

Hi Qin - le Livre des Permutations

Le_Forgeron <http://qin.tharaud.net/>

15 mars 2006

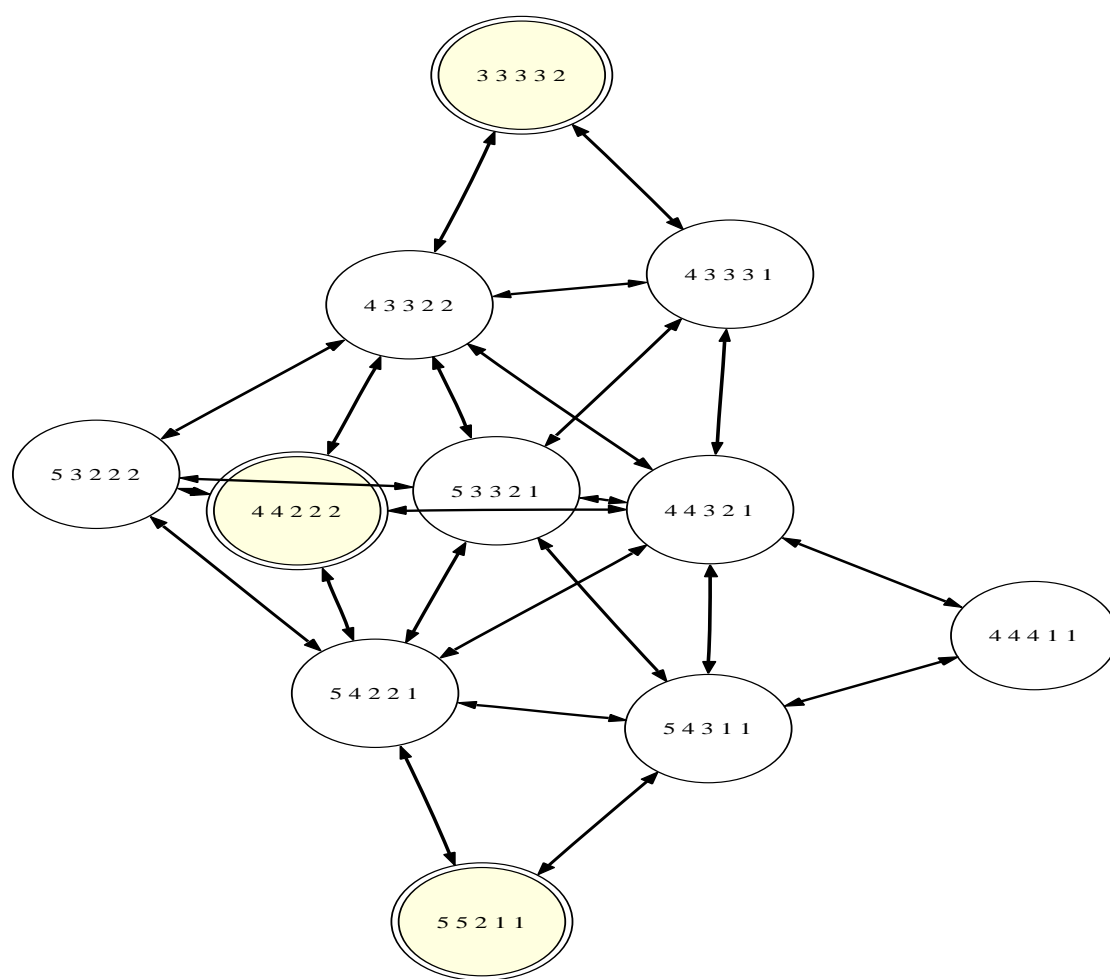


FIG. 1 – Les scores et leur permutations

Objectifs

Le but de ce document est d'effectuer un tour d'horizon des différentes possibilités de personnages typiques de Qin en se basant sur les différentes permutations possibles des aspects pour la combinaison la plus fortement contrastée à la création : 5/5/2/1/1.

