



DAN BAYN'S

WUSHU

L'ART ANCESTRAL DU JEU DE RÔLES D'ACTION

角色的演译
古代艺术

BP4P
[by players for players]

WUSHU

L'ART ANCESTRAL DU JEU DE ROLES D'ACTION

SOMMAIRE

Quelques Mots de l'Auteur	3
Pour Quelques Mots de Plus... ..	3
Introduction	4
Mécaniques de Jeu	5
Combat	8
Magie	11
Quelques Autres Trucs	12
Création de Personnage	14
Adaptations	15
Feuille de Personnage	23
Feuille de Figurants et Némésis	24

Mention Légale

Wushu, the Ancient Art of Action Role-Playing © Copyright 2003-2005 Daniel Bayn
Wushu, l'Art Ancestral du Jeu de Rôles d'Action © Copyright 2005 BP4P

Crédits

Auteur : Daniel Bayn • **Couverture & Illustrations Intérieures :** El Théo
Traduction : Josiane Seghers • **Adaptation :** Pierre Barbisan, Pierre «RiP» Pradal
Relecture et Correction : Pierre «RiP» Pradal, Marion Audrapt • **Production :** Pierre «RiP» Pradal / BP4P • **Maquette :** cege design.com • **Edition :** Janvier 2005 • **Prix :** 6 €

ACCORD & LICENCE

En ouvrant ce document vous acceptez les termes de la licence suivante :

Vous êtes autorisé à imprimer ce document pour un usage personnel.

Vous êtes autorisé à garder une (1) copie électronique de sauvegarde de ce document.

Vous n'êtes pas autorisé à commercialiser ce document ni à enfreindre et à contrevenir aux lois de propriété intellectuelle. Copier illégalement ce document, le distribuer ou le vendre sous n'importe quelle forme constitue une rupture de cette licence et vous expose à des poursuites.

En respectant le fruit de notre travail et en ne piratant pas nos produits, vous soutenez BP4P. En soutenant BP4P, vous nous donnez la chance de continuer à vous offrir des jeux de qualité.



BP4P
[by players for players]

QUELQUES MOTS DE L'AUTEUR

Wushu hit the web in April of 2003. Since then, it's sold over 300 copies and spawned a trio of supplements. That might not be much when compared to a print published RPG, but it's far more than I could have imagined two years ago.

Wushu owes its success to a small legion of early adopters, people who wrote reviews and started online discussions about their new favorite game. People who saw its potential, despite the lack of polish.

Pierre Pradal has done a great job with this French edition of Wushu. Beyond a simple translation, he's added new layout and some excellent artzwork by Olivier «El Théo» Trocklé. With any luck, he'll be doing the same for the rest of the Wushu line in the very near future!

Thanks for taking a chance on a new game. I hope you like it.

Let the mayhem begin!

— Dan Bayn - November, 2004.



POUR QUELQUES MOTS DE PLUS...

Il y a un an, lorsque au détour du Web je découvrais Wushu, j'ai su immédiatement que je tenais un Grand Jeu. Enfin un jeu qu'il m'était possible de lire en moins d'une heure et d'exploiter immédiatement. Enfin un jeu qui, sans rien sacrifier à la technique, offre l'opportunité aux joueurs de participer réellement à la construction narrative du récit tout au long de la partie!

Après avoir lu Wushu, j'ai immédiatement contacté Daniel Bayn, l'auteur de cette merveille, pour lui proposer une édition française de son jeu. Par la grâce du Divin D6, voilà ce jeu maintenant traduit et édité dans la langue de Molière!

Je profite de ces quelques mots pour remercier les amis et compagnons qui ont cru en ce projet. Un grand merci tout d'abord à Dan pour son enthousiasme, à Pierre 'A la fin de ton tour, J'te Meule!' Barbisan pour son indéfectible amitié et ses encouragements, à Josiane Seghers pour sa gentillesse, à El Théo pour ses héroïnes en anorak, à Cege pour nos longues discussions passionnées et pour sa maquette infernale; et bien entendu, à Marion, ma Shakti! Pour finir, un grand merci aussi à toute l'équipe des Brumeux toujours partante pour tester ma dernière folie!

Maintenant, je vous laisse... Bonne lecture et bon jeu à tous!

— RiP - Novembre, 2004.

INTRODUCTION

Avez-vous remarqué comment la plupart des jeux de rôles traditionnels ont tendance à décourager les actions cinématographiques : cascades complexes ou risquées, actions multiples, etc. avec des tonnes de modificateurs ? Au nom d'un certain réalisme,



lisme, les Meneurs de Jeu sont encouragés à mettre des malus sur ce type d'actions afin de les rendre plus difficiles à réaliser. En d'autres termes, de faire en sorte qu'elles échouent ! Préférant gagner que perdre, les joueurs sont encouragés par de tels jeux à ne prendre aucun risque. Donc à s'ennuyer...

Si vous voulez vous la jouer tactique, c'est cool. Mais sinon...

De leur côté, la plupart des jeux qui essaient de simuler les films d'action se passent de modificateurs ou tout du moins essaient de les limiter de façon significative. Quoi qu'il en soit, même si les joueurs sont moins découragés, ils ne sont pas pour autant incités à entreprendre le genre de cascades décoiffantes, plutôt hasardeuses mais pourtant toujours réussies qui font que les films d'action sont si spectaculaires et que les scènes cinématographiques valent le coup d'être jouées !

C'est ainsi que j'ai pris conscience du besoin d'un jeu comme Wushu. Un jeu de rôles qui encourage les joueurs à entreprendre les actions les plus spectaculaires, les plus créatives et les plus impressionnantes qu'ils puissent imaginer. Wushu ne fonctionne pas sur la base d'un système de points d'actions ou encore d'un ensemble d'actions prédéfinies qui doivent être choisies lors de la création de personnage. Bien au contraire ! Dans Wushu, la description des actions spectaculaires est directement liée au coeur du système, elle est indispensable pour qui veut réussir. Wushu est le seul jeu où les cascades spectaculaires jouent un rôle tactique car elles ont plus de chance de réussir que les autres !

ADAPTER LES FILMS ET LES SERIES TV !

Après quelques sessions de jeu, Wushu dévoile une facette aussi importante qu'inattendue : grâce à Wushu, films et séries TV sont facilement adaptables en jeu de rôles. C'est même bougrement facile. Parce que Wushu n'utilise pas de statistiques pour les armes et le matériel, parce qu'il vous permet de créer des pouvoirs spéciaux aussi facilement que des Traits de personnage, vous n'avez à gérer aucun paramètre et ne devez même pas vous préoccuper d'équilibre de jeu. La mécanique de base gère simplement tous ces aspects sous forme narrative. Aussi longtemps que vous comprenez comment les choses fonctionnent dans votre jeu, les règles se chargent de tout.

Pour plus d'informations et pour découvrir des exemples complets lisez la partie Adaptations.

MECANIQUES DE JEU

Pour jouer à Wushu, chaque joueur doit posséder une petite réserve de D6 (noté D) utilisé pour le sacro-saint rituel du lancé de dés ! Quoi qu'il en soit, ces lancés, bien fun au demeurant, ne constituent que la partie émergée de l'iceberg. Le plus important dans Wushu reste la description de l'action entreprise qui doit être faite avant que les dés ne soient lancés !

Wushu fonctionne ainsi à l'opposé des jeux de rôles traditionnels où les joueurs bâclent la description de leurs actions et passent ensuite le plus clair de leur temps à chercher comment résoudre les actions puis à lancer des dés.

Dans une partie de Wushu, voilà comment ça marche. Chaque joueur débute son action avec un D dans sa réserve. Pour obtenir des dés supplémentaires, les joueurs doivent ajouter des détails à la description de leur action. Ces détails ou embellissements peuvent être de différentes natures : il peut tout autant s'agir d'actions supplémentaires que de détails techniques ou encore de quelques fioritures dramatiques ! Tant que tout cela reste amusant et parfaitement dans le ton du jeu, les joueurs gagnent un D supplémentaire par embellissement.

Vite, un exemple !

Un personnage qui tire sur quelqu'un obtient 1D par défaut. Un personnage qui tire sur quelqu'un (1D) tout en sautant une volée de marches d'escalier (+ 1D) pour au final se réceptionner en réalisant un Soleil (+ 1D) obtient 3D. Un personnage qui tire sur quelqu'un (1D), tout en évitant un coup de poing (+ 1D) et en balayant un mec (+ 1D) avant de se retourner pour tirer sur le type derrière lui (+ 1D) pour finalement assommer le mec à terre d'un coup de botte dans la figure (+ 1D) obtient 5D !

Et encore un autre :

Un personnage qui frappe quelqu'un obtient 1D par défaut. Un personnage qui frappe quelqu'un (1D) dans la gorge (+ 1D) de telle sorte que sa trachée s'écrase avec un 'ssssnap' parfaitement audible (+ 1D) obtient 3D. Un personnage qui balance un coup de pied (1D) d'une telle force qu'il envoie bouler son adversaire au travers d'une vitre (+1D), ce dernier hurlant comme un beau diable en chutant de sept étages (+1D) avant de s'écraser sur le toit d'un taxi en contrebas (+1D) pour engendrer une telle panique chez les témoins de la scène que tous s'enfuient en hurlant dans toutes les directions (+1D) obtient 5D !

Dans Wushu, la créativité est votre alliée, mais même un allié peut parfois vous jouer de mauvais tours. Ainsi, le Meneur de Jeu et les joueurs ont le droit d'opposer leur veto à un embellissement pour toutes sortes de raisons. La plupart du temps, un veto sera opposé afin de contrôler les joueurs qui ont tendance à changer le ton et l'ambiance du jeu et qui les rendent soit trop réalistes, soit trop caricaturaux. Pour éviter un trop grand nombre de vetos, il suffit de s'assurer, en début de partie, que tout le monde partage bien le même point de vue sur le principe et le ton du jeu.

