

Nom / Surnom :  Age / Sexe : Nationalité : Description :	<b>État de forme</b>		<b>Fatigué</b>	<b>Assommé</b>	<b>Blessé</b>	<b>Initiative</b>							
	<b>En forme</b>												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
	<b>Fatigué</b>												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
	<b>Rôle du personnage</b>												
<input type="checkbox"/> <b>Normal</b> 8 PdV				<input type="checkbox"/> <b>Mineur</b> 12 PdV				<input type="checkbox"/> <b>Majeur</b> 16 PdV		<input type="checkbox"/> <b>Super</b> 24 PdV			
<b>Occupation</b>						<b>Expérience</b>							

Attributs : Compétences de base				Attributs : Caractéristiques			
<b>FLI</b>	Tenir un flingue			Utiliser sa force brute			<b>FOR</b>
<b>SED</b>	Séduire et persuader			Encaisser sans broncher			<b>ENC</b>
<b>BLU</b>	Bluffer et intimider			Trouver un moyen de s'en sortir			<b>MOY</b>
<b>PIL</b>	Piloter une voiture/moto			Utiliser son sens de la déduction			<b>DED</b>
<b>BAT</b>	Se battre à mains nues			Exécuter une prouesse athlétique			<b>ATH</b>

<b>Avantages</b>				<b>Spécialités : Compétences libres</b>			
<b>Défauts</b>							
<b>Armes</b>				<b>Protections</b>			

<b>Autres ressources et gadgets</b>							

<b>MOY déjà utilisés en cours d'aventure</b>	<b>CC</b>	<b>IC</b>	<b>DM</b>	<b>RS</b>	<b>ST</b>	<b>MI</b>

# Action Hollywood

<b>Nom / Surnom : Carmen Dupin</b>  <b>Age / Sexe : 33 ans, femme</b> <b>Nationalité : Belge</b>  <b>Description : Brune aux cheveux courts, 1,75 m, athlétique et adepte de la course d'endurance</b>	<b>État de forme</b>		Fatigué	Assommé	Blessé	Initiative	12	
	<b>En forme</b>							
	1	2	3	4	5	6	7	8
	<b>Fatigué</b>							
	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Rôle du personnage</b>								
<input type="checkbox"/> Normal 8 PdV		<input type="checkbox"/> Mineur 12 PdV		<input checked="" type="checkbox"/> Majeur 16 PdV		<input type="checkbox"/> Super 24 PdV		
<b>Occupation</b> Mercenaire						<b>Expérience</b> 2		
<b>Attributs : Compétences de base</b>				<b>Attributs : Caractéristiques</b>				
<b>FLI</b>	Tenir un flingue	5	4	Utiliser sa force brute		<b>FOR</b>		
<b>SED</b>	Séduire et persuader	2	4	Encaisser sans broncher		<b>ENC</b>		
<b>BLU</b>	Bluffer et intimider	2	4	Trouver un moyen de s'en sortir		<b>MOY</b>		
<b>PIL</b>	Piloter une voiture/moto	3	3	Utiliser son sens de la déduction		<b>DED</b>		
<b>BAT</b>	Se battre à mains nues	4	5	Exécuter une prouesse athlétique		<b>ATH</b>		
<b>Avantages</b>				<b>Spécialités : Compétences libres</b>				
Ex-membre de services spéciaux				Escrime (commando) 4				
				Langue (russe) 3				
				Piloter (hélicoptère) 3				
<b>Défauts</b>								
Alcoolique notoire								
<b>Armes</b>				<b>Protections</b>				
Desert Eagle .50 (ARM 4) Coutelas commando (ARM 3, PRO 3)				Gilet de Kevlar (PRO 2)				
<b>Autres ressources et gadgets</b>								

<b>MOY déjà utilisés en cours d'aventure</b>	CC	IC	DM	RS	ST	MI

# Action Hollywood

# Action Hollywood

## ACTION HOLLYWOOD - Jouez un héros de cinéma

### Table des matières

LA DÉFINITION DES PERSONNAGES.....2	Phase 3 : Les motivations des méchants.....11
Les attributs de base.....2	Phase 4 : Le plan génial des méchants.....11
Un héros est hors du commun.....3	Phase 5 : Les confrontations intermédiaires.....11
Tout le monde n'est pas « ego ».....3	Phase 6 : Les (dés-)agréables coups de théâtre.....11
LE SYSTÈME DE JEU EN DEUX PAGES.....4	Phase 7 : Le grand final.....12
Le héros est (presque) infaillible.....4	Épilogue : De l'adversité on ressort plus fort.....12
En combat, quand on est bon ça se voit à l'écran.....4	INSPIRATION : ACTIVITÉS, SPÉCIALITÉS ET GENRES.....13
Les héros ne meurent pas, ils vont à l'infirmerie.....5	Les occupations des personnages.....13
L'expérience ou devenir encore meilleur.....5	Les spécialités des personnages.....13
EN DÉTAIL : LES ÉQUIPEMENTS ET DÉCORS.....6	Quelques personnages de cinéma.....14
Les armes et les dommages.....6	Les genres et archétypes du cinéma d'aventure.....15
Les protections personnelles.....6	ANNEXE 1 : AVENTURES PRÉ-CONTEMPORAINES.....16
Les protections structurelles.....7	Les aventures de cape et d'épée.....16
Les points de structure des décors et matériels.....7	L'escrime : La loi du genre.....16
EN DÉTAIL : LES ACTIONS DE COMBAT.....8	Les armes anciennes à distance.....17
Les attaques : Normale ou XXL ?.....8	La monnaie française et les prix.....18
Les défenses : Normale ou XXL ?.....9	Revenus annuels moyens estimés.....18
UN SCENARIO DE CINÉMA EN 7 PHASES.....10	ANNEXE 2 : ARMES A FEU CONTEMPORAINES.....18
Le principe de base.....10	ANNEXE 3 : CONSEILS AUX MENEURS DE JEU.....20
Phase 1 : Mettre les héros dans le bain.....10	ANNEXE 4 : FAQ sur ACTION HOLLYWOOD.....21
Phase 2 : La cohésion du groupe de méchants.....10	

### AVANT-PROPOS ET AVERTISSEMENTS

Le but de « ACTION HOLLYWOOD » est de reproduire l'atmosphère des univers de cinéma et de séries TV afin de permettre de jouer des intrigues d'action-aventure, policières ou d'espionnage - dans la veine des productions à gros budget - se déroulant dans un univers essentiellement contemporain. Les règles de ce jeu de rôle sont volontairement simples mais se veulent précises, efficaces et rapides dans leur utilisation. Les nécessités cinématographiques de cette simulation ludique font primer la logique narrative, la fluidité et la plausibilité suffisante sur la précision scientifique, historique et technique au profit du plaisir du jeu collectif.

Par ailleurs et par souci de concision, le rédacteur suppose acquises par le lecteur de nombreuses notions telles que « qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? » ou « comment ça marche ? ». De même, certains concepts comme « meneur de jeu », « initiative » ou « points de vie » et notamment des termes de jeu tels que caractéristiques, compétences, avantages, défauts, attaque, esquive, armes, armures et protections ne sont éventuellement abordés que selon le point de vue de leur interprétation dans le strict cadre du jeu « ACTION HOLLYWOOD » sans forcément d'autre détail explicite. Ces règles sont donc plutôt destinées à des joueurs ayant déjà expérimenté les principes du jeu de rôle, sans chercher à exclure les autres. Toute documentation précise sur un sujet particulier devra être recherchée ailleurs que dans les règles qui suivent.

\*\*\*

« ACTION HOLLYWOOD » est mis à disposition gratuitement pour copie, utilisation et diffusion non commerciales, ainsi que pour réalisation de remises en forme, de modifications, de suppléments de règles et d'univers de jeu sous conditions de distribution selon des termes identiques. Ceci sous réserve de créditer l'auteur originel par tout moyen raisonnable et d'indiquer quelles modifications sont apportées à l'original, sans suggérer ni laisser supposer qu'elles sont approuvées ou soutenues par l'auteur.

**ACTION HOLLYWOOD, le jeu de rôle spectaculaire** © 1997, 2004, 2008-2019 Laurent Guy

Diffusé sous licence internationale Creative Commons v4.0 de type CC BY-NC-SA

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa>

Suivez l'actualité et les mises à jour de **ACTION HOLLYWOOD** sur le web

[https://lfdvs.lgc2i.net/maison/action\\_hollywood](https://lfdvs.lgc2i.net/maison/action_hollywood)

Version 3.3 – Révision 190902

# LA DÉFINITION DES PERSONNAGES

## Les attributs de base

Les caractéristiques et compétences de base définissant le personnage ainsi que tout attribut ou ordre de grandeur dans le jeu sont évalués sur une échelle de valeur variant de 1 à 6. Aucun score de base dans le jeu ne peut individuellement dépasser le niveau 6, bien que l'on puisse parfois en additionner certains. Les valeurs de caractéristiques, compétences et jets de dé réussis (QR, voir page 4) sont interprétées selon le tableau ci-dessous :

1	Faible, basique, scolaire	4	Très bon, balaise, élite, surentraîné
2	Moyen, normal, compétent dans son job	5	Excellent, olympique, colossal, « le meilleur »
3	Bon, doué, spécialiste, bien entraîné	6	Extraordinaire, super-balaise, « impossible »

Les 10 attributs essentiels figurant sur la feuille de personnage, dont 5 caractéristiques qui resteront fixes, sont assez simples à comprendre. Quelques précisions suivent pour délimiter le champ d'application de leur énoncé.

Compétences de base		Caractéristiques	
Tenir un flingue	<b>FLI</b>	Utiliser la force brute	<b>FOR</b>
Séduire et persuader	<b>SED</b>	Encaisser sans broncher	<b>ENC</b>
Bluffer et intimider	<b>BLU</b>	Trouver un moyen de s'en sortir	<b>MOY</b>
Piloter une voiture/moto	<b>PIL</b>	Utiliser son sens de la déduction	<b>DED</b>
Se battre à mains nues	<b>BAT</b>	Exécuter une performance athlétique	<b>ATH</b>

- **FLI** : Manipuler les armes à feu et de jet de guerre courantes, au-delà il faut des compétences telles que ARCHERIE ou bien ARTILLERIE ou DÉMOLITION qui demandent plus de facultés intellectuelles ;
- **SED** : Charmer et persuader, en agissant en douceur et subtilité pour parvenir à ses fins comme un « mentaliste »... ce qui comprend la compétence de « beau gosse » ou de « créature de rêve » (séduction) ;
- **BLU** : Savoir bluffer, menacer et intimider efficacement son prochain comme un joueur de poker ou à la manière d'un (super-)héros costumé (passage en force) ;
- **PIL** : Piloter à peu près tout véhicule terrestre roulant équipé d'un moteur, à part les chars et les véhicules vraiment bizarres ou exotiques ;
- **BAT** : Choisissez votre art martial principal. Cette compétence représente toujours la capacité à combattre dans un corps-à-corps sans arme ou avec des armes improvisées, sinon il faut ESCRIME ou FLI ;
- **FOR (fixe)** : Capacité à développer sa puissance en limitant la dépense d'énergie - **FOR 6 est surhumain** ;
- **ENC (fixe)** : Robustesse et endurance générale, résistance à l'alcool et aux poisons. La vélocité en course de fond est évaluée à  $(ENC+ATH)*2.5$  km/h, soit 20 km/h pour  $ENC+ATH=8$  - **ENC 6 est surhumain** ;
- **MOY (fixe)** : Inventivité et originalité, capacité à étonner son entourage, maîtrise empirique de phénomènes complexes (intuition) et expression de sa « chance » ;
- **DED (fixe)** : Mesure la vivacité d'esprit, l'intelligence, la précision et la pertinence de ses analyses ;
- **ATH (fixe)** : Souplesse, agilité et détente, mesurant les capacités de gymnaste et de cascadeur. La vélocité en sprint est de  $(ATH+FOR)*5$  km/h, soit 40 km/h pour  $ATH+FOR=8$  - **ATH 6 est probablement surhumain**.