Certains Meneurs ayant des réitissances a laisser les joueurs avoir des scores extrêmes, j'espère que cette énumération leur donnera, ainsi qu'à leurs joueurs, quelques idées de personnages et

les encouragera à ne pas rajouter des restrictions supplémentaires par rapport aux règles de Qin. J'espère aussi que les joueurs méditeront sur le nom de la combinaison si ils venaient à la choisir et que leur réflexion leur montrera également les failles d'un personnage qui a l'air si puissant.

Pour faire bonne mesure, on trouvera également les différentes permutations des combinaisons 4/4/2/2/2 et 3/3/3/3/2, moins contrastées et tellement plus ordinaires.

Enfin, ne vous laissez pas ennuyer par tout ces chiffres, ce ne sont que trois des dix possibilités, et amusez-vous le plus possible avec Qin sans vous prendre trop la tête.

Table des matières

I Les forts contrastes 5/5/2/1/1	3
1 La Montagne Creuse	4
2 L'Avalanche de Pierre	4
3 100% Yang	5
4 Le Ruisseau de Montagne	5
5 L'Arbrisseau sur la Montagne	6
6 La Vague Déferlante	6
7 La Vague de Boue	7
8 Le Bambou Laqué	7
9 La Colonne de Bronze	8
10 La Poutre Maîtresse	8
11 Le Houx Vénéneux	9
12 L'Arbre de Pierre	9
13 L'Arbre Ancestral	10
14 La Hyène Griffue	10
15 Le Jeune Cerf	10
16 La Chauve-Souris	11
17 Le Chien Royal	11
18 Le Rapide Cheval	12
19 Le Fragile Faisan	12
20 Les Rapides Tourbillonnants	13
21 Le Rat Rusé	13
22 L'Esprit des Vagues	14

23 La Cruche d'Airin	14
24 Le Pot de Terre	15
25 L'Âtre du foyer	15
26 La Piquante Ortie	16
27 Le Tendre Pissenlit	16
28 Le Noble Lierre	17
29 Le Coussin du Général	17
30 Le Doux Oreillier	18
II Les scores 4/4/2/2/2	19
31 La Forge	19
32 L'Eau Chaude	19
33 La Braise	19
34 Le Four	20
35 L'Outil	20
36 Le Gobelet	20
37 La Mine	20
38 Le Nénuphare	21
39 La Racine	21
40 La Boue	21
III Les scores quasi-homogènes 3/3/3/3/2	22
41 Petit Feu	22
42 Petit Métal	22
43 Petit Bois	23
44 Petite Eau	23
45 Petite Terre	24
IV Synthèse pour les Archétypes	24

Première partie

Les forts contrastes 5/5/2/1/1

1 La Montagne Creuse

- Métal : 5
- Terre : 5
- Feu : 2
- Base Chi : 10
- Défense passive : 4
- Résistance : 10
- Point de Souffle : 21
- XP nécessaires pour améliorer l'équilibre d'une case : 10

Il frappe très fort, mais ne bouge pas beaucoup, sa compréhension est limitée, son apparence est normale et sa volonté est inébranlable.

1.1 Carrière recommandée

- Wu Xia
- Taoïste

1.2 Carrière possible

- Militaire
- Shifu
- Artiste errant
- Vagabond
- Sculpteur, peintre

2 L'Avalanche de Pierre

- Métal : 5
- Eau : 5
- Terre : 2
- Base Chi : 4
- Défense passive : 8
- Résistance : 7
- Point de Souffle : 15
- XP nécessaires pour améliorer l'équilibre d'une case : 35

Il frappe très fort et bouge vite, sa compréhension est limitée, son apparence laisse à désirer et sa volonté est normale. Attention, il a du mal à encaisser.