Le Meneur de Jeu peut aussi déterminer une limite supérieure au nombre de dés lancés. Pour ma part, je recommande six dés au maximum. En fait, bien que cela puisse varier, la plupart des joueurs utilise entre trois et cinq dés. Utilisez cette limite pour fluidifier le jeu et encourager les Flibustiers : au lieu de compter les dés au fur et à mesure de la narration, les Flibustiers se lancent dans une narration très détaillée de ce qu'ils accomplissent afin de

justifier, d'entrée de jeu, du maximum de dés. En comptant moins leurs dés, leur description est accélérée et c'est bougrement marrant à écouter !

Ces narrations survoltées peuvent s'organiser de deux manières. La méthode du « Chacun son Tour » est familière à tous les joueurs : le Meneur de Jeu organise un tour de table où chaque joueur décrit à tour de rôle ses actions tout en constituant sa réserve de dés. Une fois le tour de table terminé, tout le monde lance les dés en même temps.

La méthode « Collégiale » évite le tour de table et permet aux joueurs de se lancer des idées les uns aux autres et d'improviser les scènes en ajoutant des dés à leur réserve au fur et à mesure qu'ils progressent dans la description de leurs actions. Une fois que tout le monde a dit ce qu'il avait à dire, tous les joueurs lancent leurs dés en même temps.

Cette deuxième méthode peut s'avérer difficile à gérer, surtout si l'un de vos joueurs monopolise la parole, mais c'est vraiment une méthode qui laisse une place importante à la spontanéité et à l'improvisation.

Résolution

Vous avez vos dés, il est temps maintenant de les lancer ! Pour déterminer les succès, il vous faut un Seuil, c'est-à-dire : une valeur cible. Chaque personnage de Wushu possède un ensemble de Traits, notés de 1 à 5, qui définissent leurs points forts comme leurs points faibles. Sélectionnez un Trait qui correspond à l'action décrite et lancez vos dés. Tous dés dont le résultat est inférieur ou égal à la valeur du Trait choisi sont considérés comme des Succès. Tous les autres dés sont considérés comme des Echecs. Si votre personnage ne possède pas de Trait correspondant à vos actions, la valeur cible par défaut est de 2.

Si votre personnage entreprend plus d'une chose et qu'un seul Trait n'est pas applicable pour tout, ne vous tracassez pas et utilisez deux Traits ou plus. Puisqu'ils peuvent avoir des valeurs différentes, il vous suffit, avant de lancer les dés, de décider quels dés sont affectés à chacun des Traits que vous utilisez. Une fois affectés, lancez les dés séparément et résolvez les actions.

Enfin, chaque personnage de Wushu se doit d'avoir une Faiblesse : un Trait qui représente une chose qu'il ne sait pas faire ou un handicap. La valeur de ce Trait est toujours de 1. A chaque fois que la Faiblesse d'un personnage est liée à un lancer, le Seuil ou la valeur cible du lancer est égal à 1, en dépit de tous autres Traits possédés.

Si aucun autre personnage ne s'oppose à votre action, un seul Succès est nécessaire pour la réussir. Dans le cas d'une opposition entre plusieurs personnages, le personnage possédant le plus de Succès remporte l'opposition.

Si par exemple, vous êtes entravé, aveuglé ou amoindri, il faudra utiliser votre premier Succès pour surmonter votre handicap, les autres Succès que vous possédez vous permettent alors de réussir votre action. Bien entendu, il existe quelques petites options spécifiques au combat, vous les trouverez dans la section dédiée.

Une dernière chose à bien garder en mémoire : dans Wushu, la résolution est un processus purement mécanique. La description narrative qui est faite des actions entreprises par votre personnage a lieu avant la résolution. Ainsi, chaque action décrite par les joueurs a déjà eu lieu, indépendamment du résultat du jet de dés. Les dés vous indiquent la qualité de la réussite des actions entreprises et pas si elles ont réussi.

Chi

Il n'y a rien de pire, ou presque, que le fait de ruiner une scène dramatique ou le rebondissement d'une intrigue par un lancer de dés foireux. C'est pourquoi il me plaît d'intégrer dans tous mes jeux, une espèce de bouée de sauvetage : le Chi.

Le Chi peut tout aussi bien être utilisé pour survivre à un coup mortel porté lors d'un combat (voir section *Combat*), qu'être volontairement sacrifié par un joueur afin de relancer la totalité de sa réserve de dés lors de la résolution.

Vous souhaitez transformer votre couteau en fusil ? Dépensez un point de Chi et ramassez un Uzi sur le cadavre le plus proche ! Ce joyau mystique vous a glissé des doigts quand votre pote vous l'a lancé ? Dépensez un point de Chi et il tombera à vos pieds !

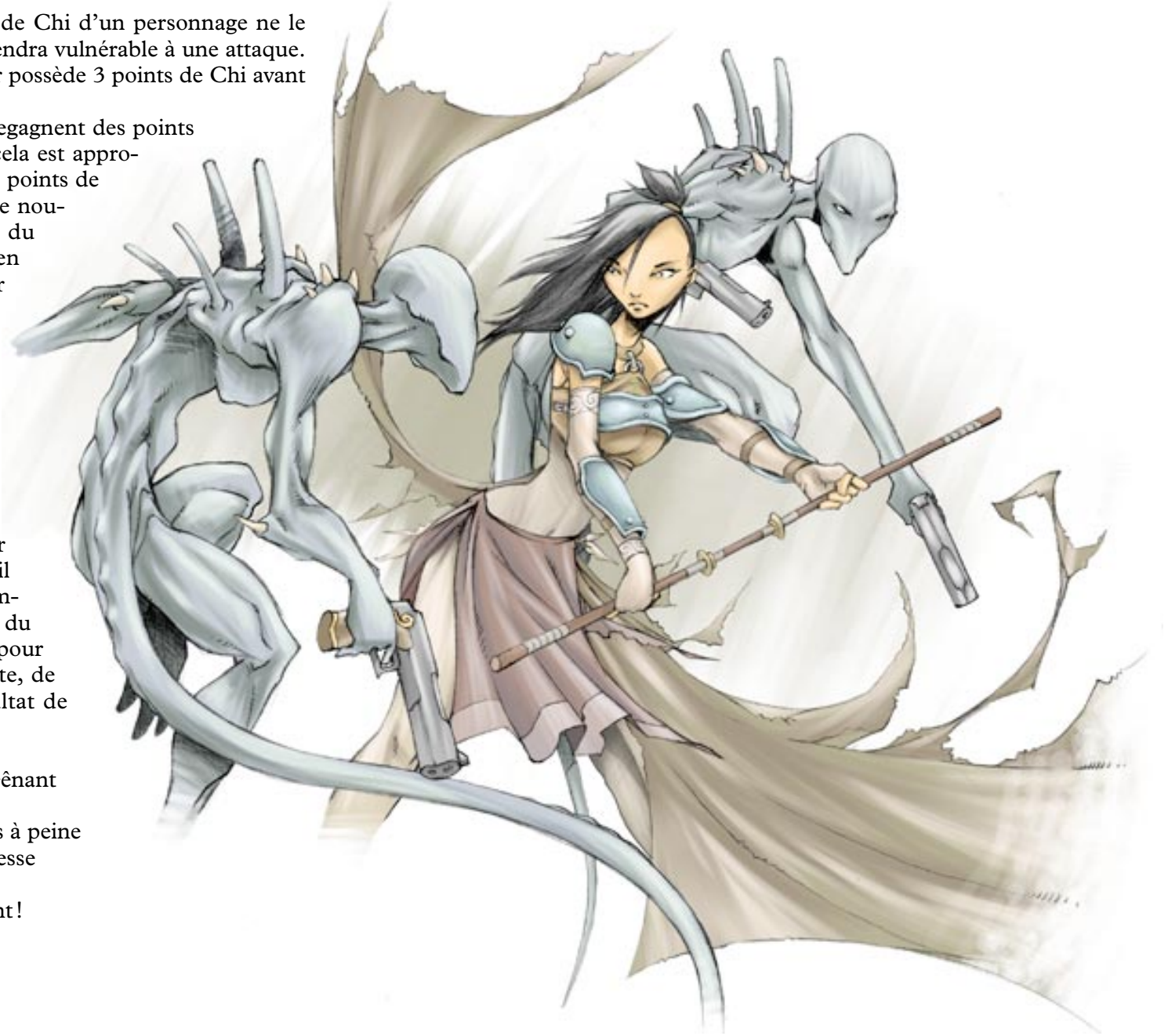
Dépenser le dernier point de Chi d'un personnage ne le tuera jamais, mais cela le rendra vulnérable à une attaque. Chaque Personnage-Joueur possède 3 points de Chi avant de partir à l'aventure.

Les Personnages-Joueurs regagnent des points de Chi à chaque fois que cela est approprié. Généralement, 1 ou 2 points de Chi sont regagnés à chaque nouvelle scène à la discrétion du Meneur de Jeu. Faites bien attention à ne pas dépasser la limite maximale de Chi qui est de 3 points !

Résolution Eclair!

Parfois, il se peut qu'une action nécessite un lancer de dés sans pour autant mériter une description narrative complète et des embellissements. Pour résoudre ce type d'action, il vous suffit de lancer un nombre de dés égal à la valeur du Trait correspondant. Puis, pour connaître le type de réussite, de comparer le plus fort résultat de dé avec l'échelle suivante :

- 1 : Un Echec Horrible et Gênant
- 2 : Un Bon Vieil Echec
- 3 : Toujours un Echec, mais à peine
- 4 : Un Succès, mais de justesse
- 5 : Un Bon Vieux Succès
- 6 : Un Succès Epoustouflant !



