

Voici le nouvel aspect de la fiche de Personnage (affichée ici avec la skin de fiche Cyberpunk, payante sur Let's Role) et celui de la fiche de Créature (plus bas, affichée avec la skin de fiche Cyberpunk, gratuite).

Et c'est bien comme ça qu'elles se nomment désormais en français dans le dock de Création de contenus (puisque Let's Role permet aussi maintenant de traduire ces termes dans le menu).

TIP : Saisissez la valeur des compétences que vous possédez (elles serviront aux calculs lors des lancers de dés - une valeur laissée vide est comprise comme égale à "0"). Cliquez sur la case/stylo en haut à droite pour éditer la valeur de vos Aspects (sérieusement, vous croyiez vraiment avoir 15 partout ?) Si vous avez du mal à cliquer dans sa case pour modifier une valeur d'Aspect, essayez d'agrandir un peu vers la droite la fenêtre de la fiche... Cliquez la coche verte pour valider. Cliquez sur la case/stylo en haut au centre afin de saisir les spécialités de vos compétences, le cas échéant (vous êtes censés les séparer par

des "virgule+espace" s'il y en a plusieurs, mais c'est d'ordre purement esthétique). Cliquez la coche verte pour valider.

En jeu : Cliquer sur un Aspect (grosses icônes à droite) lance les dés. Cliquer sur une compétence ou une spécialité (libellés à gauche), ouvre une fenêtre de lancer des dés.

Personnage sans titre

Renommer Partager Supprimer

Compétences Ressources Magies Arts martiaux Équipement Historique

Art	<input type="text"/>	
Enquête	<input type="text"/>	
Érudition	<input type="text"/>	
Filouterie	<input type="text"/>	
Mondanités	<input type="text"/>	
Prouesse	<input type="text"/>	
Sciences	<input type="text"/>	
Technologies	<input type="text"/>	
Kung Fu	<input type="text"/>	
Combat à distance	<input type="text"/>	
Cinabre Interne (Métal)	<input type="text"/>	
Alchimie (Eau)	<input type="text"/>	
Maîtrise de la voie (Terre)	<input type="text"/>	
Exorcisme (Feu)	<input type="text"/>	
Géomancie (Bois)	<input type="text"/>	

FEU: 7 yang, 2 yin, 15

BOIS: 4 yang, 1 yin, 15

TERRE: 5 yang, 10 yin, 15

EAU: 1 yang, 5 yin, 15

MÉTAL: 3 yang, 8 yin, 15

Voici l'onglet Ressource

Rien à signaler, sinon que vous pouvez recopier l'idéogramme afin de vous en servir comme "puce" de paragraphe.

TIP : Saisissez la valeur de vos ressources (elles serviront aux calculs lors des lancers de dés - une valeur laissée vide est comprise comme égale à "0"). Cliquez sur un des crayons afin de saisir les domaines de vos ressources (vous êtes censés les séparer par des "virgule+espace" s'il y en a plusieurs, mais c'est d'ordre purement esthétique). Cliquez la coche verte pour valider.

En jeu : Cliquer sur une ressource ou un domaine, ouvre une fenêtre de lancer des dés. Gérez aussi au taquet vos Trois Trésors ; leurs valeurs ne sont pas utilisées par le Système, mais vous serviront de "pense-bête" bien utiles !

奇闻
异事



Personnage sans titre

Renommer Partager Supprimer

Compétences **Ressources** Magies Arts martiaux Équipement Historique

RESSOURCES [p. 203]

MATÉRIEL	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
RENSEIGNEMENT	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
INFLUENCE	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>

ARTS MARTIAUX [p. 269]

<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
怪	<input type="checkbox"/>
怪	<input type="checkbox"/>
怪	<input type="checkbox"/>

Add...

SAN HEI [p. 214]

Nom

怪

LES TROIS TRÉSORS [p. 204]

HEI

Actuel	YANG	YIN	Actuel
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SAN ZING

Actuel	Max	Actuel	Max
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
-1D	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
-2D	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

PTAO [EXPÉRIENCE] [p. 220]

Actuel	Total
<input type="text"/>	<input type="text"/>

GROUPE [VISION, RITUEL] [pp. 206-207]

Voici le nouvel onglet Magies

En jeu : Un clic sur une des petites icônes d'Aspect à droite des spécialités de magies permet de lancer un sort de la spécialité correspondante depuis cet onglet (ça ouvre une fenêtre de lancer de dés), MAIS SEULEMENT si vous maîtrisez cette spécialité (si c'est le cas, pensez bien à cocher la case de sélection en regard de la spécialité).

TIP : Chaque fois que vous lancez un sort ici, le nom de votre PJ et des infos sur le sort (que tout le groupe et le MJ peuvent voir) sont affichés dans le Chat. Attention, ce sont des infos basiques... le système n'a aucune idée du sort spécifique que vous pouvez bien lancer (et comme en plus on peut inventer ses sorts dans le jeu). Reportez-vous au livre de base !