2.1 Carrière recommandée

- Messenger
- Bandit
- Voleur

2.2 Carrière possible

- Wu Xia
- Taoïste

3 100% Yang

- Feu : 5
- Bois : 5
- Terre : 2
- Base Chi : 4
- Défense passive : 8
- Résistance : 3
- Point de Souffle : 13
- XP nécessaires pour améliorer l'équilibre d'une case : 35

Il parle beaucoup, pense vite, mais n'a pas une volonté extraordinaire, et encore moins un corps très développé.

3.1 Carrière recommandée

- Érudit
- Courtisan
- Fonctionnaire
- Commerçant
- Professeur
- Négociant
- Artiste errant

3.2 Carrière possible

- Médecin
- Taoïste
- Fangshi
- Rebouteurs
- Sculpteur, peintre

4 Le Ruisseau de Montagne

- Metal : 5
- Terre : 5
- Eau : 2
- Base Chi : 10
- Défense passive : 5
- Résistance : 10
- Point de Souffle : 21
- XP nécessaires pour améliorer l'équilibre d'une case : 35

Il frappe fort, à une forte volonté, se déplace normalement, mais n'est pas futé et n'est pas très engageant.

4.1 Carrière recommandée

- Wu Xia
- Taoïste

4.2 Carrière possible

- Messenger
- Bandit
- Voleur

5 L'Arbrisseau sur la Montagne

- Métal : 5
- Terre : 5
- Bois : 2
- Base Chi : 10
- Défense passive : 5
- Résistance : 10
- Point de Souffle : 21
- XP nécessaires pour améliorer l'équilibre d'une case : 10

Il frappe fort, a une forte volonté, comprend normalement mais n'est pas très engageant et ne bouge pas beaucoup.

5.1 Carrière recommandée

- Wu Xia
- Taoïste

5.2 Carrière possible

- Érudit
- Médecin
- Professeur
- Fangshi
- Rebouteurs

6 La Vague Déferlante

- Métal : 5
- Eau : 5
- Feu : 2
- Base Chi : 1
- Défense passive : 8
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 15
- XP nécessaires pour améliorer l'équilibre d'une case : 25

Il frappe fort et bouge vite, il est d'apparence normal mais n'a pas de volonté ni de compréhension.

6.1 Carrière recommandée

- Messenger
- Bandit
- Voleur

6.2 Carrière possible

- Militaire
- Mercenaire
- Artisan
- Artiste errant
- Vagabond

7 La Vague de Boue

- Métal : 5
- Eau : 5
- Bois : 2
- Base Chi : 1
- Défense passive : 9
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 17
- XP nécessaires pour améliorer l'équilibre d'une case : 25

Il frappe fort et bouge vite, comprend normalement mais n'est pas très engageant et n'a pas de volonté.

7.1 Carrière recommandée

- Messenger
- Bandit
- Voleur

7.2 Carrière possible

- Érudite
- Professeur
- Armurier
- Espion
- Assassin

8 Le Bambou Laqué

- Métal : 5
- Feu : 5
- Eau : 2
- Base Chi : 3
- Défense passive : 5
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 19
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 10

Il frappe fort, est très avenant et bouge normalement mais n'a pas de volonté ni de compréhension.

8.1 Carrière recommandée

- Militaire
- Artiste errant
- Vagabond

8.2 Carrière possible

- Mercenaire
- Artisan
- Messenger
- Bandit
- Voleur

9 La Colonne de Bronze

- Métal : 5
- Feu : 5
- Terre : 2
- Base Chi : 8
- Défense passive : 4
- Résistance : 7
- Point de Souffle : 21
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 0

Il est très avenant et frappe fort, n'a pas une volonté extraordinaire mais sa compréhension et ses mouvements sont très limités.