**MOY** représente la réserve de chance parfois incroyable du héros ou du méchant majeur qui les différencie des gens normaux, voire des méchants mineurs (\*). Ainsi, un nombre N de fois par scénario, égal au score de **MOY** et une seule fois par option, le personnage peut immédiatement (NB : cocher sur sa feuille chaque option déjà utilisée) ...

- **CC** : « Révéler » (acquérir) définitivement un talent caché (compétence de niveau 2) adapté à la situation ;
- **IC** : Trouver « comme par hasard » une information capitale pour la suite des événements ;
- **DM** : Disposer à discrétion dans un autre lieu de l'élément matériel adéquat (mais il faudra revenir) ;
- **RS** : Faire appel à X qui dispose des relations sociales utiles dans la situation rencontrée ;
- **ST** : Faire appel à Y qui dispose de la compétence technique adéquate (niveau défini par le meneur de jeu) ;
- **MI** : Avoir à portée des doigts le matériel improvisé qui fera l'affaire pour résoudre un problème immédiat.

(\*). Ces rôles mineurs (voir page suivante) sont limités à l'option CC de cette utilisation de **MOY**.

## Un héros est hors du commun

**Rôle :** Vous tiendrez un rôle de héros majeur (à moins de convenir autrement), disposant de 16 points de vie (PdV) et dont la valeur moyenne des 10 attributs de base se situe entre 3 et 4, après répartition d'un capital de 34 points. Un seul des scores peut atteindre 6 (sans obligation). Les autres scores doivent être au minimum à 2 et au maximum à 5. **Cochez votre rôle sur la feuille de personnage.** Quatre catégories de rôles sont néanmoins envisageables :

RÔLES	Brute de base Type normal	Méchant ou Héros mineur	Méchant ou Héros majeur	Super-costaud ou Non humain
Points à répartir	20	28	34	40 (ou +)
Scores (max possible)	1-4	1-5 (1 seul à 5)	2-6 (1 seul à 6)	2-6 (2 scores à 6)
Points de vie (PdV)	8	12	16	24

**Spécialités :** Quel que soit le rôle du personnage, vous répartirez ensuite jusqu'à 8 points dans autant d'autres compétences que vous le désirez (voir la liste standard en page 13). Celles-ci représentent les talents additionnels du personnage, appelés « compétences libres ». Leur score initial maximal est plafonné à 5 (à 4 pour les gens normaux et les personnages mineurs). **Toute autre capacité sera de valeur nulle par défaut.** Avec un score nul, on reste cantonné aux actions très simples ou aux procédures élémentaires nécessitant au plus la lecture rapide d'un court guide opératoire (tel qu'un mode d'emploi très succinct). Une fois le personnage créé, MOY devra obligatoirement être utilisé (option CC) pour lui ajouter un nouveau talent. **Seules les compétences de base** (FLI, SED, BLU, PIL, BAT) **ou libres pourront ensuite augmenter par expérience** (dont celles acquises via l'option CC de MOY) après la fin d'une aventure et éventuellement jusqu'au niveau maximal possible dans le jeu, soit 6.

## Tout le monde n'est pas « ego »

Sous condition d'incarner plus qu'un type normal, héros ou méchant, le joueur **peut choisir un avantage mais doit attribuer un ou plusieurs défauts** en contrepartie à son personnage. Cela étant, **n'importe quel personnage peut avoir uniquement des défauts.** Le tableau non-exhaustif ci-après liste les plus typiques.

Attention : Si les défauts semblent insuffisants au meneur de jeu pour équilibrer l'avantage choisi, il peut vous en rajouter. Les avantages et défauts ont toujours une étendue limitée. Ils ne peuvent jamais altérer de manière permanente, totale ou systématique des caractéristiques ou des compétences du personnage.

AVANTAGES	DÉFAUTS
Bolide rutilant et surpuissant (ou avion ou hélicoptère)	Alcoolique notoire
Base de repli (comme Batman)	Ennemi public
(ex-) Membre de services spéciaux (*)	Déchéance
Millionnaire	Double-identité
Célébrité (de héros)	Sentiment de culpabilité
Serviteur zélé (au mieux, un héros mineur)	Déteste les pizzas ou les hamburgers
Super gros flingue non-homologué	Cœur d'artichaut
Bombe sexuelle	Détesté par les chiens
Sens sur-développés	Distraire / Amnésique
Immunité diplomatique	Joueur invétééré
Mémoire photographique	Rebelle / Misanthrope
Immunité partielle (température, poison, maladie ou autre)	Acheteur compulsif
Calculateur prodige	Suicidaire / PTSD
Extraordinairement cultivé	Aucun sens de l'humour
Artiste célèbre	Extravagant de mauvais goût

(\*) Le personnage peut occasionnellement avoir accès à du matériel spécial ou ultra-secret

Il vous reste à nommer votre héros et à en faire un être vivant avec son histoire, ses relations sociales et familiales, ses hobbies et motivations, son comportement et bien sûr sa description physique et son apparence vestimentaire...

**Et voilà, votre héros est désormais prêt à faire son apparition à l'écran !**

# LE SYSTÈME DE JEU EN DEUX PAGES

## Le héros est (presque) infaillible

Pour une action de **routine** du point de vue du personnage en fonction de ses scores de base, la réussite est habituellement **automatique** (voir les cas particuliers page 13). Par défaut, un **jet de résolution** hors combat est seulement effectué **pour tenter une action difficile ou risquée, dite « XXL »** (voir page 9 les actions de défense en combat). Il est **impossible** de tenter une action XXL **sans disposer de la compétence nécessaire**.

La résolution consiste à **lancer un dé** commun à 6 faces (D6) afin de réaliser un score inférieur ou égal à la valeur de référence choisie. Le résultat du jet représente la qualité de réussite (QR), qui doit idéalement être la plus élevée possible, sans échouer. **En cas d'opposition de jets XXL**, la QR obtenue par l'opposant fixe le seuil de réussite, à égaliser ou dépasser. **Toutefois personne n'est infaillible**. Lorsqu'un personnage réussit trois jets d'affilée avec une QR de 6, quel que soit le jet tenté, la troisième réussite est invariablement convertie en échec. Cela n'arrive pas souvent, mais la chance abandonne parfois les meilleurs. Mnémotechnique : 666 = patatras !

*Action XXL : si je fais un demi-tour sur place avec ma voiture à grande vitesse (j'ai PIL 4), c'est XXL. Donc je lance mon dé et si je fais 4 ou moins, je réussis. Ma QR maximale possible sera alors de 4. Si je rate, je fonce dans le décor. Évidemment, si j'étais super-balaise (avec PIL 6), je réussirais systématiquement.*

## En combat, quand on est bon ça se voit à l'écran

**Au commencement** : Le score d'initiative est fixe, somme de (ATH+DED+MOY). Le total le plus élevé désigne qui agit le premier (au besoin on départage deux personnages par tirage au sort lors de chaque nouveau combat). A égalité de score avec un héros, un méchant perd l'initiative. Le meneur de jeu évalue les situations de surprise selon les différentes actions en cours et les personnages visés font un **jet de DED pour contrer l'effet de surprise**. Bénéficiaire de **la surprise accorde un tour d'action supplémentaire** avant le round normal à chaque personnage non surpris.

**Rounds, actions et tours** : Le « **round** » dure 3 secondes. Un participant peut réaliser **jusqu'à 3 actions simples** mais est limité à (ATH) actions si son score de ATH est inférieur à 3. Il y a par conséquent au maximum **3 tours dans un round**. Une attaque, un déplacement court (saut sans élan, roulade, bond, démarrage d'une course, etc.), une parade ou une esquive comptent pour une action. On peut donc réaliser jusqu'à 3 attaques ou 3 esquives ou 3 sauts durant un round, ou 2 attaques et 1 parade, ou 1 attaque, un bond et une roulade, etc. dans n'importe quel ordre. Sauf dans le cas d'un tour de surprise, un mouvement long (course folle ou saut avec élan) consomme dès le premier tour toutes les actions du personnage pour le round et s'étend sur la durée des 3 tours d'action même si le personnage a un score de ATH inférieur à 3.

Durant le combat, chacun exécute **une action à tour de rôle** par ordre décroissant d'initiative et tant que son propre score de ATH le lui permet encore. Il est aussi **possible de passer son tour** pour économiser ou synchroniser des actions. Dès que chacun a effectué (ou passé) son premier tour, on revient au plus rapide qui effectue sa deuxième action et ainsi de suite... Quand son nombre d'actions est épuisé, un participant ne peut plus se déplacer ni agir. Une **action gratuite** n'est pas décomptée du total et peut si nécessaire être exécutée simultanément à toute autre action.

**Attaque** : Le score de la compétence ou caractéristique employée par l'attaquant (par exemple BAT, FLI, FOR ou ATH) s'ajoute aux dommages de base de l'arme (ARM) utilisée pour calculer les dégâts infligés. Si on ne possède pas la compétence requise, seul ARM s'applique. **Pour une attaque XXL**, un jet sous **une seconde caractéristique ou compétence est nécessaire** à la réussite (FOR si on utilise BAT pour les dommages de base, par exemple). En cas d'échec du jet l'attaque est totalement ratée. Les objets et dangers naturels incontrôlés provoquant des dommages XXL ajoutent leur score de ARM au résultat du D6 qui peut être parfois multiplié selon les situations (voir page 6).

**Défense** : Sauf s'il est surpris, le défenseur peut **anticiper ses manœuvres de défense** (parade ou esquive) sur son tour d'action tant qu'il lui reste des actions disponibles dans ce round. Autrement, la somme de ses protections (PRO) applicables (obstacle, armure, etc.) et de sa capacité à encaisser (ENC) sont ses seules défenses. Le total défensif obtenu est soustrait aux dommages et si le résultat est positif, le défenseur perd un nombre équivalent de PdV.

MANŒUVRE (*)	Corps à corps	Attaque à distance
Attaque normale (pas de jet)	Dommages normaux : (BAT ou FOR) + ARM	Dommages normaux : (FLI, FOR ou ATH) + ARM
Attaque XXL (le résultat du jet réussi est ajouté aux dommages)	Jet de (BAT ou FOR) pour réussite et QR	Jet de (MOY ou FLI, FOR ou ATH) pour réussite et QR
Défense normale (une parade ou une esquive par attaque)	Jet de (BAT ou ATH) Jet d'esquive XXL (ATH) obligatoire contre armes à feu sinon (ENC+PRO)	
Défense XXL (une parade ou une esquive pour le round)		

(\*) *Synoptique générique* : Selon la situation, les compétences *ESCRIME*, *ARCHERIE*, *ARTILLERIE*, *DÉMOLITION* ou encore d'autres peuvent remplacer BAT ou FLI, voire être obligatoires pour certains schémas d'attaque et de défense. Voir pages 8 et 9 le détail des manœuvres de combat.

