

LE RÉALISATEUR

ACTION MOVIE WORLD

ACTIONS DU RÉALISATEUR

❑ Séparez-les

C'est un grand classique des films d'action : séparez-les. Placez une porte verrouillée entre les acteurs. Faites en sorte qu'une explosion repousse l'un d'eux au loin. Lors de la poursuite, faites prendre deux itinéraires différents à leurs véhicules. Cela génère une tension, et vous offre l'opportunité d'utiliser ensuite les actions Mort Dramatique, et Vengeance.

❑ Capturez-les

Être capturé est un autre grand classique des films d'action à gros budget. Cela ne doit pas forcément être utilisé en combinaison avec l'action Séparez-les, bien que ce soit fortement impliqué dans de nombreux cas. Cette action est idéale pour introduire des intrigues secondaires, et autres tentatives de sauvetage.

❑ Incitez-les

Les personnages de films d'action sont généralement du type impulsif, en particulier pour les personnages secondaires. Il est parfaitement acceptable de dire à un personnage ou deux qu'ils sont contraints de faire quelque chose que, hors-personnage, il jugent probablement stupide (l'exemple classique est l'ennemi(e) sexy qui attire le héros dans un piège).

❑ Mettez-les dans l'embarras

Pour se sortir d'une mauvaise situation, les héros doivent d'abord être mis dans l'embarras. Cette action vous permet de leur causer des ennuis. Lorsqu'un héros, au détour d'un couloir, se retrouve face à face avec une horde de ninjas prêts à l'attaque ? C'est ça, les mettre dans l'embarras.

Cette action fonctionne mieux lorsqu'elle est vraiment exagérée. Ne jetez pas un personnage dans une simple fosse, lorsque vous pouvez le jeter dans une fosse remplie de sables mouvants. Cela ne constitue pas une excuse pour les tuer ; n'oubliez pas que les personnages sont des héros. Laissez-les mériter leur gloire.

❑ Échanger coup pour coup

Les combats ne se déroulent pas exactement selon le plan. Cela équivaut à échanger des coups lors d'une bagarre, excepté que c'est bien souvent mortel. Lorsque les personnages éliminent un nid de mitrailleuse, mais que l'un d'entre eux termine avec un couteau planté dans la jambe, c'est ça, échanger coup pour coup.

❑ Infliger des dégâts

Et puis, bien sûr, un personnage peut être nul en bagarre, et se planter complètement. Un échec total sur une action de combat déclenche généralement cette action. Vous tentez un coup de poing, vous ratez, et le Nazi derrière la mitrailleuse vous poignarde, et que le nid de mitrailleuse est toujours là... c'est ça, infliger des dégâts.

❑ Activer les désavantages de leur équipement

Toutes les armes possèdent une ou plusieurs qualités qui les définissent. Ces qualités sont délibérément formulées pour être compensées par des désavantages. Lorsque cela est approprié, utilisez les désavantages de l'équipement des personnages. Un pistolet ayant la qualité -courte portée ne peut pas être utilisé, parce que la cible est trop éloignée, une tronçonneuse -salissante a un violent sursaut, qui blesse un allié, ou une arme -bruyante attire à coup sûr (plutôt que potentiellement) une attention indésirable.

Il est tout à fait acceptable d'appliquer cette action à un équipement sans -qualité, sur une armure, par exemple. Si cela fait sens dans la fiction de faire couler un personnage en armure au fond d'un torrent déchaîné, alors faites-le.

❑ Créez une cascade

Je veux dire par là de faire quelque chose qui gêne les joueurs, mais d'une manière qui peut déboucher sur une cascade incroyable. Peut-être qu'une action de combat est ratée, ce qui amène le héros à tituber jusqu'au rebord d'une fenêtre au cinquième étage. Cela n'est pas directement nocif, mais peut potentiellement le devenir, si la cascade suivante rate, elle aussi.

❑ Faites une action du vilain

Les grands vilains possèdent tous leurs propres actions. Les actions du Vilain fonctionnent exactement comme les autres actions du Réalisateur, mais sont conçues pour être liées à spécifiquement à la fiction d'un Script. Cela vous permet de créer une ambiance uniforme dans tous les films où elles apparaissent.