9.1 Carrière recommandée

- Militaire
- Artiste errant
- Vagabond

9.2 Carrière possible

- Wu Xia
- Shifu
- Taoïste
- Sculpteur, peintre

10 La Poutre Maîtresse

- Métal : 5
- Feu : 5
- Bois : 2
- Base Chi : 3
- Défense passive : 5
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 19
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 10

Il frappe fort et est très avenant, comprend normalement mais n'a pas de volonté et ne bouge pas beaucoup.

10.1 Carrière recommandée

- Militaire
- Artiste errant
- Vagabond

10.2 Carrière possible

- Garde du corps
- Érudit
- Courtisan
- Fonctionnaire
- Commerçant
- Professeur
- Négociant

11 Le Houx Vénéneux

- Métal : 5
- Bois : 5
- Eau : 2
- Base Chi : 3
- Défense passive : 9
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 19
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 10

Il frappe fort et est intelligent, bien qu'il bouge normalement, il n'a pas de volonté et n'est vraiment pas engageant.

11.1 Carrière recommandée

- Érudit
- Professeur

11.2 Carrière possible

- Messenger
- Armurier
- Bandit
- Espion
- Assassin
- Voleur

12 L'Arbre de Pierre

- Métal : 5
- Bois : 5
- Terre : 2
- Base Chi : 8
- Défense passive : 8
- Résistance : 7
- Point de Souffle : 21
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 0

Il frappe fort et est intelligent, n'a pas une volonté extraordinaire mais ne bouge pas beaucoup et n'est pas très engageant.

12.1 Carrière recommandée

- Érudit
- Professeur

12.2 Carrière possible

- Wu Xia
- Médecin
- Taoïste
- Fangshi
- Rebutoux

13 L'Arbre Ancestral

- Métal : 5
- Bois : 5
- Feu : 2
- Base Chi : 3
- Défense passive : 8
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 19
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 10

Il est intelligent et frappe fort, mais n'a pas de volonté et ses mouvements sont très limités.

13.1 Carrière recommandée

- Érudit
- Professeur

13.2 Carrière possible

- Militaire
- Garde du corps
- Courtisan
- Fonctionnaire
- Commerçant
- Vagabond

14 La Hyène Griffue

- Eau : 5
- Terre : 5
- Métal : 2
- Base Chi : 10
- Défense passive : 8
- Résistance : 7
- Point de Souffle : 17
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 35

Il bouge bien, a une forte volonté, mais sa compréhension est très limitée et n'est pas très engageant.

14.1 Carrière recommandée

- Taoïste
- Voleur

14.2 Carrière possible

- Wu Xia
- Messenger
- Bandit

15 Le Jeune Cerf

- Eau : 5
- Terre : 5

- Feu : 2
- Base Chi : 10
- Défense passive : 8
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 17
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 10

Il a une forte volonté et bouge bien, mais sa compréhension est très limitée et n'est pas un combattant.

15.1 Carrière recommandée

- Taoïste
- Voleur

15.2 Carrière possible

- Artiste errant
- Sculpteur, peintre

16 La Chauve-Souris

- Eau : 5
- Terre : 5
- Bois : 2
- Base Chi : 10
- Défense passive : 9
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 17
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 10

Il bouge bien et a une forte volonté, mais ce n'est pas un combattant et il n'est pas très engageant.

16.1 Carrière recommandée

- Taoïste
- Voleur

16.2 Carrière possible

- Érudit
- Médecin
- Professeur
- Fangshi
- Ancien du village
- Rebutoux
- Armurier
- Espion

17 Le Chien Royal

- Eau : 5
- Feu : 5
- Métal : 2
- Base Chi : 3

- Défense passive : 8
- Résistance : 3
- Point de Souffle : 17
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 10

Il bouge et présente bien, mais sa compréhension est très limitée et n'a pas de volonté.

17.1 Carrière recommandée

- Artiste errant
- Voleur

17.2 Carrière possible

- Militaire
- Mercenaire
- Artisan
- Messenger
- Vagabond
- Bandit

18 Le Rapide Cheval

- Eau : 5
- Feu : 5
- Terre : 2
- Base Chi : 8
- Défense passive : 8
- Résistance : 3
- Point de Souffle : 19
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 0

Il bouge et présente bien, mais ce n'est pas un combattant et sa compréhension est très limitée.

