

Super-Moi, le jeu de rôle où le rôle à jouer, c'est vous en mieux.

L'histoire

Toute votre vie, vos faits et gestes ont été observés par la compagnie internationale RFC (Resurrection of Freedom Conscience). Il y a exactement un an, vous ainsi que des milliers d'autres individus à travers le monde ont été choisis pour être kidnappés, et placés dans des laboratoires secrets. En leur sein, vous avez subi des tests, ainsi qu'un traitement lourd qui, combiné à la cryogénie, doit vous faire développer des pouvoirs surnaturels qui étaient jusqu'alors à l'état latent.

La compagnie vous offre deux choix : accepter les excuses des nouveaux dirigeants de la compagnie et un contrat très avantageux pour travailler avec eux... Ou bien subir un lavage de cerveau et retourner chez vous pour continuer à vivre comme avant.

Qu'elle que soit votre raison (en fonction de votre caractère : colère, cupidité, peur, curiosité...), vous acceptez le contrat. Vous voici désormais agents spéciaux de la RFC.

MJ (texte à adapter en fonction des réactions des joueurs) :

Vous ne vous souvenez de rien ? C'est normal. Vous sortez tout juste d'un état cryogénique, dans lequel vous avez été placés il y a exactement un an. Ne paniquez pas, vous êtes en sécurité dans les locaux de la compagnie RFC (Resurrection of Freedom Conscience). Nos laboratoires ont fait sur vous des expériences sans aucune conséquence sur votre santé, mais les anciens dirigeants ont honteusement omis de vous demander la permission ou de signer un quelconque contrat avec vous.

Les... expériences qui ont été menées sur vous ont eu des résultats plutôt... Etonnants. Mesdames, messieurs, vous allez vous découvrir dans les heures et les jours à venir des super-pouvoirs. Ce n'est pas une plaisanterie. En réalité, vous faites partie des 2 % de la population mondiale dont les capacités physiques et mentales sont bien au-delà de l'être humain moyen. Vous ne vous en êtes peut-être pas encore rendus compte, mais vous aviez DEJA ces pouvoirs auparavant. Simplement, ils n'en étaient qu'à leurs balbutiements.

Mais si vous me le permettez, je vous expliquerai les détails de ces bouleversements une fois que nous aurons discuté affaire.

La compagnie que je représente a conscience que le fait de vous avoir privés de liberté durant une année entière est un préjudice impossible à réparer, mais vous propose un contrat qui devrait vous intéresser. Le voici.

(Le Mj fait circuler le contrat.)

Votre contrat

Nom :

Prénom :

Age :

Je m'engage à ne pas poursuivre en justice la compagnie RFC International. En échange, la compagnie RFC International m'engage pour un contrat de 6 mois en tant qu'agent spécial, avec les avantages suivants :

- Une somme de 100 000 € sera déposée sur mon compte bancaire dès la signature de ce contrat. Je suis libre d'en faire ce que je veux dans le cadre de mes missions. Ma rémunération mensuelle (personnelle) sera elle de 50 000 € nets.

Mes comptes :

100 000,00 €	50 000,00 €	x

- tout élément trouvé en mission deviendra votre propriété

Dans votre sac (disponible sur vous dans la limite de vos capacités physiques)	Dans votre coffre-fort (pas disponible sur vous mais à la base)

- Tout sera mis à votre disposition pour que vous appreniez à contrôler vos pouvoirs

	Capacités, conditions	Contrepartie
Pouvoir n°1		
Pouvoir n°2		
Pouvoir n°3		
Pouvoir n°4		
Pouvoir n°5		
Pouvoir n°6		

Les règles

Si vous avez été recrutés, c'est en réalité parce que ce monde à besoin de SUPER HEROS ! Vos missions consisteront donc, selon l'envie du MJ, à sauver le sac d'une petite vieille, empêcher une centrale nucléaire d'exploser ou faire descendre un chat d'un arbre. Vous serez au sein d'un groupe de super-héros (que le MJ peut décider de scinder, faire se battre, etc...) et vous accomplirez vos exploits ensemble en tentant de vous protéger les uns les autres.

Vous débutez chaque mission avec un seul pouvoir, mais le MJ pourra décider **en fin de mission réussie** de vous autoriser à développer un nouveau pouvoir. Il y a tout de même une limite : à chaque partie, **vous ne pouvez pas obtenir plus de 6 pouvoirs par personne**.

Un partie se termine lorsque les héros ont atteint l'objectif fixé par le MJ, ou s'ils sont définitivement incapables de l'atteindre. Celui-ci peut-être secret (mais il devra être inscrit sur une fiche derrière l'écran du MJ) ou annoncé dès le début.

Une mission est l'un des points qui permettent d'accéder à l'objectif (battre le boss, récupérer un item, etc...). Il peut y avoir autant de missions que souhaité par le MJ. Le nombre de missions n'a pas à être fixe dès le début de la partie, mais les joueurs et le MJ peuvent convenir d'un nombre maximum.

