

# SCALES & WUSHU

## Introduction

Pourquoi j'ai choisi ce système : Les règles de base de Scales offrent un support souple, mais qui est inadapté à ma vision du jeu. De plus, mes tentatives pour changer de système restent floues et incertaines sur l'interprétation des résultats.

Voulant rester dans un système simple, souple et rapide, Wushu me semble le meilleur compromis.

*Attention : dans cette vision, ma table est constituée uniquement de dragons. Si cela vous semble trop hérétique, oubliez ce que vous lisez.*

## Rappels du Système Wushu (tiré du site [www.wild.over-blog.com](http://www.wild.over-blog.com))

Les règles d'or :

**1 : « Tout ce que décrivent les joueurs se passe exactement comme ils l'ont décrit, quand ils le décrivent. »**

Une caractéristique primordiale de Wushu est le fait qu'il donne les clés de la narration et le pouvoir de décision aux joueurs. Les joueurs ne demandent pas au meneur de jeu si telle ou telle action est envisageable, déterminant par la suite si l'action se solde par un succès. A la place, ils décrivent ce qui se passe avant même de lancer les dés. Les jets de dés n'ont pas pour but de déterminer le niveau de réussite d'une action, mais de mesurer l'impact de cette action sur l'avancement d'une scène. C'est la clé de Wushu : ne pas résoudre une action, mais résoudre une scène, de manière globale.

Les joueurs sont libres de décrire un succès ou un échec : cela ne fait de différence avec Wushu. Ce qui pourrait être vu comme une vaine tentative d'un personnage pour parvenir à ses fins peut être transformé au dernier moment par un atout qu'il aurait gardé dans sa manche. Un joueur a tout à fait le droit de ne jamais décrire d'échec, ou de ne jamais décrire de succès, ce qui ne l'empêchera pas de faire progresser une scène jusqu'à son dénouement.

Les limites de cette règle :

*« Si une description ne colle pas, n'importe qui peut y mettre son veto. »*

Tout le monde autour de la table, pas seulement le meneur de jeu, peut mettre son Veto à une description faite par un autre joueur. En fait, le Veto sert plutôt de signal d'alerte, indiquant quand la vision des joueurs diverge. C'est une opportunité pour tous les joueurs de se mettre sur les bons rails. C'est une occasion de dire « Attends un peu... » et de s'assurer que tout le monde est bien d'accord. En l'absence de télépathie, chaque joueur ne peut que se référer à l'idée qu'il se fait de ce que pensent les autres, en aucun cas à une image claire et précise.

Le Veto ne doit pas être perçu comme quelque chose de négatif. Parfois, un joueur peut avoir une idée pour améliorer la description faite par un autre joueur. Dans ce cas, le Veto peut prendre une forme plus subtile, du type « Ça serait encore mieux si... ».

*« Il est interdit de décrire une victoire totale avant que la composante mécanique de la scène n'est été résolue. »*

La règle du Coup de grâce dit que vous n'avez pas le droit d'éliminer tout le challenge que représente une scène dès votre première description. Mieux, vous ne pouvez pas décrire une victoire totale tant que la représentation mécanique du challenge n'a pas été résolue par une série de descriptions et de jets de dés favorables.

Dans un concours de pâtisseries, vous n'avez pas le droit dès votre première description de décrire que le jury a adoré votre tarte aux pommes et vous a remis le premier prix. Vous devez d'abord, par des descriptions successives, venir à bout de la représentation de cette épreuve en termes de jeu. C'est seulement quand vous serez parvenu à ce stade que vous pourrez porter le Coup de grâce, en décrivant votre victoire.

Un Coup de grâce est une « description bonus » que le vainqueur gagne le doit de réaliser, après le dernier jet de dés, pour narrer l'issue de la scène. C'est le seul cas dans lequel la description ne survient qu'après le jet de dé et non avant.

## **2 : «Toute action que vous décrivez se compose de Détails.»**

Wushu récompense la richesse des Descriptions faites par les joueurs, chaque élément composant une Description étant appelé Détail et apportant un dé au joueur. Le système de Wushu est basé sur la constitution et l'utilisation d'une réserve de dés, dont la taille dépend de l'effort de narration fait par les joueurs.

