



Nous sommes protégés par des post-humains surpuissants, les « Super ». Ils se meuvent, réfléchissent et se battent avec la magnitude de phénomènes cataclysmiques. Et laissent régulièrement un sillage de destruction derrière eux. Des dégâts que de braves gars et filles comme vous doivent réparer. Et vu la vitesse à laquelle ces interventions s'enchaînent, il a fallu adapter les moyens. Or donc : des robots géants.

Un jeu de Benoît Léoutre, sur une idée de Nerghull développée par Lucas-C, pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB, sous licence Creative Commons BY-SA-NC. Pour y jouer, vous aurez besoin d'une poignée de dés à six faces, de papier et de crayons, ainsi que des fiches fournies en annexe.

UN PEU D'HISTOIRE

LE FUTUR

2121. Contre toute attente, l'Humanité se porte bien. Les ressources sont réparties avec sagesse et les génies du crime préfèrent construire des lasers à rétrécir plutôt que priver d'argent l'hôpital public.

Radio, TV, holovids, *livestreams* ... les « Super » sont devenus le sujet favori de tous les médias. Il est sans cesse question de leurs exploits, leurs origines, leurs dilemmes... Les autres sujets de société sont éclipsés par ces héros, et par les méfaits d'adversaires que l'on qualifie à l'envie de « vilains ».

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

POURQUOI LES SUPER ?

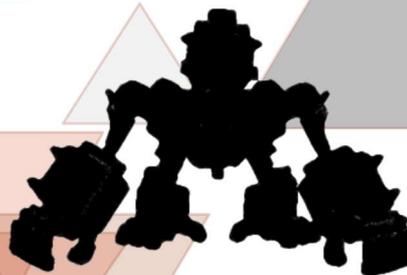
Par défaut, l'origine des superhéros n'est pas précisée : mutations ? Extraterrestres ? Magie ? Tout est possible ! Si besoin, les raisons de leur existence peuvent être au cœur des aventures.

FULGURO-PELLETEUSE

Au début, des équipes de secours à pied réparaient les dégâts causés par les « suer-affrontements », avec des grues et des pinces à désincarcérer.

Mais cela s'est rapidement avéré insuffisant, au vu du nombre de bagarres épiques quotidiennes. Suite aux progrès technologiques du XXII^e siècle, de brillantes solutions ont été envisagées.

Jusqu'à ce que quelqu'un prononce cette phrase fatidique, à laquelle bien peu savent résister : « Et si on construisait des robots géants ? »



L'industrie lourde s'est mise à l'œuvre, harnachant de grosses machines sur de puissants moteurs, eux-mêmes reliés à des batteries de capteurs glissés entre des feuilles d'alliage ultra léger.

Enfin, on y était arrivé : des engins polyvalents qui, avouons-le, avaient grave la classe. Leur *look* plaisait au public, et les bénéfices rapportés par leur commercialisation ravirent les actionnaires.

LA S.U.C.R.E.

Cet acronyme pompeux – **Syndicat Ultramoderne Civil de Reconstruction Eclair** – désigne l'une des organisations non-gouvernementale en charge de ce « super nettoyage ».

Les interventions de ses robots sont parmi les plus médiatisées, bien qu'elles restent moins populaires que les exploits des « Super ». La S.U.C.R.E. a une position de leader sur le marché de la reconstruction en situation de crise, et compte bien la garder.

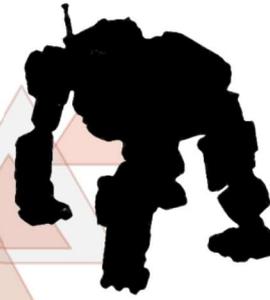


LA CONCURRENCE

Cependant, bien d'autres entreprises de méga-construction ou de nano-régénération existent.

Sur le marché du super-nettoyage, tous les coups sont permis. Toujours à l'affût d'un contrat juteux, les concurrents n'hésiteront pas à piquer des parts de marché.

Les fourbes espions de **CytraCorp**, le **Techno-Groupe Eurasiatique** nourri aux subventions et les savants visionnaires d'**AstraMech** ne sont que quelques-unes des menaces dont la S.U.C.R.E. se méfie.



LES SUPER-VILAINS

Nombreux sont les ennemis des Super et du bien public : individus mégalomanes sans scrupules, savants fous et entités cosmiques à l'éthique discutable.

Docteur Pestilence et ses recherches biologiques douteuses, Marvelous Miranda et son agenda politique anti-démocratique, ou Colonel Climat et son éco-terrorisme, font parler d'eux chaque année. Mais d'autres super-vilains préparent patiemment leurs mauvais coups.

