sa vitesse de déplacement est divisé par quatre et son aspect Eau passe temporairement à un. Cela peut être un effet temporaire ou permanent. Toutefois, si le personnage est aveugle depuis sa naissance, les effets sont différents. Il ne peut dépasser le rang 3 dans l'aspect Eau et sa vitesse de déplacement est divisée par deux.

B) Brûlures

A chaque tour en contact avec une flamme, le personnage perd de la vitalité. La perte de vitalité est déterminée selon le tableau suivant :

Torche	1
Feu de camps	2
Brasier	3
Incendie	4

Les vêtements s'enflamment au bout de deux tours en contact avec une flamme ; ils infligent alors des dégâts égaux à ceux d'une torche à chaque tour.

Note : Les armures normales ne permettent pas de réduire les dégâts.

C) Chute

Le personnage subit des dégâts dès qu'il tombe d'assez haut. Ses talents d'acrobate peuvent réduire les dégâts subis jusqu'à une chute de cinq mètres.

Hauteur de la Chute	Dégâts subis
2 à 5 m	1 point par mètre
6 à 8 m	2 points par mètre
9 à 10 m	3 points par mètre
11 et plus	4 points par mètre

Exemple : Sokka tombe de 7 m en voulant sauter un ravin, il perd 8 points de vitalité (0 à 1 m = 0, 2 à 5 m = 4, 6 à 7 m = 4 soit un total de 8)

Note : Les armures normales ne permettent pas de réduire les dégâts.

D) Fatigue

Il y a trois crans de fatigue dont les effets sont cumulables (à l'exception des malus) et disparaissent en raison d'un cran par jour de repos total :

- **Fatigué** : Le personnage est moins attentif à son environnement. Il a un malus d'un point à ses tests de perception et d'initiative.
- **Exténué** : Le personnage se déplace à la moitié de sa vitesse de déplacement et a un malus de deux points à tous ses tests.
- **Épuisé** : Le personnage a du mal à tenir sur ses jambes, il a un malus de quatre points à tous ses tests du fait du manque d'attention et de réactivité.

E) La résistance

La résistance d'un individu est égale au double de son aspect Terre. Toutefois, si le personnage est victime d'une maladie ou d'un empoisonnement au cours d'un combat, il devra effectuer un test de résistance afin de ne pas subir les effets.

Test de résistance = (Terre × 2) + 1d6

F) Maladie

Le personnage peut tomber malade suite à une blessure mal soignée (ex : gangrène), à de l'eau ou de la nourriture contaminée par un bacille (ex : choléra) ou à une infection se propageant par voie aérienne (ex : grippe). Le personnage doit réussir un test de résistance dont le seuil de réussite est déterminé par la virulence de la maladie : faible 6 (ex : grippe), moyenne 9 (ex : gangrène ou choléra), importante 12 (ex : peste).

Si le personnage tombe malade, il peut se remettre de la maladie s'il réussit une action étendue dont le seuil de réussite est égal à la virulence de la maladie + 2. La somme totale de réussite à obtenir pour guérir est égale à la virulence de la maladie. En cas d'échec, le personnage perd un nombre de points de vitalité égale à la virulence de maladie divisée par 3.

G) Poison

Le personnage peut être victime d'un empoisonnement par voie orale, par blessure ou par inhalation. Il effectue un test de résistance dont le seuil de réussite est déterminé par la virulence du poison : faible 6 (ex : somnifère), moyenne 9 (ex : venin de vipère), importante 12 (ex : curare).

Les effets sont à la discrétion du maître du jeu.

H) Suffocation

En cas d'échec à un test de natation, en cas d'étranglement ou en cas d'absorption de gaz toxique, le personnage peut retenir sa respiration durant un nombre de tour égal à la valeur de son aspect Terre. Au-delà, il commence à suffoquer par manque d'oxygène. Il perd alors sa vitalité au rythme de 2 points par tour.



CHAPITRE IX : L'ÉQUIPEMENT

Un personnage commence avec 100 pa pour l'achat de son équipement de base ou à la discrétion du conteur. S'il est noble, la somme sera de 1000 pa (avantage) et seulement de 10 pa s'il est de basse extraction (handicap).

LA SOLIDITÉ D'UN OBJET

Elle détermine sa «vitalité» face à une attaque le visant pour éviter d'être détruit. Un objet tenu par un personnage aura la même défense que la sienne. Dans le cas contraire, sa défense est considérée comme étant égale à 0.

