

LES REGLES DU KUNG FU PAR CHIN HSUEH WONG, VENERABLE MOINE SHAOLIN DE LA TRENTE SEPTIEME CELLULE.

UNE AIDE DE JEU DE RODI

Cette aide de jeu n'a pas pour but de reprendre tout ce qui est dit sur le Kung Fu dans l'excellent supplément qu'est Le Grand Labyrinthe, mais de présenter de façon succincte les règles afin de pouvoir les distribuer aux joueurs ou de servir de petit mémo que l'on vient consulter à l'occasion.

Bonjour à toi, jeune disciple, je suis le maître Chin Hsueh Wong de la Trente Septième Cellule. Je vais t'expliquer la marche à suivre pour devenir un bon martial artist. La route va être longue ! Alors, écoute-moi bien.

Tout d'abord, tu dois choisir l'**atout arts martiaux** puis l'**aptitude combat** (avec une concentration correspondant à l'art martial choisi). Sache que l'acquisition de pouvoir se fera au double de leur niveau. Afin de pouvoir acheter plusieurs **atouts**, **manœuvres** ou **pouvoirs ki**, il te faudra choisir quelques **handicaps**... Ils sont limités à 10 points (en plus des 10 initiaux que peut prendre n'importe quel personnage). Nous le verrons plus tard

Commençons par les **styles de combats**. Ils sont nombreux. Il te faudra en choisir un qui servira de **concentration à l'aptitude combat**. Si tu veux de plus amples explications, il te faudra consulter l'excellent supplément du Grand Labyrinthe. En tout cas, voici la liste des styles de combat que tu peux choisir. Certains parlent d'eux-mêmes :

- La mante religieuse
- La serre de l'aigle
- Le Shuai Chiao
- Le singe
- Le style de l'ivrogne
- Le Tai Ki (ou Tai Chi)
- Le Tan Tui
- Le temple shaolin

Continuons avec de **nouveaux atouts** qui te seront bien utiles pour progresser vers la voie de la sagesse :

- **Arts martiaux** (3) : Cela fait longtemps que tu pratiques les arts martiaux et tu maîtrises les secrets du corps et de la sagesse des grands maîtres. En plus d'être un grand honneur, cela te permet de taper plus fort avec tes pieds et avec tes poings (For+1d6).
- **Esprit vif** (5) : Tu t'attends tout le temps à une attaque surprise. Cela te donne le droit à un bonus de +5 en cas de jet de surprise. En cas d'échec, ton personnage disposera malgré tout d'une carte d'action durant le tour.
- **Fait pas chier** (2) : En bagarre, ton personnage se bat comme un chat sauvage face à la mort. Cela permet d'ajouter Xd4 aux dégâts infligés (X étant le niveau de blessure le plus important du personnage).
- **Illumination** (2) : Cet atout est très important car il permet d'acheter les **pouvoirs Ki**. Il faut en plus acheter l'**aptitude Ki** pour avoir accès à des pouvoirs. De plus, l'**atout arts martiaux** est nécessaire pour acheter cet atout quasiment indispensable pour jouer un tel personnage. Je te conseille vivement de l'acheter car avant de frapper très fort et très vite, il faut comprendre le monde qui nous entoure. La force brute est inutile.

Afin d'acheter ces atouts, je te propose une liste de **nouveaux handicaps** :

- **Ecole de tocards** (2) : Les membres de cette école sont haïs de tous les autres. Le problème est que son style est facilement reconnaissable. Cela te créera souvent des problèmes...
- **Pile électrique** (3) : L'énergie Ki du personnage est si puissante qu'elle est libérée anarchiquement à chaque fois que l'aptitude arts martiaux est utilisée. Par exemple, lorsqu'il frappe avec son poing, le personnage déclenche une détonation équivalente à un coup de tonnerre. Donc toute discrétion est à bannir. De plus, les



Source : Supplément le Grand Labyrinthe

spécialistes en arts martiaux le repéreront de suite et se feront un plaisir de commencer par éliminer cette terrible menace.

- **C'est qui le plus fort** (1 à 3) : Il est impossible de résister à un défi. A 1, tu peux résister grâce à un jet d'astuce difficile (9). A 2, Tu peux résister avec un jet incroyable (11). A 3, n'essaye pas, bats toi. Je n'aime pas ce handicap, car aucun moine shaolin de mon école ne doit laisser ses émotions et sa colère le submerger.
- **Sifu ! Sifu !** (2 à 4) : Ton maître à qui tu dois un véritable respect n'est jamais loin et est souvent enclin à t'humilier. Si tu as de gros problèmes, ton Sifu arrive et ce sera terrible. En effet, il refusera de t'aider en te laissant te débrouiller et t'humiliera ensuite. Ce n'est donc en aucun cas une aide mais plutôt un poids. A 2, il se montre de temps en temps pour faire la leçon mais n'a en général pas besoin d'aide. A 3, il est là toutes les deux ou trois séances et a parfois des problèmes. A 4, il est toujours là à t'humilier et a régulièrement besoin d'aide.
- **Vulnérabilité spécifique** (1 à 3) : Tu es formé dans un style bien spécial et tu es vulnérable à d'autres techniques. Il faut donc prendre un style de combat par point d'handicap pour lesquels le SD pour toucher ne sera que de 3 (au lieu de 5).