TIP : quand vous cliquerez sur l'icône "fiche avec flèche vers le haut", au centre, toutes les spécialités de magies cochées ici seront aussi cochées vers l'onglet "Compétences" à l'emplacement idoine, séparées par des "virgule+espace" et ce dans la langue que vous avez sélectionnée lors de votre

connexion ! Attention, cela écrasera toutes les infos précédemment saisies sur les lignes en question.

TIP : Des listes d'affichage des composantes de sorts, sous forme de "bulles d'aide", apparaissent lorsque vous survolez les icônes d'Aspect, à droite des spécialités de magies, dans chacun des onglets des 5 types de magies qui se trouvent eux-mêmes dans l'onglet "Magies"... Ça fonctionne pour toutes les spécialités de sorts, même celles dont vous ne disposez pas ; soyez discret(e) durant vos parties, votre fat si n'est pas censé(e) tout connaître et tout savoir !

Personnage sans titre

Avatar Token

Concept

Gardes

Compétences Ressources **Magies** Arts martiaux Équipement Historique

Cinabre Interne

Alchimie

Maîtrise de la Voie

Exorcisme

Géomancie

Aspect : METAL

Essence [p. 298]

Esprit [p. 298]

Purification [p. 299]

Manipulation [p. 300]

Aura [p. 301]

↑

Guide de prononciation jyutping du glossaire (p. 466)

« j » et « y » se prononcent « y »	« aai » et « ai » se prononcent « aille »	« ou » se prononce « oe »
« g » en syllabe initiale se prononce « c »	« aa » se prononce « ao »	« o » se prononce « ao » sauf devant « k » ou « ng » où il se prononce « ou »
« ng » se prononce « ngue »	« au » se prononce « aou »	« oi » et « eoi » se prononcent « oille »
« b » se prononce « p »	« ei » se prononce « eille »	« oe » et « eo » se prononcent « eu »
« d » se prononce « t »	« e » se prononce « è » sauf devant « k » ou « ng » où il se prononce « i »	« u » se prononce « ou »
« z » se prononce « ts »	« eu » se prononce « é »	« ui » se prononce « ouille »
« c » se prononce « tch »	« iu » se prononce « iou »	« yu » se prononce « u »
« aa » se prononce « a »		

Voici le tout nouvel onglet Arts martiaux (AM), associé à la mini-base de données éponyme.

TIP : Au début, il n'y a rien dans le contenu de cet onglet. C'est normal, il s'agit d'un répéteur, qui vous permet de sélectionner 0, 1 ou plusieurs types d'AM. Cliquez simplement sur "Add..." pour en ajouter un. Sélectionnez lequel dans le menu qui apparaît, puis cliquez sur "Done" pour valider (ou sur la poubelle pour annuler/supprimer). Vous pouvez choisir entre les 20 AM du livre de base + les 5 AM issus du Taonet #2. La BDD sera mise à jour à chaque nouvelle parution... Pour éditer un répéteur (puis le modifier ou le supprimer ou le revalider), cliquez sur le crayon, en haut à droite de celui-ci.

TIP : Une fois votre AM validé, pensez bien à cocher la case de sélection en regard de la(des) technique(s) que vous maîtrisez ; l'état de cette case n'est pas du tout pris en considération par le système, c'est juste une "pense-bête" pour vous, mais bien utile quand même !

En jeu : Rien à cliquer ; juste à lire !

Personnage

Renommer Partager Supprimer

Compétences Ressources Magies **Arts martiaux** Équipement Historique

怪 LA PAUME DES HUIT TRIGRAMMES (BAATGWAA ZOENG)

Orientation : *Yin* Aspect : *Métal* Compétence : *Kung fu* Spécialité : *Mains nues*

PRÉSENTATION

Description La Paume des Huit Trigrammes vient du nord de la Chine et plus précisément des Monts Wudang – berceau de nombreux arts martiaux chinois. Il s'agit d'un art martial privilégiant les attaques à main ouverte (plutôt que le poing fermé) ainsi que la mobilité et la fluidité : le pratiquant contrôle son espace de combat par des déplacements circulaires incessants au sein d'un cercle imaginaire figurant le taaigik.

Style Une grande mobilité est le principal atout du pratiquant de la Paume des Huit Trigrammes. Une action de déplacement coûte 1 cran d'initiative (au lieu de 2) au personnage.

