Action's Movie Metal



Jdr de films d'action

BRP

Par Nhairic

Remerciements

Merci à toutes les personnes qui rendent les parties possibles autour de la table, ainsi qu'aux joueuses et joueurs qui testent, critiquent et font vivre Action's Movie Métal.

"Merci à Lucas, Perrine, Matthieu, Manu, Rémi, Anne Laure P, Paul, Patrick, Adrien, Fabrice, Vivi, Florian, Brice, Guillaume, Loïc, Maxime, Ludo, JN, Xavier, Lorenz, Fabien, Derry, mes excuses à ceux que j'ai pu oublier."

— *Eric Browet*

Table des matières

Qu'est-ce que Action's Movies Métal ? **6**

Le système de jeu : **6**

Les dons : **6**

Utiliser un don . . . 6

QG **8**

C'est quoi ? . . . 8

Détails . . . 8

Les compétences . . . 8

Les points de vie . . . 9

Les points de pouvoir . . . 9

Utiliser un QG . . . 9

Type de QG . . . 9

Créations . . . 10

Augmenter sa base . . . 11

la punchline **11**

Le Armageddon time **12**

Points de Badass **13**

Nouvelles Compétences **13**

Cascade (Dex %) : . . . 13

Sens olfactif(15%) : . . . 13

Les métiers **14**

Policier(e) : . . . 14

Pompier(e) : . . . 14

Chasseur(se) de prime : . . . 14

Force spéciale : . . . 14

Quidam : . . . 15

Serveur(se) étudiant : . . . 15

Barman(e) : . . . 15

Cuistot : . . . 15

Acteur(trice)/cascadeur : . . . 16

Cowboy(girl) Flingueur : . . . 16

Création de personnages **16**

Copyright 2021 Eric Browet

Expérience **16**

Combien de points d'expérience par scénario ? 17

Liste des Dons **17**

Les points d'Action **24**

Les méchants **24**

Les sbires : 24

Les caporaux 24

Les hommes de main 24

Les bras droits. 24

Le méchant principal 25

Scénarios **25**

Écrire le script ! 26

Course-poursuite **26**

Actions des non conducteurs 27

Actions conducteurs 27

Véhicules 28

Armes Montées 28

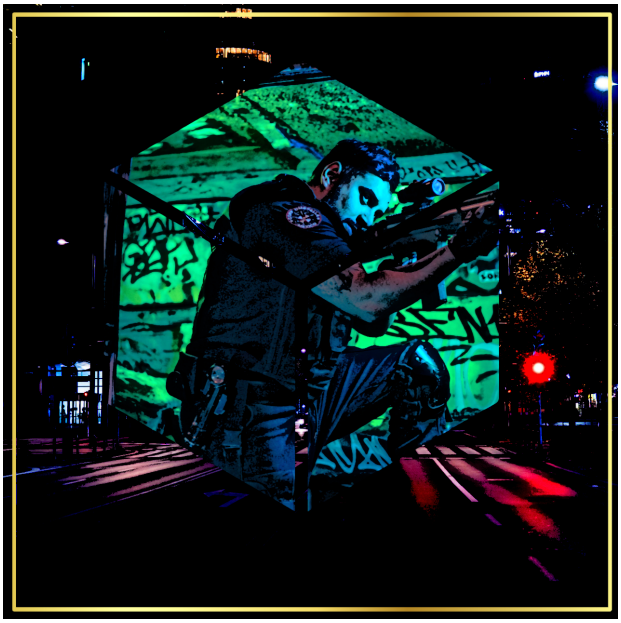
À venir **29**

T'es qui là **32**

Copyright 2021 Eric Browet

Qu'est-ce que Action's Movies Métal ?

Action's Movies Métal (AMM) est un jeu de rôle pour jouer aux "bon vieux films d'action et séries des années 80 et 90", avec leurs punchlines et leurs finesses scénaristiques. Il existe sûrement d'autres jeux du même type, mais là c'est ma version. Pourquoi Métal, ben parce que c'est la musique que j'aime et que cela colle bien au genre. Pour jouer à **AMM** il vous faudra du second degré et voir du troisième degré. La plupart des poncifs du genre ont comme thème la défense de la veuve et l'orphelin, mais bon la meilleure défense c'est l'attaque et l'expression mettre du plomb dans la tête y est prise au premier degré (d'où l'idée d'avoir beaucoup de second degré). Ces films sont remplis de cascades, de fusillades, de combats, d'explosions, de testostérone et de stéréotypes, mais les gentils ils gagnent et les méchants ils perdent. Ce jeu de rôle, ou plutôt cette extension de jeu de rôle est sans prétention et reste un nouveau prétexte pour faire une franche partie de rigolade avec des amis, du café et des pizzas (notez bien cette info). Je m'excuse d'avance pour le ton parfois oral, direct et léger que j'utiliserai parfois pour écrire ce livret.



Le système de jeu :

AMM se base sur le système très simple de Basic BRP. Un système gratuit basé sur des caractéristiques de personnage standard et des compétences chiffrées en pourcentage. Je ne m'attarderai pas ici à expliquer le jeu de rôle, car les règles de base le font très bien ! Vous pourrez les trouver ici BaSIC : Le jeu de rôle de base.

AMM ajoute quelques nouvelles notions, comme le QG, les Dons, le véhicule personnel, de nouveaux métiers, la punchline, la phrase Armageddon et les points de badass. Ces nouveautés sont toutes détaillées ci-dessous.

Les dons :

Les dons sont des petites ou grandes capacités qui aident le personnage à faire des actions particulières qui lui permettront de peaufiner son rôle. Certains dons peuvent vous gêner (trop stéréotypé par exemple) s'ils ne correspondent pas à vos idéaux ou à votre moralité supprimez-les, mais surtout n'oubliez pas qu'il s'agit de ne pas les prendre au premier degré. Chaque personnage commence avec un don gratuit à la création, mais le joueur peut décider de prendre un deuxième don en dépensant 25 points de compétences libres. On ne peut cependant pas prendre plus de deux dons à la création. Par la suite il sera possible d'en acheter d'autres avec les points d'expérience (xp), les coûts sont indiqués dans la liste ci-dessous.

- Le deuxième don coûte 1 point xp
- Le troisième don coûte 2 points xp
- Le quatrième don coûte 3 points xp
- Le cinquième don coûte 5 points xp
- Le sixième don et plus 8 points xp

La liste des dons est disponible page 17.

Utiliser un don

Les dons coûtent des points d'action pour être utilisés, les points d'action sont décrits plus loin dans le livret. Dans la mesure du possible demander une petite phrase ou un peu de roleplay pour agrémenter l'utilisation du Don. Un personnage peut utiliser un don autant de fois qu'il le

Copyright 2021 Eric Browet

veut tant qu'il dispose d'assez de points d'action. L'effet d'un don s'applique immédiatement sauf contre-indication. Une fois les points d'action utilisés, le Don agit selon sa description. Sauf indication contraire, un personnage doit être conscient pour activer un don et en cas d'utilisation simultanée entre deux protagonistes l'initiative détermine qui utilise son don en premier. Suivant la situation le meneur de jeu jugera lui-même si utiliser un Don compte comme une action ou pas.

Copyright 2021 Eric Browet

QG

C'est quoi ?

Le **QG** représente l'endroit où se regroupent les personnages et qui leur permettra de mener à bien les "missions". Il fournira l'argent, l'équipement, un lieu de vie et un support. Considérer l'organisation comme un personnage (utiliser une feuille de personnage). Soit le meneur de jeu fournit le **QG**, soit ce sont les joueurs qui participent collectivement à sa création.

Détails

Les caractéristiques :

Les caractéristiques d'un **QG** ne représentent évidemment pas les mêmes choses que pour un personnage. Elles ont leur propre signification détaillée ci-dessous.

La force :

La force représente la puissance militaire ainsi que la capacité défensive du **QG**. Plus la force est élevée, plus le **QG** dispose de moyens offensifs et défensifs. Cela peut aller d'un gardien et quelques alarmes à des complexes secrets extrêmement protégés disposant de soldats entraînés. À vous de déterminer ce qui correspond le plus au **QG** de vos parties de **AMM** (milice privée, adeptes d'arts martiaux, vieux amis, armée gouvernementale, systèmes automatisés).

La constitution :

La constitution représente la **puissance financière** du **QG**. Les fonds peuvent provenir d'un philanthrope multimilliardaire, d'une organisation secrète, d'une fondation ou même de placement financier. Elle déterminera le budget disponible pour les joueurs

La dextérité :

La dextérité représente **la discrétion** avec laquelle peut agir le **QG** et aussi sa capacité à avoir des agents infiltrés. Cela peut être des amis ou vieilles connaissances ou bien des espions entraînés

La taille :

La taille représente le **rayonnement géographique** dans lequel le **QG** peut agir ou est capable d'agir sans aucun problème.

L'intelligence :

L'intelligence représente la **capacité technologique et à espionner**. Il peut s'agir de laboratoire de recherches, d'un scientifique ingénieux ou de contact dans les milieux scientifiques ou technologiques

La volonté :

La volonté représente la capacité du **QG** à trouver des renseignements, à persévérer et être un soutien moral.

Le charisme :

Le charisme représente la **réputation** auprès du public et sa capacité à communiquer une bonne image.



Les compétences

Les compétences représentent **les informations et le soutien** dont disposent les personnages lorsqu'ils peuvent utiliser les ressources liées à leur **QG**. Il peut s'agir d'un réseau informatique avec une connexion partout dans le monde ou de personnes qui font profiter de leurs larges connaissances. Certaines compétences comme Artisanat et Premiers soins peuvent permettre la fabrication d'objets (atelier, usine, département R&D) ou à la dispense de soins (infirmerie, équipe de secours). Le meneur de jeu et les joueurs décident ensemble en restant cohérents avec les autres caractéristiques.

Copyright 2021 Eric Browet

Les points de vie

Les points de vie représentent **la viabilité sociale et physique du QG** face aux relations publiques et aux autres organisations. Quand les points de vie passent en dessous de zéro alors les dégâts sont reportés sur une caractéristique(aléatoirement) à raison de 1 point de caractéristique par 10 points de dégâts. Un **QG** récupère un point de vie par semaine. Pour récupérer les caractéristiques il faut dépenser à nouveau les points d'Xp. Si toutes les caractéristiques tombent à zéro le **QG** est totalement détruit.

Les points de pouvoir

Les points de pouvoir représentent la capacité mise à disposition par le **QG** pour aider les joueurs dans un scénario.

Utiliser un QG

Pour pouvoir utiliser un QG les personnages doivent être dans le rayonnement géographique et pouvoir communiquer correctement avec lui. Durant un scénario, utiliser le budget, faire appel aux compétences, faire appel aux caractéristiques nécessite de dépenser un point de pouvoir du **QG**, un personnage peut dépenser deux points de sa réserve de Point d'action personnel pour faire appel au **QG**.

Exemple :

- Faire surveiller un bâtiment
- Trouver des renseignements sur quelqu'un
- Demander un soutien militaire
- Demander un soutien médical
- Trouver des renseignements sur un objet, un fait divers etc.

Type de QG

Il existe plusieurs types de **QG**, les **organisations** ou **les bases d'opérations**. Une organisation est une société privée ou publique pour laquelle agissent les personnages. Ils lui sont liés par contrat et doivent obéir aux règles de celle-ci et à la hiérarchie. Si un personnage déroge aux principes de l'organisation, celui-ci est retiré du jeu. (il peut toutefois être rappelé à l'ordre avant, à la discrétion du MJ), une organisation est toujours plus puissante qu'une base d'opérations, mais elle ne peut être customisée facilement et reste moins souple pour les personnages joueurs.

Une base d'opération est un endroit où les personnages opèrent et qui leur appartient, les personnages obéissent à leur "propre règlement" et ne dépendent d'aucune hiérarchie. Cependant évidemment la règle reste de "sauver veuve et orphelin". **AMM** n'a pas vocation à faire des voyous ou des criminels sans foi ni loi, mais des justiciers et leurs montures, et quand il ne reste plus aucun espoir, qu'il ne reste plus qu'une solution ... bon enfin vous avez compris.

Dans les faits, peu importe le lieu du **QG** , cela peut être un bunker, un aérodrome, un bar, un immeuble, une fourgonnette. Le fait est de dire que quelque chose relie les personnages joueurs. Vous pouvez interpréter les caractéristiques d'une base comme un ensemble de contacts aidant les personnages ou comme des structures physiques avec des ordinateurs ou des laboratoires, voire même un mixte des deux. Inspirez-vous de vos séries préférées et faites votre mixture.

Quoi qu'il en soit vous pouvez occulter la règle des **QG** si vous voulez, si vous trouvez que ça ne correspond pas à votre vision ou votre campagne. Personnellement je conseille plutôt la base d'opération car elle permet aux joueurs de personnaliser encore plus le jeu et leur groupe. Dans tous les cas, il faudra un nom au groupe et au **QG**.