LA PORTÉE DES ARMES

Bout portant à la portée courte : Le défenseur ne bénéficie d'aucun bonus à sa défense.

Portée courte à portée intermédiaire : Le défenseur bénéficie d'un bonus à sa défense de +1.

Portée intermédiaire à portée longue : Le défenseur bénéficie d'un bonus à sa défense de +3.

Au-delà de la portée longue : Le défenseur bénéficie d'un bonus à sa défense de +5.

LES OBJETS DE QUALITÉ

Ils ne sont en vente que dans les cités et sont rares ; on les commande généralement à l'avance.

I) LES ARMES ET ARMURES

Voir tableau ci-contre.

Nom	Dégâts	Solidité	Portée courte	Portée intermédiaire	Portée longue	Valeur (pièces d'argent)
Arc long	4	7	25 m	50 m	100 m	60
Arc court	3	5	10 m	25 m	50 m	30
Flèches (10)	/	/	/	/	/	5
Arbalète	7	7	30 m	75 m	200 m	500
Carreaux (10)	/	/	/	/	/	15
Boomerang	2	5	5 m	10 m	20 m	30
Dague de jet	1	5	3 m	6 m	9 m	10

	Dégâts	Solidité	Valeur (pièces d'argent)
Bâton de combat	2	7	15
Bâton court	1	5	5
Dague	2	7	30
Épée longue	3	11	100
lance	3	9	60
Masse	2	7	40
Éventail	2	5	50

Nom	Protection	Solidité	Valeur (pièces d'argent)
Vêtements épais (laine)	1	/	50
Armure de fourrure	2	/	100
Armure de cuir complète	4	11	500
Armure de cuir renforcée	5	13	1 000

Nom	Défense	Solidité	Valeur (pièces d'argent)
Bouclier	2	9	80
Éventail	1	5	50

Règles spéciales

Les arbalètes ne prennent pas en compte l'aspect Feu du personnage dans le calcul des dégâts. En outre, une arbalète se recharge en une action complexe.

L'arc ne prend en compte que la moitié de l'aspect Feu du personnage dans le calcul des dégâts (arrondi à l'inférieur).

Le boomerang et la dague de jet prennent en compte normalement l'aspect Feu du personnage dans le calcul des dégâts.

Objets de qualité

Une arme de qualité possède les caractéristiques suivantes :

- Dégâts + 1.
- Solidité + 3.
- Coût = prix normal X 3

Une armure de qualité possède les caractéristiques suivantes :

- Solidité + 4.
- Coût = prix normal X 2

Un bouclier ou un éventail de qualité possède les caractéristiques suivantes :

- Solidité + 3.
- Coût = prix normal X 2

II) LES OBJETS DU QUOTIDIEN

VAISSELLE

Prdinaire pour une personne (terre cuite) : 5 pa
 Luxueuse pour une personne (en métal et en céramique) : 15 pa

VÊTEMENTS (MAUVAISE QUALITÉ/ ORDINAIRE/DE LUXE)

Robe, cape, sous-vêtements ou bottes : 5 / 10 / 20+ pièces d'argent

Tunique ou Manteau : 8 / 16 / 30+ pièces d'argent
 Ceinture, sandale ou couvre-chef : 2 / 5 / 10+ pièces d'argent

ÉTOFFE

Mètre de chanvre : 3 pièces d'argent

Mètre de lin : 5 pièces d'argent
 Mètre de laine : 10 pièces d'argent
 Mètre de soie : 30 pièces d'argent
 Mètre de cuir : 15 pièces d'argent
 Mètre de coton : 10 pièces d'argent

ACCESSOIRES

Bourse en cuir : 2 pièces d'argent
 Éventail : 5 pièces d'argent
 Sac en osier : 3 pièces d'argent
 Panier : 2 pièces d'argent

BIJOUX

Épingle à cheveux : 1 à 500 pièces d'argent
 Bracelet : 5 à 1 500 pièces d'argent
 Diadème : 20 à 1 000 pièces d'argent
 Collier : 10 à 3 000 pièces d'argent
 Pendentif : 1 à 1 500 pièces d'argent

INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Cloche : 15 pièces d'argent
 Flûte : 5 pièces d'argent
 Tambour : 7 pièces d'argent
 Cithare : 20 pièces d'argent
 Luth : 25 pièces d'argent

