

Super Flics

Philippe Tromeur, mardi 30 septembre 2008

Présentation

Ce petit jeu de rôle te permettra de jouer un policier moderne et viril, dans ses aventures hebdomadaires face à d'affreux voyous.

Création de personnage

Pour créer un personnage, choisis un nom cool (2 syllabes maxi) ou un surnom sympa, et répartis 7 points entre ses attributs de **moule** et de **frite** (score minimum : 2).

Il faut aussi lui choisir une **spécialité** : un domaine de compétence où il est très à l'aise.

Attention de respecter certains quotas ethniques : une équipe doit comporter au moins un noir, une femme, ou un chien.

Résolution d'actions

Lorsqu'un personnage tente une action, il faut lancer un dé à six faces, et faire un chiffre inférieur ou égal à l'attribut concerné.

En cas d'échec, le **résultat** est de 0 ; sinon le résultat est égal au chiffre du dé.

Prendre des risques

Pour effectuer une action, un personnage peut lancer deux dés au lieu d'un : si la somme des dés est inférieur à l'attribut, alors le **résultat** est égal à deux fois cette somme.

Spécialités

Si la spécialité du personnage est applicable à l'action, alors tu peux lancer un dé supplémentaire, et tu peux enlever le dé le moins intéressant afin d'obtenir le meilleur résultat.

Par exemple : supposons que ton personnage ait un score de 5 en **moule** et une **spécialité** de tireur d'élite. Tu prends un risque pour optimiser son tir : tu lanceras donc trois dés. Si tu fais 2, 3, 4, alors tu choisiras de supprimer le 4. En conservant le 2 et le 3, on a un nombre inférieur ou égal à la **moule**, et ça donne un résultat de 10 (**résultat** doublé).

Usages des attributs

La **moule** sert à tout ce qui est action un minimum subtile, comme flinguer, piloter une moto ou sauter entre 2 immeubles.

La **frite** sert à mesurer la résistance de ton super flic, mais aussi à tester tout ce qui est force brutale (démolir une porte, boîte).

Arriver à 0 points de **frite** signifie un coma.

Fusillade

Chaque participant fait un test de **moule** : le résultat obtenu est égal à la somme de points de **frite** que les ennemis perdent.

On lance les dés pour tout le monde au début du tour, puis on laisse d'abord aux méchants le soin de répartir leur **résultat** (ces dégâts seront appliqués plus tard), puis les héros décident **immédiatement** de l'application de leurs résultats. Puis les dégâts des méchants **survivants** sont appliqués.

Exemple : Jim (M4F3 spé : pistolets) et Tony (M3F4 spé : bagarre) se lancent armes au poing contre 20 mé-

chants de base (M1F1). Jim lance les dés en prenant un risque : il obtient 5,5,6 donc résultat = 0 !! Tony par contre obtient 3 avec son dé unique. Les méchants, sur leurs 20 lancers de dés, obtiennent 4 points de **résultat** au total (avec 4 méchants réussissant leurs jets), que le meneur de jeu décide de répartir à égalité entre les deux personnages. Tony descend 3 méchants : deux qui le visent et un de ceux qui visaient Jim. Résultat final : Jim a perdu un point de **frite**, Tony est indemne, il ne reste plus que 17 méchants : la fusillade continue...

Baston

Comme la fusillade, sauf que les combattants choisissent entre **frite** et **moule**. On ne peut attaquer que les ennemis à une distance inférieure à sa **moule** en mètres, ou utiliser son **résultat** pour se déplacer d'autant en mètres. On peut dépenser un point de **résultat** pour abaisser d'un point les dégâts reçus.

Exemple : Tony (M3F4) se bat contre Wong (M5F2), l'affreux lieutenant de Li Chong. Chacun lance son dé : Tony fait 4, Wong fait 2. Tony utilise 2 points pour se rapprocher (Wong se positionne 2 mètres trop loin par rapport à Tony) et 2 points pour frapper. Wong utilise 1 point pour amortir les dégâts et 1 pour amocher Tony. 1 point partout ; ça s'annonce mal...

Expérience

En fin d'épisode, chaque joueur reçoit 1 point d'expérience. Celui qui a abattu le plus d'ennemis reçoit 1 supplémentaire. Celui qui a joué de façon la plus distrayante en gagne aussi 1 de plus. D'autres bonus sont possibles.

Pour augmenter un attribut, il faut dépenser un nombre de points d'expérience égal à la valeur actuelle de cet attribut.

Une spécialité coûte 5 points d'expérience.