Exemple :

L'objectif caché du MJ est : *sauver le président de la République d'une attaque d'écologistes fous.*

Le boss (mission finale) sera donc : *les écologistes fous*

La partie se termine lorsque les écologistes fous sont hors d'état de nuire, et le Président sain et sauf. Ou bien si le Président meure. Ou bien si le Président survit mais que les écologistes fous s'en sortent. Ou bien si tous les joueurs sont morts ou invalides...

La partie pourra contenir 1 seule mission, qui consiste immédiatement à comprendre quelle est la menace, et comment procéder pour sauver le président. Elle pourra aussi en contenir des centaines, à commencer par sauver un petit chat dans un arbre, ce qui permettra d'engager le dialogue avec l'un des ennemis.

Les pouvoirs

Le principe des pouvoirs est extrêmement simple. Le MJ accorde à chaque joueur 1 pouvoir en début de partie. Celui-ci doit remplir les caractéristiques suivantes :

- Etre **un pouvoir que vous pourriez réellement développer** à partir de vos aptitudes (qualités et défauts) actuels. Vous ne jouez pas un personnage, mais vous-même. *Exemple : vous êtes réputé très colérique ? Proposez donc au MJ de faire de la colère la source d'une force immense.*
- Chaque pouvoir peut-être aussi puissant que vous le voulez, mais il a besoin d'une **contrepartie**. Vous pouvez soit la proposer vous-même au MJ (qui se réserve le droit d'accepter), soit le laisser choisir pour vous. *Exemple : vous devenez super fort quand vous êtes en colère, c'est votre pouvoir. Cependant, le MJ vous impose une condition : vous devez lancer le dé pour tester si vous êtes vraiment en colère. Autre exemple : vous êtes capable de décider que tout ce que vous imaginez se réalise ? Le MJ peut l'accepter à condition que cela n'arrive que lorsque vous mangez du poulet sauce curry (il faudra donc prévoir les munitions !).*
- Le **pouvoir doit être personnel**, c'est à dire que deux joueurs n'auront pas le même pouvoir (imaginez que tous les joueurs soient invisibles, c'est pas marrant). Si le MJ le permet, **deux joueurs pourront néanmoins partager un pouvoir** (avec une raison valable : couple, jumeaux, etc...), c'est-à-dire que celui-ci ne fonctionnera qu'avec leurs efforts combinés (*exemple : untel devient invisible si unetelle chante*). Chaque personne ne peut avoir qu'un seul pouvoir combiné, et le pouvoir combiné compte pour 1 pouvoir normal pour chaque personne.

NB : Dans Supermoi, le MJ est dieu. Le MJ est tout puissant. Il devra être juste et bienveillant, mais sa parole ne sera pas remise en cause. Point.

Ceci dit, les lois de la physique s'appliquent tout de même. Veuillez à ne pas vous faire berner !

Systeme de combat

Comme dans tous les jeux de rôle, vous devrez passer par la case « combat » (ou pas car n'oubliez pas, vous pouvez aussi négocier, parier, séduire ou taquiner l'ennemi !).

Voici comment ils se déroulent.

Chaque joueur passe par 5 états :

- Indemne (avant le combat)
- Légèrement blessé (peut être un peu handicapant en fonction de l'endroit blessé)
- Grièvement blessé (devient très handicapant)
- Agonisant (le personnage est incapable de bouger mais toujours vivant)
- Mort (comme son nom l'indique)

Lorsqu'il est **indemne**, le joueur a toutes ses capacités normales.

Légèrement blessé, il peut être gêné dans ses mouvements, un peu déconcentré mais les conséquences ne seront pas graves (la tête qui tourne pendant 1 tour de combat, lâcher son arme et perdre 1 tour à la rattraper, avoir peu de chance de toucher l'adversaire -dans ce cas, on sort les dés/le pile ou face pour décider).

Grièvement blessé, le joueur n'a presque plus de capacités, il est tout juste bon à donner des conseils à son équipe et tenter des actions faciles (lancer une arme à quelqu'un, etc)

Agonisant, il est inconscient. Ses partenaires doivent le protéger. Il n peut bien évidemment pas communiquer avec eux.

Mort, il ne peut pas ressusciter, fin de l'histoire.

Les combats :

Ils se jouent au tour par tour. L'équipe qui attaque est celle qui commence. On fait le tour des joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur qui est à la gauche du MJ.

Il n'y a ni points de vie, ni dé à lancer. Lorsqu'un PNJ attaque un joueur, celui-ci est mort s'il ne tente rien (quelque soit l'arme, même avec une petite cuillère). Le but du joueur est d'imaginer sur le champs **une parade**. La parade doit être le récit le plus épique, le plus inventif, le plus drôle, bref, le plus susceptible de plaire au MJ et aux autres joueurs. Elle doit raconter comment le personnage esquive le coup ou comment l'adversaire rate le joueur.

Si la parade est vraiment mauvaise, le personnage reste agonisant. Il ne pourra plus faire de parade tant qu'il ne sera pas soigné. Plus la parade est ingénieuse, et plus le MJ se laisse le droit de diminuer l'effet du coup sur le joueur. Il peut même, si la parade était excellente, décider de blesser le PNJ à la place.

