

Système de jeu « WHAM! BLAM! »

Intention : des combats rapides, cinématiques. Dans mon esprit, cela peut donner une fusillade dans une allée avec tout le monde à couvert, un combat rapide. Certains pouvoirs ou capacités pourraient déroger aux règles suivantes. Par exemple, il est possible qu'un personnage particulièrement résilient puisse endurer plus de blessures que normal. Faites confiance aux autres joueurs, et jouez ça cool.

Rappel : vous êtes supposés être DISCRETS. Disons que vous alarmez assez la population pour qu'ils appellent la police, vraiment c'est pas très roleplay votre affaire! Très possible que la partie aie lieu en entier sans le moindre combat (mais... bah... pourquoi pas un peu de baston? ;))

- Pour tirer, vous faites le geste de tirer avec un pistolet, en vous écrivant « **BLAM!** » clairement. Vous touchez automatiquement toute cible qui n'est pas A) à couvert ou en train d'y plonger ou B) en fuite.
- Pour frapper au corps-à-corps, vous faites avec conviction le geste de frapper votre adversaire (poings, etc.) en vous écrivant « **WHAM!** ». Vous touchez automatiquement votre adversaire.
- Pour fuir, vous tournez talon et sortez de la scène. Vous ne pouvez pas y revenir.
- Le "**SHKA-**": Certains pouvoirs permettent l'ajout du "**SHKA-**", qui DOUBLE l'effet de la blessure: "**SHKA-BLAM**" ou "**SHKA-WHAM!**" causeront d'un seul coup DEUX blessures (voir prochain paragraphe).

Lorsque vous êtes atteints, tels les joueurs du Canadien, vous **décidez** alors si vous êtes :

- Blessé au haut du Corps : Vous ne pouvez désormais plus attaquer, mais pouvez toujours vous déplacer et fuir. Vous vous tenez le bras en haletant.
- Blessé au bas du Corps : Vous ne pouvez désormais plus fuir, mais pouvez toujours attaquer. Vous boîtez sévèrement. Un comparse peut se joindre à vous pour vous aider à fuir (style « band of brothers »).
- Blessé une 2^e fois : Vous êtes « Hors-Combat » et ne pouvez plus vous déplacer ni attaquer. Vous pouvez tout de même échanger des pointes avec votre adversaire, un filet de sang à la commissure des lèvres. Vous êtes à la merci de qui vous trouvera, et celui-ci pourra vous achever « Execution style » s'il le désire. (« On se revoit en Enfer... »)

Entre les scènes (i.e. changement de lieu et/ou d'intrigue), vous guérissez tous les dégâts. Vous êtes des créatures surnaturelles, quand même.

Joël Legendre

Pour les pouvoirs plus subtils, il vous faudra faire appel à une force supérieure; La force de Joël Legendre.



Certains pouvoirs sont mentaux, demandent de la discussion et de la subtilité. Il vous faudra faire alors invoquer son nom de la façon la plus « naturelle » possible dans la description de votre pouvoir :

« Au nom de Joël Legendre, immobilises-toi! », « Tu vas me dire la vérité, c'est Joël qui le commande » ou « Legendre soit loué, tu es maintenant guéri! » sont toutes des applications possibles et légales de cette invocation.

Bien sûr, le nom de Joël Legendre ne saurait être invoqué en vain, et c'est pourquoi il sera interdit de mentionner son nom dans un autre objectif que celui énoncé ci-dessus. Vous devrez lui référer en tant que « Lui », « Chose », ou « le gars qui animait EnfanForme avec l'autre fille, là ».

FAQ

Est-ce qu'il y a des tours/calls du GM? Non. C'est 100% free-form et temps réel. Je veux voir personne "hors-jeu" vérifier si le gars était à couvert ou pas. Tu penses que t'as pas été touché, t'as pas été touché. Faut que l'histoire avance.

Quid des déplacements? Tu te déplaces "real-time". Si tu peux te rendre sur ton adversaire sans te faire gunner/frapper, tant mieux pour toi. Si tu te fais gunner pendant que tu cours, ou qu'ils sont deux à t'attendre, too bad mon ami.

Et le couvert? Deux personnes qui se tirent dessus en étant à couvert les deux ne se font rien (les balles ricochent sur le couvert: ça fait cool une fusillade embusquée). Faudra A) de l'aide, B) risquer une sortie ou C) que l'un s'enfuie pour dénouer l'impasse. Si ça reste de même 3-4 minutes, essayez donc le bon vieux "dialogue en criant de couverture à couverture" si sympathique dans Tango&Cash.

Faut-il être subtil avec Joël? Tu peux juste pas être subtil avec une puissance comme Joël Legendre (AKA "On ne met pas la lampe sous le boisseau"). L'important c'est d'identifier clairement qu'il s'agit d'un effet "à obéir", et j'inclurai certainement des exemples sur les fiches (personnalisées) de joueurs: "Telle l'inévitable dépression à la fin d'une émission de Joël Legendre, tant que tu me serres la main, tu te sens pris d'une sensation de glandage et de fatigue extrême qui t'empêche de la lâcher et d'agir".