Maintenant, tu dois savoir que ton corps est si fort que tu n'as pas besoin d'arme. Cependant, tu ne devras pas utiliser ta force pour tuer. Voici, quelques **manœuvres** qui te permettront t'étourdir ton adversaire :

- **Balayage** (+4 au jet de combat) : En cas de succès, cela ne fait aucun dégât mais l'adversaire tombe au sol et doit dépenser une carte pour se relever.
- **Coup de pied circulaire** : L'attaque a un malus de 2 mais les dégâts sont augmentés de 1d4 points.
- **Coup de pied sauté** : La distance d'attaque est plus longue mais le jet d'attaque a un malus de 4. En cas de succès, la localisation a un bonus de +2 et 1d6 points de dégâts en plus. En cas d'échec, il faut faire un jet d'agilité faisable (5). En cas d'échec, tu tombes en prenant 1d6 points de dégâts. Tu dois donc maîtriser ta technique avant de tenter de tels coups.
- **Debout !** : Si ton personnage a été mis à terre, il peut se relever et agir avec la même carte grâce un jet d'agilité faisable (5).
- **Désarmement** (dextérité) : En défaussant une carte, le personnage peut désarmer son adversaire. Il faut faire un jet de désarmement contre le jet d'attaque. En cas de succès, il faut faire un jet de force opposé avec un bonus de 2 par degré obtenu sur le jet précédent.
- **Projection** : Cette manœuvre peut servir d'attaque ou de défense active (s'il reste une carte d'action). Il est nécessaire de toucher l'adversaire et de faire un jet de combat (5). Cela n'inflige aucun dommage, mais l'adversaire doit faire un jet de vigueur fastoche (3) + 2 par degré supplémentaire obtenu sur le jet de combat. De plus, une carte sera nécessaire pour se remettre debout.

Ce n'est pas tout, tu peux aussi acheter de **nouvelles aptitudes**. Certaines sont très meurtrières et aucun moine shaolin ne pourra te les apprendre. Cependant, sache qu'elles existent :

- **Combat, croissant volant** : Cette aptitude est nécessaire pour utiliser le croissant (une lame attachée à une longue chaîne). Il est aussi nécessaire de maîtriser le pouvoir Ki croissant volant. Le trait associé est l'agilité.
- **Combat, griffe volante** : idem.
- **Ki** : Il faut avoir l'atout **illumination** pour choisir cette aptitude. Cette aptitude permet de tirer des pouvoirs des terres de chasse. Elle est **obligatoire pour utiliser certains pouvoirs Ki**. Le trait associé est l'âme.
- **Lancer, balle** : Il est nécessaire d'avoir le pouvoir Ki, capture de la perle de la mort (pour retenir les balles avec ses mains). Le trait associé est la dextérité.
- **Lancer, guillotine volante** : Il faut aussi le pouvoir du même nom. Le trait associé est la dextérité.
- **Médecine traditionnelle chinoise** : Cette aptitude permet de soigner les blessures légère, sérieuse ou grave sauf si elle est infligée par un martial artists. Dans ce cas, elle ne permet que de soigner les blessures légère ou sérieuse.

Terminons en beauté avec les **pouvoirs Ki** (et là, ça devient intéressant). La maîtrise des pouvoirs Ki traduit un haut niveau de maîtrise des arts martiaux. Acheter un pouvoir ou en augmenter un coûte deux fois le niveau à atteindre. A la création, chaque niveau doit être acheté et il est impossible de dépasser 5 (cela coûtera tout de même 28 points). Pour **apprendre un sort**, il faut avoir sous la main, un maître acceptant de l'apprendre, avoir du temps et avoir 10 points de prime (pour l'acheter au niveau 1) ! De plus, au terme de l'apprentissage, il faut faire un jet de Ki (9). En cas d'échec, il faut reprendre à zéro. Il est aussi nécessaire de maîtriser son Ki pour être un bon martial artist. En effet, le Ki est l'énergie du corps qui permet de lancer les sorts. Le personnage a une quantité d'énergie interne qu'il peut utiliser. En termes de jeu, cette réserve est représentée par un certain nombre de points. Une fois qu'ils sont épuisés, il faut la reconstituer par le repos et la

méditation. Pour cela, il faut dépenser une pépite puis effectuer un jet de Ki (7). Selon le résultat du jet, le personnage récupère un certain nombre de points en relation avec la couleur de la pépite. En cas d'échec, le personnage ne récupère pas ses points et s'il se plante, tous les points sont perdus (en attendant la prochaine méditation). Il faut passer une demi-heure de méditation par tranche de 5 points.

Pépite blanche : 3 points par succès supplémentaire.

Pépite rouge : 5 points par succès supplémentaire.

Pépite bleue : 10 points par succès supplémentaire.

Le nombre de point de Ki d'un personnage est égal au produit de son score et de son type de dés d'âme. Par exemple, un personnage qui a 3d10 en âme aura 30 points de Ki.

Pour résumer, pour pouvoir jeter des sorts, il faut acheter l'aptitude combat (avec un style de Kung Fu) et Ki et les atouts Illumination et Arts Martiaux. Ensuite, il faudra acheter des sorts. Cela coûte donc très cher mais cela vaut le coût car jouer un martial artist est réellement délirant.

Les pouvoirs : Je m'arrête ici et je vous invite cette fois à consulter le supplément. En revanche, si quelqu'un désire reprendre la suite qu'il me contacte (deadlands@sden.org).

Source : Supplément Le Grand Labyrinthe, chapitres L'Eau et la Terre et le Kung Fu.