NÉCESSAIRE D'ÉCRITURE

Pierre à encre : 6 pièces d'argent
 Pinceaux : 4 pièces d'argent
 Latte de bambou : 2 pièces d'argent
 Rouleau de soie : 20 pièces d'argent

NÉCESSAIRE DE VOYAGE

Tente individuelle : 20 pièces d'argent
 Tente de quatre places : 50 pièces d'argent
 Corde de 10 m : 3 pièces d'argent
 Lampe à huile : 3 pièces d'argent
 Lanterne : 5 pièces d'argent
 Pierre à briquet : 2 pièces d'argent
 Petit sac : 2 pièces d'argent
 Grand sac : 5 pièces d'argent

MATÉRIEL MÉDICAL ET JEUX

Plateau de pachongli : 10 pièces d'argent
 Dés : 1 pièce d'argent
 Ballon : 3 pièces d'argent
 Cerf-volant : 5 pièces d'argent
 Poupée : 5 à 100 pièces d'argent



corde à sauter : 1 pièces d'argent
 Trousse médicale : 75 pièces d'argent
 Bandages : 10 pièces d'argent
 Médicaments : 5 à 500 pièces d'argent
 Onguents : 5 à 100 pièces d'argent

ANIMAUX

Chevastruche : 400 pièces d'argent
 Chienguille : 1 000 pièces d'argent
 Lémur : 100 pièces d'argent
 Faucon de feu : 50 pièces d'argent
 Mouton-koala : 50 pièces d'argent
 Chabou : 50 pièces d'argent
 Canard-tortue : 5 pièces d'argent

LOGEMENT

Chambre (location) : 5 pièces d'argent par mois
 Chambre (achat) : 200 pièces d'argent
 Appartement de 2 pièces (location) : 25 pièces d'argent par mois
 Appartement de 2 pièces (achat) : 500 pièces d'argent
 Maison (Achat) : 1000 à 2 000 pièces d'argent
 Ferme (Achat) : 3 000 à 5 000 pièces d'argent
 Manoir (Achat) : 5 000 à 10 000 pièces d'argent
 Palais (Achat) : 100 000 à 500 000 pièces d'argent

MOBILIER (POUR UNE PIÈCE)

Ordinaire : 50 pièces d'argent
 de qualité : 100 pièces d'argent
 de luxe : 500 pièces d'argent

III) LES SERVICES

AUBERGE (MAUVAISE QUALITÉ / ORDINAIRE / DE LUXE)

Salle commune : 1 / 3 / - pièces d'argent
 Chambre de quatre lits : 3 / 6 / -pièces d'argent
 Chambre de deux lits : 5 / 15 / 30 pièces d'argent
 Chambre individuelle : 10 / 30 / 50 pièces d'argent
 Suite : - / 100 / 500 pièces d'argent

ALIMENTS

Piètre repas : 1 pièce d'argent
 Repas ordinaire : 3 pièces d'argent
 Repas de fête : 10 pièces d'argent
 Coupe d'alcool : 3 + pièces d'argent

Bouteille d'alcool : 10 + pièces d'argent
 Tasse de thé : 1 + pièces d'argent

HOMMES ET FEMMES

Écrivain public : 3 pièces d'argent
 Précepteur (mois) : 100 pièces d'argent
 Juriste (consultation) : 30 pièces d'argent
 Médecin : 30 à 100 pièces d'argent
 Garde du corps (la journée) : 10 pièces d'argent
 Tueur à gage : 200 + pièces d'argent
 Artiste (commande / représentation) : 30 à 5 000 pièces d'argent
 Courtisane (nuit) : 100 à 1 000 pièces d'argent
 Prostituée (passe) : 5 à 50 pièces d'argent

IV) TALISMANS ET ARTEFACTS

A) Les talismans

Les talismans sont à usage unique. Ils sont créés par les exorcistes ou les chamans afin de les aider dans leur combat contre les esprits maléfiques. Ils peuvent prendre la forme d'amulettes, de bagues, de broches ou d'objets aussi désuets qu'un amas de poils. L'exorciste ou le chaman doit posséder la compétence artisanat (création de talisman) au niveau requis et effectuer un test étendu selon le type de talisman en investissant un certain nombre de points de Chi. Voici quelques exemples.