Sans ces iconoclastes excentriques, la S.U.C.R.E. devrait rapidement déposer le bilan. Toutefois, les agents de déblaiement sur le terrain auraient tort de les considérer comme des alliés !

JOUER À TURBO-MECH

Vous en savez à présent assez sur l'univers de *Turbo-Mech* pour vous plonger dans les règles du jeu.

SOMMAIRE

- ◆ Un premier chapitre détaille comment créer et interpréter les **personnages** que vous incarnerez. Vous y trouverez les règles de création des PJ et celles pour créer la fiche de la coordinatrice de l'équipe.
- ◆ Le chapitre II présente les règles pour encadrer les **missions** et les **actions** des personnages.
- ◆ Le chapitre III présente les règles d'**évolution** des personnages au fil de leurs aventures.

Vous trouverez aussi, en fin d'ouvrage, des **exemples de mission**, un **glossaire** des termes importants et des modèles de **fiches** prêtes à imprimer.

TERMINOLOGIE

Pour jouer à *Turbo-Mech*, vous devrez rassembler un groupe d'amis – idéalement, vous devriez être entre trois et cinq participants. *Turbo-Mech* peut proposer des sessions courtes et nerveuses, ou des campagnes de longue haleine.

Les termes « **joueurs** » et « **joueuses** » seront utilisés indifféremment pour désigner l'ensemble des participantes et participants, à l'exception de celui ou celle qui endosse le rôle d'arbitre de jeu.

L'arbitre devra décrire l'univers, préparer l'intrigue principale et mettre en scène tous les personnages non joueurs – ou PNJ.

En particulier, il ou elle incarnera la responsable d'intervention de la S.U.C.R.E., une responsable tactique chargée de guider à distance les pilotes-robots sur le terrain. Ce joueur particulier sera désigné par la suite sous le nom de **coordinatrice**.

Par la suite, l'abréviation « **PJ** » désigne le personnage d'une **joueuse**, et « **PNJ** » n'importe quel autre personnage de l'histoire, qui sera joué par la **coordinatrice**.

CHAPITRE I – LES PERSONNAGES

PERSONNAGES, ROBOTS

Dans cet univers, vous incarnerez des gens normaux, qui vont au travail sur des quarts de huit heures et touchent une prise de risque.

Ces hommes et ces femmes pilotent des engins d'intervention qui s'avèrent être des robots géants.

Cela n'empêche pas de galérer à draguer, de payer ses factures ou de s'énerver quand on vous fait remarquer, à 4 heures du matin, qu'il manque une ligne dans votre rapport d'intervention.

CRÉER UN PJ

Prenez une feuille blanche et un crayon. Vous allez y inscrire ce qui tout ce qui définit votre PJ, en particulier ses **atouts** et ses **motivations**.

Vous pouvez aussi utiliser les fiches de personnage proposées en annexe. Il vous suffit de les imprimer.

Vous noterez qu'elles proposent différents emplacements pour les **atouts** et les **motivations**, ceci afin de faciliter leur mise à jour – car rien n'est éternel, même pas un robot d'acier de cinquante mètres de haut.

IDENTITÉ

Le premier élément pour définir un personnage est son identité. Contrairement à ces frimeurs de super-héros, les braves agents de la S.U.C.R.E. ont rarement besoin d'une identité secrète.

Choisissez un prénom, un nom, le sexe, le pays d'origine, l'apparence physique de votre personnage... Vous pouvez noter toute information qui vous aide à lui donner vie.

***Exemple :** Jules décide de créer une pilote de robot terrassier. Il décide qu'elle s'appellera Francesca von Apfelstrüdel, qu'elle a 25 ans et qu'elle porte toujours une salopette rouge. Il précise aussi que son surnom est « la Taupe écarlate ».*



ATOUPS

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

Chaque nouveau PJ devra être créé avec six atouts : trois **atouts personnels** et trois **atouts gadgets**. Un PJ ne possèdera jamais davantage d'atouts dans ces deux catégories.

ET C'EST TOUT ?

Si vous utilisez les fiches proposées en annexe, vous noterez qu'elles prévoient un 3^e type d'atout. Ceux-là sont réservés aux personnages vétérans (cf. chapitre III).

Atouts personnels

Il peut s'agir de n'importe quelle capacité innée, avantage ou compétence hors du commun.

