

MÉTA-CRÉATURES

La seconde édition du jeu de rôle télévisuel de la violence parodique

Par Groumhillator Hammer Smashed Face.

www.metacreatures.fr.st

INTRODUCTION DANS LE VIF :

Luc et Twicker en étaient encore pantois. Cette boîte de nuit était encore pleine de monde à quatre heures du matin. La musique gueulait à toute berzingue. Luc regardait le mutant. Twicker était déjà emporté par le rythme techno et par la chaleur de la boîte.

Bizarre quand même cette boîte. Luc était d'un naturel méfiant, et de toutes façons, c'était un fait établi que Sonia attirait les emmerdes. C'était l'Elue. Et Sonia était bien quelque part dans la foule non ?

Luc aimait de moins en moins cette ambiance. Twicker commençait à brancher une fille. Plutôt jolie d'ailleurs, mais elle ne semblait pas attirée par le mutant. Pourtant celui-ci collectionnait les conquêtes. Tout cela commençait sérieusement à fatiguer Luc. Ces spots, cette fumée, ce clignotement perpétuel. La fille se fendit d'un large sourire. Elle semblait comprendre que le mutant était beau gosse. Jolie fille tout de même... Hey, mais il lui manquait pas un bras ?

Luc y voyait mal. Fichus éclairages ! Où était Sonia ? Les cheveux rouges de Twicker se distinguaient mal dans la fumée. Un gars se rapprocha de Luc. Il marchait bizarrement. Il se jeta sur Luc dans un raclement de gorge ! On entendit le bruit d'une détonation, Luc avait abattu le Zombi avec son fusil à pompe. Il se retourna vers le reste de la boîte de nuit. La musique s'était arrêtée, Twicker criait quelque chose d'incompréhensible. Le reste des zombis avançait vers eux...

Et à ce moment précis...

C'est la pub ! Ouf, Cyril va se prendre une bière et s'allume une clope. Surtout ne pas bouger de devant la télé. Il ne voudrait pas rater la suite du premier épisode de la seconde saison de Méta-Créatures !

CHAPITRE 1 : DEVANT VOS POSTES?

«Car ceux qui avancent dans les ténèbres verront pour la seconde fois la lumière du tube cathodique.»

Jacob 1:25

1 PRÉSENTATION DU JEU :

Méta-créatures est un jeu de rôle. Chouette vous dites-vous, j'ai pas perdu mon temps en téléchargeant autre chose. Le jeu de rôle est un loisir qui oscille entre le théâtre et le jeu de société.

L'un d'entre vous prend le rôle de maître du jeu, tandis que les autres seront les joueurs. Les joueurs incarnent chacun un personnage (un Héros du coup), avec ses qualités, ses défauts et ses motivations, dans le cadre fixé

par le jeu et le Maître du Jeu. Celui-ci invente avant que la partie ne commence une histoire avec les lieux, les personnages et les événements que les personnages des joueurs vont rencontrer...

Pour faciliter l'apprentissage du Jeu de Rôle, la seconde saison de Méta-Créatures se fend d'un système alternatif fonctionnant grâce à deux simples dés normaux (appelés D6 car à six faces).

Cela facilitera beaucoup de personnes dans leur découverte du jeu de rôle. Vous n'avez plus qu'à télécharger le présent manuel et un des scénarios présent sur le site ainsi que la fiche de personnage, piquer un dé à vos parents ou vos grands-parents, et let's go ! Coût total de l'opération : l'encre qui vous a servi à imprimer les 3 ou 4 feuilles de personnages.

Enfin bref, grâce à ce jeu vous incarnez des Héros dans une équipe de dingues, mais dans l'univers bien particulier d'une série télévisuelle nommée « Méta-Créatures », c'est vous dire si le titre du jeu tombe à pic.

Notons ici que pour jouer à « Méta-Créatures » vous aurez besoin d'un dé à 12 faces (appelé D12 dans le jargon rôlistique). Ou de deux D6 si vous utilisez le système alternatif dont je causais plus haut du coup. Il vous faudra aussi un crayon, la fiche de personnage, une bonne dose d'imagination et de la bière aussi un peu mais pas trop, n'abusons pas des bonnes choses...

Faisons bien la distinction entre Héros (le personnage de la série), Acteur (l'acteur qui joue le Héros), et Personnage ou PJ (celui du jeu, donc).

Notez aussi l'existence non négligeable de ce que nous appellerons Foule avide ou Spectateurs, qui tiennent également une part importante dans le jeu.

Nous distinguerons également l'épisode (l'après-midi ou la nuit de jeu) le scénario (le scénario quoi), et la série (la campagne en fait).

Je suis pas peu fier de vous annoncer que par le présent manuel, Méta-Créatures attaque sa seconde saison.

2 LES CARACTÉRISTIQUES ET LES COMPÉTENCES

Les caractéristiques du Pj sont au nombre de 5, elles posent les bases d'un Héros.

Force (FOR) : La Force physique du Pj.

Dextérité (DEX) : Son Agilité et sa souplesse.

Adaptabilité (ADA) : Sa capacité à s'adapter autant à son environnement extérieur qu'intérieur. Son Sang-froid aussi.

Mental (MEN) : L'intellect du Pj, gâteau diront certains, ceux-ci joueront donc un Bourrin.

Charisme (CHA) : Le charisme joue un rôle très important dans « Méta-Créatures », nous verrons plus tard pourquoi.

Toutes ces caractéristiques sont définies par un chiffre compris entre 1 et 12, 2 étant très faible et 11 presque surhumain. Notons ici que certaines Méta-Créatures sont situés au-delà de ces basses limites humaines. Un humain

normalement constitué tel que votre Héros peut répartir 32 points dans ces 5 caractéristiques.

Il existe une caractéristique secondaire mais non négligeable. C'est la vitesse (VIT) qui est la somme de l'ADA et de la DEX (ce qui a le mérite de tenir la route). Un pj dispose d'une action par round de combat par tranche de 20 pts de VIT. Un Héros moyen dispose donc d'une action par round, la belle affaire.

Pour vous donner un ordre d'idée voilà pour vous :

1-2 : Maladif

3-4 : Très faible

5 : Faible

6-7 : Moyen

8 : Fort

9-10 : Humain très entraîné

11-12 : Niveau exceptionnel (méga-balèze le gars)

Il est intéressant de noter que les hommes peuvent automatiquement ajouter 1 à leur FOR et les femmes 1 à l'ADA. Tout ça pour dire que les femmes se contrôlent vachement plus que nous... Enfin bref.

-LES COMPÉTENCES -

Elles sont regroupées en 5 domaines, chacun lié à une des 5 caractéristiques. Voilà pour vous la liste des caractéristiques - « à nouveau ! » dites-vous - accompagnées de ces fameuses compétences dont on ne cesse de parler depuis le début du chapitre et qui leurs sont liées.

Attention néanmoins, cette liste n'est nullement limitative.

FORCE : Combat à mains nues -Résistance/Endurance - Athlétisme -Armes blanches

DEXTERITE : Esquive -Arme de poing - Arme d'épaule -Conduite - Arts Martiaux - Lancer

ADAPTABILITE : Filature -Discrétion - Chercher - Pister - Se cacher - Arme de Fortune - Système D

MENTAL : Informatique - Electronique - Histoire Occulte - Premiers soins - Recherche d'Info - Culture - Se Déguiser

CHARISME : Séduction - Baratin - Influence - Persuasion - Sociabilité

Les compétences varient aussi de 1 à 12, et sont soumises à la même échelle de grandeur que les caractéristiques, ben oui c'est comme ça. En ce qui concerne les humains normalement constitués, ils se répartissent 32 points dans ces compétences. Notez que chacune des compétences débute à la moitié de la caractéristique associée points - mais qu'est-ce que c'est que cette phrase ? - (ex : 8 en FOR donne 4 dans toutes les compétences liées à la FOR)

Notez également que l'on arrondira tous les résultats des divisions à l'entier supérieur. (et ce pour toutes les divisions du jeu).

Notez encore que certaines compétences ont changées de place depuis la première saison et que la compétence « Pilotage » a disparue pour laisser la place à « Arts Martiaux ». Pourquoi me demanderez-vous ? Comme ça vous

répondrais-je.

Notez (une dernière fois, promis) que chaque PJ peut choisir de prendre des faiblesses afin d'avoir plus de points à se répartir dans les compétences, de dépenser ces points dans des qualités. Ou de ne rien faire du tout. (voir plus loin). Les Héros de la seconde saison de Méta-Créatures peuvent donc avoir plusieurs faiblesses ou qualités. Dans tout les cas, la somme dépensée ou acquise ne pourra pas dépasser 10 points. (On ne peut avoir donc plus de dix points en plus, mais on ne peut non plus dépenser plus pour se prendre des qualités).

Les points de vie (PV) se calculent comme la somme de la Résistance/Endurance + Force + Charisme + 6. Ils sont susceptibles de varier sans toutefois dépasser le total de départ. Les PV se calculent à la fin de la création de perso, une fois que tout est en place et figé.

Pourquoi le charisme me dites vous ? Bonne question, laissez-moi parler voulez-vous ?

Comme les pjs sont en fait les Héros centraux d'une série télé, les producteurs de ladite série ne peuvent se permettre de perdre des Héros comme ça. Derrière vos Héros, pensez qu'il y a tout de même de vrais acteurs sous contrats. Donc, le Charisme est très important car plus il sera haut, plus le public sera conquis par ce personnage et plus il sera dur aux producteurs de licencier l'acteur et donc de tuer le héros dans la série. Vous, vous n'avez pas lu la première édition mon ami...

Retournons au système voulez-vous bien ? Merci. Nous disions donc (j'ai horreur de me faire interrompre)

Dés que les PV sont inférieurs à la force, le Héros doit réussir un jet difficile d'endurance par round pour ne pas s'évanouir. Une fois les PV réduits à 0, le Héros ne peut plus tenter de jet d'endurance et s'évanouit.

Une fois les Pv arrivés à -4, le héros est normalement mort et doit faire un jet difficile de Résistance. Si il le réussit, no problem, il sera frais et dispo à la prochaine scène de calme, le lendemain par exemple.

Si il le rate, il fait alors un jet difficile d'Influence, et là, deux solutions :

-Soit il le réussit, et cela se traduit par un grand amour du public pour cet héros. Il sera donc hospitalisé jusqu'à la fin de l'épisode pour revenir dans l'épisode suivant.

-Soit il le rate, cela se traduit par un rejet du public face à ce héros et les producteurs licencient l'acteur. Le héros meurt dans d'horribles souffrances. Bien fait pour sa gueule, il l'a bien cherché après tout...

3 LES FAIBLESSES ET LES QUALITÉS :

Voici les différentes et inévitables faiblesses et qualités que vos joueurs peuvent choisir.

LES FAIBLESSES :

HEMATOPHOBIE : (gain de 5 pts) :

Le héros ne supporte pas la vue du sang, le sien ou celui d'un autre.

CLAUSTROPHOBIE : (gain de 2 pts) :

Le héros ne supporte pas les lieux clos. (ne pas confondre avec les maisons du même nom que le Héros supporte relativement bien d'ailleurs).

BALLISTOPHOBIE : (gain de 8 pts) :

Le héros ne supporte pas les armes à feu (et donc, est salement handicapé en ce qui concerne l'éradication de Méta-créatures, ce genre de pj pourrait être le caméraman)

ALCOOLIQUE : (gain de 2 pts) :

Le héros adore la bière Hobgobelin ou la Leffe brune... Ou tout autre alcool. Voir plus loin pour les règles sur l'alcool. Ce héros pourrait très bien être apprécié du public si il n'est pas toujours dans des états lamentables. Il se voit affubler d'un malus de -1 en Séduction et sent parfois de drôles d'odeurs...

SANGUINAIRE : (gain de 2 pts) :

Le héros apprécie la violence extrême et l'utilise le plus souvent possible, quitte à faire passer la série pour très violente. Voir la section « Violence gratuite, Sexe facile & Censure. » Il se voit affubler également d'un malus de -3 en Séduction

BÊTE DE SEXE : (gain de 4 pts) :

Le héros passe son temps à forniquer avec n'importe qui, n'importe où, ce qui gêne considérablement l'équipe. Au moins une fois par épisode le Héros à a tout pris besoin de... Sa seule façon d'y échapper est un jet Très Difficile d'ADA. L'acteur et le PJ doivent être apprécié des spectateurs pour sa beauté et son sexe appeal. Voir la section « Violence gratuite, Sexe facile & Censure. »

DÉLIT DE SALE GUEULE : (gain de 2 pts) :

Le Héros est vraiment vraiment laid. A un point tel que la caméra ne s'attarde vraiment jamais sur sa tronche. -6 en Séduction, -4 en CHA.

PEUREUX : (gain de 5 pts)

Le héros est un vrai trouillard, un de ceux dont on a pitié. Les PJ peureux devront réussir un jet moyen d'ADA avant d'engager un combat contre une bestiole (1/ round) et se voit affubler d'un malus de -3 en persuasion et -1 en séduction.

BOURRIN MANQUÉ : (gain de 4 pts)

Cette faiblesse n'est réservée qu'au Héros de sexe féminin. A l'instar d'une Macho Woven, la dame ne peut s'empêcher de flinguer à tout va, de faire des remarques graveleuses et de jurer, cracher et boire. Son ADA perd un point (elle perd son bénéfice de création), son CHA tombe de 3.

MÉGA IMPULSIF : (gain de 2 pts)

Le héros est un gros nerveux. Faut pas le contredire, que nenni ! Il tape partout dès qu'il est en colère, est n'est vraiment pas apprécié des autres. -2 en CHA.

MÉPRISÉ PAR LE PUBLIC : (gain de 5 pts) :

L'acteur n'est pas aimé de la Foule Avide. Sûrement à cause de ses frasques notoire, le fait qu'il ait battu son ex ou qu'il fut pris sur le fait en train de se masturber au resto. Quoiqu'il en soit, « Méta-créatures » est son dernier espoir pour faire avancer sa carrière (c'est dire si il est tombé bas). Le Pj se voit affubler d'un -5 en CHA. Ouch, c'est rude ça...

POISSEUX : (Gain de 3 pts) :

Le Héros n'est pas seulement malchanceux, il collectionne littéralement les emmerdes. Le Mj devra lui faire subir une cascade d'embêtements, quitte à impliquer le reste du groupe. De plus, il ne devra pas rejeter ses 1, ce sont obligatoirement des Echecs Critiques.

JEU D'ACTEUR MIGNABLE (gain de 6 pts) :

L'acteur est un raté. On ne s'étonne pas de le voir jouer dans « Méta-créatures », mais il est pire que les autres. Le public ne le supporte pas, les producteurs non plus. Il bégaye, il a un ton de fausset, etc. Son CHA ne dépasse pas 2. Son Influence perd 3 points.

FUNKY SHIT : (gain 3pts) :

Le thème musical du Héros est nul, archi-nul. Tellement que cela en fait joue en sa défaveur.
-2 à ses jets d'Influence...

TRAITRE: (gain de 2 pts)

Le Gars qui est traître travaille pour des ennemis (des adorateurs des méta-creatures) ou une organisation concurrente a la sienne ou la baraque à Hot-dog de la rue en face. La Buffy et l'Intello qui la Ramène ne peuvent en aucun cas être des traîtres. Son Influence perd 1 pts.

UN PEU ZARB QUAND MÊME : (gain de 2 pts)

Celui qui est un peu Zarb quand même n'est jamais réellement sain d'esprit. Schizophrène ou paranoïaque, le un peu Zarb quand même donne une touche d'étrangeté à l'équipe. CHA -1, Baratin -1, ADA -2.

CELUI QUI EST CONTRE : (gain de 2 pts)

Celui qui est contre n'est jamais d'accord avec le reste du groupe, même en dépit du bon sens. Il envenime toutes les situations et aime être méprisé. Tous ses jet de communication prennent un malus de -3 (Séduction, baratin, persuasion, etc.)

MONO-TÂCHE : (gain de 2 pts)

Une faiblesse faite sur mesure pour les Bourrins ! Bien sur n'importe qui peut la prendre. Elle aurait put s'appeler aussi Ras-Du-Front ! Bref, un Héros Mono-Tâche n'arrivera pas à faire deux choses à la fois. Son cerveau ne peut faire le calcul nécessaire pour cela. Il ne pourra pas, par exemple, frapper et parler ou marcher et manger un chewing-gum, ou parler à deux personne à la fois. Le MEN prend -3 !

LA MINUTE D'IMPASSIBILITÉ : (gain de 2 pts)

Voici un défaut que ne peuvent prendre uniquement que les Héros ayant un MEN égal ou inférieur à 4. A chaque fois qu'une tierce personne parlera au possesseur du défaut, le Mj pourra si il le désire l'empêcher de répondre ou de comprendre la phrase. A la place, le spectateur verra une scène lui faisant comprendre la réelle stupidité du Héros. Par exemple, gros plan sur le Héros impassible, alors que derrière lui, un oiseau traverse l'écran en faisant un bruit stupide du genre « pouic ! pouic ! », syndrome dit du « Nicky Larson ». On peut aussi imaginer une schématisation du cerveau du Héros, avec un âne qui danse la java, ou qui dort plus simplement, etc. L'impact d'une telle scène est évident sur les téléspectateurs.

SCREAMING QUEEN : (gain de 3 pts)

Une Faiblesse seulement accessible aux femmes. Celle-ci ne peut s'empêcher à chaque moment tendu de pousser un cri strident et suraigu ou lorsque qu'elle rencontre une Méta-Créature de n'importe quelle type. Elle ne peut donc s'empêcher de pousser un cri dans une pose théâtrale et mélodramatique. Pensez aux jeunes femmes blondes pulpeuses qu'on retrouve dans le film tel que Scream... La Screaming Woman ressemble fortement à une hystérique. Terminons par préciser que c'est une Faiblesse fortement conseillée à la Pouffe Idiote qui pourra s'égosiller à en perdre le souffle. Une Screaming Queen (SQ), traduisez « reine du hurlement », passe sa vie d'actrice à se faire massacrer dans des séries B horribles. Sa première qualité est d'avoir une puissance vocale peu commune. Physiquement, elle est souvent blonde à forte poitrine, mais elle peut aussi être brune (toujours avec une forte poitrine). De toutes façons, elle finira toujours poursuivie par un serial killer ou un monstre de l'espace. Et oui, la SQ meurt beaucoup, et de préférence dans d'horribles souffrances ! In http://www.ed-wood.net/screaming_queens.htm

LES QUALITÉS :

GAÏ LURON : (coût de 5 pts) :

Le Héros ne peut s'empêcher de faire un jeu de mot ringard toutes les dix minutes ce qui a pour effet de salement faire chier tout le reste du groupe, mais les spectateurs l'aime bien, et cela remonte le moral au Héros, alors... +1 en Influence et retire tous le jets de baratin.

GOSSE DE BOURGE : (coût de 5 pts) :

Celui-là, il passe son temps à faire l'étalage de sa fortune (en fait celle de ses parents). Méga-bagnole, mobile incroyable, super soirées arrosées. Il a beaucoup d'amis, et le Mj ne tient pas compte de sa fortune. En général, il possède ce qu'il veut. Bref, il n'en rate pas une pour se la jouer...

FAIRE PITIÉ : (coût de 2 pts)

Il ne peut pas s'en empêcher, mais dès que ça va mal pour lui, ou qu'il a besoin de quelque chose, le Héros pleurniche, sort des « pauvre de moi » et attendrit ses interlocuteurs. Il bénéficie donc d'un +3 en persuasion.

SPORTIF : (coût de 5 pts)

Le héros est particulièrement sportif et athlétique. Il est toujours dans les scènes d'action, il bousille les garous à coup de poings, bref c'est lui le boss. Retirer les dés pour tous les jets de compétences liés à la Force.

SIXIÈME SENS : (coût de 5 pts)

Le Héros possède une sorte d'intuition qui le prévient quand quelque chose va mal tourner. Ces sentiments s'avèrent souvent justes et le Héros peut donc agir à bon escient.

POUVOIR PSY : (coût de 10 pts)

On ne sait pourquoi (son histoire devra l'expliquer) mais le Héros a développé un pouvoir qui fait peur à Grand Maman. Attention, si de par son profil le Héros avait déjà droit à un de ces pouvoirs, cette qualité ne lui est d'aucune utilité !

STARWAY TO HEAVEN : (coût de 5 pts)

Le thème musical du Héros est archi-connu. Le public apprécie vraiment cette musique et cela y joue pour sa longévité. Le Héros rajoute +2 à son Influence. Voir le chapitre " Quand la musique est bonne "

AGILE : (coût de 5 pts) :

Le Héros est très svelte. Et que je te fait des mawashi-geri dans la face, et que j'esquive acrobatiquement ton coup, et que j'escalade à mains nues une paroi lisse, bref, le pj retire les dés à tous ses jets de compétences liées à la DEX.

ARSENAL DE FOLIE : (coût de 8 pts)

Il va être content le Bourrin ! Grâce à cette qualité il n'a plus de limite à la qualité du matos qu'il possède. Son histoire devra juste préciser comment il a dénicher ce lance-roquette de l'armée Russe. Mais arrivera t'il à écrire une telle histoire ? Alors, content le Bourrin ? Bien, gentil, gentil...

AMBIDEXTRÉ DE FOLIE : (coût de 3 pts)

Le Héros peut se servir de ses deux mains en même temps... Non ce n'est pas à des fins sexuelles mais bel et bien pour combattre. Un Héros avec cette qualité pourra donc frapper ou tirer deux fois dans la même action. Attention cependant, la seconde main aura un malus de -2 pour réussir son action.

CITATION : (coût de 8 pts) :

Le Héros à une phrase fétiche, un truc bien à lui qui lui accorde un +1 au FDT chaque fois qu'il la prononce. De plus, le public apprécie cette phrase, cela lui accorde un +1 à ses jets d'Influence.

CHARISMATIQUE EN DIABLE : (coût de 5 pts) :

Le héros est un tombeur. C'est lui qui charme le plus de monde, il possède un regard qui en dit long, et curieusement c'est le seul du groupe qui ne se fait jamais cracher de l'acide sur la gueule. Retirer les dés pour tous les jets de compétences liés au CHA, exception faite de la compétence Influence.

CAVIAR : (coût de 5 pts) :

Le Héros est très chanceux, tout lui réussit. Si bien qu'il ne peut faire d'Echec Critique.

VRAI ACTEUR : (coût de 10 pts) :

L'acteur est un homme connu. Il s'est gentiment prêter au jeu de « Méta-créatures » parce que le réalisateur est un bon pote à lui ou que un des acteurs l'est également. Bref, la foule avide est bien contente de le trouver dans la série, et son Influence monte de +5

REPLAY DE LA MORT : (coût de 6 points) :

Le personnage peut monopoliser deux scènes par épisodes au cours desquelles ses coups sont repassés au ralenti. Qu'est-ce que cela lui rapporte ? Et bien le FDT de son action passe directement en « Demande un peu d'attention » et ce quel que soit la difficulté du coup à la base. Attention, ceci n'est valable que pour deux coups (un coup par scène donc).

PORTER DES TRUCS LOURDS : (coût de 3 pts)

C'est agréable de mettre un peu plus que prévu dans son équipement. Cette qualité le permet. En effet vous pouvez rajouter deux cases de plus dans la fiche d'équipement et, de plus, vous pouvez vous permettre de porter des objets vraiment lourds, quitte à paraître illogique.

PHOBIE :

Les héros confrontés à leurs phobies doivent réussir un jet sous leur ADA difficile (1/round) ou être incapable de la moindre action pendant (ADA) rounds. Les PJ ayant des qualités ne sont pas obligé de retirer leur score (1/action) le dernier résultat sera retenu.

ERREUR DE PLATEAU. (coût de 4 pts)

Silence, on la refait ! Avec cette qualité le Héros peut décider une fois par épisode de retourner la scène, si celle-ci n'est pas une scène de bagarre uniquement. Très utile quand on bafouille bêtement !

LIMITE : (coût de 4 pts)

Le Héros peut, une fois par partie, déclencher une limite. Qu'est-ce qu'une limite ?

C'est la Faculté à se relever alors que tous les points de vie son perdus, que le combat est terminé et que l'espoir n'est plus. C'est la Faculté qu'ont tous les Héros à se battre pour la cause. C'est ce qui fait de vous un Héros.

En utilisant sa limite, le Héros double son total de points de vie à n'importe quel moment dans le jeu. Il lui suffit de jouer une scène dramatique dans laquelle il explique son sursaut d'énergie

« Je ne peux pas me permettre de mourir, ce jeune orphelin périra par ma faute, noooooon ! »

par exemple, et de ramper par terre en pleurant, etc.

Très utile quand on veut émouvoir le Public

4 : LE GROUPE TYPE :

Le Groupe type peut être de 3 origines diverses. Néanmoins, le choix du Groupe n'est pas à prendre à la légère. Il faudra que vos joueurs discutent fermement entre eux de leur série, de leurs profils et qu'il soit d'accord entre eux. Imposer un Elu n'est pas une solution. Si vos joueurs veulent jouer des gens plus fins, qu'ils jouent donc dans un Groupe qui bosse en Secret. Ainsi, vos joueurs participeront ensemble à l'élaboration de vos parties, et s'approprient LEUR série.

- LE GROUPE DE L'ELU :

Les Héros font parti d'un groupe comprenant au moins un Elu.

L'Elu est un type de personnage issu de n'importe quel Profil. Désigné par la Grâce divine ou choisi par les astres pour combattre moult créatures démoniaques. Les producteurs sont volontairement obscurs sur ce qui à désigné l'Elu ou les Elus.

Les Groupes de L'Elu comptent obligatoirement dans leurs rangs un personnage Intello qui la ramène qui guide l'Elu ou les Elus à travers leurs quêtes.

- LE GROUPE DES GARS DÉCIDÉS :

Les Héros font partis d'un groupe de Gars Décidés. Les Gars Décidés sont des Héros ayant eut une violente expérience paranormale, souvent en rapport avec des méta-créatures. Les Héros se sont donc joint à d'autres Héros en ont décidés de partir en croisade contre les méta-créatures. Parfois ces groupes sont des petits rassemblement de moins de 10 personnes, mais ils peuvent prendre l'allure d'une grosse organisation oeuvrant

dans le secret, voire d'un groupe de marmots ayant fait une petite association pour avoir des subventions afin d'éradiquer les méta-creatures « l'association des petits chasseurs de bestioles vertes ».

- LE GROUPE QUI BOSSE EN SECRET :

Les Héros font partis d'un service secret quelconque travaillant pour les USA ou le Vatican ou autre d'ailleurs. Ils ont des ordres et doivent rendre compte à des supérieurs pas toujours supers marrants. Un groupe de ce type se voit interdire un bon nombre de profil, et dans l'obligation de comprendre un Leader d'Equipe.

