

Return of The Warlord



Return of The Warlord

Le supplément de Méta-Créatures qui te met sur la tronche !

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 forcément, 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** (cf. Page 25 de Méta-Créatures), 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 sorte 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 manœuvre est donc associée à un type de série. Si cette manœuvre 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:

« *Kaaaaaaaaayaaaaaaaaa !* »

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 manœuvre 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 manœuvre 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 manœuvre 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 manœuvre semblant impossible lui procurera 2 points de popularité.

Round 5 : Annexe des armes

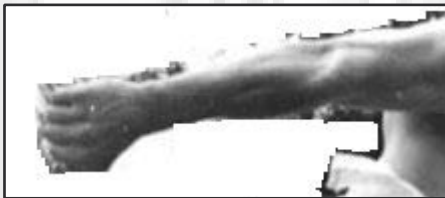
Bon, je l'avoue. Je n'y connaît toujours pas grand-chose en flingue, ni en tout ce qui fait mal et qui crache du feu. Mais je ne me plains pas, des joueurs et masters de Méta-Créatures s'y connaissent bien mieux que moi sans verser dans le fascisme. Aussi, si vous trouvez le besoin de dire « Je prend 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

Je tiens ici à remercier **Cédric Boyon** (aka **Cédo l'Immortel**) pour sa précieuse contribution.

Mains Nues :

Le poing :
« Ataaaaa ! »

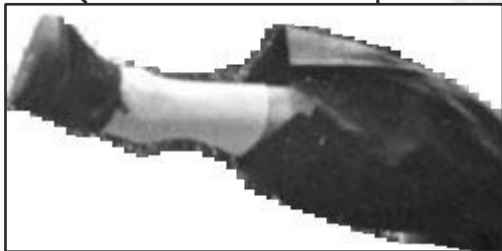
For-6 (For de 10 minimum pour tuer)



Facteur de Clash : 1

Le pied :
« Kayooooo ! »

For-3 (For de 10 minimum pour tuer)



Facteur de Clash : 1

Revolver :

10 (10/30)

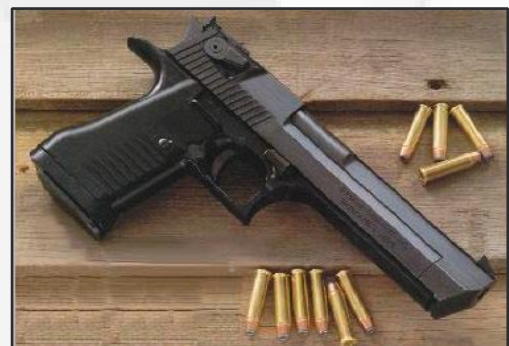
Colt python :

« Je peut d'une balle arrêter la charge d'un troupeau de bison. Alors fait un geste... »



Type: Double Action
Chambre: .357 Magnum
poids non chargé: ca. 1100 g
longueur: 240 mm (avec 4 balles dans le barillet)
longueur de barillet: 2.5, 4, 6 or 8 inches (64, 102, 153 ou 203 mm)
capacité: 6 balles
Facteur de Clash : 3

Desert Eagle (ou désertagueule)



Type: Single Action

Chambre: . 357 & .44 Magnum, .50 AE
poids non chargé: 1715 g
longueur: 260mm
longueur de barillet: 152 mm(et 10») - 254 mm)
Barillet 9, 8 ou 7 balles
Facteur de Clash : 3

Ithaca 37 'Homeland Security'



Type: rechargé manuellement, action-pompe
Calibre: 12
Chambre: 76 mm
Longueur: 1003 mm
Longueur Barrillet: 470 mm
Poids: 3.06 kg vide
Capacité: 4 balles dans le canon
Facteur de Clash : 3

Glock

« Entre votre foi et mon Glock 19mm, je préfère mon Glock 19mm »



Type: Single Action
Chambre: . 19mm
poids non chargé: 625 g
longueur: 186 mn
longueur de barillet: 114 mn
Barillet 10, 17, 19 ou 31 balles
Facteur de Clash : 3

Benelli M4 Super 90



Type: rechargé par le gaz, semi-automatique
Calibre: 12
Chambre: 76 mm
Longueur: 1010 mm
Longueur Barrillet: 470 mm
Poids: 3.8 kg vide
Capacité: 6 balles dans le canon
Facteur de Clash : 3

Fusils à pompe :

12 (35/120)

Ithaca 37 'Stakeout'

« Y'a des garous partout. Prenez cet Ithaca 37 mon ami.
À défaut de survivre, vous en emmenez un maximum
avec vous dans la mort... »



Type: opéré manuellement, action-pompe
Calibre: 12
Chambre: 76 mm
Longueur: 1003 mm
Longueur Barrillet: 470 mm
Poids: 3.06 kg vide
Capacité: 4 balles dans le canon
Facteur de Clash : 3

Fusil d'assault :