Dans un certain sens, ce que vous décrivez n'a pas vraiment d'importance en soi, tant que votre personnage fait quelque chose. Tout est un Détail. Une réplique est un Détail, une action est un Détail, un changement dans l'environnement est un Détail, les vêtements que porte votre personnage sont un Détail, un flash-back est un Détail, une pensée est un Détail ; pour des parties d'inspiration cinématographiques, un angle de caméra, une prise de vue ou un effet spécial sont des Détails. Et ainsi de suite – vous avez sûrement compris le truc.

Le fait de devoir être créatif à chaque minute de la partie peut sembler intimidant au premier abord. En pratique, vous n'avez pas à vous inquiéter, car vous n'êtes pas seul. Rien ne vous empêche de vous appuyer sur les idées des autres joueurs, empilant vos Descriptions les unes après les autres. Démarrer la Description, puis passer le relais à un autre joueur pour qu'il l'enrichisse, avant de reprendre la main pour poursuivre est appelé, dans Wushu, une Passe. A condition que tous les joueurs soient à l'aise à l'idée de céder de temps à autres une part de l'emprise qu'ils ont sur leur personnage, c'est une pratique vivement encouragée. Non seulement, c'est moins fatigant que de devoir tout inventer seul, mais aussi cela récompense le travail d'équipe tout en tendant à produire des Descriptions plus riches et plus divertissantes que celle qu'un joueur pourrait imaginer seul.

...Mais tous les Détails ne sont pas appropriés

*«Tout le monde doit avoir une même appréciation des types de Détails adaptés à la partie. »*

Les joueurs ne sont pas totalement libres de décrire tout ce qui leur passe par la tête, les descriptions les plus inappropriées pouvant déclencher un Veto. Se pose donc la question du genre retenu pour la partie et du respect des règles implicites de ce genre dans l'élaboration des descriptions. Aucune règle de Wushu ne permet de dire à un groupe si tel ou tel détail est approprié. C'est aux joueurs et au meneur de jeu de définir ensemble ce qui est adapté au genre et ce qui ne l'est pas. En effet, la cohérence interne de la partie n'existe qu'à partir du moment où tous les participants sont parvenus à un consensus sur le genre retenu et les conventions qui lui sont associées.

### **Le système de jeu :**

Wushu fonctionne avec un mécanisme de réserve de dés (à six faces) construite par le biais de Descriptions. A partir du moment où vous faites quelque chose, vous gagnez un dé. Pour chaque Détail par lequel vous enrichissez la Description de votre action, vous gagnez un dé supplémentaire. Votre Description peut aussi bien consister en un enchaînement ininterrompu d'actions qu'en un empilement d'éléments apportés au fur et à mesure par tous les joueurs.

Une fois que ce qui se passe a été décrit, la seconde phase du tour a pour but de mesurer à quel point les actions décrites ont permis de faire progresser la scène vers son dénouement. Ayez bien à l'esprit que, en vertu de la première règle, le succès ou l'échec de chaque action a déjà été décrit. La résolution ne permet donc que d'évaluer l'impact de ces actions sur la scène dans son ensemble.

## *Wushu dans Scales : définition du genre*

Scales est un jeu à tendance 'réaliste' : vos actes sont inscrits dans un environnement qui correspond à notre univers de tous les jours. Si vous vous retrouvez dans une fusillade, vous pouvez prendre une balle. Si vous vous cassez en voiture, vous allez finir à l'hôpital.

Cela signifie que les descriptions 'à la Jackie Chan' ou 'je cours sur les murs' ne sont pas cohérentes (moi aussi j'aime bien ce mot).

Le fait que vous soyez des dragons ne change en rien cette approche ; les capacités inhérentes seront décrites plus loin.

## *Création de personnage*

Un personnage est défini par plusieurs traits :

**Son métier** : il s'agit de connaissances professionnelles dues à un métier. Ce trait ne se chevauche pas avec le trait de combat : il représente les compétences techniques qui ont été apprises. Par exemple un militaire saura utiliser plusieurs types de véhicules, repérer plus facilement les défenses d'une zone protégée, mais n'utilisera pas ce trait pour faire usage de ses armes.

**Son trait de combat** : Il couvre aussi bien les combats proprement dits que les autres conflits physiques. Il n'est pas forcément défini par une phrase clé.