❑ Offrez une opportunité, avec ou sans prix à payer

Cela signifie les confronter à un choix difficile. Peut-être que Dana Fistpunch peut parvenir à s'échapper de l'aquarium des requins, mais elle y laissera son arme. Ou bien peut-être que Dirk Dudekick peut parvenir à sauver son frère, mais il devra enfreindre plusieurs lois locales et fédérales pour y parvenir, faisant ainsi de lui un hors-la-loi.

Offrir une opportunité est toujours un excellent choix. Prendre des décisions difficiles signifie augmenter la tension dramatique, qui elle-même engendre de l'action, et action signifie un public satisfait. En tant que Réalisateur, vous devez demander explicitement aux joueurs quels sont leurs choix. Si ceux-ci sont en lien avec des jets ratés ou partiellement réussis, alors déclarez clairement quelles sont leurs options : le flingue ou votre ami, votre sécurité ou celle de votre amoureux.

❑ Confisquez leur équipement

Comme le titre l'indique. Ce flingue ? Disparu. Le héros l'a fait tomber. Son épée favorite ? Volée. Cette action force les joueurs à penser de manière créative. Si les armes disparaissent, alors les poings et l'ingéniosité vont devoir prendre leur place. Cela ne peut qu'être une bonne chose.

❑ Changement de scène

Quand l'action commence à stagner, ou bien quand une action rate au moment critique, alors mettez fin à la scène. Ne vous inquiétez pas de savoir si c'est trop abrupt, contentez-vous d'y mettre fin. Si vous pensez toujours que c'est trop haché, alors je vous conseille de regarder plus de films d'action à petit budget, pour comprendre à quel point certaines fins de scènes peuvent être abruptes. Faites des bonds en avant dans le temps, coupez les scènes ennuyeuses, et n'interrompez jamais le mouvement. Tous les films sont sensés être tournés en maximum deux à trois sessions. Ne les laissez jamais trainer en longueur.

❑ Ils réussissent mais...

Les héros ne devraient pas échouer souvent, en tout cas dans l'action se déroulant à l'écran. Ce sont des héros, après tout. Mais être quasi-infaillible ne signifie pas que tout se déroule sans accroc visuellement.

Cette action diffère légèrement des autres, dans le sens où elle ne peut être utilisée qu'en réponse à une action ratée par les joueurs, mais pas lors d'une pause dans le rythme du film. Au lieu de faire échouer l'action en termes de fiction (par exemple, un coup de poing raté, une tentative de séduction manquée, etc), celle-ci réussit, mais semble incroyablement ridicule, aux yeux du Public Imaginaire. C'est un thème central des films d'action à petit budget, diffusés directement en vidéo ; les héros y sont pratiquement omnipotents, mais le jeu des acteurs est si calamiteux que l'action récolte des rires, plutôt que des applaudissements. Lorsque vous invoquez cette action, quelle que soit la nature de l'action tentée par le héros, celui-ci y parvient, mais perd 1 coche. Vous ne pouvez donc pas l'utiliser sur un Acteur ayant actuellement 0 coches sur sa jauge de Célébrité. Le joueur doit également changer le résultat de l'action, pour évoquer quelque-chose de ridicule, ou de bas-de-gamme. Le public se moque de l'Acteur, et la carrière de celui-ci subit une légère conséquence, chaque fois que cela se produit.

LE RÉALISATEUR

ACTION MOVIE WORLD

LES DÉGÂTS

- 1 **dégât** – Éraflures et coupures mineures. Vos cheveux sont ébouriffés.
- 2 **dégâts** – Saignement mineur, vous êtes sali et vos vêtements sont déchirés.
- 3 **dégâts** – Vous boitez, vous êtes meurtri, et vous avez subi une ou deux blessures importantes.
- 4 **dégâts** – Vous avez subi de sérieuses blessures, ou fractures (qui mystérieusement, ne sont jamais prises en compte). L'un de vos vêtements est probablement réduit en lambeaux.
- 5 **dégâts** – Vous êtes à l'article de la mort, si c'est ce que vous souhaitez, sinon votre état est similaire à 4 dégâts.

ACTIONS COMMUNES

▣ Vengeance

Lorsque Vous essayez de venger la mort d'un de vos camarades (PJ)

Retenez 1.

Lorsque vous le dépensez, vous obtenez un 10+ automatique, sur une action de Combat ou une Cascade.