12 (30/120) Ne tire qu'en rafales

Kalashnikov AK-47



Calibre 7.62x39 mm
Action: rechargé par gaz
Longueur totale: 870 mm
Longueur barillet: 415 mm
Poids à vide : 4,3 kg
Capacité du magazine 30 balles
Cadence de tir: 600 balles par minutes
Facteur de Clash : 4

M16 assault rifle

« Un bon coup de M16 entre tes deux canines devrait te calmer, sac à merde à crocs ! »



Calibre : 5.56x45mm

Longueur totale: 986 mm

Longueur du Canon 508 mm

Poids vide et chargé avec 30 munitions: 2.89 kg / 3.6 kg

Capacité du magazine : 20 ou 30 balles en standard

Cadence de tir: 650 - 750 balles par minutes

Vitesse de sortie: 945 m/s

Facteur de Clash : 4

Mitraillettes :

24 (50/130)

Thomson



Calibre .45ACP

Longueur totale: 830 mm

Longueur barillet: 267 mm

Poids à vide : 4.69 kg

Capacité du magasin 20 ou 30 balles avec des cartouches et 50 ou 100 balles avec chargeurs ronds.

Cadence de tir: 1000 balles par minutes

Facteur de Clash : 4

MAC M10



Calibre . 9x19mm

Longueur totale: 269 mm

Poids à vide : 2,84 kg

Capacité du magazine 30

Cadence de tir: 1100 balles par minutes

Portée effective : 25 mètres

Facteur de Clash : 4

Skorpion vz 61



Calibre 7.65x17mm

Longueur totale fermé ou ouvert: 270 / 517 mm

Longueur du magasin : 115 mm

Poids à vide : 1.28 kg

Capacité du magasin 10 ou 20

Cadence de tir: 850 balles par minutes

Portée effective : 25 mètres

Facteur de Clash : 4

Fusil mitrailleur

22 (50/130)(min For 8) *Ne tire qu'en rafales*

M60

« Avec un bon M60, tu peux buter 4 zombis l'un à côté de l'autre sans bouger. Vas-y essaye... »



Calibre 7,62 mm NATO
Longueur totale: 1105 mm
Longueur du barillet : 560 mm
Poids sur pied : 10.5 kg
Capacité du magazine ceinture de 100 balles
Cadence de tir: 550 balles par minutes
Facteur de Clash : 4

Grenade :

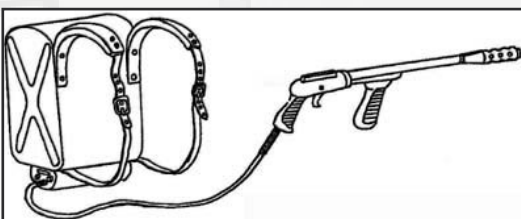
18-12-5 (à 0-15-25 mètres de l'explosion)



Facteur de Clash : Spécial

Lance-flammes :

Spécial : (force mini 8)
(10/impossible à plus de 10 mètres)



Facteur de Clash : Spécial

Couteau :

« Avec un couteau et un pack de bière je deviens le maître du monde. Trouves-moi juste un couteau tu vas voir »

2+ FOR



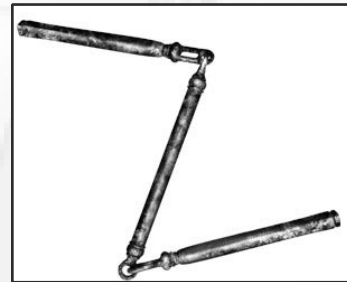
Facteur de Clash : 2

Nunchaku :

« Wataaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa !!!!! »

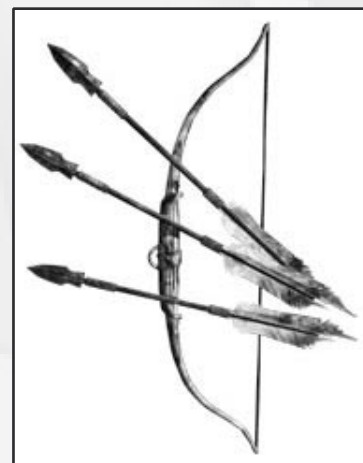
3+FOR

(dégâts assomants avec FOR à partir de 10)



Facteur de Clash : 1 - 2!

Arc :



9 (30/50) (recharger prends 1 round)

Facteur de Clash : 2

Arbalète :
10 (50/150)
(recharger prends 2 tours)



Facteur de Clash : 2

Katana :

7+FOR (min For 3)



Facteur de Clash : 2

Epée:

8+FOR (min de 7 FOR)



Facteur de Clash : 2

Hache:

10+FOR (min de 8 en FOR)



Facteur de Clash : 2

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 récitez 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 originel 1	Fdc originel 2	Fdc originel 3	Fdc originel 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 siffle 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.

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.

Voilà qui conclut ce court supplément sur les combats. Mais gageons qu'au fur et à mesure des évolutions, Méta-Créatures y gagnera encore en finalité.

Groumhillator Hammer Smashed Face
Décembre / Janvier 2003
Bonne année à tous !

Dessins de Sephiel (www.sephiel.com)