

B-MOVIE'S HEROES

Par Hédéras, sur une idée de Altay développée par Yakaab pour le
Quatrième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.



B-MOVIE'S HEROES est un jeu de rôles recréant l'ambiance des téléfilms de série B (voire Z).

Les joueurs y incarnent une bande hétéroclite de **Héros** tels qu'on les retrouve dans ces merveilleux films qui font tant pour le 7ème art : militaires, scientifiques, ados rebelles... sont les profils qui viennent immédiatement à l'esprit. Mais ça peut être aussi un ancien flic alcoolique reconverti en agent de sécurité ou chauffeur de maître, ou encore une femme de ménage qui fait tout faire pour survivre et retrouver ses enfants qu'elle élève seule depuis que son mari (alcoolique aussi) est parti avec la voisine. Tous ces personnages se retrouvent donc réunis pour résoudre une situation des plus critiques impliquant un danger imminent : La **Menace**.

L'une des joueurs assume le rôle de **La Prod** et sera l'arbitre du jeu, ce que d'autres appellent le meneur de jeu. La Prod cherche à rendre le **Danger** plus présent et l'aventure plus difficile, pour obtenir un film plus « Bankable ».

Chaque aventure doit impliquer une possibilité ou la rumeur d'une possibilité pour les Héros, de sauver le monde en déjouant la **Menace** par la découverte d'un **Bidule Scientifique** et l'affranchissement d'un **Obstacle Social**... mais chaque aventure doit aussi offrir de nombreuses possibilités pour eux de mettre en avant leur héroïsme en se montrant **Cool, Futé** ou **Badass**.



Chaque **Héros** dispose d'un **Concept**, de trois **Compétences de base, de compétences secondaires** et d'une **Attache**, ainsi que de **Liens** avec les autres **Héros**.

- Le **Concept** détermine l'archétype narratif nanardesque du personnage : biologiste antisystème, militaire patriote, ado enthousiaste ou asocial qui passe son temps sur son ordinateur, prof de fac tête-en-l'air ou au contraire super balèze en planche à voile, policière presque en retraite, neurobiologiste avec une formation militaire, ou astrophysicienne mannequin... Vous l'aurez compris, il s'agit ici de définir la base du personnage que vous voulez jouer. Ça peut-être à peu près n'importe quoi... laissez agir votre imagination, et mettez vous d'accord avec La Prod, sauf si la Prod a déjà décidé du casting...

A noter le rôle particulier du « Géologue » : dans la moitié des films « catastrophe », le géologue tient un rôle important : il est souvent celui qui détecte le danger, puis tente d'alerter les autorités qui restent sourdes à ses avertissements, et ensuite tente de sauver sa famille, et si possible la voisine et son chat, ou encore quelques habitants. Certains considèrent même les géologues comme des porte-poisse. Si un joueur veut tenter le rôle de géologue, et bien... nous lui souhaitons bonne chance.

- Les trois **Compétences de base** sont :

Cool : Qui concerne tout ce qui touche au charisme et aux interactions sociales. Très utile pour persuader quelqu'un ou le séduire. Aussi utile pour affirmer son autorité.

Futé : Concerne tout ce qui souche au savoir et à la technique, ainsi qu'au savoir-faire. Cela va de la technique pure et théorique (physique, astronomie etc...) aux sciences plus appliquées (mécanique, bricolage et système D par exemple).

Badass : Ici, il s'agit de tout ce qui touche au physique et à la force pure : résistance à l'effort, capacité de charge etc... Cela représente également les capacités de combat du personnage.

Chaque personnage est créé avec **10 points à répartir** dans ces trois compétences (*min* : 1, *max* : 6).

- **Les compétences annexes** :

En plus des compétences de base, chaque personnage se voit attribuer un certain nombre de compétences annexes, qui vont à la fois définir le personnage et son histoire, mais également lui permettre de réaliser des coups d'éclat ou de sauver la situation par une action inattendue.

Ces compétences peuvent être proposées par le joueur et discuter avec La Prod, ou alors imposées par la Prod, avec éventuellement une idée derrière la tête concernant le scénario.