Dans les trois cas, le groupe peut comprendre de solides enquêteurs, toujours à l'affût du moindre fait divers. (Enfin ce serait mieux pour eux, moi ce que j'en dit, hein...). Il serait bien aussi que chacun comprenne au moins un chauffeur (mais bon, même remarque...), mais étudions les mieux au cas par cas:

- LE GROUPE DE L'ELU

Le groupe de l'Elu se compose toujours obligatoirement d'un Elu, et d'un Intello qui la ramène. Celui-ci peut très bien être un Pnj si cela vous arrange, mais l'Elu ne pourra en aucun cas être Pnj. Vos joueurs ne veulent pas être Elu ?

Changez de style de groupe et faites-vous une raison... Les groupes de l'Elu sont les plus simples à intégrer dans une aventure, vu qu'ils se mettent toujours tout seuls dans la mouise (ah oui, cette serveuse charmante avec qui tu as couché était un zombi-garoumutant-pingouin-géant ? Normal, tu es un Elu...)

C'est vrai, le groupe de l'Elu est un aimant à emmerdes, l'Elu étant uniquement celui qui attire les emmerdes, ses potes le suivant dans toutes ses aventures (et ce n'est pas de tout repos, c'est sur).

N'hésitez pas à en faire des tas. N'importe quelle coïncidence est bonne, et plus grosse est l'excuse, mieux elle marche.

Un exemple : Le groupe de l'Elu se trouve dans une fête. L'Elu (accompagné peut être d'un ou deux amis) va se chercher une bière dans le frigo se trouvant dans le garage, et là, il tombe sur le cadavre fumant de son hôte, un garou énorme se relevant doucement de son festin.

Mieux, le groupe, guidé par l'Elu, tape à la porte d'une vieille baraque après être tombé en rade d'essence en rase campagne. Manque de bol, le propriétaire de la maison vient d'être récemment vampirisé, et ferait bien du groupe un bon repas.

L'Elu peut être issu de n'importe quel profil. Il a longtemps vécu seul, c'était un enfant isolé qui, souvent a perdu ses parents brutalement. Pour son passé, c'est l'Intello qui la ramène qui l'a localisé et entraîné.. Souvent, l'Elu a perdu ses parents dans d'étranges circonstances bien souvent liées aux méta-cratures et n'aime pas trop s'en souvenir. C'est une bonne âme charitable, l'injustice le répugne. C'est également un ami à toutes épreuves et un compagnon (ou une compagne) fidèle. L'Elu est foncièrement bon. L'Elu pue la bonté à plein nez. L'Elu est votre Ami. Etes-vous heureux ?

Le groupe de l'Elu a un Q.G qui est très souvent l'endroit même de la bibliothèque de l'Intello qui la ramène, et ils se retrouvent tous ensuite dans le dernier bar à la mode pour faire la fête (ce soir au Rat crevé bar, notre groupe est aux prises avec une nouvelle race de bébé mutant baveurs et buveurs de bière immonde à 8 degrés)

Il arrive également que l'Elu soit destiné à un sort funeste, un Méchant Récurrent (voir le chapitre sur les

Méchants Récurrents) bien défini le tuera un jour. (Le tueur de marins ivres qui se tient toujours en poirier me tuera un jour avec sa longue-vue en argent), il est intéressant de baser une campagne dessus.

Les frères d'armes de l'Elu sont des « compagnons éternels », donc si l'un d'eux venait à mourir, son remplaçant serait une sorte de réincarnation. Cela se traduit ainsi : L'intello qui la ramène présente le nouveau arrivant à l'Elu et lui dit que l'esprit de son ancien camarade y est incarné. Et c'est tout, oui je sais c'est une excuse stupide pour changer le casting mais bon. Matériellement, faites en sorte que les nouveaux Héros ait des traits semblables à l'ancien camarade de l'Elu, une faiblesse identiques, un physique approchant, etc.

Les Petits Amis Pégues, étrangement, sont toujours présent dans ce genre de groupe et ont souvent des histoires d'amour compliquées avec l'Elu. (voir plus loin les règles sur l'amour).

Il y a d'ailleurs une règle spéciale pour ce profil dans de tels groupes.

Lancez 1 D12 avant chaque combat. Si le chiffre correspond à celui que le Petit Ami Pègue possède en ADA, c'est lui qui est attaqué.. Marrant non ? Bref en conclusion, retenons surtout que le groupe de l'Elu collectionne les emmerdes.

- LES GROUPES DE GARS DÉCIDÉS :

Difficile de cerner la position d'un tel groupe. C'est parce que sous ce nom stupide se cache probablement le groupe possédant la plus grande flexibilité des 3. Et ça je le prouve (enfin j'aimerais bien... Enfin... bref):

Le groupe de Gars Décidés peut comporter n'importe quel type de profil sans aucune distinction, contrairement aux autres groupes. Impossible également de lui assigner une structure bien définie, le groupe pouvant comporter 2 personnes ... ou une centaine !

Voici un cas typique de personnage pouvant conduire à un groupe de Gars Décidés : Snake Harvey. Ancien taulard, Snake refait sa vie dans le Missouri, tranquille, peinard, accoudé au comptoir. Il se marie et a une fille qu'il nomme Sascha... Ouais c'est bien ça Sascha... Ou Eleanore... Enfin, mouais...

Enfin bref, voilà t'y pas qu'un soir en rentrant en voiture avec sa petite famille, il percute sur la route ce qu'il prend d'abord pour un gros chien à sa maman. Quand il sort pour s'en assurer, il se rend compte que le chien est un énorme loup qui bave et qui se tient debout ! D'ailleurs celui-ci l'envoie bouler contre un arbre avant de bouffer la petite famille dans une scène d'horreur digne d'un nu de Maïtéé. Depuis Snake veut retrouver ce garou et le buter, cash.

STOP ! A partir de là, tout est possible...

Snake se lie d'amitié avec un autre gars qui à connu le même genre de truc (métacréatures, famille, rencontre, miam) et tout deux font les faits divers des journaux pour retrouver la trace de leur ennemis, et quichent donc du zombimutant-pingouin-garou-vampire de longue...

Ou encore mieux : Snake est en fait riche (magot caché quelque part, vente de sperme, etc.) et monte une énorme organisation d'investigation paranormale travaillant ou non dans le secret et employant plusieurs personnes dans le but de quicher du zombi-mutant-pingouin-garouvampire de longue...

Comme quoi les possibilités sont nombreuses.

Sinon, sachons que le groupe de Gars Décidés possède un Q.G qui dépend des moyens du groupe (squat, bar pourri, bureau, maison, manoir, etc.). Son équipement se plie à la même loi. Le tout sent grandement l'artisanat et le bénévolat à plein nez.

Les groupe de Gars Décidés sont toujours à l'affût du moindre fait divers, et consultent régulièrement tous les journaux même les minables du genre « le petit détective », surtout ceux là d'ailleurs... Ils interviendront tout de suite avec des moyens dépendants des leurs.

Partant de l'idée qu'il n'y a pas de fumée sans feu, ils enquêteront minutieusement sur le moindre faits étrange. Pour les intégrer aux scénarios c'est plus difficile. Il faut que quelque chose d'étrange se soit déjà passé avant leur intervention. Dans la plupart des scénarios de « Méta-créatures » les faire intervenir plus tard que les autres groupes devrait arranger les choses (surtout après le premier mort.).

En conclusion retenons que le Groupe de Gars Décidés est... Décidé...

- LES GROUPES QUI BOSSENT EN SECRET :

Ce type de groupe est probablement le plus dur à incarner. Ses membres vivent tous plus ou moins dans le secret et non pas vraiment de vie hors de leur travail. C'est sûr, toutes les séries où on les voit le prouvent. Vous avez déjà vu Mulder ou Scully sans uniforme traînant dans un bar ? Ou Franck Black sirotant une bière peinard en matant une fille bien foutue ou bien dodue ? Non. Et cela pour plusieurs raisons que je m'en vais vous décrire, là, cash.

Premièrement, tous les épisodes sont- en général - liés à une de leurs missions, donc ils sont dedans à fond. C'est sur que de temps en temps on les voit en vacances, mais le Héros moyen de ce genre de groupe vit à 100% son boulot, et y replonge toujours à un moment ou un autre même en vacances (cela peut-être intéressant pour un scénario en solo).

Ensuite, ce genre de groupe n'officie que dans les séries plutôt pas marrantes. Pas question de buter un vampire en lui disant d'aller se laver les dents, ou un truc de ce genre, non. Voila pourquoi nombreux sont les profils interdits dans ce genre de groupe.

Parlons- en tiens, puisqu'on y est. Le Groupe qui bosse en Secret se voit dans l'OBLIGATION de comprendre :

- un Leader d'équipe. C'est lui qui gère le groupe, donne les ordres et peut, le cas échéant, en blâmer l'un des membres. Fichu Leader, va. Remarquez, c'est lui aussi qui prend les coups en cas d'échec.

Et puis, plusieurs profils y sont INTERDITS :

-Le Gars k'a fait ça toute sa Vie : Trop fun, trop marrant, pas assez sérieux

- La Buffy : Une bonne femme qui fait du kung-fu ? Et puis quoi encore. Le groupe lui préférera les bons gros flingues

- La Sorcière Branchée : Trop Fun, pas assez sérieuse

- Le Gars qui à priori n'a rien de spécial : Pas assez sérieux.

- Le Mutant qui se la Pète : Un mutant ? A moins que votre groupe travaille pour une organisation de ce type, c'est nient.

- Le Sale Môme Collant : Un mioche dans l'équipe ? Et pourquoi pas un Bisounours aussi ?

- Le Démon Repentant : Wow ! Ce genre de profil ne sera pas pris à la légère et c'est uniquement en ayant un TOTAL contrôle sur le Héros que l'Organisation l'acceptera.

Bref, comme quoi, cela permet à ce type de groupe de jouer à « Méta-Créatures » un poil plus sérieusement.

Le Groupe qui Bosse en Secret obéit à des ordres. Qui est le chef, c'est vous qui voyez. Les Usa peuvent employer de tels groupes d'agents pour enquêter sur les phénomènes paranormaux. La Russie aussi, peut être même la France aussi. N'oubliez pas que certaines organisations étranges peuvent aussi employer de tels groupes. Un groupe de mutants ou autre, c'est envisageable.

Dans tout ces cas, les agents devront savoir au moins manier deux langues, s'y connaître en paperasserie peut aussi les aider. Notons également que tous les Héros d'un groupe travaillant pour un gouvernement s'y connaisse un minimum en flingue.

Le Groupe qui bosse en Secret peut aussi travailler pour le Vatican. A ce moment là; l'équipe sera dans l'obligation de comprendre également un Prêtre et se verra interdire les Intello qui la ramène et les Démons Repentants ou les Mutants qui se la Pète.

Le Groupe qui bosse en secret peut être mis sur ce qui semble être une enquête de routine et trouver un conglomérat de garou en train de bouffer des gens, ou suivre une piste étrange qui les mène aux frontières du réel...

En conclusion, retenons qu'on se fait chier dans ce genre de groupe...

5 CRÉATION D'UN PERSONNAGE :

MÉMENTO

1° choisir le genre d'équipe (élu, gars décidé et bossent en secret)

2° chaque joueur choisit son archétype

3° on fait les + / - de ses caract'

4° on répartit les 32 pts (1 au minimum et 12 maximum)

5° on fait les +/- des compétences

6° on choisit faiblesses ou qualités

7° on applique les modifications de celles-ci

8° on répartit ses pts de compétences 32 de base (modifiés en + / - par faiblesses et qualités)

9° on calcule VIT et Pv

Choisissez un nom pour votre Acteur. De préférence américain (la série l'est). Puis choisissez son Profil.

Ensuite trouvez le surnom du Héros, il doit être stupide et/ou facile à retenir. Du genre Mad dog, Bump, Snake, ect... Faites-en sorte de cerner le profil du Héros grâce à ce surnom. Le Bourrin s'appellera Nevermind, le Prêtre

Bishop, ect...

C'est fait ? Bien. Maintenant répartissez 32 points dans les 5 caractéristiques. Le minimum étant 1 et le maximum 12. Répartissez 32 points dans les compétences etc en vous rappelant (décidément, vous ne vous rappelez pas grand-chose, mon pauvre ami !) que chacune des compétences débute à la moitié de point de la caractéristique qui lui est associée et en achetant des qualités ou en prenant des faiblesses.

Calculez vos Pv et la VIT. Maintenant faites les modifications qu'imposent le profil, les faiblesses et les qualités.

" Mais ", me dites vous confus et abasourdi, " ou sont t'ils ses profils dont on ne cesse de me parler depuis le début du chapitre ? " Ce à quoi je vous répondrais, " Ahahah !!! Facile, ils sont justes ci-dessous !! "

LES PROFILS :

Ils sont présentés ainsi. Le nom du profil, sa description, les modificateurs qu'il impose, les Faiblesses qui ne lui collent pas et les Qualités intéressantes pour lui. Rien n'est obligatoire, c'est juste une question de logique. Ensuite viennent les surnoms qui lui vont bien, et un exemple de citation au cas où il possède la Qualité du même nom.

Gardez toujours à l'esprit que le minimum des Caractéristiques et des compétences est 1, le maximum 12 pour la création (ah c'est que je radote, mon pauvre petit)...

LE LEADER D'ÉQUIPE :

Il donne les ordres, s'occupe de recevoir les missions, choisi ses hommes et entretient de sombres relations avec ses supérieurs. C'est lui qu'on félicite pour la réussite d'une mission, où qu'on blâme pour son échec.

Modifiez le pj comme il suit :

+2 en MEN, +1 en CHA, +1 en ADA, +3 en Sociabilité, +3 en Persuasion

Faiblesses déconseillées : Sanguinaire - Peureux - Méprisé par le public.

Qualités conseillées : Charismatique en Diable - Vrai Acteur.

Surnoms pratiques : Luc, Heaver, Jo, Bwana.

Citation : « J'ai dit fait ce que je dit, et pas fait ce que je fait ! »

L'ÉCLOPÉ :

Handicapé malheureux et pas épargné du tout par la vie, l'éclapé se pose toujours en victime. Il peut être en fauteuil roulant ou en béquille, peut bégayer ou être complètement muet. C'est un grand ami des animaux, il en possède plein tout plein chez lui. Bref, à part l'Intello qui la ramène c'est toujours lui l'un des plus intelligent, l'un des plus calmes et il sera toujours à même de défaire l'immonde méta-créature qui terrorise le Groupe... Comme en général les autres membres du groupe sont à ses petits soins, il est aussi bien placé pour les histoires d'amours qui torturent le groupe.

Modifiez le pj comme il suit :

+4 en MEN, +4 en Sociabilité, - 2 en FOR, + 2 en persuasion, + 2 en CHA, +4 en Recherche d'Info.

Faiblesses déconseillées : Délit de Sale Gueule - Traître - Bête de sexe (ben oui hein...)

Qualités conseillées : Faire pitié.

Surnoms pratiques : Body, Steel, Harvey.

Citation : " Si tu savais mon calvaire ! "

LE BOURRIN :

Bardé de tatouages et de blagues bien grasses, le bourrin est essentiel dans l'équipe. Il ne vit que pour épurer les Méta-Créatures. Certains diront qu'il ne réfléchit que rarement, ceux là le surestiment. Il ne se préoccupe que très peu de ne point toucher ses coéquipiers lorsqu'il tire, et si c'est le cas, s'en moque...

Modifiez le pj comme il suit :

-2 en MEN, -6 en Sociabilité, + 3 en FOR, + 3 en combat à mains nues, +6 en arme de poing, +6 en arme d'épaule, +4

en armes blanches, +3 en Endurance, -4 en Recherche D'info, -2 en Histoire Occulte, -2 en discrétion.

Faiblesses déconseillées : Peureux - Ballistophobie - Hématophobie.

Qualités conseillées : Sportif - Ambidextre de Folie.

Surnoms pratiques : Mad Dog, Nevermind, Gotnobrain.

Citation : " Contaaact !!! "

Note : Le Bourrin est obligatoirement un homme.

L'INTELLO QUI LA RAMÈNE :

L'intello qui la ramène est l'un des personnages les plus importants du groupe d'Elus. Pourquoi me direz-vous ? Ahah ! C'est très simple, car c'est celui qui sait. Que sait t'il ? C'est pas grave, on voit qu'il sait, et c'est ce qui est important. Concrètement, c'est lui qui va guider l'Elu à travers ses quêtes, l'entraîner, et en connaître une palanquée sur les différentes bestioles que le groupe va s'empresse de buter et sermonner l'Elu sur la mauvaise conduite qu'il tient. Il descend d'une longue, très longue lignée de gars qui sont intello qui la ramène et s'était longuement préparé à entraîner l'Elu, c'est pour cela qu'il est en général le plus vieux du groupe. Dans les autres groupes, on peut également trouver des Intellos qui la ramène, mais ce sont alors de gros rats de bibliothèque, toujours aptes à glaner quelques renseignements sur telle ou telle bestiole. Fait amusant, l'Intello qui la ramène à toujours chez lui une immense bibliothèque consacrée à l'Histoire Occulte, et un accès instantané à toutes les autres bibliothèques, des fois que. Les plus Hi-Tech naviguent sur le Net comme personne, avec une super connexion et trouvent très rapidement des reportages vidéos en ligne inédits sur des Méta-Créatures.

Modifiez le PJ comme il suit :

MEN+4; ADA+2; Histoire Occulte +8; Informatique +5; Recherche d'info +7; FOR-2 ;

Faiblesses déconseillées : Sanguinaire - Alcoolique

Qualités conseillées : Charismatique en Diable.

Surnoms pratiques : Giles, Sammy, Ned.

Citation : « Si je te le dit, c'est que c'est vrai ! »

LA POUFFE IDIOTE :

La Pouffe Idiote est l'incontournable dans tous les groupes. Elle est dans toutes les séries, bête et inutile, elle ne sait strictement rien faire. Oh, c'est sur, elle sait s'improviser enquêtrice mais tous cela n'est qu'un leurre pour montrer son joli minois quand elle est habillée et le reste quand elle ne l'est point...

Curieusement, elle est toujours la cible des Méta-Créatures évoluées, qui l'enlève et la séquestre sans jamais lui faire de mal. Elle est plébiscitée par le public qui n'attend que le passage de la scène de nu où elle tient, évidemment, la vedette. (Voir Sexe libre, violence gratuite et censure)

Modifiez le PJ comme il suit :

MEN - 4; ADA - 2; CHA +6; Séduction + 8; Histoire Occulte : 0 obligatoire; Conduire +2, Baratin +3.

Faiblesses déconseillées : Alcoolique - Délit de sale gueule - Bourrin manqué

Qualités conseillées : Charismatique en Diable.

Surnoms pratiques : Laura, Jade.

Citation : « Mais, ou est passé mon string ? »

Note : La Pouffe Idiote est obligatoirement une femme.

L'AGENT IMPASSIBLE QUE RIEN N'ÉTONNE :

Un autre classique, l'Agent Impassible Que Rien N'étonne reste de marbre face à tous ces Zombis-Mutants-Garous-Géant. Il connaît la Loi sur le bout de ses petits doigts menus. Il tire et enquête comme un as. C'est un agent, un vrai. Il ne rigole pas. Il ne pleure pas. Et Rien ne l'Étonne. L'Agent Impassible Que Rien N'étonne fait obligatoirement partie d'une organisation.

Modifiez le PJ comme il suit :

MEN + 1; ADA + 3; Armes de poing + 3; Armes d'épaule +2; Recherche d'information + 8

Faiblesses déconseillées : Alcoolique - Traître - Méga Impulsif

Qualités conseillées : Charismatique en Diable - Caviar - Sixième Sens.

Surnoms pratiques : Agent Smith, Agent Black, Agent Johnson.

Citation : « Au F.B.I nous n'avons pas conscience d'avoir le sens de l'humour, Monsieur Andersen. »

LA BUFFY:

La Buffy est obligatoirement une frêle jeune femme. Mais elle change du tout au tout dans le feu de l'action. Elle sait se battre comme un catcheur mexicain et un karateka Belge réunis. Contrairement au bourrin, elle sait également tenir une conversation plus ou moins intelligente et curieusement n'est jamais vraiment blessée lors de ses corps à corps avec ces golems d'acier et de pointes gigantesques. Elle est également toujours impliquée dans les histoires d'amours qui secouent le groupe de Héros. Evidemment c'est aussi elle la mieux placée pour être Elue.

Modifiez le Pj comme il suit :

+2 en ADA, +2 en FOR, +2 en DEX, + 3 en VIT, +5 en Combat à mains nues, +3 en athlétisme, +5 en Armes blanches, + 8 en Arts Martiaux.

Faiblesses déconseillées : Hématophobie - Peureux

Qualités conseillées : Sportif - Charismatique en Diable - Replay de la Mort.

Surnoms pratiques : Buffy, Méta-layer.

Citation : « Es-tu Aware ? »

Note : La Buffy est obligatoirement une femme.

LA SORCIÈRE BRANCHÉE :

La sorcière (ou sorcier) branchée a passé toute sa vie à étudier la magie, enfin elle aimerait bien. Ce n'est pas cette rude éducation qui a eu raison du reste de sa vie puisqu'elle collectionne les mecs, a un très bon boulot et une grande baraque. Le seul défaut que cette étude lui a laissé c'est un prénom ridicule, limite simplet. Elle ne peut utiliser qu'un pouvoir, mais cela ne l'empêche pas de la ramener à tout bout de champs. Mais soyons réalistes, la sorcière branchée et son homologue masculin préfère les boîtes de nuit et les soirées bien arrosées à l'étude des grimoires poussiéreux. Comme elle se sent quand même utile au niveau de la chasse elle intégrera n'importe quel type d'équipe. Elle sera même présentée aux Elus par l'Intello qui la ramène.

Modifiez le Pj comme il suit :

+1 en ADA, +2 en MEN, +2 en CHA, - 2 en FOR, -1 en DEX, -5 en Combat à mains nues, -3 en endurance, +2 en Séduction, + 2 en Baratin.

La Sorcière Branchée a également droit à un Pouvoir qui fait peur à Grand-Maman (Voir plus loin).

Faiblesses déconseillées : Alcoolique - Sanguinaire

Qualités conseillées : Gai Luron.

Surnoms pratiques : Pim, Pam, Poum, Plouf. (Obligatoirement stupide)

Citation : « Ouais, c'est méga fun ! »

LE CHAUFFEUR :

Faut bien qu'il y en ait un. Le chauffeur n'a souvent de chauffeur que le nom, en général, c'est surtout lui qui a le plus de thunes pour acheter une bagnole. Il sert surtout à des groupes de Gars Décidés ou il tient le rôle clef du gars qui conduit le fourgon. Il est également présent lors des poursuites endiablées ou il roule comme un fou sur les trottoirs en sens inverse. Mais qu'on ne compte pas sur lui pour enquêter, monsieur préférera s'occuper de sa caisse tunée au plus haut point.

Modifiez le Pj comme il suit :

+1 en ADA, +3 en DEX, +6 en Conduite, - 3 en Histoire Occulte, +2 en Filature.

Faiblesses déconseillées : Alcoolique - Traître

Qualités conseillées : Gai Luron, Caviar, Gosse de Bourge.

Surnoms pratiques : Speedy ramolo, Joanson.

Citation : « Tu l'a passé ou ton permis ? »

LE GARS QUI A PRIORI N'A RIEN DE SPÉCIAL :

Ben oui, le Gars qui a priori n'a rien de spécial débarque toujours dans l'histoire sans vraiment rien comprendre. Mais loin d'être un ennui pour lui, cela aura plutôt tendance à faire un effet bouclier contre la peur, et la folie.

C'est lui qui, souvent, va chercher les autorités, ou bien, va expliquer à la concierge de l'immeuble hanté que lui et ses potes aimerait bien passer une « joyeuse nuit de camping » sur les lieux. Il est affectueusement collant et à souvent tendance à remplacer la Pouffe Idiote lors des scènes d'enlèvement. Comme la pouffe Idiote il s'improvise souvent enquêteur, et peut même dans un accès de confiance s'en prendre aux méta-créatures. En pure perte, malheureusement.

Modifiez le Pj comme il suit :

+2 en ADA, +2 en MEN, +1 en CHA, - 1 en FOR, +6 en Esquive, +3 en Séduction.

Faiblesses déconseillées : Alcoolique - Sanguinaire

Qualités conseillées : Gai Luron.

Surnoms pratiques : Alex, Teddy.

Citation : «Euh... Pourquoi tu baves ? »

LE ROI DU DÉGUISEMENT

Celui-la, on ne le reconnaît jamais. Depuis sa plus tendre enfance c'est un surdoué du déguisement, il aime se travestir et ne répond jamais au même prénom. Cela aurait peut être un peu tendance à lui peser sur le système, vu que le Roi du déguisement, perd lui même un peu la boussole...

Modifiez le Pj comme il suit :

+3 en ADA, +7 en Discrétion, - 1 en FOR, +5 en Filature, +5 en se Cacher, +3 en Se Déguiser, +3 en MEN.

Faiblesses déconseillées : Délit de Sale Gueule - Claustrophobie

Qualités conseillées : Caviar.

Surnoms pratiques : Whoyou, Nowone.

Citation : « Coucou, qui est-ce ? »

LE PRÊTRE :

Il accompagne l'équipe dans toutes ses aventures. Il en connaît un sacré bout sur toutes ces raclures démoniaques et n'hésite pas à la ramener souvent. Il se signe à chaque fois qu'on nomme une partie poilue de l'anatomie et boit très peu de bière. Malgré tout, l'équipe l'aime beaucoup et ne peut s'en passer, alors autant faire avec. Il arrive que ce type de Héros ait un objectif secret, et soit prêt à faire tuer l'équipe.

Modifiez le Pj comme il suit :

+2 en ADA, +3 en recherche d'info, +4 en Histoire occulte, + 2 en MEN, + 3 en premiers soins Pas de pouvoirs pour le prêtre. Sachez tout de même qu'il est le seul à pouvoir bénir de l'eau.

Faiblesses déconseillées : Sanguinaire - Bête de sexe - Alcoolique

Qualités conseillées : Charismatique en Diable.

Surnoms pratiques : Bishop, Good Lord, Sael, Nazareth.

Citation : « Au nom du père, je vous botte le cul ! »

Note : Un prêtre femme est envisageable, mais bon, on préfère dire que c'est une soeur, ou une nonne.

L'ENQUÊTEUR SECRET QUI SAIT.

Ca c'est inévitable, surtout dans des groupes de type Groupe qui bossent en secret. L'enquêteur qui sait trouvera fatalement la petite info cachée dans un vieux journal du siècle dernier, ou celui de hier. Il s'étonnera que sur cette photo, la personne possède un bras supplémentaire ou que au contraire il lui en manque un. Loin d'être aussi spécialiste dans le paranormal que l'Intello qui la Ramène, l'Enquêteur secret qui sait trouvera toujours le petit détail qui tue.

Modifiez le Pj comme il suit :

+3 en ADA, +4 en Discrétion, -2 en FOR, +3 en MEN, +4 en Chercher, +3 en Filature, +3 en Pister, +6 en recherche d'information.