▣ Camaraderie (-3 à +3)

Augmentez-la de 1 lorsque :

- Vous êtes sauvé d'une situation mortelle par les autres Héros
- Les plans du vilain font subir un revers au GROUPE
- Lorsque vous obtenez un 10+ sur l'action «Réplique qui tue»

Diminuez-la de 1 lorsque :

- Un héros meurt
- Un héros en trahi un autre
- Vous tentez l'action Camaraderie

▣ Camaraderie

Lorsque vous faites quelque chose de cool qui montre votre camaraderie,

jetez 2d6 +Camaraderie : (une seule fois par HÉROS et par Film)

Sur un 10+, faites deux choix dans la liste.

Sur un 7-9, faites un choix dans la liste.

- Guérir d'un niveau de dégât.
- Trouver une super-arme pour la durée du film.
- Infliger un niveau de dégât supplémentaire au Vilain du film.
- Être inspiré par vos amis. Vous gagnez une Retenue, à dépenser sur un futur jet, pour obtenir un 10+ automatique.
- Les personnages gagnent tous une connaissance approfondie d'eux-mêmes, et de l'amitié qui les lie. Récompensez tous les PJs d'un XP, et abaissez la Camaraderie de -3 (pour un minimum de -3).

Sur un échec, faites un choix dans la liste :

- Abaissez la Camaraderie d'un -1 supplémentaire.
- Ratez automatiquement votre prochain jet de caractéristique primaire.
- Le Réalisateur tente immédiatement une action contre l'un de vos camarades (pas vous !).
- Une bagarre se déclenche immédiatement entre vous et l'un des autres PJs.

ACTIONS DE BASE

▣ Violence +Muscles ou +Agilité

La Violence est exactement ce que le nom implique : tenter de blesser ou tuer des gens.

La caractéristique que vous ajoutez à votre jet dépend de la façon dont vous vous y prenez.

Si c'est un combat rapproché, à l'aide d'armes au corps ou aux poings, alors faites un jet +Muscle. Si c'est un combat à distance, avec des armes à feu, des arcs, des bazookas, des grenades, ou équivalent, faites un jet +Agilité.

Sur un 10+, faites trois choix dans la liste :

- Vous infligez une terrible blessure (+1 dégât)
- La cible fait tomber quelque chose
- La cible est renversée
- Vous faites un carnage (-salissant)
- Quelque chose explose (-bruyant)
- Vous touchez plusieurs cibles (-zone)
- Vous vous rapprochez, ou vous éloignez

Sur un 7-9, faites un choix :

- Vous infligez des dégâts, mais vous en subissez aussi.
- Vous infligez des dégâts, mais vous êtes repoussé.
- Vous infligez des dégâts, mais l'un de vos amis est gravement blessé lors du combat.

▣ Ralenti

Ce mode est utilisé à des fins purement narratives. Aucun jet n'est requis. Lorsqu'un joueur obtient un résultat de 10+ sur les actions Violence, Cascade, ou Scène Romantique, il peut déclarer que les effets sont visionnés en ralenti, en plus des autres effets du jet. Et ce uniquement parce que les ralentis, c'est cool.

▣ Obtenir Ce Que Vous Voulez +Magnétisme

Quelques fois, vous chercherez à obtenir quelque chose par la parole. L'objet en question importe peu. Cela inclut l'intimidation. Si celui-ci est obtenu grâce à la force de persuasion, c'est l'action qu'il vous faut. Lorsque vous séduisez ou manipulez quelqu'un afin d'obtenir quelque chose (marchandise, acte sexuel, argent, information, etc), faites un jet +Magnétisme.

Sur un 10+, vous obtenez ce que vous voulez, tout en restant libre. Cela peut même s'avérer mieux que vous ne l'aviez imaginé. Si cette action est tentée contre un PJ, il ou elle peut refuser, mais subit -1 en avant, jusqu'au moment où il ou elle cède.

Sur un 7-9, vous obtenez ce que vous voulez, mais avec un coût supplémentaire. Un PJ peut clairement refuser.

Sur un échec, vous êtes parvenu à rendre quelqu'un furieux. Le Réalisateur peut réagir contre vous avec l'action appropriée.

▣ Sentiment +Drame

Les stars d'action aiment parfois montrer l'étendue de leurs talent dramatique (ou leur absence de talent) en montrant des émotions dans un contexte non-violent. Par contre, ne vous attendez pas à de la subtilité ; quand les stars d'action donnent dans le sentiment, c'est lourd, bruyant, et ça tache. Choisissez une émotion à transmettre, via un discours ou une attitude physique. Lorsque vous communiquez cette émotion de manière mélodramatique, faites un jet +Drame.