COMBAT

Quand les personnages se battent sans merci, la différence entre victoire et défaite est un peu plus complexe à définir que de répondre à la question : « Qui a le plus grand nombre de Succès ? ». C'est pourquoi il existe quelques règles spécifiques pour le combat. Pas de trop : juste ce qu'il faut... car à trop haute dose, les règles, c'est pas très cool.

Les dés Yin & Yang

Pendant les scènes de combat, les joueurs doivent diviser leurs réserves de dés en 2 groupes : les dés Yang ou offensifs et les dés Yin ou défensifs. Les dés Yang sont utilisés pour blesser l'adversaire. Les dés Yin sont utilisés pour éviter d'être blessé, que ce soit grâce à votre agilité de ninja ou à votre bouclier d'énergie mystique, ou juste parce que votre personnage est un dur à cuire. Ceci ajoute un petit élément tactique au jeu. Ainsi, en désignant plus de dés Yin que de dés Yang, les joueurs peuvent choisir de jouer la sécurité et de se débarrasser de leurs ennemis petit à petit. Au contraire, en désignant plus de dés Yang que de dés Yin, ils choisissent de se moquer des principes de précaution élémentaire et font face au danger avec témérité !

Quelques éclaircissements :

Il faut désigner les dés Yin & les dés Yang de sa réserve avant de les lancer !

Le nombre de dés Yin ou Yang n'a pas à être équivalent aux embellissements offensifs ou défensifs indiqués par le joueur, quoique ce serait assez sympa !

La bonne idée, c'est de posséder deux jeux de dés de couleurs différentes sur la table pour faciliter le suivi des actions.

Némésis

Les Némésis sont des personnages importants, généralement de Grands Méchants ou parfois certains de leurs Séides. En d'autres termes, les Némésis ne sont pas de vulgaires Figurants. Quand un Personnage-Joueur se bat contre une Némésis, chaque succès Yin est utilisé pour éliminer un succès Yang de son adversaire. S'il reste un ou plusieurs succès Yang à l'adversaire, le personnage est consi-

déré comme blessé et perd un point de Chi par succès Yang restant. Faites de même pour la Némésis.

Lorsqu'un Personnage-Joueur n'a pas assez de Chi, il est éliminé du combat. Attention, il n'est pas mort ! Il est juste éliminé du combat. Personnellement, je déteste tuer un Personnage-Joueur.

Si chaque Héro possède au maximum 3 points de Chi ; le Meneur de Jeu affecte de 1 à 5 points de Chi aux Némésis, en fonction de leurs capacités. Souvenez-vous, ces Grands-Méchants se doivent de pouvoir tenir tête à plusieurs Héros ! Ils doivent être capables d'encaisser un minimum.

Si vous voulez rendre certaines armes plus dangereuses (les fusils, du poison, etc.) exigez plus de temps et plus de soins médicaux pour récupérer et pour soigner les blessures infligées. Inversement, les dégâts causés par des armes contondantes disparaissent presque instantanément. L'utilisation de jetons de poker de couleurs différentes est très utile pour suivre l'évolution des blessures et du Chi.

Figurants

Les Figurants sont des personnages mineurs, sans visage, sans nom et sans importance, dont le seul but est de se faire botter le cul par les Héros. En termes de jeu, ils n'existent que de manière abstraite. Les joueurs sont libres d'en imaginer autant qu'ils veulent, où ils veulent, afin de décrire les actions de leur choix. Bien sûr, le Meneur de Jeu peut contrôler leur utilisation afin de s'assurer, par exemple, que quelqu'un veille sur cet ancien talisman ou bien surveille les otages correctement.

Le Meneur de Jeu doit déterminer le Niveau de Menace de chaque groupe de Figurants, en fonction de la difficulté qu'il veut donner au combat. Chaque dé Yang des personnages joueurs réduit le Niveau de Menace des Figurants de 1 point. Quand le Niveau de Menace tombe à 0, les Figurants sont vaincus. Ils peuvent être morts, diminués ou en fuite, c'est comme vous voulez.

Si, en luttant contre des Figurants, un Héro ne parvient pas à obtenir au moins un succès Yin, alors il perd 1 point de Chi. Par la suite, en tant que Meneur de Jeu, vous pouvez expliquer cette

blessure, mais je vous conseille d'encourager les joueurs à inclure dans leur description narrative quelques coups de Figurants portés avec succès, juste dans le cas où cela serait nécessaire.

Les Figurants n'ont pas de Trait et ils ne lancent pas les dés. Si, cas exceptionnel, vous devez lancer les dés pour un Figurant, la valeur cible du Test est par défaut de 2. Que puis-je vous dire de plus ? Ils sont nuls !

En tant que Meneur de Jeu, il vous faut déterminer le Niveau de Menace en fonction de la durée de combat souhaitée. Le temps exact qu'il faut à un groupe de Personnages-Joueurs pour anéantir un groupe de Figurants est extrêmement variable : il dépend du nombre de Personnages-Joueurs, du nombre de dés de leur réserve et de leur niveau de Trait de combat. Il vous faudra sans aucun doute un peu d'expérience de jeu avant d'être au point. Ceci dit, afin de vous aider, voici une petite recette : estimez que chaque Personnage-Joueur obtienne 3 succès Yang par round, donc multipliez le nombre de Personnages-Joueurs par 3 puis multipliez le résultat obtenu par le nombre de rounds de combat que vous souhaitez.

Vous pouvez justifier un haut Niveau de Menace de maintes façons différentes. La plus évidente est l'utilisation d'un plus grand nombre de Figurants dans votre groupe. Cependant, un petit groupe de Figurants bien équipé, utilisant par exemple des mitraillettes et des armures, peut facilement justifier un haut Niveau de Menace, à l'instar d'un commando surentraîné ou d'un groupe de Ninjas. Des créatures possédant certains pouvoirs spéciaux doivent aussi être dotées d'un Niveau de Menace plus important. Ainsi, les zombies, les vampires, les cyborgs, les essaims, les hordes de robots-tueurs déchaînés, sont tous des Figurants, mais ils seront certainement un peu plus agressifs que le patron du bistrot du coin.

Armes et Armures

Dans Wushu, il n'y a aucune règle spécifique concernant les différents types d'armes ou d'armures. Un coup porté avec un poing ou une épée donne le même résultat qu'un coup porté par un fusil ou une grenade. Les dégâts sont les mêmes pour un simple coup de fusil que pour l'ensemble d'un barillet.

Si vous souhaitez avoir un gros fusil ou une bonne armure, pensez bien à l'intégrer à votre description narrative sous la forme d'un embellissement. Dans une partie de Wushu, l'important c'est le personnage, pas son matériel.

Ne pas se prendre la tête sur le matériel permet d'accélérer l'action et génère, en cours de jeu, l'ambiance d'un film d'action.

A bas l'Initiative !

Aucune règle spécifique non plus en ce qui concerne l'Initiative. Une telle règle serait plutôt déplacée dans une partie de Wushu. Cependant, si l'ordre dans lequel les actions se déroulent devient vraiment important, faites en sorte que chaque joueur impliqué utilise son dé par défaut sous un Trait opportun avant qu'il ne décrive ses actions.

L'action se déroulera alors du succès le plus élevé, à l'échec le plus important. En cas d'égalité, les personnages agiront simultanément.

Bien entendu, les joueurs ne peuvent plus utiliser leur dé par défaut pour l'action elle-même, ils ne conservent que les dés supplémentaires gagnés grâce aux embellissements qu'ils apporteront lors de la description de leurs actions.



MAGIE

Wushu encourage la créativité des joueurs pour la magie de la même façon qu'il encourage les cascades : en récompensant de dés supplémentaires les embellissements. Pour illustrer mon propos, je me propose de détailler quelques formes typiques de magie rencontrées dans les films ou les séries TV...

La Magie Ritualiste

La Haute Magie, comme elle est parfois dénommée, est caractérisée par des rituels complexes, des incantations et des composants exotiques. Bien souvent, personne ne sait ni pourquoi, ni comment le sort fonctionne. La seule chose qui soit certaine est que, si le rituel est conduit exactement comme il se doit, ça marche.

Les rituels ont des effets bien spécifiques et la plupart ne s'utilise qu'en certaines circonstances bien particulières. En d'autres termes, ces rituels sont liés à l'intrigue. N'hésitez surtout pas à vous en servir. Vous avez besoin de faire disparaître un démon immortel? Il doit y avoir quelque part un vieux rituel qui vous servira! Vous devez protéger votre maison contre des légions de mort-vivants? Ouvrez vos vieux bouquins de sortilèges oubliés et dégotez un sort de protection pour votre demeure! Et oui, même les experts en sciences occultes doivent rechercher les rituels adéquats. Jetez un œil à la section Quelques Autres Trucs pour avoir plus de détails sur ces actions d'études et recherches académiques...

Les joueurs qui utilisent un rituel ajoutent des dés supplémentaires à leur réserve en inventant sa formule magique et en décrivant ses composants : symboles runiques, chants morbides, icônes mythiques, encens, poudres, dague de cérémonie et ainsi de suite...

La plupart du temps, pour invoquer un esprit, il faut connaître son Véritable Nom. Tracer un cercle ou un pentagramme avec de l'argent ou de l'eau bénite est un procédé commun, comme le fait d'invoquer les quatre ou les cinq éléments.

Pour la magie noire, un sacrifice par le sang peut s'avérer nécessaire. Le Meneur de Jeu peut définir certains composants comme étant indispensables au rituel, comme une herbe rare ou un talisman disparu, et en faire ainsi un des moteurs de l'intrigue.

La plupart du temps, dans la mesure où les personnages remportent au moins un Succès, le Rituel marche : les démons disparaissent, les boucliers apparaissent, qu'importe! Ça marche!

