SHUB WAY

règles

INTRODUCTION

Ce jeu se base sur les principes de la *Free Kriegsspiel Revolution*, une façon d'aborder la résolution dans un wargame par l'arbitrage d'un Meneur plutôt la référence à des règles simulationnistes.
Appliqué au jeu de rôle : les personnages interagissent librement avec l'environnement fictif, et la discussion prévaut sur les chiffres et l'abstraction. On ne discute pas des points de règles mais on étudie des éléments fictifs et chacun avance des arguments pour arriver à une conclusion plausible, réaliste et acceptée par tous.
On appelle cela l'*infinité tactique* - la liberté des personnages-joueurs de tenter n'importe quelle tactique pour résoudre un problème, sous l'arbitrage du Meneur.
Dans le cadre de ce jeu, le hasard intervient lorsque Meneur et Joueur s'accordent sur le fait que le personnage prend un risque où son intégrité est menacée, auquel cas on jette un dé.
Les règles ne sont pas le cœur du jeu.

VOTRE PERSONNAGE

Choisissez un nom et décrivez votre personnage. Il a un attribut : **Santé**.
La Santé représente les blessures, la fatigue, le stress, les traumatismes psychiques. Elle commence au rang 1d12, et fluctue en cours de jeu.
Il y a cinq rangs de dé, dans l'ordre décroissant : *1d12>1d10>1d8>1d6>1d4.*
Le joueur utilise un dé du rang de sa Santé *actuelle*.

PRESSION, DANGER & EFFORT

Lorsqu'un personnage agit sous pression, s'expose à un danger physique / psychique ou fait un effort considérable, on jette le dé.
Si le résultat du dé est 1 ou 2, le type du dé de Santé *diminue d'un rang.* Dans ce cas, le Meneur décide si l'action est réussie ou ratée, et si elle a des conséquences fâcheuses et lesquelles.
La Santé peut remonter d'un rang de dé en cas de repos, de soins intensifs, de victoire décisive...à la discrétion du Meneur.
Lorsque la Santé est à 1d4 et qu'elle baisse d'un rang, le personnage est hors-jeu (coma, fou, mort, inconscient...). En général, c'est irréversible. Au Meneur de décider.

COMBAT

Lors d'un combat, on **étudie la configuration** : comment sont placés les protagonistes, qui est exposé à quel danger, quel est le point faible de l'adversaire...On résout le combat par **la discussion et la description**, en s'appuyant sur les faits fictionnels : type d'arme, armure, point faible, manoeuvre, profil des opposants, terrain, distraction, taille relative, rapidité, moral, intentions etc.
On décide **à quel moment jeter le dé**, dans le cas d'une manoeuvre où le personnage s'expose délibérément à un danger ou tente une action pénible nécessitant un effort d'endurance, d'agilité ou de concentration intense (comme la magie, par exemple). Ou bien s'il se retrouve malgré lui en situation dangereuse.
Le **Meneur évalue les blessures** et pertes des adversaires. Il détermine en détail leurs points faibles, types d'attaque et de défense, leurs intentions et réactions afin de savoir comment les incarner en cours de jeu.
Un **dragon** recouvert d'écailles épaisses est **virtuellement impossible à tuer** dans une attaque frontale et rester à proximité est très dangereux, et implique des jets de dé car il crache du feu, donne des coups de griffe, etc. Il s'agit de trouver comment le tuer, pas épuiser une réserve de points de vie. Ca peut être en approchant furtivement de lui, en détournant son attention, pour le frapper dans la partie vulnérable de son abdomen. Où trouver une arme suffisamment puissante : arbalète géante, catapulte, épée magique. Ou l'empoisonner, l'endormir, l'entraver magiquement, envoyer une armée l'affronter.
Inutile de se contenter de le frapper à répétition dans l'espoir de le tuer par l'usure et la chance aux dés. Seule l'astuce, une tactique pertinente et un risque calculé permettent de l'emporter.
Tuer un ennemi puissant peut être comparé à **désamorcer un piège ou résoudre une énigme**.Il faut savoir l'aborder, connaitre ses faiblesses, élaborer un plan solide, accepter des pertes, réussir à tromper sa vigilance.

EVENEMENT IMPROBABLE

Un événement improbable survient si le dé (1d6) fait un score **supérieur ou égal** à un *seuil* : ② quasi-certain, ③ très probable, ④ incertain, ⑤ peu probable, ⑥ improbable.
Le Meneur évalue et décide du seuil, selon le contexte.

SHUB WAY

univers

Quelques univers décrits dans les grandes lignes, et des idées de profil pour les personnages.

True Noir

CHAPEAU MOU ET GANTS DE CUIR

Pour quelques biftons, vous êtes prêts à remuer la vase, prendre en filature une femme adultère ou un mari volage, vous rencarder sur un tocard ou un caniche perdu, clarifier des imbroglios, soulever des lièvres et dévoiler des hippopotames sous gravillon au risque de vous prendre une pêche dans la poire.
Vaste programme. Il faut bien boucler les fins de mois et se réapprovisionner en whisky.