## Les héros ne meurent pas, ils vont à l'infirmerie

Un personnage peut subir trois états de santé aggravés : « **fatigué** », « **assommé** » et « **blessé** », parfois simultanés. A l'issue de chaque round de combat, un personnage peut endurer une perte de points de vie (PdV) se montant jusqu'à la moitié de son maximum sans conséquence particulière (soient 8 sur 16 pour un héros majeur). Dès le début du round suivant (et avant le tour de surprise), il revient au maximum permis par son état courant (16 PdV pour un héros majeur « en forme » ou 8 PdV dès qu'il est « **fatigué** »). Puisqu'il arrivera un moment où le personnage subira trop de dommages cumulés, quatre cas vont se présenter sans attendre le décompte de fin de round :

- FATIGUE** : Perte de plus de la moitié du maximum normal de PdV sans tomber en négatif (donc entre 9 et 16 PdV perdus pour un héros majeur). Le personnage s'effondre dans l'état « **assommé** » pour au moins une minute. Son état de santé devient en outre « **fatigué** », le réduisant à la moitié de son maximum normal de PdV en guise de maximum courant (soient 8 PdV pour un héros majeur). Il doit impérativement faire un séjour d'une heure cumulée de repos en infirmerie (ou équivalent) afin d'être soigné. Seulement ensuite l'état « **fatigué** » sera effacé, le personnage retrouvant son maximum normal de PdV ;
- COMA** : Le personnage est descendu à un score X de PdV virtuellement négatif. Il est **mort** si c'est un type normal ou un méchant. Il tombe dans le **coma** si c'est un héros (\*) et gagne un séjour de X jours à l'hôpital. Le héros acquiert au passage et pour au moins 24 heures les états « **blessé** » et « **assommé** » tandis que son score de PdV tombe à 0. Les X points ne servent qu'à décompter les jours d'hospitalisation nécessaires avant guérison complète et à mesurer la gravité relative du coma. Le blessé doit compléter cette durée totale de X jours de séjour médical avant d'effacer ses états de fatigue ou de blessure et de récupérer son maximum normal de PdV. Après au moins 24 heures de coma passées à l'hôpital (ou tout niveau de soin équivalent), le personnage se réveille et remonte de 0 PdV à ceux de l'état « **fatigué** » tout en conservant son état « **blessé** ». Par conséquent son maximum courant de PdV est réduit à la moitié de son maximum normal (cf point A ci-dessus) tant qu'il lui reste des jours de soins à effectuer ;
- RECHUTE** : Si de nouveaux dommages font rechuter ou prolongent un coma, le comateux à répétition perd le bénéfice des soins précédents. Le décompte de jours de soins à suivre reprend au début de la période nécessaire pour le coma le plus grave, déterminé par le X le plus élevé (retour au point B ci-dessus) ;
- ÉTOURDI** : Si un personnage déjà « **fatigué** » tombe pile à 0, il perd ses actions en cours ou à venir dans ce round de combat (éventuel tour de surprise préalable compris). Néanmoins, s'il est aussi dans l'état « **blessé** » (donc sorti d'hôpital trop tôt après un coma), il s'effondre et rechute directement dans le **coma** avec l'état « **assommé** » (bien que ce nouveau X soit nul, cf ci-dessus points B et C).

(\*) *Mort du héros* : Un héros ne meurt que si son score X dépasse en valeur absolue la moitié de son max de PdV (donc si  $X > 8$  pour un héros majeur). Au gré du MJ, il peut en être de même pour des méchants et les gens normaux.

## L'expérience ou devenir encore meilleur

Le seul moyen d'acquérir de nouvelles compétences est d'utiliser l'option MOY adéquate (CC) en cours de partie (ou entre deux aventures pour les gens normaux). Il faut dépenser des points d'expérience acquis après la fin d'une aventure pour progresser dans une compétence déjà possédée ou que l'on vient d'ajouter (voir page 12).

# EN DÉTAIL : LES ÉQUIPEMENTS ET DÉCORS

## Les armes et les dommages

A distance, la valeur de la compétence fixe une portée limite de l'attaque : 0/1=contact, 2=courte (normale/2), 3=normale, 4=longue (x2), 5=très longue (x4), 6=extraordinaire (x10+). Au-delà, une attaque XXL est requise. Par exemple, un pistolet a une portée normale de 25 mètres (voir pages 17 et 19). Notez que manier ou piloter les missiles, mitrailleuses, canons, mortiers et roquettes, etc. nécessite la compétence « ARTILLERIE » (voir page 13).

ARM	Au contact	A distance
0	Poings / Pieds	Crachat
1	Couteau de poche / Griffes animales	Fléchette / Étoile de ninja
2	Dague / Bowie / Tonfa	Flingue (7.65) / Flèche / Grenade offensive
3	Épée de mousquetaire / Batte de baseball / Pavé	Gros flingue / Carreau d'arbalète / Grenade défensive
4	Épée médiévale / Katana Barre de fer / Pain de plastic (souffle) <sup>***</sup>	Fusil de gros calibre / Très gros flingue (.50) Pistolet-mitrailleur (rafale)*
5	Hache à deux mains / Chalumeau (XXL)	Fusil-mitrailleur (rafale)* / Fusil anti-blindage (Hécate)
6	Véhicule (**)/ Acide puissant (XXL) / Chute > 12m (**)	Roquette / Mitrailleuse lourde (rafale)* / Bombe (***)

- (\*) Les armes tirant en rafale ont en réalité un score de ARM inférieur de 1 point en comparaison d'une PRO ;
- (\*\*) Le déplacement rapide ou la chute infligent des dégâts XXL doublés (ARM+[D6x2]) à l'impact ;
- (\*\*\*) « DÉMOLITION » est requis pour fabriquer une bombe ou placer des explosifs de manière optimale ;
- (XXL) : ARM+D6 = Dégâts uniquement XXL par transperçement (voir page 8) en 3 rounds contre une PRO. Quand la PRO devient nulle, le surplus de dommages la traverse et est converti de suite en dégâts normaux ;
- Les armes d'escrime ancienne ou assimilées (de la dague à la hache et le bouclier) requièrent « ESCRIME (médiéval) ». Le « Bowie » ou une arme tranchante de commando nécessitent « ESCRIME (commando) ». Toute compétence « ESCRIME (<style> » peut remplacer BAT en parade si elle est applicable.

## Les protections personnelles

Une protection personnelle est un vêtement commun épais, une armure ou un objet tenu en mains (objet : chandelier, poêle, bouclier, arme, etc.). Si ARM < PRO, l'attaque ne produit aucun dommage direct. En revanche, les dommages uniquement XXL ne sont jamais réduits par une PRO, y compris en cas de contrecoup (dommages indirects, page suivante). Une armure ou un bouclier de combat sont renforcés (ou blindés) et conçus pour résister au combat afin de protéger le porteur. Ce n'est pas le cas d'un objet employé comme bouclier improvisé.

La PRO que confère un objet interposé s'ajoute à celle dont dispose déjà son porteur. En cas de parade réussie, l'objet perdra des points de structure (PdS). En revanche, s'il est possible d'endosser jusqu'à deux « armures » de types différents l'une sur l'autre, cela ne procurera que la PRO la plus élevée des deux et diminuera temporairement de 1 point le score de ATH. Individuellement, aucune armure personnelle ne dépasse PRO 5. Les vêtements, armes de combat au contact et armures ne perdent véritablement des PdS que s'ils sont spécialement visés par l'attaque (voir page suivante).

PRO	Armure	PdS	Exemples de ARM donnant une PRO en parade (au corps à corps seulement, quoique !)
1	Vêtements épais (multi-couches)	2	Couteau de cuisine
2	Blouson de cuir lourd Gilet de Kevlar / Casque intégral	3 4	Dague / Bowie / Tonfa Batte de baseball / Arbalète
3	Bouclier en bois renforcé Gilet pare-balles (contact) / Cotte de mailles	8	Épées médiévales / Katana Fusil / Barre de fer
4	Gilet pare-balles (distance) Bouclier métallique Armure médiévale complète	8 10 10	-
5	Gilet à plaques lourd	12	-



## Les protections structurelles

Les éléments du décor peuvent offrir leur couverture et donc leur PRO comme les protections personnelles déjà évoquées. Pour estimer la PRO conférée par un élément, il faut faire une moyenne entre sa dureté (ENC) et son épaisseur (EPA). La valeur résultante est la PRO offerte au personnage placé derrière cet obstacle. S'il faut arrondir le résultat, donner en général la priorité à l'épaisseur (EPA) pour déterminer le sens de l'arrondi (par excès ou par défaut), puisque le but de l'attaquant est de percer ou de contourner ladite protection.

Les couches de protection successives, mais indépendantes et de type différent s'additionnent. Autrement elles ne font qu'additionner de fait leurs points de structure (PdS) expliqués plus loin. Chaque couche de PRO traversée confère sa protection à la suivante, par soustraction de sa PRO aux dommages normaux transmis, jusqu'à absorption complète du score de ARM. Exemple : Un individu en gilet à plaques (PRO 5) collé derrière un mur de briques (PRO 4) a donc un total de  $(4+5)=9$  de PRO sans compter son score personnel de ENC qu'il ajoute encore !

NIVEAU	ENC (matériau)	EPA (épaisseur)	PdS	Exemples divers
0	Papier	Du vent	0-1	Papier fort d'emballage
1	Verre / Carton	Boîte	2-3	Caisse en carton fort / Laptop / Assiette
2	Bois / Plastique	Porte normale	6-8	Porte en bois / Meuble « suédois » / Corps humain
3	Brique	Cloison	10	Paroi de verre / Voiture (carrosserie) / Réfrigérateur / Moto
4	Parpaing	Mur	15-20	Mur de briques / Sac de sable / Voiture blindée
5	Béton	Mur épais	25	Paroi de métal / Voiture (moteur/carcasse) / Blindé léger
6	Métal	Pilier de soutènement	30	Blindé lourd de bataille / Mur de bunker / Bouclier d'assaut

## Les points de structure des décors et matériels

Les éléments matériels disposent de points de structure (PdS) qui représentent leurs PdV propres. Tant qu'il reste des PdS à l'élément, il conserve sa PRO bien que celle-ci puisse être réduite à l'occasion d'une attaque XXL (voir page suivante, « attaquer un point faible »). Lorsqu'il atteint la moitié de ses PdS, un objet qui a une fonction interne, comme un véhicule ou un ordinateur, ne fonctionne plus. Arrivé à zéro PdS, il n'en reste que des débris ou une carcasse ne fournissant plus de PRO éventuelle qu'à elle-même.

Par défaut, les structures fixes, engins et véhicules ne sont pas significativement abimés par les attaques qui ne font que les traverser. Ils ne perdent donc que la différence (ARM-PRO) sur leurs PdS (\*). En revanche, les objets manipulés en défense, plus légers, subissent des dommages égaux au score de ARM lorsqu'ils sont interposés avec succès, à moins d'être spécialement renforcés comme un bouclier de combat (\*).

