



# TRUCS TROP BIZARRES

## Créer son personnage



### 1. Déterminer le profil de LA BANDE :

Quel âge ? Groupe de copains ? Membre d'une fratrie ou cousins ? Camarades de classe ?

### 2. Réaliser son PORTRAIT :

- choisir **SON NOM, SON AGE**
- **CARACTERE** (2 qualités et 2 défauts) : intrépide, obstiné, bavard, malin, discret, attentif...
- **PHYSIQUE** : couleur des cheveux, silhouette, expression du visage, look (habillé par maman ? Sweatshirt/jean usé ? Vêtements à la mode....?)

NB : Les héros de TTB sont des gamins typiques de leur monde et de leur époque, mais aussi un peu en dehors de la norme, avec une «bizarrierie» qui les met à l'écart des autres enfants aux mentalités plus conventionnelles mais qui resserre aussi leurs liens mutuels : geeks, nerds et autres freaks fréquentant le club d'échecs ou d'électronique ou jouant à «ces jeux bizarres avec des dragons» ? leur famille ne correspond pas au modèle de la parfaite petite famille américaine (parents séparés, travaillant de nuit ou ne se souciant pas de leur progéniture)... ?

### 3. Déterminer ses CAPACITES : (voir liste au verso)

→ fixer : **DEUX** capacités à **5 (Trop Bon)**    **DEUX** capacités à **4 (Bon)**    **QUATRE** capacités à **3 (Pas Mauvais)**  
**TROIS** capacités à **2 (Pas Terrible)**    **UNE** capacité à **1 (Mauvais)**

Les deux **capacités à 5** permettent de déterminer **sa réputation** (fils ou fille caché de Tarzan, de Chuck Norris, de Columbo...).  
 La **capacité à 1** doit permettre de déterminer **sa faiblesse** : timide, bégaye, maladroit, myope, étourdi, trop rationnel...

### 4. Décrire les TRUCS PERSONNELS :

- **Passe-temps** : lire des comics, faire du vélo, bricoler, jouer à des jeux, regarder des films...
- **Objet Fétiche** (possession emblématique qui fait partie de son identité, ou animal inséparable) :  
**Casse-Cou** : Un skateboard, un blouson de type Teddy Boy, une casquette de baseball, une super paire de baskets, un super vélo...  
**Curieux** : Un appareil photo de poche, une loupe de détective, un carnet / journal intime, un set de talkie-walkie, un vieux porte-bonheur...  
**Débrouillard** : Un lance-pierre, une balle de baseball, un yoyo, un couteau suisse, un Rubik's Cube...
- **Lieu de prédilection** : un endroit de **Whitby** (sauf école ou maison) auquel le perso est particulièrement attaché, où il a l'habitude de traîner après l'école, où il se sent particulièrement en sécurité (ou tout simplement «hyper-bien») lorsqu'il n'est ni en classe ni à la maison
- **Grand Rêve** : ce qu'il souhaiterait devenir ou faire une fois adulte: écrire des romans fantastiques, dessiner des comics, être une star du basket, se marier avec l'élue(e) de son cœur, visiter d'autres planètes... Tout est possible!

### 5. Rencontrer les AUTRES :

- **Adulte sympa** : un des seuls adultes qui soit considéré comme fiable, cool, et généralement prêt à écouter le perso.      Faire un jet de 2d6 et choisir un des deux adultes obtenus :

1	adulte lié à un passe-temps	2	prof sympa et ouvert d'esprit	3	un des deux parents du perso
4	oncle ou tante	5	personne âgée (grand-parent, voisin)	6	figure locale à la réputation bonne ou mauvaise (au choix)

- **Bête Noire** : personne qui terrifie ou tyrannise le perso. Faire un jet de 2d6 et choisir un des deux :

1	terreur de cour d'école, petit délinquant	2	prof sévère ou sadique	3	membre de la famille (parent, frère, sœur) violent, tyrannique ou instable
4	voisin irascible, malveillant ou bizarre	5	figure locale ayant une mauvaise réputation (marginal, ex-taulard)	6	figure locale avec une bonne réputation (docteur, prêtre...)

- **Famille** : Qui sont ses parents? Que font-ils dans la vie? Sont-ils ensemble ou séparés? Le perso a-t-il des frères et sœurs ? Où vit la famille ?

Vous pouvez préciser son histoire personnelle comme vous le voulez !

