

*Nous avons la chance d'être protégés par des post-humains surpuissants, les « Super ». Ils se meuvent, réfléchissent et se battent avec la magnitude de phénomènes naturels. Et laissent donc régulièrement un sillage de destruction derrière eux. Laissant à de braves gars et filles comme vous le soin de réparer derrière. Et vu la vitesse à laquelle ces interventions s'enchainent, il a fallu adapter les moyens. Or donc : des robots géants.*

Un jeu de Lucas-C sur une idée de Nerghull pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB, sous licence [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Pour y jouer, vous aurez besoin d'une poignée de dés à six faces, de papier et de crayons.

## LE FUTUR

2121. L'humanité va étonnement bien. Les ressources sont raisonnablement réparties et les vrais méchants préfèrent construire des lasers à rétrécir plutôt que priver d'argent l'hôpital public.

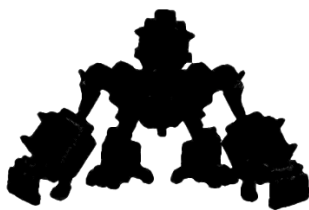
Radio, TV, *livestreams* ... les « Super » sont devenus le sujet favori de tous les médias. Il est sans cesse question de leurs exploits, leurs origines mystérieuses, leurs dilemmes moraux... Les autres sujets de société sont éclipsés par ces héros et leurs adversaires presque caricaturalement « vilains ».

Une chouette utopie donc, si ce n'était ce léger problème de destruction démesurée dont les « Super » ne peuvent être tenus pour responsables.

## FULGURO-PELLETEUSE

Au début, des équipes de secours à pied réparaient, avec des grues et des pinces à désincarcérer. Cela s'est rapidement avéré insuffisant, au vu du nombre de super-bagarres. Grâce aux progrès technologiques du XXII<sup>e</sup> siècle, de brillantes solutions se sont enchaînées. Jusqu'à ce que quelqu'un prononce cette phrase fatidique, à laquelle peu savent résister : « Et si on construisait des robots géants ? »

L'industrie lourde s'est mise à l'œuvre, harnachant de grosses machines sur de puissants moteurs, eux-mêmes reliés à des batteries de capteurs glissés entre des feuilles d'alliage ultra léger. On y était arrivés : des engins d'intervention polyvalents qui, avouons-le, ont grave la classe. Leur *look* plait au public, et les producteurs sont ravis.



## LA SUPCR

Acronyme de **S**auvetage **U**rbain, **P**rotection **C**ivile & **R**estauration, c'est l'une des organisations internationales en charge de ce « super nettoyage ». Les interventions de ses robots sont fortement médiatisées, bien que moins populaires que celles des « Super ».

Définissez ensemble à quoi ressemble la SUPCR. Est-ce une organisation gouvernementale ? Tenue par une petite famille ? Associative ? Est-elle rigoureuse ? Ses fonds proviennent-ils des « Super » ? Des produits dérivés ? Des assurances ?



## TERMINOLOGIE

Par convention, le termes « **joueuses** » désignera les joueurs & joueuses, à l'exception de l'une d'entre elles : la meneuse de jeu, nommée **Coordinatrice**.

« **PJ** » désigne le personnage d'une joueuse, et « **PNJ** » un autre personnage de l'histoire, joué par la **Coordinatrice**.

Le 1er PNJ à définir est le **coordinateur d'intervention de la SUPCR**, qui guide à distance les PJs sur le terrain.

## PROGRESSION

Si vous faites plusieurs parties de *Turbo Escouade*, introduisez une progression entre les missions jouées, inspirée des différents « âges » de comics :

- **Âge d'or et d'argent** : les « Super » sont tous de véritables héros, assez naïfs, au grand cœur, avec une identité secrète dont le quotidien est très ordinaire. Ex : Superman, les Avengers
- **Âge de bronze et moderne** : des scénarios plus violents, sombres et réalistes, où il peut être question d'abus de pouvoir, de corruption, de pauvreté, de drogues... Ex : The Authority, The Boys



## PERSONNAGES & ROBOTS

Vous incarnez des gens normaux, qui vont au travail sur des quarts de huit heures et touchent une prise de risque. Ces hommes et ces femmes pilotent des engins d'intervention qui s'avèrent être des robots géants. Mais à côté de ça, ils et elles ont des vies d'adultes ordinaires, galèrent à draguer, oublient de payer leurs factures et s'énervent parfois quand on leur fait remarquer qu'ils ont mal rempli leur rapport d'intervention après 5 heures de manut' sur le terrain.

Pour définir votre personnage, prenez une feuille blanche et un crayon. Vous allez y inscrire ce qui définit votre PJ : ses **Atouts** et ses **Motivations**.