Ces compétences peuvent être de n'importe quelle nature : informatique et cybersécurité, skateboard, tir au fusil d'assaut, snowboard, escalade, Kung fu, architecture, cuisine ou piano etc... en fait toute compétence pouvant présenter un intérêt dans le jeu. Evidemment, certaines compétences sont attendues pour certains profils : un informaticien sera forcément fort en informatique et sera capable de forcer les défenses du Pentagone, alors qu'un ado moyen sera

forcément fort en skateboard et capable de fuir dans une ville en étant coursé par des méchants agents de la CIA en 4x4 noir. Mais cela peut aller au-delà : le fait que Marty McFly soit guitariste, ou qu'une des Goonies sachent jouer du piano montrent que des compétences apparemment secondaires peuvent être cruciales au moment fatidique.

- **L'Attache** est une valeur, une relation humaine ou une possession chère au personnage, et qu'il aura du mal à trahir ou à sacrifier.

Exemples : « ma famille », « mon boulot », « servir ma patrie », etc.

- Les **Liens** établissent les relations entre les Héros, ce qui fait qu'ils sont là, ensemble, plongés dans cette aventure, et qu'ils vont agir de concert plutôt que chacun de son côté. C'est aussi une manière de créer la base du Background de chaque personnage. Il sera d'autant plus facile à définir que des relations entre les personnages seront bien établies. Les exemples les plus évidents sont du style : relation parent/enfant, ou mari et femme, ou l'éternel groupe d'amis qui part camper/faire du ski/du bateau/de la plongée etc.... Mais d'autres exemples peuvent être un peu plus complexes : « Mike m'a sauvé la peau et j'ai cette dette envers lui », « Jenny et moi sommes sortis ensemble il y a quelques années, j'espère la reconquérir » ...

Là encore, c'est votre imagination qui doit primer. N'hésitez pas à en discuter entre vous, et avec la Prod. Après tout, les acteurs ont aussi le droit de donner un avis sur le scénario et les personnages.



SCÉNARIUM -VS- DANGER

La partie commence avec 1 Point de **Scénarium** sur la table par Héros.

Les joueurs peuvent craquer 1 Point de **Scénarium** pour :

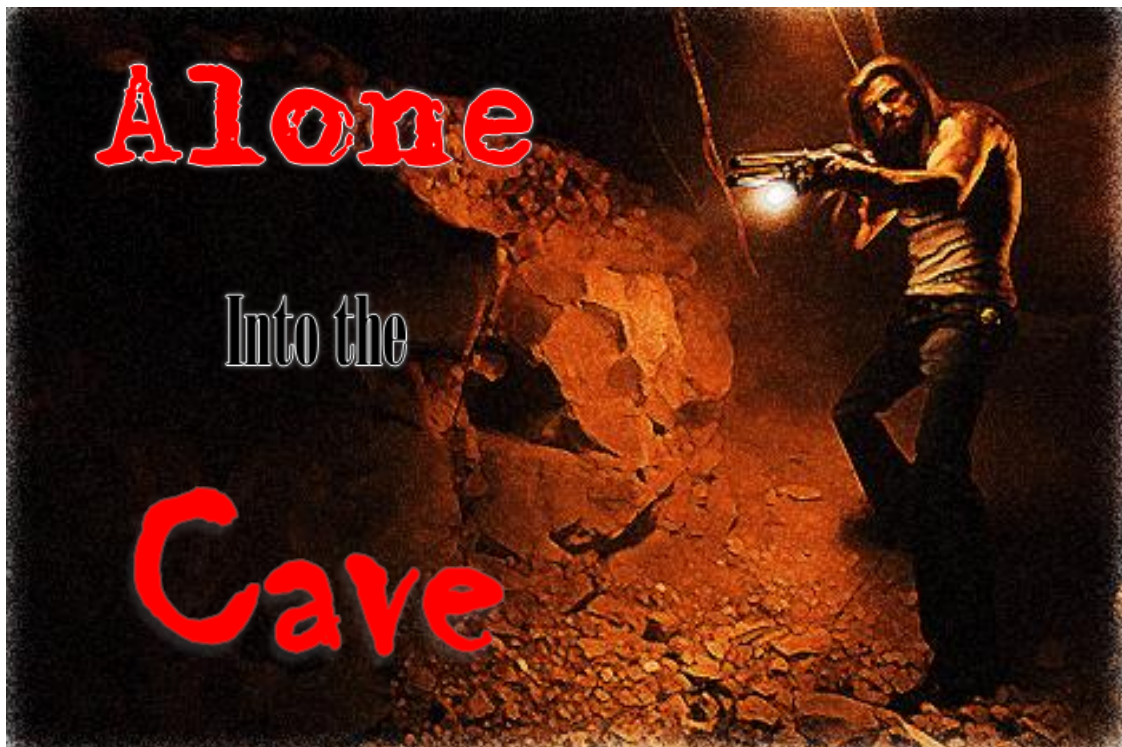
- diminuer d'un cran la difficulté d'une action (« quelle chance ! »),
- obtenir un **Objet** ou un **Equipement** (« ça peut toujours servir ! »),
- modifier un élément mineur de la scène (« heureusement que c'était là ! »),
- obtenir le **Bidule Scientifique** après avoir réussi son action,
- surmonter l'**Obstacle Social** après avoir réussi son action.