# LISTE DES CAPACITES

CASSE-COU

**Acrobatie** : Cette capacité permet d'accomplir toutes sortes d'actions physiques périlleuses faisant appel à l'agilité et au sens de l'équilibre (sans pour autant transformer votre perso en homme-araignée) : grimper aux arbres, escalader un mur (s'il y a suffisamment de prises), sauter d'un toit à un autre (s'ils ne sont pas trop éloignés l'un de l'autre), se déplacer sur une corniche étroite... Héros : Tarzan, Daredevil

**Bagarre** : Cette capacité représente l'art de se battre — que ce soit avec les poings, les pieds, une batte de baseball... Il est rarement utilisé par les gamins de Trucs Trop Bizarres, qui préfèrent généralement compter sur leur Rapidité pour esquiver les mauvais coups ou sur leur Discrétion pour éviter les embrouilles susceptibles de dégénérer. Héros : Chuck Norris, Rocky

**Rapidité** : Cette capacité représente à la fois la vitesse, les réflexes et la vivacité du perso ; elle est donc très utile dans les courses - poursuites (pour prendre les jambes à son cou comme pour essayer de rattraper quelqu'un qui se carapate) mais aussi dans les bagarres, où il permet souvent d'éviter les mauvais coups ou d'agir avant un adversaire. Héros : Flash, Carl Lewis

**Vélo** : Cette capacité représente la capacité du perso à se servir d'une bicyclette en situation extrême : poursuites (que l'on soit fugitif ou poursuivant), cascades et autres manœuvres délicates et potentiellement dangereuses. En selle! Héro : Greg Lemond

CURIEUX

**Investigation** : Cette capacité représente la capacité à mener des enquêtes : rechercher des renseignements dans des archives, savoir à qui parler pour trouver les bonnes informations, interpréter certains indices... Il s'agit donc, avec l'Observation, du domaine de prédilection des apprentis-détectives. Héros : Columbo

**Observation** : Cette capacité représente le sens de l'observation du perso — sa capacité à ouvrir l'œil et à interpréter ce qu'il voit — ainsi que sa mémoire visuelle. L'Observation peut permettre de remarquer toutes sortes d'indices importants (ou de s'en souvenir après-coup). Héros : Sherlock Holmes

**Sixième Sens** : C'est bien connu : les enfants perçoivent parfois des choses que les adultes ne voient pas (ou ne savent plus percevoir). Cette capacité représente la sensibilité du perso aux phénomènes surnaturels, aux dangers cachés et autres «trucs bizarres». On peut donc le voir comme un mélange d'intuition, de feeling et (pour les persos avec un score de 4 ou plus) de perception extra-sensorielle. La plupart des gosses auront un score de 2 en Sixième Sens. Héro : Danny dans Shining

**Trucs d'Intello** : Cette capacité représente les connaissances du perso dans des domaines aussi variés que les sciences, l'histoire, la littérature — bref, tout ce qui s'étudie à l'école (et qui peut parfois être diablement utile en dehors d'une salle de classe). Héro : Einstein

DEBROUILLARD

**Baratin** : Cette capacité permet de se montrer convaincant (ou d'avoir l'air sincère) lorsque l'on bluffe ou que l'on raconte des bobards. Mélange de bagout, d'aplomb et de persuasion, le Baratin peut être utile dans toutes sortes de situations ; s'il ne peut suffire à faire changer d'avis un individu mal intentionné, il peut toutefois permettre de gagner du temps, voire de créer une diversion... Héro : Han Solo

**Dextérité** : Cette capacité représente l'adresse et la coordination œil-main du perso: elle permet par exemple de jouer les pickpockets (en duo avec Discrétion), de viser juste avec un lance-pierre (ou, sait-on jamais, avec une arme à feu), d'exceller aux jeux vidéo, de rattraper un objet au vol... Héros : Robin des Bois, Billy the Kid

**Discrétion** : Cette capacité représente la capacité à se dissimuler, à se faufiler et à marcher sans bruit, mais aussi à se fondre dans une foule. Dans une situation de filature, la Discrétion peut être utilisée pour pister discrètement quelqu'un... ou pour semer d'éventuels suiveurs. Héros : James Bond, ninjas, l'Homme Invisible

**Système D** : Cette capacité représente l'habileté technique et les talents de bricoleur du perso ; elle peut être utilisée (par exemple) pour réparer un vélo, fabriquer un piège avec les moyens du bord, saboter un système électronique... Dans les cas les plus spectaculaires, il permet même de jouer les MacGyver, dans les limites fixées par le bon sens et le MJ. Héro : MacGyver



# TRUCS TROP BIZARRES



## 1. COMMENT FAIRE DES TRUCS ?

**DECIDER D'UNE ACTION** : c'est au joueur de déclarer son intention et la caractéristique à utiliser pour cela (avec l'accord du MJ). Quatre choix sont possibles :

- **réussir un truc** : accomplir une action précise
- **prendre le dessus** : mettre un adversaire hors d'état de nuire, le vaincre ou le mettre en difficulté
- **se tirer d'affaire** : échapper à un danger, se défendre contre un adversaire, éviter un problème
- **trouver un indice** : récolter indices et informations, en ouvrant l'œil ou en étant patient (seulement si le MJ dit qu'il y a quelque chose à trouver !!)

NB : Si une action relève non pas des caractéristiques mais de la chance, **le MJ peut décider** que le perso doit faire un **test de karma** : c'ad faire moins que son nombre de points d'aventure actuels

**REUSSIR UNE ACTION** : si le résultat est inférieur ou égal à la capacité, le test est réussi ; sur un lancer de 1d6 sinon, la tentative se solde par un échec.