PROFIL

◆**Brute :** infliger ou subir la douleur, du moment que tu parviens à tes fins. La plupart des gens sont des pétochards, pas toi.
◆**Roublard :** rusé, charmeur, menteur, ta souplesse morale et tes contacts t'ouvrent des horizons et t'attirent des ennuis.
◆**Intello :** érudit, observateur, méthodique, tu saisis les enjeux et sait distinguer le vrai du faux, la veuve éplorée de la sociopathe habile, les tenants des aboutissants.

CULTES & COLTS

DES CHOSES CACHEES

Non, le monde n'est pas ce que vous croyez. Non seulement vous n'en percevez que des signaux électriques moulinés par votre cerveau humain, mais en outre il existe des dimensions invisibles où se cachent des entités abominables dont le noir dessein est d'annihiler l'humanité.
Certains de vos congénères jubilent à l'idée d'invoquer ces choses et forment des cultes secrets pour orchestrer les rituels appropriés.
Vous ne les laisserez pas faire.

PROFIL

◆**Athlétique :** vous savez bouger, danser, frapper, courir, bondir et encaisser.
◆**Charismatique :** vous savez communiquer, convaincre, séduire, négocier, manipuler, bluffer.
◆**Méthodique :** vous savez cogiter, organiser, analyser, observer, mémoriser.

STAR TRASH

DANS L'ESPACE ON NE VOUS ENTEND PAS TRIER

Vous êtes employés par la société **Trash Cash Incorporation.** Votre mission consiste à arpenter le cosmos en quête de débris à l'abandon afin de les recycler ou revendre à bon prix. Il arrive parfois qu'on exige de vous des tâches subalternes...Et vous acceptez toujours, puisque vous êtes des condamnés avec un casier judiciaire chargé. Derrière les instructions officielles, il va falloir exfiltrer, dérober, espionner, neutraliser et saborder pour le compte de commanditaires généralement peu recommandables.

PROFIL

◆ **Marchand :** doté d'une vaste culture générale, il est versé dans l'art de la ruse, la persuasion, la négociation, et l'optimisation des transactions à son avantage.
◆ **Mécanicien :** il maîtrise les mécanismes et processus complexes : biologie, robotique, pilotage de vaisseau, chirurgie réparatrice, bricolage en tout genre.
◆ **Mercenaire :** Touche-à-tout, bagarreur, c'est un homme d'action avide de sensations fortes, d'argent rapide et de liberté.

Barbaresque

BRUIT & FUREUR

Vous errez dans un monde beau, sauvage et cruel, en quête de gloire et d'aventures. La mort rôde, chaque instant pourrait bien être le dernier, les dieux sont capricieux. Mais vous ne laisserez personne vous dicter votre destin.

PROFIL

◆**Barbare :** Habitué à vivre dans des conditions rigoureuses, en pleine nature, résister aux maladies, chasser, piéger, supporter des climats extrêmes, il est de plus un combattant hors-pair.
◆**Voleur :** Adapté aux milieux urbains, il maitrise la mascarade, la discrétion, les faux semblants, les intrigues, la dissimulation, l'assassinat, la fourberie, la filature, l'arnaque, les jeux truqués, etc
◆**Sorcier :** Expert en moeurs, légendes, savoirs interdits, sortilèges, contrôle des esprits, etc

Soap Horrifique

LE MONDE BASCULE

Vous êtes une bande de jeunes plutôt cools en dépit de vos existences fades, vos personnalités en carton et vos postures outrancières destinées à gratter de la popularité ou susciter la jalousie.
Un beau jour, le microcosme insignifiant où vous vous prélassez bascule dans l'horreur : tueur en série, monstre sanguinaire, entité extra-terrestre, épidémie zombie...Vous voici plongés dans un cauchemar dont vous sortirez vivants à la condition d'être soudés. Ou pas.

PROFIL

◆**Intello puceau :** ça finira bien par arriver. En attendant tu lis des livres.
◆**Manipulateur narcissique :** tu te prends pour un être formidable. C'est très exagéré, mais tu sais être convaincant.
◆**Bourrin vantard :** du muscle, une grande gueule, et parfois courageux si le public est au rendez-vous. Ni très fin, ni vraiment méchant.