Si un personnage doit affronter un sort dont il est la victime, allez-y : laissez-le jeter les dés. Si le jeteur de sorts possède plus de Succès que sa victime alors le rituel l'emporte.

De plus, le Meneur de Jeu peut parfois exiger un nombre minimum de Succès pour les rituels : 2 à 3 Succès sont une bonne moyenne pour la plupart des rituels, mais vous pouvez en exiger encore plus en permettant ainsi aux joueurs de cumuler les Succès dans le temps. Le rituel sera plus long à accomplir, mais il n'en sera que plus difficile à contrecarrer car la victime devra accumuler autant de Succès pour pouvoir lui résister.

Le Vaudou

Un des dogmes les plus anciens de la magie populaire est la loi d'Hermès Trismégiste : « Ce qui est en bas est comme ce qui est en haut. » Vous comprendrez sans aucun doute beaucoup mieux ce dernier si je vous parle du Vaudou. L'idée de base de ce type de magie est de créer le modèle symbolique d'une personne, d'un objet ou d'un lieu. Ensuite, tout ce que vous faites au modèle arrive également à la chose qu'il représente.

Ce type de magie est parfaitement adapté au lancement rapide de quelques mauvais sorts. Fabriquez une statue d'argile représentant un ennemi, piquez-la de quelques aiguilles et vous lui infligerez des douleurs débilitantes! Vous pouvez aussi cacher cette statue dans un sac noir pour le rendre aveugle! Prenez une poignée de poussière, dispersez-la au-dessus d'une flamme et provoquez un feu aux pieds de votre ennemi!

Les joueurs ajoutent des dés supplémentaires à leur réserve en décrivant les éléments qui composent le modèle et comment il symbolise la cible du sort ainsi qu'en décrivant les effets souhaités. Les joueurs peuvent également gagner des dés en intégrant des objets liés à leur victime comme des barrettes à cheveux, des photos, des objets personnels de cette dernière.

La plupart du temps, les victimes du vaudou pourront lutter contre ces sorts grâce à un effort de volonté. Comme d'habitude, celui du

jeteur de sort ou de la victime qui remporte le plus de Succès gagne. Si le sort ne cible que des objets inanimés, vous n'avez besoin que d'un Succès. Par contre, aussi longtemps que le modèle reste intact, le sort reste actif.

Les Pouvoirs Psi

Cette catégorie englobe tout, depuis le simple contrôle mental utilisé par les Jedi, au pouvoir capable de faire trembler le monde, tout droit sorti du manga Akira. Quelques limites sont suggérées ci-dessous, mais de façon générale, vous devez laisser les joueurs utiliser tout ce qui peut servir le jeu. La créativité, ne l'oubliez pas, est votre alliée.

Télépathie

La Télépathie comprend tout ce qui touche à la transmission de pensée, soit passive : lecture de l'esprit, soit active : contrôle de l'esprit ou encore les illusions et la communication mentale. À moins que vous ne soyez un Figurant, les Télépathes peuvent être combattus par la force de la volonté. Certains d'entre eux sont capables de frapper mentalement : traitez alors leurs attaques comme s'il s'agissait d'un combat. Les Télépathes peuvent ajouter des dés à leur réserve en décrivant des structures mentales : des lieux virtuels situés dans l'esprit des autres où ils entreprennent des actions en fonction des effets qu'ils veulent produire ; ou encore en utilisant les méthodes d'hypnose en leur possession : par exemple, en fixant les yeux de leur victime, en parlant d'une voix spécifique, etc.

Télékinésie

La Télékinésie englobe tous les pouvoirs de l'esprit sur la matière : de la lévitation à la pyrokinésie. Les Télékinésistes ne peuvent agir que sur les choses qu'ils voient ou dont, au moins, ils connaissent l'emplacement exact. Ils peuvent ou non être limités par différentes lois physiques, en fonction de votre manière de jouer. Les Télékinésistes ajoutent des dés à leur réserve de la même façon qu'ils les gagnent avec d'autres actions, la différence étant qu'ils n'ont pas à toucher les choses sur lesquelles ils agissent.

Clairvoyance

La Clairvoyance est la capacité d'obtenir des informations sans utiliser ses sens, généralement par le biais de visions ou d'intuitions. À l'instar de la Haute Magie, la Clairvoyance est souvent utilisée comme un moteur d'intrigue. Le Meneur de Jeu peut tout autant l'utiliser pour révéler des indices que comme leurre. Les Clairvoyants peuvent ajouter des dés s'ils décrivent leurs visions, s'ils souffrent de maux de tête ou d'autres effets secondaires, s'ils s'imprègnent de la personnalité des personnages de leurs visions ou encore s'ils perdent contact avec le monde physique et en devenant des somnambules qui traversent les visions.

Les Pouvoirs Ki

Les pouvoirs Ki sont ces tours d'arts martiaux que l'on trouve dans Dragonball Z ou Kung-Fu et les jeux vidéos tels que Mortal Kombat. À l'extrême, ils englobent les tours de force à distance comme souffler des bougies situées à l'autre extrémité de la pièce ou bien des prouesses physiques telles que courir le long des murs. Si les pouvoirs Ki sont utilisés jusqu'à la caricature, vous pouvez également, grâce à eux, lancer des boules de feu, frapper vos ennemis avec la foudre, piéger des victimes avec des lianes qui surgissent de la terre, etc.

Les Maîtres du Ki ajoutent des dés supplémentaires à leur réserve en décrivant leurs manœuvres de haut vol, les effets spéciaux fulgurants de ces dernières ou les effets secondaires négatifs comme cet afflux de Puissance qui les rend berserker ou bien encore ces plantes avoisinantes qui se flétrissent alors qu'ils absorbent leurs forces vitales.

Crier un Mot de Pouvoir, quelque chose qui a du style, comme : Orbe Tournoyante des 35 Lames Etincelantes ! ou encore Fureur Assassine du Singe Volant ! permet aussi d'ajouter un dé.

Considérez ces pouvoirs Ki comme toute autre action de combat. Divisez les dés en Yin et Yang, lancez-les et traitez les coups comme à l'accoutumée. En fait, le Ki est juste un alibi pour utiliser de grandes doses de Wire-Fu et de jolies lumières.

QUELQUES AUTRES TRUCS

Maintenant que nous avons passé en revue le combat et la magie, occupons-nous des autres types d'actions communes à tous les jeux de rôles : les interactions sociales, les actions techniques, les recherches d'informations, les gadgets et les poursuites en voiture.

Interactions Sociales

Les embellissements des interactions sociales sont affaire de dramatique et de dialogues...

Un personnage qui essaye de se fondre dans la foule d'un bar pour épier un ennemi pourrait dire :

Je me glisse innocemment jusqu'au bar (1D) où je commande une boisson (+1D), entamant une conversation avec le premier type sympa (+ 1D), tout en surveillant ma cible depuis le miroir qui se trouve derrière le bar (+ 1D)

Si nous tenons compte du dé par défaut, notre Roi de la Filature totalise 4 dés dans sa réserve.

Dans la pure tradition des films policiers, l'art et la manière d'interroger les suspects :

Je plaque d'une main le mec contre le mur (1D), plante mon cran d'arrêt tout près de sa tête (+1D) et je dis « Nous savons déjà que ton chef a volé le singe de jade ! » (+1D) « Maintenant, tu vas nous dire où il est ou je t'écorche la figure... très lentement » (+1D) »

Notre Maître es Interrogatoire totalise 4 dés dans sa réserve. Vous voyez bien que c'est facile !

Actions Techniques

Réparer, casser, pirater les objets et les systèmes, sont toutes des actions techniques. Elles ne sont pas toujours spectaculaires, mais cela ne veut pas dire pour autant que les joueurs doivent se débarrasser des descriptions narratives tristounettes. Les actions techniques demandent des détails techniques, même si vous êtes complètement nul...

Quelqu'un qui utilise un clavier pour entrer dans le système de sécurité d'une banque pourrait dire :

Je pénètre dans leur système (1D) en utilisant un mot de passe administrateur système (+ 1D) que j'ai appris d'un pote qui les a aidés à développer leur système (+ 1D). Ensuite, je fais une édition des événements du programme log pour effacer toute trace de mon passage (+ 1D) et je commence à visionner leur vidéo sur mon portable (+ 1D)

Notez ici l'utilisation de l'embellissement social suivant : l'ami qui les a aidés à développer le système. Notre pirate informatique obtient un incroyable total de 5 dés dans sa réserve .

Les monte-en-l'air ont une gamme encore plus fournie de trucs à utiliser en tant qu'embellissements :

Je tente de pénétrer dans la propriété (1D) ces types utilisent un détecteur de bruit performant capable de détecter des bris de glace (+ 1D), donc j'accroche un générateur de bruit blanc à la fenêtre (+ 1D) et découpe la vitre avec mon diamant (+ 1D)

Avec le dé par défaut, le voleur obtient 4 dés et il peut passer à l'obstacle suivant !

Études et Recherches

De tout temps, la recherche occupe une part importante dans la vie des reporters, des détectives privés ainsi que des adeptes des sciences occultes. Plus que n'importe quelle autre action, un seul lancer de dés d'investigation peut déterminer l'issue d'heures ou de jours d'enquête.

Disons que votre ami, l'Elu, passe un mauvais quart d'heure avec une sorte de méchant venant du Royaume des Ténèbres et vous aimeriez trouver un rituel pour le faire disparaître. Vous pourriez alors dire :

Je cherche un rituel pour faire disparaître le démon (1D). Je commence par consulter l'encyclopédie des enfers (+ 1D), ce qui me fait penser à un vieux pote de collègue qui s'est spécialisé dans ce domaine (+ 1D), je lui passe un coup de fil et il m'indique un parchemin sumérien que je mets un jour à traduire (+ 1D)

Avec tout ça, vous pouvez lancer, c'est pas mal, une réserve de 4 dés.