Copyright 2021 Eric Browet



Créations

Les **QG** ont un nombre de points de base qui est multiplié par l'importance de l'organisation. Plus une organisation est puissante, plus elle a de règles à respecter.

Rigueur souple :

L'organisation a des règles générales qui laissent de la liberté aux joueurs. Ils peuvent être plusieurs fois rappelés à l'ordre, mais les missions doivent être réussies.

Rigueur standard :

L'organisation a des règles claires qui cadrent bien les missions. Si des résultats sont bons, elle peut tolérer des écarts, toutefois l'organisation pourrait réduire les Pa disponibles aux joueurs comme blâme. Si un personnage déroge trop souvent aux règles alors il doit quitter l'organisation

Rigueur stricte :

L'organisation a des règles très strictes et elle demande un comportement irréprochable. Elle tolère peu les écarts rarement deux fois, elle n'hésite pas à blâmer les personnages en leur mettant moins de Points de pouvoir à disposition ou en les excluant.

Lorsque l'on attribue des points de compétences à un **QG** les bases indiquées sur la feuille de personnage sont toutes égales à Zéro. Il faut aussi rajouter la compétence Relations publiques comme compétence d'attaque avec des dégâts de base égaux à 1D6.

Points de base (Pdb) :

— 32 points de caractéristiques
— 250 points de compétences

Les points de caractéristique se dépensent de 1 point pour 1 point de caractéristique et aucune caractéristique ne peut être égale à zéro. Les points de compétences se dépensent aussi de 1 point pour 1 point mais une compétence peut avoir un score égal à zéro. Le meneur de jeu devra veiller à la cohérence de l'ensemble des caractéristiques et des compétences, il pourrait y avoir une tonne de règles pour gérer cela, mais rien ne vaut le bon vieux sens. Avoir deux caractéristiques à 18 et le reste en berne (5 ou 6) serait totalement déséquilibré par exemple.

Base d'opération

(conseillé)

Pdb X 1 pas de rigueur imposée ou nécessaire

Organisation simple

Pdb X 2 et rigueur souple

Organisation puissante

Pdb x 3 (fondation internationale, agence gouvernementale officielle) et rigueur standard

Organisation très puissante

Pdb X4 (Société secrète, agence gouvernementale secrète) et rigueur stricte

Une organisation évolue peu et son budget se compte en millions mais toutefois le budget des personnages se comptera comme pour une base opérationnelle, en appliquant cependant le multiplicateur de Pdb. (si le budget annuel est de 25 000 alors pour une organisation très puissante il sera de 100 000). Il s'agit là du budget que les personnages pourront dépenser comme ils veulent en dehors des ressources fournies par l'organisation.

Pour vous permettre de juger

Force :

1 Y a bien un vieux gardien
10 Complexe sécurisé comme une banque avec deux équipes d'intervention
20 Dispose d'une division militaire secrète et d'un complexe sous une montagne rocheuse.

Copyright 2021 Eric Browet

Constitution

CON X CON milliers par an de "crédits" le nom de la monnaie on s'en fout !

Taille

1 Agit dans le quartier
10 National
20 International

Dextérité

1 Arrêtez de laisser vos empreintes
10 Bon on sait que c'est votre QG mais y a pas de preuve
20 Incognito !

Intelligence :

1 Kit de chimie de primaire
10 Technologie standard et labo correct
20 30 ans d'avance

Volonté

1 On a bien un bouquin quelque part
10 On sait plein de petits trucs sur tout
20 On sait tout

Charisme

1 Une bande de loubards !
10 Beaucoup de gens vous apprécient
20 Sauveur of the universe.

Dégâts :

Les QG ont deux compétences d'attaque (Représailles et Relations publiques) et deux compétences de défense (Contre-mesure et Image publique). Ce sont les seules compétences qui commencent avec un score de base.

Représailles :

Base : FOR + DEX Dégât : 1d3+bonus de force

Relations publiques :

Base : CHA + CON Dégât : 1d6

Contre-mesure :

Base : FOR + CON

Image publique :

Base : CHA + CON

Globalement il est préférable de laisser au MJ de juger des moyens de l'organisation il serait possible de faire des règles plus exhaustives mais cela briderait sûrement l'imagination et casserait le côté cadre et décorum d'une base opérationnelle ou d'une organisation.

Augmenter sa base

Caractéristiques :

Un joueur peut augmenter les caractéristiques du QG en dépensant des points d'expérience de son personnage, toutefois le coût pour augmenter d'un point une caractéristique dépend de la valeur de celle-ci.

Score 0 à 5 :

Un point d'XP pour augmenter de un point (organisation Coût X2)

Score 5 à 10 :

Deux points d'XP pour augmenter de un point (organisation Coût X2)

Score 11 à 15 :

Trois points d'XP pour augmenter d'un point (organisation Coût X2)

Score > 15 :

Cinq points d'XP pour augmenter d'un point (organisation Coût X2)

Compétences :

Un joueur peut augmenter les compétences du QG en dépensant des points d'expérience de son personnage. Un point d'expérience augmente de 5% une compétence au choix inférieur à 90%, au-delà la compétence n'augmente que de 1 point. (organisation Coût X2).

Note :

Un meneur de jeu peut octroyer des points de caractéristiques ou de compétences gratuitement en récompense de mission s'il le veut.

la punchline

La punchline est la phrase fétiche d'un personnage de film d'action, le truc qui le rend **Badass**, sa signature verbale. La punchline est aussi une phrase culte qui termine une scène importante pour le personnage ou le groupe, elle marque le script d'une empreinte indélébile et habille la

Copyright 2021 Eric Browet

scène comme un costume taillé sur mesure. Une punchline peut être une phrase au second degré qui a été appliquée au premier degré.

"dans un film, un héros laisse tomber un méchant d'une falaise. Quand il revient, sa partenaire lui demande ce qu'il a fait de son ami. Le héros répond 'je l'ai laissé tomber' ".

La punchline est souvent aussi très ironique(une fois lancé il rebondit très bien), très cynique (l'intelligence saute une génération, vos gamins vont être des petits futés), une insulte dissimulée (t'as une tronche de contraceptif) ou une promesse bien virile de vengeance. Parfois c'est tout ça à la fois.

Il y a deux types de punchline dans **AMM**, la **signature** et la **scénique**. La signature est celle correspondant à la phrase que balance de manière récurrente un personnage et vous l'aurez compris la scénique celle qui conclut une situation ou une scène. Par exemple 'c'est mon moment préféré' peut être une signature et "T'as vraiment pas bonne mine Hans" pourrait être une phrase scénique après que Hans, le méchant, ait sauté sur une mine. Réussir une punchline scénique permet de récolter un point de Badassitude. Chaque punchline bien placée devra être écrite sur la punchlinegraphie du personnage.

Le Armageddon time

L'armageddon time est une situation où le héros est repoussé dans ses retranchements, le moment ultime où tout va de travers et où un souvenir, une phrase ou une situation fait qu'il va puiser dans ses forces. Par la grâce de **AMM** ses forces seront décuplées pour botter le cul, oups pardon, tanner la peau de l'arrière-train de l'adversaire et peut-être mettre fin à ses agissements. Le joueur doit donc indiquer ce qui déclenche le **Armageddon** Time de son personnage. Cela doit évidemment faire partie intégrante de l'historique du personnage et avoir un côté métalodramatique, comme par exemple la mort horrible de ses parents, une trahison ignoble, la perte de son honneur, l'élimination de son ancienne équipe, dans les faits il existe de nombreuses choses qui peuvent satisfaire et parfois un mixte de plusieurs de ces causes. Un **Armageddon Time** ne peut évidemment pas arriver à chaque scénario(heu mission), mais quand cela arrive les points de badassitude du personnage doublent et ses points d'action se régénèrent automatiquement (rrrhaaaaa tu vas me le payer !). Généralement après avoir eu un Armageddon time le personnage devra trouver une nouvelle raison d'en avoir un autre. Il est évident que le meneur de jeu et le joueur devront préparer scénaristiquement cette nouvelle possibilité.

Copyright 2021 Eric Browet

Points de Badass

Les points de badass représentent le côté dur à cuire et exceptionnel du personnage, ils permettent aux personnages de réaliser des exploits extraordinaires. En dépensant un point de badass le personnage peut transformer une réussite en réussite critique, un échec en réussite, régénérer ses points d'action, annuler les dégâts d'une attaque ou relancer n'importe quel jet de dés. Les joueurs peuvent enchaîner la dépense de points de badass comme ils l'entendent jusqu'à épuisement de leur total. Cependant pour l'amusement général et le style une description roleplay de cette utilisation est la bienvenue.



Comment gagner des points de badass

Chaque personnage commence avec trois points de badass. Par la suite un personnage gagnera des points de Badassitude par le roleplay, les actions, les missions réussies et les punchlines bien placées.

Comment perdre des points de badass

Un personnage peut aussi perdre des points de badass s'il se comporte mal. La goujaterie, le racisme, l'homophobie, la misogynie, la violence envers les personnes vulnérables, la couardise, le déshonneur coûteront des points de badass aux personnages.

Dépenser les points de Badass :

Transformer une réussite en réussite critique : 1pt
Transformer un échec en réussite : 1pt
Régénérer ses points d'action : 1pt
Utiliser un don d'un autre joueur : 1pt (coût des Pa X 2)
Utiliser n'importe quel don : 1pt (coût des Pa X 3)
Annuler une blessure non mortelle : 1pt
Annuler une blessure mortelle : 2pt
*Annuler une blessure mortelle et revenir :*3pt

Une **blessure non mortelle** est une blessure qui ne fait pas passer les points de vie en dessous de zéro. **Une blessure mortelle** est une blessure qui fait passer les points de vie en dessous de zéro, cependant si le joueur utilise 2pts de badass il reste out et grièvement blessé (une semaine minimum d'hôpital). **Si le joueur utilise 3 pts de badass le joueur est à 1d3-1 points de vie et encore debout**. Une blessure mortelle peut être aussi considérée comme une "mort certaine", un coup du sort l'ayant soustrait à la faucheuse, évidemment le meneur de jeu doit approuver et le joueur faire preuve de narration et d'imagination (sans être abracadabrant)

Nouvelles Compétences

Cascade (Dex %) :

Cette compétence sert au personnage à courir tout en évitant des obstacles, à sauter au-dessus d'un grillage, d'un véhicule, d'un toit, au travers d'une fenêtre. Un doute ? eh bien si on a envie de dire doublure c'est que c'est une cascade.

Sens olfactif(15%) :

Compétence spéciale pour différencier le fait que le personnage distingue mieux les odeurs que quiconque comme un "nez". On ne peut utiliser et prendre cette compétence que si elle fait partie du métier du personnage. Quand elle est utilisée cette compétence donne plus de renseignements qu'un simple jet de sens.

Copyright 2021 Eric Browet

Les métiers

Voici quelques nouveaux métiers jouables dans AMM



Policier(e) :

Bagarre, Baratin, Cascade, Connaissance (Loi), Écoute, Esquive, Observation, Arme à feu (2 choix), Arme de mêlée (2 choix), Arts martiaux, Conduite (Voiture), Connaissance (Criminel), Empathie,

Langue (Autre), Pistage, Premiers soins, Saisie, Statut(Policier) ou Technique (Informatique).

Exemple : Vous faites partie des forces de l'ordre ou en avez fait partie. Le monde est devenu une chienlit inextricable. Les truands font la loi dans la rue en terrorisant les braves gens. L'administration ne fait rien, personne ne se dresse pour faire régner la justice sauf vous. Vous allez leur faire ravaler leurs plombages, effacer leurs sourires mesquins et les soumettre à la justice.

Pompier(e) :

Cascade, Conduire camion, Commandement, Arme de mêlée Hache Art martial* Hache, Premiers soins, Observation, Écouter, Connaissance Pyrotechnie, Escalade, Démolition, Empathie, Observation, Science Chimie, Réparation, Statut Pompier, Lancer. *On prend la compétence arme de mêlée au lieu de bagarre comme base.

Exemple : Vous avez l'âme d'un sauveur, vous êtes né pour sauver des gens en pleine catastrophe. Mais le monde est fait de crapules qui ignorent les règlements et laissent vivre ou travailler des gens dans des zones dangereuses au péril de leur vie. Mais maintenant c'est à eux de connaître le danger, vous !

Chasseur(se) de prime :

Bagarre, Baratin, Cascade, Connaissance (Loi), Écoute, Esquive, Observation, Arme à feu (2 choix), Arme de mêlée (1 choix), Arts martiaux, Conduite (Voiture), Connaissance (Criminel), Empathie, Langue (espagnol), Pistage, Premiers soins, Saisie, Manipulation, Déguisement.

