

LES MESSAGERS



CONTEXTE

Les Smurgls, peuple extraterrestre bienveillant, souhaitent visiter la Terre. Mais avant de débarquer, ils souhaiteraient que Sarkozy, le bien-aimé souverain, soit averti de leur venue pacifiste. En effet, ils aimeraient autant ne pas se prendre une ogive sur le coin de la tronche en arrivant. Pour ce faire, ils ont enlevé de charmants représentants de notre population pour qu'ils délivrent le message : Nos personnages commencent donc l'aventure dans un vaisseau spatial.

Choisis pour être les messagers des Smurgls, branchés de partout pour que les infos leur soient compréhensibles, nos personnages, qui ne se connaissent pas, vont être ensuite renvoyés sur Terre avec pour mission de délivrer le message à Nicolas Sarkozy et ce, dans des délais assez brefs. En effet, les extraterrestres ont décidé de débarquer dans 3 jours...

Mais le parcours va être semé d'embûches : il est difficile de parler directement au président, et qui va croire les personnages lorsqu'ils affirmeront avoir été

enlevés par des E.T. pour délivrer un message ? Il va falloir toute leur astuce pour réussir !

Et, comme rien n'est simple, il se trouve qu'un autre peuple extraterrestre est déjà à Paris (Ce sont les ClirStrims). Incarnés dans des êtres humains, ils préparent leur future invasion. Le chef, qui a pris la place de Dominique De Villepin, dirige ses agents contre la tentative des personnages... Il ne va pas être facile à approcher, le Sarkozy !

LES RÈGLES

Chaque personnage est représenté par 4 caractéristiques : Corps (Co) représente sa force et son endurance, Cerveau (Ce) représente ses capacités mentales, Habilité (Ha) sa précision manuelle, Débrouille (Dé) ses aptitudes sociales. Distribuez 10 points parmi elles (min. 1, max. 4). En outre, chacun d'entre eux dispose de 3 compétences (métiers, hobbies, etc.) et de 4 en Santé.

Pour un jet de dés, il faut jeter autant de dés (à six faces) que la caractéristique concernée et faire la somme. Une compétence, permet de jeter un dé supplémentaire et d'éliminer le dé dont la valeur est la plus basse. Pour réussir une action, il faut que le résultat d'un jet de dés soit supérieur ou égal à la difficulté (8 Moyen, 12 Difficile, 16 Très difficile, etc.).

Le combat est une opposition d'Habilité entre le défenseur et l'attaquant. Chacun jette les dés, le résultat le plus élevé l'emporte. S'il s'agit de l'attaquant, il inflige une perte de Santé à son adversaire : coup de poing 1D2, arme non mortelle 1D3, arme mortelle 1D6. En cas d'égalité, où si le défenseur remporte l'opposition, l'attaquant échoue (esquive du défenseur, par ex.). On ne peut attaquer qu'un personnage par tour, mais on peut se défendre autant de fois que l'on est attaqué.

Un duel de n'importe quelle compétence se résout de la même manière (ex : match de tennis).

LES ARCHÉTYPES

Profitons-en pour vous présenter les personnages qui seront ici pré tirés (et sous forme de caricature) :

- *Samy la racaille de la téci* : Co 2, Ce 2, Dé 3, Ha 3, Squatter, Eviter les contrôles de police, Tchatcher.
- *Johnny, le gros beauf* : Co 4, Ce 1, Dé 2, Ha 3, Militaire pas fin, Connaissance des émissions de télé, Vulgarité.
- *Marie Génisse, la bourgeoise volage* : Co 1, Ce 3, Dé 4, Ha 2, Tromper son mari, Acheter les rideaux les plus chers, Organiser un brunch.
- *Steven, le cadre homosexuel* : Co 2, Ce 3, Ha 2, Dé 3, Etre une caricature, Cadre dynamique, connaissance des infos peoples.
- *Dédé la combine* : Co 2, Ce 2, Dé 4, Ha 2, Obtenir toutes les aides sociales, Arnaque, Se prendre des vestes à chaque fois qu'il drague.



Un jeu de rôle humoristique de Guillaume Charruault,
Ecrit le 21/10/2009