Sur un 10+, idem à ci-dessous et de plus, vous prenez +1 en avant lorsque vous agissez en fonction de vos sentiments.

Sur un 7-9, choisissez un PJ ou un PNJ pour être le témoin de votre déluge d'émotion. Il ou elle ressent la même émotion que vous. Le Réalisateur décide comment le témoin réagit. Si un PJ agit en fonction de cette émotion, il ou elle prend +1 en avant

Sur un échec, le torrent de vos émotions vous

a épuisé nerveusement. Vous subissez -1 en avant.

▣ Scène Romantique +Magnétisme

Les scènes romantiques (comprenez : les scènes de sexe) font partie du lot, dans les films d'action. Les émotions y sont habituellement exprimées de manière physique, et il n'y a pas d'autre prouesse physique que celle consistant à avoir un rapport sexuel. Lorsque vous avez un rapport sensuel avec quelqu'un, PJ ou PNJ, faites un jet +Magnétisme.

Sur un 10+, faites deux choix dans la liste.

Sur un 7-9, ne faites qu'un seul choix.

- +1 lorsque vous protégez votre amant(e) pour le reste du film
- Vous avez les idées claires pour quelques jours ; +1 pour la scène.
- Votre amant(e) a les idées claires pour quelques jours ; il ou elle gagne +1 pour la scène.
- Votre amant(e) va trouver la mort durant le film. Lorsque cela se produit, vous pouvez invoquer l'action Vengeance, comme si l'un des PJs était mort.
- Votre amant(e) apparaîtra au moment critique, pour vous apporter une aide essentielle.

Sur un échec, le Réalisateur peut utiliser votre amant(e) pour vous compliquer la vie, dans un futur proche. Il ou elle peut être capturé, vous trahir, ou même connaître une fin rapide. Quoi qu'il en soit, vous subirez -1 pour la scène, en raison du stress que vous subissez.

LE RÉALISATEUR

ACTION MOVIE WORLD

❑ Réplique Qui Tue +Swag

Après les cascades et la violence absurde, les répliques badass sont ce qui fait la sauce des films d'action. Notez qu'un échec de cette action implique que vous avez fait un bide, selon l'avis du public imaginaire. Même en prononçant un réplique qui faire rire la tablée de bon cœur, vous pouvez quand même obtenir un échec, et faire un bide devant le public. Lorsque vous lancez une réplique qui tue, ou votre phrase-signature, faites un jet +Swag. Sur un 10+, votre réplique est hilarante, bien amenée, et cassante. Faites un choix dans la liste :

- Vous prenez +1 en avant, sur votre prochain jet.
- Vos potes sont impressionnés. +1 en Camaraderie

Sur un 7-9, idem, mais vous ajoutez l'un des trois choix suivant :

- Vous rendez quelqu'un furieux, et il vous attaque immédiatement.
- Une personne qui vous est chère est blessée.
- Votre commentaire ralentit le rythme de la scène d'action (et pas d'une manière positive).

Sur un échec, vous faites un bide. Vous subissez -1 en avant, en étant humilié par la nullité de votre réplique. Le Réalisateur peut tenter une action contre vous.

❑ Cascades +Muscles ou +Agilité

Les cascades sont un élément vital des films d'action. Une cascade est constituée de tout acte physique consiste à affronter un danger, ou impressionner le public. Le Réalisateur et les joueurs devraient être très généreux sur les limites de ce qui est considéré comme possible. Soyez complètement cinglé avec cette action. Toutefois, gardez à l'esprit les limitations du genre ; à moins qu'il ne s'agisse d'un film de super héros, il n'est probablement pas envisageable de sauter d'un bond par-dessus le lac Michigan, ou d'utiliser les wagons d'un train comme des nunchakus.

Lorsque vous tentez une cascade badass, faites soit un jet +Agilité, soit un jet +Muscles, selon le type de cascade. Soulevez la herse d'un château-fort, projeter quelqu'un en l'air, tacler une personne à travers une fenêtre ouverte, transporter un tronc d'arbre sur votre épaule, ou remonter le courant de l'Amazone, tout cela correspond à un jet +Muscles. Se jeter d'un hélicoptère pour plonger dans un étang, faire des sauts périlleux arrière à travers un système d'alarme laser, ou attraper une flèche en plein vol, tout cela correspond à un jet +Agilité.

