

Wong Fei-hung Guide et marin chinois	
---	--

Apparence	11	Prestance	55%	Impact	0
Constitution	14	Endurance	70%	Point de vie	12
Dextérité	17	Agilité	85%		
Force	14	Puissance	70%	Santé Mentale	75
Taille	10	Corpulence	50%		
Éducation	9	Connaissance	45%	Point de magie	15
Intelligence	12	Intuition	60%		
Pouvoir	15	Volonté	75%		

Bricolage	64%	<b>Langues</b>		<b>Combat</b>	
Marin	54%	Chinois	45%	Armes blanches	40%
Premiers Soins	33%	Indonésien	37%	Epée : 1d6	
Survie	49%	Thaï	29%	Armes à feu	30%
Discrétion	63%	Vietnamien	34%	Athlétisme	74%
Dissimulation	55%	Japonais	28%	Corps à Corps	67% (Arts martiaux : 50%)
Ecouter	60%			Navigation	20%
Orientation	35%				
Se Cacher	50%				
Vigilance	40%				
Contact	35%				
Jeu	45%				

#### Ju-jitsu : Manœuvre de lutte

Le personnage peut faire une empoignade sans test opposé

L'assaillant doit commencer par réussir un test de Corps à corps. En cas de succès, il se saisit de son adversaire. Les deux opposants font alors un test en opposition (considéré comme une action gratuite) qui dépend de la manœuvre tentée (cf. ci-après). Si le défenseur l'emporte, il se libère et met fin à l'empoignade. Dans le cas contraire, l'attaquant peut choisir l'un des effets comme décrit ci-après lors de sa prochaine action.