Exemple : Rien de pire pour vous qu'un criminel en fuite, mais la police c'est pas pour vous.

Méthode musclée et adrénaline sont vos maîtres mots. Un bon criminel est un criminel m.. heu non avec une bonne prime.



Force spéciale :

Cascade, Conduire (au choix), Démolition, Arme à feu Fusil, Armes à feu de poing, Bagarre, Arme de mêlée couteau, Art martial ou Art martial* couteau, saisie, Arme lourde(2 choix) Camouflage, Discrétion, Esquive, Observation, Écoute, Commandement, Natation, Lancer, Manipulation. *On prend la compétence arme de mêlée

Copyright 2021 Eric Browet

au lieu de bagarre comme base.

Exemple : On vous a fait participer à tous les conflits, à vous mettre en danger avec votre équipe. Lors de la dernière mission ils vous ont sacrifiés, vos hommes sont tous morts et tout ça pour qu'ils se remplissent les poches. Vous avez fondu leurs plaques d'identification pour en faire des balles, afin de graver à jamais leurs noms dans la tête de ces pourries.

Quidam :

Bagarre et huit autres compétences (hors compétences martiales et démolitions, camouflage, discrétion, tactique.)

Exemple : Vous étiez une personne ordinaire jusqu'à ce terrible drame. Alors que vous et votre frère rentriez d'une soirée de jeunes riches vous ont pris en chasse. Ils vous ont rattrapés, humiliés, torturés et tabassés à mort. Après votre sortie du coma vous avez appris que votre frère n'avait pas eu votre chance. Les jeunes ont porté plainte contre vous et vous n'avez plus rien, famille, maison, boulot, leurs avocats ont fait du bon boulot. Votre vengeance sera comme votre procès, sans appel !

Serveur(se) étudiant :

Sciences aux choix, Empathie, Langues étrangères, Statut (milieu Étudiant), Vigilance, Persuasion, Baratin, Jeu, Recherche, Bagarre, Art martial un choix, Discrétion.

Exemple : Vous faites des études et devez les payer, mais vous n'habitez pas le bon quartier. Le jour vous étudiez et le soir vous faites le service dans un petit restaurant de quartier. Votre meilleure amie a choisi un autre moyen pour payer ses études, elle est entrée dans la prostitution et son mac est une enflure. Droguée, elle a fait une overdose qui l'a mise dans le coma. Vous avez redoublé d'efforts pour aider sa famille à payer l'hôpital, mais il vous en reste assez pour mettre un maquereau en boîte.

Barman(e) :

Artisanat cocktail, Étiquette, Empathie, Commandement, Art martial, Sens olfactif, Écouter, Connaissance Loi, connaissance mafia, connaissance de votre choix, connaissance police, Statut (milieu de la nuit), Psychothérapie, Premiers soins, Observation

Exemple : Vous étiez une jeune personne promise à un bel avenir, vous êtes partie d'une banlieue pauvre et avez fait les plus grandes écoles pour devenir avocat(e). Vous avez intégré un prestigieux cabinet qui vous a utilisé et fait tremper dans une sale affaire, le temps que vous vous en rendiez compte il était trop tard. Vous avez appris à vos dépens qu'il ne fallait pas être meilleur que le fils du patron. Ruiné et radié vous avez trouvé le salut en tant que barman. Vous en avez appris plus sur ce cabinet véreux, corruption de témoins, arnaque, intimidation, faux rapports. Ils ont ruiné des tas de pauvres gens. Il est temps que cela cesse, demain vous allez tirer la chasse de ce cabinet.



Cuistot :

Artisanat cuisine, Connaissance Loi , Connaissance Comptabilité, Empathie Commandement ou Démolitions, Arme de mêlée, Art martial* (couteau de cuisine), Sens olfactif, Écouter, Lancer, Premiers soins. *On prend la compétence arme de mêlée au lieu de bagarre comme base.

Exemple : Ancien marshal vous avez quitté le métier après un désaccord avec votre hiérarchie et vous vous êtes reconverti comme chef cuisinier. Récemment un ancien criminel que vous aviez arrêté est sorti de prison après qu'un soi-disant témoin ait juré avoir vu cette ordure, ailleurs que sur la scène du crime. Une chose est sûre il va vouloir se venger. Vous avez mis votre famille

Copyright 2021 Eric Browet

à l'abri. Quoi qu'il en soit, ce sera la prochaine sauce que vous allez réduire.

Acteur(trice)/cascadeur :

Cascade, Statut(Célébrité), sens, Empathie, Psychothérapie, Marchandage, Langue, Persuasion, Performance (comédie), Étiquette, Bagarre, art martial (20% max), Monte, Connaissance (3 aux choix), Conduite(voiture de sport), Baratin, pilotage(avion), Arme à feu pistolet, Connaissance (Hollywood ou Bollywood)

Cowboy(girl) Flingueur :

Cascade, Arme à feu tous, bagarre, arme de mêlée couteau, Manipulation, Démolition, Discrétion, Monte, Écoute, Observation, Jeu, langue, Arme lourde (mitrailleuse lourde), Artisanat (balle), Empathie, Lancer, Arme à distance Lasso ou fouet, Pister, Premiers soins. Connaissance (mafia), Connaissance (nature), Passe-passe.

Création de personnages



Un joueur pour **AMM** dispose de **325 pts** à dépenser dans les compétences métiers et **175 points** à dépenser librement. Il dispose aussi gratuitement d'un don et peut en prendre un deuxième en dépensant **25 points** de création de ses points libres (au début il est préférable de se cantonner à deux pouvoirs maximum pour avoir le plaisir de faire évoluer son personnage). **Gratuitement** il acquiert aussi les compétences **jeux(Jdr)** et **connaissance (musique métal)**.

Pour les caractéristiques le joueur dispose des scores suivants, **18, 16, 16, 14, 14, 14, 12**. Il les place dans les caractéristiques de son choix, et a le droit de bouger 2 points d'une caractéristique à une autre. Le reste de la création répond aux règles de Basic RPG.

Expérience

Les joueurs en fin de partie obtiendront des points d'expérience(XP) à dépenser pour améliorer leurs personnages. Ci-dessous vous trouverez la liste des différentes possibilités d'augmentation. En ce qui concerne les règles d'augmentation de compétences si vous jouez de manière assidue vous pourriez avoir rapidement des personnages disposant de gros scores de compétences, cela peut nuire à l'utilité de recourir à certains dons ou au final avoir un groupe de personnages avec des scores identiques dans les mêmes compétences. Au final cela enlève la saveur d'avoir chacun sa spécialité et son domaine de prédilection. Je conseillerais qu'une compétence qui n'est pas une compétence métier n'augmente que de 1D3 et qu'elle n'augmente pas si le jet d'augmentation est raté(voir les règles de Basic BRP).

Dépenses d'XP :

Pour **1 point**, un joueur peut considérer qu'il a réussi un jet d'augmentation.

Pour **1 point** un joueur peut tenter un jet d'augmentation sur une compétence qu'il n'a pas cochée.

Pour **1 point** un joueur peut lancer 1D20 pour essayer d'augmenter une caractéristique. Pour cela il choisit la caractéristique et lance 1d20 s'il fait au-dessus du score de la caractéristique celle-ci augmente de 1 point.

Un joueur peut aussi dépenser des points pour acquérir **des dons** (voir l'aparté sur les dons). Attention toutefois à garder une cohérence par rapport à son type de personnage et de jeu.

Stéréotype des films pour s'inspirer :

Flingueur(se), rusé(e), déjanté(e), chevaleresque, distributeur(se) de pain, accro à l'adrénaline, pilote, planificateur(trice), flic rebelle, repenti(e), recherché(e), scientifique bafoué(e), quidam qui a tout perdu.

Copyright 2021 Eric Browet



Combien de points d'expérience par scénario ?

Grande question que se posent tous les meneurs de jeu, de manière standard un scénario donne un à trois points d'expérience à chaque joueur. Cependant vous pouvez aussi récompenser les joueurs en leur donnant, des petits bonus à utiliser dans les prochains scénarios, des bonus d'équipements ou toutes autres choses que vous jugerez utiles pour vos parties.

Liste des Dons

Baffe de forain

Coût : 3Pa

Donne +1d3 points de dégâts. Si dégâts max la victime fait un jet d'endurance pour ne pas être sonnée. Dure 3 rounds

Décolleté ravageur

Coût : 3Pa

Seulement pour les personnages féminins. Fait perdre aux hommes 50% à tout jet pour résister à une suggestion du personnage féminin. **Attention à n'autoriser que si cela ne gêne ou ne dérange personne !**

C'est moi le chanteur

Coût : 3Pa

Nécessite d'être le chanteur d'un groupe. Même effet que décolleté ravageur mais sur la gent féminine. **Attention à n'autoriser que si cela ne gêne ou ne dérange personne !**

Chewing-gum Mac Donneur

Coût : 4Pa

Le personnage a un chewing-gum qui peut aider à tout réparer +30% en bricolage

Prend ça en plus

Coût : 3Pa

Lorsque le personnage réussit son art martial, doublez les dégâts bonus.

Posture de Gandhi

Coût : 3Pa

Le personnage prend une posture pacifique qui lui donne + 30% en persuasion pour ne pas être frappé

Brise noix naturel

Coût : 6Pa

Simple, efficace, basique, un bon coup de pied ou de genou bien placé qui calme pour 2d6 rounds

J'ai eu 7 frères

Coût : 3Pa

À condition d'être un personnage féminin. Le personnage a tellement eu de frères bagarreurs à gérer qu'il sait soigner les bobos, recoudre les plaies avec rien, + 30% en premiers soins

J'ai eu 7 sœurs

Coût : 3Pa

À condition d'être un personnage masculin. Le personnage a eu tellement de sœurs qu'il peut soigner les peines de cœur. + 30% en psychologie.

Coup de boule lifté

Coût : 3Pa

Comme baffe de forain mais avec la tête.

Suis pas un PJ

Coût : 5Pa

Le personnage maîtrise l'art du "Se fondre dans le décor jutsu". On ne prête plus attention à lui, il devient un personnage lambda et se fond dans le décor, tant qu'il n'agit pas évidemment.

Double dragons

Coût : 3Pa

Après avoir agrippé son adversaire par la tête(lutte/art martial) le personnage peut balancer un coup de genou pleine face +1d6 + 3 points

Copyright 2021 Eric Browet

de dégâts

Réciter une phrase spirituelle
Coût : 3Pa
Dans une situation critique le personnage trouve une phrase spirituelle qui motive ses alliés. +10% pour les alliés à leur prochaine action. +20 % si le joueur trouve une bonne phrase pour la situation.

Le détail qui tue
Coût : 4Pa
L'œil aguerri du personnage repère des détails qui échappent au commun. Comme la moindre trace de doigts sur une surface que vous venez de nettoyer + 30% en observer

Click and point
Coût : 4Pa
Le personnage peut briser un code de sécurité à la vitesse du son, une barre chocolatée, un craquement de doigts et c'est parti +30 % informatique

C'est pas cher du tout
Coût : 1Pa
Le sourire et le calme du personnage aident à négocier des prix +20% en Marchander/Négocier

C'est comme dans ....
Coût : 6Pa
En manque d'idées, eh bien puiser dans les connaissances littéraires et cinématographiques du meneur de jeu. Demander au meneur de jeu, c'est quoi la meilleure idée saugrenue pour nous en sortir.

Sling Sling
Coût : 2Pa
Condition être chef cuistot. Le personnage frotte ses couteaux les uns contre les autres pour se motiver. +20% au prochain jet de dés.

J'ai un cousin qui
Coût : 6Pa
Le personnage a une famille très très nombreuse et a toujours un cousin qui peut aider ou conseiller. Le personnage dispose de 100% à répartir sur plusieurs jets pour n'importe quelle compétence (une fois par session de jeu)

Tête à se confier
Coût : 3Pa
Condition, serveuse, pompier, infirmier, barman, homme d'entretien. Le personnage n'y peut rien mais souvent les gens aiment lui raconter leurs malheurs et se confier à lui : +20% Pour faire parler les gens

Courbe de travail de l'étudiant
Coût : 5Pa
Le personnage n'est jamais aussi bon(enfin il le croit) que lorsqu'il fait les choses au dernier moment. +40% à n'importe quelles compétences pourvu que le travail risque d'être livré en retard et que l'action est critique.

Aussi buté qu'un opérateur téléphonique
Coût : 2Pa
Le personnage peut rentrer dans la même transe qu'un opérateur téléphonique qui ne comprend rien à ce qu'on lui demande. +20% pour résister à tous actes de persuasion ou de coercition. Pour 2Pa supplémentaires il peut rendre fou son interlocuteur(Hors Méchant)

Grand écart facial dans ta face
Coût : 2Pa
Le personnage est un as du grand écart et sa démonstration de souplesse octroie un bonus de 20% à ses prochains jets d'acrobatie ou de combat rapproché. Au premier jet raté le Don cesse de fonctionner.