Sur un 10+, vous parvenez à faire votre cascade trop cool, et vous avez l'air totalement badass. Vous prenez +1 en avant. Vous pouvez également donner ce +1 en avant à l'un des autres PJs, si vous parvenez à l'intégrer dans votre cascade.

Sur un 7-9, la cascade est réussie. Vous prenez +1 en avant. Toutefois, vous la terminez dans une position périlleuse ; faites un choix dans la liste ci-dessous.

Sur un échec, faites un choix dans la liste suivante.

- Vous tombez à la renverse
- Vous perdez quelque chose
- Vous abandonnez quelque chose
- Vous êtes blessé (1 dégât)
- Demandez au Réalisateur de tenter une action contre vous.

❑ Lire une Situation +Swag

Quelques-fois, vous aurez besoin de savoir ce qui peut bien se passer, lors d'une situation dangereuse. Lorsque vous lisez une situation chargée, faites un jet +Swag. Si vous obtenez un succès, alors vous pouvez poser des questions au Réalisateur. Quand vous agissez en fonction des réponses du Réalisateur, vous prenez +1 en avant.

Sur un 10+, vous pouvez poser 3 questions :

Sur un 7-9, vous pouvez en poser 1 :

- Par quel moyen puis-je m'échapper / m'infiltrer / contourner ?
- Lequel de mes ennemis est le vulnérable à mes attaques ?
- Lequel des ennemis représente la plus grande menace ?
- Que devrais-je surveiller ?
- Quelle est la véritable position de mon ennemi ?
- Qui tire les ficelles, ici ?

❑ Lire une Personne +Drame

Lorsque vous lisez les intentions d'une personne, dans une interaction chargée, faites un jet +Drame.

Sur un 10+, vous retenez 3.

Sur un 7-9, vous retenez 1. Quand vous interagissez avec elle ou lui, dépensez cette retenue pour lui poser des questions, au taux de 1 pour 1 :

- Est-ce que ton personnage dit la vérité ?
- Que ressent réellement ton personnage ?
- Que compte faire ton personnage ?
- Qu'est-ce que ton personnage souhaite que je fasse vraiment ?
- Comment est-ce que je parviens à ce que ton personnage _____ ?

❑ Vengeance

Lorsqu'un PJ meurt, ses compagnons sont autorisés à tenter une action Vengeance.

Celle-ci fonctionne un peu différemment des autres actions, et ne peut être utilisée qu'une fois, par personnage et par film. Elle n'implique pas de jet. Au lieu de ça, l'action Vengeance vous donne une retenue spéciale. Vous pouvez dépenser cette retenue pour obtenir un 10+ automatique, sur une action de Combat ou une Cascade, pour autant que celle-ci soit directement destinée à venger la mort de votre camarade. Si plus d'un PJ est mort, vous n'obtenez tout de même qu'une seule action de Vengeance par film. Donc utilisez-la judicieusement.

Quelques autres actions vous donnent droit à une Vengeance lorsqu'un PNJ meurt. Mais le reste du temps, une action Vengeance motivée par la mort d'un PNJ fonctionne exactement comme pour la mort d'un PJ.

L'action Vengeance devrait être accompagnée de pleurnicheries et autres cris hystériques. C'est obligatoire.

ACTIONS DU CULTURISTE

❑ "Le meilleur, dans la gym, c'est soulever de la fonte"

Ajoutez +1 aux Muscles (max +3).

❑ Magnétisme Animal

Lorsque vous tentez de séduire ou de manipuler quelqu'un, faites un jet +Muscles au lieu de +Magnétisme.

❑ Force Brutale

Lorsque vous infligez des dégâts, vous avez la possibilité d'infliger +1 dégât.

❑ Une Machine Faite de Muscles

Recevoir des dégâts ne fait que vous énerver. Lorsque vous êtes atteint, au combat à distance ou au corps à corps, que vous encaissiez des dégâts ou pas, vous pouvez tenter cette action. Faites un jet +Muscles. Sur un 10+, vous gagnez 2 retenues. Sur un 7-9, vous en gagnez 1. Dépensez l'une de vos retenues pour :

- Infliger immédiatement 1 dégât en contre-attaque sur celui qui vous a agressé.
- Infliger +1 dégât sur votre prochaine attaque.
- Éliminer la distance qui vous sépare de votre ennemi.
- Effectuer un exploit qui repousse les limites de la force humaine.
- Gagner +1 Muscles pour le restant de la scène.

