

Principes généraux

Le système a pour objectif de jouer des ambiances inspirées par les films de Kung-Fu. Il repose sur un principe de mise et donc de prise de risque.

Les joueurs disposent d'un nombre de points d'action avec lequel ils peuvent décider d'agir, ou d'améliorer leur potentiel d'action. Le système repose sur un principe d'accumulation de tour en tour.

Composantes

Les personnages sont définis par 4 composantes auxquelles correspondent une couleur de carte à jouer et sur lesquelles les joueurs peuvent miser des cartes à jouer :

- Vigueur (♦) : figure les points de vie, la force et l'endurance
- Distance (♠) : qui figure la mobilité, la rapidité, la vivacité
- Tempo (♣) : figure la capacité du personnage à agir au bon moment, de bien lire les intentions de l'adversaire, l'intelligence, la vigilance, la lucidité.
- Présence (♥) : figure le charisme et le moral

Les quatre composantes correspondent à des niveaux de maîtrise de plus en plus élevés et sont donc de plus en plus difficile à faire progresser après la création du personnage.

Les personnages disposent de caractéristiques chiffrées de 1 à 13 pour chacune d'entre-elle. Ces caractéristiques permet de décompter les dommages affectant ces composantes. On retranche le niveau de composantes à 14 pour obtenir le seuil de dommage. A chaque fois qu'un dommage s'applique (dégâts ou autre), on réduit l'échelle du nombre correspondant. Ainsi un personnage qui a 8 en vigueur, retranchera 6 (14-8) à son échelle de vigueur à chaque fois qu'il prendra une blessure.

Points d'action

Les personnages sont également caractérisés par un certain nombre de points d'action dont ils peuvent décider l'usage à chaque tour. Pour un point, ils peuvent :

- Miser une carte sur la composante de leur choix
- Piocher un bonus pour le mettre dans leur main
- Jouer un bonus de leur main (y compris s'il vient d'être pioché mais chaque action coûtera un point à chaque fois)
- Défausser une ou plusieurs cartes de leur main ou posée devant eux.

La défausse des cartes en protection contre les dommages ne coûte pas de points d'action. Les points d'action ne sont pas cumulables d'un tour à l'autre.

Le nombre de points d'action détermine la nombre maximum de bonus qu'un joueur peut avoir en main (3 points d'action = 3 bonus en main).

Bonus

Les bonus sont des cartes spécifiques qui permettent de miser des cartes à jouer supplémentaires sur les différentes composantes ou de se protéger contre des dommages. Les bonus permettent de ne pas

défausser une carte déjà posée sur une composante même si le tirage est infructueux. Il y a plusieurs type de cartes bonus :

- **Atouts** : les cartes atout donnent un qualificatif que le joueur devra utiliser dans la description de son action ainsi qu'un bonus plus ou moins généreux aux différentes composantes. Quand un joueur utilise une carte de bonus il peut miser autant de cartes qu'il y a de couleurs sur le bonus. Les cartes peuvent être misée sur une des couleurs du bonus ou réparties sur ceux-ci. Si la carte atout permet la défense, elle peut être aussi défaussée pour réduire des dommages (un point de dommage par carte).
- **Faiblesse** : les faiblesses servent à neutraliser des dommages. On peut neutraliser autant de dommages qu'il y a de couleurs sur la carte faiblesse. Elle est alors posée devant le joueur et s'applique tant que le joueur ne l'a pas défaussées. Tant qu'une faiblesse est posée, le joueur ne peut ni garder une carte misée ni défausser des cartes ayant une des couleurs de la carte faiblesse.
- **Matériel** : bonus matériels fonctionnent comme les atouts à la différence qu'ils sont posés devant le personnage et peuvent être utilisés tous les tours si le joueur le souhaite.
 - Le matériel dispose d'un certain nombre de points d'actionLe matériel est souvent fragile et peut casser. Il porte une valeur maximale qui si elle est atteinte ou dépassée par une carte conservée sur une couleur correspondante, est réduite de 1 pour chaque carte rentrant dans les critères. Arrivée à 0, l'arme casse.
 - L'arme dispose d'une puissance qui lui permet deux choses :
 - Miser autant de carte que de puissance sur n'importe quelle couleur de l'arme pour un point d'action
 - Défausser des cartes gagnantes après le duel pour augmenter les dommages.
- **Terrain** : comme les armes, les terrains donnent un bonus systématique au joueur qui l'occupe. Comme les armes, un terrain peut être défaussé pour réduire un dommage.

Les boucliers sont une exception. Ils fonctionnent comme des actions de protection sauf qu'on ne les défausse pas. Les armures quant à elles réduisent de 1 les dégât inférieurs à leur solidité.

Lors de la mise, chaque joueur peut utiliser au maximum un bonus de chaque type. Les faiblesses s'utilisant uniquement pour réduire d'éventuels dommages, le joueur peut profiter d'un atout, une arme et un terrain au maximum.