N.B. :

Chaque fois que les joueurs craquent un Point de **Scénarium**, la Prod gagne un Point de **Danger**.

Les joueurs gagnent 1 Point de **Scénarium** quand :

- L'une d'elle fait rire la table avec une réplique,
- La table renonce au **Bidule Scientifique**,
- La table renonce à l'**Obstacle Social**,
- L'un des Héros perd ou sacrifie son **Attache**
- La Prod craque 1 Point de **Danger** (2 pour 2, etc.).





Lorsqu'une action peut échouer, le joueur doit réussir une épreuve. Il lance alors **3 dés à six faces**.

- Si l'action est *facile*, il réussit du moment qu'**au moins 1 dé** affiche un résultat inférieur à la compétence utilisée.
- Si l'action est *normale*, il réussit si **au moins 2 dés** affichent un résultat inférieur à la compétence.
- Si l'action est *difficile*, il réussit si **les 3 dés** sont inférieurs à la compétence.
- Si **les 3 dés** sont **supérieurs** à la compétence, le Héros gagne un niveau de **Loose**, quelle que soit la difficulté.
- Si **les 3 dés** sont **inférieurs** à la compétence, le Héros perd un niveau de **Loose**, quelle que soit la difficulté.
- Si **les 3 dés** affichent **la même valeur**, il s'agit d'un **Money-Shot** : le réalisateur a choisi de mettre du budget sur cette scène !
 - Si la valeur d'un **Money-Shot** est en-dessous du seuil, il s'agit d'une réussite critique. En plus de réussir de façon magnifique, le Héros perd un niveau de **Loose** et gagne un Point de **Scénarium**.
 - Dans le cas contraire, c'est un échec critique. En plus d'échouer lamentablement, le Héros gagne un niveau de **Loose** et perd un Point de **Scénarium**.

- Avoir un **Objet** ou un **Equipement** adapté **diminue** la difficulté d'un cran.

- Pour obtenir un **Objet**, il faut craquer 1 Point de **Scenarium**.

Un **Objet** sert le temps d'une scène.

- Pour obtenir un **Equipement**, il faut craquer 2 Points de **Scenarium**.

Un **Equipement** reste à disposition du **Héros** jusqu'à sa perte ou sa destruction.

- Être dans des **conditions pourries** (pressé par le temps, sur un sol glissant, en mouvement chaotique, sous un déluge de feu, etc.) **augmente** la difficulté d'un cran.

Ces conditions interviennent lorsque **La Prod** craque 1 Point de **Danger** et durent tout le temps d'une scène.