Dans le cas d'une attaque spécialement destinée à le détruire, l'élément subit la totalité des dommages (\*) et soustrait sa PRO à leur part non XXL. Il peut aussi transmettre les dommages XXL de l'attaque, par contrecoup et sans réduction, lorsque la cible/couche suivante est à son contact ou trop proche, voire à l'intérieur de celui-ci. (ex : occupant d'un véhicule, explosion, maniement d'un bouclier pris pour cible). Les autres dommages ne sont cependant transmis que de façon visuelle ou sonore et généralement sans danger pour autrui.

**(\*) Exceptions :** Les structures et les véhicules blindés militaires (tanks et assimilés), armes de corps-à-corps, armures et « gilets » ne sont sensibles qu'aux dommages XXL et ont une PRO inaltérable (voir page suivante, « attaquer un point faible ») sauf cas particuliers (acide, fournaise, etc.). Ce sont des objets renforcés et plus résistants, conçus pour le combat. En conséquence, il faut réduire à 0 PdS le point faible traversé pour ignorer le blindage d'une structure. Enfin, un bouclier de combat est aussi considéré comme une arme, sans point faible.

Pour les types non listés dans les tableaux de ce chapitre, vous pouvez employer les formules suivantes :

- Les obstacles de taille humaine ou supérieure et les éléments structurels ont au minimum un nombre de PdS qui varie de 3 à 5 fois leur PRO (ex : une voiture de PRO 5 a 25 PdS) ;
- Les protections personnelles et objets de taille modeste pouvant être employés en parade ont généralement un nombre de PdS autour de PROx2 (ex : une cote de mailles procure une PRO 4 et dispose de 8 PdS).

## EN DÉTAIL : LES ACTIONS DE COMBAT

En combat, si ce n'est plus qu'ailleurs, les actions « XXL » sont la base de ACTION HOLLYWOOD. Car ce que tout le monde peut faire, un héros de cinéma sait le faire (à moins d'avoir un désavantage en ce domaine). Là où l'on reconnaît le héros, c'est dans l'action extraordinaire.

### Les attaques : Normale ou XXL ?

#### Les attaques normales

**Une attaque normale réussit toujours.** C'est la cible qui cherche à parer le coup ou à l'éviter (cf page suivante). La somme de l'**arme** (ARM, qui peut être à zéro) et de la **compétence** (capacité ou caractéristique) est employée pour calculer la base fixe des dommages que la cible devra éviter, parer ou sinon encaisser. Par exemple :

- **contact** : ARM+BAT (technique) **ou** ARM+FOR (force) **ou** ARM+ESCRIME (technique) ;
- **jet & lancer** : ARM+FOR (force) **ou** ARM+ATH (précision/technique) ;
- **balistique & démolition** : ARM+FLI (d'autres compétences peuvent remplacer FLI selon l'arme).

#### Les attaques XXL

**Une attaque XXL remplace une attaque normale.** Le personnage choisit d'abord, comme pour une attaque normale, la base fixe des dommages (exemples : ARM+FOR pour un katana ou BAT seule en attaque « à mains nues »). Puis il choisit une compétence appropriée pour effectuer le jet XXL (exemples : ESCRIME pour le katana ou FOR « à mains nues »). **Sur une attaque balistique ou de démolition**, on peut employer soit la base fixe normale ARM+FLI assortie d'un jet XXL de MOY, soit une base fixe ARM+MOY qui requiert un jet XXL de compétence. Selon le type d'arme, on utilise dans ces deux options de résolution soit FLI soit la compétence requise (qui vient remplacer FLI).

**Note** : Un personnage ne possédant pas une compétence requise sera limité dans ses possibilités de dommages normaux (base fixe limitée à ARM). Il ne pourra en outre pas tenter certains schémas d'attaque/parade XXL avec celle-ci (cf par exemple ESCRIME ou ARTILLERIE ci-dessus) car il faudrait faire « 0 » sur le dé pour réussir...

Plusieurs actions sont possibles dans un schéma d'attaque XXL. En effet, l'objectif habituel est d'obtenir des **dommages additionnels (dits « dommages XXL ») égaux au résultat du D6** lancé pour résoudre l'action (QR). **Une réussite XXL permet d'exécuter une manœuvre** se substituant à cette option de base, par exemple :

- **Attaquer plusieurs adversaires** : les dommages totaux sont répartis au choix de l'attaquant sur ceux de ses adversaires qui ne peuvent parer/éviter ou ratent leur jet de défense ;
- **Désarmer / Immobiliser** : si la QR est supérieure ou égale à la compétence de défense employée par l'adversaire, elle permet d'arriver à ses fins. *Par exemple, si l'adversaire utilise BAT 3, il faut que le jet d'attaque soit réussi avec un résultat minimum de 3 pour parvenir à le désarmer/immobiliser ;*
- **Attaquer un point faible (transpercement)** : Une structure est normalement vulnérable si elle comporte des ouvertures, des parties mobiles ou amovibles. La PRO conférée par ce point faible est réduite par les dommages XXL jusqu'à devenir nulle et cet élément faible subit ces dommages XXL. La réduction de PRO et la perte de PdS s'appliquent immédiatement et uniquement à la partie de l'obstacle touchée. Les dommages peuvent ensuite traverser cette protection dès que la PRO abaissée localement devient suffisamment faible ou quand les PdS de la zone tombent à zéro. *Exemple : 4 points XXL de transpercement réduisent de suite la PRO locale d'une portière de voiture de 3 à 0 (partie touchée). La portière perd 4 de ses 10 PdS (dommages XXL, non réductibles) et la totalité des prochains dommages la traversera sans encombre vers la cible initiale.*

#### Les attaques par surprise

Les attaquants bénéficiant de la surprise gagnent un tour d'action supplémentaire avant les actions du premier round proprement dit. Les attaques portées dans cette phase ne peuvent être parées/évitées/esquivées par les cibles en état de surprise et les actions y restent exécutées par ordre d'initiative entre les participants non surpris. Seuls ceux qui ne sont pas surpris peuvent agir et se déplacer durant ce tour d'action de surprise. Un tour de surprise ne peut intervenir qu'une fois dans un combat, comme préalable à celui-ci. Il fait techniquement partie du premier round.

## Les défenses : Normale ou XXL ?

### Les défenses normales

**Une action de défense normale permet de parer ou d'éviter une seule attaque durant un tour d'action.**

- La parade est un jet de BAT, ESCRIME (avec une arme d'escrime) au corps-à-corps ou à distance contre une arme de jet/lancer (arbalète, arc, pavé, javelot, etc.). A mains nues, si BAT < ARM, pas de parade possible ;
- L'esquive est un jet de ATH au corps-à-corps ou à distance contre une arme de jet/lancer ;
- Il est possible d'anticiper sur ses tours d'action suivants du round afin de contrer plusieurs attaques dans un même tour. Dans ce cas, chacune des manœuvres doit s'appliquer à une attaque différente ;
- Quand il ne reste plus d'action au personnage pour le round (nombre déterminé par son score de ATH) ou s'il est surpris, il doit encaisser les dommages ou les effets (PRO+ENC) car il ne peut plus parer/éviter.

### Les défenses XXL

**Une défense XXL consomme et remplace toutes les autres actions du round du défenseur** (il choisit de ne faire que cela) même et y compris si cette défense est tentée lors d'un tour de surprise par un participant non surpris. Une défense XXL remplace donc de manière surprenante ou parfois agressive (!) les attaques que le personnage aurait pu porter ou tout déplacement qu'il aurait pu exécuter, en les employant à mieux se défendre ou étudier une tactique ou... préparer sa fuite.

A la différence de la défense normale, le personnage effectue **un unique jet de résolution qui sera valable contre toutes les attaques** portées contre lui durant ce round. Cependant, s'il a moins de 3 en ATH, il ne pourra activer cette défense XXL que durant le nombre de (ATH) tours d'action auxquels il aurait autrement droit. Ensuite ou si ce mode de défense a directement échoué, toutes les attaques normales toucheront automatiquement. Les attaques XXL resteront résolues de manière habituelle contre lui dans ce round (voir page précédente).

**Dans tous les cas de figure, il s'agit de contrer un challenge élevé** (par exemple : adversaire surpuissant ou groupe important d'attaquants) et pour se défendre, le personnage dispose de plusieurs choix selon la situation :

- **Une parade XXL au contact** lui permet de parer jusqu'à (FOR) attaques de ce genre dans le round tant que la manœuvre est possible, si la QR obtenue est au moins égale au meilleur score de FOR ou de ARM parmi les assaillants ;
- **Une parade XXL de projectiles** lui permet de parer jusqu'à (ATH) attaques de ce genre dans le round tant que la manœuvre est possible, si la QR est au moins égale au ARM le plus élevé parmi les assaillants ;
- **Une esquive XXL** lui permet d'éviter les dommages normaux de jusqu'à (MOY) attaques dans le round, y compris et dans les limites de la plausibilité les souffles et explosions le touchant directement. Le jet d'esquive XXL réussit si la QR obtenue est au moins égale au meilleur score de ATH ou de ARM parmi les assaillants. Seule une esquive XXL permet de gérer des tirs et attaques à distance d'armes à feu ou énergétiques comme les faisceaux de particules ou employant des projectiles supersoniques. Séquence cabrioles et roulades...

Issue ou emploi de la défense XXL réussie (manœuvre au choix) :

- **Contre-attaque** : le défenseur pourra porter ensuite (au round suivant) une attaque exécutée avant l'initiative (tour d'action gratuit similaire à un tour de surprise). Un adversaire qui s'engage à son tour dans une défense XXL s'il aurait dû avoir l'initiative ne peut cependant pas être attaqué de cette manière ;
- **Fuite** : le défenseur gagne une action de déplacement spectaculaire exécutée avant l'initiative (tour d'action gratuit similaire à un tour de surprise) au prochain round. Il pourra ainsi sortir du « cercle » d'assaillants et/ou éventuellement prendre la fuite sans risquer habituellement d'être rattrapé même s'il n'a pas l'initiative ;
- **Résistance héroïque** : à chaque tour de ce round et tant que sa défense XXL est active, le défenseur peut utiliser la QR obtenue comme capital de points de résistance exceptionnelle pouvant annuler des dommages XXL de toute nature subis, à hauteur d'un nombre égal de points pour l'ensemble de ce round.

**Note** : L'utilisation (héroïque) de MOY durant un combat afin de révéler une compétence inattendue (option CC) ne peut intervenir qu'après le tour de surprise et ne permet d'employer ce nouvel atout qu'à partir du round suivant.

\*\*\*

# UN SCENARIO DE CINÉMA EN 7 PHASES

Construire le scénario et diriger l'aventure sont les tâches dévolues au meneur de jeu qui est scénariste et metteur-en-scène (bien que l'analogie soit abusive car elle ignore la grande part d'improvisation nécessaire à donner vie à une vraie partie de jeu de rôle). Ce chapitre est essentiellement un canevas destiné à aider et guider les réflexions de celui qui fera jouer une aventure aux autres joueurs.