Faiblesses déconseillées : Sanguinaire - Méga-impulsif.

Qualités conseillées : Charismatique en Diable.

Surnoms pratiques : Gray Fox, Franck Black.

Citation : « La Vérité est ailleurs ! »

LE PETIT AMI PÉGUE :

Arrgh lui, il est carrément insupportable. Il prend les 3 quarts de temps à la Buffy à cause de ses crises de jalousie, il ne sait rien, prend des coups bêtement et force les autres à le couvrir parce que sinon sa petite amie fait la gueule à toute l'équipe, et comme généralement c'est l'Elue ou La Leader d'équipe, y'a toujours un volontaire pour faire bouclier humain... D'un naturel farceur, le petit ami pégue prend souvent la place de la Pouffe Idiote ou du Gars qui a priori n'a rien de spécial pour se faire enlever. Oui c'est sûr que c'est également un bon PNJ, mais c'est tellement marrant. Note au benêt, existe aussi en version Petite amie Pégue.

Modifiez le Pj comme il suit :

-2 en MEN, +2 en CHA, -2 en FOR, -3 en Arts Martiaux, -4 en Combat Mains nues, -2 en Armes de poing, +1 en ADA, +4 en Séduction, +3 en Esquive.

Faiblesses déconseillées : Alcoolique - Un peu Zarb quand même - Méga-impulsif.

Qualités conseillées : Charismatique en Diable, Caviar.

Surnoms pratiques : Wolf, Cancer.

Citation : « Mais je t'aime, moi ! »

LE GARS K'A FAIT ÇA TOUTE SA VIE :

Le gars k'a fait ça toute sa vie connaît la musique. On la lui fait pas, pas à lui, non mon gars. Il a vu tout les films de vampires, même Blade, sait tuer un garou à mains nues, ne s'étonne jamais de voir ses amis transformer en Zombis, parce que, voyez vous, il a fait le Vietnam. Bref, il gère, et le dit bien haut.

Modifiez le Pj comme il suit :

+2 en FOR, +2 en Histoire Occulte, +3 en DEX, +3 en VIT, +5 en Combat à mains nues ou en Arts Martiaux, +3 en Armes de poing, +2 en Armes d'épaule, +3 en Armes Blanches, -4 en Recherche D'info, -2 en MEN.

Faiblesses déconseillées : Ballistophobie - Hématophobie

Qualités conseillées : Gai-Luron, Sportif, Agile, Replay de la Mort, Ambidextre de folie.

Surnoms pratiques : Snake, Bones.

Citation : « On se reverra en Enfer, Sac à merde à croc ! »

L'ETHNIQUEMENT MINORITAIRE :

On le voit souvent, c'est l'archétype même de la série qui se veut ouverte. L'Ethniquement minoritaire est un noir ou un chinois, parfois un indien, plein de bonnes idées et foncièrement bon. On le voit très rarement en compagnie de sa famille, et si c'est le cas, c'est toujours une famille aisée financièrement. Il n'est pas rare que l'Ethniquement minoritaire sacrifie sa vie pour le blanc.

Modifiez le Pj comme il suit :

+2 en ADA, +1 en CHA, +2 en Influence, -5 en Baratin, +6 en Esquive.

Faiblesses déconseillées : Méprisé du Public, Alcoolique

Qualités conseillées : Gai-Luron.

Surnoms pratiques : Will, Gotcha.

Citation : « Chez nous, on appelle ça un Garou ! »

LE GARS QUI FILME :

Le gars qui filme est celui qui tient la caméra. Vous n'êtes pas obligé d'en comprendre un dans le groupe mais si il y est, la série comprendra des séquences (mal) filmées au caméscope pas cher. Ça arrange les réalisateurs d'avoir Le Gars qui filme dans un groupe, car chaque fois qu'une méta-créature intervient, on passe par sa vision à lui, et donc on y voit rien, vu qu'il filme comme un pied, donc, gain d'argent dans les effets spéciaux. Le désavantage, c'est que cela donne la nausée au spectateur.

Modifiez le Pj comme il suit :

+3 en ADA, +1 en CHA, +3 en Informatique, +5 en Electronique, -2 en Combat Mains Nues

Faiblesses déconseillées : Méprisé du Public, Sanguinaire

Qualités conseillées : Gai-Luron.

Surnoms pratiques : Vision, Juan

Citation : « Hop, hop, bouge pas, bouge pas ! »

LE MUTANT QUI SE LA PÈTE :

Fan de Matrix, le Mutant Qui se la Pète a toujours des origines douteuses. Ses pouvoirs viennent soit d'une expérience qu'ont tentés de méchants savants fous sur lui, soit de la forte radiation qui sévit à l'endroit où il vivait ou là où il naquit. Mais avant tout, le Mutant Qui se la Pète entretient son look. Gabardine noire volant au grés des vents, pantalon latex noir, bottes de bikers ou rangers cirées, visage souvent blanc cadavre, cheveux violets et lentilles rouges sous ses superbes lunettes noires à travers lesquels on ne devine même pas son regard. Rarement en train de marcher, le Mutant Qui se la Pète monopolise souvent les combats, qui deviennent de véritables chorégraphies lorsqu'il va de pair avec une Buffy, le tout sonorisé par du Prodigy ou du Static-X. Alors les réalisateurs se lâchent, nous offrant des zooms, des ralentis et des replays dignes des plus grands nanars hollywoodiens. Bref, le Mutant Qui se la Pète porte bien son nom.

Modifiez le Pj comme il suit :

+ 1 en FOR, +3 en DEX, +1 en CHA, + 4 en Combat Mains Nues, + 4 en Arts Martiaux, +3 en Séduction, -1 en MEN, -3 en Recherche d'Info.

Le Mutant Qui se la Pète à également droit à un Pouvoir qui fait peur à Grand-Maman (Voir plus loin).

Faiblesses déconseillées : Peureux, Jeu d'Acteur Minable.

Qualités conseillées : Agile, Charismatique en Diable, Replay de la mort, Ambidextre de Folie.

Surnoms pratiques : Storm, Flash, Slash.

Citation : " Qui c'est le plus fort ? C'est bibi ! "

LE DÉMON REPENTANT :

Oh, une méta-créature qui s'est repentie de ses fautes et qui a choisi de servir le Bien !

Bon, évidemment, il peut y avoir diverses raisons pour cela, mais les réalisateurs aiment bien avancer l'amour envers l'un des membres du Groupe. Dès que le Démon Repentant aura pris conscience que cette personne ne ressent pas forcément les mêmes sentiments envers lui, qui sait ce que cette raclure sera capable de faire ! Mais bon, en attendant, il tentera donc de réfréner ses instincts malfaisant pour aider le groupes de héros qui l'acceptent méga moyen moins. Le Démon Repentant veut renier ses origines de raclure et ne veut surtout pas en parler. Quoi, t'est pas content, tu veut voir mes crocs ? Bon.

Le Démon Repentant ne peut pas être de n'importe quelle race intelligente de Méta-Créatures. Faut pas déconner non plus.

Le Démon repentant devra être créé comme un Méchant Récurrent (voir plus loin). Il pourra prendre des Qualités Impies ou des Faiblesses pas Jojos si il le désire ou prendre ceux réservés aux Héros. Il ne peut être que vampire, Garou, Tueur qui s'y Croit ou Sorcier Névrosé et il aura également tout les inconvénient de cette race (Lycanthropie, peur de la lumière, soif de sang, etc.)

Le Démon Repentant devra tous les jours dans le jeu faire un jet sous son ADA en Difficile. Si il le rate, il ne pourra pas contrôler ses instincts pour la journée (ou la nuit).

Modifiez le Pj comme il suit :

+4 en FOR, +3 en CHA,+2 en DEX, +3 en Combat à Main nues ou Arts Martiaux, -3 en ADA, + 4 en Histoire Occulte.

Faiblesses déconseillées : Peureux, Alcoolique, Hématophobe.

Qualités conseillées : Agile, Charismatique en Diable, Replay de la mort.

Surnoms pratiques : Angie, Spikehead, Ripper.

Citation : « D'un doigt je peut te désanuser. Alors fait un geste... »

LE BARBARE HI-TECH :

Le Barbare Hi-Tech est celui du groupe qui s'y connaît le plus en arme. Y'en a toujours un pour graisser son flingue, cisailer ses balles, ou couper le viseur du fusil. Et bien le voici ! Entre un jargon trop compliqué, ou trop simplet, et des allures de para militaire en manque d'affection, le Barbare Hi-Tech fait la joie des spectateurs fachos.

Modifiez le Pj comme il suit :

+3 en DEX, +1 en CHA, +1 en Armes d'épaule & de poing, +2 en persuasion, -3 en Séduction.

Faiblesses déconseillées : Ballistophobie.

Qualités conseillées : Sportif.

Surnoms pratiques : Ben, Butch.

Citation : « Saloperie de New-Yorkais de merde ! »

LE BIDOUILLEUR :

C'est le petit génie de l'équipe. Toujours en train de chercher de nouvelles façons de buter les raclures, il étudie minutieusement les résultats des armes des ses collègues. Il aimerait bien les aider sur le terrain mais n'est pas franchement gaillard.

Modifiez le Pj comme il suit :

+4 en ADA, +8 en Système D, +2 en Histoire occulte, + 4 en MEN, +4 en Informatique, +5 en électronique,

+2 en Conduite, -2 en FOR, -1 en DEX, -2 en Résistance, -2 en Arts Martiaux, -2 en Combat

à Mains Nues.

Faiblesses déconseillées : Sanguinaire - Ballistophobie

Qualités conseillées : Vrai Acteur.

Surnoms pratiques : Ed, Socool.

Citation : « Ce qui me faut, c'est un vampire ! »

LE COEUR SOLITAIRE

Célibataire inconsolable de première, le Coeur Solitaire est un éternel incompris. Il y a de cela peu de temps (ou souvent des lustres) qu'il s'est fait jeté par le grand amour de sa vie, et il ne s'en remet toujours pas. Le Coeur Solitaire essaye donc de l'oublier dans les bras des autres, de lui téléphoner, de lui envoyer des fleurs. La journée il ne mange pas car il pense à cela. Le soir il ne mange pas car il pense à cela. La nuit il ne dort pas car il crève de faim ! Il arrive également que le Coeur Solitaire ait perdu son amour dans un accident. C'est alors un suicidaire qui ne pense qu'à affronter des Golems et des Garous afin de peut-être rejoindre sa bien aimée.

Modifiez le Pj comme il suit :

+ 3 en ADA, + 3 en CHA, +1 en Influence, - 1 en FOR, -2 en Résistance, Séduction +4.

Faiblesses déconseillées : Sanguinaire, Méga-impulsif.

Qualités Conseillées : Charismatique en Diable.

Surnoms pratiques : Sonia, Adel.

Citation : « Pourquoi es-tu partie ? »

LE SALE MÔME COLLANT :

Fans et joueurs de « Sales Mômes & Marmailles » © réjouissez-vous ! Un profil permet de jouer l'un de vos mioches préférés dans la seconde saison de Méta-Créatures ! Ce mioche, c'est le petit frère ou la petite soeur de l'Elu. Et il ne se gêne pas pour le rappeler. Concurrent direct de tous ceux qui se font enlever ou prendre en otage, d'un naturel râleur et pas vraiment serviable, le Sale Môme Collant se fera un plaisir d'empoisonner la vie des autres

joueurs.

Sinon ? Et bien il ne servira pas à grand-chose. Il a peur de tout et il devient vraiment gênant quand sa soeur ou qui que ce soit d'autre d'ailleurs, veut rester en « tête à tête » quelques instant...

Modifiez le Pj comme il suit :

-3 en FOR, +1 en CHA, -1 en ADA, +2 en Influence, +1 en DEX, +3 en Discrétion, + 3 en Baratin, +3 en Esquive.

Faiblesses déconseillées : Sanguinaire, Alcoolique, Bête de sexe

Qualités Conseillées : Gai-luron.

Surnoms pratiques : Willy, Anthony, Raphael.

Citation : « Un peu de citron ? »

LE SURFEUR TATOUÉ :

Le Surfeur Tatoué est inévitable. Souvent torse nu pour exhiber ses fiers tatouages, il se balade fréquemment avec une grosse planche de surf aux nombreux symboles. Il porte également une dent de requin fétiche ou magique, donnée par un oncle Tahitien, parce que le Surfeur Tatoué est un peu Tahitien aussi sur les bords. Ou Hawaïen ça dépend de l'Oncle et de la dent.

Puis du surf surtout.

On le retrouve notamment dans les nombreuses histoires d'amour qui secouent le groupe de l'Elu, bien qu'en cherchant un peu,

les autres groupes lui trouveront probablement une utilité quelconque, surtout grâce à sa dent de requin et ses origines Hawaïennes...

ou tahitiennes, ça dépend de son oncle.

Si le Surfeur Tatoué ne brille pas par son intelligence, il n'est pas non plus le pendant masculin de la Pouffe Idiote,

et il pourra servir pour n'importe quelle investigation, le Surfeur Tatoué moyen étant assez mystique de nature, grâce à ses origines...

Créoles.

Ah oui, il écoute les Red Hot Chili Peppers aussi...

Ce n'est pas une tare, mais bon, c'est pas très créole pour le coup....

Modifiez le Pj comme il suit :

MEN -2, ADA +1, CHA +5, Séduction +4, Athlétisme +3, Informatique -2, Culture -2, Se Cacher -2 ; Histoire Occulte +2.

Faiblesses déconseillées : Délit de Sale Gueule, Funky Shit, Méprisé du Public.

Qualités conseillées : Sportif, Gosse de Bourge, Charismatique en Diable

Surnoms pratiques : Denis, Sam, Nerv

itation : « La vague mec, je cherche la vague... »

L'INDIC DE PREMIÈRE :

Celui-la, il à tout les bons tuyaux sur à peu près tout le monde. Il connaît toujours le bon moyen pour obtenir les renseignements et à pour habitude de faire payer ses services, souvent très cher ! Plutôt spécialisé dans les relations humaines, il n'hésitera pas à se fourrer la tête la première dans les ennuis... Pour peu que le Groupe le suive...

Modifiez le Pj comme il suit :

+3 en ADA, +6 en Chercher, +3 en Système D, +3 en Recherche D'info, +1 en Sociabilité, -2 en Résistance, -4 en Arts Martiaux et Combat à Mains Nues. +2 en Esquive.

Faiblesses déconseillées : Sanguinaire, Poisseux, Mono-Tache

Qualités conseillées : Charismatique en Diable, Caviar, Citation.

Surnoms pratiques : Huggy, Stark.

Citation : «Hey, cherchez plus, j'suis là !»

LE MAC GYVER EN PUISSANCE (par Pompomboy Ryu) :

Il est capable de faire face à presque toutes les situations. Un monstre de 35 m de haut dévaste la ville ? Pas de problème : il vous fait un super-canon ionique rétrécissant avec les poubelles du restau chinois du coin. Il est capable de faire presque n'importe quoi avec n'importe quel truc et tente à chaque fois de s'afficher dans les combats... n'importe comment...

Modifiez le Pj comme il suit :

+3 en ADA, +3 en Chercher, +3 en MEN, +2 en Electronique, +5 en Système D, +3 en Informatique, -4 en combat à main nues et Arts Martiaux, -2 en Résistance, - 6 en Armes de Poings, d'épaules et Blanches.

Faiblesses déconseillées : Sanguinaire, Alcoolique, Méga-Impulsif.

Qualités conseillées : Vrai Acteur, Caviar.

Surnoms pratiques : Mac, Angus, Jarod, Junior, John Smith, Peter, Bruce...

LE PRÊTRE À LA GÂCHETTE FACILE (par Pompomboy Ryu) :

Il n'a qu'un seul but : purifier par tous les moyens la Terre de cette vermine démoniaque que sont les Méta-créatures. Il est du genre à faire fondre lui-même ses balles en argent et à les bénir chaque jour. Il connaît tout, ou presque, sur les créatures démoniaques et si il à bien retenu une chose c'est "Si t'as un doute, vise la tête !". Un raison pour laquelle il n'est jamais monté en hiérarchie : son penchant pour la baston et les cigares.

Modifiez le Pj comme il suit :

-2 en Mental, -5 en Sociabilité, +3 en FOR, +3 en Armes blanches, +3 en Arme d'épaule, +3 en arme de poing, +1 en Histoire occulte, +2 en Résistance.

Faiblesse déconseillées : Ballistophobie, Hematophobie, Peureux

Qualité conseillées : Agile (pratique lorsqu'on doit esquiver ET tirer ET faire un sermon en même temps)

Surnoms pratiques: Preacher Man, Ezekiel, Gabriel ou tout autre nom finissant par "el".

Note : Le Prêtre à la Gâchette Facile est obligatoirement un homme.

LA COMBINAISON DE PROFILS :

La seconde saison de Méta-Créatures comprend une règle optionnelle concernant la création de personnage. Du calme, je m'explique :

Méta-Créatures est une série télévisée. Ceci étant, les profils des personnages sont très typés, ce sont des archétypes de ce que l'on peut trouver dans ce genre de série, des clichés quoi... Suite à la première saison (comprenez la première édition) je me suis rendu compte au fil des parties qu'en fait un certain nombre des profils du jeu pouvaient être combinés. Si vous voulez que votre Héros bénéficie de cette règle c'est simple, prenez-en compte les bonus et les malus des deux profils sélectionnés.

Il y a cependant quelques règles à ne pas enfreindre, les voici, là cash :

- On ne peut pas combiner plus de deux profils ensemble. Pas question d'avoir un Eclopé - Petit Ami Pègue - Sorcière Branchée.
- Le Démon Repentant n'a pas le droit à combiner son profil. Pas de Démon Repentant - Bourrin.
- Il y a des limites au bonus de caractéristiques et de compétences qu'on peut avoir (ben oui, et toc !). Ainsi en combinant deux profils, on prend, si le bonus concerne deux fois la même caractéristique ou compétence, le meilleur score des deux.
- Idem pour les Pouvoirs qui font peur à Grand-Maman. Pas plus d'un pouvoir n'est autorisé.
- La logique avant tout mon ami, c'est le maître mot. On ne peut avoir de Bourrin - Buffy, de Mutant Qui se la Pète - Eclopé.

Si cette règle vous paraît contraignante oubliez-la, je vous rappelle simplement qu'elle reste optionnelle, et existe pour permettre certains cas loin de ceux mentionnés plus haut (du genre Petit ami Pègue - Prêtre ou de Chauffeur - Pouffe Idiote par exemple, ça c'est marrant. Vous êtes fan de Brain Dead ? Et si je vous dis Prêtre - Gars K'a fait ça toute sa vie ? On comprend mieux le truc ? Bien.)

Dans la première saison de « Méta-Créatures » nous suivions avec intérêt les péripéties de Gérard et de son Barbare Hi-Tech nommé Métaliquid.

Pour commencer cette nouvelle saison, Gérard va créer un nouveau personnage, puisqu'il a perdu Métaliquid à la suite d'un banal accrochage dans un bar où il avait encore trop bu.

Très attiré par les nouveaux profils de la seconde saison de Méta-Créatures, il choisit de jouer un Mutant Qui se la Pète et répartit ses points de caractéristiques ainsi :

FOR : 9 - DEX : 10 - CHA : 5 - ADA : 4 - MEN : 4

Puis il choisit la qualité "Replay de la Mort" (6 points) et la faiblesse "Méga-Impulsif" (2 points), - 2 en CHA (passe à 3)

Il lui reste $32 - 6 + 2 = 28$ points à distribuer dans ses compétences :

Il met 5 points en Combat à mains nues (5) qui passe ainsi à 10. Il met 6 points dans Arts Martiaux (5) qui passe ainsi à 11 et 4 points dans Esquive (5) qui passe ainsi à 9. Il passe 6 point en Discrétion (2) qui passe à 8. Il met 3 point en Séduction (4) car il veut tomber beaucoup de femme, et 4 en Influence (4) car il tient à sa peau.

Ensuite son CHA baisse de 2 point suite à sa faiblesse et toutes ses compétences liées en prennent un coup, Sa FOR prend +1 car son Mutant est un Homme.

Gérard modifie maintenant sa fiche en suivant son profil. On se retrouve avec ceci :

FORCE : 11

Combat à mains nues 14 (reste à 12 perte de 2 points) - Résistance 6- Athlétisme 6 -Armes blanches 6

DEXTERITE :13 (reste à 12 perte d'un point)

Esquive 15 (même combat, ça reste à 12) -Arme de poing 6 - Arme d'épaule 6 -Conduite 6- Arts Martiaux 12, perte de points également, Lancer 6.

ADAPTABILITE :4

Se Cacher 2 - Filature 2 -Discrétion 8 - Chercher 2 - Pister 2- Armes de Fortune 2 - Système D 2.

MENTAL :3

Informatique 2- Electronique 2 - Recherche d'Info 1 (minimum possible) - Histoire Occulte 2 - Premiers soins 2 - Culture 2 - Se Déguiser 2

CHARISME : 4

Séduction 7- Baratin 2 - Influence 8- Persuasion 2 - Sociabilité 2

VITESSE : 16

Points de Vie : 25

On voit que Gérard a vraiment mal réparti ses points, sans calculer ce qu'imposait son profil, et à donc perdu une grosse somme de point bêtement

Il choisit le Pouvoir qui Fait Peur à Grand-Maman nommé « Bullet-Time » et appelle son Mutant Qui se la Pète « Twicker » ce qui n'est pas mal du coup comme surnom.

Gérard aurait t'il enfin saisi l'esprit du jeu ? Ne nous avançons pas trop non plus...

6 SYSTÈME DE JEU ET FACTEUR DE DIFFICULTÉ TÉLÉVISUEL

Dans la seconde saison de Méta-Créatures, le système reste dans sa majeure partie inchangé, observons-le de plus près :

Calculons le potentiel d'un personnage en une compétence donnée. Il est égal à la somme de la valeur de la compétence et de la caractéristique associée à la même compétence.

A chaque action tentée est associé un Facteur de Difficulté Télévisuel (FDT), que la somme du jet d'un D12 et du potentiel du Pj dans la compétence liée à l'action tentée doit dépasser.

Attention néanmoins, ce FDT est soumis à de multiples variations (Voir Cote de Popularité)

Il existe également des jets sous la caractéristique comme dans le cas d'une attaque surprise (voir plus loin), on additionne alors le résultat du jet à la caractéristique multipliée par 2.

Il est à noter que les PJ peuvent tenter une action ensemble. On appellera ceci « une ACTION COMBINÉE ». Les résultats d'une action combinée seront additionnés, puis divisés par deux.

Si le D12 fait 1 on le retire. Si le deuxième résultat est 12, le Pj a fait un « Echec Critique », le Mj se référera au tableau des Echecs Critiques pour connaître les résultats de ce jet désastreux.

Si le jet est obligatoirement réussi, c'est à dire si le potentiel du PJ dépasse le FDT, on tire tout de même le D12, pour voir si il n'y a pas d'Echec Critique.

Voici un ordre de grandeur des facteurs de difficulté télévisuel. Dans la seconde saison de Méta-Créatures celui-ci a quelque peu changé. Libre à vous de vous baser sur celui-ci ou sur l'ancien. Ou sur un autre d'ailleurs, vous faites ce que vous voulez après tout...

Automatique : 15

Demande un peu d'attention : 18

Pas Évident : 23

Moyen : 25

Difficile : 28

Très difficile : 33

Oula je le sens pas là : 35

Perdu d'avance : 38

Twicker tente de donner un coup de pied sauté à un vampire haineux. La difficulté est Pas Evident (23). Son action est donc obligatoirement réussie puisque son potentiel est égal à 24.

Il tire quand même 1D12 pour voir si il ne fait pas un Echech Critique...

ECHECS CRITIQUES :

Pour connaître l'ampleur des Echechs Critiques, on se référera au score de la compétence utilisée :

1-2 : Petit ennui, le pj passe bêtement le round à comprendre ce qui se passe autour de lui.

3-4 : L'idiot du village. Le pj lâche son arme, ou casse l'objet irremplaçable du moment.

5 : Mouais, le Pj ne se sent pas à l'aise et passe 2 rounds à essayer de se sentir d'attaque.

6-7 : Moyen, le pj fait tout de travers. Lors de combats, il peut tirer sur ses amis par inadvertance en ratant un jet d'ADA moyen

8 : Le pj se fait mal, et perd 2 pv, ou prend la moitié des dégâts de son arme lors de combat

9-10 : Arrrrgh quel idiot, le pj perd un round et se fait mal, perd 2 pv ou prend les dégâts de son arme, et tire sur l'un de ses amis en ratant un jet difficile d'ADA

11-12 La cata, le pj se massacre et prend la totalité des dégâts de son arme, ou 1d12 de dégâts. Il se casse un bras ou une jambe et tire sur ses collègues en cas de jet d'ADA très difficile raté.

Twicker fait un Echech Critique ! Comme sa compétence utilisée (Arts Martiaux) a un score de 12, c'est une catastrophe. Twicker s'embrouille les pieds en sautant, fait une pirouette sur lui-même en l'air et s'écrase lamentablement par terre ! Sa jambe cassée et son inconscience pour 1D12 rounds ne sont rien par rapport au vampire haineux qui l'attend en face. Malgré le fait que celui-ci s'étouffe de rire pour l'instant, nous pensons bien qu'il ne fera qu'une bouchée de Twicker.

SYSTEME ALTERNATIF :

Le D12 est le dé de référence de Méta-Créatures. Il est utilisé pour la simple et bonne raison qu'il me semblait sympathique de prendre ce dé si rarement employé, et si souvent seul dans les troussees des joueurs (avouez qu'a part Deadlands et deux ou trois autre occasions, ce n'est pas si souvent que ça qu'on l'utilise).

Néanmoins, durant la première saison de Méta-Créatures, beaucoup de joueurs m'ont fait savoir qu'ils auraient préféré le double D6.

Si la question est restée longtemps en suspend, je pense qu'il est tout de même nécessaire d'intégrer dans le jeu un système alternatif, et ce à des fins d'initiation au jeu de rôle.

En effet, nombreux sont les nouveaux joueurs qui sont déstabilisés par ces dés aux formes étranges, le D12 n'étant pas des moindres. Donc pour ces raisons, Méta-Créatures possède désormais un système alternatif !

Pour le pratiquer, rien de plus simple. Echangez votre énorme D12 contre deux petits D6. Le système tel que décrit dans le jeu marche tout de même. Le seul point de règles qui diffère étant l'Echech Critique. En effet il est impossible de faire 1 avec deux D6, même en essayant très fort, avec toute la bonne volonté du monde et tout, cherchez pas c'est impossible. Nous resterons donc sur le chiffre 2. Quand votre résultat est de 2, retirez 1D6. Si vous faites 6, c'est un Echech Critique, c'est pas beau la vie ?

