

Les règles de ce jeu sont volontairement simplistes. Il s'agit essentiellement de parodier ( ? ) les (super-) héros du cinéma hollywoodien et de permettre la simulation de films d'action pure et dure. Cela va de Kickboxer aux Barbouzes en passant par Rambo et Die Hard. Deux pages de règles pour s'éclater !

**LES PERSONNAGES**

**1) Caractéristiques du héros : Un héros, c'est hors du commun**

Tout dans le jeu est évalué sur une échelle de 1 à 6. Le niveau minimal (1) représente le nullos de base, le niveau 2 (moyen) est celui des gens normaux, le niveau 4 (balèze) celui des héros mineurs et le niveau 6 (super-balèze) est celui des héros majeurs. Les caractéristiques de base sont au nombre de 10. Par la suite, seules les 5 caractéristiques de la colonne de gauche (FLI, TOM, BAR, PIL, BAT) pourront augmenter par expérience.

Se servir d'un flingue	<b>FLI</b>	Utiliser sa force brute	<b>FOR</b>
Tomber les belles filles (les beaux mâles)	<b>TOM</b>	Encaisser sans broncher	<b>ENC</b>
Baratiner avec brio	<b>BAR</b>	Trouver un moyen de s'en sortir*	<b>MOY</b>
Piloter une bagnole comme Fangio	<b>PIL</b>	Utiliser son sens de la déduction	<b>DED</b>
Se battre comme Jackie Chan	<b>BAT</b>	Performance athlétique	<b>PER</b>

- \* MOY : N fois par scénario (mais une seule fois pour chaque option), le personnage peut immédiatement :
- révéler au monde, donc acquérir définitivement, une compétence (au niveau 3) adaptée à la situation
  - trouver " comme par hasard " une information capitale
  - avoir justement dans un coin connu de lui seul le matériel adéquat
  - connaître le vieux Eddie qui dispose du matériel nécessaire
  - connaître le vieux Bob qui dispose de la compétence adéquate (niveau balèze de 4, voire plus)
  - avoir à portée des yeux ou des doigts le matériel qui va bien

**2) Création d'un personnage : Tout le monde n'est pas ego**

	<b>Loubarde / Mec normal</b>	<b>Méchant / Héros mineur</b>	<b>Grand méchant / Héros majeur*</b>	<b>Supermachin</b>
Points à répartir dans les caractéristiques	20	30	40	50
Score mini / maxi	1/4	2/5	2/6 (2 scores à 6 maxi)	3/6
Points de vie	8	12	16	24

\* **Le héros standard dont chaque joueur tiendra le rôle est un héros majeur**, qui a donc une moyenne de 4 dans ses caractéristiques dont au maximum 2 d'entre elles peuvent enregistrer un score de 6.

Tout personnage peut après cela allouer 10 points dans autant de compétences qu'il le désire en plus de ses caractéristiques (compétences n'étant pas déjà couvertes par l'une des 10 caractéristiques), le score maxi dans une compétence étant cette fois-ci plafonné à 5 (à 4 seulement pour les mecs normaux). Ces compétences pourront augmenter ensuite par expérience.

**3) Avantages et défauts (listes non exhaustives) : Mon héros n'est pas comme le tien**

Maintenant, le personnage PEUT (ce n'est pas obligatoire) se choisir UN avantage et doit alors prendre un ou plusieurs défauts en contrepartie. Cela dit, il peut aussi avoir des défauts sans en tirer un quelconque avantage.

**Avantages**

- Bolide rutilant et surpuissant
- Base de repli
- (ex-) Membre des services spéciaux\*
- Millionnaire
- Célébrité
- Serviteur zélé (héros mineur)
- Super gros flingue non-homologué
- Bombe sexuelle

**Défauts**

- Alcoolique
- Trompé par sa femme (son mari)
- Fauché comme les blés
- Nul en cuisine
- Doit veiller sur sa vieille mère
- Déteste les pizzas
- Cœur d'artichaut
- Détesté par son chien

\* Le personnage peut avoir accès à du matériel très rare ou ultra-secret.

## LE SYSTEME DE JEU

### 1) Résolutions : Le héros est (presque) infallible

Le jet de dé pour résoudre une action n'est vraiment nécessaire que dans le cas où l'on veut tenter quelque chose de gonflé (très difficile). Il faut alors lancer 1D6 (dé à 6 faces commun) et réaliser un score inférieur ou égal à la valeur de la compétence/caractéristique. La qualité de réussite optimale est obtenue en réalisant le score le plus élevé possible sans toutefois échouer. **Action gonflée** : si je fais un demi-tour sur place avec ma voiture à grande vitesse (j'ai PIL à 4), c'est gonflé, donc je lance mon dé et si je fais 4 ou moins, je réussis. Si je rate, je vais dans le décor... Evidemment, si j'étais super-balèse en PIL (avec 6), je réussirais forcément.