## Le principe de base

Un méchant ou un groupe de **méchants** ont un **objectif** final que permet d'atteindre un **plan génial** (à leurs yeux) nécessitant un **équipement** particulier. Ce plan va conduire inévitablement à la **confrontation** avec les héros, soit par provocation (défi lancé par un méchant) soit parce que les héros sont des trublions. Au cours de l'aventure, nul n'est à l'abri des **coups de théâtre** qui peuvent renforcer ou affaiblir chacun des camps. Au **final**, ce sont sans doute les héros qui gagneront... mais qui sait ? Dans d'autre cas, on peut simplement s'inspirer des mécanismes et variantes du « voyage du héros » et des épopées héroïques en général.

## Phase 1 : Mettre les héros dans le bain

La technique à utiliser est celle, fort éprouvée, des films d'action. Les héros sont des :

- amis ;
- parents ;
- collègues ;
- confrères ;
- concurrents...

Aussi, ils ont par conséquent de bonnes raisons de se connaître et de s'apprécier (ou de se détester au début). De plus, ils ne sont généralement pas sur le scénario autrement que par simple hasard ou en service commandé. Le lien établi entre eux est donc le moteur de l'entrée dans le scénario car il suffit que l'un des héros soit concerné personnellement pour que l'autre le devienne.

## Phase 2 : La cohésion du groupe de méchants

Le groupe des méchants est composé soit d'adversaires peu nombreux mais puissants (chacun aussi fort qu'un seul des héros dans sa spécialité) ou bien d'un seul grand méchant accompagné de sa « cour » et de ses nombreux hommes de main. Leur association est toujours instable car elle repose souvent sur de l'éphémère :

- le charisme du chef ;
- l'appât du gain des membres (voleurs, mercenaires) ;
- la hiérarchie fondée selon la loi du plus fort ;
- un chantage qui lie certains membres au chef ;
- un idéal commun.

La nature de l'association porte en elle les germes de sa dislocation probable :

- la disparition du chef ;
- la disparition d'une part très notable du gain envisagé ;
- le choix controversé d'un nouveau chef ;
- la disparition ou l'évasion de l'objet du chantage ;
- la trahison de l'idéal commun par le chef.

## Phase 3 : Les motivations des méchants

Comme le groupe dans son ensemble, chaque méchant majeur ou mineur est lui-même guidé par son agenda personnel et par sa propre motivation qui vont orienter la tournure des événements :

- une pulsion personnelle (meurtre, destruction, sexe, alcool, drogue, etc) ;
- l'appât du gain ;
- l'appétit de puissance ;
- la vengeance envers un héros ou une organisation ;
- le fanatisme religieux, scientifique ou idéologique.

## Phase 4 : Le plan génial des méchants

La motivation permet de fonder le plan principal suivi par les méchants pour arriver à leurs fins :

MOTIVATION	Objectif	Plan génial
1	pulsion personnelle	faire tourner le compteur des méfaits
2	appât du gain	voler / rançonner
3	appétit de puissance	prendre la tête d'une organisation
4	vengeance	tuer / détruire / ridiculiser / ruiner
5	fanatisme	imposer sa folie au plus grand nombre

Ce plan principal est alors mis en œuvre par l'établissement de buts mineurs (2 ou 3), eux-mêmes alimentés par autant de plans mineurs.

## Phase 5 : Les confrontations intermédiaires

Évidemment, c'est en entrant en conflit avec l'un des plans mineurs des méchants (certains de ces plans mineurs pouvant être d'ailleurs des fausses pistes semées par des méchants intelligents ou très orgueilleux) que les héros se mettent en selle. La confrontation avec les méchants se tient alors en un ou plusieurs épisodes dont la teneur n'est pas nécessairement le combat car il est souvent plus efficace de soulager un méchant de sa motivation. Mais bon... L'introspection et les préoccupations métaphysiques ne sont pas non plus les éléments principaux d'un roman d'aventure. C'est tellement plus drôle de distribuer des baffes !?

MOTIVATION	Variante	Et on fait quoi ?	Comment ?
1	« On cause pas, on flingue »	« On flingue ! »	Choisissez vos armes
2	« Ça peut se monnayer »	Marchandez	Argent, substance prohibée, sexe, promesse d'impunité, etc
3	« Ton patron est un trouillard »	Manipulez	« Il mérite vraiment d'être le chef ? »
4	« Passe le chalumeau, on va causer... »	Menacez	Faites peur aux méchants, ils adorent
5	« Votre patron vous prend vraiment pour des crétins »	Désinformez	« Dites, votre chef ne serait-il pas un traître, par hasard ? »

## Phase 6 : Les (dés-)agréables coups de théâtre

Dans le cas des aventures assez tordues, des événements imprévisibles ou imprévus peuvent intervenir :

- ce méchant n'en est pas un (il est victime des apparences) ;
- l'association des méchants tourne court ;
- ce méchant est depuis le début un (faux) allié des héros ;
- ce méchant a un proche lien de parenté avec un héros ;
- l'association des méchants est infiltrée par un allié.

## Phase 7 : Le grand final

C'est toujours à ce moment crucial que les méchants s'arrangent pour mettre en jeu, en plus du reste, la vie de quantité d'innocents. Ça baffe, ça flingue, on court, on se poursuit, on roule pied au plancher mais il faut aussi sauver les innocents (sinon on n'est pas un vrai héros). Il faut donc à la fois mettre en échec le plan et secourir les otages ou les potentielles victimes.

Les héros échouent parfois après avoir tout tenté. Si le plan des méchants se réalise, ces derniers prennent la fuite tranquillement, mais s'il a échoué et que les héros ne mettent pas la main sur le chef des méchants, c'est sûr, il reviendra pour se venger dans un prochain épisode ou dans la saison suivante...

En conclusion de l'aventure, les héros acquièrent ou perdent des avantages ou des défauts (on peut avoir plusieurs fois le même avantage ou défaut, cela indique sa force) :

CONCLUSION (taux de réussite pour les héros)	Conséquences pour les héros (exemples)	Expérience par héros
Les héros ont tout gagné (100%)	Avantage: « Célébrité » + perte du défaut « Déchéance » + promotion ?	+3
Les méchants sont en fuite mais les innocents sont sauvés (0%)	Perte du défaut « Sentiment de culpabilité »	+3
Les méchants sont cuits mais les innocents ont péri (-50%)	Défaut: « Sentiment de culpabilité » + perte éventuelle d'avantages	+2
Les héros ont tout raté (-100%)	Défaut: « Déchéance » + perte de l'avantage « Célébrité » + perte éventuelle d'autres avantages	+1

## Épilogue : De l'adversité on ressort plus fort

A la suite de leurs aventures, les personnages ont gagné de l'expérience, même « mauvaise ». Leurs compétences sont alors susceptibles de progresser au-delà de leur valeur initiale. Pour ce faire, le personnage peut stocker les points d'expérience acquis en vue de les dépenser ultérieurement, mais il ne pourra monter qu'un seul niveau à la fois dans une seule compétence après un scénario.

L'échelle d'avancement reflète qu'il devient de plus en plus difficile de se surpasser. Les montants indiqués dans le tableau ci-dessous sont les points d'expérience requis pour passer du niveau précédent au niveau N. Toutefois ce tableau n'est qu'indicatif. Le meneur de jeu peut décider d'autres modes de progression des capacités ou ressources des personnages, y compris par attribution de nouveaux avantages ou la suppression de défauts comme suggéré dans les exemples de conséquences du « grand final ».

NIVEAU FUTUR	2	3	4	5	6
Points à dépenser	3	10	15	30	50

\*\*\*

# INSPIRATION : ACTIVITÉS, SPÉCIALITÉS ET GENRES

## Les occupations des personnages

L'activité habituelle ou la profession des protagonistes servent essentiellement de prétexte narratif. Leurs occupations courantes sont supposées les exposer plus facilement (ou par choix personnel) à des événements extraordinaires. Ainsi on retrouve chez les héros et héroïnes de cinéma nombre de professions ou d'activités dont la réalité du quotidien est majoritairement fantasmée. En voici une trentaine pour stimuler votre inspiration :

Journaliste	Chasseur de primes	Explorateur	Militaire	Homme de religion	Ingénieur
Policier	Agent secret	Pirate	Étudiant	Collectionneur	Professeur
Enquêteur privé	Criminel	Humanitaire	Justicier	Diplomate	Pilote
Mercenaire	Joueur professionnel	Écrivain	Barman	Hors-la-loi	Sauveteur
Juriste	Artiste	Activiste	Négociant	« Créature »	Sportif

*Note du rédacteur : Toutes les activités/professions sont listées au masculin pour employer un terme générique.*

## Les spécialités des personnages

**La liste des compétences libres n'est pas exhaustive.** Faites attention à n'ajouter à cette liste que des domaines à la fois équilibrés dans les résultats, réalistes dans leur étendue et à redondance nulles ou très limitée avec d'autres compétences. Il doit y avoir une vraie nécessité pour « extraire » une spécialité des attributs de base, qui couvrent le « divers ». Parfois, une des solutions passera par la définition d'un avantage plutôt que par l'expression d'un savoir-faire. Le meneur de jeu aura le dernier mot sur ce qui est envisageable. **NB :** « Sub » indique que l'attribut listé peut se substituer partiellement à la compétence, pour effectuer des tâches de routine, à hauteur de son niveau divisé par 2 (arrondir par défaut). Dans toute autre situation, soit détenir la compétence de remplacement est obligatoire pour réussir même une action normale, soit la compétence substituable devient nécessaire pour réaliser une action XXL.

COMPÉTENCE	Notes	Définition en jeu et limites
ARTILLERIE	Remplace FLI	Utiliser des armes lourdes, missiles et autres fusées ou celles d'un véhicule
ARCHERIE	Remplace FLI	Tirer à l'arc (l'arbalète fait autrement partie de FLI)
EQUITATION	Remplace PIL	Surtout à cheval (par défaut) mais l'animal (à indiquer) peut être plus exotique
DEMOLITION	Remplace FLI	Fabriquer et utiliser explosifs et artifices pour détruire bâtiments ou véhicules
PILOTER (engin)	Remplace PIL	Hélicoptère, avion/planeur/UML, bateau à moteur, voilier (inclut la navigation)
ESCRIME (type)	Remplace BAT	Sportive-moderne (par défaut), médiéval, commando, autre style « d'époque »
LANGUE (x)	Remplace DED	Lire, écrire et parler une langue ou un groupe dialectique (niveau 4 = natif)
SCIENCE (x)	Remplace DED	Médecine, chimie, etc. Toute discipline en « -ique », « -logie » ou « -nomie »
SPORT (sport)	Sub : (variable)	Spécialité substituable normalement gérée par FOR, ENC ou ATH
CAMOUFLAGE	Sub : ATH	Se mouvoir en silence, se fondre dans le décor qu'il soit urbain ou naturel, pour devenir indécélable (MOY pour dissimuler un objet ou SURVIE pour un piège)
SURVIE	Sub : MOY	En décor naturel, s'orienter, pister, piéger, trouver à manger, se protéger de conditions extrêmes, prodiguer des premiers soins, faire du feu, etc.
TALENT (x)	Sub : MOY	Don/art particulier pour réaliser une œuvre ou un spectacle séduisant le public
EFFRACTION	Sub : MOY	Ouvrir les serrures et autres fermetures sans alarmer le propriétaire (4 = coffres)