7 LES COMBATS & LE MERCUROCHROME :

Je vais pas vous expliquer quand est-ce qu'il y'a une situation de combat, n'est-ce pas ? Qu'est ce t'a toi tu cherche l'embrouille ? Bon, ça va c'est mieux, et que je te revois plus ici. Je te raccompagne pour être sur que tu te casses...

Bref, rappelons que un pj dispose d'une action par round de combat par tranche de 20 pts de VIT. Donc le Pj moyen dispose d'une seule action.

Par action que l'on peut tenter par round on entend :

- * Une attaque
- * Un Pouvoir Qui Fait Peur à Grand-Maman
- * Un mouvement

Les actions se font par ordre décroissant de VIT, les différentes actions d'un pj disposant de plusieurs actions s'effectuent dans l'ordre de la (VIT - 20), (VIT - 40), enfin vous m'avez compris, enfin j'espère.

Pour toucher, la difficulté est égale a (jet de défense + POTENTIEL DE L'ATTAQUÉ), Esquive ou Armes Blanches par exemple.(si tant est que celui-ci à bien réussi son jet également.)

Twicker, qui s'est sorti in extremis de la confrontation avec le vampire, se retrouve face à un zombi. Une chance, un zombi n'est jamais trop rapide, contrairement à Twicker qui assure plutôt à ce niveau là.. Twicker annonce donc qu'il attaque. Le zombi fait donc son jet d'esquive et fait 6. Le potentiel du zombi est de 7 (4 en DEX et 3 en ESQUIVE). Le FDT de Twicker sera donc de 13 (6+7).

Une défense (esquive, parade) est automatiquement réalisable sauf circonstances exceptionnelles : attaques de dos, embuscade, etc. Voir plus loin les règles sur la surprise. Une deuxième défense lors d'un même round a un malus de 5, une troisième de 10 ...

Lors d'un tir il existe un malus à rajouter selon l'endroit visé :

Petite cible : 20 (tête)

Moyenne cible : 15 (bras, jambes)

Cible mouvante : rajouter la compétence en Esquive de la cible (Et les éventuels malus)

Les dégâts sont applicable tel que sur la table. On y ajoute 1D6.

Les protections offertes par les armures sont fixes.

Localisation des dégâts : sur la fiche de personnage, vous pouvez prendre pour référence la silhouette au verso.

La localisation se présente ainsi :

12 : Jambe Gauche

11 : Jambe Droite

10 - 4 : Torse

3 : Bras Droit

2 : Bras Gauche

1 : Tête.

Si vous utilisez le Système Alternatif voici votre localisation :

12 : Jambe Gauche

11 : Jambe Droite

10 - 5 : Torse

4 : Bras Droit

3 : Bras Gauche

2 : Tête.

Tout coup porté à la tête occasionne 8 points de dommage en plus.

Voilà pour vous une liste d'armes contemporaines : (patience, tournez donc cette page !)

7 BIS LE SUPPLÉMENT DE MÉTA-CRÉATURES QUI TE MET SUR LA TRONCHE !

RETURN OF THE WARLORD

AVANT TOUT :

Méta-Créatures est un jeu où le combat est souvent présent. Les règles simulent ceci. Néanmoins, ce qui suit devrait vous permettre de réaliser des combats encore plus spectaculaires, et de vous amuser toujours plus.

A vous désormais les rebonds contre les murs, les combats avec des objets de secours, les acrobaties impossibles.

ROUND 1 : FIGHT !

-«Everybody be cool. You. Be cool !»

Seth Gecko.

Dans Méta-Créatures, les combats doivent être fun.

Déclarer un truc du style : « J'lui tire dans les jambes !» n'est pas la bonne méthode. C'est peut-être bien vu dans Warhammer ou dans le dernier jeu bourrin à la mode mais pas ici. Niet. Ou alors c'est que vous n'aimez pas mettre du fun dans vos parties.

Par contre déclarer un truc du genre : « Je prends appui contre le mur, et l'utilise comme un tremplin pour sauter par-dessus le Garou. Je compte tirer en passant. ». Ca c'est cool.

Les actions particulièrement acrobatiques lors de combats sont appelées « Actions de Folie » (AdF). Elles sont tout particulièrement appréciées par la Foule Avide, qui en demande toujours plus.

Si votre série en comprend, elle sera plus appréciée qu'une autre en possédant moins. Logique me direz-vous.

Hors (et c'est là que le bât blesse) tous les Profils ne sont pas aptes à exécuter de telles actions.

En effet, seuls les Profils que nous qualifierons - parce que c'est bien pratique ... de « Profil d'Acrobate » (PdA) sont à même de faire des AdF. Ces profils, vous les connaissez. On les remarque facilement dans le livre de règles.

Dans leurs actions rapportant des bonus on remarque facilement que ces PdA gagnent des Points avec des combats spectaculaires comme la Buffy ou Le Mutant Qui se la Pète, on peut également citer le gars K'a fait ça toute sa

vie.

En fait, le Mj est le seul à même de savoir quels Profils peuvent passer en PdA, peut-être qu'il aimerait avoir un groupe composé uniquement de Pda, mais gaffe, gars.

Soyons logiques avant tout. Nous noterons ici même que certains Profils sont inaptes à ce genre d'exercices, Profils que nous nommerons « Profils Inaptes à ce genre d'Exercices » (PIE), ben oui.

Les PIE sont surtout des Profils d'investigateurs, l'Intello qui la Ramène, l'Enquêteur Secret Qui Sait, etc. Leur liste est fixe, ces Profils ne peuvent pas être PdA.

VOICI LA LISTE DES PIE :

- L'ÉCLOPÉ : ben forcèment, hein,
- L'INTELLO qui la Ramène : C'est sur que ce n'est pas trop son style à lui
- Le GARS qui a Priori n'a Rien de Spécial : C'est trop fatigant pour notre ami ce genre de chose
- L'ENQUÊTEUR Secret qui Sait : Oula, celui-ci préférera esquiver les combats. On est pas fou au F.B.I
- Le BIDOUILLEUR : Un combat ? Non ! Monsieur préférera rester dans sa cave humide à jouer avec des trucs électriques. Ah la jeunesse
- Le SALE MÔME COLLANT : Ben tiens, cette marmaille préférera siroter sa citronnade bien au chaud

« euh... Groumph', hey Groumphy ? »

« Quoi, qu'est-ce qu'il y a encore, Gérard ? »

« ben, euh... Et si on joue avec un Profil Combiné, on fait comment ? »

« Ah vi, merde... »

Quand on possède un Profil Combiné, il peut arriver qu'un PIE et un PdA se retrouvent ensemble. Normalement c'est plutôt rare, mais cela peut arriver. Dans ce cas, c'est uniquement le master qui est apte à autoriser ce profil à être un Pda ou non, et seulement lui.

ROUND 2 : MÉTHODES ET AUTRES BILVEUZÉES :

- « *There is blood in my hand, there is blood in my eyes. With blood in my voice I scream as you die !* »

Manowar : Hail & Kill

Les combats comportants des AdF se déroulent comme les combats normaux, mais sont plus réfléchis par les joueurs. Certaines cascades sont plus appréciées que d'autre. De toutes façons, il est préférable pour l'ambiance du jeu que le maximum de combat comprennent des AdF. En fait, une AdF risquée et attendue par le public voit sa difficulté passée en Difficile. Et ce quelque soit sa difficulté initiale. Ben oui mon gars, par chez nous c'est comme ça.

Cela s'explique par le fait que le public attend avec impatience que le Héros fasse sa cascade. Ceci s'applique à un Héros qui à une Cote de popularité allant de « Super moyen » à « So good ».

Pour un Héros ayant une cote de Popularité égale à « La Classe d'un bout à l'Autre », l'AdF passe en « Moyen. » Si il est en « Héros » cela passe en « Pas Evident ».

Cela prouve qu'au plus le public aime le Héros, au plus celui-ci peut tenter de folles actions. Au contraire, si le Héros n'est pas apprécié, le Public n'attend qu'une chose... Qu'il se viande !

C'est tout me direz-vous ? Certes non, cher ami lecteur, on pourrait dire, oh bien des choses en somme. Par exemple que, à l'instar des séries, nous pouvons distinguer 4 sortes de style de combats, attachés aux quatre sortes de séries possibles.

ROUND 3 : CLASSES ET SÉRIES :

Nous pouvons en fait classer les styles de combat, comme cela est le cas pour les séries.

SÉRIE DE TYPE 1 : WWF

Les combats sont courts et se résument souvent à un ou deux coups de poing. Ce sont des combats engageant 2 ou 3 personnes maximum. Les coups de pistolet se conjuguent souvent au singulier. Une fois à terre, le combattant est dans l'incapacité d'agir (et souvent parce qu'il est déjà raide mort). La musique se résume à une pointe de bruit à chaque coup et cela n'est pas sans rappeler la bonne époque des vieux Batman.

SÉRIE DE TYPE 2 : STREET FIGHTER

Les combats sont légèrement plus longs car les méchants sont un peu plus résistants ou sournois. Mais tout cela n'est pas très folichon non plus. Le nombre de participants est augmenté. Les combats durent généralement 5 ou 6 rounds, mais les stratégies ne sont pas forcément géniales et on se retrouve souvent dans un face à face aussi stupide que stérile stratégiquement. Les combats aux armes à feu ne dépassent pas deux ou trois échanges. Notons ici que souvent les Héros sont largement en supériorité numérique. Un adversaire blessé peut encore se battre mais une fois à terre est considéré comme vaincu. Le fond sonore est quasiment inexistant ainsi que le sang.

SÉRIE DE TYPE 3 : REIGN IN BLOOD

Un gros bond en avant est réalisé par rapport aux séries de type 2 ! Les combats sont toujours assez courts, mais la caméra peut enfin filmer plusieurs combats séparément ! En termes de jeu, n'hésitez pas à passer d'un combat à l'autre à la fin de chaque round. Le kung-fu à la part belle de ce type de série. Les combats sont nettement plus acrobatiques que dans les autres types de séries, les coups plus violents et le sang plus présent. Les murs servent de tremplin de saut, les objets peuvent être utilisés de plusieurs façons (et pas uniquement de façon sexuelle). Même à terre, le combattant peut se relever. Lors de combats aux flingues, les balles échangées sont nombreuses, perforent les murs et cassent les vitres. La musique gueule et rythme parfaitement les scènes. Elle a une grande importance.

SÉRIE DE TYPE 4 : FIGHT CLUB

Les combats sont courts mais très violents et même très souvent mortels. Les flingues font un bruit froid, les lames peuvent salement endommager des membres, les accidents et les mutilations font partie du lot quotidien des combats. Les stratégies sont mûrement réfléchies et sont souvent à l'origine de la victoire ou de la défaite d'une partie. Blessé, un combattant n'est plus bon à grand chose et ramasse ses tripes qui lui sortent du ventre et

pleurant pour ne pas mourir. La musique est sombre et marque souvent la fin tragique d'une personne.

ROUND 4 : ACTIONS D'ENVERGURES ET SPÉCIALITÉ DU CHEF :

« I was born with a gun in my hand... » Manowar.

Dès lors, fort de ces superbes règles de combat, vos joueurs pourront interagir avec des objets extérieurs (bouteille, canne de billard, etc). Ces objets sont appelés des Accessoires.

Chaque manoeuvre est donc associée à un type de série. Si cette manoeuvre est effectuée dans une série qui ne correspond pas au type adéquat, le bonus que connaît le cascadeur ne s'appliquera pas. Une action gardera sa difficulté. Et toc.

Voici deux types d'actions de série 3. ce ne sont que des exemples, il est très dur de cataloguer ce genre d'actions. Sur www.metacreatures.fr.st vous en trouverez d'autre au fil du temps.

LE JACKIE CHAN MARRANT :

« Kaaaaaaaaayaaaaaaa ! »

TYPE DE SÉRIE : REIGN IN BLOOD

Tiens donc, le joueur à aperçu une bouteille de tequila et se demande « Tiens, peut-on se battre en la lançant en l'air, et en la rattrapant et en la relançant avant de donner chaque coups ? »

Cette manoeuvre implique que votre Héros « joue » avec l'objet. Se le prendre sur la tête, ou l'envoyer dans un endroit imprévu, etc.

Bref, la caméra se concentrera sur lui un bon moment. Pour peu que vous soyez attentif, relancez donc la marque de la bouteille ou le type d'objet lors de la page de Pub, cela produit toujours son petit effet...

Une AdF Jackie Chan Marrant rapportera 2 points de popularité au Héros qui l'exécute.

Attention, avec cette manoeuvre le Héros ne peut utiliser son Accessoire comme arme.

LE MATRIX EN MANQUE :

« Follow the Meta-Rabbit »

TYPE DE SÉRIE : REIGN IN BLOOD

Ah ben ça ! Allez c'est pour votre pomme les appuis contre les murs, les défis de la loi de la gravité et les mawashi-geri dans la tronche ! Cette manoeuvre est spécialement créée pour les Mutants Qui se la Pète. Le héros décide de donner environs une demi-douzaine de coup dans la tronche du Méchant et ce sans remettre les pieds à terre. Ceci ou toute autre manoeuvre semblant impossible lui procurera 2 points de popularité.

ROUND 5 : ANNEXE DES ARMES

Bon, je l'avoue. Je n'y connaît toujours pas grand-chose en flingue, ni en tout ce qui fait mal et qui crache du feu. Mais je ne me plains pas, des joueurs et masters de Méta-Créatures s'y connaissent bien mieux que moi sans verser dans le fascisme. Aussi, si vous trouvez le besoin de dire « Je prend mon Ithaqua 37 Home Security » au lieu de dire « je prend mon shotgun », ce qui est tout à fait compréhensible, vous trouverez une liste d'arme accompagnée de photos et de quelques détails ci-dessous. Vous trouverez cette même liste sous le nom «D'annexe des armes» sur le site à distribuer à vos joueurs

ROUND 6 : SANG PURULENT ET SALES ENTAILLES.

- «You're nothing, an object of animation, a subjective mannequin,beatin' into submission...» Slayer

Comment décrire une blessure critique, et à quoi la reconnaît-on ? En fait en regardant subtilement et avec attention l'annexe ci-dessus, on se rend compte qu'un « Facteur de Clash » est associé à chaque arme. Ce facteur de Clash est déterminant dans le type de blessure infligé. Additionné à 1d12 ce facteur donne un résultat sur la Table des Dommages Visuels, dont vous réciter la description à vos joueurs fiévreux de voir du sang et des tripes partout.

Y'a des fois, je vous jure...

Quand tirer ce D12 ? Facile, quand un coup fatal est porté à un Pnj. Voilà tout !

Mais comment ça marche ? En fait, en dépensant un point de popularité, le Héros peut déplacer le Fdc d'une colonne. De plus certaines armes possèdent un bonus ou un malus sur le jet de d12. Si c'est un bonus, le Héros peut l'annuler en dépensant, encore une fois, un point de popularité.

Notons également quelque-chose. Vu l'horreur réelle de ces dommages, seules les séries de type 3 et 4 peuvent se permettre de les montrer à l'écran.

La Table des Dommages Visuels :

1d12	FDC ORIGINAL 1	FDC ORIGINAL 2	FDC ORIGINAL 3	FDC ORIGINAL 4
1 - 3	Le coup casse une côte dans un horrible bruit sourd	Perforation du poumon.	Le ventre et le bas-ventre de la cible est troué en de multiples endroits.	Le ventre de la cible est arraché. Ses boyaux trônent à présent sur le mur derrière...
4 - 6	Le coup est très impressionnant. On entend un bruit sourd. La cible crache lentement du sang noir en rendant son dernier souffle.	Une bonne grosse ouverture trône à présent en bonne place au-dessus du nombril. Des organes étranges commencent doucement à dégouliner de cette immonde blessure.	Le coup perfore littéralement le poumon de la cible. Celui-ci sifflote un petit air pendant que la cible regarde la scène hébétée.	Le bras de la victime est littéralement arraché.. Sa main essaye vainement d'attraper encore le reste du corps qui est en train de rendre l'âme.

7 - 9	La mâchoire de la cible se casse. Ses dents sont crachées sur le sol dans une flaque de sang.	Le bras est coupé net, laissant place à un immense flot de sang. Le voilà manchot. Et mort surtout...	La violence de l'impact projette la cible contre le mur le plus proche où elle décède.	L'estomac de la cible va éclabousser le mur. La vessie de la cible est coupée en deux, déversant un grand flot d'urine.
10 - 12	Le cou de la cible fait un « crac ! » immonde. Il fait à présent un angle droit, bien pratique pour faire de la géométrie.	Une artère est touchée. Le sang jaillit très vite et en abondance, tel un jet d'eau rougeâtre de la blessure. Gaffe ça tâche !	Le tir arrache une bonne partie du haut du crâne, emportant avec lui tous ces trucs noirs qu'il contenait.	Le tir arrache littéralement la tête de la cible, le corps de celle-ci continuant vaguement de marcher quelques secondes durant, puis s'affaisse.

8 ARMES ET LE PASSAGE DES BOURRINS :

Merci à Paul de la Horde Alphabétique.

Gérard: « Aaaaaaaah ! Chouette enfin »

Calme toi, mon gros. Voici donc une liste d'arme classique. Classique en ce sens que dans les séries, même les plus crades, il est rare de voir des Héros se battre à coup de tondeuse à gazon.

(a/b) signifie : En dessous d'une distance de a mètres, la portée est courte, les dégâts sont majorés de 2. Au dessus d'une distance de b mètres la portée est longue, les dégâts sont minorés de 2)

Gérard: « Ben? et les noms des armes? »

Ben non, mon gros, je ne dispose toujours pas des vrais noms des armes, et même que je m'en tape toujours autant. Le MJ pourra fournir les vrais noms des armes si ses joueurs sont des Gérard en puissance ou des Paul notoires, et exigent « à tout-prix-maintenant-de-suite » le nom des armes, et si il les connaît, ce qui est pas gagné non plus. Pour les armes ne tirant qu'en rafales, les dégâts sont à répartir obligatoirement entre plusieurs cibles (minimum 3). Sinon on divise les dégâts par 3 (et toc !).

En cas de brûlure ou de gâteau trop cuit, le personnage écope de quelques menus points de dommage, c'est bien fait pour sa gueule, et je me fends la mienne !

Fusil d'assaut* : 12 (30/120)

Fusil à pompe : 12 (35/120)

Revolver : 10 (10/30)

Grenade : 18 - 12 - 5 (selon la distance de l'explosion : 0 - 15 -25)

Mitraillette * : 24 (50/130)

Lance-flammes : spécial (Min. de FOR 8) (10/impossible à + de 20m)

Fusil-mitrailleur * : 22 (Min FOR 8) (50/130)

Fusil Harpon : 14 (portée 20m) (10/20)

Arc : 9 (30/50) (recharger prend 1 round)

Arbalète : 10 (50/150) (7 charges, recharger prend 2 rounds)

Couteau : 2 + FOR

Nunchaku : 3+FOR (si la FOR de l'attaquant est inférieure à 10, ces dégâts ne peuvent tuer)

Katana : 7+FOR (Min FOR 3)

Épée : 8 + FOR (Min de FOR 7)

Hache : 10 + FOR (Min. de FOR 8)

Mains nues : FOR - 6

(si la FOR de l'attaquant est inférieure à 10, ces dégâts ne peuvent tuer)

Pieds : FOR - 3 (si la FOR de l'attaquant est inférieure à 10, ces dégâts ne peuvent tuer)

[L'Étoile signifie que l'arme ne tire qu'en rafales]

Nous disions donc les BRÛLURES :

1) ça brûle (on y arrive, ayez confiance)

2) des dégâts de 6PV par round (l'armure n'aidant en rien) jusqu'à extinction des feux. Un jet de Premiers Soins réussis - alliés à un bon matériel - permet de récupérer :

* Si PV < FOR : les PV reviennent à la FOR (fin de l'état grave) et le Pj regagne 1 PV, il faudra le faire rentrer en clinique ou à l'hôpital.

* Si PV >= FOR : le Pj regagne 4PV.

La récupération est de 1PV par semaine en général, de 1 tous les deux jours en clinique.

9 ARMURES & PROTECTIONS DIVERSES

Voici les différentes armures. Comme pour les armes, rien n'est limitatif, ce sont juste des exemples.

Chaque armure est donnée avec les parties du corps qu'elle couvre. Il est évidemment possible de prendre des bouts d'armures de ci de là et d'avoir donc des indices de protection différent selon les parties du corps couvertes.

BLOUSON DE CUIR : Protection du torse / épaules à 4 (min. de FOR pour le porter 2)

CASQUE DE MOTO : Tête à 6

KEVLAR : Torse / bras à 8 (min FOR : 6)

(Baisse la VIT de 2)

ACIER : Tout sauf la tête à 9 (min FOR 8) (Divise par deux la VIT, et un jet de FOR Difficile est nécessaire pour se relever avec)

ACIER INTÉGRAL : Tête (casque intégral) / torse / bras / jambe à 10 (min FOR : 10) Comme l'armure d'acier + vous ne disposez que d'une action par round, et vous agissez en dernier

Mais bon, rappelez vous que les 3 dernières armures sont loin d'être une chose courante, même dans les séries les plus débilés.

Un petit truc encore pour les munitions. Elles sont illimitées TANT QUE CELA N'EST PAS IMPORTANT. Nous sommes dans une série, quand le Héros est à cours de munitions, c'est que cela est important pour l'histoire. En terme de jeu, le Mj spécifiera au joueur quand il le désirera si le Héros manque de munitions.

10 SURPRIIIIIIISEUUUUUH !!!

Pour ne pas être prit par surprise lors d'une embuscade le pj à le droit à un jet d'ADA en opposition avec le résultat du jet de discrétion de l'attaquant. (Voir les jets sous la caractéristique).

Si il est réussit, no problem, le round se déroule normalement. Sinon il ne peut riposter qu'a condition de réussir un jet moyen d'ADA. Si celui-ci est également raté, le pj ne pourra riposter qu'au troisième round, en supposant qu'il soit encore en vie.

11 ALCOOL & FAITS DIVERS

Les Pj alcooliques (ou ceux qui boivent trop, notez la nuance, merci, continuez la phrase) sont souvent sujets à la règle sur l'alcool. En effet, malgré son goût agréable et sa faculté à vous faire devenir un chaud lapin dénudé sur la table d'une inconnue qui ne le sera plus au lever du soleil, l'alcool est très nocif pour la santé, autant la vraie votre que celle fictive des pj.

Dans Méta-Créatures, notons trois cas différents.

- VOTRE PROPRE ALCOOLÉMIÉ : je ne peux rien y faire, si vous ne savez pas jouer 2 secondes sans être ivre mort, ce n'est pas le ressort de ses règles. Ce sont donc les deux autres cas qui nous intéresseront.
- L'ALCOOLÉMIÉ DU HÉROS dans la série. Le héros à un peu bu, tout peut se passer dans tous les sens, mais comme nous sommes dans une série, rien de sera vraiment scabreux ou sordide, excepté peut être dans une série du type : désillusions & inquiétudes.
- L'ALCOOLÉMIÉ DE L'ACTEUR. Tout peut être foireux, et durant l'épisode, l'acteur aura des malus d'Audimat, pour refléter le dégoût du public face à son taux d'alcool.

Intéressons nous d'abord au troisième cas. Ce ne sont pas tous les acteurs qui arrivent ivres morts sur un tournage. Les deux seules possibilités sont les ACTEURS AU JEU MINABLE, et les acteurs MÉPRISÉS DU PUBLIC.

Les acteurs avec la faiblesse « JEU D'ACTEUR MINABLE » ont une maigre chance d'arriver bourré sur le tournage. Quand leur cote de popularité devient « pitoyable » on tire un D12 avant chaque partie. Si le résultat dépasse l'ADA du Pj, l'acteur est bourré, et sa cote de popularité s'en ressent et prend -4 pour tout l'épisode.

Les acteurs avec la faiblesse « MÉPRISÉ DU PUBLIC » doivent faire ce jet avant chaque partie. Les conséquences sont les même.

Plus marrant maintenant, L'ALCOOLÉMIÉ DU HÉROS.

Ca arrive de temps en temps qu'un Héros boivent plus souvent qu'à son tour lors d'un épisode, ou qu'un des leurs soit alcoolique. Bref le Héros boit trop, mais rappelez vous (vous avez tendance à l'oubliez je trouve !) que tout cela est une série ! Le héros aura donc un comportement idiot et rira pour un rien. Mais les conséquences sur ses compétences ne seront pas catastrophiques. Le joueur déclarera si son Pj veut se murger ou pas. Si c'est le cas on appliquera les règles sur l'alcool. Sinon, laissez-le épatez la galerie un moment... Puis son Héros s'étalera par terre dés que ça vous arrange, ou dés que le Pj aura rater un jet de résistance Difficile.

C'est dur de simuler la quantité d'alcool que chacun peut boire sans voir des Mariah Carey en chaleur partout. Aussi nous référerons nous à la Résistance du Pj. Son score sera autant de bouteilles qu'il pourra boire avant de tenter un jet. Attention je parle bien de bouteilles, et non pas de litres, car sur l'écran, c'est ce que comptera le spectateur...

Des que ce chiffre arrive
à la moitié du score de sa compétence d'Endurance, le pj tente un jet difficile d'endurance
a son total, il tente un jet très difficile.
au double de sa compétence un jet de Oula je le sens pas la.
au triple un jet de Perdu d'avance.

Quand il le rate au stade de la moitié de son score, il prendra un malus de 5 à toutes ses actions.
A sa totalité, un malus de 15.

Au double un malus de 20, mais il devra réussir un jet de Oula je le sens pas là d'ADA sous
peine de s'étaler comme une larve.

Au triple il ne peut rien tenter, mais devra réussir un jet d'ADA de Perdu d'avance pour ne pas
s'étaler en rentrant vomir chez lui.

12 LA FICHE D'ÉQUIPEMENT :

Les objets dans les cases sont dans les sacs à dos, sacoches, j'en passe. On peut imaginer qu'une case peut contenir
un objet de petite taille, par exemple une gourde, ouais c'est bien ça une gourde. Les objets plus gros/lourds
occuperont plusieurs cases. Il est plus facile pour le jeu de décider au jour le jour combien de cases occupe tel
objet, plutôt que de donner une longue liste des correspondances...

Donnons à titre indicatif les correspondances suivantes :

Un Couteau : une case

Une hache de pompier : 5 cases

Nourriture suffisante pour une journée : 2 cases.

La fiche d'équipement permet en plus une gestion réaliste des combats c'est dire si c'est précis ce bordel, m'sieur.
Quand un personnage frappe, il peut soit viser une partie du corps (son jet subira le malus indiqué sur la fiche)
soit laisser le hasard décider, et lancer 1D12 dont le résultat indiquera quelle partie du corps est touchée comme
mentionné plus haut si vous n'avez pas sauté du texte. Non parce que ça arrive souvent mine de rien. Enfin voila
quoi...

Enfin bref, la localisation permet de savoir si l'armure amortit les dégâts : les parties protégées seront grisées
sur la fiche.

On pourra alors personnaliser son armure en faisant des combos rigolos.