Chaque joueuse est libre d'imaginer et de décrire les atouts de sa PJ en quelques mots ou avec une phrase courte. N'hésitez pas à en discuter avec vos amis pour partager vos idées et inventer des PJ amusants !

Exemples :

- ◆ Avant de décoller, Matthew glisse toujours dans son cockpit une **photo de sa fille**, qui l'aide à toujours garder son calme ;

- ◆ L'architecte Eva est épaulée par une **équipe de casque jaunes** ;
- ◆ Le vieux Douglas est extrêmement fier de sa **vue perçante**. Il a le regard le plus aiguisé de toute la S.U.C.R.E. !



Atouts gadgets

Définissez ensuite **3 atouts Gadgets**. Ce sont des particularités ou des modules de votre robot.

De quels équipements de réparation et de sauvetage est-il équipé ? A-t-il une capacité unique, à usage limité ?

Exemples :

- ◆ Un canon à ciment ;
- ◆ Un cou de girafe télescopique ;
- ◆ Des propulseurs ultrasoniques ;
- ◆ Un énorme électro-aimant ;
- ◆ Des mains-fusées qui restent liées à votre robot par des chaînes.



MOTIVATIONS

Chaque PJ possède trois **motivations**. Tout comme les atouts, il en existe de 3 types : les **motivations altruistes**, **égoïstes** et **naturelles**.

Motivation altruiste

Certaines de ces motivations font référence à des points de règle qui seront détaillés dans le chapitre III.

Si vous n'êtes pas encore familière avec les règles, la **coordinatrice** ou les autres joueuses pourront vous les expliquer.

Pour déterminer la motivation altruiste d'un PJ, jetez un D6 et consultez la table ci-dessous :

D6	Description
1	Esprit corporatif : je promeus les intérêts de la S.U.C.R.E.
2	Leader-né : j'opère comme <i>leader</i> dans la résolution de tous les objectifs où je suis en groupe
3	Soutien : j'aide un des autres PJ à réussir un Objectif
4	Camaraderie : je remets sur pied un collègue rétamé
5	Saint-Bernard : j'agis toujours pour sauver des vies humaines en priorité
6	Conciliation : réconcilier deux factions ou deux personnes opposées.

A la création d'un PJ, vous pouvez simplement noter sa **motivation altruiste**, en la complétant ou en la détaillant avec quelques mots ou une phrase courte. Cela peut servir à expliquer comment cette motivation prend forme ou ce qu'elle représente dans la vie du PJ.

Exemples :

- ◆ *Catherine joue la pilote de turbo-bétonneuse Beth Splendor. Elle a obtenu un 3 (Soutien). Elle ajoute à sa fiche de PJ la motivation altruiste : « Soutien : Beth est une mère poule. »*

- ◆ *Martin joue le vieux Douglas et a obtenu un 1. Il note sur sa fiche : « Esprit corporatif : Douglas a vu la corporation écraser plus d'un jeunot idéaliste. Cela ne lui arrivera pas. »*

Motivation égoïste

Ensuite, jetez un D6 et consultez la table ci-dessous :

D6	Description
1	Je gère ! : je travaille sans recevoir l'aide des autres PJ
2	Super-fan : je veux échanger quelques mots avec un Super
3	L'acier est faible : je ne veux pas utiliser mes atouts gadgets
4	Risque-tout : je veux perdre tous mes atouts gadgets
5	Trompe-la-mort : avoir été rétamé au moins une fois
6	Touche pas mon bébé ! : je ne dois perdre aucun de mes atouts gadgets

Comme pour les motivations altruistes, certaines de ces motivations font référence à des règles qui seront détaillées dans le chapitre III. Lors de la création d'un PJ, notez simplement sa **Motivation égoïste**.

Motivation naturelle

Chaque joueuse doit inventer la **motivation naturelle** de sa PJ et la faire valider par la coordinatrice. Pour cela, elle doit choisir un **trait de caractère** pour illustrer la personnalité unique de son PJ. Choisissez un tempérament ou un comportement intéressant pour l'histoire.

- Exemples :** *Ambitieux, Bricoleur, Chercher la vérité, Épater la galerie, Insubordonné, Têtu, Ambitieux, Paranoïaque, Paresseux...*

Vous pouvez discuter de vos idées entre joueuses, mais tous les PJ d'un même groupe de jeu doivent obligatoirement avoir choisi des **motivations naturelles** différentes.

Une fois que ce choix a été validé par la coordinatrice, notez simplement, sur votre fiche de PJ, en quelques mots ou avec une phrase courte, en quoi consiste sa motivation naturelle.