❑ Tous à l'hélico/tank/bus/car/avion !

Ajoutez +1 Camaraderie, si vous secourez l'un des autres Acteurs, pour lui éviter de subir des dégâts.

❑ Méga-Flingue

Faites un jet +Muscles, au lieu d'un jet +Agilité, lorsque vous utilisez des armes à feu. Vous êtes également capable de manier les armes possédant la qualité deux mains avec une seule main.

LE RÉALISATEUR

ACTION MOVIE WORLD

ACTIONS DU PISTOLERO

❑ Ballet Balistique

Toutes les armes à distance que vous utilisez, peu importe leur type, sont considérées comme ayant la capacité spéciale -zone.

❑ Le Temps de Recharger

Les personnages ne sont d'habitude jamais à court de munitions, dans les films d'action, à moins que cela n'apporte un aspect dramatique qu'ils le soient. Vous êtes passé maître dans l'art de recharger aux moments dramatiques. À n'importe quel moment d'une scène impliquant un combat à distance, vous pouvez déclarer que vous êtes à court de munitions. Rechargez votre arme, et faites un jet +Drame. Sur un 10+, faites un choix dans la liste. Sur un 7-9, faites aussi un choix, mais subissez en plus un dégât, en vous exposant aux attaques. Sur un échec, vous êtes bloqué là où vous êtes ; le Réalisateur peut faire immédiatement une action contre vous.

- Vous échappez de justesse au danger, mais vous laissez vos compagnons derrière vous.
- En comptant sur vos compagnons pour vous couvrir, vous avancez prudemment vers le danger.
- Vous faites progresser une intrigue amoureuse (en aidant l'être aimé à s'échapper, en le laissant partir de son côté après un baiser fougueux, etc).
- Vous gagnez un coche supplémentaire sur votre célébrité, en prononçant une réplique.
- Un tir superbe fait exploser quelque chose, après avoir eu le temps de recharger.

❑ "Oui. Je suis un Dieu. Toi aussi. Un Dieu peut être humain"

Ajoutez +1 en Agilité (max +3).

❑ Instinct du Prédateur

Faites un jet +Agilité, au lieu d'un jet +Swag, pour parvenir à lire une situation.

❑ C'est Mon Flingue

Chaque fois qu'une arme à distance est dans votre main, au combat ou non, vous gagnez +1 à toutes vos actions de Cascades.

ACTIONS DU PUGILISTE

❑ "Frappez au ventre. C'est son point faible."

+1 en Agilité (max +3).

❑ Esquive et Zig-Zags

Vos mouvements vous rendent difficile à viser. Lorsque vous subissez des dégâts causés par une attaque à distance, faites un jet +Agilité. Sur un 10+, vous évitez les dégâts. Sur un 7-9, vous parvenez à éviter le gros des dégâts, mais vous avez tout de même été atteint. Choisissez l'un des deux :

- Vous avez esquivé vers une position qui vous a laissé exposé, mais vous subissez 1 dégât de moins.
- Vous êtes trop loin de vos alliés pour qu'ils puissent vous aider, mais vous subissez 1 dégât de moins.

❑ Pique comme l'abeille

Au corps à corps, vous pouvez faire un jet +Agilité, au lieu d'un jet +Muscles.

❑ Poings de Pierre

Vous infligez +1 dégât, lorsque vous frappez à mains nues

❑ Montage d'Entraînement

En vous entraînant inlassablement à la pratique d'un kata, vous êtes parvenu à grandement améliorer vos capacités de combat. Une fois par session, vous pouvez faire un jet +Drame : Sur un 10+, vous gagnez 2 retenues. Sur un 7-9, vous gagnez 1 retenue. Dépensez l'une de vos retenues pour :

- obtenir +1 sur un jet de Violence
- infliger +1 dégât sur une attaque Violence
- -1 dégât vous est infligé

Vous augmentez immédiatement votre Célébrité de 1 point (limité à une utilisation par film).

Sur un échec, le Réalisateur fait un choix dans cette liste :

- Vous êtes en retard pour quelque chose d'important
- Vous négligez une de vos relations
- Quelqu'un ou quelque chose vous est retiré, tandis que vous étiez occupé

ACTIONS DU FUTÉ

❑ "Yippie ki yay, fils de pute !"

+1 en Swag (max +3).

❑ Vivre pour Vanner

Vous pouvez faire un jet +Swag lorsque vous tentez une action de Cascade.