NIVEAU 1

Osselets des morts

Marge totale : 20
 Seuil de réussite : 6
 Dépense de points de Chi : 2

Effet : Le personnage jette au sol les osselets ce qui lui permet de bénéficier d'une protection contre les fantômes pendant une heure. Ces derniers ne peuvent l'attaquer, le posséder ou l'effrayer pendant toute la durée de l'effet. Les osselets tombent en poussière après son utilisation.

Coût de vente : 100 pièces d'argent

Feuille d'automne

Marge totale : 20
 Seuil de réussite : 7

Dépense de points de Chi : 3

Effet : Si le personnage tombe dans le vide, sa chute est ralentie quelle qu'en soit la hauteur. Il divise les dégâts reçus par deux. Le talisman tombe en poussière après son utilisation.

Coût de vente : 150 pièces d'argent

NIVEAU 2

Éventail des cent mystères

Marge totale : 25

Seuil de réussite : 7

Dépense de points de Chi : 4

Effet : Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets d'éloquence durant la journée dès qu'il déplie son éventail. Celui-ci s'obscurcit après son utilisation.

Coût de vente : 200 pièces d'argent

NIVEAU 3

Miroir brisé

Marge totale : 25

Seuil de réussite : 8

Dépense de points de Chi : 5

Effet : Le personnage brise le miroir et peut voir les fantôme en regardant dedans, même si ces derniers possèdent une créature. L'effet dure dix minutes.

Coût de vente : 250 pièces d'argent

Clé d'argent

Marge totale : 25

Seuil de réussite : 6

Dépense de points de Chi : 8

Effet : Il s'agit d'une clé en argent permettant d'ouvrir toutes les portes, sauf celles pourvues d'un verrou magique. Le talisman tombe en poussière après son utilisation.

Coût de vente : 300 pièces d'argent

NIVEAU 4

Broche de jade

Marge totale : 30

Seuil de réussite : 9

Dépense de points de Chi : 10

Effet : Le personnage est immunisé aux attaques des créatures absorbant le Chi tant que le total des pertes normalement subies est inférieur ou égal à 10. Le talisman tombe en poussière dès que le total des pertes normalement subies a atteint 10.

Coût de vente : 500 pièces d'argent

Encens des kami

Marge totale : 30

Seuil de réussite : 8

Dépense de points de Chi : 10

Effet : Cet encens facilite la méditation de ceux qui le respirent, leur conférant un bonus de +4 à leur test de médiation.

Coût de vente : 500 pièces d'argent

Écaille de poisson bleu

Marge totale : 30

Seuil de réussite : 9

Dépense de points de Chi : 15

Effet : Le personnage est purifié de toute affliction, que ce soit le poison ou la maladie. Cependant, il ne guérit pas les blessures. Le talisman tombe en poussière après son utilisation.

Coût de vente : 600 pièces d'argent

NIVEAU 5

Clochette de l'aube

Marge totale : 35

Seuil de réussite : 11

Dépense de points de Chi : 20

Effet : Le personnage fait tinter la clochette devant un fantôme se trouvant à moins de trois mètres. Celui-ci devra effectuer un test de résistance avec un SR 10 ou disparaître. Il rejoint alors l'au-delà afin d'y être jugé et de poursuivre son cycle. Le talisman tombe en poussière après son utilisation.

Coût de vente : 1 000 pièces d'argent

NOTE

Le coût de revient d'un talisman pour son créateur est égal au quart de son prix de vente et nécessite une journée de travail.

B) Les artefacts

Un artisan ayant atteint le rang de maître peut espérer créer un artefact s'il possède le don à la naissance. Il lui faut pour cela réunir des éléments rares (à la discrétion du maître de jeu) et un an de travail pour forger, sculpter ou tisser l'objet. Il investira dans l'objet un certain nombre de points de Chi. Toute activation de l'artefact nécessitera la dépense de Chi. Voici quelques exemples :

Arc du destin : Cet arc long provoque 4 points



de dégâts contre les mortels, 5 contre les esprits et 6 contre les fantômes ou les morts-vivants. Le personnage devra dépenser 2 points de Chi pour activer ce pouvoir sur chaque flèche tirée.

Bâton des quatre vents : Ce bâton produit une bourrasque pouvant déstabiliser un adversaire. Ce dernier devra réussir un test de résistance SR 10 ou tomber à terre. Le personnage devra dépenser 2 points de Chi pour activer ce pouvoir. En outre, chaque coup porté provoque 3 points de dégâts.