LA COORDINATRICE

Après celles des PJ, vous devrez compléter la fiche utilisée par la **coordinatrice**. Cette fiche présente à la fois la S.U.C.R.E et les caractéristiques de la PNJ qui encadre les équipes d'intervention.

Historique

Définissez à quoi ressemble la S.U.C.R.E. Est-ce une organisation mafieuse ? Tenue des actionnaires ? Associative ? Est-elle rigoureuse ? Ses fonds proviennent-ils des « Super » ? Des produits dérivés ? Des assurances ?

Ecrivez en quelques lignes le passé et l'organisation de l'entreprise.

Les valeurs

La coordinatrice choisit trois **valeurs** pour la S.U.C.R.E. Elles symbolisent les enjeux prioritaires pour le PDG ou l'administrateur de l'entreprise.

Exemples :

- ◆ *Profit immédiat ;*
- ◆ *Couverture médiatique ;*
- ◆ *Anéantir la CytroCorp ;*
- ◆ *Protéger l'environnement ;*

- ◆ *Servir un politicien ;*
- ◆ *Construire une fusée privée.*

Les seuils

La coordinatrice possède trois **seuils**, représentés par des icônes et dotés d'une valeur en points. Les seuils représentent son caractère, sa formation et son efficacité.

Plus leurs points sont élevés, plus ces seuils facilitent la vie des PJ.

Seuil	Description
	Flegme : représente son courage, sa capacité à réfléchir dans l'urgence, à faire la part des choses et à analyser la situation.
	Grade : représente sa position dans la S.U.C.R.E, son influence et ses connaissances.
	Loyauté : représente son honnêteté, sa fidélité à la S.U.C.R.E et le prix qu'elle accorde à la vie des PJ.

Seuil de départ

Lorsque vous créez une coordinatrice, vous pouvez attribuer 3 points à l'un de ses seuils, 2 points à un autre, et 1 seul au dernier seuil.

Changer un seuil

Au fil des aventures, les points de seuils peuvent évoluer, mais ils ne pourront jamais excéder 5, ni ne tomber plus bas que 1.

CHAPITRE II - PASSER À L'ACTION

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

LES MISSIONS

Chaque mission peut représenter une courte intervention, ou des mois de travaux d'envergure.

Fiche de mission

Chaque mission doit être préparée à l'avance par la coordinatrice. Elle doit définir l'intrigue principale, quels PNJ peuvent intervenir et quels seront les enjeux.

Chaque mission est faite d'une succession de **scènes**, pour lesquelles les PJ doivent remplir des **objectifs**. Si vous prévoyez de devenir la **coordinatrice**, vous pouvez remplir le modèle de fiche proposée en annexe pendant vos travaux préparatoires.

Progression narrative

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

Âge d'or & d'argent : les « Super » sont tous de véritables héros, assez naïfs, au grand cœur, avec une identité secrète dont le quotidien est très ordinaire. Ex : Superman, les Avengers

Âge de bronze & moderne : des scénarios plus violents, sombres et réalistes, où il peut être question d'abus de pouvoir, de corruption, de pauvreté,

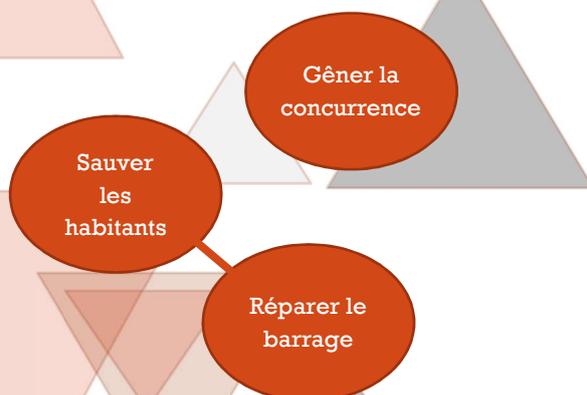
de drogues... Ex : The Authority, Watchmen, The Boys...

DÉROULÉ D'UNE MISSION

Plan de mission

Lors de chaque mission, la séance sera agrémentée du tracé d'un schéma regroupant les scènes, les personnages et les objectifs en jeu.

Il s'agit du **plan de mission**. Ce schéma devra être placé au centre de la table, et être assez grand pour être visible de tous.



Plan d'une mission courte

1. Briefing

Lors du *briefing*, la PNJ coordinatrice expose au moins 1 objectif clair aux PJ, tandis qu'ils prennent place dans leurs robots.