Cyberfunk

LES ETOILES A PORTEE DE JOINT

Giordano Bruno avait raison : l'univers grouille de vie et d'une infinité de soleils. Le monde se convertit à ses vue, les religions disparaissent.
On découvre l'éther, le cinquième élément: il transcende et contient les quatre autres (feu, terre, air, eau) : c'est le cosmos infini.
Le petit fils d'Hernan Cortès exhume des pierres sacrées incas, expliquant comment voyager dans le cosmos.Dans les sucreries au Brésil, des esclaves inventent la musique funk, un beau jour de fumette.
En Angleterre, un certain Francis Bacon découvre que le funk, la marijuana, le vaudou, l'alchimie et la technologie inca combinés permettent de traverser l'ether, le cosmos, à des vitesses prodigieuses. Nous sommes en 1600, et vous faites partie des premières expéditions d'explorateurs spatiaux, à bord de vaisseaux propulsés par un orchestre de musique funk dont il faut approvisionner les musiciens en cannabis régulièrement.

PROFIL

◆ **Conquistador :** audacieux, costaud et aventurier. Vivre le grand frisson.
◆ **Marchand :** cultivé, roublard et curieux. Ouvrir des nouveaux marchés, investir et acquérir des domaines, coloniser.
◆ **Shaman:** mystique, déroutant et capable de prodiges plus ou moins contrôlés. Découvrir de nouvelles extases et savoirs interdits.

SHUB WAY

exemples

Claire

Franck

EXEMPLES

Dans les exemples ci dessous, entre crochet, le type de dé, et le résultat.

- Claire descend à la cave, dirige sa lampe-torche en direction du bruit, et aperçoit une goule accroupie en train de dévorer un cadavre, une vision terrifiante [1d12=2]. Sa Santé passe à 1d10.
- Elle ramasse une barre de fer et attaque la goule. Claire est adepte du combat rapproché. [1d10 =7]. Claire frappe la bête qui s'enfuit.
- Claire passe une nuit blanche à lire des ouvrages sur les goules. C'est épuisant [1d10=4]. Elle absorbe le choc.
- Claire interroge un psychopathe manipulateur.[1d10=2]. Elle en ressort perturbée. Sa Santé passe à 1d8.
- Franck abandonne Claire au prise avec une meute de goule. La culpabilité le ronge [1d12=1]. Sa Santé passe à 1d10.
- Claire torture un cultiste pour lui faire dire où se trouve le lieu du rituel [1d8 =2]. Il lui révèle le lieu mais elle est choquée par sa propre monstruosité et les tortures qu'elle a infligées. Sa Santé baisse à 1d6.
- Franck fait face à un tronc gélatineux muni de tentacules. La seule façon de l'éliminer consiste à se rapprocher suffisamment pour lui balancer de la dynamite dans l'opercule central. Le Meneur décide que Franck doit pour cela s'exposer à un danger physique (et jeter le dé), sauf s'il propose un moyen de détourner l'attention de la chose. Une tactique est donc envisageable, dans la fiction, qui permettrait à Franck de ne pas subir de dommages.
- Claire essaie de faire démarrer la voiture, alors qu'une horde de zombies approche. [1d6=4] Elle garde son sang-froid et y parvient.

SHUB WAY

exemples

Karl le Sanguinaire

Ilya l'Audacieuse

EXEMPLES

Dans les exemples ci dessous, entre crochet, le type de dé, et le résultat.

- Ilya se confronte à un bandit de grand chemin. Elle attaque frontalement et accepte le risque. [1d12=4]. Elle s'en sort sans une égratignure et le neutralise/fait fuir/blesse mortellement.
- Karl passe la nuit à faire le guet, dans une jungle hostile. C'est une épreuve pénible. [1d12=2]. Au matin, il est épuisé [Santé: 1d12=>1d10].
- Karl et Ilya affrontent en serpent géant. Karl détourne son attention avec une torche enflammée vers un bloc de rochers où se cache Ilya. La manoeuvre réussit. On ne jette pas les dés. Ilya tranche la tête du serpent, par surprise.
- Karl et Ilya affrontent un dragon. Karl, déguise en paysan, l'attire avec un mouton blessé qui perd du sang. Pendant ce temps, Ilya, enduite d'excrément pour leurrer la narine hypersensible du dragon, rampe dans la boue pour atteindre l'abdomen de la bête, seul point faible où les écailles sont plus molles. Elle a en outre une épée aux propriétés magiques. Karl accepte le risque d'être blessé ou brulé par le dragon, car il s'expose [1d10=2]....et c'est le cas : le dragon attrape le mouton tout en éjectant Karl au loin, d'un coup de griffe. [Santé=>1d8]. Ilya parvient à placer son coup fatal, et les entrailles de la bête jaillissent de son abdomen. Le dragon hurle, repère Ilya, qui se défend comme elle peut. [1d12=2]...et prend elle aussi un coup de griffe [Santé=>1d10]. Puis le dragon s'effondre, mort. Leur tactique a payé.
- Karl est entouré de trois zombies. Il peut les tuer un par un, en s'exposant à autant d'attaques qu'il reste de survivant autour de lui. Ou bien trouver un refuge ou un moyen de les affronter un par un.