Double gun double pruneau
Coût : 8Pa
Condition attaquer avec deux armes à distance. Le personnage tire avec deux armes à distance avec brio. Si une attaque à distance rate le personnage peut relancer gratuitement un jet, si les deux attaques à distance touchent les dégâts de chaque attaque sont doublés. Le joueur peut aussi choisir que les tirs font mettre à l'abri tous les protagonistes et les empêchent d'agir jusqu'à son prochain round, mais les chargeurs sont vides.

Balance la purée
Coût : 8Pa
Le personnage peut arroser efficacement la zone avec une sulfateuse en vidant son chargeur. Si le jet d'attaque est réussi, multiplier par la dizaine du dé + 5 les dégâts d'une attaque et distribuez ces dégâts aux protagonistes en commençant par les petites frappes, puis les caporaux, puis les bras droits et enfin le méchant principal. Si le jet

Copyright 2021 Eric Browet

est raté multipliez seulement par 5. Pour utiliser ce don il faut une mitrailleuse lourde. À noter que 1 sbire=2pt de dégâts, 1 caporal = 3pts de dégâts

Coup de pied retourné badass

Coût : 4Pa

Ajouter 3 points de dégâts à votre coup de pied, si dégâts max l'adversaire est projeté à 3 mètres

Coup de pied du scorpion

Coût : 4Pa

Ajoutez 3 points de dégâts à votre coup de pied, si dégâts max l'adversaire est sonné.

Boost de caractéristique (accord MJ)

Coût : 4Pa

Le métabolisme du personnage a été modifié (bionique ? discipline ancestrale ?) boostant une de ses caractéristiques de 6 points quand il a besoin. Ce don peut être pris plusieurs fois pour la même caractéristique ou une autre, mais il doit être compté séparément pour la dépense d'expérience et la dépense de Pa.

Sens développé

Coût : 3Pa

Un des sens du personnage est sur-développé et il bénéficie d'un bonus de 30% quand il l'utilise. Ce don peut être acheté plusieurs fois pour le même sens ou un autre. Chaque achat compte séparément pour la dépense d'expérience et de Pa. En dépensant les Pa le personnage bénéficie du boost.



Uppercut divin

Coût : 3Pa

Le personnage est maître de l'uppercut et fait les dégâts max avec son coup de poing.

Drift moi ça

Coût : 2Pa

Pour le prochain virage le personnage bénéficie de + 20% à son jet de conduite et ses poursuivants ont -20% pour le suivre. Et tout ça avec une seule main sur le volant

Saute voiture saute

Coût : 4Pa

Si un élément de décor permet de faire un saut (en accord avec le MJ) le personnage peut faire sauter un véhicule beaucoup plus haut et plus loin avec un bonus de 40% à son jet. Les poursuivants doivent réussir leurs jets avec une réussite spéciale ou abandonner la course.

Munitions express

Coût : 1Pa

Pendant toute la scène le personnage n'a pas à penser à ses munitions, il n'est jamais à court (hors grenades, roquettes et explosifs)

Mais si ça explose

Coût : variable

Si une chose peut exploser alors elle explose toujours quand le personnage la touche. Le coût dépend de la chose à faire exploser **baril 1 Pa**, **voiture 2Pa**, **camion citerne 4Pa**, bombes thermonucléaires, heu fausse bonne idée. Les dégâts sont égaux au nombre de **Pa dépensés en d6** et la zone égale à un rayon de Pa mètres. Ainsi un camion citerne de carburant fait 4D6 de dégâts dans une zone d'un rayon de 4 mètres.

By-pass de malade

Coût : 3Pa

Le personnage a toujours un truc sur lui qui permet de bypasser un système, comme un papier alu de chewing gum, un gel hydroalcoolique conducteur, enfin un truc qui vous donne 30% de bonus pour pirater un système de sécurité mais seulement en situation désespérée.

Je te lâcherais pas

Coût : 3Pa

Un allié tombe/chute mais le personnage arrive toujours à l'agripper. Ajoutez 30 % au prochain

Copyright 2021 Eric Browet

jet de force durant 3 rounds. "Je te laisserais pas tomber John, bats-toi ! lâche pas ma main, on va y arriver !"

Buffalo Yamakasi

Coût : 3Pa

C'est peut-être pas très gracieux, ça passe souvent en force mais quand le personnage saute de toit en toit, par-dessus des obstacles, ou court il bénéficie d'un bonus de 30%. Essayer d'arrêter le personnage nécessite une réussite spéciale.

Maestro du pompe

Coût : 2Pa

Le personnage manie les fusils à pompe comme personne. Les adversaires reculent de deux mètres quand ils sont touchés et les portes normales explosent en 1 seul coup.

In extremis

Coût : 6Pa

On a cru pouvoir surprendre le personnage mais c'est mal le connaître. Un danger imminent arrive et le personnage ne l'avait pas vu, et ben en fait si. Le personnage n'est pas surpris, ni pris au dépourvu, et peut agir normalement.

Adepte du tranchant

Coût : 1/5/10 Pa

Les critiques aux armes tranchantes coupent automatiquement (5Pa) les membres (10Pa et c'est la tête). Pour 1Pa vous faites 1 point de dégâts de saignement pour 1d4 round.

Mais si ça tient

Coût : XPa

Personne ne sait comment mais quand le personnage conduit il arrive à faire tenir la mécanique plus longtemps qu'elle ne devrait. 1 Pa permet à un véhicule de continuer à fonctionner à 0 Ps, par la suite il faut dépenser 1Pa par point de dégâts pour qu'il continue à fonctionner. Ce don n'annule pas les malus dus à l'état du véhicule. Une fois la scène terminée, le véhicule est hors d'usage.

La petite Saïgon

Coût : 1Pa/ennemis (mini trois)

Le personnage parvient à saisir l'attention de ses ennemis et propose de régler le combat à la petite Saïgon. Le personnage jette un objet en l'air et personne ne tire avant que l'objet ne touche le sol. Bon le personnage lance très haut, les ennemis regardent en l'air, et oui le personnage triche en dégainant et tirant avant que l'objet retombe. Ne marche pas avec les bras droits et les méchants.

Ouais mais moi j'ai un cigare

Coût : 2 points

Quand le personnage explique un plan, négocie ou intimide il sort un cigare à l'air vachement plus classe. Donne un bonus de 20% au jet d'intimidation, négoce, commandement, persuasion.

Base grenade

Coût : 1/2/3 Pa

Le personnage renvoie les grenades comme un batteur de base-ball. Pour 2Pa il renvoie dans la direction du lanceur. Pour 3Pa il renvoie directement sur le lanceur.

Véhicule

Coût : –

Le personnage dispose d'un véhicule particulier qui lui est propre et cher. Le joueur choisit un véhicule parmi, moto, voiture de course, fourgon et grosse voiture, il lui ajoute 5% de BM, 5 points de PS et 1 point de PBL, il pourra par la suite le customiser (en restant raisonnable et avec l'accord du MJ) en utilisant des points d'expérience.
1 point + 5% manœuvrabilité (50% max)
2 points 1 point de blindage (4 max)
1 point + 5 points de structure (double de base maximum)
3 points arme autonome (1d6 points de dégâts score de tir 50%)
3 points pilote automatique (score du personnage en conduite -10%, ce score évolue avec la compétence du joueur)
2 points un gadget badass (compte comme une demi-arme). Si le véhicule venait à être détruit alors il serait remplacé par un autre au prochain scénario.

Copyright 2021 Eric Browet



C'est mon jouet

Coût : –

Le personnage dispose d'une arme spéciale spécialement customisée pour lui, elle lui octroie des bonus au combat lorsqu'il l'utilise, cela en fonction des points d'expérience qu'il dépense. À l'achat du don l'arme confère un bonus de 5% de chance de réussite supplémentaire.
1 point +1 à l'initiative s'il a l'arme en main (max +2)
1 point pour 2% supplémentaire à l'utilisation (max 30%)
3 points relance les dés de dégâts. Garde le dernier jet
1 point augmente le spécial et le critique de 1%
2 points (Arme lourde, ou fusil d'assaut). Ajoute un bouclier protecteur (-10 % pour utiliser l'arme). Annule 1D4-1 dégâts.
2 points +1 point de dégâts

Moulinette RaillePack

Coût : 3Pa

La maîtrise des arts martiaux du personnage fait que ses coups comptent pour deux touches pour le combat. (par exemple vous attaquez puis vous projetez). Condition disposer de la compétence Art martial pour utiliser ce don

Pas le temps de descendre

Coût : 2Pa

Rester sur sa moto et l'utiliser pour se protéger ou distribuer des coups. Soit le personnage ignore 2D3 points de dégâts durant ce round, soit le personnage frappe ses cibles avec sa bécane en utilisant sa compétence de bagarre (1d6 points de dégâts supplémentaires).

Ramasse sbires

Coût : 1Pa par round

Le personnage attire les sbires sur lui, d'abord 2 puis 4 puis 8. À chaque fois le personnage engrange 50 % de bonus de combat. Quand le joueur estime avoir atteint le bon nombre de sbires, le personnage peut enfin distribuer les coups en répartissant les bonus de combat à chaque attaque. Cf. règle de combat multiple. Il doit cependant attendre que les sbires aient joué.

Mais si c'est une bonne arme

Coût : 1 Pa/2round

Durant 2 X Pa rounds. Le personnage trouve un objet insolite (assez grand) et cela devient une bonne arme que le personnage manie avec brio. Échelle, canapé, table, grand vase mini, balai à frange, caddie, panneau indicateur etc deviennent des armes dangereuses qui servent à défendre ou attaquer. Dans le round soit :
Relancer une attaque contre un sbire ou un caporal.
Faire 1d3 dégâts non létaux en plus
Faire relancer une attaque de sbires ou de caporal.
Avoir plus de 20 % de bonus de défense.
À chaque fois vous pouvez changer d'option

Ton corps est mon dancefloor

Coût : 4Pa

Le personnage virevolte sur le corps de son adversaire en s'accrochant à lui. Pendant qu'il fait cela, l'adversaire ne peut rien faire d'autre que d'essayer de décrocher. Pour décrocher le personnage, l'adversaire doit passer le round entier et faire une réussite spéciale en bagarre ou lutte. Tant que l'adversaire ne se débarrasse pas du personnage il subit un malus de 50% à toutes ses actions. Le don dure un maximum de 4 rounds, mais pour 1Pa il peut ajouter un 5ème et dernier round.

La roue de la mort

Coût : 1Pa par ennemi

Le personnage s'accroche à un allié. L'allié le fait tourner autour de lui pour qu'il frappe les ennemis qui les entourent. Tant que le personnage réussit son jet d'arts martiaux, il peut continuer. Le personnage n'a pas à diviser son attaque pour

Copyright 2021 Eric Browet

chaque ennemi. L'allié lui ne peut rien faire sauf utiliser une arme à feu en dépensant 1Pa. La force de l'allié doit être d'au moins 2 points supérieure à la taille du personnage.

La femme(homme) du méchant(méchante)

Coût : 5Pa

Le conjoint du méchant(e) ou son bras droit nourrit une passion dévorante pour le personnage. Il ou elle interviendra pour essayer de sauver le personnage ou l'aider du mieux qu'il ou elle peut. Mais attention il ou elle s'avérera un adversaire redoutable s'il ou elle est bafoué(e) ou éconduit(e) de manière honteuse. Le personnage joue sur des braises.



Tombé du ciel

Coût : variable

Ha ben mince il manque du matos pour botter les fesses d'un méchant. Pas de panique le personnage a le chic ou la combine pour le trouver. Ce don ne peut s'utiliser que si le personnage est libre de ses mouvements. Le seul hic c'est que le matériel ne tient qu'une scène. Coût :

1Pa 1 arme légère
2Pa 1 arme lourde
3Pa 1 explosif
4Pa 1 caisse d'arme légère
5Pa 1 caisse d'arme lourde
6Pa 1 caisse d'explosif/voiture
7Pa 1 petit camion

Ninja backstab

Coût : 1Pa

Un jet de discrétion réussi permet au personnage d'éliminer un sbire sans bruit (sans lancer de dés) et un caporal sur une simple réussite. Si le jet de discrétion est spécial ou critique un caporal peut être éliminé direct sans jet.

Ninja caméléon de velours

Coût : 2Pa

Plus 20% au jet de discrétion/camouflage pour la scène. Pour 1Pa peut réussir un jet raté.

Chat sauvage

Coût : 1Pa/2 sbires

Le personnage bondit, tire, fait tomber des éléments du décor et fait tout pour occuper les sbires et les empêcher de gêner le groupe. Pendant que les sbires sont occupés par le personnage ils ne peuvent rien faire d'autre, les malus de sbires ne comptent pas pour les autres personnages et les sbires ne tirent pas vers eux. Ce pouvoir peut inclure un Caporal mais le Caporal coûte 1Pa à lui tout seul.