Les enquêteurs qui ont affaire à des « terreurs ordinaires » sont fidèles à des méthodes plus scientifiques :

Arrivé sur les lieux, je commence mes recherches (1D) en saupoudrant la scène du meurtre à la recherche d'empreintes (+ 1D) et rassemble des échantillons de peau, cheveux, et autres indices ADN (+ 1D). Si jamais un d'entre eux a joué les flambeurs, je piste les retraits bancaires pour savoir s'il se trouvait près de la scène du crime cette nuit-là (+ 1D)
Et voilà un autre lancer à 4 dés!

Gadgets

Dans les jeux d'espionnage et de science-fiction, les gadgets peuvent être une source inépuisable d'embellissements. Dans Wushu, le plus simple est de considérer que les personnages portent en permanence sur eux toutes sortes de trucs pratiques et ce même si les joueurs les inventent au moment de l'action.

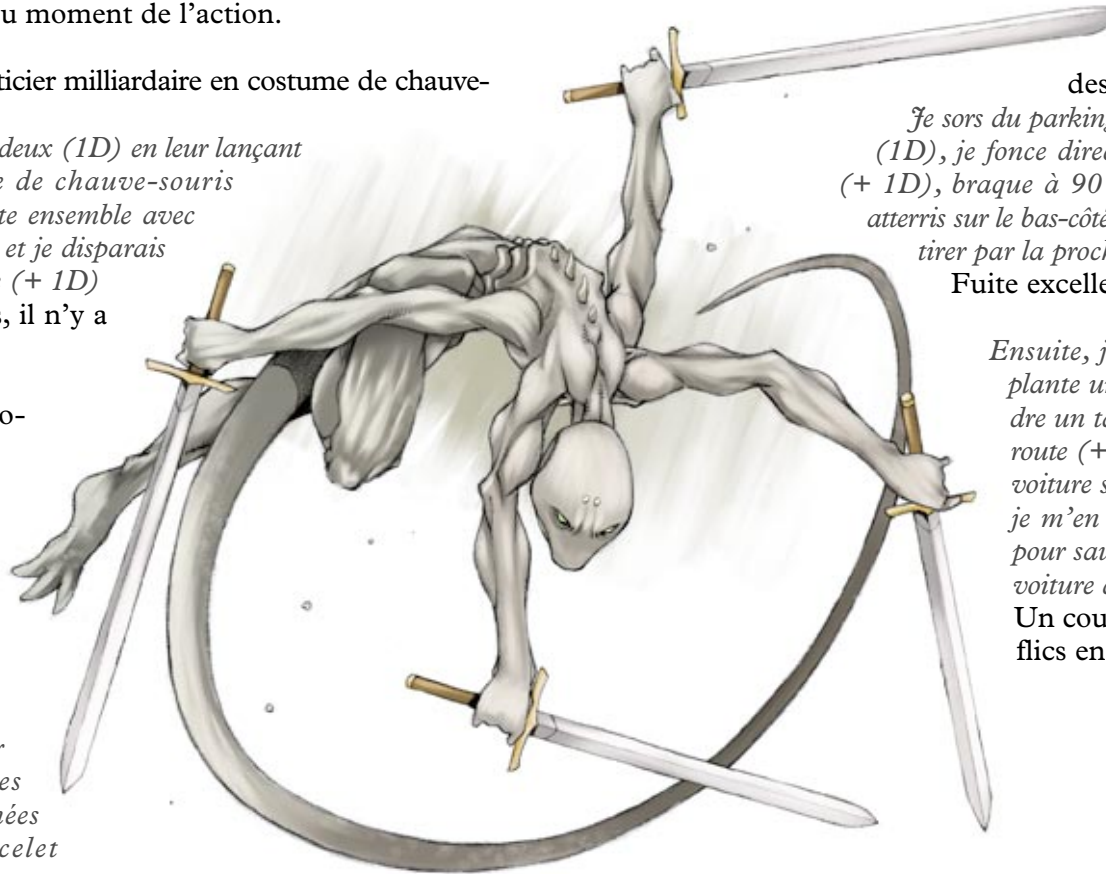
Le gars qui joue un justicier milliardaire en costume de chauve-souris pourrait dire :

Je désarme ces petits merdeux (1D) en leur lançant deux disques en forme de chauve-souris (+ 1D), puis je les ligote ensemble avec mon fidèle bola (+ 1D) et je disparaîs dans un nuage de fumée (+ 1D)

Deux Figurants, 4 dés, il n'y a pas de problème!

Les espions internationaux sont aussi réputés pour leurs gadgets.

D'abord, je brouille la radio des gardes (1D) avec mon émetteur d'ondes électrostatiques (+ 1D), que j'ai pris soin de déguiser en stylo (+ 1D). Ensuite, je les neutralise en leur envoyant des fléchettes sédatives (+ 1D) cachées dans ma montre-bracelet (+ 1D)



Wahoo, en comptant le dé par défaut, cela fait 5 dés dans la réserve!

Poursuite en Voiture

Ah, enfin! Les poursuites en voiture! Quand elle est bien menée, une bonne poursuite peut être aussi brutale et acrobatique que n'importe quelle scène de combat. Les joueurs devraient penser à jouer avec les obstacles comme les ponts, la circulation et cette bonne vieille route barrée. Cependant, attention! il ne s'agit pas de chercher le réalisme! Les voitures devraient être capables d'incroyables tête-à-queue, sauts, glissades et cascades ou de toute autre action capable de vous mettre le moteur sans dessus dessous!

Je sors du parking dans un bruit de tonnerre (1D), je fonce direct sur le barrage de police (+ 1D), braque à 90 ° en plein vol (+ 1D) et atterris sur le bas-côté, en bonne position pour me tirer par la prochaine rue (+ 1D)

Fuite excellente: 4 dés!

Ensuite, j'écrase les freins (1D) et plante un 180° (+ 1D) pour prendre un talus en pente en bordure de route (+ 1D). Alors que la première voiture se dirige vers nous (+ 1D), je m'en sers comme d'un tremplin pour sauter par-dessus la deuxième voiture de police (+ 1D)

Un coup à 5 dés et 2 voitures de flics en vrac!

CREATION DE PERSONNAGE

C'est si simple de créer un personnage pour Wushu que c'est à vous en écoeurer. Je m'en excuse d'ailleurs par avance. Ce qui est important, c'est d'avoir en tête une idée bien précise du personnage que vous voulez incarner. Si ça vous aide, n'hésitez pas à le mettre par écrit. Imaginez qui il est, en quoi il est bon, ce qui lui fait peur ou bien ce qui le motive.

Notez par écrit une liste de 2 à 4 Traits qui décrivent le personnage. Ce sont généralement la profession : videur, espion, programmeur, célébrité, ou les compétences : armes, kung-fu, journalisme, cuisine, mais ça peut aussi être des adjectifs : intelligent, bagarreur, dur à cuire ou quelques aptitudes bien cool du type : embrouiller l'esprit des hommes ou encore beigne façon Hulk !

Tout Trait débute avec une valeur par défaut de 2. Le Meneur de Jeu doit donner aux joueurs un certain nombre de points avec lesquels ils peuvent augmenter la valeur des Traits de leur personnage : 4 à 6 points suffisent généralement. Le joueur peut dépenser 1 point pour qu'un Trait atteigne une valeur de 3, 2 points pour qu'il atteigne une valeur de 4 et 3 points pour atteindre une valeur de 5.

De son côté, c'est le Meneur de Jeu qui décide des Traits et valeurs des Personnages Non Joueurs.

À présent, donnez un Trait supplémentaire à votre personnage : une Faiblesse. Un simple truc dans lequel votre personnage est vraiment mauvais : soit à cause d'une phobie, soit parce qu'il est victime d'une malédiction ou bien encore à cause d'un manque total de pratique. La valeur de cette Faiblesse est automatiquement de 1 et ne peut pas être augmentée.

Le Meneur de Jeu est libre d'attribuer des Faiblesses aux Personnages Non Joueurs, mais ce n'est pas une obligation.

Quelques exemples de Faiblesses typiques :

Ne peut pas entrer : doit être invité pour pouvoir entrer chez les gens ;

Pacifiste : ne fera pas du mal intentionnellement ;

Honnête : dit toujours la vérité ;

Kriptonite : neutralisé par des pierres vertes et brillantes.

Et voilà, c'est tout ! Vous pourriez également décider du type d'at-tirail qui équipe votre personnage, mais je vous conseille d'improviser tout cela en cours de partie. Dans Wushu, il est de mise de considérer que les personnages possèdent tout ce qui pourrait les aider à utiliser leurs Traits. Par exemple, un flingueur possède ses revolvers et un Hacker possède son ordinateur.

Vous trouverez des exemples à gogo de personnages dans la section Adaptations.

À propos...

Wushu utilise le même processus de création de personnage que Blur et Flip, deux autres systèmes de jeux que j'ai conçus. Cela implique que vous pouvez facilement utiliser les personnages et les aventures de chacun de ces deux jeux pour Wushu et vice versa...

Blur et Flip sont disponibles en téléchargement gratuit sur mon site, aux adresses suivantes :

Blur : The Hand is Quicker than the Die

<http://www.bayn.org/blur>

Flip : Disgustingly Simple Live-Action Role-playing

<http://www.bayn.org/flip>



ADAPTATIONS

Avec Wushu, il est super facile d'adapter vos films ou séries TV préférés. Parce que les règles de Wushu sont avant tout construites sur la compréhension que vous avez de vos personnages et surtout de ce qu'ils savent faire ou pas, les règles parent, de facto, à toutes éventualités.