18.1 Carrière recommandée

- Artiste errant
- Voleur

18.2 Carrière possible

- Taoïste
- Sculpteur, peintre

19 Le Fragile Faisan

- Eau : 5
- Feu : 5
- Bois : 2
- Base Chi : 3
- Défense passive : 9
- Résistance : 2
- Point de Souffle : 15
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 10

Il présente et bouge bien, mais il n'a pas de volonté et ce n'est un combattant.

19.1 Carrière recommandée

- Artiste errant
- Voleur

19.2 Carrière possible

- Érudit
- Courtisan
- Fonctionnaire
- Commerçant
- Professeur
- Négociant
- Armurier
- Dresseur de chevaux
- Espion

20 Les Rapides Tourbillonnants

- Eau : 5
- Bois : 5
- Métal : 2
- Base Chi : 3
- Défense passive : 12
- Résistance : 3
- Point de Souffle : 17
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 10

Il est intelligent et bouge bien, mais il n'est pas très engageant et n'a pas de volonté.

20.1 Carrière recommandée

- Érudit
- Professeur
- Armurier
- Espion
- Voleur

20.2 Carrière possible

- Messenger
- Bandit
- Assassin

21 Le Rat Rusé

- Eau : 5
- Bois : 5
- Terre : 2
- Base Chi : 8
- Défense passive : 12
- Résistance : 3
- Point de Souffle : 17
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 0

Il bouge bien et est intelligent, mais il n'est ni très engageant ni un combattant.

21.1 Carrière recommandée

- Érudit
- Professeur
- Armurier
- Espion
- Voleur

21.2 Carrière possible

- Médecin
- Taoïste
- Fangshi
- Ancien du village
- Rebutoux

22 L'Esprit des Vagues

- Eau : 5
- Bois : 5
- Feu : 2
- Base Chi : 3
- Défense passive : 12
- Résistance : 2
- Point de Souffle : 15
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 10

Il est intelligent et bouge bien, mais n'a pas de volonté et ce n'est pas un combattant.

22.1 Carrière recommandée

- Érudit
- Professeur
- Armurier
- Espion
- Voleur

22.2 Carrière possible

- Courtisan
- Fonctionnaire
- Commerçant
- Négociant
- Artiste errant
- Dresseur de chevaux

23 La Cruche d'Airin

- Terre : 5
- Feu : 5
- Métal : 2
- Base Chi : 10
- Défense passive : 4
- Résistance : 7

- Point de Souffle : 17
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 40

Il est très avenant et a une forte volonté, mais il bouge et comprend très peu.

23.1 Carrière recommandée

- Taoïste
- Artiste errant
- Sculpteur, peintre

23.2 Carrière possible

- Wu Xia
- Militaire
- Shifu
- Vagabond

24 Le Pot de Terre

- Terre : 5
- Feu : 5
- Eau : 2
- Base Chi : 10
- Défense passive : 5
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 17
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 40

Il a une forte volonté et est très avenant, mais sa compréhension est très limitée et ce n'est pas un combattant.

24.1 Carrière recommandée

- Taoïste
- Artiste errant
- Sculpteur, peintre

24.2 Carrière possible

- Voleur

25 L'Âtre du foyer

- Terre : 5
- Feu : 5
- Bois : 2
- Base Chi : 10
- Défense passive : 5
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 17
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 35

Il est très avenant et a une forte volonté, mais il bouge très peu et ce n'est pas un combattant.