Entrée de secours

Coût : 4Pa

Le personnage grâce à sa mitrailleuse peut découper une porte dans les murs. Le mur ne doit pas être en acier ou une matière trop dense. Plus l'arme est "lourde" plus elle perce un mur épais. Un canon automatique de 20mm pourra découper un mur de maison par exemple, alors qu'un pistolet mitrailleur plutôt un mur intérieur non porteur.

Pow

Coût : variables

Quand le personnage décolle un bon coup de poing et que le joueur fait un bruitage digne de nos bons vieux films (pow, outch ayaaaa, kyaiii etc...) l'adversaire recule 1 Pa X 0,5 mètres (6Pa max)

Vous n'allez pas me croire

Coût : 5Pa

Plus c'est gros plus ça passe. Ce don permet au personnage de faire passer un bobard pour une vérité sainte. Ce don marche automatiquement sur les sbires et les caporaux. Pour un homme de main vous bénéficiez d'un bonus de 50% en baratin et un bras droit 20%. Les méchants sont immunisés.

Tu m'as traité de poupée ?

Coût : 1Pa

Condition, être un personnage féminin. Le per-

Copyright 2021 Eric Browet

sonnage vient d'être traité de poupée(ou a reçu une remarque salace, misogyne etc.). La force sauvage du dragon l'habite soudain et le personnage peut déchaîner sa furie sur le goujat. Le personnage bénéficie d'un bonus de 50% à ses jets de bagarre jusqu'au KO du malotru. Si le malotru fait partie d'une bande et que celle-ci prend part au combat, vous bénéficiez aussi du bonus contre eux.



Tu as mis ça où ?

Coût : 4Pa

Condition, être un personnage féminin. Quels que soient les vêtements que le personnage porte il est capable de cacher une arme de poing (ou un objet de même taille) et personne ne peut la trouver.

Le carton qui cache la montagne ?

Coût : 4Pa

Le personnage a trouvé un gros carton et quoi de mieux pour se dissimuler et entrer dans une base ennemie. Le personnage se déplace lentement mais pour les 5 prochaines minutes peut soit bénéficier d'un bonus de 60% soit de relances gratuites des jets de discrétion/camouflage.

Copyright 2021 Eric Browet

Les points d'Action

Indispensables pour utiliser les dons ils sont là pour que le personnage puise au fond de ses ressources mentales pour accomplir des exploits. Le nombre de points d'action est égal au score de pouvoir du personnage. Un personnage peut dépenser des points d'action pour faciliter certaines tâches :

X Pa pour utiliser un de ses dons

1 Pa annule 1d3 dégâts de sbires

1 Pa permet d'annuler les malus de 5 sbires pendant 1 round

2 Pa Permet de relancer un jet raté

Les méchants

Le terme méchants reste assez caricatural mais réaliste vis-à-vis du thème de ce jeu. Il y a plusieurs catégories de méchants, les **sbires**, les **caporaux** (Abr. capo), les **bras droits** et le **méchant principal**.

Les sbires :

Ils font partie du décorum et sont surtout là pour gêner les personnages. Ils sont hors jeu dès qu'un personnage les touche et ont peu de chance de toucher les PJ. Dans les faits pendant une scène d'action chaque sbire fait baisser de 5% les jets des personnages contre les caporaux les bras droits et le méchant principal, de plus ils ont 10% de chance de toucher un personnage avec 1d3 points de dégâts ou ils font perdre une action au personnage.

Les caporaux

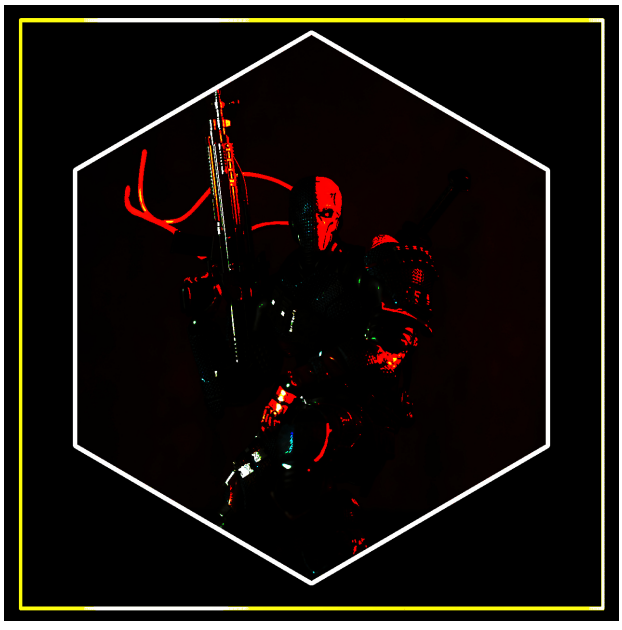
Ils commandent les sbires et sont là aussi pour gêner les personnages, il faut deux touches ou un critique pour éliminer un caporal. Ils ont 25% de chance de faire 1d4 points de dégâts aux personnages (ou font perdre une action) et donnent aussi un malus de 5% aux actions des personnages contre les bras droits et le méchant principal. Il y a un caporal pour 4 sbires.

Les hommes de main

Plus fort qu'un sbire et qu'un caporal, l'homme de main est un professionnel du combat et du crime. Il dispose de points de vie et compétences de combat. Lorsqu'un personnage est en combat avec un homme de main, il n'applique pas les malus de sbire et la procédure de combat standard prend le pas (esquive, parade, vrais dégâts de l'arme). Les hommes de main ont des caractéristiques variées et des compétences de combat qui oscillent entre 50% et 65%, ainsi qu'une moyenne de PV de 12 à 14. Ils représentent une menace mineure pour les personnages et font souvent perdre du temps ou entament la santé des personnages pour les affaiblir. Dans certains cas, plusieurs hommes de main peuvent s'en prendre à un personnage.

Les bras droits.

Les bras droits sont les hommes de confiance du méchant principal, ils sont conçus comme des personnages joueurs, mais avec seulement 300 points de métiers et 150 points de compétences libres, ils disposent de 1 point de vilenie qui correspond au point de badass mais pour faire des sales coups. De même ils ont un don gratuit. Comme les sbires ils font tout pour gêner les personnages mais avec leurs compétences et don(s).



Le méchant principal

C'est lui le protagoniste principal du scénario, il est conçu généralement avec le triple de points des personnages pour les compétences, dispose au minimum de trois dons et a (nombre de joueurs X 2) points de vilenie et les caractéristiques sont tirées à 2D6 + 8. Bon j'avoue ça c'est si vous êtes fan de rigueurs extrêmes des règles dans l'absolu le mieux est de le concevoir comme bon vous semble et surtout de l'adapter à votre groupe de joueurs. Un méchant reste méchant, souvent déloyal et n'hésite pas à s'en prendre au faible et frapper dans le dos. Souvent mégalo, il aime provoquer les personnages et les mettre face à des dilemmes cruels que les personnages relèveront avec brio.



Scénarios

On va pas se mentir ça peut tenir sur un post-it. Le plus efficace est de tout découper en scène et d'avoir une idée générale de comment cela peut s'enchaîner (les joueurs ont souvent des idées incongrues). Mais dans l'absolu une petite scène d'intro qui met en place les personnages et qui place un élément anodin de la trame (exemple l'événement futur pendant lequel le méchant va faire son coup). Des scènes qui vont amener à suspecter le méchant, une scène où on croit qu'on va choper le méchant mais en fait non, une scène où tout va mal, une scène où les personnages reprennent confiance et évidemment la scène de la confrontation finale, intense en émotion testostéronée avec une débauche de dépense de **Pa** et de **points badass**. Ci-dessous une liste des scènes possibles

Le teaser :

Amusez-vous à faire la bande annonce ou le générique.

L'intro fracassante :

Arrestation d'un gang, libération d'otages, bagarre de bar. Pensez à laisser un indice anodin qui pourra servir plus tard.

La scène un civil est pris en otage :

Pour s'échapper, un méchant menace de tuer une personne. Il demande à ce que tout le monde dépose les armes.

La course-poursuite :

Les personnages poursuivent des méchants dans les rues de la ville et y a plein de trucs qui explosent et plein de carambolages.

Le méchant s'échappe quand même :

Malgré une débauche de préparation, un méchant arrive à s'échapper du piège tendu par les personnages. Ont-ils été trahis, espionnés ?

La scène mégalo :

Le méchant principal eh bien il dit tout son plan, comme ça si les personnages ils avaient pas tous les éléments eh bien c'est fait.

La scène "piégés mais on s'en sort" :

Juste retour de la scène du méchant qui s'enfuit. Les personnages sont dans une situation difficile et vont s'échapper

Le "bottage de cul de bras droit" :

Le bras droit n'a pas arrêté de pourrir l'existence d'un personnage ou Le bras droit a une dent contre un personnage. L'heure de lui régler son compte est arrivée. À un contre un que le meilleur gagne !

La scène bon sentiment :

Déclaration d'amour, retrouvailles père-fils, mère-fils, père-fille, mère-fille. Le concept est que le personnage et ben il a un grand cœur et ce n'est pas qu'une machine à laminer des méchants.

La scène où on apprend la mission :

Copyright 2021 Eric Browet

Que ce soit le chef de la police locale, un supérieur, un membre de la famille, une minorité à défendre, mais y a toujours ce moment où on sait ce qu'on doit faire et où on fait des promesses qui deviendront des choix cornéliens.

La traque :

Soit les personnages poursuivent, soit les personnages sont poursuivis, peu importe l'endroit, un bayou, une ville, une forêt, une partie de cache-cache est engagée

La scène où on enlève un proche :

Les méchants sont vicieux et ils aiment s'en prendre aux gens proches des personnages. Le méchant espère soit faire chanter soit faire souffrir le personnage.

Le flash back :

Le passé du personnage ressurgit, ça peut lui donner des infos, le bloquer psychologiquement ou peut-être le motiver. Faites-en ce que vous voulez

Le pote qui arrive au bon moment :

Un ami de longue date mais perdu de vue arrive et sauve la mise

La trahison :

Qu'elle soit volontaire ou forcée, un proche ou une personne de confiance trahit les personnages

La scène de motivation :

Après en avoir pris plein la face et être presque au bout du rouleau, les personnages dans un ultime effort préparent un plan et se motivent pour la scène finale. C'est un bon moment pour redonner des Pa aux personnages

La scène où on fabrique :

Comme la scène de motivation mais en plus on fabrique des trucs de bric et de broc, mais badass !

La scène où un personnage en prend plein le faciès :

Un des bras droits ou le méchant principal prend à partie un personnage et avec l'aide déloyale de ses sbires met en piteux état le personnage et le laisse pour mort.

La scène où un proche meurt :

Que ce soit pour sauver les personnages, ou suite aux exactions des méchants, un proche meurt dramatiquement. Cela peut être le moment des serments de vengeance etc.

La scène où on se reconstruit :

Le ou les personnages ont pris cher, ils lèchent leurs blessures, se rétablissent et apprennent peut-être de nouvelles techniques secrètes. Pensez toujours à mettre cette musique qui donne la rage.

La scène finale :

Débauche de tir ou de combat aux corps à corps. Les personnages règlent leurs comptes à leurs adversaires. Bruits, fureurs, explosions, pluie de balles, action au ralenti. La scène épique qui termine le scénario et où tout le monde dépense ses Pa restants et utilise ses dons.

Écrire le script !

Ben on va pas se mentir, encore une fois, je conseille de revoir les bons vieux films d'action qu'on aime(surtout les nanars), on choisit les scènes, on choisit un bon titre, on prépare quelques réparties, on prépare les décors et les effets spéciaux puis ACTION !!!.

Course-poursuite

Il est difficile de faire une règle simple et efficace pour les courses-poursuites, si vous en avez une qui vous convient n'hésitez pas à la prendre. Toutefois vous trouverez ci-dessous une proposition. Les tours de courses-poursuites se font comme les rounds de combat chaque protagoniste joue l'un après l'autre et exécute des actions. Chaque véhicule est séparé par des crans de distance 0 et 1 étant les crans proches qui permettent aux véhicules de s'entrechoquer. Cependant cela est plus difficile pour les crans 1(-25% au jet de conduite). Dès qu'il a plus de 4 rangs de différence, le poursuivant est distancé.