## ATOUTS

Les **Atouts** de votre PJ sont ses aptitudes, ses relations ou ses objets qui vont l'**aider** à faire son job, mais qu'il **peut perdre** et qui sont **irremplaçables**.

Définissez d'abord **3 Atouts personnels**. Voici quelques exemples :

*Avant de décoller, Matthew glisse toujours dans son cockpit **une photo de sa fille**, qui l'aide à garder son calme quand c'est la panique.*

*L'architecte Eva est toujours secondée en mission par **son équipe de casque jaunes** au sol.*

*Douglas est extrêmement fier de sa **vue perçante**. Il a le regard le plus aiguisé de toute la SUPCR !*



Perdre ce dernier Atout par exemple peut signifier que Douglas devient borgne suite à un accident !

Définissez ensuite **3 Atouts de votre robot** : de quels équipements de réparation et de sauvetage est-il équipé ? A-t-il une capacité à usage limité ? Quelles sont ses petites bizarreries ?

*Exemples : une tête « girafe » télescopique, un canon à ciment, des propulseurs ultrasoniques, un énorme électro-aimant, des mains-drones qui restent reliées à votre robot par une chaîne...*

**Lorsqu'un Atout est perdu, rayez-le** de votre feuille de personnage. Les Atouts de robot peuvent être réparés ou remplacés entre deux interventions. Les Atouts personnels sont toujours **irremédiablement perdus**.

## MOTIVATIONS

Choisissez 3 **Motivations** dans la liste ci-dessous. Vous pouvez partager vos Motivations entre joueuses. Évitez d'avoir les même !

- ✓ **Fan des « Super »** : échanger quelques mots avec un « Super », pendant la réalisation de 3 Objectifs
- ✓ **« Je gère »** : réussir 2 Objectifs seul, sans aucune assistance
- ✓ **Leader né** : opérer comme *leader* dans la résolution en groupe d'au moins 5 Objectifs
- ✓ **Risque-tout** : perdre tous ses Atouts de robot au cours d'une intervention
- ✓ **Le robot n'est qu'un véhicule** : réussir 5 Objectifs consécutifs en employant ses Atouts personnels et **uniquement** ceux-ci
- ✓ **Saint-Bernard** : réussir 3 Objectifs de sauvetage de vies humaines
- ✓ **Trompe-la mort** : être KO ou remettre sur pied un collègue KO à 2 reprises lors d'interventions

Vous pouvez en inventer d'autres, avec l'accord de la Coordinatrice. Vous pouvez par exemple choisir un **trait de caractère** de votre PJ intéressant pour l'histoire, comme **Ambitieux** / **Bricoleur** / **Cherche la vérité** / **Épate la galerie** / **Insubordonné** / **Parano** / **Paresseux** / **Têtu**... À chaque scène où vous estimez avoir incarné ce trait de personnalité de manière intéressante pour l'histoire, demandez à la Coordinatrice si vous pouvez cocher cette Motivation. À la 5<sup>e</sup> coche, cette Motivation est validée.

Lorsque vous validez une Motivation, rayez-la sur votre feuille de personnage. En fin d'intervention, vous bénéficierez d'une Évolution. Une Motivation peut être validée à travers plusieurs interventions.

## PASSER DERRIÈRE L'HOMME D'ACIER

C'est le moment d'intervenir ! Vous avez été appelé, il y a eu du grabuge. Il faut aller déblayer, réparer, peut-être même sauver des gens bloqués sous les décombres.

### 1. BRIEFING

La Coordinatrice découpe chaque mission en **Objectifs**. Tous les Objectifs ne sont pas initialement révélés aux joueuses, certains apparaissent en cours de partie. Le chapitre *Missions* en présente des exemples.

Lors du *briefing*, le PNJ coordinateur expose au moins un Objectif clair aux PJs, tandis qu'ils prennent place dans leurs robots.

### 2. ÉCHANGE RADIO

Les PJs discutent par radio comment atteindre les Objectifs, tandis que leurs robots se rendent sur le terrain.

La Coordinatrice incarne le PNJ qui coordonne l'intervention à distance. Elle doit faire ressentir la gravité des enjeux, tout en encourageant les joueuses à être créatives. Idéalement, chacune exprime durant cette phase une idée de solution pour atteindre l'un des Objectifs.

### 3. DISPATCH

Ensuite, les joueuses indiquent à **quel Objectif s'attèle leur PJ**, sans plus de détails pour le moment. Si un Objectif n'est adressé par aucun PJ, il est **perdu**. Plusieurs PJs peuvent coopérer sur un même Objectif ensemble. Pour chaque Objectif, le PJ *leader* est le premier qui a annoncé s'en charger.