25.1 Carrière recommandée

- Taoïste
- Artiste errant
- Sculpteur, peintre

25.2 Carrière possible

- Érudit
- Médecin
- Courtisan
- Fonctionnaire
- Commerçant
- Professeur
- Fangshi
- Rebutoux
- Négociant

26 La Piquante Ortie

- Terre : 5
- Bois : 5
- Métal : 2
- Base Chi : 10
- Défense passive : 8
- Résistance : 7
- Point de Souffle : 17
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 10

Il a une excellente compréhension et une forte volonté, mais il bouge très peu et n'est pas très engageant.

26.1 Carrière recommandée

- Érudit
- Médecin
- Professeur
- Taoïste
- Fangshi
- Rebutoux

26.2 Carrière possible

- Wu Xia

27 Le Tendre Pissenlit

- Terre : 5
- Bois : 5
- Eau : 2
- Base Chi : 10
- Défense passive : 9
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 17

- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 10

Il a une forte volonté et une excellente compréhension, mais il n'est ni très engageant ni un combattant.

27.1 Carrière recommandée

- Érudit
- Médecin
- Professeur
- Taoïste
- Fangshi
- Rebutoux

27.2 Carrière possible

- Ancien du village
- Armurier
- Espion
- Voleur

28 Le Noble Lierre

- Terre : 5
- Bois : 5
- Feu : 2
- Base Chi : 10
- Défense passive : 8
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 17
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 35

Il est intelligent et têtu, mais il ne bouge pas beaucoup et n'est pas un combattant.

28.1 Carrière recommandée

- Érudit
- Médecin
- Professeur
- Taoïste
- Fangshi
- Rebutoux

28.2 Carrière possible

- Courtisan
- Fonctionnaire
- Commerçant
- Négociant
- Artiste errant
- Sculpteur, peintre

29 Le Coussin du Général

- Feu : 5

- Bois : 5
- Métal : 2
- Base Chi : 1
- Défense passive : 8
- Résistance : 3
- Point de Souffle : 13
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 25

Il est intelligent et avenant, mais ses mouvements et sa volonté sont très limitées.

29.1 Carrière recommandée

- Érudit
- Courtisan
- Fonctionnaire
- Commerçant
- Professeur
- Négociant
- Artiste errant

29.2 Carrière possible

- Militaire
- Garde du corps
- Vagabond

30 Le Doux Oreillier

- Feu : 5
- Bois : 5
- Eau : 2
- Base Chi : 1
- Défense passive : 9
- Résistance : 2
- Point de Souffle : 11
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 25

Il est avenant et intelligent, mais n'a pas de volonté et n'est pas un combattant.

30.1 Carrière recommandée

- Érudit
- Courtisan
- Fonctionnaire
- Commerçant
- Professeur
- Négociant
- Artiste errant

30.2 Carrière possible

- Armurier
- Dresseur de chevaux
- Espion
- Voleur

Deuxième partie

Les scores 4/4/2/2/2

31 La Forge

- Feu & Métal
- Base Chi : 8
- Défense passive : 6
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 21
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 0

31.1 Carrière recommandée

- Militaire
- Artiste errant
- Vagabond

32 L'Eau Chaude

- Feu & Eau
- Base Chi : 8
- Défense passive : 8
- Résistance : 4
- Point de Souffle : 19
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 0

32.1 Carrière recommandée

- Artiste errant
- Voleur

33 La Braise

- Feu & Bois
- Base Chi : 4
- Défense passive : 8
- Résistance : 4
- Point de Souffle : 15
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 30

33.1 Carrière recommandée

- Érudite
- Courtisan
- Fonctionnaire
- Commerçant
- Professeur
- Négociant
- Artiste errant

34 Le Four

- Feu & Terre
- Base Chi : 12
- Défense passive : 6
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 19
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 30

34.1 Carrière recommandée

- Taoïste
- Artiste errant
- Sculpteur, peintre

35 L'Outil

- Métal & Bois
- Base Chi : 8
- Défense passive : 8
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 21
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 0

35.1 Carrière recommandée

- Érudite
- Professeur

36 Le Gobelet

- Métal & Eau
- Base Chi : 4
- Défense passive : 8
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 17
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 30