Copyright 2021 Eric Browet



Actions des non conducteurs

Tirer sur un personnage dans une voiture est très compliqué, il faut retirer le résultat du jet de dés du conducteur aux scores de tir du tireur, tout comme pour vouloir sauter sur un véhicule adverse, on retire le résultat de jet de conduite au score de cascade(vous ratez pas !). Les courses-poursuites commencent entre 0 et 2 crans à la discrétion du scénario. Cependant tirer sur un véhicule reste possible avec le score de tir du tireur moins les éventuels malus habituels (cible en mouvement etc…). Les fusils, les armes de mêlée et armes de poing **ne causent qu'un point de dégâts** aux véhicules. Les autres armes (lourdes, mitrailleuses, grenades, missiles) causent leurs vrais dégâts

Actions conducteurs

En course-poursuite un personnage peut faire une des actions suivantes en faisant un test de conduite. Un jet critique double les effets et un échec critique cause un accident que le conducteur devra essayer de rattraper au prochain round(seule action possible) et le conducteur perd un cran en sa défaveur.

Percuter le véhicule

Technique banale consistant à percuter un véhicule pour causer des dégâts. Attention votre véhicule prend un point de dégâts en retour.

Écraser un véhicule :

À l'aide d'un véhicule plus gros, on essaie de passer sur le véhicule adverse pour l'écraser. (difficile à faire avec un véhicule aérien ou marin). Cause des dégâts doublés.

Mettre dans le fossé

Donner un coup au véhicule pour le faire aller dans le fossé et l'arrêter. Cela cause évidemment des dégâts.

Faire une cascade

Un élément de décor vous permet de faire un saut gigantesque ou une autre cascade incroyable. Pour vous suivre il faut faire exactement la même cascade. Si vous ratez la cascade le véhicule est endommagé et la course s'arrête là pour vous

Tourner violemment

Vous braquez au dernier moment pour semer vos adversaires. Permet de gagner un cran de distance par rapport aux protagonistes qui ratent la manœuvre.

Marche arrière pour faire face :

Vous faites un 180 pour rouler en marche arrière et faire face aux poursuivants. Augmente les chances de tirs des passagers de 20%.

Passer tout juste :

Quand l'occasion se présente le personnage peut essayer de passer à la limite d'un feu rouge, d'un camion ou un train qui traverse. En cas d'échec le MJ pourrait vous raconter l'histoire de Paf le chien. Le minimum syndical est que le/les personnage(s) sont grièvement blessés. Si le jet est réussi tous les poursuivants sont semés

Tracer/stabiliser :

Le conducteur peut juste rouler et tenter de minimiser les manœuvres d'attaque adverses. Permet de réduire les dégâts de 50% en cas de réussite.

Prendre des risques :

Si le conducteur réussit son jet, il pourra gagner 1 cran de distance en sa faveur. Si le jet est raté il subit un malus de 20% au prochain round

éviter les obstacles :

La route est semée d'embûches généreusement offertes par le meneur de jeu. Il faut réussir son jet ou recevoir ce qu'a prévu le meneur de jeu (à

Copyright 2021 Eric Browet

sa totale discrétion, plot de travaux, priorité à droite, cargaison qui se renverse…)



Véhicules

Faisons simple un véhicule dispose de points de structure, de points de blindage, de bonus de manœuvre et des points de dégâts. Dans les faits, il y a peu de chance que la pointe de vitesse d'un véhicule ne soit décisive en course-poursuite urbaine. Cependant les véhicules rapides bénéficient d'un bonus de manœuvre pour simuler leurs accélérations.

Points de structure(PS) :

C'est le nombre de points de dégâts que peut encaisser une voiture, à 2 points de structure restants le véhicule est si endommagé qu'il donne un malus de 20% au conducteur. À 1 point de structure le véhicule donne un malus de 40%. À 0 le véhicule est hors service mais réparable. En dessous de zéro les passagers et le conducteur prennent 1d4 points de dégâts.

Point de blindage(PBL) :

Tant que le véhicule a au moins la moitié de ses points de structure on enlève les points de blindage des dégâts reçus. Les points de blindage comptent aussi comme protection pour les personnes à l'intérieur du véhicule.

Bonus de manœuvre(BM) :

Bonus de conduite que donne le véhicule

Point de dégâts(PDD) :

Quand le véhicule effectue une attaque ce sont les points de dégâts qu'il inflige. Tant que le véhicule dispose d'au moins la moitié de ses points de structure il ajoute son blindage aux dégâts.

Moto :

PS : 5 PBL : 0 BM : 30% PDD : 1d2

Petite voiture :

PS : 10 PBL : 0 BM : 10% PDD : 1d6

Berline :

PS : 15 PBL : 0 BM : 00% PDD : 1d6

Vieux taco :

PS : 10 PBL : 0 BM : -10% PDD : 1d8 (c'est de la carne)

Grosse voiture :

PS : 20 PBL : 0 BM : 00% PDD : 1d10

Grosse voiture blindée :

PS : 30 PBL : 1 BM : -5% PDD : 1d10 + PBL

Grosse voiture super blindée :

PS : 40 PBL : 3 BM : -15% PDD : 1d10 + PBL

Voiture de course :

PS : 20 PBL : 0 BM : 30% PDD : 1d6

Fourgon :

PS : 30 PBL : 0 BM : -10% PDD : 1d10

Fourgon blindé :

PS : 60 PBL : 3 BM : -20% PDD : 1d10 + PBL

Camion :

PS : 50 PBL : 1 BM : -25% PDD : 2d8 + PBL

Tank :

PS : 100 PBL : 5 BM : -40% PDD : 4D8 + PBL

Armes Montées

On peut monter une arme lourde ou légère par tranche de 10 points de structure avec un maximum de 3 armes. Les gros canons et lance-missiles nécessitent 80 points de structure. Quoi qu'il arrive les règles de tir en courses-poursuites s'appliquent même pour les armes montées.

Copyright 2021 Eric Browet

À venir

Une variante où les personnages tiendront une pizzeria dans des quartiers chauds. Ils devront mettre la main à la pâte et assurer le service. De nouvelles règles, de nouveaux métiers et de nouveaux défis vous attendent dans PIZZA MÉTAL !



Copyright 2021 Eric Browet

Scénario


A Film Written and Directed by Nhairic
Les PJS dans
T'es Qui Là !
Aujourd'hui c'est "El Día del Juicio"
Olivia Hamilton
Morgan Rodriguez
Cia Wilson
Un scénario pour Action's Movie Metal
COMING SOON

T'es qui là

T'es qui là est un petit scénario d'introduction, il est relativement simple et se passe en quatre actes. L'entrée des joueurs, l'attaque du village, la mise en place du plan et l'attaque finale avec plein d'explosions.

Le pitch est simple : un groupe de mercenaires de la "République Impérialiste des Patrouilleurs" exploite de pauvres paysans et pêcheurs mexicains. Le RIP est une dictature militaire située sur une île dans les eaux territoriales, c'est un repaire de mercenaires sans foi ni loi. Le RIP a envoyé un groupe de mercenaires dirigé par le Colonel Hans Guieterez Feng Chu De La Garde. Il est secondé par Yvan Chaîne Lu et dispose d'autant d'hommes que nécessaire pour le scénario.

Il y a de cela quelques mois des agents de la RIP ont découvert qu'un vieux fortin mexicain était construit sur un filon de métaux rares. La RIP a donc décidé d'envoyer un groupe de leurs mercenaires s'y installer et exploiter la mine. Évidemment le groupe se servirait parmi les gens du village pour les mettre en esclavage et faire fonctionner la mine à moindre coût. Cependant tout cela aurait pu fonctionner tranquillement si un vieux maître d'arts martiaux, et grand ami des personnages joueurs, maître Mô Yogi n'avait pas pris sa retraite dans ce village. Toutefois n'ayant plus toute sa jeunesse il ne peut stopper les mercenaires à lui tout seul. Il n'eut le temps que d'envoyer un bref message inquiétant à sa fille Jill Yogi. Affolée, elle appellera à l'aide les personnages joueurs.

Un Appel

Chaque personnage joueur recevra le message de la pauvre Jill, affolée du dernier message reçu de son père. La seule chose que les personnages pourront apprendre c'est le nom du village et le lieu du village. Jill ne sait rien de plus(Elle habite Los Angeles). L'annonce qu'un de ses amis, voire mentor, soit en danger devrait être suffisante pour se décider à lui porter secours. Faites jouer à chaque joueur la scène du téléphone, et dites au joueur que la voix de Jill fait remonter les moments heureux qu'a vécus son personnage au côté de la famille Yogi. (recueilli plus jeune ?, remis sur pied après une grave blessure, combattu sous son commandement, maître yogi à cacher sa famille de terribles représailles). Les personnages ne se connaissent peut-être pas et il n'est pas nécessaire de faire en sorte durant cette scène. Il sera difficile pour les personnages de récupérer des informations sur le village isolé, de même pour l'arrivée des mercenaires au fortin. Cependant certains personnages pourraient avoir des moyens ou des contacts pour avoir lesdites informations, dans ce cas donner des infos vagues tout en précisant que des infos précises arriveront plus tard. Le Village s'appelle "Bahía de Dios" (la baie de dieu) et le fortin "El fortín de la mano del destino celestial" (le fortin de la main du destin céleste).

Le message de Mô Yogi à sa fille "Jill, ma chérie, je n'ai pas beaucoup de temps. Appelle les boys, quelques coups de feu, un bruit de chute dans l'eau, puis plus rien" les boys fait référence aux Personnages joueurs évidemment.

Le Village

Laisser chaque personnage décrire son arrivée au village. Cheveux au vent sur une moto, parachuté depuis un avion militaire, à pied dos au soleil, en jet ski bondissant de vague en vague, laissez-leur la part belle.

MJ

Le village est un petit village typique de bord de mer. Une mer d'un bleu magnifique, un soleil ardent, une petite brise rafraîchissante et du sable fin. Des quais en rondins retiennent quelques petits bateaux de pêche. Des maisons en terre cuite colorées égayent l'endroit et une place centrale trône paisiblement. Un bar typique à mi-chemin entre les quais et la place semble attendre des clients qui ne viendront pas. Un peu plus à l'écart, se dressant comme un temple de sagesse, vous identifiez rapidement la maison de maître Mô Yogi. Tout serait idyllique si le village n'était pas désert et sans vie. Quelques étals retournés et des vitres cassées semblent indiquer qu'une escarmouche a eu lieu ! Des impacts de balles sur les murs et des douilles au sol confirment l'usage d'arme de guerre. Y a quelque chose de pourri au royaume du Mexique.

Le village est désert, plus personne n'y habite, rapidement les personnages se retrouveront au lieu central, le BAR ! Ça et là des traces de la rafle

orchestrée par les mercenaires sont visibles, des étals renversés, des vitres brisées ou encore certaines maisons sont sens dessus dessous. Aucune trace du maître Yogi mais sa bicoque de paille au bord de la plage, près du bar peut être visitée. Le lieu est simple, des photos de sa fille, de sa femme défunte et évidemment des photos des personnages. Un petit dojo est installé dans un cabanon juste à côté de sa demeure et les nombreuses cannes à pêche accrochées au mur face à l'entrée témoignent de la nouvelle passion du maître.



Le bar

Copyright 2021 Eric Browet

La scène est idéale pour que les personnages fassent connaissance autour d'un verre, partagent leurs souvenirs et peut-être leurs idées sur la situation.

Une fois que vous sentez le moment venu passer à l'attaque du village.



Carte : le village

Peu importe comment les mercenaires ont pu être mis au courant, mais l'arrivée des personnages n'est pas passée inaperçue. Aussi deux jeeps de quatre hommes et deux camions transportant 8 hommes chacun sont envoyés intercepter les personnages. Un jet d'observation ou d'écoute réussi indiquera aux personnages l'arrivée imminente de mercenaires. Ils ont alors 2 rounds pour se préparer avant que les balles ne se mettent à pleuvoir.

MJ

Alors que le calme semble régner sur le village, vous remarquez un nuage de poussière se former au loin. Peu de temps après le bruit caractéristique de jeeps et de camions militaires se fait entendre. La vitesse à laquelle ils vont vous confirme qu'ils ne viennent pas

Copyright 2021 Eric Browet

pour une visite de courtoisie.

Si les PJ ne font rien ou attendent cachés

MJ

Les véhicules s'arrêtent, un homme habillé comme un Ninja prend un mégaphone et s'exprime. Je suis Yvan Chaîne Lu, commandant en second du Colonel Hans Guieterez Feng Chu (les hommes crient alors Le numéro Uno). Qui que vous soyez rendez-vous ou sinon subissez le courroux vengeur du Colonel. Un silence de mort remplit le village, puis une enseigne grince lorsqu'un corbeau la prend pour perchoir, un vent se lève, sera-t-il celui de la victoire ?

Les troupes sont dirigées par le second du colonel (il restera cependant à l'écart utilisant ses techniques de dissimulation s'il le faut). Au total il y a 6 caporaux et 18 sbires. Essayer de les répartir le plus équitablement possible et donner les malus de chacun en fonction. Aux joueurs d'utiliser leurs points d'action, leurs dons ou point de badass pour se débarrasser de tout ce beau monde. Ce combat est normalement une formalité pour les personnages et ils devraient pouvoir récupérer un ou deux hommes pour les faire parler. Les hommes ne cacheront pas les informations qu'ils possèdent, mais ils ne sont pas au courant de l'exosquelette. Les personnages pourront donc disposer de toutes les infos pour mener à bien la libération du village.