Tous les objectifs ne sont pas initialement révélés aux joueuses, certains apparaîtront en cours de partie. Lors du premier briefing, la coordinatrice ne peut pas annoncer plus d'objectifs que son **seuil de flegme**.

La coordinatrice écrit les premiers objectifs sur le **plan de mission**. Chacun est désigné par quelques mots inscrits dans un cercle. Si des objectifs se révèlent liés, ils peuvent être reliés par un trait.

Exemples d'objectifs :

- ◆ Gérer un « Super » complètement saoul ;
- ◆ Nettoyer la « MegaCave », lieu de débauche sordide ;
- ◆ Mater une manifestation anti-Supers ;
- ◆ Découvrir qu'un super-vilain est employé par la S.U.C.R.E.

2. Échange Radio

Les PJ discutent ensemble par radio sur la manière d'atteindre les objectifs, tandis que leurs robots se rendent sur le terrain. Cette phase de jeu est libre.

La coordinatrice incarne tout au long de la mission le PNJ qui coordonne l'intervention à distance. Elle doit faire ressentir la gravité de la situation, tout en encourageant les joueuses à formuler des idées créatives.

3. Dispatch

Procédez à un tour de table, par exemple en commençant par la joueuse à gauche de la coordinatrice.

A son tour, chaque joueuse indique à **quel objectif s'attèle sa PJ**, sans plus de détails pour le moment. Plusieurs PJ peuvent coopérer sur un même objectif ensemble. Pour chaque objectif, la première PJ arrivée endosse le rôle de *leader*.

EN POSITION !

Au gré des événements, les PJ changeront d'objectif. Pour vous rappeler en temps réel qui fait quoi, vous pouvez utiliser des pions, un par PJ, que vous placerez sur le plan de mission.

Une fois que toutes les joueuses ont déclaré leur intention, chaque tentative de résolution d'objectif va donner lieu à une **scène**.

Il est possible que les PJ ne soient pas assez nombreux pour s'atteler à tous les objectifs, ou que les joueuses refusent de se charger de tout ou partie des objectifs désignés par la **coordinatrice**.

Dans ce cas, quoi que les PJ tentent de faire par ailleurs, traitez ces Objectifs comme des **objectifs perdus**.

4. Résolution

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

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

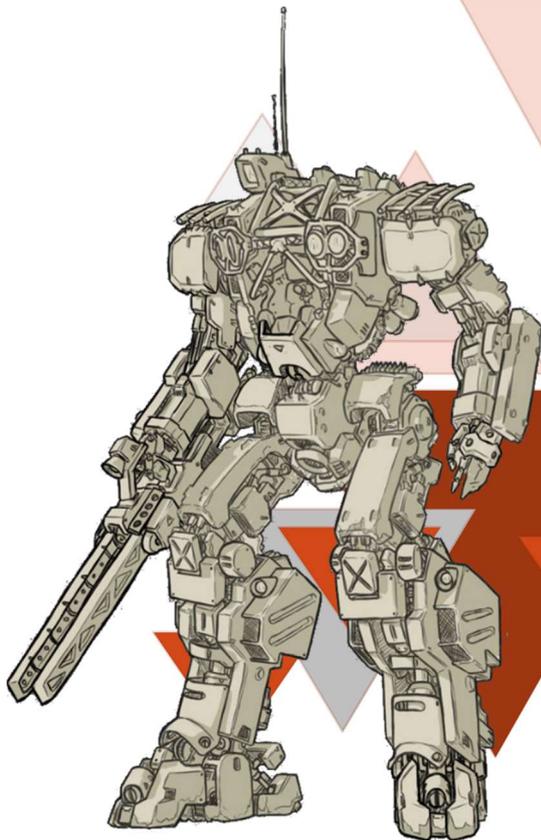
N'importe quelle joueuse participant à cette scène peut annoncer qu'elle **emploie un atout** pour augmenter les chances de succès de son groupe.

Elle décrit alors de quelle manière l'atout de son PJ entre en scène. Chaque joueuse ne peut employer qu'un atout par résolution de scène. **Chaque atout employé permet de lancer un dé supplémentaire.**

Chaque joueuse dont le PJ participe à la scène lance alors un dé à six faces, plus un dé par atout employé.

Le chiffre le plus élevé obtenu, tous jets confondus, détermine le résultat, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Dans tous les cas, la **coordinatrice** décrit comment les choses se passent et trouve, avec l'aide des joueurs, une explication narrative pour chaque conséquence. Le meilleur score d'un PJ peut donner une idée de ses prouesses individuelles.