## Quelques personnages de cinéma

### Les premiers rôles (héros ou méchant majeur)

#### **Robot-tueur humanoïde venu du futur ayant l'accent autrichien, méchant/héros majeur (blindé PRO 4)**

FOR 5 ENC 1 ATH 2 MOY 2 DED 2 FLI 5 SED 0 BLU 1 PIL 4 BAT 4

- Compétences : BASE DE DONNÉES (sciences) 4, ARTILLERIE 5, DÉMOLITION 4
- Avantage : Machine / Défaut : Détesté par les chiens
- Note : Dispose d'un état « fatigué » (alternate power) qui le remet en fonction 1 fois jusqu'à sa destruction.*

#### **Célèbre agent secret britannique, héros majeur**

FOR 3 ENC 4 ATH 4 MOY 5 DED 4 FLI 6 SED 4 BLU 3 PIL 4 BAT 5

- Compétences : SURVIE 3, ARTILLERIE 3, PILOTER (hélicoptère, avion, bateau à moteur) 3, EFFRACTION 3 LANGUE (allemand, russe, français, japonais) 4, ESCRIME (moderne) 5, ESCRIME (commando) 3
- Avantages : Membre des forces spéciales, bolide rutilant et surpuissant / Défaut : Arrogant

#### **Enquêteur anglais particulièrement brillant et perspicace du XIXe siècle, héros majeur**

FOR 3 ENC 3 ATH 3 MOY 5 DED 6 FLI 3 SED 2 BLU 3 PIL (Équitation) 3 BAT 3

- Compétences : SCIENCE (chimie) 4, SCIENCE (physique) 4, EFFRACTION 3, ESCRIME 3
- Avantage : Célébrité / Défauts : Addiction aux drogues, misanthrope

#### **Edward Teach, dit Barbe-Noire, pirate anglais du XVIIIe siècle, héros/méchant majeur**

FOR 4 ENC 4 ATH 4 MOY 4 DED 3 FLI 4 SED 2 BLU 4 PIL (Équitation) 3 BAT 4

- Compétences : ESCRIME (médiéval) 4, ARTILLERIE 4, PILOTER (voilier) 4, SURVIE 3
- Avantages : Base de repli (Nassau), célébrité, lire/écrire / Défaut : Ennemi public

#### **Justicier costumé de noir combattant des criminels extravagants, héros majeur**

FOR 4 ENC 4 ATH 5 MOY 5 DED 5 FLI 4 SED 3 BLU 4 PIL 4 BAT 5

- Compétences : PILOTER (avion) 3, PILOTER (hélicoptère) 3, CAMOUFLAGE 4, ESCRIME (médiéval) 4 SCIENCE (physique, chimie) 4, SCIENCE (médecine) 2, LANGUE (mandarin) 3, EFFRACTION 4
- Avantages : Base de repli, millionnaire, serviteur zélé / Défauts : Double-identité, misanthrope, PTSD

### Des seconds rôles hors du commun qui donnent du boulot aux héros et méchants

*Pour mémoire, les « types normaux » adultes ont toujours 8 PdV (4 ou 6 PdV pour un enfant) et une MOY qui ne leur permet pas de disposer des options de chance à la manière des héros et méchants.*

#### **Yakuza d'élite armé d'un katana, type normal ou méchant mineur**

FOR 3/4 ENC 3/4 ATH 3/4 MOY 2 DED 2 FLI 3 SED 2 BLU 2 PIL 3 BAT 4

- Compétences : ESCRIME (médiéval) 4, CAMOUFLAGE 3
- Défaut : Ennemi public

*Rappel : Le katana par lequel jurent certains joueurs est une arme d'escrime médiévale*

#### **Membre d'une équipe SWAT, type normal**

FOR 3 ENC 3 ATH 3 MOY 2 DED 2 FLI 3 SED 2 BLU 2 PIL 2 BAT 3

- Compétence : ARTILLERIE 3

#### **Membre de forces spéciales, alias la machine-à-découdre, type normal ou héros mineur**

FOR 3/4 ENC 3 ATH 3 MOY 2/3 DED 2 FLI 4 SED 2 BLU 2 PIL 3 BAT 3/4

- Compétences : CAMOUFLAGE 3, SURVIE 3, ARTILLERIE 3, ESCRIME (commando) 3
- Avantage : Membre des forces spéciales / Défaut : Suicidaire

#### **Molosse de garde, animal normal (6/8 PdV)**

FOR 2 ENC 2 ATH 3 MOY 1 DED 1 FLI 0 SED 1 BLU 1 PIL 0 BAT 2/3

- Compétences : SURVIE 2
- Avantage : Sens développés (DED 3 contre surprise)



## Les genres et archétypes du cinéma d'aventure

L'avantage de « ACTION HOLLYWOOD » est de permettre de jouer n'importe quelle intrigue d'action/aventure à peu près contemporaine et moyennant quelques adaptations, dans d'autres époques ou univers d'où la magie est absente ou mineure. L'ouverture du jeu peut parfois s'avérer bloquante pour l'inspiration... La première étape obligatoire est donc de s'accorder entre joueurs sur un genre pour le scénario ou la campagne. Voici quelques lignes directrices :

GENRE	Archétypes	Particularités courantes (*)	Classiques de référence
<b>Western &amp; Victorien</b>	Représentants de l'ordre Hors-la-loi Pistolero Enquêteur Artiste Dilettante	FLI et ENC  Note : PIL=ÉQUITATION	Mon nom est personne Les « Sergio Leone » Maverick Pale Rider Impitoyable Sherlock Holmes
<b>Policier</b>	Flic Avocat Victime Repris de justice Déetective privé Journaliste Écrivain	BAT, DED et FLI	48 heures Le flic de Beverly Hills Les « Arme fatale » Les « Die Hard » Les infiltrés
<b>Historique (1100)</b>	Escrimeur Bourreau Bandit Justicier Chevalier	BAT, ENC et MOY ESCRIME (médiéval)  Notes : PIL=ÉQUITATION, FLI=ARCHERIE, LIRE/ÉCRIRE est un avantage	Braveheart Robin des Bois Ladyhawke Kingdom of Heaven
<b>Historique (1700)</b>	Escrimeur Bandit Justicier Pirate	BAT, ATH et MOY ESCRIME (<style>) Armes à feu à poudre noire  Notes : PIL=ÉQUITATION, LIRE/ÉCRIRE est un avantage	Le Bossu Les révoltés du Bounty Les Trois Mousquetaires Le hussard sur le toit Pirates Princess Bride
<b>Aventure &amp; Anticipation</b>	Journaliste Sauveteur Pilote Écrivain Artiste Mercenaire Justicier Scientifique	FLI, MOY et BAT	Cliffhanger Les aventuriers de l'Arche Perdue Les « James Bond » Piège en haute mer A la poursuite du diamant vert Mission : Impossible Demolition Man Arrow Blade Runner Les « Terminator » Batman Predator Inception John Wick

(\*) X = Y indique que la première est remplacée par la seconde, sans nécessité d'acquérir la seconde.

\*\*\*

# ANNEXE 1 : AVENTURES PRÉ-CONTEMPORAINES

## Les aventures de cape et d'épée

Cette annexe est consacrée aux aventures romanesques de pirates et de cape et d'épée entre le XVIIe et le XIXe siècles ou s'en inspirant (Le Bossu, Les Trois Mousquetaires, Zorro, Princess Bride, Nicolas Le Floch, Black Sails, etc.). N'y recherchez pas outre mesure une précision historique et technique avec lesquelles les romans du genre prennent eux-mêmes quelques libertés mais comme il se doit, un rendu d'atmosphère cinématographique.

Particularités des caractéristiques et compétences :

- BAT, ATH et MOY sont les trois caractéristiques majeures des héros des films de cape et d'épée ;
- une compétence « ESCRIME (style choisi) » est recommandée (c'est la loi du genre) ;
- la caractéristique FLI a relativement moins d'importance qu'à une époque plus moderne puisque les armes à feu n'ont pas une cadence de tir redoutable ;
- la caractéristique PIL représente la compétence ÉQUITATION ;
- Savoir LIRE ET ÉCRIRE est un avantage à cette époque ;
- l'avantage BASE DE REPLI (propriété) confère un revenu supplémentaire annuel égal à 10% du prix d'achat de la propriété ;
- l'avantage CÉLÉBRITÉ fait surtout du personnage un noble de haut rang et rarement un hors-la-loi notoire (défaut : ENNEMI PUBLIC) puisque cela ouvre pas mal de portes : dans le genre et à l'époque, le rang social et l'apparence déterminent ce que vous êtes autorisé à faire ou ce qu'on attend de vous.

Certaines compétences dans ce contexte « historique » sont plus couramment extraites des caractéristiques de base en tant que spécialités en raison d'un niveau culturel et technologique moyen plus faible, d'usage désuet ou exotique en tant que tels à l'heure actuelle, notamment :

- Bureaucratie (pour s'y retrouver dans la paperasserie – remplace DED) ;
- Corruption (savoir à qui donner et combien donner – remplace SED) ;
- Couper une bourse (sub ATH) ;
- Espionnage (essentiellement « l'art » des messages secrets – sub MOY) ;
- Étiquette (se comporter de manière correcte en société – remplace DED) ;
- Héraldique (généalogies et armoiries – remplace DED) ;
- Jeu (et triche – sub MOY) ;
- Mécanique (sub DED) ;
- Théologie (remplace DED - cela inclut de savoir parler/écrire le latin).

## L'escrime : La loi du genre

La compétence ESCRIME permet de manier toutes les armes de ce type selon le **style** choisi, de la dague à l'épée à deux mains et de la main-gauche au bouclier, de même que d'autres armes qui relèvent aussi de BAT. Les styles d'escrime en vigueur « à l'époque » confèrent certains **avantages particuliers** que l'escrime standardisée moderne (sportive, synthèse de tous les styles) ne procure pas. **Rappel** : l'utilisation compétente d'un bouclier de combat nécessite « ESCRIME (médiéval) ». L'usage d'un bouclier improvisé reste géré comme d'habitude par BAT.

En raison des avantages apportés par chaque style d'escrime, chacun d'eux représente une compétence à part entière et sauf autre avantage spécifique acquis en cours d'aventure, **on ne peut maîtriser qu'un seul style** dans le cadre de ce genre d'aventures. Il faut donc impérativement noter sur sa feuille de personnage une compétence « ESCRIME (style choisi) ».

Les styles sont au nombre de quatre :

- **Français** : réduit de 1 les compétences de parade adverses, permet 1 attaque gratuite en bonus dans le round (mais pas dans un tour de surprise ou assimilé) si on dispose d'une arme dite de main gauche en plus de l'arme principale (ex : mousquetaires) ;
- **Espagnol** : +1 aux dommages en manœuvre de taille (ex : marins et pirates) ;
- **Italien** : +1 aux dommages en manœuvre d'estoc, permet exceptionnellement de tenter 1 seconde parade gratuite contre la même attaque si on a une arme dite de main-gauche en plus de l'arme principale ;
- **Médiéval** : +1 aux dommages en manœuvre de taille avec les armes non propres au style (ex : hussards, chevaliers, « guerriers », marins et pirates).