**Son trait social** : couvre les conflits sociaux et interpersonnels. Il doit être défini pour refléter l'approche qu'aura le personnage des différents conflits. Par exemple Lily pourrait avoir comme trait social "Présence intimidante", pour refléter son aspect vierge de fer.

Avoir un bas score dans son trait social ne signifie pas que le personnage est asocial ; juste qu'il se laisse facilement mener en bateau ou marcher sur les pieds.

## *Magie : pouvoirs innés et sorts*

La magie dans Scales est séparée entre les capacités innées de la famille draconique et les sortilèges connus.

**Les capacités innées** sont les pouvoirs spéciaux de votre famille tels que la polymorphie, la carapace ou encore le souffle. Les capacités innées sont définies par le trait "famille draconique". Vous avez un score de 3 dans ce trait.

Des que vous voulez utiliser un pouvoir inné, il suffit de faire la description de son utilisation et de faire un jet de famille draconique. Le nombre de succès donne la vitesse d'exécution ou l'efficacité du pouvoir utilisé.

Voici la liste des différents pouvoirs innés et de leur utilisation :

**Camouflage** (par milieu) : permet de se fondre dans un environnement.

**Carapace** (niveau) : ajout d'une armure conséquente, arrêtant la plupart des munitions de moyen calibre. La carapace arrête un nombre de points de dégât égal au niveau de la carapace, mais elle reste visible (un peu comme un gros gilet pare balle sous la veste).

**Combativité** (niveau) : sous forme draconique pure, le personnage ajoute son score de combativité aux dégâts de combat.

**Immunité** (par élément) : immunise contre un élément donné. il ne nécessite aucune activation.

**Invisibilité** : rend invisible pour une durée de 10 minutes.

**Magie accrue** (niveau): bonus au trait de magie draconique du personnage.

**Majoration** (Force, réflexes ou perception) : permet d'avoir un attribut exceptionnel et d'en faire usage.

**Nage** : permet de nager et respirer comme un poisson.

**Peur** : nécessite d'être sous forme draconique pure. Tout humain voyant cela doit faire un jet de sang-froid et obtenir autant de succès que le personnage pour ne pas partir en courant.

**Polymorphie** : permet de se transformer entièrement ou partiellement en dragon. Notez bien que vos vêtements ne résistent pas à toute transformation.

**Sens accru** (par sens) : permet d'avoir un sens spécial, non humain tel que le sonar ou la thermographie. Ce n'est disponible que sous forme draconique pure ou partielle.

**Souffle** (par élément) : projette un souffle qui englobera une zone.

Télépathie : permet de communiquer télépathiquement avec une personne.

**Venin** : accessible dès que la tête est sous forme draconique, permet d'injecter un venin virulent à une cible par morsure.

**Vol** (pataud, agile, très agile) : permet de voler. L'indication entre parenthèses donne la faculté à effectuer des manoeuvres et la souplesse du vol.

**Les sorts** utilisent plusieurs choses : un trait pour effectuer le jet, un masque et une dépense de Mana pour leur efficacité.

*Le trait utilisé est Magie Draconique.*

Le masque permet de lancer le sort sans provoquer de 'remous' dans la mana, et donc de faire sentir que le sort à été lancé. Tout sort peut être lancé sans masque, mais il sera visible et provoquera un 'écho' qui peut alerter toute créature sensible à la magie dans les environs. Vous pourrez être amené à lancer un sort non masqué lorsque vous n'avez pas le temps nécessaire à la création ou la récupération d'un masque.

Les masques ne sont qu'un effet de mise en scène ; ils doivent refléter un minimum le sort utilisé (par exemple un tatouage de bouclier pour le sort armure) mais peuvent être de toute forme. La logique voudrait qu'un sort limité dans le temps soit lancé sur un masque de même nature, et qu'un sort intemporel soit lancé sous un masque durable comme le jardinage ou l'architecture. La seule règle est que chaque masque est unique et doit être fait de vos mains. Soyez créatifs et n'hésitez pas à piocher dans les poncifs du genre, quitte à dessiner des pentacles ; l'important est l'ambiance, pas la prise de tête.

**Vos personnages connaissent 3 masques** ; s'ils tentent d'utiliser un masque qui ne leur est pas connu, le score de magie draconique est baissé de 2 points.