Score	Résolution
1	Echec cuisant : cet objectif est perdu. La coordinatrice le raye sur le plan de mission et coche la case « KO » sur la fiche de mission . Si des atouts ont été employés, chaque PJ perd cet atout . Les PJ réclamés qui se sont placés sur cet Objectif doivent décrire comment ils perdent eux aussi un atout.
2	Complication sérieuse : la situation devient épineuse. Si des atouts ont été employés, chaque joueuse décrit comment son PJ perd cet atout .
3	Imprévu : quelque chose retarde les PJ. Si plusieurs sont présents, cet imprévu met KO le PJ leader .
4	Progression pied-à-pied : l'objectif est partiellement résolu. Si la <i>leader</i> a employé un atout, sa joueuse décrit comment elle perd cet atout .
5	En bonne voie : L'objectif est partiellement résolu. Les joueuses choisissent : <ul style="list-style-type: none"> ◆ Soit le résultat de leur prochain jet de dé sera augmenté de +1 ; ◆ Soit un PJ réclamé est remis sur pied.
6	Succès : l'Objectif a été atteint par les PJ. La coordinatrice le raye sur le plan de mission et coche la case « OK » sur la fiche de mission . En cas de double 6 , ce succès est épique !

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

5. Bilan

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

De nouveaux **objectifs** peuvent apparaître, constituant de nouvelles scènes. Auquel cas une nouvelle phase d'Échange Radio/Dispatch débute, pendant laquelle les PJ peuvent se déplacer vers une autre scène.

Lorsque tous les objectifs du plan de mission ont été barrés (qu'ils soient résolus ou perdus), la mission est finie.

CAS PARTICULIERS

Perdre ses atouts

En cours de mission, un PJ peut perdre un ou plusieurs de ses atouts. En général, cela vous sera précisé par la **coordinatrice**.

Lorsqu'un Atout est perdu, rayez-le de la feuille de personnage.

Les Atouts gadgets peuvent être réparés ou remplacés entre deux interventions. En revanche, les Atouts personnels sont toujours **irréremédiablement perdus**.

Exemple : si l'on reprend le cas de Douglas et de sa vue perçante, la perte de cet atout peut signifier que Douglas devient borgne suite à un accident !

LA MORT D'UN PJ

Dès qu'un PJ perd son dernier Atout Personnel, il meurt dans un ultime bouquet d'explosions.

N'hésitez pas à décrire son trépas de manière épique !

Etre Rétamé

Un PJ peut se retrouver **Rétamé** pour diverses raisons : son robot a une avarie, il est coincé sous quelque chose, le PJ tombe inconscient...

Un PJ rétamé ne peut plus contribuer lors des jets de résolution de sa scène. Lorsqu'une scène se termine, tous les PJ rétamés qui y avaient été placés sont remis d'aplomb.

Conflit interne

Si jamais les PJ s'opposent entre eux dans une même scène, ou si deux **objectifs** sont opposés, un PJ est désigné comme leader de chaque camp et jette sa propre réserve de dés.

Celui qui obtient le meilleur résultat aux dés l'emporte.

CHAPITRE III – LE CONTINUUM

DEBRIEF DE MISSION

Dans l'intervalle entre deux interventions sur le terrain, les PJ retournent au Q.G. de la S.U.C.R.E. pour réparer leurs machines, recevoir récompenses et blâmes, et souffler avant la prochaine aventure.

Débrief de mission

Si tous les **objectifs cruciaux** ont été remplis, et qu'au moins la majorité relative des objectifs (tous types confondus) a été réussie, alors la mission est un succès !

Sinon, la mission est considérée comme un échec.

Méga-maintenance

En cas de succès, les PJ peuvent récupérer ou changer tous leurs **atouts gadgets**. En cas d'échec, l'équipe entière ne peut remplacer qu'autant d'**atouts gadgets** que le **grade** de la coordinatrice.

Recevoir une évolution

Chaque PJ qui a validé au moins deux de ses motivations, au cours d'une mission réussie, bénéficie d'une **Évolution**.

Promotion

Si la mission est un succès, et qu'au moins deux des **valeurs** de l'entreprise ont été respectées durant toute la mission, alors la coordinatrice reçoit une promotion.

Elle peut augmenter de 1 la valeur d'un de ses seuils, jusqu'à un maximum de 5.

Décisions en haut-lieu

Le cas échéant, si les PJ veulent obtenir des faveurs ou des renseignements particuliers, la coordinatrice peut tester un ou plusieurs de ses **seuils** pour y répondre. Pour chaque test de seuil, elle jette autant de dés que sa valeur.