Dague du scorpion : Un liquide noir ruisselle de la lame. Ce liquide affecte l'adversaire à chaque coup porté (poison d'une virulence de 10 et perte d'un point de vitalité supplémentaire). Le person-

nage devra dépenser 3 points de Chi pour activer ce pouvoir au cours d'un combat. En outre, chaque coup porté provoque 3 points de dégâts.

Lame de lune : Forcée pour combattre les esprits, la lame provoque le double des dégâts lorsque son pouvoir est activé. Celui-ci nécessite la dépense de 4 points de Chi à chaque utilisation. L'épée inflige 4 points de dégâts en temps normal.

Bouclier du tigrion : Ce bouclier a une tête de Tigrion gravé en relief qui rugit lorsque le personnage dépense 3 points de Chi. Cela provoque la terreur chez l'adversaire (Test de résistance SR 9). En cas d'échec, la différence entre le résultat du jet et le seuil de réussite représente le malus appliqué à toutes les actions du personnage au cours de la rencontre.

Armure des étoiles : Cette armure de cuir est renforcée par un métal provenant d'astéroïdes. Cela la rend plus résistante aux dégâts donnant une protection de 8 à son utilisateur.

Cape des ombres : Dès qu'il active le pouvoir de sa cape, le personnage obtient un bonus de +5 à ses tests de discrétion pendant dix minutes. Utiliser ce pouvoir nécessite la dépense de 3 points de Chi.

Ceinture du géant : Le personnage obtient un bonus de +2 à tous ses tests incluant la force ainsi qu'aux dégâts qu'il cause à autrui. L'activation de ce pouvoir nécessite la dépense d'un point de Chi par tour d'utilisation.

Tunique du faucon : Le personnage gagne une vitesse de déplacement améliorée de 3m dès qu'il active ce pouvoir, qui nécessite la dépense de 2 points de Chi. Son effet dure dix minutes.

Note : Les artefacts ne se trouvent pas dans le commerce. Ils sont la possession de personnages accomplis ou ont disparu depuis des siècles, attendant qu'on les retrouve.



CHAPITRE X : AMÉLIORER SON PERSONNAGE

Un joueur fait évoluer son personnage en gagnant des points d'expérience, soit en terminant des quêtes soit en s'entraînant. Augmenter un aspect ou une compétence nécessite un certain nombre de points d'expérience et un mentor dans certains cas.

I) GAIN

D'EXPÉRIENCE

Le joueur gagne de l'expérience à chaque session de jeu, à la fin d'un scénario et à la fin d'une campagne. En moyenne, une campagne comprend 3 à 5 scénarios, eux-mêmes divisés en 2 à 4 sessions.

A chaque session de jeu, le personnage acquiert un point d'expérience par critère suivant rempli :

- Présence du joueur à la session.
- Bonne interprétation de son personnage.
- Comportement héroïque (mais non stupide).

A la fin d'un scénario, le personnage acquiert un point d'expérience par critère suivant rempli :

- Réussite de l'objectif principal du scénario (exemple : sauver Tia, la fille du seigneur Lee, des mains des brigands).
- Réussite des objectifs secondaire du scénario (exemple : arrêter Fu, le chef des brigands, et rendre l'argent volé par ces derniers à leurs propriétaires).
- Initiatives du joueur (ex : Sou, le personnage de Georges, a vaincu les brigands en usant de la ruse au lieu de ses poings).

A la fin d'une campagne, le maître du jeu peut octroyer 3 à 9 points d'expérience à ses joueurs selon la difficulté de cette dernière (3 pour une campagne

facile, 6 pour une moyenne et 9 pour une difficile).

Le joueur peut aussi gagner de l'expérience en s'entraînant à raison d'un point d'expérience pour deux mois d'entraînement auprès d'un maître.

II) PROGRESSION

A) Aspect

L'augmentation d'un aspect s'effectue sans l'aide d'un mentor.

B) Compétences

Le joueur peut améliorer les compétences de son personnage en dépensant un certain nombre de points d'expérience, nombre qui varie selon que ces compétences soient professionnelles ou hors-professions.

MAÎTRISE ÉLÉMENTAIRE

Le joueur doit posséder le don maîtrise élémentaire à la création pour maîtriser l'élément de son peuple. Il devra ensuite dépenser des points d'expérience pour acquérir chacun des niveaux. La présence d'un mentor est indispensable pour progresser au sein d'une voie.