Tests en opposition et combat :

Lorsqu'un personnage doit s'opposer à un autre personnage ou à un figurant (personnage secondaire, ou même un Grand Méchant), on procède alors à un test en opposition. Dans ce cas, le joueur et la Prod définissent quelle compétence doit être testée. Une fois ce point déterminé, le joueur et la Prod lancent chacun 3 dés. Celui (ou celle) qui a le plus de réussites (c'est-à-dire de dés inférieurs à la valeur de compétence) a gagné. En cas d'égalité, on relance les dés.

Exemple : John, un ancien militaire qui baroude en Asie du sud-est, se mesure au bras de fer dans un bar de Hong-Kong au champion local. John a 5 en « Badass », et son adversaire a 4. Chacun lance 3 dés. John obtient 2,4 et 6. Son adversaire obtient 2,5 et 6. John a donc 2 réussites et son adversaire seulement une. C'est donc John qui, dans un effort terrible, bat son adversaire.

Ce schéma peut également être appliqué au combat : dans le cas d'un affrontement à mains nues, chaque combattant va lancer 3 dés sous sa valeur de Badass. Celui qui remporte l'assaut est celui qui a le plus de réussites. En cas d'égalité, personne ne remporte l'assaut, et on recommence.

Les dégâts sont quantifiés par la différence entre le nombre de réussites du vainqueur et le nombre de réussites du vaincu. Chaque point de différence correspond à un point de loose (voir ci-dessous). Certaines armes peuvent aussi augmenter les dégâts : à la Prod de voir ce qui convient...

Exemple : John et son adversaire au bras de fer finissent par en venir aux mains. Chaque joueur lance 3 dés. John obtient 4 et deux fois 6. Il n'a donc qu'une réussite. Son adversaire obtient 1, 2 et 3. Il a alors 3 réussites : c'est donc lui qui remporte l'assaut ! la différence de réussites est de 2 (3-1). John prend donc 2 points de loose ! Si son adversaire avait utilisé une arme, telle un couteau, La Prod aurait pu ajouter 1 point aux dégâts.

Utilisation des compétences secondaires :

Les compétences secondaires ont donc deux fonctions :

- La première fonction est de compléter le background du héros.
- La deuxième fonction, plus pragmatique, consiste à permettre à un héros d'obtenir des bonus lors de jets. Ce bonus permet de retirer des points au jet de dé.

Exemple : John doit bidouiller le système d'alarme qui protège la porte d'entrée du hangar où sont stockés les caisses suspectes cachées par d'étranges hommes en noir. Comme il dispose d'une compétence « système d'alarme », La Prod lui octroie un bonus de 1. Il lance ses 3 dés, et retirera 1 point à chacun des résultats. Ce bonus peut être encore augmenté si John dispose du matériel nécessaire. A l'inverse, s'il ne dispose pas du matériel nécessaire mais juste d'un couteau et d'une vieille paire de ciseaux, sa compétence peut compenser le malus qui pourrait être imposé par la Prod.



Elle intervient lorsque qu'un personnage encaisse un coup ou est blessé.

Elle peut intervenir également lorsque sur un lancer, **les 3 dés** sont **supérieurs** à la compétence. Chaque nouvel échec de ce type augmente le niveau de **Loose** du **Héros** de 1 (en plus du fait qu'il échoue de façon ridicule).

Si sur un lancer, à contrario, **les 3 dés** sont **inférieurs** à la compétence, cela diminue de 1 le niveau de **Loose** du **Héros**.

Les niveaux de **Loose** sont :

1. Le **Héros** est **Sonné** (ce peut être physique ou plus psychologique).

Si la Prod le souhaite, le Héros peut perdre un **Equipement**, ou à défaut un **Objet**, ou à défaut doit craquer 1 Point de **Scénarium** pour rien. Cela peut arriver par exemple, lorsque le Héros prend un coup : il peut alors laisser tomber son arme ou la lampe qu'il tient. De même, si le héros chute d'un ou deux mètres, il n'est pas gravement blessé, mais lâche les objets qu'il avait en main.

2 Le **Héros** est **Blessé** (ce peut être physique ou plus psychologique).

La, l'état du héros est plus sérieux, même si sa vie n'est pas en danger. Il aura du mal à réaliser certaines actions (mouvement violent ou actions nécessitant de la concentration).