36.1 Carrière recommandée

- Messager
- Bandit
- Voleur

37 La Mine

- Métal & Terre
- Base Chi : 12
- Défense passive : 6
- Résistance : 8
- Point de Souffle : 21
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 30

37.1 Carrière recommandée

- Wu Xia
- Taoïste

38 Le Nénuphare

- Bois & Eau
- Base Chi : 8
- Défense passive : 10
- Résistance : 4
- Point de Souffle : 19
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 0

38.1 Carrière recommandée

- Érudit
- Professeur
- Armurier
- Espion
- Voleur

39 La Racine

- Bois & Terre
- Base Chi : 12
- Défense passive : 8
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 19
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 30

39.1 Carrière recommandée

- Érudit
- Médecin
- Professeur
- Taoïste
- Fangshi
- Rebouteux

40 La Boue

- Eau & Terre
- Base Chi : 12
- Défense passive : 8
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 19
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 30

40.1 Carrière recommandée

- Taoïste
- Voleur

Troisième partie

Les scores quasi-homogènes 3/3/3/3/2

41 Petit Feu

- Base Chi : 9
- Défense passive : 8
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 19
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 15

41.1 Carrière recommandée

- Wu Xia
- Érudit
- Médecin
- Professeur
- Taoïste
- Fangshi
- Ancien du village
- Rebutoux
- Messager
- Armurier
- Bandit
- Espion
- Assassin
- Voleur

42 Petit Métal

- Base Chi : 9
- Défense passive : 8
- Résistance : 5
- Point de Souffle : 19
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 15

42.1 Carrière recommandée

- Érudit
- Médecin
- Courtisan
- Fonctionnaire
- Commerçant
- Professeur
- Taoïste
- Fangshi
- Ancien du village
- Rebutoux
- Négociant
- Artiste errant
- Armurier
- Sculpteur, peintre

- Dresseur de chevaux
- Espion
- Voleur

43 Petit Bois

- Base Chi : 9
- Défense passive : 7
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 19
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 15

43.1 Carrière recommandée

- Wu Xia
- Militaire
- Mercenaire
- Artisan
- Shifu
- Taoïste
- Messenger
- Artiste errant
- Vagabond
- Sculpteur, peintre
- Bandit
- Voleur

44 Petite Eau

- Base Chi : 9
- Défense passive : 7
- Résistance : 6
- Point de Souffle : 19
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 15

44.1 Carrière recommandée

- Wu Xia
- Militaire
- Garde du corps
- Érudit
- Médecin
- Courtisan
- Fonctionnaire
- Commerçant
- Shifu
- Professeur
- Taoïste
- Fangshi
- Rebutoux
- Négociant
- Artiste errant
- Vagabond

-
- Sculpteur, peintre

45 Petite Terre

- Base Chi : 8
- Défense passive : 8
- Résistance : 5
- Point de Souffle : 21
- XP nécessaire pour améliorer l'équilibre d'une case : 15

45.1 Carrière recommandée

- Militaire
- Garde du corps
- Mercenaire
- Érudit
- Courtisan
- Fonctionnaire
- Artisan
- Commerçant
- Professeur
- Messager
- Négociant
- Artiste errant
- Vagabond
- Armurier
- Dresseur de chevaux
- Bandit
- Espion
- Assassin
- Voleur

Quatrième partie

Synthèse pour les Archétypes

On notera que les carrières de Garde du corps, Mercenaire, Artisan, Shifu, Ancien du village, Dresseur de chevaux et Assassin s'accrochent mieux de profils moins contrastés.

Les candidats à la pratique d'une voie magique auront également intérêt à lire l'ensemble des sorts de leur voie avant de s'engager dans une carrière longue et difficile, l'influence des Aspects n'étant pas toujours si négligeable que ça dans certains sorts ou préparations.