Les Traits peuvent aussi bien décrire des supers-pouvoirs, de la magie, de la haute technologie ou tout ce dont vous auriez besoin. De plus, nul besoin de se soucier d'équilibre puisque les personnages faibles, en faisant une description pleine de détails hauts en couleur, peuvent gagner autant de dés que n'importe qui d'autre. Ci-dessous, vous allez découvrir quelques adaptations inspirées d'ouvrages pour lesquels je ne touche aucun droit d'auteur. Chacune de ces adaptations présente les éléments essentiels du genre ainsi que leur fonctionnement, propose des exemples de personnages ainsi qu'un exemple de jeu.

La Matrice

J'ai écrit une adaptation gratuite de Matrix pour promouvoir Wushu. Elle contient mes meilleures suggestions concernant le fonctionnement de la Matrice, ce que les Hommes Libres peuvent faire, pourquoi personne ne peut connaître la Matrice et beaucoup d'autres sujets tout aussi brûlants. Le tout saupoudré de nombreux conseils pour le Meneur de Jeu et complété d'une aventure d'initiation ainsi que d'un résumé du système Wushu.

Vous pouvez télécharger cette adaptation ainsi que tous mes autres PDF gratuits depuis mon site web à cette adresse :

<http://www.bayn.org/games>

Note: le contenu du site de Dan Bayn est en Américain, mais le matériel gratuit, d'une rare qualité, vaut bien un petit effort.



Les Elus

Notre monde est cerné par une multitude de mondes inférieurs et infernaux. Les créatures démoniaques qui infestent ces lieux luttent perpétuellement pour déchirer le Voile, envahir la Terre et ravager ses richesses naturelles et spirituelles. La plupart de ces créatures démoniaques nourrit un profond ressentiment à l'égard de l'Humanité et se délecterait de notre extermination. De tout temps, les puissances maléfiques ont pénétré, en petits nombres, notre royaume, mais ces engeances diaboliques sont récemment devenues de plus en plus puissantes et nombreuses. Les vampires : des corps humains animés par des esprits démoniaques qui se nourrissent du sang des vivants, sont devenus monnaie courante dans de nombreuses villes. Les adeptes de la magie noire et de l'occultisme ont infiltré toutes les couches de la société, depuis la plèbe où ils accomplissent leurs rituels sanguinaires jusqu'aux anti-chambres du pouvoir où des conseillers corrompus tirent bénéfice de leurs connaissances impies.

Heureusement pour nous, singes imberbes, quelques-uns de ces mondes sont compatissants à l'égard de la vie terrestre. Ils donnent à certains mortels des pouvoirs d'immortels par le biais de visions prophétiques, de rêves et de synchronicité. Les Elus ont tous un passé singulier ; ils sont de toutes nationalités, de tous bords politiques ou croyances. Certains d'entre eux sont tout simplement des humains plus forts et plus rapides que la moyenne, quelques-uns sont des démons convertis et d'autres encore sont des êtres mi-démons, mi-humains dont les pouvoirs les lient inextricablement à leurs ennemis.

La plupart des luttes entre ces différentes forces ont pour enjeu des portes, des Nexus où le Voile entre la Terre et tel ou tel royaume démoniaque s'est fragilisé. Grâce à des invocations, les Adorateurs du Démon tirent parti de cet avantage afin d'appeler leurs maîtres ou leurs servants démoniaques dans le monde matériel. Parfois, l'utilisation abusive de la magie libère des démons qui, sans aucun regret, viennent faire un véritable carnage parmi les humains inconscients.

Pour la plupart, ces points de passage sont mouvants, mais quelques-uns d'entre eux subsistent au même endroit depuis plusieurs siècles. Ils abritent alors une population sédentaire de démons, de mystiques et de gardiens.

Un rituel de magie devrait constituer une étape importante de toutes sessions de jeu de *Les Elus*. De diaboliques magiciens échafaudent continuellement des rituels compliqués et destructeurs et les Héros peuvent alors utiliser la Haute Magie afin d'anéantir les esprits invoqués.

En fait, une sorcière avec quelques petits sortilèges rapides et, pourquoi pas, quelques pouvoirs de télépathe, peut se révéler une alliée importante lorsque les Elus devront faire face aux démons. Quant à eux, les démons peuvent posséder de nombreux pouvoirs Ki. De plus, vous pouvez aisément gérer les visions des Elus grâce à la Clairvoyance.

Pour finir, il faut aussi prendre en compte le fait que les vampires ou autres démons peuvent être soit des Figurants, soit des Némésis. Le plus faible des vampires est une véritable machine à tuer lorsqu'on le compare à un humain normal, mais un Elu le réduira en poussière sans même verser une seule goutte de sueur. Malgré cela, c'est une autre paire de manches en ce qui concerne les suceurs de sang qui ont de la bouteille ou bien ceux qui possèdent une plus forte personnalité !

Hortense, le Chasseur de Vampire

Traits : Tueuse 5 Perspicace 4 Intelligente 3 Un Brin Machiavélique 1
Dans ses moments de faiblesse, Hortense pense avec nostalgie aux jours anciens, alors qu'elle n'était pas encore devenue une Elue. Des jours d'insouciance où elle allait danser aux bals de fin d'année ou encore zoner au centre commercial. Au plus profond de son cœur cependant, elle saisit l'importance de sa nouvelle destinée et s'y jette à corps perdu. Elle n'hésite jamais à risquer sa vie pour sauver celle des autres. En bref, c'est une Héroïne !

Quand elle avait seulement 15 ans, des puissances venues d'ailleurs l'ont dotée d'une force, d'une vitesse et d'une réactivité

surnaturelles. Après des années d'entraînement, elle a appris à utiliser ses pouvoirs comme un chirurgien son scalpel, pour découper et débarrasser le monde du cancer des forces démoniaques, sans blesser les innocents qu'elle protège. Tacticienne hors pair, elle combat toujours en menant des opérations secrètes, mais elle préfère un combat à la loyale au machiavélisme.

Stalker, le Sang Mêlé

Traits : Vampire 5 Sournois 4 Occulte 3 Soif de Sang 1

Tous les quelques siècles, un mortel se fait vampiriser... mais son esprit humain, plus fort, garde un pouvoir sur son corps. Le résultat : un « vampire vivant » avec tous les pouvoirs habituels des vampires : force, vitesse et régénération, mais aucune de ses faiblesses. Il se retrouve vite être la proie des autres buveurs de sang et combat aux côtés des élus.

Stalker est l'une de ces créatures : coincé entre deux mondes, mais plus puissant qu'aucun de ceux des deux bords. Il ressent un besoin démoniaque de boire du sang, mais il le combat en utilisant la puissance que cela lui procure pour réduire en poussière ses cousins buveurs de sang.

Vulture, l'Obscure

Traits : Magie du Sang 4 Psychotique & Violent 4 Asocial 1

La domination de l'homme sur ce monde n'est qu'un détail, un accident cosmique. Les démons reviendront de façon certaine sur Terre, c'est juste une question de temps. Le seul choix à faire est d'être de leur côté, se rendre utile quand ils en ont besoin et récolter des récompenses. Ceux qui agissent différemment ne sont que des fous.

Le Magus connu sous le nom de Vulture est un serviteur des démons créateurs de vampires et un jeteur de sorts qui accomplit des sacrifices de sang. Afin de simuler cela, utilisez les pouvoirs Ki en rajoutant le rituel. Il peut aussi utiliser les services de tout vampire Figurant qui viendrait à croiser son chemin.

Vous chassez peut-être les vampires, mais le Vautour, lui, vous chasse.

Mise en Scène

Hortense et Stalker se débarrassent de la poussière qui parsème leurs vêtements, poussière de ce qui fut un vampire au service de Vulture. Ils viennent d'obliger ce dernier à trouver refuge dans un coin de son repaire, perché en haut d'un building.

Le visage grimaçant de Stalker révèle des crocs étincelants (+ 1D) et en un éclair, il est sur Vulture (+ 1D), le lacérant d'un coup de son épée de ninja (+ 1D).

Vulture encaisse le coup et trempe ses mains dans le sang qui s'écoule de la plaie (+ 1D). Il porte ses doigts sanguinolents à ses lèvres (+ 1D) et murmure quelque chose dans l'ancestrale langue des vampires (+ 1D).

Hortense se recule et arme son arbalète d'un nouveau carreau.

Le Meneur de Jeu lance les 4 dés de Vulture pour le sort qu'il jette : prendre le contrôle de la Soif de sang de Stalker afin de l'obliger à attaquer Hortense. Il obtient 2 Succès. Le joueur qui incarne Stalker partage les 4 dés de sa réserve en 2 dés Yang et 2 dés Yin. Comme le sort jeté par Vulture profite de la faiblesse de Stalker, le Meneur de Jeu lui demande de lancer son dé Yin contre une valeur cible de 1. Le joueur incarnant Stalker obtient les 2 Succès Yang mais seulement un Succès Yin, ce qui n'est pas suffisant pour contrer les 2 Succès de Vulture. D'un autre côté, à cause des 2 Succès Yang de Stalker, Vulture perd ses 2 derniers points de Chi, ce qui le rend vulnérable.

Stalker fait volte-face et charge Hortense (+ 1D), grognant comme un chien enragé (+ 1D). Hortense, prise par surprise, s'empare, dans un élan suicidaire, de Stalker (+ 1D) et le projette par la porte-fenêtre (+ 1D). Elle effectue un flip arrière pour se remettre sur ses pieds (+ 1D) et décoche un carreau à Vulture (+ 1D) afin de plomber bien profond son cerveau de dégénéré (+ 1D)

Vulture qui déjà se dirigeait en boitant vers la porte (+ 1D) fait un roulé-boulé sur le côté pour éviter le tir (+ 1D)

Vu son piteux état, le joueur incarnant Stalker décide d'utiliser 3 de ses dés pour son attaque sauvage et obtient 2 Succès Yang. Le joueur d'Hortense veut vraiment balancer Stalker par la fenêtre et enfoncer un carreau dans la cervelle de Vulture, il lance donc

6 dés Yang et obtient 4 Succès. Hortense perd 2 points de Chi dans l'attaque de Stalker, mais n'a besoin d'utiliser qu'un seul Succès pour le balancer par la fenêtre puisqu'elle n'a pas eu à se défendre de lui. Stalker utilise un point Chi pour attraper une cor-

niche quelques étages en dessous. Les 3 Succès Yang qui restent à Hortense sont utilisés pour vaincre les 2 Succès Yin de Vulture. Vu que Vulture ne possède plus de Chi, le Succès Yang restant permet à Hortense de lui couper la tête en deux !