3 Le **Héros** est **Assommé**.

Le Héros est à terre, inconscient, ou en état d'hébétude. Si la Prod le souhaite, le Héros perd tous ses **Equipements** et ses **Objets**, ou à défaut doit craquer 1 Point de **Scénarium** pour rien.

4 Le **Héros** est **Mal barré**.

En sus, le Héros peut perdre son **Attache** (si cela s'applique), ou à défaut doit craquer 1 Point de **Scénarium** pour rien.

5 Le **Héros** est **Sur le Carreau** : H.S., Kaput, Donné pour mort, ... Mais attention, il peut toujours réapparaître, pour sauver ses amis.

Récupération :

Il est évidemment possible pour un héros de faire baisser les points de Loose.

- Si un autre héros dispose de compétences de soins : il peut alors tenter l'impossible pour retaper notre valeureux tombé au sol. Evidemment, cela peut devenir une quête en soi dans l'histoire ; retourner à l'infirmerie en se jouant des zombies pour récupérer le matériel nécessaire

pour soigner le pauvre Jimmy, qui git dans le sang. La Prod peut alors demander au joueur un jet en futé (avec éventuel bonus lié a une compétence secondaire et/ou du matériel).

Si le jet est réussi, le héros perd un niveau de loose.

- Si un autre héros réussit à stimuler la partie « attache » du héros qui se trouve en mauvaise posture : « Tu dois faire tenir bon, pense à tes enfants ! » Là, La Prod est en droit de demander au Héros qui vient au secours de son camarade une belle scène de jeu, digne des oscars. Si la scène est bien jouée, alors La Prod peut octroyer un point de Loose en moins.

T RAME DU S CENARIO



Le scénario peut commencer par la convocation par le Président, le Maire de la Ville, le Directeur de l'Agence, le Général ou toute autre Autorité Compétente, ou *in media res* (« vous êtes dans un train reliant Moscou à Saint-Pétersbourg quand le conducteur annonce qu'un groupe terroriste vous prend tous en otage »).

Le scénario comporte toujours, ou presque, les éléments suivants :

- Les Héros découvrent la **Menace** qui met en péril leurs univers proche, le pays, le monde, ...
- Les Héros doivent récupérer un **Bidule Scientifique** (une arme, un antidote, une donnée secrète sur un serveur du Pentagone, un super-gadget...)
- Les Héros doivent dépasser un **Obstacle Social** (recruter un allié, mettre hors-jeu le bras droit du méchant, éliminer un traître, rejoindre le vieux sage qui sait quoi faire...).

L'ordre entre le **Bidule Scientifique** et l'**Obstacle Social** importe peu.

Les Héros doivent exploiter ce qu'ils ont appris pour triompher de la Menace dans un final spectaculaire et épique ! ... ou échouer dans une fin minable et pathétique.

DÉCOUPAGE DU SCÉNARIO

Ce chapitre a pour but de vous aider à générer vos propres scénarios, de manière rapide. Cela vous permet d'improviser une partie entre amis en quelques minutes et jets de dés. Rien ne vous empêche bien sûr de créer vous-même votre scénario. Mais attention, n'en faites pas trop ! Il ne faudrait pas que votre scénario soit trop bon, et digne de sortir en salle au lieu de sortir directement en DVD !!

Le scénario se déroule en 3 Actes distincts : *L'Introduction*, la *Montée en Tension*, et le *Dénouement*.

Chaque acte est ensuite découpé en scènes qui peuvent être entièrement imaginées et introduites par *La Prod*, ou alors tirée aléatoirement dans les **Tables des Scènes** sur les pages suivantes.

Pour utiliser les **Tables**, Les joueurs lancent **1D6** pour déterminer quelle **Scène** de la **Table** sera jouée.

Le joueur obtenant le meilleur résultat aura son Héros en vedette dans la **Scène** (en cas d'égalité, la vedette sera partagée).

Acte 1 :

L'Introduction permet de présenter les *Héros*, leurs *Attaches*, leurs *Liens*, la *Menace*, le *Bidule Scientifique* et *l'Obstacle Social*, et les interactions entre tout ça.

