

少林

林

寺

PTC

POWFT

Philippe Tromeur, 11/11/2008

## Shaolin @ Wodan

Il y a quelques années, de mystérieux étrangers sont arrivés de l'ouest pour envahir la Chine affaiblie par les luttes entre royaumes concurrents.

Il s'agit d'une confédération de peuples, regroupant des Rus de Kiev, leurs cousins nordiques et germaniques, ainsi que de nombreux peuples turks.

### Guerriers wodaniques

Ils se sont découvert de nombreux points communs, notamment un goût pour la bagarre, le pillage, la viande fraîche et les boissons fortes.

Surtout, ils vénèrent, parmi d'autres dieux et esprits, le dieu céleste et guerrier Wodan. Les Turks avaient pour habitude de le dénomer Tengri, mais ils le nomment dorénavant comme leurs frères de l'Armée Wodanique.

### Moines de Shaolin

Face à cette invasion, la résistance chinoise s'organise, notamment autour d'une confrérie de moines adeptes des arts martiaux, principalement basée au monastère de Shaolin.

Les joueurs interprètent des moines de Shaolin parcourant la Chine afin d'encourager la population à la révolte face aux barbares sanguinaires.

### Création de personnage

Les jeunes moines de Shaolin sont définis par deux caractéristiques : **corps**, **esprit**, **vie** et **kung-fu**. Pour créer un personnage, il faut répartir 12 points entre ces caractéristiques...

Ils doivent également posséder une **spécialité**, correspondant à leur compétence de prédilection : épée, arc, artisanat du cuir, équitation, etc.

### Personnages wodaniques

Les guerriers wodaniques sont créés de façon identique, mais ils remplacent le **kung-fu** par la **bravoure**.

### Personnages ordinaires

Les membres du peuple, qui ne sont ni guerriers wodaniques ni moines, ne possèdent que les caractéristiques de **corps**, **esprit** et **vie**. Un paysan typique possède un total de 6 points.

### Actions

Si un personnage tente une action, il lance un dé à 6 faces et doit faire un score inférieur ou égal à la caractéristique adéquate, **corps** ou **esprit**.

Le **résultat** est le chiffre du dé en cas de réussite, sinon c'est 0.

Avec une **spécialité** applicable, il peut lancer un dé supplémentaire, et garder le dé le plus avantageux.

### Prise de risque

Un personnage peut additionner un dé supplémentaire à son jet. En cas de réussite, son **résultat** est doublé...

### Conflits

Lorsque deux personnages s'opposent, ils font chacun un jet sous la caractéristique applicable. Un **résultat** supérieur emporte le conflit.

Un combat est une succession de conflits en **corps**. Le perdant perd un point de **vie**. Un point de plus est perdu si le résultat gagnant est double du perdant. Un point supplémentaire est perdu si le gagnant utilise une lame.

A zéro en **vie**, c'est la coma. En dessous, c'est la mort... Un personnage récupère un point de **vie** par jour.

### Kung-fu et bravoure

Les moines peuvent se concentrer : leur score de **kung-fu** s'ajoute alors au **résultat** du jet (même 0).

La **bravoure** wodanique s'additionne au score de caractéristique et oblige à une **prise de risque**.

Le nombre de tentatives quotidiennes est **kung-fu / Bravoure**.

### Expérience

Après une aventure, un personnage gagne un point de caractéristique.