Concernant maître Yogi les personnages apprendront qu'il a été poursuivi non loin du fortin , qu'il est tombé de la falaise et qu'on ne l'a jamais revu. Les personnages se rappelleront que maître Yogi était un nageur hors pair (qui a tout appris à un certain Jason Statjambon d'ailleurs). Les personnages, s'ils pensent à fouiller, trouveront les plans du fortin dans un des camions.

Infos récoltables en agitant de manière pédagogique les hommes capturés. Peu importe si les personnages utilisent la méthode MontreEtSourit ou la méthode dite à l'ancienne.

- Les villageois sont dans les petites prisons à

  l'intérieur de la cour
- Les rondes et leurs timing
- La mine est à l'intérieur du fortin et n'a pas d'autre accès extérieur.
- La "jungle" autour du fortin est très dense.
- Le nombre de soldats (à la convenance du MJ)
- Un vieux canon est fonctionnel dans la tour
- Des gatlings de sécurité sont disposés dans le fortin
- L'entrée dispose d'une herse
- De gros blocs de béton ont été disposés pour éviter les voitures béliers.
- Pas de caméras de sécurité, elles ne sont pas encore installées
- L'arsenal contenu dans l'armurerie (à la discrétion du MJ)
- Il y a un vieux générateur pour tout le fortin
- Il y a une grosse cuve de carburant
- il y a un vieux radar datant des années 50 et une antenne de communication
- Il y a quelques véhicules dont 2 jeeps armées de mitrailleuses lourdes.
- Des rails d'un vieux chemin de fer vont jusque dans la cour du fortin. Les rails mènent jusqu'à une gare dépôt abandonnée.
- Toutes les informations que le MJ a envie d'ajouter

J'adore quand un plan...

Cette scène est une des plus simples pour le MJ, écouter les joueurs faire et refaire leurs plans tout en répondant à leurs questions. Certains dons peuvent permettre d'avoir du matériel ou disposer d'autres renseignements, ils pourront être utilisés durant cette scène. Les personnages pourront récupérer des armes (fusils, grenades, pistolet, talkie-walkie, quelques équipements militaires) et réparer les véhicules si besoin. En fouillant le village un expert en démolition devrait pouvoir trouver de quoi faire quelques bombes et explosifs. Il y a aussi de quoi bricoler des armes, customiser un véhicule ou même bricoler un objet tout droit sorti de l'imagination d'un joueur. Une gare au loin dispose d'une vieille locomotive réparable et d'un atelier fournissant tout ce qu'il faut pour les bricoleurs à l'imagination débordante. C'est aussi un moment idéal pour faire une scène feux de camp marsh-

Copyright 2021 Eric Browet

mallow et jus de graine fermenté (on mange pas de graine mais on les boit bien)

L'attaque

MJ

Se dressant là devant, entouré d'une végétation luxuriante se tient le fortin, l'antre où se tient votre ennemi. C'est ici que le Colonel exploite une mine en réduisant les villageois en esclavage. Le fortin semble solide, mais rien n'est assez solide pour résister aux poings de la justice

L'heure de gloire et du grand combat final est arrivée. En tant que meneur de jeu il faudra tant que faire se peut mettre un bon nombre de sbires pour entraver l'avancée des personnages (une panique parmi les prisonniers peut aussi aider à les ralentir). Puis utiliser des sergents, le canon et les gatlings pour donner un peu de challenge. Le second du colonel quant à lui fera tout pour les gêner sans les affronter directement (et oui ce n'est pas le plus courageux). Une fois les "obstacles" passés les personnages affronteront le colonel et le second. Bien évidemment rien ne risque de se passer totalement comme prévu et l'improvisation sera de mise. Mettez une scène d'orage pour mettre un peu d'épique, ou bien même un incendie ravageur dans le fort. Utilisez des vilenies pour un maximum de tension et temporisez afin que vous puissiez mettre en place votre scène finale. Si besoin faire une apparition de la silhouette de Maître Yogi alors qu'un éclair illumine le ciel. La silhouette semblera hocher de la tête comme pour encourager les Personnages joueurs. Meneur de jeu n'oubliez pas, c'est la scène finale, 60% du budget scénaristique passe dans cette scène.

Télécharger les maps :

Village : https://inkarnate.com/m/o3NJQg
Rdc : https://inkarnate.com/m/lo7AQb
1er étage : https://inkarnate.com/m/w5XxMg

Copyright 2021 Eric Browet



Carte : le fortin (RDC)



Carte : le fortin (étage supérieur)

The End

Les héros ont sauvé le village et mis les vilains en déroute. Maître Yogi réapparaît, blessé, fatigué mais vivant. Il n'aura de cesse de féliciter ses anciens disciples ou amis. Jill, elle aussi sera reconnaissante de leur aide. Par la suite elle pourrait devenir l'atout charme d'une équipe de héros en formation. Noter que Jill peut tout aussi bien être un homme, Jim, un atout charme masculin si cela convient mieux au groupe. Les villageois fêteront la victoire et une fête sera donnée en leur honneur. Ils seront toujours les bienvenus dans le village et la tequila y sera toujours gratuite pour eux. En tout cas les personnages pourront y revenir et se ressourcer en buvant la nouvelle Tequila La "T'es qui là ?", spécialement créée en réponse à la fameuse réplique du colonel. Les personnages gagneront 3 points d'expérience pour ce scénario et 2 points d'XP pour un QG.

Colonel Hans Guieterez Feng Chu

Le colonel est un ancien soldat de l'armée australienne qui a été limogé pour manquement grave à l'éthique et à l'honneur. Depuis il s'est mis au service de la R.I.P et en a grimpé les échelons. Il est connu pour son culte de la personnalité et aime dire "je suis Le Colonel Hans Guieterez Feng Chu" ,"je suis le numéro UNO", "je suis Le Colonel Hans Guieterez Feng Chu le plus grand chef des plus grands salopards que la terre ait portés" . Susceptible et sanguin, il voit rouge quand on lui demande qui il est. Si durant le scénario un personnage lui demande qui il est, il fera une grande envolée de blabla expliquant qui il est avec des je suis ……. . Durant ce laïus le temps suspend son vol et par le pouvoir du scénarium les personnages devront attendre la fin du laïus avant de pouvoir agir. C'est un homme certes égocentrique doublé d'une ordure finie mais il est aussi un excellent gestionnaire. C'est ce qui lui a valu d'être à la tête de cette expédition minière mexicaine. Dernièrement le colonel a reçu un nouvel équipement, un exosquelette de combat augmentant les capacités de celui qui le porte.

Force	**16**
Constitution	**16**
Taille	**14**
Intelligence	**18**
Pouvoir	**18**
Dextérité	**16**
Apparence	**14**
Points de vie	**15**

Exosquelette :
+ 30% saut
+ 5 au Déplacement
+ 10 en initiative
+ 8 en force
+ Armure de 5
+ Esquive + 20%
+ 2 attaques (bras mécanique neuro-dirigé)

Combat : Coup de tête/poing/pied (80%/90%) 1D3+1D4 / 1D3+1D6 (exo) | 2D3+1D4 / 2D3+1D6 (exo) (si bagarre en dessous arts martiaux)
Gros Pistolet (75%)(il l'appelle ichiban) 1d10 +1 dégâts (la première balle) 1d8 les autres. (6 balles)
Compétences : Bagarre 80% Arts martiaux 90% Fusil 75% Pistolet 75% Discours barbant 100%, Saut 60%, Cascade 55%, Discrétion (ça sert à rien), Camouflage (et comment on sait qu'il est numéro uno ?), Observation 80%, Écouter 80%, Escalade 80%, Commandement 80%, Logistique 100%.

Point faible : Si une personne lui demande qui il est en réussissant un jet de persuasion, le colonel perd ses moyens et sa prochaine action est à -30%.

Dons :

Attaque du buffle qui vole

Coût : 3 points d'action

Le colonel est capable de foncer tête baissée sur ses adversaires. Sa tête devient alors très solide et lui permet de frapper avec, sans se faire mal. Il obtient un bonus de +20% au corps à corps et 1d10 de dégâts supplémentaires. Cette attaque peut être esquivée avec un malus de 20%. Tout personnage touché par cette attaque doit réussir un jet de force en opposition contre la force du Colonel (attention elle change s'il porte l'exosquelette). Si un joueur dit olé après une esquive réussie le Colonel vexé ne pourra plus utiliser

Copyright 2021 Eric Browet

cette attaque contre le personnage. S'il a suffisamment de distance on a l'impression qu'il vole lorsqu'il se jette sur sa cible.

Paroles et paroles rien que des mots

Coût : 1 point d'action

Lorsque le colonel lance une longue diatribe ou explication il est impossible d'agir tant qu'il parle. Même si une personne ne l'entend pas le simple fait de le voir est suffisant.

Numéro Uno

Coût : 2 points d'action

Quand le Colonel dit "je suis le numéro uno" il obtient un +10% à n'importe quel prochain jet. Cependant s'il rate son jet il ne peut plus utiliser ce don pendant 6 rounds.

Yvan Chaîne Lu

D'origine russe Yvan a toujours été fourbe et lâche. Fan du mythe Ninja il aime se déguiser en Shinobi et les imiter mais il est surtout doué pour tuer en traître et se cacher. Bon dans le maniement des armes à feu, il est un piètre combattant s'il doit faire face à son adversaire. Au corps à corps il tentera toutefois des moulinets et des mouvements de jambes au cas improbable où cela impressionne l'ennemi. À quinze ans il intègre un groupe criminel, et à 25 ans il est remarqué par le colonel Hans Guieterez Feng Chu lors d'un raid aux Caraïbes. Depuis il lui est resté fidèle. Il combat toujours avec 2 armes car il trouve cela cool.

Force	**12**
Constitution	**16**
Taille	**14**
Intelligence	**14**
Pouvoir	**14**
Dextérité	**14**
Apparence	**18**
Points de vie	**15**

Combat : Pistolet semi auto (2) 75% 1d8 (20m) chargeur 10
Katana (2) 25% 1d8+1d4
Shuriken (5) 25% 1d3+1d2 (10m)

Compétences : Arts martiaux 20%, Arme de mêlée 25%, Shuriken 25%, Fusil 60%, Pistolet 75%, Discrétion 80%, Escalade 60%, Déguisement(ninja) 70%, Saut 50%, Cascade 55%, Automatique 50%, Esquive 80%, Pistage 30%, Camouflage 80%

Point faible : Si quelqu'un imite un samouraï(jet de performance) en combat contre lui il prend peur et reste sur la défensive durant le round.

Dons :

Houlala ça craint ici

Coût : 5 points d'action

Yvan peut quitter un combat en lançant un fumigène, si ses hommes ne le voient pas il quitte le combat et le scénario (il ne peut plus revenir). Si ses hommes le voient il sera obligé d'échanger sa place avec l'un d'eux.

Raiden coupe faim

Coût : 1 point d'action

Quand il est tombé à moitié des points de vie Yvan peut lever le pouce et obtient une action gratuite pour manger un Raiden coupe faim et regagne 1 point de vie.

Comme dans les films de Ninja

Coût : 2 points d'action

Yvan effectue des mouvements de corps et des moulinets avec ses armes en imitant les acteurs de film de ninja. Il reproduit aussi les diverses onomatopées que l'on entend dans ce genre de films. S'il réussit son jet de performance (films de ninja) il obtient +20% à son prochain jet d'attaque, d'esquive ou de parade.

Attaque du lâche pitoyable

Coût : 1 point d'action

Si Yvan n'est pas repéré il obtient un bonus de 50% à sa prochaine attaque. Pour 1 point d'action supplémentaire il peut tenter de se cacher après l'attaque, cependant s'il réussit il passera son temps à jubiler et ne fera rien d'autre pendant 1 round. S'il est repéré après l'attaque il restera sur la défensive durant 1 round en suppliant de ne pas le tuer.

Copyright 2021 Eric Browet

Mentions Légales & Propriété Intellectuelle

Action's Movie Métal est une œuvre originale créée, écrite et éditée par Browet Eric.

Tous droits réservés : L'ensemble du contenu de cet ouvrage, incluant les textes, l'univers, les mécanismes de jeu originaux, les illustrations originales, les logos et la mise en page, est protégé par les lois sur la propriété intellectuelle et le droit d'auteur.

Illustrations : Les images de cet ouvrage sont des créations originales de Browet Eric, réalisées avec TextStudio et GIMP.