L'Introduction prend fin et donne suite à la *Montée en Tension* dans l'une des conditions suivantes :

- L'un des *Héros* au moins est *Capturé ou Assommé*
- La moitié des *Héros* au moins est *Blessée*
- Les joueurs ont craqué tous leurs Point de *Scénarium*
- L'un des *Héros* au moins a perdu ou sacrifié son *Attache*
- *La Prod* juge qu'il est temps pour cela et craque un Point de *Danger*

Acte 2 :

La *Montée en Tension* impose aux *Héros* un niveau d'action plus intense, une difficulté accrue.

Le niveau de difficulté augmente 1 rang, jusqu'à la fin du scénario.

La **Montée en Tension** prend fin et donne suite au **Dénouement** dans l'une des conditions suivantes :

- L'un des **Héros** au moins est **Mal Barré**
- La moitié des **Héros** au moins est **Capturée ou Assommée**
- Les joueurs ont renoncé au **Bidule Scientifique** ou à l'**Obstacle Social**
- **La Prod** juge qu'il est temps pour cela et craque un Point de **Danger**

Acte 3 :

Le **Dénouement** conduit à la victoire ou à la défaite des **Héros**. C'est le moment du quitte ou double, des actions héroïques qui sauveront le monde ou des échecs qui le condamneront à sa perte !

La difficulté des jets augmente encore de 1 rang !

Le **Dénouement** prend fin dans l'une des conditions suivantes :

- Tous les **Héros** sont **sur la Carreau**
- Les **Héros** ont écarté la **Menace**
- Les **Héros** ont échoué à écarter la **Menace**



Table des scènes d'Introduction :

- 1 - Agression** : le **Héros** en vedette est victime d'une agression.
- 2 - Voix Off** : Le joueur dont le **Héros** est en vedette, en parlant à la troisième personne, doit présenter son **Héros**, son **Attache**, son background... A défaut (s'il a déjà joué cette scène), celui-ci est victime d'une **Agression** (1).
- 3 - Bras de fer** : Le joueur dont le **Héros** est en vedette défie un adversaire parmi les autres **Héros** qui devra s'opposer à lui lors d'un duel (**Cool**, **Futé** ou **Badass** au choix du **Héros** en vedette). Le vainqueur gagne un Point de **Scénarium**.
- 4 - Indice** : Le **Héros** en vedette découvre une piste pour trouver le **Bidule Scientifique** ou franchir l'**Obstacle social**. A défaut (si les deux ont déjà été révélés), celui-ci est victime d'une **Agression** (1).
- 5 - Avertissement** : La **Menace** est révélée au **Héros** en vedette. A défaut (si la Menace est déjà révélée), celui-ci est victime d'une **Agression** (1).
- 6 - Entraînement** : Le joueur qui incarne le **Héros** en vedette doit décrire comment celui-ci se prépare à affronter les dangers et vivre l'aventure.

Table des scènes de Montée en Tension :

- 1 - Attaque isolée** : Le **Héros** en vedette est la cible d'un agresseur. Les autres **Héros** ne peuvent lui prêter main-forte que s'ils ont joué avec lui la scène **Côte à Côte** (6)
- 2 - Attaque de groupe** : Le **Héros** en vedette est la cible d'un groupe agresseur. Les autres **Héros** ne peuvent lui prêter main-forte que s'ils ont joué avec lui la scène **Côte à Côte** (6)
- 3 - Disparition** : L'**Attache**, ou à défaut, un proche du **Héros** en vedette disparaît. A défaut (si l'**Attache** lui a déjà été ôtée), celui-ci est victime d'une **Attaque isolée** (1).
- 4 - Chasse** : Le **Héros** en vedette est pourchassé par une véritable armée. Les autres **Héros** ne peuvent lui prêter main-forte que s'ils ont joué avec lui la scène **Côte à Côte** (6)
- 5 - Trompe la mort** : Le **Héros** en vedette se sort miraculeusement d'une situation extrêmement périlleuse. Il perd un Point de **Scénarium**. A défaut (s'il n'a plus de Scénarium), celui-ci est victime d'une **Attaque de groupe** (1).
- 6 - Côte à côte** : Le joueur dont le **Héros** est en vedette désigne un **Héros** parmi les autres **Héros** qui sera à ses côtés quoi qu'il arrive lors des prochaines scènes.