A l'inverse, **les PNJ attaqués par les joueurs doivent être défendus par le MJ** avec le même système de parade, sauf que là, ce sont les joueurs qui déterminent la qualité de celle-ci.

Dans le combat, les joueurs blessés ne se comportent pas comme les autres : s'ils sont légèrement blessés, ils passent un tour ou bien sont forcés de jouer à pile ou face ou de lancer le dé (*on*

préfèrera un D4, plus simple, mais un D6 convient également) pour déterminer si leur attaque passe ou non (par exemple : paire ça passe, impaire ça ne passe pas). S'ils sont grièvement blessés, ils passent un tour et ne peuvent faire que des petites actions qui ne nécessitent pas trop d'efforts. Les deux peuvent toujours faire des parades, à condition de tenir compte de leur état physique.

Exemple de combat

Adversaire 1 attaque Untel à la petite cuillère.

Untel réplique en courant jusqu'à l'épicerie du coin à 5 mètres de là, où il achète un Activia, avec lequel il se protège de l'attaque. L'attaquant, séduit par la publicité pour le produit, décide d'y planter sa cuillère, goute le yaourt, et se met alors à pleurer parce qu'en fait, c'est trop acide, c'est vraiment pas bon. Untel en profite pour lui rappeler que dans Matrix, les petites cuillères se déforment, l'adversaire regarde alors son reflet dans son arme, et découvre que l'épi qu'il croyait avoir coiffé ce matin est de retour. Trop c'est trop, il s'en retourne chez sa maman.

Le MJ trouve ça drôle, les autres joueurs aussi, mission accomplie, l'adversaire abandonne la partie.

Se soigner :

On peut se soigner de différentes façons :

- en ayant un pouvoir de guérisseur dans l'équipe, qui guérit les copains sur le terrain
- en ramenant la personne blessée au véhicule qui contient le nécessaire
- en utilisant un produit ou une trousse de survie
- en ramenant la personne agonisante à la base
- en passant dans une pharmacie, un hôpital ou chez un médecin, comme dans la vraie vie

L'état de santé hors combat :

Le fonctionnement des combats peut s'appliquer à tout ce qui implique des blessures durant la partie (monter sur un arbre pour sauver un chat peut impliquer une blessure, il faut donc inventer une « parade » pour que la descente soit moins dangereuse).

/\! N'oubliez pas que dans Supermoi, votre personnage, c'est vous. Ne vous amusez donc pas à lui faire faire des choses que vous ne seriez pas capable de faire vous-même (si vous ne savez pas faire un coup de pied retourné dans la vraie vie, dans le jeu non plus).

Les items :

Avant de partir en mission (et même durant la mission), vous devrez utiliser l'argent mis à votre disposition par votre patron pour vous fournir un équipement.

Exemple d'équipements :

Couteau de combat, lame en titane

Pistolet 9 mm fourni avec 2 chargeur de 15 coups

Poche de 10 batrang, boomerang en titane silencieux

2 grenades type au choix (normal, fumigène, frag, plasma, iem)

Trousse de secours : soigne d'un état (de agonisant à grièvement blessé, de GB à légèrement blessé, etc...). Un seul par tour.

Seringue stimulante : expérimental (effet secondaire à déterminer). Soigne de deux états instantanément. Limité à 3 par mission.

Caméra stylo : mini caméra espion

Montre multifonction : laser, corde, lumière, flamme

Lampe torche : infrarouge, rayon x, lumière

Stylo bombe : puissance variable, 3 pressions rapides pour l'activer

Grappin électrique

Ration de survie

Vêtement de superhéros, couleur au choix, renforcé kevlar (1h sous l'eau, évite de perdre 1 état, mais pas très discret)

Gilet pare-balle : évite de perdre 1 état

Manteau en kevlar : idem

Nouvelle technologie manteau toile d'araignée (1 par équipe max) : plus résistant que le kevlar (2 états) et plus léger

Véhicule d'intervention (noir mais pas discret)

Van banalisé

Les lieux :

Le scénario peut se dérouler dans n'importe quel lieu pourvu qu'il soit un minimum connu des joueurs.

Les ennemis :

C'est au MJ de les inventer ! Toutefois, voici quelques pistes :

- Des tueurs fous
- Des gangs
- Des organisations secrètes
- Des super-vilains (qui peuvent être les gens qui ont refusé le contrat mais ont tout de même développé des pouvoirs)
- Des petites vieilles aigries
- Des animaux dangereux
- Etc...

Pour jouer il vous faut :

Un MJ

Des joueurs (à partir de 2)

Des dés ou des pièces pour aider aux décisions

Un contrat (fiche de personnage) par joueur

Un scénario

Beaucoup d'humour et d'imagination.

Enjoy !

Ce jeu de rôle vous est offert par les rédacteurs de Les j3ux sont faits

Créé par Eith et Phoenix

Tous vos commentaires et vos question sur : <http://riennevaplus.canalblog.com/> ou à l'adresse : lesjeuxsontfaits@live.fr !

Testez-le, échangez-le, partagez-le, modifiez-le : mais n'oubliez pas de nous tenir au courant.