Vivre par l'Épée

Aux derniers temps de la Renaissance, alors que les armes à feu avaient rapidement rendu l'épée obsolète, un groupe de fameux duellistes fit une tentative désespérée pour renverser le cours de l'Histoire. Ils utilisèrent une puissance magique, disparue depuis l'Antiquité, et forgèrent un pacte selon lequel eux-mêmes et leurs disciples seraient protégés de tous les types d'armes, sauf de l'épée, et de tous leurs ennemis, sauf d'eux-mêmes. À jamais, ils seraient les gardiens de l'Art du Duel.

À peu près à l'époque de la grande guerre, quelques-uns des adeptes se désintéressèrent de leur Art. Ils décidèrent de tirer profit de leurs pouvoirs et commencèrent à accepter parmi eux des voyous et des mercenaires. Ces soldats immortels se préoccupaient bien moins de l'art de la guerre que de se remplir les poches avec l'argent de victimes qui ne pouvaient les tuer. De nos jours, ces monstres vivent cachés, mais ils continuent à gagner leur vie en tuant.

Les Personnages-Joueurs sont des maîtres d'armes âgés et expérimentés, qui poursuivent ces brutes et mettent un terme à leurs vies de déshonneur. Ils peuvent aussi bien être des duellistes Européens, des Samourais d'Asie ou encore des sauvages armés de machettes. Le ton de ce décor de jeu est on ne peut plus simple : Rien ne m'est impossible, je ne risque pas de mourir ! Une obligation et une seule : être un homme d'action... ou une femme d'action, si vous voyez ce que je veux dire !

Les duellistes sont des humains à part entière, sauf qu'ils sont protégés par le Pacte. Ils ne peuvent être tués que par un autre immortel et uniquement avec une épée. Ils ne peuvent pas être pris en embuscade ou piégés : juste avant l'attaque, un immortel et sa victime, ressentent une espèce de buzz qui leur gratte derrière la nuque.

Cependant, les vieux immortels maîtrisent tant leur arme de prédilection que cela en devient presque surnaturel. Ils sont également passés maîtres dans l'art du combat et doivent tous avoir 5 dans un Trait de combat. Les mercenaires, quant à eux, ne sont en général jamais aussi bons : un Trait de combat à 3 ou 4 est suffisant.

Certains Immortels peuvent posséder le Trait « Celui qui a Déjà Tout Vu » ou « Celui qui a Déjà Tout Fait » simulant ainsi tout ce qu'ils pourraient avoir appris au cours des siècles passés, mais seulement avec une valeur de Trait modérée. En effet, le gars qui a tout fait ne maîtrise rien en particulier... si vous voyez ce que je veux dire !

Vous pouvez gérer l'immortalité de plusieurs manières. La plus simple est de ne pas faire périr les immortels lorsqu'ils n'ont plus de Chi. Ainsi, ils peuvent ignorer les balles, refixer leur tête et sortir d'une explosion sans une seule égratignure. Une autre méthode consiste à les laisser mourir, mais seulement pour une durée de temps pertinente pour la tension dramatique du jeu. Au bout de ce laps de temps, ils reviennent à la vie sans blessure. Pour terminer, vous pouvez inventer toutes sortes de petits hasards qui leur évitent d'être blessés : des fusils qui s'enrayent, des chutes amorties par des tas de cartons bien placés, des coups de couteau qui ne touchent jamais un organe vital et ainsi de suite. Étrange, mais ça peut être drôle !

Les Immortels peuvent perdre du Chi en combattant des Figurants, puisque le Chi est utilisé pour annuler les effets négatifs et pas seulement les blessures. Les Immortels peuvent toujours être désarmés, aveuglés, assommés ou bien complètement exténués.

Vous pouvez introduire la plupart des types de magie tout en restant crédible. Le Vaudou et les Pouvoirs Psi conviennent parfaitement, mais certains Rituels et les Pouvoirs Ki pourraient transformer le style de jeu en Manga. C'est peut-être tout simplement ce dont vous avez besoin. La magie serait un bon soutien pour un Immortel ou un avantage certain pour un Personnage-Joueur non immortel ainsi qu'une excellente arme secrète pour tout type de méchant.

Gravin Wyrnwoo, le Gallois

Traits : Foldingue 3 Maître d'Arme 5 Touche à Tout 4 Chevaleresque 1

Le Gallois, comme il est quelquefois appelé, fut l'un des duellistes qui, jadis, forgèrent le Pacte. D'autres racontent que c'est un de ses parents, doté de voyance, qui imagina le Pacte. Sa folie latente lui permet de dépasser facilement la peur qui empêche beaucoup de

duellistes plus jeunes de tirer pleinement avantage de leur immortalité. Il est bien connu pour ses cascades légendaires : sauter d'un avion pour éviter une embuscade et ses actes suicidaires : s'emparer sur l'arme de son ennemi juste pour pouvoir le désarmer.

Pur produit de l'âge de la chevalerie, il a de réelles difficultés à combattre les femmes et se laisse facilement distraire par un flirt. Son sens de l'honneur le conduit également à considérer le comportement de certains jeunes duellistes comme des affronts personnels. Il prend plaisir à les massacrer de la façon la plus lente et sanguinaire possible.

Ronin, ancien Samurai

Traits : Art de la Guerre 5 Celui qui a Tout Vu 3 Fou du Volant 4 Revanchard 1

Depuis son entrée dans le pacte en 1853, cet énigmatique guerrier chinois a été témoin de la lente disparition et de la mort de son pays, de sa religion et de son art de vivre. Quand un groupe de soldats immortels japonais a exterminé toute sa descendance pendant le sac de Nanjing en 1937, il décida de s'intégrer au monde moderne et d'utiliser ses armes afin d'assouvir une terrible vengeance contre ses ennemis.

Depuis ce temps-là, Ronin a ôté la vie de douzaines d'immortels, traquant inlassablement celui qui ordonna le massacre de sa famille. Il a appris à utiliser des fusils, des ordinateurs et d'autres technologies, mais son arme favorite reste l'automobile. Les voitures de course pour être précis. Qu'il sème les hélicoptères de police sur l'autoroute ou qu'il éclate la tête des voyous dans les rues sombres de Tokyo, Ronin est aussi dangereux derrière un volant qu'avec une épée dans la main.

Outrider, le mercenaire immortel

Traits : Flingueur 5 Duelliste 3 Criminel 4 Asocial 1

Originellement associé au Pacte pour ses compétences de gentleman duelliste, ce Victorien a découvert un usage bien plus lucratif de son immortalité dans les étendues sauvages de l'Ouest Américain. En échangeant son sabre contre un six-coups, il a volé et assassiné dans

cette zone jusqu'à la deuxième guerre mondiale, période à laquelle l'Amérique a commencé à imposer la loi sur tout son territoire.

À présent, le bras de la justice l'oblige à sans cesse changer de planque et à s'exiler dans le Tiers-Monde en moyenne tous les deux ans. Son habileté à l'épée s'est amoindrie faute de pratique, mais il peut toujours se défendre dans un duel... après avoir épuisé toutes ses cachettes. Il s'est si bien habitué à la mort que les mortels ne sont à ses yeux guère plus que des objets pleins de sang, munis d'argent et de biens qui lui reviennent de droit.

Mise en Scène

Le Gallois a piégé Outrider dans sa chambre d'hôtel miteuse. Les combattants dégainent leurs épées : d'un côté un élégant sabre de cavalerie et de l'autre une lame vilainement recourbée. Gavin plonge soudainement comme pour atteindre la tête (+ 1D) mais à la dernière seconde change de direction et vise le bras armé de son adversaire (+ 1D). Outrider fait un bond en arrière et atterrit sur le lit (+ 1D), il saute par-dessus la tête de Gavin pour atterrir sur le bureau qui se trouve derrière lui (+ 1D) et il donne un coup de pied dans une lampe pour la projeter sur le visage de Gavin (+ 1D). Gavin fait volte-face en essayant d'atteindre son adversaire d'un coup d'épée (+ 1D), tout en se baissant pour éviter la lampe (+ 1D)

Le joueur incarnant Gavin lance un total de 5 dés qu'il répartit ainsi : 3 dés Yang et 2 dés Yin. Il obtient 2 Succès Yang et un Succès Yin. Le Meneur de Jeu lance 4 dés pour Outrider, tous, sauf un, sont des dés Yin. Il obtient juste assez de Succès pour éviter l'attaque du Gallois, mais son seul dé Yang ne suffit pas pour vaincre ses défenses. Aucun des deux personnages ne prend le dessus.

Pendant ce temps, en ville, Ronin tombe dans une embuscade tendue par une bande de punks (Niveau de Menace : 9). Il dégaine le Katana de son père et tranche net la main armée la plus proche (+ 1D). Comme les punks chargent, Ronin en repousse trois autres en tournoyant sur lui-même et en assénant une série de violents coups d'épée (+ 1D), les pans de son trench-coat flottant tout autour de lui (+ 1D). Il termine son dernier cercle par un violent coup de pied (+ 1D) qui transforme le nez d'un des punks en un jet de sang et d'os (+ 1D)

La joueuse qui incarne Ronin obtient un beau total de 6 dés. Elle décide de la jouer sécurité et en consacre la moitié à la défense. Elle obtient 2 Succès Yang et 1 Succès Yin. Ce n'est pas terrible vu le Niveau de Menace que constitue ce gang de punks, mais si elle avait lancé moins de dés Yin, elle aurait tout de même pu perdre des points de Chi.