Du genre kevlar sur le torse, cuir sur les jambes, etc.

CHAPITRE 2 : LE PETIT MONDE DE MÉTA-CRÉATURES

Nous attaquons enfin les règles sur le background et la façon de jouer des Héros de série télé.. Mais auparavant,
mettons les choses au point.

1 QUESTIONS DIVERSES :

Pour les gens comme Gérard qui aime les jeux de rôle originaux mais ne comprennent pas toujours tout, voici
quelques questions courantes :

« C'est quoi exactement la série « Méta-Créatures » ? »

« Méta-Créatures » est une série télé du genre de « Buffy contre les vampires », mais en plus trash et plus bête (si, si, c'est possible). Ce n'est certes pas une grosse production et certains des plus observateurs remarqueront que tous les dialogues ne sont pas du pur génie. « Méta-Créatures » cible un public de jeunes adultes ivres de violence et d'horreur, mais pas forcément critique sur la qualité de ce qu'il regarde.

« Qui sont les Pjs ? »

Les Pjs sont de véritables acteurs, pour la plupart ratés, qui viennent toucher le fond de leur carrière dans la série. Il sont payés pour jouer la comédie, un peu comme toi ami rôliste sauf que toi, tu n'est pas payé (et moi non plus du coup...). Ça ne change pas grand-chose en terme de jeu, puisque au lieu de jouer l'acteur, tu interprètes son personnage.

« Euh... Quoi ? »

Tsss. Regarde Buffy, puisqu'on en parlait. L'actrice qui l'interprète s'appelle Sarah Michelle Gellar, elle a une vie bien à elle où elle n'extermine pas de vampires (enfin sûrement), c'est donc une actrice, comme pourrait l'être ton Pj. Mais toi, au lieu de jouer Sarah Michelle Gellar, tu joues Buffy. Buffy ne sait pas qu'elle est dans une série, Sarah oui. Sarah fera tout pour faire aimer Buffy du public, mais Buffy craindra de mourir à chaque combat. Quand Buffy se mange un retourné du droit dans la tronche, Sarah elle, ne prend aucun coup. Toi tu joue Buffy, et ça c'est bien marrant...

« Mais alors, quel est l'intérêt de jouer des acteurs ? »

Pour la renommée. Si ton Pj se fait bien voir du public, il aura moins de chance d'y passer, car les réalisateurs de la série auront plus de mal à faire accepter au public qu'ils licencient un de leurs acteurs favoris. Pigé pitchoun ?

« Quel est alors l'univers de la série ? »

Aaaaaah, enfin une bonne question ! Le jeu à été créé dans le but de simuler une série contemporaine, néanmoins, il est tout à fait possible (et même très amusant) de jouer dans un autre univers, style Xena par exemple. La série pourrait alors s'appeler « Xena contre les Méta-Créatures » ou quoi que ce soit d'autre.

Une série dans le futur est beaucoup plus dure à simuler, mais tout est possible...

« Mais ça marche ? »

Et comment que ça marche mon grand ! Prenons des exemples :

- Buffy contre les vampires :

Style de groupe : Groupe de L'Élu.

Comprend (entre autre) : 1 Buffy (elu)

1 Intello qui se la ramène (Giles)

1 Bidouilleur (Willow)

1 Gars qui a priori n'a rien de spécial (Alex)

1 Petit ami pégué (chais plus comment il s'appelle, c'est Seth Green)

1 Pouffe idiot (Cordélia je crois)

- Charmed

Style de groupe : Groupe de L'Élu ou Groupe de Gars Décidés (du coup de filles, hein !!)

Comprend : 3 Sorcières Branchées

Et du coup 3 Petit Amis Pègues

- Walker Texas Rangers

Style de Groupe : Groupe qui bosse en secret

Comprend : 1 Leader D'équipe (Walker)

1 Ethniquement minoritaire (le black, chais plus comment)

1 Pouffe Idiote (la brune)

1 Petite amie Pègue (la blondasse copine a Walker)

- Profiler :

Style de groupe : Groupe qui bosse en secret

Comprend : Plusieurs Enquêteurs secrets qui savent.

1 Petit ami pègue

1 Gars qui a priori n'a rien de spécial (la nounou je crois)

Et tout et tout, on peut aller loin comme ça...

« Mais, pourquoi des séries et pas des films ? »

Parce que les séries télévisées s'adaptent plus facilement à l'esprit du jeu de rôle. En effet, un des méchants revient plus souvent, on revoit toujours le même groupe, dans la même pièce, etc. En jouant dans un film, votre personnage n'a pas le temps d'être aimé du public, donc son CHA et son Influence sont inutiles, sauf dans une suite à la rigueur... Pis c'est plus marrant. Pis je t'en pose des questions moi ?

Mais ...

si la série explose (si la côte de popularité est assez forte !) et le producteur s'est débrouillé pour tourner un film (diffuse au cinoche, ou en cassettes sinon)

En fait, on peut imaginer facilement qu'à partir d'une certaine cote de popularité, le groupe peut en effet engendrer un film (voir même plusieurs, si la cote ne cesse de grimper).

Du coup, une aventure en one-shot, à boucler en une après-midi/session de jeu avec les bandes annonce et pubs à tourner AVANT la partie et qui conditionnent la partie (gros malus et bonus à donner aux persos)

Au programme sur le toile :

- un grand méchant nouveau qui meurt,
- une scène d'amour imposée,
- et surtout : il faut sauver le monde !

un plus gros budget : chaque perso a droit à un effet special (ou alors un budget pour toute l'équipe ?). Ceci pourrait être géré comme une liste de pouvoir.

« Quel est le nom de la série ? de l'épisode ? Toujours Méta-Créatures ? »

Je le précise ici car certains joueurs et masters ont tendances à trop prendre au pied de la lettre le livre de base du Jeu. Votre série s'appelle par défaut « Méta-Créatures » mais libre à vous, bien entendu de changer ce nom pour mieux coller à votre groupe. « Les Rédempteurs », « Damage. Inc » ou encore « Les Ninjas du Surnaturel » ne sont que quelques-unes des nombreuses idées qui peuvent vous venir.

De même au début du scénario, n'hésitez pas à donner le titre de l'Episode en cours. En général ce titre est plutôt brumeux et prête facilement à confusion.

Cool, ce sujet m'amène directement à vous entretenir du prochain à savoir :

« On peut participer à des cross overs ? »

C'est tout à fait imaginable que plusieurs Héros autour de votre table ne fassent pas partie de la même série, pour peu que vous ayez plusieurs groupes de joueurs, ou jouiez plusieurs fois séparément des autres avec un Héros que vous préférez voir dans votre épisode.

Bref. La solution du Cross-over est bien pratique. Rappelons qu'un Cross-over est un croisement de deux ou plusieurs séries dans un même épisode. Précisez bien lors du générique les différents noms des séries, puis expliquez à chaque joueur séparément quelles sont les relations entre les différents groupes, puis ce que chacun sait des autres.

Ce genre de partie se révèlent souvent très intéressantes.

« On peut changer d'équipe ? »

Alors là...

Qui n'a jamais été confronté à un joueur voulant absolument devenir un Elu alors que votre Groupe est uniquement constitué de Gars Décidés ? Dans de pareil cas, nul besoin de s'affoler. C'est votre joueur qui décide cela, c'est à lui de s'arranger pour expliquer pourquoi son personnage se sent d'un coup « Elu » (ce qui pourrait d'ailleurs très bien se révéler faux par la suite).

A vous ensuite d'animer vos pnj en fonction et d'expliquer à vos pjs l'émanation mystique du Héros nouvellement Elu. Gageons que l'arrivée d'un Intello qui la Ramène , même en tant que Pnj, pourra s'avérer utile dans de tels moments...

2 VIOLENCE GRATUITE, SEXE LIBRE & CENSURE.

Bon, ceci étant expliqué, voyons des points plus intéressants. Selon le type de votre série, le sexe et la violence ne pourront pas être trop prononcés. En fait c'est plus ou moins vous qui voyez, il faudra distinguer quatre sortes de série.

N.B l'exemple type n'est pas le type de série à copier, mais juste un exemple de degrés de violence et de sexe où se baser.

LA SÉRIE SUCRE & MIEL :

Tout le monde s'aime, les baisers sont chastes, les coups ne font pas saigner, que des Happy End. Les méchants ne sont jamais sadiques et la série pue le bonheur à plein nez. Les histoires d'amours sont simples, et rarement gâchées.

Nécessaire : Pouffe Idiote - Leader D'équipe - L'enquêteur secret qui sait.

Qualité ou Faiblesse : Vrai Acteur - Hématophobie.

Interdits : Le Bourrin - Le prêtre - Le Gars k'a fait ça toute sa vie - Le Mutant Qui se la Pète.

Faiblesses : Sanguinaire - Alcoolique - Bete de sexe.

Passable : L'Ethniquement minoritaire - Le Barbare Hi-Tech

Exemple type : Walker Texas Rangers.

LA SÉRIE INTRIGUE & BONNE HUMEUR :

Les intrigues sont un peu plus recherchées mais la niaiserie est toujours présente. Le sang est représenté par du « rouge vif qu'on voit bien que c'est du faux » et les gentils triomphent toujours à la fin. Les méchants ont des motifs comme la vengeance ou l'envie. Le sexe est généralement représenté par un corps dévêtu, voire deux, dans quel cas on ne voit que très peu celui de l'homme (c'est pas que ça me gêne mais bon..).

Nécessaire : Le Bidouilleur - Leader D'équipe - L'enquêteur secret qui sait.

Qualité ou Faiblesse : Vrai Acteur - Claustrophobie.

Interdits : Le Bourrin - Le gars k'a fait ça toute sa vie

Faiblesses : Sanguinaire - Bete de sexe.

Passable : L'Ethniquement minoritaire - Le Barbare Hi-Tech

Exemples type : Derrick - Charmed

LA SÉRIE NOIRS COMPLOTS & CONSPIRATIONS :

Les intrigues sont recherchées et la violence est de temps en temps présente. La série peut choquer mais reste relativement politiquement correcte. Le sang peut gicler et tacher, est de temps en temps noir et glaireux mais aime garder sa bonne vieille teinte rouge. Si les gentils triomphent à la fin, c'est au prix de nombreux efforts et ce n'est pas toujours le cas, ils peuvent rester sur un échec parfois cuisant. Certains peuvent mourir. Les méchants sont plus humains, parfois on les comprend même, certains sont fous voire psychotiques. Mais surtout la série aime baigner dans une intrigue récurrente qu'on ne suit pas toujours. Le sexe est régulièrement présent, mais très rarement avec les Héros. Les auteurs et réalisateurs ne se prennent pas toujours au sérieux et se permettent quelques essais gores ou humoristiques. C'est peut être le type de série idéale pour Méta-créatures, car malgré tout, ce type de série marche très bien.

Nécessaire : Leader D'équipe - L'enquêteur secret qui sait.

Qualité ou Faiblesse : Vrai Acteur - Peureux - Un peu Zarb quand même.

Interdits : Faiblesses : Sanguinaire

Passable : Le Bourrin

Exemples type : X-Files, Buffy contre les Vampires

LA SÉRIE DÉSIILLUSIONS & INQUIÉTODES

Le monde est noir et l'humanité sombre lentement mais sûrement vers la folie et la fin. Ce type de série ne laisse pas la place à la gaieté, ou que très rarement, les plus sombres sont très violentes, à la limite du soutenable. La série choque et s'en moque. Le sang gicle et tapisse les murs et les pans vides de notre âme de sa teinte rouge écarlate ou noire d'ébène. Quand les gentils triomphent (car ce n'est pas souvent le cas), c'est pour constater que rien n'a changé, si ce n'est leur dégoût pour l'Humanité.. Ils peuvent mourir et ne s'en privent pas. Les méchants sont humains, mais la plupart sont fous, rendus dingues par une société et un monde qui ne les comprend pas, ou pire, les rejettent. La Drogue, le Sexe et ses pratiques les plus immondes sont souvent évoquées, et parfois même montrées.

Nécessaire : Rien de spécial

Interdits : La Pouffe Idiote

Exemples type : Millénium.

-LES RÉACTIONS ET LES PJ

Selon le type de votre série, la nature même de vos Pjs peut influencer les points d'audimat du public, voyons cela :

Série Sucre & Miel :

Par Nécessaires Remplis : +3

Par Passable : -2

Par Interdit : -3

Série intrigue & bonne humeur :

Par Nécessaires remplis : +2

Par Passables : -1

Par Interdits : -2

Série noirs complots & conspirations :

Par Nécessaires remplis : +1

Par Passable : 0

Par Interdits : -1

Série Désillusions & Inquiétudes :

A la Base : -2

Par Interdit : -1

-LES PROFILS ET L'AUDIMAT-

Les profils des Pjs peuvent également changer la donne. En effet la Foule Avide préfère certains d'entre eux, et en aime moins d'autre. Voyons lesquels...

Notez ici que dans les bonus ou malus, une Méta-Créature n'est pas une Méta-Créature lambda. C'est souvent le Méchant Récurrent dont il s'agit. TOUS les profils prennent un +1 pour avoir assisté et combattu au combat final, +3 pour la coup fatal et -3 si ils n'y assistent pas. Notons aussi que ce qui suit n'est là que pour l'exemple. Le Mj

pourra accorder ou non d'autre malus selon les actions de ses joueurs.

LE LEADER D'ÉQUIPE :

La Foule Avide y voit un homme intelligent et droit. Il est en général joué par quelque acteur connu. C'est lui qui fait son équipe et peut garder un brin de mystère.. La Foule aime que le Leader perde des amis proches au combat, et suit avec attention ses histoires d'amour.

- +1 Par Méta-créatures butées.
- +1 Par mission remplie.
- +1 Par bon pote perdu au combat par la faute du Leader.
- +1 par Chagrin d'amour.
- +1 Par Amour perdu au combat.

LE BOURRIN :

Le bourrin est tient une place spéciale dans le coeur du public. Trop violent pour certains, idolâtré par les autres, le bourrin devra gagner son Audimat à la sueur de son front.

- +2 Par Méta-créatures butées violemment après avoir failli y rester.
- +1 par Méta-créatures butées.
- 1 Par combat perdu.
- 1 par scène de réflexion (enquête, recherche d'info, etc.)
- 1 Par Dialogue trop long, ou par jeu trop compliqué.
- +1 par regrets émis à la suite de trop de violence.

LE PRÊTRE :

Le prêtre devra être joué sérieusement si on ne veut pas que la série sombre dans l'abîme. L'acteur est surveillé de très près et le moindre écart est sanctionné.

- +1 Par sermons justes et bien ciblés.
- +1 par Méta-créatures intelligentes raisonnées et ramenée sur le droit chemin.
- +1 Par Vie épargnée (en expliquant pourquoi au public)
- 1 par alcool consommé
- 1 par clopes fumée
- 1 par scène de violence
- 6 par scène de sexe
- 1 Par méta-créatures butées violemment.

LE BIDOUILLEUR :

Le petit génie de l'équipe sera toujours sur la sellette. Le pj devra essayer d'être le plus possible présent à l'écran.

- +1 par Armes de Folie (AF) trouvées (voir plus loin).
- +1 par méta-créatures butée avec originalité.
- +1 par méta-créature capturée et sur laquelle on fait des essais.
- 1 par invention pourrie qui ne marche pas du tout.

La Pouffe Idiote :

Elle est très appréciée, surtout quand elle est légèrement dévêtue. Une pouffe idiote, devra toujours aguicher le public et se retrouver prise en otage par une bestiole quelconque si elle veut rester longtemps dans la série.

- +1 par scène de nu
- +2 par scène d'amour
- +3 par scène d'amour Hot
- +1 par prise en otage
- 3 par scène de réflexion.
- 3 par combat perdu
- +1 par tenue sexy.

LA BUFFY :

La Buffy est souvent appréciée du public pour son charisme inné et sa parfaite maîtrise du combat. Elle ne sera pas sanctionnée non plus pour une scène de sexe, mais le public n'appréciera pas trop de violence.

- +1 par combat spectaculaire.
- +1 par acrobatie dangereuse.
- +1 par histoire d'amour
- +1 par scène de sexe. (si le Pj a la qualité « charismatique en Diable »)
- +2 par méta-créatures butées.
- 3 par combat très violent et / ou Gore.

LA SORCIÈRE BRANCHÉE :

La sorcière (ou sorcier) branchée est également appréciée par le public, tant qu'elle garde son irresponsabilité et qu'elle fait la fête. L'utilisation de ses pouvoirs peut également influencer le public, en effet, la sorcière branchée utilise rarement ses pouvoirs et ceux ci sont softs et peu violents.

- +1 par fête organisée.
- +1 par Histoire d'amour.
- +1 par méta-créatures butée.
- 1 par utilisation d'un pouvoir trop fréquente (style + de 4 fois par partie)
- 1 par pouvoir trop violent.
- +1 par scène d'amour.

LE CHAUFFEUR

Il ne tient sa carrière que grâce à sa caisse. Le public est friand de ses nombreuses poursuites, mais gaffe à l'alcool !

- +1 par caisse super améliorée (avec des phares bleus et tout !)
- +1 par poursuite endiablée.
- 1 par accrochage.
- 1 par verre d'alcool bu.

LE GARS QUI A PRIORI N' A RIEN DE SPÉCIAL,

Le paumé de service est souvent le gros chouchou du public. Celui-ci apprécie quand le gars qui a priori n'a rien de spécial domine sa peur et se bat pour sauver ses amis...

- +1 par Histoire d'amour.

+1 par méta-créatures butée.

+1 par prise en otage.

- 1 par acte trop violent.

LE ROI DU DÉGUISEMENT

Il est évident que le Roi du déguisement sauvera la face en se travestissant avec succès.

+1 par méta-créatures butée.

+1 par déguisement sympa.

+2 en arrivant dans la partie sans que aucun PJ ne le reconnaissent (parce que, du coup, le public non plus !)

- 1 par acte trop violent.

L'ENQUÊTEUR SECRET QUI SAIT.

L'enquêteur Secret qui sait trouvera facilement du succès grâce à ses subtiles investigations. Sa discrétion et son efficacité lui seront bénéfiques.

+1 par méta-créatures butée.

+1 par élément clef décelé.

+2 en résolvant une subtile énigme.

- 1 par acte trop violent.

LE PETIT AMI PÉGUE.

Aaaah mon préféré ! Le petit ami pégue a un public qui aime le voir dans différentes galères. Le petit ami pégue se régale à mettre des bâtons dans les roues de son équipe sans que ce la ne soit réellement de sa faute.

+1 Par Histoire d'amour

+1 Par Histoire d'amour compliquée.

+1 par méta-créatures butée.

+1 par prise d'otage.

+1 par blessure provoquée par inattention ou bêtise.

- 1 par acte trop violent.

LE GARS K'A FAIT ÇA TOUTE SA VIE :

Le gars K'a fait ça toute sa vie est apprécié du public pour sa nonchalance quand il tue des vampires/Garous/zombis/et tout ce qui peut ramper et / ou baver. Il est violent mais fun, et c'est également ce Fun qu'apprécie le public.

+1 par métacratures butée en balançant une vanne.

-1 par combat perdu

+1 par Histoire d'amour

L'ETHNIQUEMENT MINORITAIRE :

Il mise sur sa bonne humeur et son efficacité. Il terrorisera les méchants et le public l'aimera pour ça.

+1 par méta-créatures butée.

+2 par histoire d'amour avec une personne blanche.

+1 par bonne blague.

-1 chaque fois qu'il se plaint

-2 chaque fois qu'il mentionne sa couleur ou la misère qui échoue à son peuple

L'AGENT IMPASSIBLE QUE RIEN N'ÉTONNE :

Il gagnera à garder son sang-froid et sa lucidité à tout moment. Le Public aime bien le voir se radoucir pour des jolis yeux tout de même...

+1 par méta-créatures butée.

+2 par coéquipier sauvé.

+1 par acte abominable observé sans hurler

+2 par histoire d'amour.

LE GARS QUI FILME :

Quand il tient la caméra, Le gars qui filme doit éviter de donner la nausée au spectateur. C'est idiot à dire mais chaque fois qu'il y aura une poursuite, la séquence sera mal filmée. C'est gauche hein?

+1 par méta-créatures butée.

+2 par coéquipier sauvé et filmé.

-1 chaque fois qu'il filme dans le noir

-1 a chaque course filmée.

+1 a chaque événement surnaturel filmé.

LE DÉMON REPENTANT :

Le Démon Repentant doit être calme, tranquille. Il est un brin ténébreux, et accepte généralement qu'on ne l'aime pas, même si ça l'énerve.

+1 par Méta-créature butée

+1 par innocent sauvé au péril de sa vie

+2 par histoire d'amour

+3 par amour tué par rage (n'abusons pas tout de même), il faudra qu'il en souffre par la suite.

+2 par membre de sa famille (côté mauvais) tué pour sauver un humain.

- 1 par victime humaine, tout est relatif, peut être qu'en certaines circonstances le public appréciera.

- 4 par acte politiquement incorrect commis (consommation de drogue, d'alcool, de cigarettes, de calmants...)

+1 par remarque sarcastique à un Héros

LE BARBARE HI-TECH :

Le Barbare Hi-Tech gagne à faire chier le monde. C'est un vieux réac, souvent raciste et il ne s'en cache pas.

+1 par méta-créatures butée.

+1 par coéquipier sauvé.

-1 chaque fois qu'il insulte quelqu'un

+1 à chaque arme remontée graissée et chargée en moins de dix minute.

LE MUTANT QUI SE LA PÈTE :

Le Mutant Qui se la Pète gagne à mettre en avant son style et son efficacité au combat. Moins il se repose, plus il est apprécié.

+1 par combat spectaculaire.

- +2 par histoire d'amour impossible avec une personne dont la famille haït les Mutants.
- +1 par acrobatie dangereuse.
- +2 par méta-créatures butées avec classe (mawashigeri acrobatique, etc.)
- 3 par combat très violent et / ou Gore.
- 1 par scène de calme.

LE CŒUR SOLITAIRE :

Le romantique de service gagnera à rester fidèle à ses idées, ou à craquer si cela est justifié.

- +1 par amour repousser afin de se garder pour sa promesse.
- +1 par mention de sa bien aimée à une personne susceptible de la remplacer.
- +2 par grand amour trouvé (il faut que le rôleplay soit très poussé, qu'on y croie)
- 4 par histoire d'amour non sérieuse ou qui se termine.

L'ECLOPÉ :

Le malchanceux gagnera souvent la sympathie du public grâce à sa faculté à faire facilement pitié, ben oui.

- +2 par Histoire d'amour.
- +5 par méta-créatures butée (avouons que c'est plutôt dur).
- +2 par prise en otage.
- 8 par acte trop violent.
- 6 par mention de son handicap.

LE ROI DU DÉGUISEMENT

Il est évident que le Roi du déguisement sauvera la face en se travestissant avec succès.

- +1 par méta-créatures butée.
- +1 par déguisement sympa.
- +2 en arrivant dans la partie sans que aucun PJ ne le reconnaissent (parce que, du coup, le public non plus !)
- 1 par acte trop violent.

LE SALE MÔME COLLANT

Créwindiou ! Celui-ci est toujours fourré dans les jambes dans grands quand les choses tournent mal. Et, avouons le, c'est bien à son avantage...

- +2 par embêtement créer sans l'avoir voulu (soi-disant)
- +1 par tête à tête interrompu
- 2 par Méta-Créature butée.
- +3 par prise en otage.

LE SURFEUR TATOUÉ

- +1 par acte sportif éclatant
- +2 par vanne sympa
- +2 par acte fun
- 2 par acte trop violent

L'INDIC DE PREMIÈRE

- +1 par bonne information donnée
- +2 par bonne information dénichée
- +2 par information CAPITALE trouvée ou donnée
- 2 par acte trop violent

LE MAC GYVER ET PUISSANCE

- +1 par fouinages dans les poubelles
- +2 par Gadgets utiles créés dans l'urgence
- +1 par coups dans la gueule
- +2 par méta-créatures butées grâce à ses gadgets
- +1 par vanne lancée alors qu'il est à terre
- 1 par gadget pourri
- 2 par acte trop violent

LE PRÊTRE À LA GÂCHETTE FACILE

- +3 Par méta-créatures butées avec classe après avoir récité un verset de la Bible
- +2 par rengaine d'armes à la John Wayne (test arme de poing+DEX)(FDT= Demande un peu d'attention pour 1 arme, Moyen pour 2)
- +1 par Méta-créatures butées
- +1 par prières récitées comme repentir de meurtre
- +1 par clopes fumées
- +1 par allié sauvé in extremis
- 2 par cible manquée
- 1 par scène de torture
- 1 par bouteille bue
- 3 par allié buté volontairement sans circonstances atténuantes (au choix du MJ)
- 4 par scène de sexe
- 1 par Méta-créature butées violemment
- + 5 par allié avec une côte négative (à partir de -10) buté après avoir récité un sermon et raté une méta-créature (parce que ça donnera matière à une scène mélodramatique ou le prêtre donne la dernière onction à son ami qui est en train de mourir dans ses bras) (+3 si il tue la créature lui-même juste après)

3 CÔTE DE POPULARITÉ

Nous venons de le voir, les Pjs sont soumis à une popularité pouvant radicalement changée suivant leurs différentes actions. Certaines néanmoins s'applique à tous les profils et toutes sortes de séries. Détaillons les ici :

- +1 Par épisode se terminant par la victoire des Héros (Sauf série type 4)
- +1 Par Complots Abominables empêché.
- +1 Par Morale à l'épisode (Sauf série type 4)
- +1 Par innocent sauvé (réellement impliqué dans l'épisode)
- +1 Par Histoire d'amour impliquant 1 ou 2 Héros.
- +2 Par Conclusion romantique à l'épisode (voir plus loin) (Sauf série type 4).

- 1 Par Conclusion To Be Continued à l'épisode (voir plus loin) (Sauf série type 4).

Ces indices ne s'accordent qu'à l'équipe entière, et donc pénalisent ou augmentent la Côte de Popularité du Groupe (CPG), et uniquement elle.

Exemple :

Gérard est dans une série de type 3 (noirs complots & conspirations). Son équipe comprend en plus de son Mutant Qui se la Pète de braves joueurs courageux incarnant un Leader D'équipe et un Enquêteur secret Qui Sait. La Cote de popularité du Groupe est donc de +2. (2 nécessaires sont remplis)

Notons que la cote de popularité s'applique à TOUTE L'EQUIPE, et pas seulement à ceux qui commettent certains actes.

Continuons l'exemple :

Alain est un joueur ayant eu l'immense courage de jouer avec Gérard. Comme Alain aime les intrigues et chercher le petit truc qui cloche, il incarne un Enquêteur Secret Qui Sait. Malheureusement, Alain, lors d'un précédent épisode, fut contraint de faire parler une tierce personne sous la torture. Ce déplorable épisode dont il aurait du laisser la tâche à Gérard valut à l'équipe une côte de popularité de 1 (malus de -1, donc 2-1). Ensuite, Alain arrive à trouver grâce à une déduction logique l'emplacement de la cachette d'un méchant. Cet acte vaut un +3, la popularité du groupe monte donc à 4.