ARME	Taille	Estoc	Jet	Malus sur initiative	FOR mini	PRO (parade contre arme d'escrime)	Style obligatoire
<b>Bâton*</b>	1	1	1	-	1	1	Italien ou français
<b>Coutelas**</b>	3	1	3	-	2	3	Médiéval
<b>Dague*</b>	1	2	2	-	1	1	-
<b>Épée (Louis XIII)</b>	3	2	2	-	2	2	-
<b>Épée à 2 mains</b>	5	2	3	-2	3	3	Médiéval
<b>Fleuret</b>	0	1	2	-	1	2	-
<b>Hache</b>	5	1	non	-4	3	2	Médiéval
<b>Hallebarde</b>	5	3	non	-4	3	2	Médiéval sinon BAT
<b>Katana / Épée longue</b>	4	2	3	-1	2	3	Médiéval
<b>Main gauche*</b>	1	2	2	-	1	2	Italien ou français
<b>Pique</b>	2	4	2	-2	3	2	Médiéval sinon BAT
<b>Rapière</b>	2	3	2	-	2	2	Italien ou français
<b>Sabre de cavalier</b>	3	1	2	-	2	3	Médiéval ou espagnol

(\*) Les armes de main gauche sont la dague et le bâton. Un style qui autorise une action gratuite ne permet toutefois pas de l'utiliser quand on est surpris. La « main gauche » est une sorte de dague destinée à la parade. L'arme employée en action gratuite peut être soit la main gauche soit l'arme principale.

(\*\*) Les statistiques du coutelas (long couteau à lame dentelée ou sabre d'abordage) peuvent aussi être utilisées pour l'arme de choix en « ESCRIME (commando) » employée par certaines forces spéciales en époque contemporaine (évolution actuelle de l'escrime médiévale, sans les bonus associés).

## Les armes anciennes à distance

Mécanismes de mise à feu employés dans les armes à poudre noire :

- Mèche (matchlock) : doit être maintenu allumée (par temps de pluie, l'arme fait une bonne matraque) ;
- Rouet (wheellock) : ressort remonté par une clé et mise-à-feu par friction ;
- Pierre (flintlock) : marteau de pierre qui frappe le métal pour obtenir l'étincelle de mise à feu (sera remplacé par les mécanismes à silex plus fiables puis par les systèmes à percuteur comme sur les armes actuelles).

Les armes listées ci-dessous sont issues de diverses époques historiques qui ne se recoupent pas nécessairement. Elles ont tendance à s'améliorer d'un point de vue fonctionnel avec le temps écoulé depuis leur apparition et le prix qu'on y met, selon les matériaux employés et les techniques de fabrication.

ARME	Dommages / Portée	Chargement
<b>Arquebuse</b>	4 / 50 m	Mèche 3 rounds / Rouet 2 rounds / Pierre 1 round
<b>Carabine</b>	3 / 100 m	Mèche 3 rounds / Rouet 2 rounds / Pierre 1 round
<b>Carreau d'arbalète</b>	3 / 60 m	5 rounds
<b>Flèche</b>	2 / 100 m	1 action
<b>Mousquet</b>	4 / 80 m	Mèche 3 rounds / Rouet 2 rounds / Pierre 1 round
<b>Pistolet</b>	3 / 20 m	Mèche 3 rounds / Rouet 2 rounds / Pierre 1 round

## La monnaie française et les prix

- 1 louis = 12 livres = 16 pistoles / 1 livre = 20 sous / 1 sou = 12 deniers ;
- 1 écu d'or = 4 pistoles = 3 livres / 1 louis = 4 écus d'or ;
- 1 livre représente environ 10 à 15 euros actuels. Ce sont les armes, les chevaux et le logement qui coûtent encore le plus cher au commun des mortels de l'époque (1630). Les maisons et résidences ont à peu près leurs cours actuels et coûtent 1/10<sup>ème</sup> de leur prix en charges annuelles.

MATÉRIEL	Prix en livres vers 1630
Dague	10
Main gauche	15
Fleuret / Coutelas / Pique	20
Rapière / Sabre / Épée / Hallebarde	25
Hache / Épée à 2 mains	30
Arc	30
Arbalète légère	40
Pistolet à mèche	40
Pistolet de duel à mèche	50
Carabine à mèche	50
Mousquet à mèche	60
Arquebuse à mèche	70
Cheval de trait	100
Cheval de selle	150
Voiture de base	500

Indice de prix des armes à feu : 100 pour Mèche / 150 pour Pierre / 200 pour Rouet (une arme à rouet coûte le double du prix d'une arme à mèche). Leur fiabilité relative est en revanche : mèche < rouet < pierre.

## Revenus annuels moyens estimés

Les personnages rencontrés et les héros ont selon leur origine sociale des revenus qui suivent cette échelle de progression :

- Paysan / Voleur : 50 livres ;
- Soldat : 200 livres ;
- Bourgeois : 300 livres ;
- Petit noble de province : 300 livres ;
- Riche : 1000 livres et plus ;
- Très riche : 2000 livres et plus.

\*\*\*

## ANNEXE 2 : ARMES A FEU CONTEMPORAINES

**ARM** : « Mn » signifie que s'il s'agit d'une cartouche de chasse et non d'une balle, la compétence nécessaire pour la portée normale et la pénétration sont inférieures de 1 point (plus facile mais dispersée) et que le ARM reste inchangé.

**Actions de tir** : Nombre d'actions de tir avant de devoir recharger. Si applicable, on considère qu'une action de tir est effectuée en « double-tap » (2 tirs successifs très rapprochés). La présence de « Rn » signale qu'il est possible de tirer « n » courtes rafales grâce à un sélecteur de mode de tir et dans ce cas l'ARM apparente augmente de 1 point comme bonus de dommages normaux (mais la capacité réelle de pénétration de chaque projectile ne change pas).

**Rechargement** : Charger une arme disposant de chargeur (ch) ou de barillet (bar) à chargement rapide prend 1 action. Pour les autres, cela consomme en principe 1 action par projectile ajouté dans le magasin interne (mag).

## PISTOLETS (portée normale = 25 m)

MODÈLE	CALIBRE	ARM	CAPACITÉ	ACTIONS DE TIR
SIG P220	22 LR	2	ch 10	5
AMT Automag II	22 RIM	2	ch 8	4
Tokarev M33	7.62x25	2	ch 8	4
Beretta 81	7.65x17	2	ch 12	6
Walther PPK	7.65x17	2	ch 7	4
Beretta 84	9x17	3	ch 13	6
Colt Commander	9x19	3	ch 9	5
Browning HP35	9x19	3	ch 13	7
Beretta 92	9x19	3	ch 15 +1 en chambre	8
Beretta M93R	9x19	3	ch 20	10/R6
Glock 31 (.357)	9x33	3	ch 15	7
Glock 17/18/34	9x19	3	ch 17	9
Glock 22	.40	3	ch 15	8
SIG P226	9x19	3	ch 15	8
Smith & Wesson Série 5900	9x19	3	ch 10/14	5/7
Heckler & Koch VP70	9x19	3	ch 18	9
Styer GB80	9x19	3	ch 18	9
SIG P220	.45	3	ch 7	4
Colt Commander	.45	3	ch 7	4
AMT Automag 44	.44 Magnum	4	ch 7	7
Desert Eagle .44	.44 Magnum	4	ch 8	8
Desert Eagle .50	.50	4	ch 7	7

## REVOLVERS (portée normale = 25 m)

Colt Detective Special	.38 Spécial	2	bar 6	3
Colt Python (.357)	9x33	3	bar 6	3
Manurhin MR73	9x33	3	bar 6	3
Ruger Redhawk / S6	9x33	3	bar 6	3
Smith & Wesson M27	9x33	3	bar 6	3
Smith & Wesson M29	.44 Magnum	4	bar 6	6
Ruger Redhawk	.44 Magnum	4	bar 6	6
Casull 454	.454 Magnum	4	bar 5	5

## FUSILS ET CARABINES (portée normale = 100 m)

Sako 22 Hornet	22 Hornet	2	mag 5	5
Mark V Weatherby Tactical	300 WM	4	mag 3 +1 en chambre	4
Remington M870 (pompe)	Cal 12	M3	mag 4/7	4/7
Marlin M1894 (levier)	44 Magnum	4	mag 10	10
Lee-Enfield SA 80	5.56x45	3	ch 30	30/R10
Winchester M12	Cal 12	M3	mag 6	6

## FUSILS D'ASSAUT ET DE PRECISION (lunette, portée normale = 200 m)

Steyr AUG Sniper	5.56x45	3	ch 42	42/R14
SIG SG 552 / HK G36 / M16	5.56x45	3	ch 30	30/R10
M24 SWS	7.62x51	4	mag 5	5
Walther WA 2000	300 WM	4	ch 6	6
Hécate II (normale = 400 m)	.50	5	mag 7 +1 en chambre	8 (1 par round)

## ANNEXE 3 : CONSEILS AUX MENEURS DE JEU

Les aventures rédigées ou préparées pour ACTION HOLLYWOOD ont seulement pour mission de présenter quelques scènes ou dialogues essentiels et d'expliquer l'intrigue et la trame narrative principale au meneur de jeu. Au besoin, elles détailleront aussi les caractéristiques des créatures et personnages importants et celles du matériel spécifique cité dans le scénario. Le reste est laissé à la charge du meneur de jeu.

Hélas, le marketing omniprésent et les scénarios commerciaux nous conditionnent à espérer un format et un contenu prêts à l'emploi. Ils nous assènent généralement un paquet complet décoré du sol au plafond et emballé dans une jolie boîte aux graphismes alléchants. C'est joli, cela fait sérieux, professionnel et incontournable. Pire, ces aventures prémâchées donnent au meneur de jeu potentiel l'illusion rassurante qu'il peut avoir le contrôle absolu de la partie parce que « tout » aura été pensé à l'avance pour lui faciliter la tâche. Il ira parfois jusqu'à essayer désespérément de caser jusqu'au plus infime détail de scénario (on veut inconsciemment en avoir pour son argent et donc « ça doit forcément servir si c'est écrit », n'est-ce pas ?). Pire encore, le meneur de jeu et créateur d'aventures en devenir risque fort de se convaincre qu'il lui faudra absolument rédiger et préparer ses propres aventures maison de la même manière. Monumentale erreur.

Rien n'est plus illusoire que de vouloir obtenir le contrôle total d'une partie de jeu de rôle. Aucun scénario ne résiste au passage des joueurs - vraiment. Il est parfaitement normal de ne pas pouvoir suivre un scénario à la lettre et au détail près. Être convaincu du contraire révèle que l'on n'a pas compris la différence entre un jeu de rôle et un jeu de plateau où l'on achète des maisons pour rançonner les autres joueurs quand ils n'ont pas de chance aux dés. Vous verrez que des pans entiers d'un scénario trop préparé seront ignorés voire caducs ou qu'ils tomberont en morceaux devant vos yeux de meneur de jeu en pleurs durant une partie. La bonne nouvelle, c'est que parmi toutes ces choses tombées en silence (figurants, matériels, lieux, descriptions, intrigues, etc.), certaines seront réutilisables ultérieurement sans trop d'effort, pour une autre aventure... Ni vu, ni connu et vive le recyclage !