Exemples : Jessica demande la fabrication d'un clone pour remplacer sa PJ avant une mission. Etant donné l'incongruité de la demande et les ressources nécessaires, la coordinatrice décide de faire un test de grade et un test de loyauté.

Utilisez la table de résolution du chapitre II, en considérant la requête du PJ comme un objectif.

LES EVOLUTIONS

Un PJ qui reçoit une **évolution** devient un pilote légendaire. Il obtient un **atout de maître**, ainsi qu'un **super-secret**.

Atout de maître

Peut-être le PJ a-t-il un passé de « Super » ou a-t-il muté au cours d'une mission ? A moins qu'il ait toujours caché une capacité « Super » ? Dans tous les cas, cet atout permet de lancer **deux dés supplémentaires** au lieu d'un.

Un atout de maître est considéré à tout point de vue comme un **atout personnel**. Il peut être **perdu** comme n'importe quel autre atout.



Super-secret

Les **super-secrets** représentent le poids qui pèse sur les épaules du PJ, qu'il s'agisse de séquelles, de stress, d'un passé sombre ou d'actions peu élogieuses.

Les **super-secrets** sont reçus uniquement lors d'une évolution. Ils ne peuvent jamais être perdus.

Exemples :

- ◆ **Némésis** : choisissez un autre PJ, et une raison pour le haïr ;
- ◆ **Apothéose** : orchestrez la disparition ou la mort de votre PJ ;
- ◆ **Carriériste** : vous allez tout faire pour prendre du galon ;
- ◆ **Toxicomane** : vous êtes addict à une substance nuisible, pour vous et pour vos interventions. Trouvez une raison.
- ◆ **Violent** : vous avez des accès de rage qui provoquent des dégâts ou des blessés. Trouvez une raison.

Utiliser les super-secrets

Lors du debriefing de mission, vous pouvez considérer vos **super-secrets** comme des motivations supplémentaires (pour gagner une **évolution**).

Si vous le faites, la coordinatrice doit faire un test de **loyauté**. Si elle n'obtient pas un 6, votre PJ perd un de ses **atouts** et ne peut le récupérer avant le prochain débriefing.

Evolution ultime

Un PJ qui possède déjà trois **Super-secrets** ne peut en obtenir un quatrième. A la place, il doit quitter les équipes d'intervention sur le terrain. Comme toujours, trouvez une explication cohérente.

Peut-être que la situation lui pèse trop, et qu'il a demandé sa retraite ; ou bien il a été promu dans les bureaux de la direction.

EXEMPLE DE MISSION

Vous trouverez ci-après un exemple de fiche de mission pré-remplie. Les **objectifs cruciaux** sont notés avec le symbole ✕.

Mission :**Nombre de****PJ : 2+**

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

Objectifs initiaux :

- ◆ Empêcher la tour d'écraser les badauds (✖)
- ◆ Eviter des chutes mortelles depuis la tour
- ◆ Limiter les dégâts du tsunami sur la ville

Objectifs surprise :

- ◆ Sinistress, une supervilaine, vient défier MegaGuy
- ◆ Gigagirl, une « Super » qui poursuit Sinistress, est projetée à travers la Tour Eiffel et s'y est encastrée, inconsciente
- ◆ Si les PJ arrêtent le tsunami, AquaTroll s'en prend à eux. Sinon, le pont d'Iéna s'écroule alors que la voiture du président le traverse
- ◆ Un leader d'un objectif est réduit à la taille d'un atome par un tir malchanceux de MegaGuy

Règles spéciales :