Notons encore que le master doit tenir à jour la cote de popularité de son équipe, chacun des joueurs ayant la sienne propre. Et oui, les Pj ont également une cote de popularité ! A quoi sert elle ?

C'est simple, la cote de popularité montre l'affection du public pour le pj, et donc, joue un rôle important dans le FDT.

Comment procède t'on ? Simple, Gaston, on calcule la cote de popularité du pj et on se réfère à ceci :

-31 à Infini : Mort en sursis. Le héros passe son dernier épisode à fuir la mort, qui devrait le rattraper sous peu.

-30 au FDT et donne un malus de 10 à toute l'équipe.

-21 à -30 : Pitoyable. Le public hait le Héros, n'attendant que sa mort pour enfin recommencer à suivre la série. Malus de 20 au FDT personnel, et donne un malus de 5 au FDT de toute l'équipe, car le public se lasse facilement, et oui !

- 11 à -20 : Parasite. On se demande encore pourquoi le Héros est dans la série. Sûrement en attendant une mort digne... Malus de 15 au FDT

-6 à -10 : Mouais bof, le Héros attend son heure pour passer à la trappe, et cela ne saurait tarder. Malus de 10 au FDT

-1 à -5 : Super moyen, le Héros n'est pas le favori du public, malus de 5 au FDT.

0 : cote de popularité normale, aucun effet sur les FDT.

+1 à +20 : So good. Le Héros est bien aimé. +5 à tous ses jets.

+21 à +40 : La classe d'un bout à l'autre, le Héros assure. +10 de bonus.

+41 à Infini : Héros. Ca y est, le Pj a enfin gravé son nom au générique, c'est sur avec un +30 au FDT !

La cote de popularité bouge constamment, veillez à bien noter toutes ses fluctuations. Les changements s'effectuent à la fin de chaque épisode.

De plus, le Mj pourra donner des malus ou des bonus à certaines actions selon sa volonté et ses choix, si il pense que cela doit nuire, ou au contraire avantager le Joueur, au vu et au sus de son profil et du type de série dans laquelle le groupe évolue.

Puis autant l'avouer, le public se lasse vite. Aussi, à chaque nouvelle partie, les joueurs prennent -5 à leurs cotes. Ne l'oubliez surtout pas ! A eux de gagner le coeur de la Foule Avide...

Alain essaie de réussir tant bien que mal à faire survivre son Pj avec celui de Gérard. Au fur et à mesure des épisodes, Alain a atteint une cote de +15 alors que Gérard lui, est à -22. Toute l'équipe prend donc un malus de 5 au FDT par sa faute. Pourtant, il suffirait que Gérard bute une Méta-Créature avec classe pour passer du stade Pitoyable à celui de Parasite, statut qui lui, ne confère aucun malus au reste de l'équipe.

Quand un héros est vraiment trop lourd et que sa cote est vraiment basse (à partir de Pitoyable), n'importe quel Pj l'abattant, intentionnellement ou par mégarde prend automatiquement un +1 en cote de popularité, sauf si ce Pj est un Leader d'équipe, un Elu ou un Intello qui la Ramène..

En même temps, si un Héros a le plus haut score de popularité de l'équipe, il en devient le Meneur. Il devient Le Héros Principal de la série et le Leader d'équipe si le groupe ne possède pas de profils de ce genre et gère, entre autre le pactole de Points de Célébrité. C'est à lui que le Mj pour toutes les décisions de Groupe (du genre La Pub, etc.). Si le Groupe comprend déjà un Leader d'équipe, Le Meneur devient le Héros Principal de la série seulement. Si deux Héros on la même Cote, C'est L'Elu. Si il y a plusieurs Elus vous vous d'emmerdez...

La popularité de vos Héros peut grandement influencer l'équilibre du jeu. En fait soyons clairs, un Héros populaire voit largement toutes ses actions réussir, et ce chaque fois qu'un épisode se déroule bien. Aussi voilà une petite règle permettant de gérer autrement ces points trop encombrants.

A tout moment dans le jeu, le Héros peut faire une action complètement illogique, sortir une arme de n'importe où, trouver une porte alors qu'il n'y en avait pas ou se relever de coups fatals en dépensant ces fameux points. Le nombre de points pour faire l'action dépend de nombreux facteurs. La durée de l'action et son importance sont quelques-uns des facteurs que vous devrez prendre en compte.

Vous ?

Oui. Pour une fois que vous faites quelque chose, faites le bien, crévindiou ! C'est vous qui imposerez finalement la dépense et le montant des points dépensés. Sachez qu'une dépense de 4 points est courante, pour se relever d'une sale blessure par exemple. Le minimum de point à dépenser est de 3 pour sortir un objet de nulle part, de 8 pour trouver une porte alors qu'aucune n'est prévue, etc.

Une fois ces points dépensés, le Héros doit réussir un Jet d'Influence Difficile pour imposer sa volonté au Public. Si ce jet est raté les points sont tout de même dépensés.

-> Oki d'accord Monsieur, j'ai bien compris «me dites-vous. « Mais à ce moment là, à quoi sert la COTE DE POPULARITÉ

DU GROUPE, et comment la calcule t'on réellement ? »

Ah oui, c'est vrai ça.... Voyons de plus près, cher ami. Approchez-vous, n'ayez pas peur.

Additionnons la Côte de popularité de tous. La Côte de Popularité du Groupe (CPG) est donc définie ainsi. Si elle est négative attention, cela veut dire que votre série est en train de chuter dans l'Audimat ! A -30, votre série meurt, faute de téléspectateurs. En effet, à la vue de ce résultat, on se rend compte que ce sont les séries avec beaucoup de Héros qui tiennent la route.

En même temps, si la côte de votre groupe est grande, on peut considérer que la Foule Avide suit attentivement leurs aventures, d'où beaucoup plus de risque pour ce groupe. En terme de jeu, considérons qu'un groupe avec un CPG de + 25 attire beaucoup de Méchants Récurrents dangereux, de Méta-Créatures douteuses et surtout des Raclures Abyssales surpuissantes ! De plus la CPG sert aussi à calculer les Points de Célébrité (voir plus loin).

4 HISTOIRES D'AMOURS (ET DE SEXE UN PEU AUSSI...)

Votre boulot, en tant que MJ consiste également à faire en sorte qu'il existe de multiples histoires d'amour dans le groupe. Plus celles-ci seront compliquées, plus le public les aimera, logique monique.

Exemple :

Damien est également un des joueurs du groupe de Gérard. Son grand plaisir est d'incarner des Pjs avec un grand Roleplay. Son Héros est Leader d'équipe et se nomme Luc. Hors il se trouve que Luc rencontre lors d'un épisode une charmante légiste brune répondant au nom de Fiona. Hors Luc tombe sous le charme de la charmante doctoresse. Son Mj s'arrange pour que Luc rencontre Jade lors de différents épisodes.

Une Histoire d'amour faisant intervenir un des Pjs rapportera +2 en CPG. Elle rapporte +3 si cette histoire est compliquée, que les amoureux s'aiment passionnément et s'entre-déchirent. Et +4 si elle fait intervenir 3 personnes. Puis +2 à celui ou celle qui restera sur la touche.

Les Mjs sont donc très vivement encouragés à insérer dans les parties de tendres et / ou subtiles romances. Néanmoins certains profils sont plus récompensés que d'autre pour ce genre d'acte. Le Leader d'équipe et le Coeur Solitaire.

par exemple... :

Damien joue un Leader d'équipe. Celui-ci prend un +1 par chagrin d'amour, ou amour perdu au combat. Mais avant de buter Fiona du style «j'ai pas fait exprès» comme il en a l'habitude, Damien va lire les règles ci-dessous, calme-toi mon gros...

De plus, vous devrez bien détailler chacun des protagonistes d'une telle histoire... En effet, les actes et les particularités de chacun peuvent influencer la cote de popularité de l'autre. Chaque malus que prend l'un des membres de l'histoire d'amour donne la moitié de ce même malus aux autres (qu'il y ait une seule personne ou plusieurs autres dans l'histoire). Les bonus par contre ne font gagner que le tiers de l'action.

Niveau sexe, c'est plus intéressant. Seulement les séries du type 3 & 4 peuvent se permettre de filmer explicitement des scènes de sexe. Mais bon, pas de scènes à plus de deux (c'est une série, pas un porno, compris

?) Chaque scène de sexe lie les deux protagonistes aux yeux de la Foule Avide. Donc un bonus de +1 à chacun sur leurs cotes... Par contre, chaque infidélité rapportera + 1 aux Pjs hommes et... +2 aux Pjs femmes. Ben oui, le public aime plus quand c'est les femmes qui trompent. Le public aime les histoires compliquées, plus elles connaissent d'embrouilles et mieux c'est. N'hésitez donc pas à parler à vos joueurs de cette règle, elle les encouragera à agrémenter vos parties de folles histoires romantiques (avec un peu de cul quand même)

5 LES POUVOIRS QUI FONT PEUR À GRAND-MAMAN

Certains profils du jeu (et ceux qui ont la qualité pouvoir psy) ont le droit à un seul et unique pouvoir spécial. Pour l'activer c'est simple, il suffit de jeter un D12 et d'éviter de faire un échec critique.

Si c'est le cas, on se référera alors à la caractéristique d'Adaptabilité pour en connaître les conséquences. Sinon le pouvoir marche. Simple non ? Un peu trop en fait, et pour plusieurs raisons que je m'en vais vous décrire là cash.

1 : Nous sommes dans une série. Le pouvoir marche ou ne marche pas. Si il marche, c'est un grand succès qui ne laisse pas de doute. Si il rate c'est la cata (et donc un échec Critique)

2 : Si les pouvoirs marchent automatiquement, c'est parce que ce ne sont que très rarement des pouvoirs offensifs ou violents. C'est donc une perte de temps d'essayer de savoir si ils marchent très bien ou moyennement bien.

3 : Les pj sont des Héros et donc aptes à réussir rapidement un quelconque sort banal très facilement. En conséquence, les jets interviendront lorsque le pouvoir est utilisé en combat ou en situation délicate.

4 : il n'y a pas de 4 (ça marche toujours même dans une seconde édition !)

Gérard aimerait bien que son Mutant Qui se la Pète s'achète un autre pouvoir. Mais non, Gérard, le pouvoir de ton Héros à été choisi lors de sa création et il ne peut en avoir un autre...

Ah oui un truc encore. POUR CONTRE UN POUVOIR c'est un jet sous l'ADA contre l'ADA de l'attaquant, quand le Pouvoir ne l'interdit pas. Lancer un Pouvoir Qui Fait Peur à Grand-Maman coûte une action. Ça paraît évident comme ça, mais je le dit quand même quoi. Voici enfin les Pouvoirs dont on ne cesse de parler depuis le début et qui font peur à Grand-Maman :

- **CARDIOLOGUE** : Le personnage peut faire arrêter le coeur de sa cible si celle-ci est en vue. L'attaque cause (ADA) dégâts mais peut être contrée avec un jet réussi de Résistance en prenant ADA de l'attaquant comme FDT.

- **BOUCLIER D'ÉNERGIE** : Le personnage peut créer un bouclier autour de lui en joignant ses mains. Ce bouclier sera fait d'énergie, il pourra dévier toutes les balles. Le bouclier dure (ADA) rounds. Ce pouvoir est interdit aux Sorcières Branchées.

- **GUÉRISON** : Le pouvoir permet de guérir un personnage (joueur ou non). Celui-ci gagnera (ADA) point de vie. Il faut néanmoins que la cible soit consentante (et consciente, du coup).

- **TÉLÉPATHIE** : Le pouvoir permet de parler à une tierce personne se trouvant à moins de (ADA km) ou de converser avec une personne se trouvant à égale distance et possédant ledit pouvoir.

- **CAMÉLÉON** : Le pouvoir permet de se changer d'apparence pendant ADA minutes. Il faut que la transformation se fasse en ayant déjà vu la personne à qui on veut ressembler.

- **TÉLÉKINÉSIE** : Le pouvoir permet d'avoir un contrôle total sur différents objet et de les faire voler un peu partout autour du personnage sans que toutefois le poids du dit objet ou le poids total des différents objets n'excèdent pas (ADA Kg)

- **VENTRILIQUE** : Permet de faire parler une tierce personne contre sa volonté ou un objet. La Sorcière peut lui faire

dire ce qu'elle veut, tant que la cible reste en vue, pendant (ADA min). De plus la cible ne sent aucune intrusion et ne peut résister. Elle peut tout au plus s'excuser si des propos offensants ont été proférés. Ce pouvoir est interdit aux Mutants Qui se la Pète et aux possesseurs de la Qualité « Pouvoir Psy »

- HOLLOW MAN : Le pouvoir permet au Héros de se rendre invisible un nombre de round égal à sa ADA. Durant cette période il sera invisible à tous, mais verra tout le monde. Il devra par contre être nu et n'avoir rien sur lui, sinon on le verra, à moins de l'avaloir (il existe bien d'autre moyen, mais rien que d'y penser ça fait mal...)

- BULLET TIME : Le personnage peut agir sensiblement plus rapidement que les autres au prochain tour. Il aura (ADA/3) actions en plus (min.1). Il peut également à cette occasion défier les lois de la gravité, monter sur les murs, éviter les balles et tout et tout. De tels exploits ne lui laisseront cependant plus qu'une action possible (ben oui, qu'est-ce que tu crois mecton ?).

- VISION X : Le personnage peut voir à travers les murs pendant (ADA) secondes. C'est quand même bien pratique, avouons-le... Ce pouvoir est interdit aux Sorcières Branchées.

- PSYCHOMÉTRIE : Le pouvoir permet de converser avec un objet quelconque. L'objet ne pourra pas se souvenir d'évènement étant arrivé plus de (ADA heure) avant sa conversation avec le PJ.

- CHUTE PAUSE : Le pouvoir permet au Pj d'arrêter le temps aussi sec que ça, pendant une durée (ADA divisée par 3) secondes. Ce pouvoir est interdit aux Mutants Qui se la Pète et aux possesseurs de la Qualité « Pouvoir Psy »

- ECLAIRS DE LA MORT qui tue : Le pouvoir permet au pj de lancer de ses petits doigts menus de onstrueux éclairs faisant des dégâts égaux à la somme de son ADA et son CHA divisée par 2.

-PERSUASION : Le pouvoir permet de charmer une tierce personne et de lui faire faire littéralement n'importe quoi durant une durée n'excédant pas (ADA divisé par 2) heures.

-EMPATHIE ANIMALE : Le pouvoir permet au Pj de converser avec un animal quelconque pendant une durée n'excédant pas (ADA) minute.

-EXORCISME : Ce pouvoir qui fait peur à Grand-Maman n'est accessible que par le Prêtre.

Les jets interviendront lorsque le pouvoir est utilisé en combat ou en situation délicate ce qui est toujours le cas.

Le pouvoir ne marche que lorsque le Prêtre brandit son missel, sa croix et pointe les morts-vivants à repousser. Vous me direz il n'a que deux bras et doit tenir deux objets et pointez l'ennemi d'un index inquisiteur, comment se peut-il ? Simple, il glisse son missel entre son bras et son flanc (sous l'aisselle, là où ça sue (pue)), tient le crucifix d'une main et pointe de l'autre... Peut-être que le Bourrin préférer tirer ? «Alors Marcel, tu pointes ou tu tires ?». Le Prêtre doit clamer haut et fort d'une voie sure et vigoureuse : «Vade Retro, parodies de vie !» Ce pouvoir ne marche que sur les zombis, des morts-vivants assez faibles. Ces effets ne durent que maximum ADA/2 minutes. En cas de réussite, tous les zombies reculeront horrifiés tant que le prêtre les tient à distance. En cas d'échec, ils se jetteront ivres de vengeance et de violence sur le Prêtre pour le chaparder vif. Ils concentreront toutes leurs attaques sur celui-ci et rien que celui-ci !

-MALÉDICTION : Malédiction est un pouvoir de Pnj. Il n'est pas accessible aux Héros. Grâce à ce pouvoir, le Grand Méchant peut lancer une malédiction quelconque sur un objet. Cette malédiction durera ADA épisodes, c'est dire si ce pouvoir est puissant ! Dans la liste des malédictions classiques citons en vrac : Se faire attaquer par une Méta-Créature prédefinie lors de la possession de l'objet ou dans un temps limité après cette possession. Devenir aveugle. Devenir sourd. Se transformer en pierre, etc. La mort du Sorcier Névrosé ayant mit en place la malédiction met toujours fin à celle-ci.

6 LES ARMES ANCESTRALES

Vous le verrez plus loin, certaines Méta-Créatures ne craignent que les Armes Ancestrales. Mais qu'est-ce donc

qu'une Arme Ancestrale ? Ce sont des Armes antédiluviennes qui ont un jour servies pour la cause du bien et qui sont parvenues jusqu'à nous. Elles peuvent être bénies ou consacrées, simples ou cassées. Elles possèdent en général une marque. Par exemple une épée aura une inscription sur la lame, une arbalète possèdera un dessin de Garou sur le manche, etc.

Il est rare qu'un groupe possède une telle arme dans son équipement au début d'une série. Ce sera plutôt le but d'un épisode, ou la récompense finale.

Coté jardin, les Armes Ancestrales ne font pas plus de dégâts que leurs confrères de même classe d'arme. Une épée Ancestrale fera toujours 8+FOR (peut être moins si la lame est émoussée ou trop ancienne) mais elle fera également ces dégâts sur une Méta-Créature normalement insensible aux épées. Même si la lame est émoussée ! Voilà qui devait être dit !

7 LES ARMES DE FOLIE

Les Bidouilleurs savent bricoler, c'est sur. Ils sont à même en fait d'inventer des « Armes de Folie » (AF) pour abattre des Méta-Créatures. Elles remplacent les Armes Ancestrales le cas échéant (c'est-à-dire quand y a pas d'autre choix et que ça vous arrange). Pour cela on procède ainsi :

1ÈRE ÉTAPE : Le joueur fait un plan rapide de l'arme qu'il compte créer. Il lui trouve un nom et celle-ci ne sera utilisable contre UNE SEULE sorte de Méta-Créatures. Il doit également partir d'un modèle (flingue, fusil à pompe, etc)

2ÈME ÉTAPE : Il fait un jet de MEN Très difficile. Si il le réussit il retire le dé. Le score de celui-ci (x) sera un + x aux dégâts de l'AF. Si il le rate, y'a plus qu'à attendre le prochain épisode pour recommencer...

3ÈME ÉTAPE : La construction. Un jet de Electronique Très Difficile. Si il le réussit il peut utiliser son arme de Folie avant la fin de l'épisode (pour la baston finale, par exemple). Il doit par contre regrouper tout le matériel nécessaire à la construction d'une telle arme. Notons qu'avant de réellement utiliser une AF il est obligatoire de l'utiliser sur un cobaye d'abord (d'où le « Ce qui me faut, c'est un vampire ! »)

8 LA PAGE DE PUB

Vous êtes nombreux à réclamer des règles sur la gestion des pages de pub. Les voici :

Comme toujours dans Méta-Créatures, ceci est l'affaire du groupe. La décision d'invoquer une page de Pub doit être prise de concert. La Page de Pub sert de plusieurs façons :

- Lorsqu'un personnage ou le groupe doit prendre une décision rapide et que le temps leur est compté, ils peuvent invoquer une page de Pub afin de cogiter plus tranquillement.
- Lorsqu'un personnage n'a plus de munitions, la page de Pub recharge son arme.
- Lorsqu'un personnage a raté un jet extrêmement important, la page de Pub lui permet de retirer ce jet, quel qu'il soit.
- La page de Pub redonne ADA divisée par 3 points de vie, si cela est nécessaire (selon le MJ).
- Quand un dangereux Méchant Récurrent charge, la page de Pub le fait recommencer depuis le début de sa course.
- Lors d'un Echec Critique, la page de Pub permet de retirer le jet.

Mais cette règle est soumise à certains impératifs (évidemment, tu crois pas que tu va saloper la

partie comme ça, non ?) :

- Déjà, la page de Pub n'est utilisable qu'une fois par partie. Ni plus, ni moins.
- Non pas moins, il y a bel et bien UNE PAGE DE PUB OBLIGATOIRE par partie (c'est-à-dire par épisode).
- Ensuite la page de Pub ne doit se situer ni trop au début, ni trop à la fin de l'épisode. C'est comme ça, et toc !

Cependant elle accorde également des bonus ou des malus à la CPG. En effet, si le master pense que la page de Pub apporte un suspense non négligeable, il accorde un +1 à la CPG. Si au contraire la page de Pub ralenti énormément l'action, la CPG prend -3 dans les dents, et toc !

- JOUER À INTERPRÉTER LES ACTEURS DANS DES PUBLICITÉS (RÈGLE OPTIONNELLE) -

Il a longtemps été question de laisser la moment de la Page de Pub calme, afin que les joueurs puissent réfléchir, voir comment se passe la situation dans le scénario et pouvoir réagir à une situation donnée... Ce qui est chiant à crever.

Vous vous en doutez, une règle optionnelle continue à avoir la vie dure dans le coin de Toulon et de ses environs. Elle consiste à interpréter la Publicité. Pour ce faire c'est très simple. N'oublions pas que vos Héros sont joués par des Acteurs. Ces mêmes acteurs interpréteront donc les publicités de la Page de Pub en raison d'une publicité par Héros. Dans cette publicité ils peuvent interpréter le rôle qu'ils tiennent dans la série ou un autre, au choix. Si ces rôles sont bien interprétés, la CPG prend un +1, ou un -1 dans le cas inverse.

	TYPE DE SÉRIE 1	TYPE DE SÉRIE 2	TYPE DE SÉRIE 3	TYPE DE SÉRIE 4
CPG comprise entre 0 et 30	Produit Vaisselle	Parfums	Produits de grande consommation	Hi-Fi
	Parfums	Magasin		Multimédia
	Tampons hygiéniques	Bouffe (viande jambon)	Magasin	Boisson
				Bouquin
CPG comprise entre 31 et 60	Parfums	Parfums	Boisson	Hi-Fi
	Vêtements	Lingerie	Hi-Fi	Multimédia
	Tampons hygiéniques	Boisson	Intégrale de la Série	Boisson
		Bouffe		Bouquin
CPG comprise entre 61 et infini	Intégrale de la Série	Intégrale de la Série	Intégrale de la Série	Intégrale de la Série
	Produits de Grande Consommations	Produits de Grande Consommations	Produits Dérivés	Produits de Grande Consommations
			Produits de Grande Consommations	

On change la donne !

Désormais vos joueurs peuvent incarner leurs Héros lors de la Pub mais également d'autres acteurs sans rapports avec la série. On peut également imaginer que deux Héros se partagent une même Publicité, ce qui a l'avantage d'accélérer considérablement la Pub, et de gagner ainsi du temps sur l'Episode en cours.

Lors de parties j'ai également vu des joueurs refusant de participer à la page de Pub. Pour ceux-ci ne montrez aucune pitié en les sanctionnant sévèrement ! N'hésitez pas à leur enlever 5 points de popularité !

- LES ANNONCEURS -

Dans le cas où la pub est jouée, il faut déterminer les Annonceurs. Il y en a un par personnage. Plusieurs facteurs sont à prendre en compte, le type de série et la CPG entre autre. Plus la série sera connue, plus prestigieux seront les Annonceurs. Ce qui suit donne un exemple de produit. Les Produits de Grande Consommations vont du rasoir

jetables au produit vaisselles en passant par les crèmes pour le corps ou les voitures.

- LES SPONSORS

Une bonne série qui marche est une série sponsorisée. Dès lors que vos Héros auront une cote de Popularité même infime, on peut assigner certains sponsors qui découlent logiquement de la plupart des profils.

Par exemple la Pouffe Idiote ou la Buffy pourront porter les sponsors de shampoing ou de produit de beauté « Parce que je le vaut bien ». Le Bourrin et le Gars K'a fait ça tout sa vie ou le surfeur Tatoué pourront vanter les parfums pour hommes ou des habits, des montres ou encore les avantages inhérents au câble.

Cela se passe facilement en partie. Lâcher des slogans ou bien montrer à la caméra certains produits font partis des ces petits plus qui donnent au jeu un peu plus de saveur. Notons que lors de la Page de Pub, ces mêmes Héros feront donc de la pub pour ces mêmes produits...

De même certains Héros auront du coup plus facilement un équipement spécifique, mais porteront des T-Shirts aux slogans connus...

Tout est négociable de nos jours mon pauvre ami...

9 LA RÉSERVE DE POINTS DE CÉLÉBRITÉ OU D'HÉROÏSME

Pour réussir des actions difficiles et pour augmenter leurs chances de réussite, les Héros possèdent une Réserve de Points de Célébrité. Celle-ci représente l'attention du Public sur les actes des Héros, et sa volonté à les voir réussir lors des épisodes. Elle est égale à leur CPG divisé par le nombre de Héros dans le Groupe + 6. La Réserve de Points de Célébrité regagne son total au début de chaque épisode. Ainsi, même lors d'un épisode Pilote (c'est-à-dire d'une première partie), la Réserve de Points de Célébrité est au moins égale à 6. Tadaaaa !

Si les truffes que sont vos Héros arrivent à gérer sans problème ces 6 points, l'épisode suivant ils en auront plus, car leur CPG sera prise en compte. Voilaaaaaa. Merci qui ?

10 CAMÉRA PERSONNELLE

De temps à autre au cours d'une partie, Un Héros peut choisir de s'accaparer la caméra pendant une scène, et ce afin de poser un moment dramatique dans le scénario.

Alain déclare qu'il prend la Caméra pendant une scène. Il déclare : « Scott se trouve sur une table de bar. On le devine triste. Il y a une bouteille de Vodka vide sur la table. Il dodeline lentement de la tête. On sent qu'il à but plus que de raison. Il regarde une vilaine blessure sur son bras, probablement celle faite par le garou au début de l'épisode. Il sait que la transformation sera inéluctable. Fondu au noir sur le verre vide qu'il pose... »

Cette action n'apporte rien au Héros, mais il vaut mieux qu'il le fasse de temps à autre. En effet il risque de prendre des malus à sa Cote si ses actions sont incompréhensibles.

11 SCÈNES D'INTERLUDE

Si vous le désirez, vous pouvez intégrer de temps à autre des scènes décrites concernant le Méchant Récurrent, ou le Méchant du scénario en cours.

Restez toujours vague lorsque vous décrivez ce genre de scène sauf si vous voulez aiguiller les Pjs vers une direction donnée. En effet, vos joueurs voient ces scènes et peuvent les interpréter comme bon leur semble. Cela apporte une autre dimension aux scénarios.

12 GIMMICKS

Comme les sponsors, les gimmicks apportent ce petit plus au jeu. Un gimmick est un acte que le Héros refait souvent, un clin d'oeil au public.