La Coordinatrice est encouragée à représenter les Objectifs visuellement sur une feuille de papier, par quelques mots dans un cercle. Si des Objectifs se révèlent liés, ils peuvent être reliés par un trait.

Une fois que tous les PJs ont déclaré leurs intentions, chaque tentative de résolution d'Objectif va donner lieu à une **scène**.

#### 4. RESOLUTION

Les scènes sont résolues dans l'ordre que souhaite la Coordinatrice.

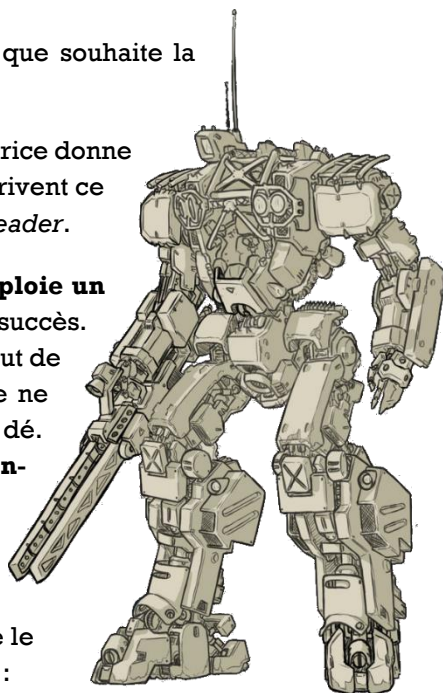
Au début de chaque scène, la Coordinatrice donne la parole aux joueuses afin qu'elles décrivent ce que fait leur PJ, en commençant par le *leader*.

Une joueuse peut annoncer qu'elle **emploie un Atout** pour augmenter les chances de succès.

Elle décrit alors de quelle manière l'Atout de son PJ entre en scène. Chaque joueuse ne peut en employer qu'un par jet de dé.

**Chaque Atout employé permet de lancer un dé supplémentaire.**

Chaque joueuse dont le PJ participe à la scène lance alors un dé à six faces, plus un dé par Atout employé. Le chiffre le plus élevé obtenu détermine le résultat :



**1** : la Coordinatrice décrit comment **l'Objectif est irrémédiablement perdu**. Si des Atout ont été employés, chaque joueuse décrit comment son **PJ perd cet Atout**. Les PJs KO doivent décrire comment **ils perdent un Atout** ou décrivent comment **ils meurent**.

**2** : la Coordinatrice décrit une complication sérieuse. Si des Atout ont été employés, chaque joueuse décrit comment son **PJ perd cet Atout**.

**3** : la Coordinatrice décrit un imprévu. Si plusieurs PJs étaient en action, cet imprévu **met KO le PJ leader**.

**4** : la Coordinatrice décrit comment **les PJs progressent** vers l'objectif sans encore l'atteindre : **quel obstacle leur résiste ?** Si le PJ *leader* a employé un Atout, sa joueuse décrit comment **il perd cet Atout**.



**5** : la Coordinatrice décrit comment **les PJs progressent** vers l'objectif sans encore l'atteindre : **quelles difficultés rencontrent-ils ?** Les joueuses choisissent : soit le résultat de leur prochain jet de dé sera augmenté de +1, soit un PJ KO est remis sur pied. Elles décrivent comment cela se traduit dans l'histoire.

**6** : la Coordinatrice décrit comment **l'Objectif est atteint** par les PJs. En cas de **double 6**, ce succès est **épique** !

Optionnellement, la Coordinatrice peut se baser sur les résultats individuels des jets des joueuses pour décrire comment chaque PJ s'en sort.

Un PJ peut-être **KO** pour diverses raisons : son robot a une avarie, il est coincé sous quelque chose, le PJ tombe inconscient... Un PJ KO ne peut plus contribuer de dés lors des jets de résolution de la scène. Lorsqu'une scène se termine, tous les PJs KO redeviennent opérationnels.

Si le résultat du jet n'est ni un 1 ni un 6, la scène continue. Les joueuses ont à nouveau l'opportunité d'employer des Atouts.

## 5. BILAN

Lorsque toutes les scènes ont été jouées, la Coordinatrice prend du recul pour décrire comment la situation globale évolue.

De nouveaux Objectifs peuvent apparaître, auquel cas une nouvelle phase d'Échange Radio/Dispatch débute, pendant laquelle les PJs peuvent se déplacer vers une autre scène. Lorsqu'il n'y a plus d'Objectifs, l'intervention est terminée.

Il est possible que les PJs refusent de se charger des Objectifs désignés par le PNJ coordinateur. Dans ce cas, quoi que les PJs tentent de faire, traitez-le comme un Objectif improvisé.

