



Meta-Creatures

Fictionnal Reality
Annexe de Règles

Voici des petites règles à ajouter dans vos parties. Elles sont toutes largement optionnelles, mais peuvent se révéler très attrayantes.

Les points de Popularité :

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.

À 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.

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...

Les 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'œil 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...

La Page de Pub :

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 !

Noms de la Série :

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 :

Les 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.

Changement d'Equipe !

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...