Le gimmick le plus connu au cinéma reste sans conteste le « Je reviendrais ! » de Scharwzie. Mais il y en a beaucoup d'autre. Un gimmick n'est pas forcément une phrase, mais peut revêtir bien des aspects. Un acte, un habit ou un geste voir un objet insolite peuvent tenir lieu de gimmick. C'est à vos joueurs d'inventer ces gimmicks et d'en profiter au maximum...

13 PETIT DÉTAIL NON NÉGLIGEABLE ET FURIE

Notons ici que pour mieux coller à l'esprit de la télévision, un Héros subissant une blessure critique ou n'ayant plus de Points de vie peut changer la donne en dépensant des points de popularité, créant ainsi une « furie ».

Chaque fois qu'une blessure critique est infligée par une arme, le Héros pourra s'il le désire dépenser autant de points de popularité que le facteur de clash de l'arme lui ayant occasionné les dommages. S'il n'est pas victime d'une blessure critique mais n'a tout simplement plus de points de vie, le Héros pourra dépenser 5 points de popularité afin de pouvoir se relever.

Dans les deux cas, ces « furies » sont soumises à deux impératifs. Premièrement le joueur devra jouer dramatiquement la scène « Je ne peux pas... Ma mission... », etc.

Ensuite la réussite de la furie est soumise à un jet d'Influence difficile. Ainsi donc, même si les points sont dépensés, le Héros n'est pas sur et certain que sa furie marchera.

Par rapport aux Téléspectateurs, le Héros les prend pour des imbéciles en leurs faisant croire que, finalement, il n'a rien eu... D'où sa perte de points de Popularité et son jet d'Influence.

CHAPITRE 3 : MASTERISER MÉTA-CRÉATURES

Alors ? Comme ça voila t'y pas qu'animé de bonnes intentions et tout vous voulez vous mettre en tête de maîtriser Méta-Créatures ? Vous êtes sur de vous ? Bon, bon...

Nous allons donc détailler ici tout ce que vous aurez besoin de savoir pour profiter A FOND du jeu Télévisuel de la Violence Parodique.

1 LES TERMES CINÉMATOGRAPHIQUES :

Pour bien faire saisir l'ambiance du jeu a vos joueurs vous devrez connaître ces quelques termes. Bon, bien sur, ce n'est pas une lacune de ne point les apprendre. C'est juste que cela amène un plus au jeu.

LES DIFFÉRENTS ANGLES DE VUE :

Suivant l'angle de prise de vue, la scène filmée n'a pas le même sens. Il existe plusieurs angles de prise de vue :

-La plongée : c'est lorsqu'on place la caméra au-dessus du personnage ou de l'objet filmé. L'effet produit est un tassement, un écrasement de la perspective qui donne une sensation d'enfermement, d'étroitesse, de difficulté. Elle infériorise le sujet. Elle fait ressortir une impression de peur et de crainte. Un peu comme quand t'est dans des toilettes bouchées qui ne sont pas à toi. Voilà quoi.

-La contre-plongée : c'est lorsqu'on place la caméra au-dessous du personnage ou de l'objet filmé. A l'inverse le sujet sera valorisé et paraîtra plus grand, plus fort et plus dynamique. On ressent que le sujet est en pleine forme. Un peu comme quand on boit de la bière. Hmmm c'est bon la bière.

-Le point de vue : c'est lorsque le plan est censé représenter la vision d'un personnage. Un plan subjectif. Voilà quoi.

- L'Ellipse : Cela consiste à accélérer le temps de l'action grâce à un subterfuge de montage : fondu enchaîné, fondu au noir, flou, faux raccord...

MOUVEMENT DE CAMÉRA :

Ce sont tous les plans qui sont en mouvement. Vous en aurez probablement besoin si un Mutant qui se La Pète est dans l'équipe. Tsss toujours à faire le fanfaron celui-la... Il existe plusieurs mouvements de caméra :

- le panoramique : rotation de la caméra sur son pied de gauche à droite ou de droite à gauche ou encore de haut en bas ou de bas en haut.

- le travelling : la caméra effectue un travelling lorsqu'elle est fixe sur un axe en mouvement. On peut effectuer un travelling avant (la caméra avance), un travelling arrière (la caméra recule comment veut-tu, comment veut-tu...), un travelling latéral (la caméra avance ou recule perpendiculairement à l'action), dur à imaginer ? On en voit partout, même chez Dorothée.

- le travelling optique (un Zoom quoi) : le mouvement est simulé par le zoom de la caméra, il resserre le cadre (zoom avant) ou l'élargit (zoom arrière).

PLAN :

C'est une suite continue d'images enregistrées par la caméra au cours d'une même prise. Il y a plan fixe (plan enregistré par une caméra immobile), le plan bougé (idem avec la caméra qui bouge), et le plan séquence (plan obtenu en filmant tout une séquence en un seul plan).

Il existe différentes façons de cadrer la scène filmée (la grosseur de plan) :

-macro (un oeil)

-très gros plan (les deux yeux)

-gros plan ou plan serré (le visage ou un objet)

-plan rapproché (l'acteur est filmé jusqu'au nombril)

-plan américain (l'acteur est filmé jusqu'à mi-cuisse)

-plan moyen (l'acteur est filmé en pieds)

-plan large ou plan demi-ensemble (groupe de personnes)

-plan d'ensemble (vue d'une maison)

-plan général (vue d'une rue).

VOIX-OFF:

Voix que l'on entend sur la bande son, sans pour autant voir la personne qui la dit. Technique souvent utilisée dans le but d'ajouter un commentaire au film, visant à simplifier la compréhension de l'histoire pour le spectateur, du genre « La semaine dernière dans Méta-Créatures... »

Et pour finir... LE BULLET-TIME :

La plupart des scènes d'action que nous offre aujourd'hui le cinéma et la télé sont tournées au ralenti. Là où le bullet-time innove radicalement, c'est en utilisant une technique toute nouvelle de super-ralentis, pour certains plans qui exigent pas moins de plusieurs centaines d'images par seconde. Cette vitesse, qui permet à l'oeil humain de suivre la trajectoire d'une balle, est alors baptisée «bullet-time photography». On a dit photography, pas pornography.

Calme-toi je voit ton oeil qui brille, petit pervers va. Si on traduit en anglais de cuisine cela donne « le temps d'une balle ».

Les effets obtenus sont alors incomparables. C'est en effet Matrix qui fut le premier film à utiliser une telle technique de prise de vue. Nul doute que vous devrez connaître ce terme si vos joueurs utilisent souvent leur Pouvoir Qui Fait Peur à Grand-Maman éponyme.

2 LES STYLES DE JEU :

Je ne sais si vous le savez, mais on est rarement plus énervé que lorsqu'on se fait chier à se déplacer en convention et qu'on s'entend dire ce genre de truc :

« C'est quoi ton jeu ? Boah, de toutes façons je joue pas au jeux marrants moi, je joue qu'à Kult. »

Surtout qu'on se fait chier à vous le dire : Méta-Créatures n'est pas QU'UN JEU MARRANT.

Bon, c'est sur, on y joue principalement en rigolant bien, mais sa vocation est de s'adapter à votre style de jeu. Calmez-vous j'explique tout cela plus bas.

Avant tout, voyons donc ici les styles et les ambiances avec lesquels Méta-Créatures se marie agréablement :

- LE SURVIVAL-HORROR : Les Héros se retrouvent cernés par une horde de bestioles baveuses dont il sera bien difficile de se débarrasser.. On en voit dans tout les coins sombres, et les munitions commencent à s'épuisées. La seule solution est de s'enfuir ou de se battre jusqu'à la mort.

Types de scénarios existants : La Nuit de la Bave Tueuse, Une Grande Baraque Paumée dans la Plaine.

- L'ENQUÊTE SORDIDE : Les Héros sont bien obligés de comprendre le mystère qui s'expose à eux. Mais ils peuvent tomber sur des actes pas très ragoûtants et qui ne prêtent pas trop à rire.

Types de scénarios existants : Le Chat Perché, Un Amour de Zombi, Affaire de Famille.

- LE CLASSIQUE : Le Groupe se retrouve impliqué dans des mystères, mais doivent également dépatouiller leurs histoires d'amour et quicher des Méta-Créatures. C'est le scénario typique du jeu.

Types de scénarios existants : Un Amour de Zombi, Affaire de Famille, Un Chouette Désert, La Nuit de la Bave Tueuse.

- LE DÉLIRE BASIQUE : Ok, les scénaristes s'autorisent un break. On se lâche sur l'intrigue et le sang coule à flot. On rigole et on met du hard-rock à fond (de préférence du punk, voir plus loin pour la musique).

Types de scénarios existants : Bouffy contre les Bretzels, La Nuit de la Bave Tueuse.

Bon alors en fait soyons francs, les parties de Méta-Créatures sont en général de type «Classique », vous l'auriez deviné. Néanmoins et comme dans beaucoup de séries, des épisodes lorgnant sur les autres types sont chose courante. Vous remarquerez également que certains scénarios se prêtent à plusieurs styles. Ben oui, c'est la force de certains d'entre eux, ils se marient allègrement avec votre envie du moment.

3 COMMENT ÉCRIRE DES ÉPISODES ?

Méta-Créatures est une série, oui je sais je le répète souvent, mais mine de rien, cela à son importance. Du coup,

il va falloir plancher sur le scénario comme vous le feriez pour un épisode de série. Voyons cela plus en détail, là, cash :

TITRE :

Le titre du scénario (gâteau diront certains, ce à quoi je répondrais : Ta gueule) Appelons le pour l'exemple : « La Mutante qui bave » (quel titre original !)

TYPE D'ÉQUIPE :

Ici précisez les types d'équipe pouvant jouer le scénario. Il peut arriver que certains soient difficile à intégrer. Notre scénario se passe sur une île paradisiaque peuplée de touristes. Le groupe de Gars Décidés aura du mal à s'intégrer dans cette intrigue, précisons le donc ici. Mais rien ne vous empêche de quand même faire jouer votre équipe. Faudra juste un peu plancher sur l'intro, voilà tout. En général les groupes ayant du mal à s'intégrer à un scénario rentre facilement en scène après le premier événement marquant (meurtre, catastrophe, etc.)

UTILE :

Précisez ici si certains profils de Pj ou certaines qualités sont plus utiles que d'autres. Notre scénario comprendra quelques bastons avec une mutante assez balaise. Précisons ici qu'un gars k'a fait ça toute sa vie est utile. Un bourrin aussi, et pourquoi pas une Sorcière Branchée, une Buffy et un Mutant Qui se la Pète.

TYPE DE SÉRIE :

Tous les scénarios ne s'adaptent pas forcément à tous les types de séries. Notons le ici.

« La Mutante qui bave » s'adaptera tout à fait à une série de type 3 et 4. Bien trop violent pour un type 1.

INTRODUCTION :

Ici décrivez ce que le spectateur voit à l'écran en scène d'intro. La scène doit garder un maximum de mystère et terminer sur une chute. Vous choisirez de la décrire ou non aux Pjs. Tous les scénarios ne comprennent pas forcément une scène d'intro, mais bon, c'est mieux (enfin moi, ce que j'en dit, hein...)

La Mutante qui bave commence ainsi :

Plan général d'une plage la nuit. Un homme avec une chemise hawaïenne se balade en sifflotant « Let it be ». On entend le ressac des vagues. L'homme y prête une oreille distraite. Tout à coup on entend un ressac violent, puis un bruit sourd vers la plage. L'homme se retourne vers la mer, inquiet. On voit cependant que ses traits se radoucissent, puis il sourit.

On entend un raclement guttural, un bruit sourd, puis la tête de l'homme se détache de son corps en tombant dans le sable, couvert de bave. Fondu générique...

GÉNÉRIQUE :

Ici, c'est l'introduction des joueurs, et l'histoire. Comment vos joueurs sont arrivés là, que s'est-il passé avant, etc.

Le générique de « La Mutante qui bave » est celui-ci :

Les membres du groupe de l'Elu, ont gagnés lors d'un concours un voyage à Hawaï. Malheureusement leur avion est obligé de se poser en urgence sur une île moins connue. Là leur pilote se fait décapiter sur la plage alors qu'il attendait que le plein du Zinc se fasse. Et tout et tout.

Un bon scénario se décompose en CHAPITRES, et il est idéal d'avoir le suivi de l'histoire, même si les joueurs n'ont pas toutes les billes en main. Vous pouvez également inclure une chronologie parce que c'est quand même ben pratique. Puis, pourquoi pas, une liste de morceaux préconisés pour telle ou telle scène (voir plus bas).

La CONCLUSION doit être une scène décrite comme l'Introduction. Oui, je sais, vous n'en trouverez pas dans les anciens scénarios, parce que... je n'en avais pas eu l'idée. Pour ma défense disons que la Conclusion, comme l'Introduction, n'est pas obligatoire.

La Conclusion de « La Mutante qui Bave » prend place sur la plage du début. On y voit un des membres féminin du groupe se balader avec le flic qui les a aidés pendant le scénario. Ils rigolent et se tiennent par la main en flânant. Ils s'embrassent tendrement avec le bruit des vagues. Fondu au noir...

Il y a PLUSIEURS TYPES de CONCLUSION possibles.

- La plus classique dans Méta-Créatures est la Conclusion ROMANTIQUE tel que dans l'exemple. Elle donne un bonus de +2 à l'équipe. On ne le compte pas cependant, en effet, elle annule POUR T TOUS LES JOUEURS le malus de -2 de chaque début de partie pour la prochaine.

- Il existe aussi la Conclusion ΤΟ ΒΕ ΚΟΝΤΙΝΕΘ, qui donne -1 au groupe. C'est rare mais ça arrive quand le Mj ne sait plus dans quelle direction part le scénario, ou qu'il est pris de cours. Son équipe prend un malus à cause de lui. Tant pis, ils avaient pas suivre l'histoire, non de non !

D'ailleurs dans l'épisode suivant, l'Introduction sera en fait un rapide résumé de l'épisode précédent. Il sera fait par le joueur s'étant le plus illustré lors de la précédente partie.

- Et finalement il existe aussi la Conclusion ΕΠΤΕΡ ΣΑΠΩΜΑΝ, qui est très noire. Le groupe à échoué, il peut avoir perdu des membres. Bref, c'est nul. Le Groupe ne prend ni ne perd aucun point.

Sinon, pour les ΠΗ, n'oubliez pas de précisez leurs faiblesses et leurs qualités, c'est important pour les histoires d'amour possible....

4 QUΑΝΘ LA ΜΥΣΙΚΗ ΕΣΤ ΒΟΗΗΕ

Une question revient souvent sur la bouche de beaucoup de joueurs. Quelle est la musique du générique de « Méta-Créatures » ? C'est en effet une question existentielle incroyable. Mais bon moi ce que j'en dit, hein...

Mais pour les Mjs aimant ou désirant orchestrés leurs parties, nous pouvons gratter un peu le sujet. La série se veut ciblée pour les jeunes. Mais bon, tout le monde peut ne pas aimer en prendre plein les oreilles durant une partie. Les conseils ci-dessous vous proposent donc une vaste variété de style. Hormis quelques passages nous pouvons voir cela ainsi :

Quand les joueurs entrent dans le ΔΕΡΝΙΕΡ ΒΑΡ Α LA ΜΟΔΕ qui est en passe de devenir leur coin favori, n'hésitez pas à mettre du Métal ou du punk. Bref un truc qui pète. Les jeunes font les fous devant la scène, les pjs sont attablés au fond, regardant de temps en temps le show.

Conseils : Debaser des Pixies, Serve the servants de Nirvana, Beautiful People ou Rock is Dead de Marilyn Manson. Bled for Day de Static-X. Reckoning Day de Megadeth, Sultans of Swing de Dire Strait, Firestarter des Prodigy, Bridge of Death de Manowar.

Pour les scènes de ΡΟΜΑΝΤΙΣΜΕ à deux balles, il faudra prendre la décision d'un style. Soit on appuie la scène avec

une musique très sensuelle, soit on passe dessus en amour d'adolescent avec une balade.

Conseils : Cemetery Gates de Pantera, Daughter de Pearl Jam, Master of the Wind de Manowar, One of Us de Joan Osbourne, Babel de Noa, Californication des Red Hot Chili Peppers, Seven Second de Neneh Cherry & Youssou n' Dour, Man That You Fear de Marilyn Manson, Where do you Think You're Going de Dire Strait.

Et quand le Groupe de l'Elu SE BALADE dans son LYCÉE ? Il y a plein de jeunes qui sautent partout, qui matent l'Elu en sifflant, qui branche le Coeur solitaire. Je met quoi là ? Facile, quelque chose de branché, pas trop violent et pas trop speed, pour ne pas épuiser la Foule Avide.

Conseils : School de Nirvana, As I Die de Paradise Lost, Cow-Boys from Hell de Pantera, Blow yours Speakers de Manowar, Here comes your Man des Pixies, Walk of life de Dire Strait, Smack my Bitch Up des Prodigy, Tainted Love reprise de Marilyn Manson, Rewiewmirror de Pearl Jam, Wave of Mutilation des Pixies.

Et pour les SCÈNES DE QUICHE, et pour les scènes de quiche, pour les scènes de quiche ?

Ben en fait, il vous faudra trouver des musiques constantes. Pas de temps morts évidemment, mais pas un rythme effréné non plus, cela risquerait d'épuiser la Foule Avide encore une fois.

Conseils : Great Southern Trendkill, Sandblasted Skin et Fucking Hostile de Pantera, Touch me I'm Sick de Mudhoney, Territorial Pissing de Nirvana, Jump in the Fire de Metallica, Ride the Dragons, The Power et Blacks Wings Fire & Steel de Manowar, Funky Shit de Prodigy, Angel of Death de Slayer... Et osons le clin d'oeil final, n'hésitez pas non plus à balance r Hammer Smashed Face de Cannibal Corpse !

Que vous dire de plus sur la musique ? Beaucoup de chose en fait. Il est sympa d'assigner une MUSIQUE BIEN PARTICULIÈRE À CHACUN DE VOS JOUEURS. Ainsi, elle les accompagne souvent quand ils entrent en scène où sont seuls. Elle peut intervenir également quand un événement qui le touchera de près arrive. C'est ce qu'on appelle un « thème ».

Gérard décide que son Mutant Qui se la Pète arrivera en scène avec « Bootylicious » des Destiny's Childs. C'est un bon choix, mais il collerait mieux à une sorcière branchée par exemple. Gérard se rabat donc sur « Fix » de Static-X, ce qui est un choix bien plus judicieux considérant la nature de son profil.

Et puis évidemment, les Méchants Récurrents pourrait très bien avoir une musique attitrée. Elle sera sombre et lente si c'est un Sorcier Névrosé, violente et courte si c'est un vampire. Bref, elle lui collera à la peau.

Le Mj de Gérard met la charrue avant les boeufs en créant d'ores et déjà des Méchants Récurrents et en leurs attribuant des musiques. Le Sorcier Névrosé que rencontrera souvent le groupe apparaîtra avec le sublime « Suit for Group & Orchestra » de Mekong Delta ou « Spill the Blood » de Slayer.

Le Vampire hargneux qui pourchassera le groupe se trouvera affublé de « The Fight Song » de Marilyn Manson ou « Silent Scream » de Slayer.

La Raclure Abyssale qui voudra la mort de l'Elu sera identifié à « Paint it Black » des Rolling Stones. Comme c'est un peu facile et un peu lourd, on lui préférera « Time is on my Side » du même groupe, « Flood » de Pantera ou « Symbolic » de Death.

Ah oui, j'oubliais la question de l'autre cruche au début. Pour le générique de « Méta-Créatures » dénichez donc « Bad Harmony » de Franck Black.

Page 61

CHAPITRE 4

LE RÉCURRENT, LE MAUVAIS ET LES MÉTA-CRÉATURES...

Les séries en débordent dans tous les sens du terme. Le Méchant Récurrent et ses Méta-Créatures, ou des Méta-Créatures terrorisant un village sous les ordres d'un méchant. Nous allons voir ici comment créer votre méchant.

1 LES MÉCHANTS RÉCURRENTS

Le Méchant Récurrent est un personnage de la série au même titre que les Héros. Rares sont les séries dans lesquelles il n'y a pas l'adversaire éternel du Héros.

Mais quelle est la différence entre un Méchant Récurrent et une Méta-Créature ?

Ben en fait, il y a deux sortes de Méta-Créatures. Celles dites « Intelligentes » et celles qui sont dites « Non-intelligentes », c'est dire si c'est concis, c'tte affaire...

Une Méta-Créature « Non-Intelligente » n'est pas décérébrée ou complètement stupide, elle est juste « inapte » à tenir le rôle d'un MÉCHANT RÉCURRENT.. Ce genre de Méta-Créature est en général trop « sauvage » pour être réellement intéressantes à incarner en Méchant Récurrent. De plus, le Méchant Récurrent prendra toujours en grippe le Pj ayant le plus haut score de popularité, ou le Leader d'équipe si il y en a un, ou l'Elu, si le groupe en comporte. Dans le cas de plusieurs Elus, c'est l'Elu avec le plus haut score de cote de popularité. En cas d'égalité, vous vous d'emmerdez. Le Méchant Récurrent connaît les petits détails de la vie de quasiment tous les membres du groupe. Il les attendra chez eux, fera sauter leur femmes ou leurs grands-mamans, etc.

Evidemment, la série ne comptera pas qu'un seul méchant revenant dans toutes vos parties. Vous devrez également faire intervenir d'autre pnj mauvais qu'on ne verra qu'une fois.

Pour cela vous les construirez de toutes pièces grâce au système ci dessous. Les Méchants Récurrents obéissent aux mêmes règles que les Héros. Déjà leur mort passe par un jet d'Influence, comme les Héros. Comme les Héros, ils ont une côte de popularité, qui influe sur le FDT. Et oui c'est comme ça. Ensuite à leur création, chacun doit s'acheter des Qualités Impies, ou prendre des Faiblesses Pas Jojos qui leur apporteront des points à distribuer dans leurs compétences.

Les Méchant Récurrents possèdent 25 points de création pour les caractéristiques, et 25 pour les compétences.

- QUALITÉS IMPIES :

SIXIÈME SENS INFERNAL: (cout de 3 pts)

Le Méchant Récurrent possède une sorte d'intuition machiavélique qui le prévient quand quelque chose va mal tourner. Ces sentiments s'avèrent souvent justes et il peut donc agir à bon escient et échapper à sa triste fin.

POUVOIR PSY DES ABYSSES : (coût de 3 pts)

Le Méchant Récurrent possède un Pouvoir Qui Fait peur à Grand-Maman. Son enfance peut expliquer pourquoi il à droit à ce pouvoir. Si son profil lui donne déjà droit à un ou plusieurs pouvoirs, cette Qualité Impie ne lui sert à rien.

SECOND COUTEAU : (coût de 3 pts) :

Le Méchant Récurrent à des acolytes qui prennent tous les coups à sa place. Il se sort donc de tous les épisodes relativement indemne de l'affrontement avec le groupe. Et il ne va pas s'en plaindre, à ça non !

L'ANGE DES TÉNÉBRES : (coût de 3 pts) :

Le Méchant Récurrent est plutôt beau gosse. Il charmera peut-être la copine de l'Elu, ou lève des filles en boite pour les torturées ensuite. Toujours est-il que la Foule Avide ne l'oublie pas facilement.

VRAI ACTEUR MÉCHANT : (coût de 5 pts) :

Le Méchant Récurrent est un homme connu. Il s'est gentiment prêter au jeu de « Métacratures » parce que le réalisateur est un bon pote à lui ou que un des acteurs l'est également. Bref, la Foule Avide est bien contente de le trouver dans la série, et son Influence monte de +5

ΜΙΑ BAKER : (coût de 5 pts)

Le Méchant Récurrent à pour thème une musique extraordinairement appréciée par la Foule Avide. On le reconnaît facilement dans la série et il gagne un bonus de +2 en Influence.

DE LA THUNE : (coût de 3 pts)

Le Méchant Récurrent est plein de fric. Il possède donc un très grand Q.G, emploi beaucoup d'homme à plein d'armes, etc.

ΠΙ VU, ΠΙ COHHTY : (coût de 3 pts)

Le Méchant Récurrent à une couverture en béton armée qui le rend inattaquable en société. C'est le grand patron d'une immense entreprise, il fait de la télé ou de la radio, etc. Evidement, il en profite un max et se fout continuellement de la tête des Pjs.

HALLOWED BE THY NAME : (coût de 7 pts)

Le Méchant Récurrent à prévu le coup, si jamais il meurt, son âme sera mise en sécurité dans.... Ce que vous voulez. Une autre personne, un bisounours, une poupée gonflable... N'empêche, c'est imparable...

CRAINTE DÈGUY : (coût de 5pts)

Le Méchant Récurrent ne craint pas les armes classiques. C'est comme ça et pas autrement. Il n'y a que les Armes Ancestrales et les AF qui lui font peur. Et oui mon grand !

- FAIBLESSES PAS JOJOS :

BEAU COMME UNE DÉCHETTERIE À CIEL OUVERT : (gain de 3 pts)

Voilà une faiblesse qui porte bien son nom. Le Méchant est moche, très moche. En plus de ne pas plaire aux

spectateurs et de prendre un malus de 1 à ses jets d'Influence, gageons qu'on le remarque facilement quand il veut passer incognito.

PHOBIE CARACTÉRISTIQUE : (gain de 3 pts)

Le Méchant Récurrent à une phobie qu'il n'arrive pas à contrôler. Quand les Héros s'en apercevront, nul doute qu'ils l'utiliseront à bon escient.

FAIBLESSE SENTIMENTALE : (gain de 3 pts)

Le Méchant Récurrent est amoureux d'une personne de sexe opposé. Si jamais on venait à le savoir, on pourrait grandement le blesser...

MÉCHANT DES JAMES BOND : (gain de 3 pts)

Le Méchant Récurrent ne peut s'empêcher de laisser les Héros mourir lentement, dans un piège qui sera une mort sure et dont il ne pourront s'échapper. En attendant il va se boire un soda bien frais ou lire le jeu du même nom. C'est bien sur à ce moment là que les Héros vont s'en sortir in extremis. Pfff quelle plaie ce Méchant Récurrent !
Exemples de pièges sûrs : Un aquarium géant rempli de piranhas, une benne de sable se vidant lentement dans une pièce fermée, un gaz toxique envahissant la pièce, etc.

CRÉATION DE MÉCHANT RÉCURRENT :

Choisissez un nom pour votre Méchant. De préférence américain. Puis choisissez le style de Méta-Créatures qu'il incarne. C'est fait ? Bien. Maintenant répartissez 25 points dans les 5 caractéristiques. Le minimum étant 1 et le maximum 12. Répartissez 25 points dans les compétences en vous rappelant que chacune des compétences débute à la moitié de point de la caractéristique qui lui est associée et en achetant des Qualités Impies ou en prenant des Faiblesses Pas Jojos.

Calculez ses Pv et sa VIT.