❑ Rien de Plus Sexy que le Sens de l'Humour

Vous pouvez faire un jet +Swag au lieu d'un jet +Magnétisme, lorsque vous tentez l'action Obtenir Ce Que Vous Voulez.

❑ Le Train de Mes Injures

Vous êtes passé maître dans l'art de provoquer vos ennemis jusqu'à ce qu'ils craquent. Lorsque vous provoquez un vilain, faites un jet +Swag : Sur un 10+, faites un choix dans la liste. Sur un 7-9, comme précédemment, mais vous êtes directement engagé au combat avec votre victime. Ce n'est pas un désavantage, du moins si c'est ce que vous attendiez !

- Votre ennemi fait quelque chose de stupide.
- Votre ennemi vous charge.
- Votre ennemi tente de contrer votre répartie en révélant son plan.

❑ Ricaner de Douleur

Vous n'êtes pas le plus fort, le plus musclé, le plus rapide, ou le plus patibulaire, mais vous êtes le plus cool. Les blessures physiques que vous subissez ne font que vous rendre plus cool encore. Quand vous subissez des dégâts, vous puisez au plus profond de vos réserves de détermination, et faites un jet +Swag. Sur un 10+, vous obtenez deux retenues. Sur un 7-9, vous obtenez une retenue. Dépensez l'une de vos retenues pour :

- Obtenir automatiquement un 10+ sur une action Réplique qui Tue.
- Substituez Swag à une autre caractéristique, pour la durée de votre prochaine action.
- Ajoutez les points de dégâts que vous avez subi jusqu'ici, en bonus à votre prochain jet.
- Inspirez vos alliés grâce à votre nature imperturbable ; +1 en Camaraderie.

LE RÉALISATEUR

ACTION MOVIE WORLD

ACTIONS DU CHARMEUR

❑ On ne vit que deux fois

Vos cheveux ne sont jamais décoiffés, les coupures que vous recevez évitent toujours votre meilleur profil, et votre sex-appeal ne diminue jamais au cours d'un film. Lorsque vous mourrez, ce n'est jamais de manière horrible ou dégradante, mais toujours propre et rapide. Au début de chaque film, vous recevez 3 Points Charme. Utilisez des jetons de poker ou des pièces pour les matérialiser. Chaque fois que vous devez subir un dégât, vous pouvez dépenser un Point Charme pour le faire tout simplement disparaître. L'action se produit toujours : le vilain vous tire dessus, vous êtes pris dans l'explosion, l'avion s'écrase. Mais vous en ressortez simplement avec quelques égratignures. Cela peut vous protéger de la mort, même si vous incarnez un Rôle Secondaire.

En outre, vous avez l'air tellement cool lorsque vous en réchappez, que vous mettez à profit cette fascination du public pour générer un avantage. Lorsque vous devriez subir des dégâts, et utilisez un Point Charme, reportez le nombre de dégâts ayant ainsi disparu sur votre prochaine action (par exemple, si vous dépensez un Point Charme pour éliminer 2 dégâts, vous gagnez +2 en avant).

❑ "Un martini, au shaker et pas à la cuillère."

+1 en Magnétisme (max +3).

❑ Avec Style

Vous pouvez utiliser +Magnétisme quand vous tentez une Cascade.

❑ Bercés par les Vagues

Recevez +1 aux jets de Scène Romantique ou d'Obtenir Ce Que Vous Voulez.

❑ L'Espion qui m'aimait

Au cours du film, vous pouvez désigner un PNJ que vous rencontrez, comme étant l'intrigue romantique primaire du Charmeur. Ce PNJ devient alors essentiel à l'intrigue de votre personnage. Le Réalisateur devrait en conséquence altérer le scénario du film, pour refléter cette nouvelle priorité. De plus, vous recevez +2 pour toutes les Scènes Romantiques partagées avec votre nouvelle conquête. Lorsque vous désignez votre intrigue romantique, faites un jet +Drame :

Sur un 10+, votre intrigue romantique survivra jusqu'au générique de fin, bien que votre propre sécurité ne soit en rien garantie. Il ou elle possède une immunité scénaristique, à l'instar du Premier Rôle. Vous gagnez +1 XP à la fin du film, à condition que vous surviviez tous les deux.