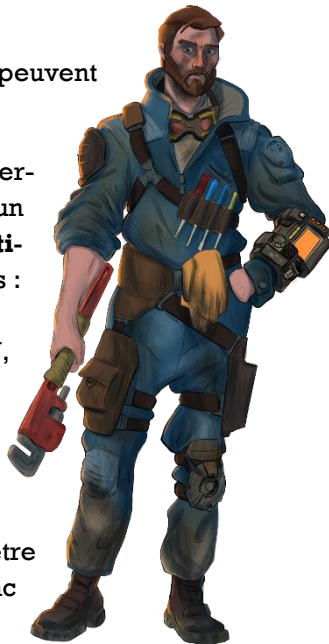
Si jamais les PJs s'opposent entre eux, celui qui obtient le meilleur résultat aux dés l'emporte.

## RETOUR A LA BASE

Dans l'intervalle entre deux interventions, les PJs peuvent récupérer ou changer tous leurs Atouts de robot.

Chaque PJ qui a validé une Motivation durant l'intervention bénéficie d'une Évolution : il obtient un **Atout personnel secret**, ainsi qu'une nouvelle **Motivation « âge moderne »**. Voici quelques exemples :

- **ennemi personnel** : choisissez un autre PJ, et une raison pour le haïr. Débrouillez-vous pour l'écarter de l'équipe.
- **finir en beauté** : orchestrez la disparition ou la mort de votre PJ
- **carriériste** : vous allez tout faire pour être promu et devenir coordinateur. Et donc prendre le rôle de Coordinatrice.
- **toxicomane** : vous êtes *addict* à une substance nuisible, pour vous et pour vos interventions. Trouvez une raison.
- **violent** : vous avez des accès de rage qui provoquent des dégâts ou des blessés. Trouvez une raison.



Les trois dernières Motivations fonctionnent comme les « traits de caractère » : elles sont validées après être introduites lors de 5 scènes.

**Atout personnel secret** : peut-être le PJ a-t-il un passé de « Super » ? Ou bien une capacité « Super » gardée secrète ? Employer cet Atout permet de lancer **deux dés supplémentaires** au lieu d'un. La première fois que cet Atout est employé, tous les PJs le découvrent. La deuxième fois qu'il est l'employé, le PJ sera filmé et son secret rendu public ! Cet Atout irremplaçable peut aussi toujours être **perdu**.

# MISSIONS

## AGE D'OR

**Un gratte-ciel est en train de s'écrouler suite à une attaque de Sinistroz !**

Objectifs initiaux : empêcher qu'il s'écroule + évacuer les occupants

Objectifs surprises : MegaGuy, le « Super » qui affrontait Sinistroz, a en fait été projeté à travers le bâtiment et s'y est encastré au milieu, inconscient

MegaGuy affronte AquaTroll au milieu de la Seine à Paris ! Une vague gigantesque vient d'être projetée sur **la Tour Eiffel qui s'incline dangereusement sur le Champs-de-Mars...**

Objectifs initiaux : empêcher la tour d'écraser les badauds + éviter des chutes mortelles + limiter les dégâts du tsunami urbain

Objectifs surprises : le pont d'Iéna s'écroule alors que la voiture du président le traverse + AquaTroll s'en prend aux PJs

**GigaChick** a été mise KO par un alien envahisseur mimétique, et vient de **s'abimer dans l'océan...**

Objectif initial : retrouver GigaChick

Objectifs surprises : le *leader* est *beamé* dans un vaisseau spatial + l'alien mimétique prend son apparence + GigaChick est sous son contrôle + un poulpe géant !

**Autres idées** : Le *Golden Bridge* menace de s'effondrer ! Les occupants de la station ISS ont été pétrifiés ! Les PJs doivent affronter Sinistroz car aucun « Super » n'est disponible !



## ÂGE MODERNE

- gérer un « Super » complètement saoul
- nettoyer la « MegaCave », lieu de débauche sordide
- gérer (mater) une manifestation anti-Supers
- découvrir qu'un super-vilain est employé par la SUPCR



## ILLUSTRATIONS

- [EDEN pilot – IgnusDei](#) - [CC BY-NC](#)
- [Iron Mecha Preview](#)
- [Symbiosis – Steven Sanders](#) – [CC BY-NC-SA](#)
- [ContractBot – StrictlyMecha](#) – [CC BY-SA](#)
- [BoS mechanic – AlexZebol](#) - [CC BY-NC](#)
- [MegaGuy](#) - [earlheartist](#), avec son autorisation
- [Gundam Ez8 – StrictlyMecha](#) – [CC BY-NC-SA](#)