Usage personnel : Cet ouvrage est destiné à un usage strictement privé, récréatif et personnel. Vous êtes libre d'imprimer ou de copier les fiches de personnage et les aides de jeu fournies à la fin de ce livret pour les besoins de vos parties.

Interdictions : Toute reproduction, distribution, modification, traduction ou revente, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu, sous quelque forme que ce soit (numérique, imprimée ou autre), est strictement interdite sans l'autorisation écrite préalable de l'auteur.

Pour toute question, demande de partenariat ou autorisation de partage, vous pouvez me contacter à l'adresse suivante : broweteric@gmail.com.

© 2021 Browet Eric. Tous droits réservés.

Mentions BRP



Cet ouvrage utilise le moteur **BRP** via le **BRP System Reference Document 1.0** et la **BRP Open Game License v1.0** de Chaosium Inc. **Chaosium Inc. n'est pas affilié** à ce projet et ne l'a pas endossé.

Contenu ouvert (Open Game Content) : mécaniques BRP du SRD référencées dans cet ouvrage (caractéristiques, compétences, jets, combat de base, création / présentation de personnage).

Identité produit (Product Identity) : tout le reste propre à *Action's Movie Métal* (univers, scénario *T'es qui là*, métiers, dons, QG, points de badass, punchlines, véhicules, textes MJ, illustrations et mise en page). Propriété exclusive d'**Eric Browet (Nhairic)**. Ce n'est **pas** du contenu ouvert BRP.

Copyright notice BRP-OGL : *This work created using the BRP Open Game License. BRP Open Game License v 1.0 © copyright 2020 Chaosium Inc. Basic Roleplaying © copyright 1980-2020 Chaosium Inc. Basic Roleplaying and the BRP logo are trademarks of Chaosium Inc. Used with permission.*

SRD BRP gratuit (français) : chaosium.com - BRP SRD 1.0 Fr.pdf ; téléchargements : brp.chaosium.com/brp-downloads.



BRP Open Game License v1.0

BRP Open Game License, Version 1.0 All Rights Reserved.

1. Definitions : (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content ; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment, or other forms in which an existing work may be recast, transformed, or adapted ; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit, or otherwise distribute ; (d) “Open Game Content” means the Basic Roleplaying game, including the game mechanics and the methods, procedures, processes, and routines to the extent such content does not embody Prohibited Content and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Prohibited Content ; (e) The following items are hereby identified as “Prohibited Content” : All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, place names, etc.), plots, story elements, locations, characters, artwork, or trade dress from any of the following : any releases from the product lines of Call of Cthulhu, Dragon Lords of Melniboné, ElfQuest, Elric !, Hawkmoon, HeroQuest, Hero Wars, King Arthur Pendragon, Magic World, Nephilim, Prince Valiant, Ringworld, RuneQuest, 7th Sea, Stormbringer, Superworld, Thieves’ World, Worlds of Wonder, and any related sublines ; the world and mythology of Glorantha ; all works related to the Cthulhu Mythos, including those that are otherwise public domain ; and all works related to Le Morte d’Arthur. This list may be updated in future versions of the License. In addition, game mechanics that are substantially similar to the following unique or characteristic features of other Chaosium games are Prohibited Content : Augments ; Glory ; Passions ; Personality Traits ; Pushing ; Reputation ; Rune Magic ; Runes ; Sanity ; Sorcery ; Spirit Magic (as defined in the BRP SRD 1.0) ; (f) “Trademark” means the logos, names, marks, signs, mottos, and designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the BRP Open Game License by the Contributor ; (g) “Use,” “Used,” or “Using” means to use, distribute, copy, edit, format, modify, translate, and otherwise create Derivative Material of Open Game Content ; (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. Grant : Except for material designated as Prohibited Content (see Section 1(e) above), the Basic Roleplaying System Reference Document is Open Game Content, as defined in the BRP Open Game License version 1.0, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without permission from Chaosium.

3. The License : This License applies to any work Using BRP Open Game Content published by Chaosium. You must affix a complete copy of this License to any BRP Open Game Content that You Use and include the Copyright Notice detailed in Section 7 in all appropriate locations. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any BRP Open Game Content distributed Using this License.

4. Offer and Acceptance : By Using the BRP Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of the BRP Open Game License.

5. Grant of License : Subject to the terms and conditions of this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non-exclusive license to Use the Open Game Content.

6. Representation of Authority to Contribute : If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

7. Copyright Notice : You must update the Copyright Notice portion of this License to include the current version of the text of the Copyright Notice of any BRP Open Game Content You are copying, modifying, or distributing.

This work created using the BRP Open Game License.

BRP Open Game License v 1.0 © copyright 2020 Chaosium Inc.

Basic Roleplaying © copyright 1980–2020 Chaosium Inc. ; Authors, original rules : Greg Stafford, Steve Henderson, Warren James, Steve Perrin, Sandy Petersen, Ray Turney, and Lynn Willis ; developed by Jason Durall, James Lowder, and Jeff Richard.

Basic Roleplaying and the BRP logo are trademarks of Chaosium Inc. Used with permission.

8. Limitations on Grant : You agree not to Use any Prohibited Content, except as expressly licensed in another, independent Agreement with Chaosium. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing BRP Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark.

9. Identification : If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

10. Updating the License : Chaosium or its designated Agents may publish updated versions of the BRP Open Game License, including updates to the Prohibited Content list. Material published under any version of the License can continue to

be published Using the terms of that version, but You agree to Use the most recent authorized version of this License for any new Open Game Content You publish or for revised or updated works with thirty percent (30%) or more revised or new content, by total word count.

11. Use of Contributor Credits : You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Reputation : You must not copy, modify, or distribute Open Game Content connected to this License in a way that would be prejudicial or harmful to the honor or reputation of the Contributors.

13. Inability to Comply : If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the BRP Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

14. Termination : This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within thirty (30) days of becoming aware of the breach.

15. Labeling : You must prominently display one of the following BRP logos on the front and back exterior and in the interior package, on the title page or its equivalent, of your Use of the Open Content. You are granted permission to reproduce the logo only for that purpose.

16. Severability : If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be severed only to the extent necessary to make it enforceable.

17. Governing Law and Venue : The governing law for any disputes arising under this License shall be the laws of the State of Michigan, without reference to its choice of laws provisions. Venue is exclusively vested in the United States Federal District Court for the Eastern District of Michigan.

Feuille de personnage Action's Movie Métal

Identité

Nom_____ Occupation _____

Race_____ Age ____ Genre_____

Main directrice _____Taille & Poids_____

Description _____

_____

_____

Trais(s) distinctif(s) _____

_____

_____

Caractéristiques

FOR _____ Effort (For x 5) _____

CON _____ Endurance (Pou x 5) _____

TAI _____

INT _____ Idée (Int x 5) _____

POU _____ Chance (Pou x 5) _____

DEX _____ Agilité (Dex x 5) _____

APP _____ Charisme (App x 1) _____

Caractéristiques
18 16 16 14 14 14 12
Points compétences métier
325
Points libre
175 (150 si deuxième dons)
Point badass : 3

Caractéristiques dérivées

DEP____ Bonus aux dégâts_____

Points de vie _____

Mort 0 1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25

Points d'action(Pou) _____

Inc. 0 1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25

Points Badass

Compétences

Arme à distance
(_____) (var) _____ % ☐
(_____) (var) _____ % ☐
Arme à feu
(_____) (var) _____ % ☐
(_____) (var) _____ % ☐
Arme de mêlée
(_____) (var) _____ % ☐
(_____) (var) _____ % ☐
Arme lourde
(_____) (var) _____ % ☐
Automatique (00) _____ % ☐
Art (_____) (05) _____ % ☐
Artillerie (_____) (var) _____ % ☐
Artisanat (_____) (05) _____ % ☐
Arts martiaux (01) _____ % ☐
Bagarre (25) _____ % ☐
Baratin (05) _____ % ☐
Bouclier (_____) (var) _____ % ☐
Camouflage (10) _____ % ☐
Cascade (Dex) _____ % ☐
Commandement (05) _____ % ☐
Conduite
(_____) (20) _____ % ☐
(_____) (20) _____ % ☐
Connaissance
(_____) (05) _____ % ☐
(_____) (05) _____ % ☐
(_____) (05) _____ % ☐

Déguisement (01) _____ % ☐
Démolition (01) _____ % ☐
Discrétion (10) _____ % ☐
Écoute (25) _____ % ☐
Empathie (05) _____ % ☐
Enseignement (10) _____ % ☐
Escalade (40) _____ % ☐
Esquive (DEX×2) _____ % ☐
Étiquette (05) _____ % ☐
Évaluation (15) _____ % ☐
Jeu (INT+POU) _____ % ☐
Lancer (25) _____ % ☐
Langue
(Maternelle) (INT×5) _____ % ☐
(_____) (00) _____ % ☐
(_____) (00) _____ % ☐
(_____) (00) _____ % ☐
Machine lourde
(_____) (01) _____ % ☐
Manipulation fine (05) _____ % ☐
Marchandage (05) _____ % ☐
Médecine (05% 00) _____ % ☐
Monte (_____) (05) _____ % ☐
Natation (25) _____ % ☐

Navigation (10) _____ % ☐
Observation (25) _____ % ☐
Passe-passe (05) _____ % ☐
Performance
(_____) (05) _____ % ☐
(_____) (05) _____ % ☐
Persuasion (15) _____ % ☐
Pilotage % ☐
(_____) (01) _____ % ☐
(_____) (01) _____ % ☐
Pistage (10) _____ % ☐
Premiers soins (var) % ☐
Psychothérapie (01) _____ % ☐
Recherche (25) _____ % ☐
Saut (25) _____ % ☐
Science
(_____) (01) _____ % ☐
(_____) (01) _____ % ☐
Sens (10) _____
Sens Olfactif (10) _____
Statut (15) _____ % ☐
Stratégie (01) _____ % ☐
Technique
(_____) (00) _____ % ☐
(_____) (00) _____ % ☐
Vol (var) _____ % ☐

Armes & Boucliers

Arme	%	Dégâts	Mains	PV	Portée
Bagarre		*1D3+*	*1*	—	—

Armure

Type	Points	Modificateur

Équipement

Augmentation compétence : Compétence de métier : raté 0 points, réussit 1d6 points | Compétence hors métier : raté 0 points, réussit 1d3 points
Augmentation don : Le 1er coûte 0 point, le 2eme coûte 1 point, le 3eme coûte 2 points , le 4eme coûte 3 points, le 5eme coûte 5 points, Le 6eme don et plus coûte 8 points

Points d'action : 1 PA annule 1d3 dégât de sbires ,1 PA permet annuler les malus de 5 sbires pendant 1 round, 2 PA Permet de relancer un jet raté
Points de Badass : Transforme les échecs en réussites : 1pt, Annuler une blessure non mortel: 1pt,Annuler une blessure mortel :2pt, Annuler une blessure mortel et revenir :3pt, Régénérer ses points d'énergies: 1pt, Utiliser un don d'un autre joueur: 1pt (coût des PA X 2), Utiliser n'importe quel don: 1pt (coût des PA X 3)

Personnage _____

Dons

Nom

Pa __ page ___
Desc

Nom

Pa __ page ___
Desc

Nom

Pa __ page ___
Desc

Nom

Pa __ page ___
Desc

Nom

Pa __ page ___
Desc

Punchline signature

Armageddon Time

Points d'action

Max ____

Actuels

Points de Badass

Max ____

Actuels

Punchlinegraphie

Scène	Punchline

Véhicule personnel

Nom _____ Surnom _____
Type _____

PS	PBL	BM	PDD
actuel / max __/__	blindage ____	manœuvre % ____	dégâts ____

Notes / état

Équipement *arme, pilote auto, gadget…*	Améliorations *blindage, BM, options…*

A FILM BY Action's Movie Metal

Arnaud Noiceur | Charles Morris | JC Brossard

Action's Movies Métal (AMM) est un jeu de rôle pour jouer aux "films d'action et séries" des années 80 et 90, avec leurs punchlines et leurs finesses scénaristiques. Il existe sûrement d'autres jeux du même type, mais là c'est ma version. Pourquoi Métal, ben parce que c'est la musique que j'aime et que ça colle bien au genre. Pour jouer à AMM il vous faudra du second degré et voir du troisième degré. La plupart du genre a comme thème la défense de la veuve et l'orphelin mais bon la meilleure défense c'est l'attaque et l'expression mettre du plomb dans la tête y est prise au premier degré (d'où l'idée d'avoir beaucoup de second degré). Ces films sont remplis de cascades, de fusillades, de combats, d'explosions, de testostérone et de stéréotypes, mais les gentils ils gagnent et les méchants ils perdent. Ce jdr, ou plutôt cette extension de jdr est sans prétention et reste un nouveau prétexte pour faire une franche partie de rigolade avec du café et des pizzas (notez bien cette info).

Blood Strike

Sang pour Sang Action