Exemple : Julien, le joueur de Suki, a 30 points d'expérience à dépenser. Il a uniquement le niveau 1 dans la maîtrise de la terre puisqu'il n'a jamais dépensé d'expérience encore. Il décide d'acquérir le niveau 2 dans la voie du murmure de la Terre et dans celle du bélier auprès de son maître Toph. Il dépense donc

TABLEAU DE PROGRESSION

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7
Aspect principal	/	5 xp	10 xp	15 xp	20 xp	25 xp	30 xp
Aspect secondaire	/	7 xp	14 xp	21 xp	28 xp	/	/
Aspect opposé	/	10 xp	20 xp	30 xp	40 xp	/	/
		Apprenti	Confirmé	Expert	maître	Légendaire	
Compétence de profession		3 xp	6 xp	9 xp	12 xp	15 xp	
Compétence hors profession		5 xp	10 xp	15 xp	20 xp	25 xp	



Maîtrise élémentaire	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Élément supérieur
Coût en points d'expérience	7 xp	14 xp	21 xp	28 xp	35 xp

Technique martiale	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Coût en points d'expérience	6 xp	12 xp	18 xp	24 xp	30 xp

14 points pour chacun de ces niveaux soit un total de 28 points d'expérience. Il lui reste 2 points qu'il peut conserver.

Un joueur ne peut acquérir la maîtrise d'un élément supérieur que s'il a atteint le niveau 4 dans au moins deux voies distinctes.

Exemple : Julien a beaucoup progressé aux cours de ses aventures. Il a atteint le niveau 4 dans la voie du murmure de la Terre et dans celle du bélier. Il a accumulé 35 points d'expérience qu'il dépense pour acquérir la maîtrise de son élément supérieur : le métal.

TECHNIQUE MARTIALE

La progression d'un personnage dans un art martial dépend de l'appartenance, ou non, du personnage à la profession. Cela lui permet d'user de cet art pour donner une attaque simple ou d'une manœuvre commune. Toutefois, s'il désire acquérir une technique martiale, il devra dépenser des points d'expérience supplémentaires. Celle-ci ne peut s'apprendre qu'auprès d'un grand maître d'arme.

C) Temps d'apprentissage

Le temps d'apprentissage varie selon que le personnage apprend auprès d'un mentor ou non. Dans le cas de l'acquisition d'une maîtrise élémentaire ou d'une technique martiale, le recours à un mentor est obligatoire mais il n'en va pas de même pour les compétences de profession ou hors profession.

Il faut six mois d'apprentissage par niveau de voie de maîtrise élémentaire ou niveau de la technique martiale avec un mentor pour l'acquérir et le double sans. Ainsi, une technique martiale de niveau 4 nécessitera deux ans d'apprentissage auprès d'un maître et quatre par ses propres moyens. Les niveaux de compétence s'acquiert de même mais sans la nécessité d'un maître.

Il est à noter qu'un personnage peut apprendre jusqu'à trois compétences en même temps mais il doit uniquement se consacrer à son apprentissage, sinon il ne pourra progresser que d'une seule compétence sur la même période.

CHAPITRE XI : LES PERSONNAGES NON JOUEURS

I) LES GENS DU COMMUN

Ils sont considérés comme ayant 2 dans chacun de leurs attributs avec trois compétences de classe à 2 et une à 3. Ils ne portent aucune arme si ce n'est un couteau (dégâts : 1). En outre, ils ne connaissent aucune maîtrise élémentaire ni technique martiale. Ils peuvent porter des vêtements épais pour toute protection lorsque le climat l'exige tel qu'en hiver.

II) LES SBIRES

Ils sont considérés comme les adversaires les plus courants des joueurs.

Bleusaille

- L'aspect principal à 3 et les aspects secondaires à 2.
- Trois compétences de classe à 2 et une à 1.

Confirmé

- L'aspect principal et un aspect secondaire à 3 et les autres aspects à 2.
- Une compétence de classe à 3 et les autres à 2.
- Une compétence hors classe à 1.
- Deux techniques martiales ou une voie élémentaire à 2.

Vétéran

- L'aspect principal à 4, deux aspects secondaires à 3 et le dernier à 2.
- Trois compétences de classe à 3 et la dernière à 2.
- Une compétence hors classe à 2 et une à 1.
- Trois techniques martiales ou une voie élémentaire à 3.

III) LES OPPOSANTS

Il s'agit des adversaires les plus coriaces des personnages. Ils ont les caractéristiques que le conteur désire leur donner.