### 2) Combats : Quand on est bon, on est bon

L'initiative se détermine en lançant le D6 auquel on ajoute la valeur de PER. Le total le plus élevé détermine qui doit agir le premier. Chaque personnage peut réaliser un nombre d'actions égal à son score de PER en un round (4 secondes).

Chaque personnage agit à tour de rôle dans l'ordre décroissant de l'initiative tant que son propre score de PER le lui permet (sinon il passe son tour). Dès que le score de PER est atteint, le personnage ne peut plus se déplacer ni agir autrement qu'en défense. Cela veut dire qu'au tour 1 chacun tente son action 1 puis la parole revient au plus rapide qui entame le tour 2 où chacun tente alors son action 2 et ainsi de suite...

Principe de base : Le score de caractéristique de l'attaquant (BAT, FOR, FLI ou PER) s'ajoute aux dommages de base de l'arme (ARM) utilisée pour calculer les dégâts infligés. Le niveau de protection (PRO) derrière lequel s'abrite le défenseur augmenté de sa capacité à encaisser (ENC) sont ses seules défenses.

Manoeuvre	Corps à corps	Attaque à distance
Attaque normale	(BAT ou FOR)+ARM	(FLI, FOR ou PER) +ARM
Attaque gonflée (pour obtenir un effet particulier ou si le résultat attendu est improbable)	si un jet de (BAT ou FOR) réussit, le score obtenu s'ajoute à l'attaque sinon l'attaque rate	si un jet de (FLI, FOR ou PER) réussit, le score obtenu s'ajoute à l'attaque sinon l'attaque rate
Défense	Jet de BAT pour parer/esquiver sinon (ENC+PRO)	Jet de PER pour tout éviter sinon (ENC+PRO)

Armes (ARM)	Niveaux	Protections (PRO)
Rien	0	Rien
Flingue (pistolet, grenade) / Arme légère	2	Blouson de cuir épais (porte en bois)
Gros flingue (PM, Fusil à pompe, charge explosive)	4	Gilet pare-balles (voiture, mur, épée)
Super gros flingue (roquette, mitrailleuse, missile)	6	Pilier de béton (char, camion)

### 3) Dommages : Les héros ne meurent pas, ils font un séjour à l'hôpital

Un personnage peut perdre chaque round de combat **jusqu'à la moitié de ses points de vie sans aucune conséquence** dommageable. Dès le début du round suivant, il regagne tous ses points de vie (sauf cas cités ci-après). Quand **le personnage perd plus de la moitié de ses points de vie** en un round sans dépasser son maximum, il tombe **assommé** pour le temps qui arrange le meneur de jeu (de D6 rounds à D6 heures) et gagne un **séjour de D6 heures à l'hôpital** pour réparer dès que c'est possible. Au début du round suivant et tant qu'il n'a pas visité l'hôpital, il ne revient qu'à la moitié de ses points de vie qui deviennent temporairement son maximum.

Quand le personnage tombe à **moins de 0 point de vie**, il est **mort si c'est un méchant** ou il gagne **un séjour de X jours à l'hôpital si c'est un héros** (X est le nombre de points négatifs où il est descendu : l'avantage, c'est que les méchants le croient mort). Evidemment, il perd aussi connaissance pour un temps beaucoup plus long que 1 round. Si le héros sort de l'hôpital avant terme, il ne dispose au maximum que de la moitié de ses points de vie originels quoi qu'il fasse : il faut qu'il purge toute sa peine pour repartir comme neuf.

### EXPERIENCE (L'expérience, c'est savoir tirer profit des erreurs des autres)

Le seul moyen d'acquérir de nouvelles compétences est d'utiliser MOY. Pour celles déjà possédées, il faut dépenser N+1 points pour passer du niveau N au niveau N+1 (on peut stocker les points et passer plusieurs niveaux d'un coup). Le meneur de jeu accorde à la fin de chaque scénario 6, 5, 4, 3, 2, 1 points aux 6 premiers des personnages les plus méritants.

**CE SUPER-JEU EST TOTALEMENT GRATUIT ET LIBRE DE DROITS  
VOUS POUVEZ EN FAIRE CE QUE VOUS VOULEZ**