Maintenant faites les modifications qu'imposent son profil de Méta-Créature, ses Faiblesses Pas Jojos et ses Qualités Impies.

Les MÉTA-CRÉATURES ? Facile mon bon ami, vous les trouverez juste sous cette ligne...

Non celle-la (je rigolais).

2 LES MÉTA-CRÉATURES

Issues de la nuit des temps, elles peuplent tous nos mythes et nos légendes et donne corps a nos cauchemars. Les voici, ainsi que leurs modifications de profils si vous en faites un Méchant Récurrent. Notez donc bien que se sont donc des Méta-Créatures à part entière si vous n'en faites pas des Méchants Récurrents. Ok ? Bon, bon...

Commençons par les Méta-Créatures dites « INTELLIGENTES » :

Ce sont des créatures souvent très puissantes et solitaires. Une seule d'entre elles peut tenir tête à un groupe de Pjs.

LES VAMPIRES HAÏNEUX :

Je ne vais pas vous décrire ce qu'est un vampire, hein ? Néanmoins, ils ne vivent que la nuit c'est un minimum, et ne craignent que la lumière du jour, les pieux dans le coeur (qui les tuent instantanément) et l'eau bénite (qui leur

procure un malus de -6 en FDT et les blessent à 12)

Les Intellos qui la Ramène les ont regroupés en deux familles:

- * les prédateurs
- * les nosferatus

En ce qui concerne les PRÉDATEURS, on ne connaît pas vraiment leurs origines... On pense qu'à un moment ou un autre, il y eut un prédateur sur terre et qu'il enfanta.

Les prédateurs sont des êtres solitaires qui ne tuent que pour survivre. Ils ont une apparence humaine, et sont redoutés à cause de leur force. Ce sont des tueurs parfaits, qui peuvent être totalement incognito en pleine ville et même avoir des affaires à condition que le milieu qu'ils fréquentent soit animé surtout la nuit. Ce sont les pires adversaires des Héros.

On connaît mieux les NOSFERATUS. Pendant la seconde guerre mondiale, de méchants savants nazillards ont chopé un prédateur et ont fait toute sorte d'expériences biologiques sur lui dans l'optique de créer une nouvelle sorte de combattants. Leur premier résultat concret les vida entièrement de leur sang. Les Nosferatus aiment vivre en groupe (d'une dizaine d'individus) et sont de loin les plus organisés des vampires. Notons ce petit fait : sous l'effet du stress, les Nosferatus se transforment en êtres horriblement déformés (et en plus ils bavent).

Pour la culture, sachez que chaque fois qu'un vampire vide intégralement un être humain de son sang, il gagne un point de FOR (sans limites) et ce pour une durée de deux nuits.

De l'effet d'être transformé en vampire :

- * Chez les Prédateurs, la durée de la transformation est de 2 semaines.
- * Chez les Nosferatus, la durée de la transformation est de 1 jour.

Un Méchant Récurrent gagne ainsi instantanément la Qualités Impies « Second Couteau ». L'être humain concerné souffre énormément. Son endurance est divisée par 2 durant toute la durée de la transformation. Il n'y a pas de moyen d'inverser les processus de transformation. Tout au plus peut on le retarder en désinfectant la plaie.

VAMPIRE TYPE :

- Profil : Prédateur

FOR : 12 - DEX : 14 - ADA : 12 - MEN : 10 - CHA : 7

Modificateur de profil : FOR + 10, DEX +7, ADA +6, CHA : +5

Combat Mains nues +7, Discrétion +6, Résistance+5, Esquive +5, Persuasion+7, Séduction +5 Les Prédateurs ne craignent que les AF et les Armes Ancestrales (et les pieux du coup)

- Profil : Nosferatus

FOR : 8 - DEX : 8 - ADA : 10 - MEN : 5 - CHA : 2

Modificateur de profil : FOR + 5, DEX +3, ADA -1, CHA: -3

Combat Mains nues +5, Discrétion +3, Résistance+3, Qualité Impies obligatoire : second couteau.

LES SORCIERS NÉVROSÉS

Les Sorciers Névrosés sont l'inverse des Sorcières Branchées (notez donc également qu'il existe des Sorcières

Névrosées) Les Sorciers Névrosés (et leur homonymes féminins, enfin bref) possèdent obligatoirement le pouvoir qui fait peur à Grand Maman nommé Eclairs de la mort qui tue. Mais ils en ont droit à deux autres. Et oui, les Sorciers Névrosés ont étudiés plus sérieusement la sorcellerie que leur homologues Branchés, c'est peut être pour cela qu'il sont Névrosés.

PROFIL : SORCIER NÉVROSÉ

FOR : 7 - DEX : 5 - ADA : 12 - MEN : 12 - CHA : 7

Pouvoirs :

Eclairs de la mort qui tue - Télékinésie - Persuasion.

Modificateur de profil : MEN +3, ADA +1

Histoire Occulte +10, Influence+1.

Les Sorciers Névrosés ont droits à 2 Pouvoirs Qui Font Peur à Grand-Maman et ont en plus obligatoirement Eclairs de la Mort qui Tue.

LES GAROUS

On sait que les Garous ont des origines Indiennes car les anciens indiens cultivaient une racine de combat qui les rendaient sensible à une maladie : la lycanthropie. Les Garous se sont propagés depuis ces temps anciens. La transformation en Garou ne s'effectue que lorsque on à été mordu par un Garou, et que les différents jet pour résister à ce qu'il faut bien appeler une maladie sont ratés (un jet d'Endurance Pas Evident, mais si un Premiers Soins a été réussi, il y a un bonus de 5). Suite à quoi l'être humain infecté voit sa FOR augmenter de 10, sa DEX de 4, son ADA de 2 et son Endurance de 7. La transformation atteint son apogée une semaine après la morsure. L'être humain doit réussir un jet d'ADA par nuit ou assouvir ses instincts dans la nuit. Il est également intéressant de noter que la lycanthropie se transmet également de parents à enfants. A ce moment là, la transformation s'effectue après la puberté. La transformation est elle aussi très douloureuse. La victime ne garde aucun souvenir de la nuit passée. A l'instar des serpents, une transformation en lycanthropes nécessite une mue.

GAROU TYPE :

Profil : Garou

FOR : 12 - DEX : 12 - ADA : 8 - MEN : 5 - CHA : 5

Modificateur de profil : FOR +9, ADA -3, DEX +10

Combat Mains Nues +10, Resistance +5, Discrétion +2, Pister +7.

LES RACLURES ABYSSALES :

Les Raclures Abyssales sont des démons velus ou pas d'ailleurs (car ils peuvent prendre forme humaine) qui viennent des profondeurs des Enfers pour (en général) tuer l'Elu ou les Elus.

Ce sont de grands solitaires incompris et ils viennent rarement en groupe. Ils ont tous les pouvoirs qui font peur à Grand Maman, mais en plus mauvais du genre accompagnés d'éclairs de feu et d'odeurs de souffre. Ils craignent les Prêtres et font tous leurs possibles pour les éviter, traitez donc les avec la faiblesse Peureux quand il y a un prêtre dans leur périmètre. Ce sont de redoutables adversaires, n'en mettez pas trop dans la série, vos Héros n'y survivront pas. On ne se débarrasse pas comme cela d'une Raclure Abyssale, et celles-ci sont appelées a revenir dans la série. En fait, seul un Prêtre ou un Elu peut venir à bout d'une Raclure Abyssale, en lui portant le coup fatal avec une Arme Ancestrale.

RACLURE ABYSSALE TYPE :

Profil : Raclure Abyssale

FOR : 10 - DEX : 10 - ADA : 10 - MEN : 12 - CHA : 12

Pouvoirs :

Tous et encore plus.

Modificateur de profil : Toutes les caractéristiques à +7. Toutes les compétences à +7

Les Raclures Abyssales ont droit à tous les Pouvoirs Qui Font Peur à Grand-Maman.

LES MUTANTS HAINEUX PAS MARRANTS :

Les Mutants Haineux ne sont pas l'antithèse de leurs collègues Qui se la Pète. Simplement, ils sont surtout Haineux. Envers qui ? Mais envers tout le monde enfin ! Ils haïssent les humains qui dominent le monde alors que le pouvoir appartient aux Mutants. Ils haïssent leurs confrères car ils font le bien. Bref, ils sont haineux. Mais attention, quand il s'agit de se la péter, ils sont très forts également. Les bottes cirées et les longs manteaux ne sont pas que l'apanage de vos Héros !

Mutant Haineux Pas Marrant type :

Profil : Mutant Haineux :

FOR : 7- DEX : 12 - ADA : 7 - MEN : 4 - CHA : 6

Pouvoirs : Telekinésie.

Modificateur de profil : FOR + 3, DEX +8, ADA +2

Combat Mains nues +7, Arts Martiaux +6, Résistance+5, Esquive +3.

LE POV' ALIEN SOLITAIRE :

Le Pov'Alien Solitaire est venu sur Terre dans un but qui est souvent relativement obscur.

Néanmoins, d'une façon ou d'une autre, ses agissements gênent notre Groupe. C'est peut-être courant sur Zeka-14x de peler des jeunes vierges avant de les absorber intégralement mais chez nous c'est plutôt mal vu. Même si c'est pour un mariage. Surtout d'ailleurs...

Enfin bref, Le Pov'Alien Solitaire porte bien son nom, puisqu'il est souvent seul, et sert d'avantgarde pour sa race. Bref, autant y faire attention. Le Pov'Alien Solitaire gagne de par sa nature le pouvoir Caméléon. Celui-ci n'est d'ailleurs pas considéré comme un pouvoir, il ne peut le rater.

POV' ALIEN SOLITAIRE TYPE :

Profil : Alien Solitaire :

FOR : 8 - DEX : 8 - ADA : 9 - MEN : 10 - CHA : 5

Pouvoirs : Caméléon, n'est pas considéré comme un pouvoir.

Modificateur de profil : DEX +3, ADA +6, MEN+8

Résistance+5, Persuasion +7, Esquive +3.

LE TUEUR QUI S'Y CROIT :

Nostalgique de Jack L'éventreur, le Tueur qui s'y Croit parsème son chemin de plein de petits indices pour le retrouver. Il pense qu'il possède une intelligence supérieure et essaie de le prouver en laissant des petits poèmes sur les lieux du crime par exemple, ou en mettant en évidence l'un des détails des lieux... Il est donc particulièrement stupide et sûr de lui. Il reste quand même l'un de ces petits ennuis qu'on aime pas trop avoir et

dont on aime bien se débarrasser.

LE TUEUR QUI S'Y CROIT TYPE :

Profil : Tueur qui s'y croit :

FOR : 4 - DEX : 7 - ADA : 8 - MEN : 7 - CHA : 3

Modificateur de profil : FOR -1, DEX +2, ADA +1, MEN +3

Combat Mains nues +3, Armes blanches +2, Armes de poing +3, Séduction +1, Baratin +1, Discrétion +2.

L'ERREUR GÉNÉTIQUE :

L'Erreur Génétique est identique à un humain... sauf que. A vous de voir qu'est ce qui le diffère. Il y a une petite différence biologique ou morphologique qui fait que. Sans parler d'un certain Rocco, l'Erreur Génétique peut respirer sous l'eau ou ne pas craindre le feu, avoir des os mous ou ne pas dormir, etc. Et il profite de ce petit avantage pour faire ses méfaits. A vos Héros de le contrer...

L'ERREUR GÉNÉTIQUE TYPE :

Profil : Erreur Génétique :

Variable, c'est selon sa modification génétique

Modificateur de profil : idem que ci-dessus.

Nous arrivons maintenant aux MÉTA-CRÉATURES dites ΠΟΝ-ΙΝΤΕΛΛΙΓΕΝΤΕΣ.

Elles vont en général par groupe, et ne sont pas très puissantes toutes seules. Il en faut un certain nombre pour réellement inquiéter vos joueurs.

LES ZOMBIS.

Visiblement, des centaines de possibilités existent pour créer un zombi. Nul n'a encore été capable de dire si des effets chimiques ou bactériologiques issus d'on ne sait ou en sont les coupables, ou si cela est une maladie, à l'instar des Garous. Les deux cas sont possibles.

Les zombis sont particulièrement cons, ont l'intelligence d'une commode et le pouvoir de déduction d'un écran 16/9 en noir et blanc. Le zombi ne craint que le total démembrement. Les zombis ont l'air de toujours vivre en groupe de plusieurs dizaine d'individus, et de profondément s'ennuyer quand on les sort de leur passion : collectionner les tripes fraîches. Ils transforment leurs éventuelles victimes en zombi si celles ratent après leur mort un jet Très difficile de Résistance.

Ah oui, notons qu'il existe une forme exotique de zombi, ce sont les ΜΟΜΙΕΣ. En gros on prend les mêmes mais avec des restes de bandelettes autour. On ne les trouve qu'en Egypte ou dans les musées, et encore faut bien chercher sous les meubles...

ZOMBI TYPE :

Profil : Cerveaaaaaaau

FOR : 5 - DEX : 3 - ADA : 1 - MEN : 1 - CHA : 1

Il ne peut y avoir de Zombis Méchant Récurrent.

LES ALIENS PAS BEAUX ET BAVEUX :

Après le Pov'Alien Solitaire, les Aliens pas Beaux et Baveux ! C'est une toute autre affaire ce coup-ci. Là où l'un est discret, les autres ne font pas dans la dentelle. Ne comptez pas sur trois ou quatre Aliens. On va plutôt taper dans la cinquantaine, ok ? Les Aliens pas Beaux et Baveux n'ont pas à être discrets. Ils sont sauvages, violents et haineux. Oui d'ailleurs que font t'ils dans Méta-Créatures ? Ils débarquent en masses pour nous envahir. Mais pas question de subtiles substitutions des hommes politiques en place. Non monsieur. Ici on rase et on épure avant d'établir de nouvelles fondations. C'est dire à quel point nos Héros auront fort à faire. Il est difficile de centrer un scénario juste sur eux, ils interviendront plutôt pour la baston finale, en grands conquérants...

ALIEN PAS BEAU ET BAVEUX TYPE :

Profil : Graaaaaaaaaaaaaaaah !

FOR : 12 - DEX : 10 - ADA : 5 - MEN : NA - CHA : 1

Il ne peut y avoir d'Alien pas Beau et Baveux Méchant Récurrent. Ben non, désolé c'est comme ça...

LES CRITTERS FARCEURS

Les Critters Farceurs sont de sales petites teignes qui font des blagues mortelles. On ne sait pas trop d'où elles viennent. On les à vu envahir un théâtre ou un immeuble. Ils ont fait un massacre dans une petite ville américaine paumée dans le désert. Les Critters Farceurs sont petits (environs 50 cm pour les plus grands), verts et poilus avec de grandes dents bien pointues. Ils se déplacent par groupe d'une soixantaine d'individus. On ne sait pas trop encore comment les Critters Farceurs apparaissent. Ils semblent juste vouloir répandre chaos et désolation dans le lieu qu'ils ont envahis.

CRITTER FARCEUR TYPE :

Profil : Weeeboooo !

FOR : 3 - DEX : 12 - ADA : 3 - MEN : 4 - CHA : 1

Il ne peut y avoir de Critters Farceurs Méchant Récurrent. Non non non, même en cherchant bien y'a pas moyen.

LES GOLEMS

Ils sont le fruit de diverses croyances et rituels Judaïque. Les golems sont des solitaires, et rarement considérés comme intelligents, car souvent cantonnés à un seul et même objectif. C'est de gros concierge quoi...

C'est des bestiasses, les Pjs feraient bien de si prendre à deux fois avant de les affronter de front.

GOLEM TYPE :

Profil : Graoufff !!!

FOR : 31 - DEX : 7 - MEN : 7 - ADA : 7 - CHA : 1

Il ne peut y avoir de Golem Méchant Récurrent, tsssss vous y croyez, vous ? Le golem ne porte qu'une action tous les deux rounds.

Endurance : 20

Il régénère deux PV par rounds.

Une armure corporelle de 10 est due à sa peau de pierre.

Ils ne craignent que les explosions, les pouvoirs qui font peur à grand-maman et les armes ancestrales.

Pis les AF aussi un peu.

LE P'TIT PEUPLE :

Ah tiens, vous dites-vous. Ca change du tout au tout des Méta-Créatures baveuses auquel ce fada d'auteur nous a habitué.

Ben tiens mon grand, dans le cochon tout est bon comme on dit par chez nous. Enfin ouais...

Enfin bref, vous l'aurez compris, ce genre de Méta-Créatures rassemble tout ces foutus lutins, farfadets, nains barbus et heureux, fées débiles et tout et tout.

Cela dit, que peuvent-ils foutre dans un scénario de Méta-Créatures, crévindiou ? Reprendre leur forêt, tiens. Ou essayer d'insuffler le rêve à un homme politique important, ou essayer de virer les humains de la proximité de chez eux. Car soyons clair, le P'Tit Peuple vit surtout en forêt. La profonde forêt. Ou c'est noir et où il fait froid. Ils n'aiment pas les humains et font tout pour les faire fuir.

P'TIT PEUPLE TYPE :

Profil : Gna, gna, gna.

Ils sont trop nombreux et diversifiés pour en faire un profil type. Pour cette même raison on ne peut en faire des Méchant Récurrent (et aussi parce qu'un Méchant Récurrent qu'on écrase d'un coup de botte c'est ballot.)

3 CÔTE DE POPULARITÉ DIABOLIQUE

Comme nous venons de le voir, les Méchants Récurrents sont également soumis à une popularité pouvant radicalement changée suivant leurs différentes actions. Ces exemples concernent tous les profils.

+3 Par enlèvement de Héros

+6 Par Héros tué

+1 Par acte malfaisant

+1 Par méchanceté gratuite.

-1 Par acte lourd, trop facile ou vraiment stupide.

+2 Par innocent buté (même si non réellement impliqué dans l'épisode)

+1 Par regrets émis, sans vraiment le penser.

+5 Par mort lui étant destinée évitée.

Comme nous l'avons vu, le Mj de Gérard à trois Méchants Récurrents bien distinctif.

Un Sorcier Névrosé, un Vampire hargneux et une Raclure

Abyssale. Ces trois PNJ auront donc leurs propres Cotes de Popularité.

Les Méchants Récurrents ont des bonus au FDT, à l'instar des Héros. On remarquera cependant qu'il est plus facile pour eux de réussir. En effet, les Méchants Récurrents sont peu nombreux et toujours appréciés. Comment procède t'on ? Simple, Léon, on calcule la cote de popularité du Pj et on se réfère a ceci :

-31 à Infini : Mort en sursis. Le Méchant passe son dernier épisode à fuir les Héros, qui devraient le rattraper sous peu... Et lui mettre la taulée ! -30 au FDT, ouch !

-21 à -30 : Pitoyable. Le public hait le Méchant, n'attendant que sa mort pour enfin recommencer a suivre la série. Malus de 20 au FDT, et oui !

- 11 à -20 : Parasite. On se demande encore pourquoi le Méchant est dans la série. Sûrement en attendant une mort digne... Malus de 15 au FDT

-6 à -10 : Mouais bof, le Méchant attend son heure pour passer à la trappe, et cela ne saurait tarder. Malus de 10 au FDT

-1 à -5 : Super moyen, le Méchant n'est pas le favori du public, malus de 5 au FDT.

0 : cote de popularité normale, aucun effet sur les FDT.

+1 à +5 : So good. Le Méchant est bien aimé. +10 a tous ses jets.

+6 à +10 : La classe d'un bout à l'autre, le Méchant assure. +20 de bonus.

+11 à Infini : Héros. Ca y est, le Pj a enfin gravé son nom au générique, c'est sur avec un +40 au FDT ! Avec tous ces bonus, le Méchant Récurrent devrait pouvoir contenir les assauts des Héros sans problème. Sinon, c'est vraiment un lourdaud. Comme pour les Héros, ce qui précède tient lieu d'exemple. A vous de juger si votre Méchant mérite ou non certains points pour ses actions...

ANNEXE : POUR LA PETITE HISTOIRE...

-> Dis papa, tu connais l'histoire de Méta-Créatures toi, dis, hey dis ?

Pour sur, fiston. Laisse-moi te conter ça, d'accord ?

D'accord papa, ouais, ouais, génial !

Tout commence sur la place de la république de la ville de La Garde. Quand on est dos à la mairie il y a une pharmacie sur notre gauche. On voit un banc public devant. C'est sur ce banc qu'en Juillet 1998, Klabouny et Groumphyllator Hammer Smashed Face eurent une discussion historique. Elle fixa les bases du futur jeu de merde : « Contaaact !!! », un jeu inspiré à la fois de Vampires de Carpenter, de Buffy contre les vampires et de plusieurs petites merdes dans ce genre là...

- Mais papa, c'est stupide comme nom « Contaaact !!! »

- Je sais fiston. Mais les deux compères n'étaient pas très futés non plus. Ce nom venait de leur première sauvegarde dans le jeu « Doom » et qui avait pour nom : « Contaaact ! Budda, budda, budda »... Oui, oui, je sais... Enfin bref, les deux compères se donnèrent rendez-vous le week-end suivant devant l'ordinateur de Klabouny pour écrire ce jeu. Là ils se mirent à la tâche. Ils rigolèrent bien aussi. Et descendirent pas mal de bières. En fait, au bout de deux packs de Leffe, ils en eurent marre et finirent le jeu.

Il faisait moins de dix pages. Et pourtant, nul ne pouvait alors dire à l'époque ce qu'il deviendrait par la suite.

En fait, le jeu eut une bien belle vie dans le petit club qui s'était monté à l'époque dans le centre social du coin, le seul assez dingue pour accueillir un groupe de rôliste mené par ces deux doux dingues. C'était la bonne excuse pour rire un bon coup et se retrouver entre amis.

Puis on arrêta d'y jouer. Une copie restait cependant sur les disques durs de Klabouny et Groumphyllator Hammer Smashed Face, mais c'était plus encombrant qu'autre chose. ... Jusqu'à ce que... Le petit groupe de potes qui se faisait sobrement appelé " La Horde Alphabétique " mit en ligne un site. Il regroupait pas mal d'aides de jeu et de scénarios pour différents jeux. Puis Groumphyllator Hammer Smashed Face mit en ligne le jeu de merde, l'agrémentant de deux ou trois bonus. C'était histoire de dire " nous aussi on a un jeu, et toc ! ".

Mais rapidement, Contaaact !!! se fit remarquer par beaucoup de gens. On le trouvait poilant, stupidement idiot et injouable au possible. C'était exactement le but de ce jeu. Les auteurs furent heureux. Puis l'engouement pour le jeu se calma...

- Dis papa, c'est quoi le rapport avec Méta-Créatures, papa, dis papa ?

- J'y arrive mecton, cela en fait parti, tu va comprendre, écoute :

Groumphyllator Hammer Smashed Face passait à cette époque beaucoup de temps sur ses aides de jeu et scénarios. Un jour il eut l'envie et l'idée de refondre les règles de Contaaact !!! et d'en faire un vrai jeu. Petit à petit il retrouva également l'idée originelle de " Contaaact !!! ", celle qui l'avait conduit à vouloir créer un jeu.

C'était l'univers de la télé. Le résultat était la première édition de Méta-Créatures. Elle fut écrite en moins d'un mois, truffée de fautes de frappe mais elle était là. De toutes façons, il n'y aurait que les amis de Groumphyllator Hammer Smashed Face pour la lire, et deux ou trois passants mais c'est tout ...

... Sauf que...

L'engouement des rôlistes internautes fut rapide. Le jeu prit beaucoup d'ampleur. On en parlait partout, notamment sur les nombreux forums et surtout sur ceux de la Fédération Française de Jeu de Rôle. Impressionnant !

Tellement que Groumphyllator Hammer Smashed Face créa un site rien que pour Méta-Créatures (avant le jeu était sur le site de La Horde Alphabétique) !

Puis on se rendit rapidement compte qu'on pouvait pousser le principe plus loin. Et rectifier les fautes de frappe aussi. Bref qu'il fallait une seconde édition.

Elle fût attaquée en Juin 2003, un an après la sortie de la première. Comme pour la première, les idées ont longtemps germées dans le cerveau de l'auteur, puis furent jetées en grande partie tel qu'elles sur le papier. Mais cette fois-ci, l'auteur réfréna ses instincts afin de pondre un jeu plus mature. Le final, vous l'avez entre les mains...

Tout ça pour ça !

- Mais ? Papa, j'ai rien dans les mains moi !

- Je sais fiston, je parlais au gens qui nous lisent.

- Ah d'accord, d'accord. Papa, hey, papa ? On regarde Harry Potter ?

- Allons-y. Après tu dors, d'accord ?

- ...

Ce jeu de rôle est dédié de tout mon coeur à ma Nymphette d'amour, ma Cendrine à moi, et surtout à mon petit Lutin, mon Antonin que j'aime et qui a vu le jour lors de la rédaction de la première édition.

J'aimerais remercier ma Cendrine, pour me supporter tous les jours et aimer la vie qu'elle a avec moi, Klabouny qui m'a encouragé lu et conseillé pour les profils, Willy qui m'a grandement influencé avec Brain Soda (je sais que ça se voit), Paul de La Horde Alphabétique qui m'a beaucoup aidé pour les Armes, même si c'était pour Contaaact,

Didj qui fourmilla d'idée lors de sa première partie, Vince qui m'a dit un beau jour tout le bien qu'il pensait du jeu, Alain qui fit de même lors de la partie test. Et ça, ça fait plaisir car on sent que ça vient du coeur du rôliste ! Merci aussi à Pitche pour s'être tapé tout le boulot sur cette mini édition

Merci à Gérard qui, grâce à sa façon de jouer et de vivre, m'a montré dans ces deux cas ce qu'il ne faut pas faire. C'est devenu la mascotte et l'emblème du jeu.

Merci à La Horde Alphabétique pour craindre toujours dégun, et à Sir Conan et sa douce qui sont toujours présents malgré la distance.

Merci aussi à tous les Bourrins du Forum de La Horde Alphabétique et les mecs plus tranquilles du forum de Méta-Créatures et à Raitsling pour avoir été là, tout simplement.

Merci à Yno, Willy Favre et tous les laborantins du Lab, avec qui j'ai beaucoup appris et qui répondent toujours agréablement présents quand on a besoin de coup de main.

Merci à Menhir, pour ne pas s'être arrêté à un pseudo stupide (le mien) et un titre de jeu ridicule.

Et surtout merci à Toi Lecteur Rôliste, de me lire, et de contribuer à ce que ton loisir évolue toujours en mieux.

Mai - Août 2003 Groumphyllator Hammer Smashed Face

Rendez-vous sur [www;metacreatures.fr.st](http://www.metacreatures.fr.st)

Tous les dessins sont de Sephiel (www.sephiel.com),

mise en page simple pour une impression économique

avec ajouts - juin 2004 par Pitche - phverheve@tiscali.be

COMPILATION OFFICIEUSE DES DISCUSSIONS DU FORUM ET DES AJOUTS DU SITE WEB

Merci aux forumers et aux participants au site web