**La dépense de mana est toujours d'un point pour obtenir l'effet de base du sort.** Vous pouvez investir des points supplémentaires pour obtenir des effets plus importants. Consultez la liste ci-dessous pour les effets des sorts.

## Liste des sorts disponibles

Nom	Effet pour 1 Point de Mana	Effet supplémentaire par PM dépensé
<b>Abrutissement</b>	Débilité une cible durant 1 minute. Retombe à l'état de nourrisson.	+1 minute / +1 cible
<b>Alarme</b>	Objet devient alarme magique. Des qu'un individu passe dans la zone, une image de la personne est envoyée au lanceur. Fonctionne durant 1 journée.	+1 jour, +1 zone
<b>Puissance</b>	Donne une force prodigieuse (2 fois celle d'un humain)	+1 au multiplicateur de force
<b>Vitesse</b>	Donne une vitesse de réaction prodigieuse. Le personnage devient quasiment impossible à surprendre et agit largement plus vite que tout le monde.	+1 pour se prendre pour Flash
<b>Sens accrus</b>	Donne la capacité de se prendre pour la sentinelle ; le personnage voit mieux, plus loin, entend mieux, sent mieux.	
<b>Amnésie</b>	Efface tous les souvenirs des dernières 24 heures de la victime. Elle aura un 'blanc' sur la période.	+24 heures
<b>Anaérobiose</b>	La cible n'aura plus besoin de respirer durant 24 heures. Elle reste sensible aux effets du froid ou des pressions.	+1 journée
<b>Antidote</b>	Annule les effet d'un poison sur une cible	+1 personne
<b>Armure</b>	Créer une armure autour de la cible. Encaisse 1 point de dégât par point de mana investit. Durée : une scène.	
<b>Bénédiction</b>	Donne un bonus d'un succès automatique à la cible durant une heure.	+1 succès / +1 heure
<b>Camouflage</b>	Comme pouvoir inné, cela permet de se fondre dans le décor. Le coût dépend des conditions allant contre le camouflage (soleil, visibilité...)	
<b>Cauchemar</b>	Rend insomniaque une cible durant une semaine.	+1 semaine
<b>Champ de force</b>	Créer un champ de force autour de la cible, stoppant tout objet arrivant trop vite (balle, flèche mais pas couteau). On peut aussi stopper des véhicules avec ce sort, mais le coût est augmenté de 1 à 4 points.	+1 par mètre de zone d'effet autour de la cible
<b>Corps gazeux</b>	Transforme en gaz la cible pour une heure.	+1 heure
<b>Corps liquide</b>	Transforme en eau la cible pour une heure.	+1 heure
<b>Crémation</b>	Fait prendre feu la cible du sort.	+1 point de dégât
<b>Décharge électrique</b>	Electrocute la cible.	+1 point de dégât
<b>Détection du danger</b>	Rend la cible 'aware' : elle anticipe les actions à son encontre et ne peut être surprise. Durée : 1 minute	+1 minute
<b>Dysfonctionnement</b>	Rend tout objet technologique dans les 10 mètres atour de la cible inutilisable durant une minute.	+1 minute / +10 mètres
<b>Éclats de glace</b>	Cause des dégâts de froid sur une cible.	+1 point de dégât
<b>Folie</b>	Créer chez la cible une folie qui durera une heure. Le choix de la folie est laissé au lanceur du sort.	+1 heure
<b>Guérison</b>	Permet de soigner les blessures. Les blessures graves demanderont plusieurs points de mana, tout comme la régénération de membre. La récupération demandera entre 1 journée et 1 heure, suivant la gravité de la blessure et le nombre de points investis.	+1 effet / +1 vitesse de guérison améliorée
<b>Immunité mentale</b>	Empêche d'être la cible de toute manipulation mentale, y compris par sort, durant 10 minutes.	+10 minutes
<b>Infra vision</b>	Permet de voir dans le noir sans aucun malus jusqu'au prochain lever de soleil.	+1 journée

