

Wushu +4

L'art subtil des options

Avant propos : Mon but n'est pas de modifier en profondeur le system de Wushu, ni d'en faire un jeu de rôle « a l'ancienne » en y accumulant tout un tas de règles rôlistiquement délétères, mais simplement de proposer une série d'options pouvant être ajoutées au system de Wushu, en espérant que les MJs y trouvent leur compte.

Option I : *les traits caractéristiques.*

Dans une partie de Wushu il arrive parfois que (hors-combat) un des héros ait décidé de faire une action dont l'efficacité peut être mise en doute.

Comme vouloir exploser une porte blindée a coup de poing, calculer la vitesse de vent avec les cendres de son cigarillo, draguer la serveuse.

La description de l'action détermine le nombre dés utilisés, les résultats l'efficacité de l'action, mais quel Trait utiliser ?

Afin de ne pas faire tous les jets sous les mêmes trait (bien tirer au fling ne veut pas dire que la porte va céder), il est possible au MJ d'imposer quelques Traits qui serviront de référence pour ce genre d'action, et a étoffer un peu les personnages.

La méthode simple (mais efficace) : donner 2 Traits obligatoires, Physique (pour tous ce qui est casser une porte, soulever une grille en fer, retenir le plafond qui s'effondre...) et Mental (pour tous ce qui est calculs compliqués, se souvenir de ce qu'a dit le PNJ a propos du système de sécurité, mentir a sa maman...).

La méthode détaillée (tout aussi efficace) : donner 8 Traits obligatoires afin qu'ils recouvrent a peu près tous ce que les joueurs pourraient avoir envie de faire. Force (pour les portes tout ça), Dextérité (pour les serrures, les désamorçages de bombe), Endurance (pour courir pendant trois quart d'heure sans se fatiguer), Rapidité (pour rattraper le tube a essai qui contient le méga-virus avant qu'elle ne se brise), Intelligence (pour se souvenir du nom de ce pu... de PNJ), la Volonté (pour résister au pouvoir de toutes sortes d'anneaux maléfiques), la Perception (pour remarquer le couteau oublié par le tueur, ou le type caché derrière les buissons), le Charisme (pour la serveuse et plus si affinité).

Bien sur le MJ donnera quelque points en plus à répartir histoire de remplir de tous ça (par ce que « les carac. a sa craint »). 3 points pour la première méthode, 10 pour le seconde ?

Option II : *faire des gros jets.*

Certain MJ, comme certain joueurs, se demandent souvent si « faut faire gros ou petit ? », et comme vous le savez a Wushu sa dépend. Afin de résoudre ce problème le mieux est de toujours faire GROS. Et en plus c'est plus marrant d'accumuler des 6 que de 1.

Pour ce faire il suffit de faire marcher le system à l'envers. Au lieu de devoir obtenir un résultat en dessous d'un seuil de difficulté il faut l'obtenir au dessus. Et ce, sans pour autant que les scores des Traits soit « plus puissant quand ils sont plus petits ».

Alors comment ?

En présentant sur la feuille de personnage les Traits de cette manière.

Nom du Trait : O O O O

Seuil a battre au dés : 6 5 4 3 2

Plus le score du trait est élevé (plus on a coché de rond) plus le seuil diminue. Lors d'un jet de dés tous les scores supérieurs ou égaux au seuil comptent comme des réussites.

Option III : *Chi = Energie vitale + Etat de santé.*

Dans Wushu le Chi sert a peu près a tout, c'est bien mais quel dommage de ne pouvoir voir les personnages, blessés, les membres brisés, le bide plein de plomb, essayer encore malgré l'adversité et la douleur de botter le cul au super méchant.

Pour ce faire il suffit de couper le Chi en deux, d'une part l'Energie vitale, qui fonctionne exactement comme le Chi, et d'autre part l'Etat de santé qui représente les dommages physiques du personnage.

L'Etat de santé comporte 5 stades.

Le Premier « tout va bien » n'a pas vraiment d'intérêt il correspond a l'état normal du personnage quand il se lève frais et dispo le matin.

Le Second « blessé » correspond à la première perte de Chi dû à des dommages physiques. Un personnage « blessé » voit le nombre réussite de tous ses jets réduit de 1. Comme si il subissait une entrave.

Le Troisième « gravement blessé » arrive lorsque le personnage est déjà « blessé » et qu'il subit encore des dégâts. Comme vous l'aurez compris le nombre de réussite et diminué de 2.

Le Quatrième « agonisant » arrive lorsque normalement le personnage n'a plus de Chi, il est mal en point, encore un coup et s'en fini de son héroïque existence. Le malus est de 3 réussites.

Le Cinquième « mort » est comme sont nom l'indique synonyme de gomme, de crayon, de réflexion sur un nouveau personnage et de regards noirs lancés au MJ.

Contrairement au Chi (ou Energie vitale) l'Etat de santé ne remonte pas tout seul entre les scènes, il faut une bonne journée de repos au héros pour se remettre. Celons votre humeur de MJ du jour ils peuvent se réveiller tout neuf ou avec seulement un stade d'Etat de santé en moins.

Option IV : *Equipement ?*

Faire des listes d'équipement avec leur poids, leur valeur des malus et des machins... rien que d'y penser beaucoup de joueurs en ont la migraine. Pouvoir sortir n'importe quoi a tout moment de sa poche... les MJs en ont la migraine depuis longtemps.

Comment faire ?

Ajouter un Trait qui s'appelle... Equipement.

Celons « l'archétype » du personnage le héro a le droit d'avoir tous ce qu'il veut du moment que le MJ considère que cela correspond au dit archétype. Mais à tout moment le droit de Veto du MJ peut s'appliquer, dans ce cas il peut demander au joueur de faire un jet sous Equipement, en demandant plus ou moins de réussite selon l'objet demandé (une réussite pour un couteau suisse, 4 pour une Ferrari ?). Le nombre de dés sera bien sur déterminé par les embellissements du joueur qui permettront de justifier l'obtention de l'équipement.

Exemple : *oui, j'ai un couteau suisse (1d), je l'ai acheté alors que j'étais en voyage culinaire en Suisse l'année dernière (2d) j'avais fait un nœud trop compliqué a mes lacets et j'ai du les couper avec (3d) j'avais l'air malin après dans la rue avec une chaussure qui tenais a moitié (4d).*

Dans ce cas si une réussite est obtenue le héro à effectivement un couteau suisse, dans le cas contraire le MJ rétorque.

Effectivement mais tu te souviens pas les douanes te l'ont confisquer avant de monter dans l'avion au retour.

Conseil : éviter d'utiliser cette option lors d'un combat (pour des raisons qui semblent évidentes non ?)

Maxime Muller.

Whusu est un jeu de Daniel Bayne. Voir : <http://apokalipstick.blogs.com/>