Table des scènes de Dénouement :

1 - Attaque : Le **Héros** en vedette subit une attaque soudaine et brutale.

2 - Basculement favorable : La situation tourne favorablement au **Héros** en vedette qui se retrouve en position idéale pour aider les autres **Héros** ou mettre fin à la **Menace**.

3 - Basculement défavorable : La situation tourne défavorablement au **Héros** en vedette qui se retrouve en position très délicate et ne peut plus aider les autres **Héros**.

4 - Chauffé à blanc : Le **Héros** en vedette perd son sang-froid et s'expose au danger ou à la **Menace** lors d'une action quasi-suicidaire. Il perd 1 Point de **Scénarium**. A défaut (s'il n'a plus de Scénarium), celui-ci est victime d'une **Attaque** (1).

5 - Quand faut y aller... : Le **Héros** en vedette doit prendre un risque énorme pour dénouer une situation qui empêche les **Héros** d'avancer. Il perd 1 Point de **Scénarium**. A défaut (s'il n'a plus de Scénarium), celui-ci est victime d'une **Attaque** (1).

6 - Ultime préparation : Le **Héros** en vedette prend en main les préparatifs de l'affrontement final. Il expose sa stratégie pour en finir avec la **Menace**. Il perd 1 Point de **Scénarium**. A défaut (s'il n'a plus de Scénarium), celui-ci est victime d'une **Attaque** (1).



Cette partie présente un exemple de scénario type pour ce jeu de rôle. Le but de ce scénario est de montrer comment le découpage se fait.

La base de l'histoire :

Les héros vivent sur une île du Pacifique appelée Santa Martina, et profitent des douces soirées pour faire la fête et des week-ends pour profiter des plaisirs que le site extraordinaire leur offre : surf, plongée sous-marine, pêche et soirées sur la plage. Cependant, depuis quelques temps, des événements étranges remontent aux oreilles des héros : un bateau a été attaqué par un énorme requin au large de l'île, des enfants auraient vu leur chien se faire emmener par un requin... etc...

En fait, l'île des héros est attaquée par un Mégalodon (un requin géant) rendu fou par la puce implantée dans son cerveau par les scientifiques de l'armée présents dans la petite base militaire qui occupe la partie ouest de l'île.

Pour s'en débarrasser il faudra :

- Un pulsar électromagnétique pour griller la puce (le **Bidule Scientifique**) à récupérer dans le labo expérimental de l'US Navy (la marine américaine),
- Convaincre le commandant de la base que le requin est hors de contrôle et qu'il met en danger les habitants de l'île. (l'**Obstacle Social**),
- S'approcher assez du Mégalodon sans mourir et griller la puce (vaincre la **Menace**).

Les Héros :

Plutôt que de fournir des héros prêtirés, nous avons pensé qu'il serait plus sympa de vous laisser créer vos personnages. Néanmoins, nous avons besoin pour ce jeu : d'un plongeur sous-marin (Johnny, par exemple), d'une militaire travaillant sur la base militaire (Jenny) et de Jack, le beau surfeur. On peut également rajouter un profil de pêcheur/chasseur dont un proche a été dévoré par un requin (voire même CE requin), un policier local qui veut faire la lumière sur ces événements étranges, et de tout un tas d'autres profils que je vous laisserai le soin de définir. A la Prod de voir ce qui serait bien au casting....

Pour les attaches : faites simple : les relations frère/sœur, amicales, etc... pourront très bien faire l'affaire. Tout le monde se connaît plus ou moins sur l'île, et donc les liens sont assez faciles... Seule Jenny devrait avoir l'attache « loyauté à la patrie ».