Les Combattants

Nom	Talents	
Wu Xia	2 Métal et 2 Terre	la montagne creuse, le ruisseau de montagne, l'arbrisseau sur la montagne
Militaire	2 Métal et 1 Feu	le bambou laqué, la colonne de bronze, la poutre maîtresse,
Garde du Corps	1 Métal, 1 Bois et 1 Feu	
Mercenaire	1 Métal, 1 Feu et 1 Eau	

Les Lettrés

Nom	Talents	
Érudit	3 Bois	100% yang, le houx vénéneux, l'arbre de pierre, l'arbre ancestral, les rapides tourbillonnants, le rat rusé, l'esprit des vagues, la piquante ortie, le tendre pissenlit, le noble lierre, le coussin du général, le doux oreillier
Médecin	3 Bois et 2 Terre	la piquante ortie, le tendre pissenlit, le noble lierre
Courtisan	2 Feu et 1 Bois	100% yang, le coussin du général, le doux oreillier
Fonctionnaire	1 Feu et 2 Bois	100% yang, le coussin du général, le doux oreillier

Les Notables

Nom	Talents	
Artisan	1 Eau, 1 Feu et 1 Métal	
Commerçant	2 Feu et 1 Bois	100% yang, le coussin du général, le doux oreillier
Shifu	1 Métal, 1 Feu et 1 Terre	
Professeur	3 Bois	100% yang, le houx vénéneux, l'arbre de pierre, l'arbre ancestral, les rapides tourbillonnants, le rat rusé, l'esprit des vagues, la piquante ortie, le tendre pissenlit, le noble lierre, le coussin du général, le doux oreillier

Les Sages

Nom	Talents	
Taoïste	3 Terre	la montagne creuse, le ruisseau de montagne, l'arbrisseau sur la montagne, la hyène griffue, le jeune cerf, la chauve-souris, la cruche d'airin, le pot de terre, l'âtre du foyer, la piquante ortie, le tendre pissenlit, le noble lierre
Fangshi	3 Terre et 2 Bois	la piquante ortie, le tendre pissenlit, le noble lierre
Ancien du village	1 Eau, 3 Terre et 1 Bois	
Rebouteux	3 Bois et 2 Terre	la piquante ortie, le tendre pissenlit, le noble lierre

Les Voyageurs

Nom	Talents	
Messager	2 Eau et 1 Métal	l'avalanche de pierre, la vague déferlante, la vague de boue
Négociant	2 Feu et 1 Bois	100% yang, le coussin du général, le doux oreiller
Artiste errant	3 Feu	100% yang, le bambou laqué, la colonne de bronze, la poutre maîtresse, le chien royal, le rapide cheval, le fragile faisán, la cruche d'airin, le pot de terre, l'âtre du foyer, le coussin du général, le doux oreiller
Vagabond	2 Feu et 1 Métal	le bambou laqué, la colonne de bronze, la poutre maîtresse,

Les Artistes

Nom	Talents	
Armurier	2 Eau et 1 Bois	les rapides tourbillonnants, le rat rusé, l'esprit des vagues
Sculpteur, peintre	1 Feu et 2 Terre	la cruche d'airin, le pot de terre, l'âtre du foyer
Dresseur de chevaux	1 Eau, 1 Feu et 1 Bois	

Les Ombres

Nom	Talents	
Bandit	1 Métal et 2 Eau	l'avalanche de pierre, la vague déferlante, la vague de boue
Espion	1 Bois et 2 Eau	les rapides tourbillonnants, le rat rusé, l'esprit des vagues
Assassin	1 Eau, 1 Métal et 1 Bois	
Voleur	3 Eau	l'avalanche de pierre, la vague déferlante, la vague de boue, la hyène griffue, le jeune cerf, la chauve-souris, le chien royal, le rapide cheval, le fragile faisán, les rapides tourbillonnants, le rat rusé, l'esprit des vagues