Sur un 7-9, vous gagnez une retenue. Dépensez celle-ci, au taux de un pour un, pour à tout moment faire en sorte que votre intrigue romantique :

- Subisse un dégât à votre place, lorsque vous encaissez +dégâts ; cela tue votre intrigue romantique.
- Est enlevé par le Vilain à votre place, lorsque vous risquez d'être capturé ou séparé de vos alliés.
- Se sacrifie afin d'empêcher votre mort ; c'est également fatal à votre intrigue romantique.

Sur un échec, ce PNJ devient un vilain secondaire, qui fait une fixation sur vous. Le Réalisateur peut déclencher immédiatement une action contre vous, dans laquelle le grand vilain joue un rôle central.

ACTIONS DU COMÉDIEN

❑ "Elle a ses failles, j'ai mes failles, ensemble, on comble nos failles."

Ajoute +1 au Drame (max +3).

❑ La Tournure

Quand vous tentez l'action Réplique Qui Tue, faites un jet +Drame au lieu d'un jet +Swag.

❑ Soliloque

Lorsque vous prononcez un discours sur la situation actuelle dans le film, en tentant de trouver un sens aux événements auxquels vous êtes confronté, faites un jet +Drame. Sur un 10+, vous possédez désormais une compréhension de la nature émotionnelle ou physique du conflit à la base de l'intrigue. Citez une chose qui va se produire, en lien avec l'intrigue, qu'elle soit petite ou grande. Le Réalisateur fera en sorte de la mettre en œuvre, sans aucune conséquence pour vous (bien qu'il puisse y en avoir pour les autres). Sur un 7-9, comme précédemment, mais au prix d'un coût important pour vous. Sur un échec, vos ruminations sont le produit de vos illusions sur vos capacités et/ou votre pouvoir de réflexion. Vous subissez -1 en avant, et le Réalisateur peut déclencher une action contre vous.

❑ Livre Ouvert

Vous recevez un +1 sur toutes actions Sentiment.

❑ Épilogue

Quand un film se termine, vous pouvez déclamer un discours final, juste avant le générique de fin. Faites un jet +Drame : Sur un 10+, vous clarifiez ce qui vient d'arriver à vos compagnons (si certains d'entre eux survivent). Tout le groupe gagne +1 XP. Sur un 7-9, vous faites un bon discours, qui aide à conclure le film, mais seul vous gagnez +1 XP. Sur un échec, votre ton ou votre propos sont hors-sujet. Vous échouez à clarifier quoi que ce soit. -1 XP pour tout le monde.

ACTIONS DU HURLEUR

❑ "JAKODA !"

Ajoutez +1 aux Muscles (max +3).

❑ Crie-le

Laissez vos puissants poumons dominer la scène ! Vous pouvez faire un jet +Muscles au lieu de +Drame, lorsque vous tenez l'action Émotion.

❑ Criez encore plus quand vous faites une stupidité

Hurler en effectuant une cascade est vraiment badass. Hurler pendant une cascade ajoute +1 à votre jet.

❑ Terroriser

Vous êtes capable de terroriser les gens en leur hurlant des propos incompréhensibles. Si c'est ce que vous voulez, faites un jet +Muscles : Sur un 10+, faites deux choix dans la liste. Sur un 7-9, faites un choix dans liste, mais votre raffut alerte un ennemi, ou un groupe d'ennemis. Ceux-ci seront sur vous d'une seconde à l'autre, peu importe où vous vous trouvez. Sur un échec, vous terminez enrôlé, rien ne se passe, et l'ennemi tire avantage de vos pitreries. Le Réalisateur peut déclencher une action contre vous.

- Une seule personne, de votre choix, s'enfuit immédiatement.
- Un groupe bat en retraite, de manière rapide, mais organisée.
- Quelque chose tombe.
- Quelqu'un perd un objet qu'il avait en main.
- Un allié est alerté de votre présence.

❑ Courez, courez, courez !

Rien ne fit courir des gens plus vite que de leur hurler dessus. C'est un fait établi. Quand vous hurlez "COUREZ, COUREZ, COUREZ" sur quelqu'un, faites un jet +Drame. Sur un 10+, tous vos alliés (vous y compris) se déplacent soit deux fois plus vite, soit gagnent +1 pour une Cascade immédiate. Sur un 7-9, comme précédemment, mais quelque chose ou quelqu'un d'important (vous y compris) est laissé en arrière. Sur un 6 ou moins, vous êtes juste pénible. Les autres PJ's décident quelle est leur réaction. Les PNJs vous ignorent activement. Vous subissez -1 en Camaraderie.