ILLUSTRATIONS

Couverture par Anne-Claire Léoutre avec son autorisation

EDEN pilot – IgnusDei - CC BY-NC

Iron Mecha Preview

Symbiosis – Steven Sanders – CC BY-NC-SA

ContractBot – StrictlyMecha – CC BY-SA

BoS mechanic – AlexZebol - CC BY-NC

MegaGuy - earlheartist, avec son autorisation

Gundam Ez8 – StrictlyMecha – CC BY-NC-SA

Icones gratuites de <https://game-icons.net/>



TABLE DES MATIERES

Un peu d'histoire	1	Déroulé d'une mission	8
Le futur	1	Plan de mission	8
Fulguro-pelleteuse	1	1. Briefing.....	8
La S.U.C.R.E.....	2	2. Échange Radio	9
La Concurrence	2	3. Dispatch	9
Les Super-vilains	2	4. Résolution.....	9
Jouer à Turbo-Mech.....	3	5. Bilan	11
Sommaire	3	Cas particuliers	11
Terminologie.....	3	Perdre ses atouts	11
Chapitre I – Les Personnages	4	Etre Rétamé.....	11
Personnages, robots.....	4	Conflit interne	11
Créer un PJ	4	Chapitre III – Le continuum	12
Identité	4	Débrief de mission	12
Atouts	5	Débrief de mission	12
Atouts personnels	5	Méga-maintenance.....	12
Atouts gadgets.....	5	Recevoir une évolution.....	12
Motivations	5	Promotion.....	12
Motivation altruiste	6	Décisions en haut-lieu	12
Motivation égoïste	6	Les Evolutions	12
Motivation naturelle.....	6	Atout de maître.....	12
La coordinatrice	7	Super-secret.....	13
Historique	7	Utiliser les super-secrets.....	13
Les valeurs.....	7	Evolution ultime	13
Les seuils	7	Exemple de Mission.....	13
Seuil de départ	7	Illustrations	15
Changer un seuil	7	Glossaire.....	17
Chapitre II - Passer à l'action.....	8		
Les Missions	8		
Fiche de mission.....	8		
Progression narrative	8		

GLOSSAIRE

Atout, 5

Atout de maître, 12

Atout gadget, 5, 12

Atout personnel, 5

Débrief de mission, 12

Dispatch, 9, 11

Evolution, 12

Evolution ultime, 13

Fiche de coordinatrice, 7

Fiche de mission, 8, 10

Leader, 6

Méga-maintenance, 12

Mort d'un PJ, 11

Motivation altruiste, 6

Motivation égoïste, 6

Motivation naturelle, 6

Perte d'atout, 11

Plan de mission, 8, 11

Rétamé, 6, 10, 11

S.U.C.R.E., 2

Seuil, 7

Super-secret, 13

Valeur d'entreprise, 7

Valeur d'entreprise, 12

Nom de mission :

**Nombre
de PJ :**

Contexte :

Objectifs initiaux :

Objectifs surprise :

Règles spéciales :

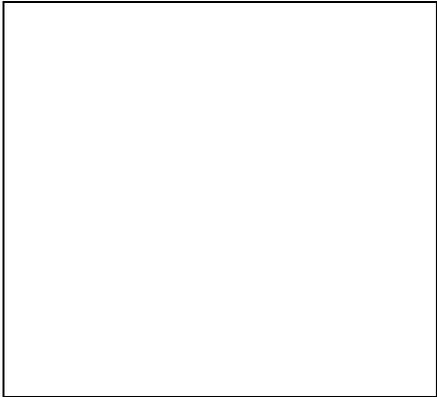
Identité :

Joueuse/Joueur

Motivation altruiste

Motivation égoïste

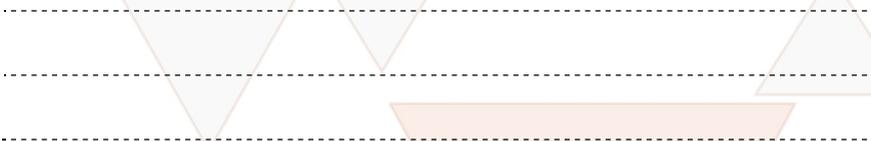
Motivation naturelle



Atouts personnels



Atouts gadgets



➤ **Atout de maître :**

➤ **Atout de maître :**

➤ **Atout de maître :**

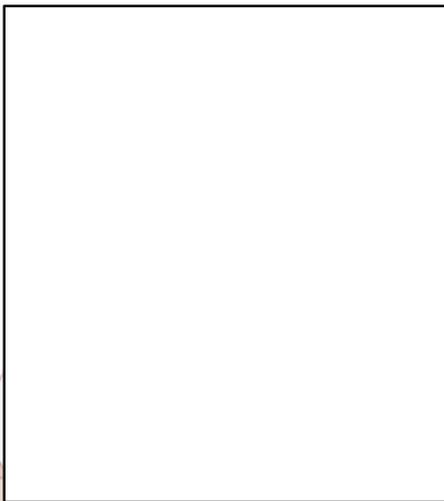
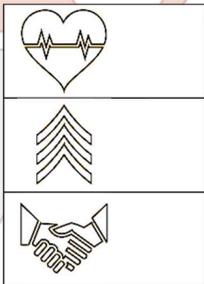
🔥 **Super-secret :**

🔥 **Super-secret :**

🔥 **Super-secret :**

Coordinatrice :

Joueuse/Joueur



Protéger et servir – la S.U.C.R.E. bâtit votre avenir

Histoire :

Valeurs :