Les investigations possibles :

Les héros vont probablement vouloir rencontrer les différents témoins de l'affaire : ils peuvent donc se renseigner et rencontrer les deux enfants dont le chien s'est fait dévorer par le mégalodon. Ces deux charmants enfants s'amusaient à lancer des bâtons depuis un débarcadère, lorsque le requin est sorti de l'eau et a gobé le chien d'une seule fois.

En ce qui concerne l'attaque du bateau, les héros en apprendront moins. Burt et ses potes étaient partis en mer pour tendre quelques lignes et vider quelques bières. Tout se passait bien quand une des lignes a commencé à dérouler. Ils s'y sont is à quatre pour tenter de ramener leur prise, mais c'est alors un gigantesque requin a surgi de l'eau et a arraché un morceau du bateau.

Si les héros décident de partir en mer, il est possible qu'ils se fassent attaquer par un requin mais trop petit pour passer pour le monstre de service. S'ils s'obstinent, ils finiront par capter l'attention du mégalodon. S'ils le traquent, il repartira vers l'ouest de l'île, vers la base militaire...

Les héros peuvent alors décider de rentrer sur la base pour obtenir des réponses...

Pour rentrer sur la base, Jenny sera très utile., Jenny la militaire peut décider de sacrifier sa « loyauté à la patrie » (**Attache**) et duper ou casser la figure du garde qui bloque l'accès au laboratoire.

Elle regagne 1 Point de *Scénarium*. Mais survient la **Montée en Tension**. Tous les jets gagnent un rang de difficulté.

Après un jet pour entrer par effraction en ayant l'air **Badass**, elle dépense 1 point de **Scénarium** pour que l'équipe fasse l'acquisition du pulsar.

Cette partie du scénario doit être jouée comme scène de cache-cache entre les héros et les militaires. Il n'est pas impossible que les héros soient capturés et présentés à l'officier en charge de la base. Ils sont déjà conscients du problème

Plus tard, Jack le surfeur beau gosse tente d'en appeler à l'humanité du commandant pour qu'il mette fin à ses expérimentations, ce qu'il va évidemment refuser. Personne d'autre n'ayant d'idée après cet échec, l'équipe décide de renoncer à surmonter l'**Obstacle Social**. Tous gagnent 1 point de *Scénarium*.

Survient le **Dénouement** et tous les jets voient leur difficulté augmentée encore d'un cran : il faut éliminer la **Menace** mettre le Mégalodon hors d'état de nuire. Le seul moyen est d'aller en mer et de l'attirer avec le pulsar.

Une fois attiré en mer, un des héros devra descendre dans un cage à requin pour approcher le pulsar le plus près possible de la puce. Et à ce moment, après un suspense incroyable, le héros brandira le pulsar et l'actionnera, provoquant l'explosion de la puce et la mort du mégalodon.

A noter : d'autres dénouements sont possibles : les héros peuvent aussi voler des mines sous-marines à la base, ou fabriquer une bombe artisanale pour faire exploser la bestiole. Cette approche est tout aussi valide...

C RÉDITS & L LICENCE

Illustrations :

Statue de la Liberté : geralt/Pixabay

Fireball : geralt/flinkr

Aliens : Javier-Rodriguez/Pixabay

Requin : Arzao/Pixabay

Police Women : Roberto Bosi/flinkr

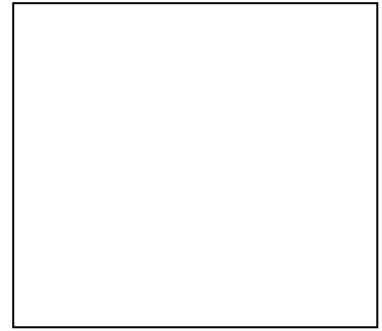
Gun, Cult, Man : Mocklogic/flinkr

Cop in the darkness : Mocklogic/flinkr

* * *

Ce jeu est placé sous licence CC-BY-SA-NC

B-MOVIE'S HEROES



Fiche de personnage

Nom : _____

Archétype : _____

Loose :

Scénarium :

Compétences :

Cool	Futé	Badass

Compétences secondaires :

Attache :

Liens :

Matériel :