

Wushu SNAP

www.rafiot-fringant.com
Un jeu de Daniel Bayn Rafiot Fringant

Les règles de Wushu en 2 pages

Créer des héros

Choisissez des **Traits** qui définissent votre personnage : cela peut être leur profession, un adjectif, un art martial, un trait de personnalité, ou même un pouvoir !

Chaque Trait se voit attribuer une valeur par défaut de 2. Vous disposez de 6 points à dépenser pour les améliorer, jusqu'à une valeur maximale de 5 chacun.

Il a également une **Faiblesse**. Lorsqu'il est confronté à celle-ci, tous les dés avec un résultat supérieur à 1 sont des échecs.

Et possède 3 **Points de Chi**. C'est son énergie vitale. S'il atteint 0, il peut continuer à agir, mais la prochaine touche le mettra hors d'état d'agir. Il peut les regagner entre les scènes.

Exemple de héros : John Wick est un ancien tueur à gages (5) et un pilote chevronné (4) au volant de sa Mustang Boss 429. Aussi respecté que craint parmi ses pairs, sa réputation (3) lui vaut le titre de Baba Yaga dans le milieu. Sa plus grande faiblesse : ne plus vouloir tuer sans raison (1).

Décrire l'action

La description est le cœur de Wushu. Plus un joueur décrit les actions de son personnage en ajoutant des détails, plus il augmente sa réserve de dés et donc ses chances de réussite.

Chaque détail est un **Embellissement** : un coup d'épée, une esquive rapide comme l'éclair, une description d'ambiance... même une précision d'apparence négative. Pour chaque **Embellissement**, il ajoute un dé à six faces à sa réserve de dés.

Si le joueur ne fait aucune description, sa réserve est de 1 Dé par défaut.

Chaque scène peut avoir une **Limite** fixée par le MJ, qui est le nombre maximum d'**Embellissements** qu'un joueur peut ajouter à la fois. Cette limite se situe généralement entre 3 et 5 mais elle peut varier selon la fluidité de la narration souhaitée.

Exemple : Je tire deux balles à bout portant dans le torse du laquais devant moi / puis soulève une chaise d'un coup de pied pour bloquer la charge de son acolyte / avant de récupérer le couteau rangé à la ceinture de ma victime / et de l'enfoncer dans le flanc du nouveau venu. (4 dés)

S'en tenir aux principes

La Vérité Narrative : Une action se produit telle que le joueur la décrit, quand il la décrit. Elle ne peut pas être bloquée, annulée ou modifiée, sauf par les deux principes suivants.

Le Veto : Tout joueur peut opposer son veto à une action, que ce soit pour des raisons de confort, d'adéquation au genre ou pour tout autre motif. Utilisez-le à bon escient.

Le Coup de Grâce : Seul le joueur qui résout mécaniquement un conflit peut en raconter la résolution. C'est la récompense de la réussite. Mais ne portez jamais le **Coup de Grâce** avant d'avoir épuisé la vitalité (le Chi) de votre adversaire.

Les Oppositions

Il existe deux types d'oppositions : les **Obstacles** et les **Némésis**.

Elles se différencient par l'enjeu ou l'intensité dramatique qu'elles induisent, et peuvent se côtoyer dans une même scène. Ce sont soit des adversaires "conscients" (humains, créatures...), soit des péripéties (bombe, éruption...).

Obstacles (Figurants, Embûches, ...)

Faciles à surpasser, ils n'ont ni traits, ni dés. Ils sont définis par deux variables :

- **Ténacité** : c'est le nombre de succès nécessaires pour en venir à bout. Si elle tombe à zéro, l'**Obstacle** est éliminé.
- **Dangerosité** : De 1 à 3 (en général 1), c'est le nombre de points de Chi que risque de faire perdre l'**Obstacle** au personnage s'il n'a pas assez de succès Ying.

Némésis (Antagonistes, Ennemi, ...)

Une Némésis est définie à l'identique des personnages-joueurs : des Traits, du Chi et des dés Ying et Yang (c.f. ci-après). Ces vaillants adversaires doivent être affrontés en **Face à Face** mais plusieurs joueurs peuvent se liguer contre eux. Il y a alors deux options :



La Résolution des conflits

Si le résultat affiché par un Dé lors d'un jet est inférieur ou égal au trait que vous utilisez, c'est un succès.

Après avoir décrit l'action, les joueurs divisent leurs réserves de dés obtenues grâce aux **Embellissements**, en Dés Ying (Défense) et Dés Yang (Attaque) comme ils le souhaitent, indépendamment de leurs descriptions.

Ils déterminent aussi la Valeur Cible pour le lancer de dés en choisissant le

Trait le plus adapté à la situation. Si aucun **Trait** ne correspond, la valeur par défaut est de 2, à moins que la **Faiblesse** n'entre en jeu, auquel cas la valeur sera de 1, peu importe les **Traits** applicables. Tout résultat inférieur ou égal à la **valeur cible** est une réussite

Les succès **Ying** bloquent la **Dangerosité** des **Obstacles** ou les succès **Yang** des **Némésis**. Les succès **Yang** sont soustraits à la **Ténacité** des **Obstacles** ou au **Chi** d'une **Némésis**, si elle ne dispose pas de succès **Ying** à leur opposer.

Le Meneur décrit les changements et les rebondissements de la scène après chaque jet de dés des joueurs et jette des dés uniquement si le conflit implique une **Némésis**. Conformément au principe de **vérité narrative**, il ne peut pas modifier les descriptions des joueurs.

Déroulement d'un tour de jeu

Affronter une Némésis

Option 1 : Affrontement à tour de rôle

- 1 Description des actions et comptabilisation des Embellissements énoncés par le MJ et le premier Joueur à agir
- 2 Répartition des réserves de chacun entre dés Ying et Yang.
- 3 Lancer de dés et comptabilisation des points de Chi perdus.
- 4 Un nouveau joueur remplace le premier et réitère l'opération depuis l'étape 1.

La Résolution Éclair

Parfois la situation ne se prête pas aux Embellissements détaillés, bien que la conclusion de l'action soit incertaine. Vous pouvez alors opter pour une **Résolution Éclair**. Prenez un nombre de dés égal au score de votre **Trait** le plus pertinent pour la situation. Lancez ce nombre de dés, et ne gardez que le résultat le plus bas. Comparez celui-ci à la liste suivante :

- 6 Un échec retentissant.
- 5 Un beau plantage.
- 4 Un échec ordinaire.
- 3 Un succès avec des complications.
- 2 Un succès quasi-parfait.
- 1 Splendide !

Affronter un Obstacle

- 1 Tous les joueurs décrivent leurs actions et comptabilisent leur nombre d'**Embellissements**
- 2 Ils répartissent les réserves obtenues entre dés Ying et Yang
- 3 Ils lancent leurs dés, comparent les résultats à la **Valeur Cible** et comptabilisent les points de **Chi** et de **Ténacité** perdus.

Option 2 : Affrontement conjoint

- Description par le MJ des actions de l'antagoniste et comptabilisation du nombre d'**Embellissements**
- Le nombre d'**Embellissements** de l'antagoniste est divisé par le nombre de joueurs, ce qui indique le nombre d'**Embellissements** que chacun des joueurs peut ajouter
- Répartition de la réserve de dés entre dés Ying et Yang..
- Lancer de dés et comptabilisation des points de Chi perdus.