TECHNIQUES

- 怪 Contourner l'obstacle**

Activation *Réaction*

Description Constamment en mouvement face à son adversaire, le pratiquant l'oblige à s'épuiser pour l'atteindre. Une attaque contre le personnage coûte 1 cran d'initiative supplémentaire à l'agresseur.
- 怪 La Terre autour du Soleil**

Activation *Action d'attaque*

Description Cherchant inlassablement à obtenir une position privilégiée, le pratiquant délivre des frappes rapides et précises. Cette action d'attaque du personnage lui coûte 2 crans d'initiative (au lieu de 3).
- 怪 La Main du dragon**

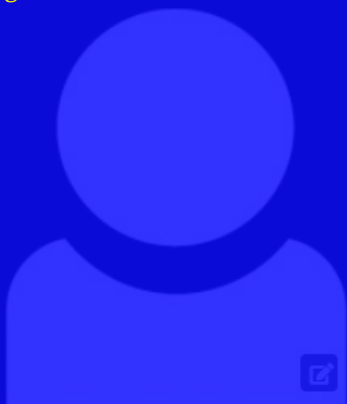
Activation *Action d'attaque*

Description Dès qu'il se trouve dans la position idéale, le pratiquant porte un coup de la main ouverte en délivrant toute sa puissance. Si cette attaque réussit, les dés-fastes dépensés par le personnage pour augmenter ses dégâts comptent double. De plus, les dégâts à mains nues du personnage sont égaux à sa valeur de Terre (ou d'Aptitude physique pour un PNJ) au lieu de 1 pour cette attaque.

Voici l'onglet Equipement

Rien à signalé, sinon que vous pouvez recopier l'idéogramme afin de vous en servir comme "puce" de paragraphe.

En jeu : Cliquer sur l'icône du d10 lance 1d10 ; cela est censé simuler le fait que, dans l'urgence et la précipitation, vous vous saisissez d'un composant ou ingrédient au hasard.



Avatar

Token

Concept

Gardien Céleste

Color

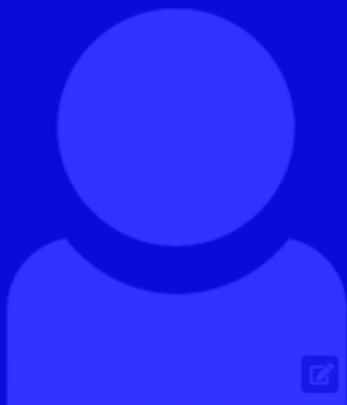
奇闻
异事

The screenshot shows the 'Équipement' (Equipment) tab of a character sheet. At the top, there are navigation tabs: 'Compétences', 'Ressources', 'Magies', 'Arts martiaux', 'Équipement' (highlighted), and 'Historique'. Below the tabs, the 'ÉQUIPEMENT' section (p. 21B) is on the left, and the 'COMPOSANTS & INGRÉDIENTS' section (p. 28B) is on the right. The 'COMPOSANTS & INGRÉDIENTS' section features a vertical list of numbers 1 through 10 next to ten empty rectangular input boxes. At the bottom center of this section is a white d10 die icon. The character's name 'Personnage sans titre' is visible in the top left corner of the sheet, and utility icons for 'Renommer', 'Partager', and 'Supprimer' are in the top right.

Voici l'onglet Historique

Rien à signalé, sinon que vous pouvez recopier l'idéogramme afin de vous en servir comme "puce" de paragraphe.

En jeu : Rien à cliquer ; prenez des notes !



Avatar

Token

Concept

Gardien Céleste

Color

奇闻
异事

Compétences

Ressources

Magies

Arts martiaux

Équipement

Historique

NOTES

怪

ALLIÉS & CONTACTS (p. 250)

怪

DESCRIPTION & HISTOIRE


怪

Voici la fiche de Créature

Rien n'a changé, à part le cartouche écrit en cantonais qui a fait son apparition ici aussi. Vitalité et Hei sont calculés automatiquement.

En jeu : Il n'y a rien à cliquer pour lancer de quelconques dés ; rappelez-vous : le MJ ne lance jamais les dés (ce sont donc les joueuses qui font tout le boulot) !

Nom créature **Type créature**


Qui ?

Niveau de menace Capacité de nuisance

Aptitudes

• physique	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="Spécialité"/>
• martiale	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="Spécialité"/>
• mentale	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="Spécialité"/>
• sociale	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="Spécialité"/>
• spirituelle	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="Spécialité"/>

Vitalité
Hei

Capacités surnaturelles

Nom	Description
<input type="text" value="Add..."/>	

Caractéristiques

- Description
- Historique
- Objectifs, Motivations et Moyens
- Alliés & Ennemis
- Possessions
- Localisation
- Notes



Avatar

Token

Color

奇聞
異事

Voici la fiche de Loksyu

A partager avec vos joueuses.
Laissez-les la gérer (ça vous fera
du boulot en moins !)

TIP : pour éditer les valeurs ying
ou yang, cliquez sur l'icône de
l'Aspect correspondant ; pour va-
lider, faites de même.

Loksyu sans titre

Menu



Renommer



Partager



Supprimer



Programme du Loksyu

Avatar

洛書 · LOKSYU · 洛書

Yang 0

9

BOIS



0 Yin



3

Yang

0

METAL

0 Yin

Yang 0

5

TERRE



0 Yin

Yang 0

7

FEU



0 Yin

Yang 0

1

EAU



0 Yin