Ce qu'il est important de bien comprendre et ce dont la préparation est utile tient dans la gestion de la progression des événements et dans les raisons pour lesquelles ils se produisent ou non, ainsi que les objectifs, motivations et moyens des adversaires et alliés des personnages. Car le but de l'exercice pour le meneur de jeu n'est pas de parvenir à orienter arbitrairement le déroulement de l'action mais de lui permettre de retomber sur ses pieds pour que l'intrigue et la narration combinées avec ce que feront les autres joueurs restent cohérentes et dynamiques. Même et surtout si personne ne fait rien de ce qui était « prévu »... C'est tout l'intérêt d'un jeu de rôle. Par conséquent tout réside dans la capacité d'improvisation du meneur de jeu qui doit être guidé par la maîtrise du schéma principal de l'aventure et être à l'écoute des autres joueurs. Il est totalement vain de tenter de se raccrocher par orgueil ou comme un naufragé à des détails qui n'ont plus d'intérêt dramatique, si pointus ou cool soient-ils.

Le seul moment où vous pourrez téléguider sans honte les personnages et même avec l'agrément des joueurs sera celui de leur introduction et de leur rencontre. Il existe pour cela deux artifices principaux que sont le pré-générique et le flashback. Le pré-générique est une scène arbitraire au dénouement simple dans laquelle tous les héros sont déjà impliqués pour des raisons qui tiennent en deux lignes de script. Il leur faut agir ou réagir immédiatement selon leurs rôles attendus. A l'issue de la scène, les héros seront sortis du rang et auront reconnu leurs homologues et leur valeur par le simple fait qu'il soient apparus comme tels dans le champ de la caméra. Le flashback peut en revanche avoir un rôle plus informatif quoique moins ludique parce qu'il est totalement directif et contrôlé par le meneur de jeu. Ce dernier doit raconter le passé récent de chacun qui a amené les personnages à se rencontrer et sympathiser afin de rapidement former un groupe d'une quelconque manière. Le but de l'un et l'autre de ces deux artifices narratifs est de préparer sans temps mort l'entrée dans le vif du sujet qui est l'aventure à venir...

La mission du meneur de jeu est difficile et parfois stressante car elle fait appel à de nombreuses notions et techniques insoupçonnées. Cela requiert aussi une attention de tous les instants durant une session de jeu. Mais c'est une expérience de vie très formatrice qui devient passionnante par la pratique. Devenir un bon meneur de jeu nécessite d'intégrer et de savoir dépasser les règles propres à la simulation de l'univers choisi - c'est-à-dire en connaître si bien l'intention et les rouages que l'on peut alors arbitrer les inévitables cas imprévus en respectant l'esprit du jeu. La conduite d'une table mènera sur un plan plus général et personnel à apprendre progressivement à gérer efficacement la dynamique de groupe, souvent par essais et erreurs (qui doivent être pris avec le sourire), notamment afin que chacun ait une chance de passer un bon moment et d'avoir l'occasion de briller.

## ANNEXE 4 : FAQ sur ACTION HOLLYWOOD

### Q : A partir de quand juge-t-on qu'une action est XXL, c'est assez vague...

R : Il faut prendre en compte le niveau actuel de la caractéristique de base ou de la compétence pour déterminer le seuil. Par exemple, avec un niveau 2 (normal), une action XXL commence dès qu'on fait quelque chose qui sort de l'ordinaire. Avec un niveau 4 (élite), le XXL commence lorsque les conditions deviennent contraintes par la rapidité, l'environnement ou le côté spectaculaire de la chose. Pour les niveaux supérieurs, le XXL se juge lorsque plusieurs conditions de difficulté sont réunies ou lorsqu'on tente un truc vraiment incroyable ou « impossible ». Le seuil jugé par le meneur de jeu est donc en résumé : « quand ça devient vraiment difficile du point de vue du personnage ».

### Q : Si je cache un objet, c'est du camouflage ?

R : Non. On utilise le score de MOY (ou SURVIE pour cacher un piège de chasse, par exemple) de celui qui a dissimulé l'objet pour juger de la difficulté (NB: un objet est passif, il ne peut pas faire de jet XXL). L'habituelle comparaison avec la DED de celui qui cherche est effectuée et si sa DED est égale ou supérieure à la difficulté, l'objet est automatiquement découvert (éventuellement plus ou moins vite selon la difficulté pour des besoins dramatiques). Ainsi, dans certains cas, seul un jet XXL perspicace de DED peut réussir à découvrir un objet bien caché.

### Q : Je ne peux pas aller à l'hôpital pour récupérer mon max de points de vie, comment je fais ?

R : Avec les moyens du bord il faut au moins SCIENCE (médecine) 1 ou SURVIE 2 pour soigner quelqu'un. Si c'est soi-même que l'on soigne avec du whisky, du fil et une aiguille, la difficulté est plus élevée. Là il faut SCIENCE (médecine) 2 ou SURVIE 3. Reste que soins compris, il faut 1 heure de repos. Un médecin qui pratique est entraîné donc a au moins SCIENCE (médecine) 3.

### Q : Un jet de surprise pour contrer un camouflage XXL, ça se passe comment ?

R : Le résultat du jet XXL de CAMOUFLAGE est utilisé comme seuil minimal à atteindre sans échouer à son jet de DED. Par exemple, le camouflage a été réussi avec 3 sur le D6 et le surpris éventuel a DED 4. Il doit faire au moins 3 et au plus 4 pour réussir au lieu de simplement devoir réussir un jet de DED inférieur ou égal à 4. Cela diminue grandement (de moitié...) ses chances de ne pas être surpris.

### Q : Certaines armes ont des effets de zone mais on n'en dit rien nulle part et aucune table n'est présente, comment je calcule ça ?

R : Vous pouvez employer l'échelle de progression suivante sur 6 niveaux afin d'évaluer l'étendue ou le volume de l'effet produit : 1 = individuel (2-3 personnes, un ascenseur), 2 = une pièce de 20 mètres carrés, 3 = un étage de résidence ou un appartement, 4 = une résidence ou un immeuble, 5 = tout un quartier, 6 = une ville entière ou plus...

### Q : Combien de tirs avec une arme à feu par round et comment prend-on en compte les cadences de tir ?

R : On peut tirer une fois par tour. L'action de tir représente soit 1 tir proprement dit, soit 1 tir doublé en « double-tap » avec une arme adaptée soit 1 rafale pour les armes qui en sont capables. Au final la cadence de tir réelle ou la taille du magasin importent assez peu. Noter que dans le cas d'un tir en rafale, la valeur apparente de ARM augmente sans que sa valeur réelle en terme de pénétration ne soit modifiée (cf tableau page 6 et page 18).

### Q : Pourquoi il y a un rôle de « super » mais rien à propos de super-pouvoirs ou de magie ?

R : La catégorie « super » n'est pas réellement destinée à jouer des super-héros dotés de pouvoirs à la Superman ou Dr Strange. Elle permet au meneur de jeu de (faire) jouer ou d'opposer aux personnages des surhumains ou des créatures qui ont des capacités physiques ou cognitives notablement supérieures aux possibilités humaines dans une orientation de science-fiction ou d'anticipation. Comme un mutant issu d'une expérience scientifique, un cyborg ou un extra-terrestre, voire un individu issu du fantastique comme un vampire gothique. Ces adversaires sont « améliorés » ou simplement différents, plus forts, plus rapides, plus intelligents et surtout plus résistants en général qu'un être humain. Pour les fans de super-héros, ne perdez pas de vue que Batman, Punisher, Daredevil, Green Arrow et d'autres encore ne se situent que dans la catégorie « majeur », opposés occasionnellement à de « vrais » super-machins. Pour plus d'informations adaptées à ce sujet, consultez le supplément « SURHUMAINS ! ».

**Q : Je ne comprends pas bien le système de combat avec les armes à feu. C'est totalement irréaliste, vu que le tireur touche toujours sa cible puisqu'on ne peut pas esquiver**

R : En effet, un tireur touche toujours sa cible tant qu'il est posté à une distance pour laquelle il est compétent (niveau de compétence = distance max sans jet XXL = portée « de confort ») et si la cible est immobile ou presque. Cependant s'il tente un tir XXL, il peut rater plus ou moins facilement et les dommages deviennent à la fois variables et proportionnels à la compétence du manipulateur.

Dans la pratique, un tir XXL est en fait souvent requis, selon que la cible est mouvante, au-delà de la portée de confort, protégée par une armure ou un obstacle, ou par exemple encore si l'on est soi-même en mouvement. Quand sa compétence de tir est supérieure à 3, on est déjà capable de tirer au-delà de la portée normale (3) de l'arme ou dans des conditions assez difficiles (ex : cible mouvante).

*Prenons un tireur ayant MOY 2, armé d'un pistolet ARM 3 pour tirer à 5 mètres mais dont le score de FLI 1 indique qu'il n'a jamais manié ou a peu d'affinités avec ce genre de choses. Ce tireur tente donc un tir au-delà de sa portée de confort (car à 5 mètres, il est passé en portée courte = 2 pour cette arme). Cela entraîne qu'il doit impérativement réussir un jet XXL pour parvenir à toucher sa cible. Il réussira uniquement si son jet est égal à 1 puisqu'il a une compétence FLI 1 (soit 1 chance sur 6). Si par miracle son jet XXL touche, le tireur infligera des dommages égaux à  $MOY+ARM+QR=2+3+1=6$ . Contre un type costaud resté immobile à découvert et sans PRO avec ENC 3, il fera par conséquent  $6-3=3$  points de dommages en moyenne 1 fois sur 6 actions de tir, soit au pire quelques « égratignures » qui ne seront peut-être même pas directement imputables aux tirs eux-mêmes (éclats de verre, de bois, de béton projetés par les impacts par exemple).*

*Le gars nerveux qui braque maladroitement un revolver sur deux voyous à 2 mètres de lui peut ainsi parfaitement vider son barillet sans jamais toucher qui que ce soit (« C'est un putain de miracle ! » comme on dit chez Tarantino).*

*En revanche, un très bon tireur disposant de MOY 4 et d'une compétence FLI 4 n'aura pas besoin de jet pour tirer à cette même distance (avec FLI 4 il peut atteindre sans effort le double de la portée normale du pistolet, soit  $25 \times 2 = 50$  mètres). Il infligera au minimum  $MOY+ARM=4+3=7$  points de dommages sans même recourir à un jet XXL dans les mêmes conditions que le novice ci-dessus. Si ce très bon tireur tente un quelconque tir XXL, sa cible sera atteinte en moyenne 2 fois sur 3. Cette dernière subira cette fois lors de chaque action de tir  $MOY+ARM+QR=4+3+2,5=9,5$  points de dommages (en cas de réussite, la QR varie de 1 à 4, soit 2,5 en moyenne). Cette cible ayant seulement ENC 3 prendra alors en moyenne 6,5 points de dommages chaque fois qu'elle sera touchée. Or rappelez-vous qu'un individu lambda n'a que 8 PdV et seulement ENC 2. Cela implique que s'il est touché une fois, l'anonyme moyen mourra sur le coup ou sera en grave danger mortel après avoir enduré une moyenne de  $9,5-2=7,5$  points de dommages. Une toute autre histoire qu'avec un tireur inexpérimenté ou maladroit...*

\*\*\*