## 2. DANGERS ET BOBOS

**ETRE MIS HORS-JEU** : TTB n'utilise pas de points de vie, mais une agression physique (coups, blessures) ou psychiques (pouvoirs surnaturels) peut mettre le personnage hors-jeu. Le MJ décide de la gravité de ces dommages, et l'exprime selon la durée durant laquelle le personnage se retrouve hors-jeu :

<b>pendant un tour</b>	étourdi, secoué, très légèrement blessé, brièvement incapable d'agir
<b>pendant une scène</b>	blessé, K.O., choqué, sérieusement amoché
<b>pour le reste du scénario</b>	gravement blessé / choqué, inconscient, doit être soigné d'urgence
<b>pour toujours</b>	mort, plongé dans le coma, traumatisé à vie

NB : si l'action qui a amené la mise hors-jeu est liée à **un objet**, on peut réduire d'un cran le niveau de blessure du personnage, en sacrifiant l'objet en question (perte, cassé).

## 3. UN COUP DE MAIN

**COLLABORER OU AGIR ENSEMBLE** : chacun fait le test : il suffit que l'un des personnages réussisse pour que sa réussite s'applique à tout le groupe (**mais** si tous échouent, ils ne pourront rattraper le coup que si chacun dépense un Point d'aventure).

**AVOIR L'AIDE D'UN PNJ (adulte allié, animal de compagnie)** : avec l'accord du MJ, un PNJ peut apporter son aide, **une seule fois par scène pour chaque capacité** (fonctionne comme une réussite automatique).

**Attention**, si les personnages ont un allié avec eux et qu'un danger les frappe, sans qu'ils parviennent à **Se tirer d'affaire** (échec sur jet), faire un jet de 1d6 :

- 1-3 = le danger frappe le/les personnages
- 4-6 = le danger frappe le PNJ

## 4. DANS LE FEU DE L'ACTION

**FUIR / RATTRAPER** : faire deux jets successifs de **Rapidité** (**Se tirer d'affaire** ou **réussir un truc**). Si l'un (ou les deux) jets sont manqués, le personnage se fait rattraper ou la cible échappe au perso !!

**NB** : si le personnage se sauve à vélo plutôt qu'en courant ou s'il peut rapidement rejoindre un lieu où il sera en sécurité, le MJ peut ne demander qu'**un jet au lieu de deux**.

**NB2** : si les poursuivants sont en voiture ou qu'il s'agit d'une créature Super Rapide, on ne peut leur échapper qu'à vélo, uniquement en ville, ET en réussissant deux jets de dés.

**TERREUR** : face à une créature terrifiante, la réaction instinctive sera toujours de Fuir.

◇ pour agir autrement (**surmonter sa peur** pour faire face, etc), il faut dépenser un POINT D'AVENTURE.

### AFFRONTER UN ENNEMI :

- 1) **fixer qui a l'initiative** : 1<sup>er</sup> tour : au choix du MJ, selon la situation ; après, avantage à l'ennemi
- 2) **si l'adversaire a l'avantage** : chaque PJ attaqué fait un test de Rapidité pour **se tirer d'affaire** puis **pour tous** choix entre **Fuir** (Rapidité) OU **prendre le dessus** (Bagarre) OU **réussir un truc** (attaquer à distance grâce à un projectile - Dextérité)
- 3) **si les PJ ont l'avantage** : chaque PJ peut tenter de **prendre le dessus** (Bagarre) OU **réussir un truc** (attaquer à distance grâce à un projectile – Dextérité) puis **si l'ennemi n'est pas hors-jeu**, chaque PJ attaqué doit **se tirer d'affaire** (Rapidité)

**NB** : un adversaire enfant peut attaquer 1 seul gamin par tour ; un adulte peut attaquer 2 enfants par tour. Les créatures surnaturelles peuvent attaquer à chaque tour 2 adversaires... ou plus...

**NB2** : si l'adversaire utilise lui aussi des projectiles, faire un test de karma pour savoir s'il touche le PJ + un test de Rapidité pour éviter le danger en se mettant à couvert.

## 5. SE REFAIRE

**POINTS D'AVENTURE**: en début de partie, chacun a **6** points d'aventure (chance, adrénaline, détermination...)

◇ en cas d'échec, 1 point peut être sacrifié pour :

- changer l'échec en **une réussite automatique** (coup de bol inespéré, réussite limite ou retournement de situation imprévu)
- **sauver un ami** (s'il a fait un échec)
- **résister à la terreur** (voir ci-dessus)

Pour **REGAGNER des POINTS D'AVENTURE** en cours de scénario

**SURMONTER SON POINT FAIBLE** : réussir un test sur sa Faiblesse (*capacité à 1*) = + 1 POINT (et boost de confiance en bonus)

**PASSER UN MOMENT COOL** : 1 fois par épisode, se requinquer en ayant un moment de détente, un moment de complicité avec d'autres persos (ami, famille ou son amoureux(se)) = + 1 POINT

**BATTRE LE DIABLE** : si un perso n'ayant plus de points d'aventure arrive à **Se tirer d'affaire** face à une menace majeure (*Risque de mise hors-jeu jusqu'à la fin du scénario ou pour toujours*) = + 1 POINT