<b>Invisibilité</b>	Rend le porteur invisible (y compris son équipement). Il reste émetteur de chaleur, de son et de poids. L'invisibilité fonctionne aussi avec les systèmes de surveillance. Durée : 10 minutes	+10 minutes
<b>Longévité</b>	Spécial Grands pères	
<b>Maladie</b>	Rend malade et tue dans les 6 mois suivant le sort. On en peut guérir que magiquement de ce sort, par Guérison ou Antidote.	-1 mois par PM dépensé
<b>Malédiction</b>	malus d'un succès automatique à la cible durant une heure.	+1 cible / +1 heure
<b>Météorologie</b>	Change la situation météorologique durant 24 heures.	1PM par contradiction (Tempête de neige en été etc...)
<b>Onde de choc</b>	Souffle les adversaires sur 10 mètres, comme le sort attenant dans DD3.	+10 mètres
<b>Paralyse</b>	Immobilise un adversaire durant 1 minute	+1 cible / +10 minutes
<b>Corps éthéré</b>	Permet de passer a travers les murs. Le personnage n'est attaquable que magiquement ou par une créature sous forme naturelle (draconique par exemple). Durée : 1 minute	+1 minute
<b>Peur</b>	Oblige la victime a s'enfuir immédiatement. Elle peut tenter de résister.	+1 succès automatique / +1 cible
<b>Piège</b>	Tous les objets d'une pièce (ou de 10 mètres de diamètre en extérieur) se jette sur toute personne y entrant jusqu'à ce qu'elle ne bouge plus ou sorte de la zone.	+10 mètres / +1 heure
<b>Poison</b>	Empoisonne magiquement une cible. La victime subit immédiatement un malus d'un succès et mourra dans les 3 mois qui suivent, sauf si elle est soignée magiquement. L'origine de la mort est parfaitement identifiable, contrairement au sort Maladie.	+1 de malus / -2 semaines
<b>Psychométrie</b>	Lecture des informations d'un objet au contact du sort ou du masque. Le personnage 'voit' a travers l'objet sur les dernières 24 heures.	+24 heures
<b>Puanteur</b>	Rend une zone invivable par l'odeur. Un point permet d'embaumer une maison, 2 points un immeuble. L'odeur disparaît avec un bon courant d'air ou au bout d'une heure.	
<b>Rire</b>	Fait exploser de rire un adversaire, lui collant un malus d'un succès pendant 1 minute.	+1 minute / +1 succès
<b>Séduction</b>	Permet de séduire plus facilement et de manière discrète. Attention, vu son utilisation classique chez les dragons, les anciens sauront qu'ils ont été charmés.	+1 cible / +4 pour un auditoire complet
<b>Sommeil</b>	Endors une cible sur le champ. Son sommeil sera lourd, mais elle peut être réveillée par un bruit fort.	+1 cible
<b>Suggestion</b>	Implante une idée à un humain. Il fera tout pour y obéir sauf mettre sa propre vie en danger. Plus l'ordre est complexe, plus le sort coûte de PM	
<b>Télékinésie</b>	Fait soulever un objet et le diriger par la pensée. Coûte 1 PM pour 100 Kg, et 1 PM par mouvement complexe. Nécessite normalement 2 masques, un pour contrôler l'objet et un sur l'objet ciblé.	
<b>Télépathie</b>	Permet de communiquer avec une cible pendant 10 minutes.	+10 minutes / +1 cible
<b>Vieillessement</b>	Fait vieillir la cible de 10 ans. Pour des raisons que personne ne connaît, cela provoque la décrépitude chez les enfants et parents dragons.	+10 ans

<b>Vol</b>	Permet de voler. Le vol est considéré comme pataud, dure 30 minutes et est de vitesse de 50 km/h.	+30 minutes / vol plus agile / +50 km/h
<b>Vomissement</b>	Fait vomir une cible, de manière répétée et durant 1 minute, même si elle n'a rien manger. Evidement cela gêne la cible pour tout autre acte, même si elle peut essayer de se retenir.	+1 minute
<b>Silence</b>	Créer une zone de silence sur 1 mètre autour de la cible. Aucun son ne sort de la zone, mais aucun n'y rentre également. Durée : 10 minutes.	+10 minutes

### **Note finale**

Je crois sincèrement qu'on pourra apporter une touche très particulière à Scales en utilisant le système de Wushu ; loin de la frénésie d'une vision trop 'blockbuster' à la Matrix, ce système peut offrir une approche laissant une meilleure marge de créativité et de liberté.

L'approche des sorts est 'gros-bill' à première vue mais correspond à une volonté de ma table ; on peut obtenir un effet puissant facilement, mais les adversaires le peuvent également.