Le meneur peut octroyer des cartes bonus ou d'un tour gratuit avant le début du tour à certains joueurs s'il considère qu'ils bénéficient d'un avantage tactique quelconque.

Mises sur les composantes

A chaque tour, les joueurs peuvent donc décider de miser un certain nombre de cartes à jouer face cachées sur les composantes de leur choix ou sur des composantes imposées par leur bonus.

Une fois les mises faites, les joueurs retournent leur mises et conservent la carte de leur choix dans l'ordre descendant (de la vigueur vers la présence). Les cartes conservées doivent nécessairement être inférieures ou égales à la composante de rang supérieur.

Si parmi les cartes retournées aucune n'est supérieure à une carte déjà posée, la carte posée est perdue et la meilleure carte retournée la remplace. Si ce changement contrevient à la règle de hauteur de carte, les cartes subséquentes doivent aussi être défaussées et remplacées par d'éventuelles cartes mises lors du tour.

Si il existe une carte supérieure ou égale dans la mise, elle est posée par dessus la carte existante qui prendra de nouveau effet s'il faut défausser la carte la plus élevée pour une raison ou pour une autre.

Si la carte posée sur la composante est de la même couleur que la composante elle-même, on peut conserver la carte posée sur la composante même si on a pas tiré de meilleure carte dans sa mise.

La mise sur les composantes doit nécessairement se faire au contact avec l'ennemi. Il n'est pas possible de miser dans son coin sans risque.

Calcul des réussites

Les composantes des parties adverses sont comparées deux à deux. Si elles sont égales, elles s'annulent et personne ne compte de victoire ou de défaite. Pour chaque composante supérieure à celle de l'adversité, on compte une victoire. On fait ensuite le solde des victoires de chaque partie et le gagnant impose un nombre de dommages équivalent à ce solde.

En cas d'action où il y a plus deux personnages, c'est la totalité des victoires qui sont comptabilisées. Ainsi, en cas d'une confrontation entre deux personnages, le nombre de victoires maximales est de 4. S'il y a par exemple deux personnages contre un autre, le nombre maximal de victoire est de 8.

Les cartes de deux joueurs dans le même camp ne s'additionne pas. On ne considère que les valeurs absolues de chaque carte. On additionne en revanche les victoires.

C'est le joueur gagnant qui décide quel personnage ennemi défausse ses cartes, il doit décrire une action correspondante à ce qui se déroule.

Décompte des victoires

Le perdant doit défausser autant de cartes posées sur ses composantes que de points de dommages encaissés en commençant par la composante la plus basse (de Présence vers vigueur). Il peut également neutraliser des points de dommage avec des bonus adaptés.

Si un personnage encaisse des dommages qu'il ne peut pas neutraliser en sacrifiant des cartes ou des bonus, il est blessé et encaisse un dommage en vigueur équivalent à son seuil de blessure (14- la valeur de vigueur). Le joueur coche les cases sur l'échelle de vigueur. Il ne pourra dès lors plus conserver de cartes supérieures à la valeur obtenue.

Les échelles de chaque composantes s'appliquent également aux composantes inférieures, ce qui signifie qu'un personnage blessé en vigueur réduit la totalité de ses composantes.

Un joueur dont le personnage est blessé (dommage en vigueur) peut décider d'éviter la blessure et d'encaisser deux fois plus de dommages en distance qu'il ne l'aurait fait en vigueur. Il doit pour cela défausser un bonus de protection ou un point d'action.

Un personnage dont une composante tombe à zéro est hors combat :

- Vigueur : le personnage meurt
- Distance : le personnage est KO
- Tempo : le personnage se rend
- Présence : le personnage s'enfuit

Manœuvres spéciales

Faire le plein de bonus

Un personnage en difficulté peut décider de faire le plein de bonus (ou de défausser tous ses bonus en main et regarnir la main complètement) en prenant un dommage en Tempo.

Repli tactique

Un personnage en difficulté peut décider de rompre le combat et faire un repli tactique. Il prend un dommage en Présence et défausse toutes les cartes posées sur ses composantes. Les joueurs qui décident de le poursuivre pour continuer le combat ne prennent pas de dommage en Présence mais reprennent le combat avec des composantes à zéro.

Évolution des personnages

Les valeurs du tableau ne sont pas cumulatives. Par exemple, il faut dépenser 21 points de création pour arriver au niveau 6 en vigueur.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Vigueur	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91
Distance	1	5	10	16	23	31	40	50	61	73	86	100	115
Tempo	1	7	14	22	31	41	52	64	77	91	106	122	139
Présence	1	11	22	34	47	61	76	92	109	127	146	166	187
Total	4	26	52	82	116	154	196	242	292	346	404	466	532

Un personnage débutant dispose de 160 points de création et pourra bénéficier de bonus en fonction des capacités spéciales de son personnage.