Mourir par l'Épée

Ceux qui mènent une vie juste accèdent, à leur mort, au paradis éternel, alors que les Damnés brûlent dans l'enfer personnel qu'ils se sont eux-mêmes créé. Parfois, les Damnés échappent à leurs gardiens d'outre-monde et reviennent dans le monde des vivants, encore plus torturés et plus puissants qu'auparavant. Il arrive alors, en de très rares occasions, que leurs victimes soient ressuscitées pour les ramener en enfer.

Chacun de ces guerriers Ressuscités est ramené à la vie par un guide spirituel, un des gardiens d'outre-monde, qui prend la forme d'un Familier : un animal magique. La magie du gardien rend les Ressuscités invulnérables aux armes mortelles, leur permet d'utiliser les sens de leur Familier et leur donne la force et la vitesse nécessaires afin de ramener leurs ennemis, hurlants, jusqu'en enfer.

Les religions hybrides pratiquées tout autour du Golfe du Mexique proposent une multitude de dieux de la mort et de la résurrection. Beaucoup des Ressuscités venant de cette Région ont un oiseau comme Familier et portent une marque sur le visage. En Amérique du Nord, c'est plutôt l'esprit Wendigo qui parfois ranime les Ressuscités en les affublant de griffes, de crocs ou d'yeux étincelants. Le mythe du vampire de l'Europe Centrale a pu être inspiré des Ressuscités car les revenants des Balkans ont souvent soif de sang.

Les Damnés possèdent des pouvoirs surnaturels propres, effets secondaires de leur passage en enfer. Tous les types de Pouvoirs Psi ou de Pouvoirs Ki peuvent alors convenir. Ils savent disparaître dans l'ombre ou calciner leurs ennemis avec des flammes de l'enfer. Le pouvoir le plus utile cependant est la capacité qu'ils ont

de tuer les Ressuscités et les autres Damnés, alors que les mortels ne le peuvent pas. Les mortels peuvent les blesser, mais pas les tuer. Les Ressuscités ont une autre faiblesse : tant que leur Familier est blessé, leurs pouvoirs s'évanouissent et ils redeviennent alors de simples mortels. Si leur Familier meure, ils retournent pour toujours dans le royaume des morts.

Le vaudou convient parfaitement à ce cadre de jeu. Il place les Personnages-Joueurs mortels sur un pied d'égalité avec leurs ennemis infernaux : les Damnés et avec leurs alliés : les Ressuscités. Les Damnés, de leur côté, peuvent connaître des sortilèges encore plus puissants, par exemple des rituels qu'ils ont appris lors de leur séjour en Enfer. Le sang d'un guide spirituel est une source de puissance non négligeable dans bien des rituels...

Maven, Ressuscitée Vigilante

Traits : Machine à Tuer 5 Invulnérable 5 Sinistre 1

Une nuit, un gang de Damnés est descendu dans le club de strip-tease de Maven. Ils ont violé les filles qui travaillaient là et brûlé entièrement l'établissement... avec tous les gens qui étaient à l'intérieur. Morte, elle rencontra un des Loas, un puissant esprit vaudou, qui lui offrit une opportunité de se venger.

Maven revint dans le monde des vivants afin de capturer neuf esprits Damnés ; leurs noms sont marqués au fer rouge sur son visage dans le langage des Loas. Quelque chose en elle tend à rendre fous les mortels qui croisent sa route et enrage les animaux. C'est pourquoi Maven évite toute relation sociale. En même temps, elle compte sur son invulnérabilité pour se tirer d'affaire dans bien des circonstances, bien qu'elle soit capable de s'évanouir dans l'ombre ou de faire couler le sang de ceux qui s'opposent à elle.

Mama Mojo, Servante des Loas

Traits : Magie Vaudou 5, Arnaqueuse de Première 4 Flingue 3 Vieille et Faible 1

Depuis sa plus tendre enfance, les Loas ont parlé à Mama Mojo. Ils lui apparaissent en rêve, ils la possèdent. Les bruissements des

feuilles et les couinements des rats sont pleins de leurs chuchotements. Ils parlent et elle obéit. En retour, les Loas lui envoient tous les touristes ringards dont elle a besoin pour gagner sa vie.

Les Loas lui ont souvent envoyé des Ressuscités afin qu'elle puisse leur apporter son soutien et les guider. Sa pratique du Vaudou et son incroyable connaissance de l'Underground de la Nouvelle-Orléans font d'elle une source d'information sans égal pour laquelle tout vengeur psychopathe ou immortel se damnerait !

Aleister, le Damné

Traits : Magie Ritualiste 4 Télékinésie 4 Charisme 4 Nombriliste 1
A l'époque Victorienne, Aleister pratiquait la Magie Sexuelle, il profita ainsi de bon nombre de jeunes femmes sous prétexte de travailler à une magie très puissante. Sa descente aux Enfers lui fit prendre conscience de la vraie nature de la réalité. Lorsqu'il s'évada pour revenir dans le monde des vivants, il utilisa cette connaissance pour appréhender maints secrets de la Magie Ritualiste et se doter de puissants pouvoirs de télékinésie. Grâce à la puissance de son esprit, il peut soulever des voitures, dresser des champs de force et provoquer un incendie d'un simple geste.

Cependant, après plus d'un siècle de tourments infernaux, rien n'a étouffé sa mégalomanie. Ses nouveaux pouvoirs lui ont permis de s'entourer d'adeptes fanatiques qui lui sont entièrement dévoués et le vénèrent comme un dieu. Un peu partout dans le monde, Aleister possède des citadelles impies dédiées à sa lubricité, à son avidité et à son ego.

Mise en Scène

Aleister héberge une des cibles de Maven dans son château de la Nouvelle-Orléans. Mama Mojo est arrivée à pénétrer dans le parloir en amadouant le majordome, avec le corbeau de Maven sur une épaule. Mais voilà, Aleister a reconnu l'animal et appelle à la rescousse une armée de gardes du corps aussi suicidaires que dévoués (Niveau de Menace : 6)

Maven entre d'un bond (+ 1D), fait un flip pour passer au-dessus de Mama Mojo (+ 1D) et plante ses talons dans le visage du

Figurant le plus proche (+ 1D) pour 4 dés. D'un geste de ses bras recouverts de manches brodées d'or (+ 1D), Aleister trace une arche (+ 1D) et encercle Mama Mojo d'un rideau de flammes (+ 1D) pour 4 dés. Mama Mojo exhibe la poupée vaudou à l'effigie d'Aleister (+ 1D) et plante une aiguille noire dans chacun de ses yeux (+ 1D) pour le rendre aveugle, avec 3 dés.

Le joueur incarnant Maven obtient 3 Succès Yang et 1 Succès Yin, réduisant le Niveau de Menace des séides d'Aleister à 3 et n'encaissant aucune blessure. Le Meneur de Jeu obtient 3 Succès Yang pour Aleister, mais comme il ne sait rien à propos du sort que lui lance Mama Mojo, il n'a lancé aucun dé Yin pour lui résister. Le joueur qui incarne Mama Mojo obtient 2 Succès et aveugle Aleister, mais Mama Mojo perd 3 points de Chi à cause de l'attaque pyrotechnique d'Aleister, ce qui la laisse dans l'incapacité d'encaisser d'autres dommages.

Aveuglé, Aleister lance un champ de force (+ 1D) et grâce à sa force de volonté tente de surmonter les effets du sortilège de Mama Mojo (+ 1D). Le Meneur de Jeu lance 3 dés Yin mais perd son premier succès à cause de la cécité. Mama Mojo dégaine son Desert Eagle (+ 1D) et abaissant son arme (+ 1D) plonge pour s'échapper de l'emprise des flammes (+ 1D) et obtient 4 dés ! Maven plonge son bowie dans un premier Figurant (+ 1D), envoie bouler un second dans les flammes qui se dressent en face d'elle (+ 1D) puis frappe un troisième d'un coup de pied retourné en pleine face (+ 1D), retire son bowie (+ 1D) pour finalement le lancer dans la gorge d'un quatrième (+ 1D). Le tout pour 6 dés : 5 dés Yang et 1 Yin !

Le Meneur de Jeu obtient 3 Succès pour Aleister mais sa cécité annule le premier et il a besoin de 3 Succès pour surmonter les 2 Succès du sort de Mama Mojo. Il reste donc aveugle.

Le joueur incarnant Mama Mojo obtient seulement un Succès Yin mais cela suffit amplement pour lui éviter de se prendre une trempe par les séides d'Aleister. En obtenant 4 Succès Yang, le joueur incarnant Maven efface définitivement la menace des séides. Mais le résultat de son dé Yin est 6 : un échec ! Maven perd donc un point de Chi. Terrorisés, les rares gardes du corps d'Aleister à rester debout s'enfuient en hurlant !

WUSHU

L'ART ANCESTRAL
DU JEU DE ROLES D'ACTION

FICHE DE PERSONNAGE

JOUEUR

MENEUR

CAMPAGNE

DATE

NOM DU PJ

AGE SEXE

DESCRIPTION

TRAITS

CHI

HISTORIQUE

WUSHU

L'ART ANCESTRAL
DU JEU DE ROLES D'ACTION

FICHE DE FIGURANT ET DE NEMESIS

MENEUR

CAMPAGNE

DATE

NOTES

FIGURANTS

TYPE

MENACE

NOTE

TYPE

MENACE

NOTE

TYPE

MENACE

NOTE

NEMESIS

NOM

AGE SEXE

DESCRIPTION

TRAITS

CHI