

ELEMENT'S MENS

Un jeu de Guillaume
Charruault, le 23/11/2009

SYSTEME DE JEU

Pour chacune de vos actions, vous lancez 5D6. Chaque résultat inférieur ou égal à la caractéristique concernée est un succès. Suivant la difficulté de l'action, il vous en faudra plus ou moins :



- Facile : 1 succès
- Moyenne : 2 succès
- Difficile : 3 succès
- Très difficile : 4 succès
- Quasi impossible : 5 succès

Si vous obtenez au minimum le nombre de succès nécessaire, alors l'action est réussie. Si l'archétype du personnage colle bien dans l'action, il a le droit à un D6 de plus. Décrire les splendides gerbes de couleurs ou les traînées liées à l'élément du personnage ajoute un dé.

Dans le cas d'une action en opposition, celui obtient le plus de succès l'emporte. S'il y a égalité, alors personne ne prend l'avantage.

Au bout de plusieurs scénarii, les personnages gagnent un objet high tech ou une compétence (fonctionne comme l'archétype, en termes de règles).

LE COMBAT

Il arrive souvent que nos super héros se battent contre des méchants. Pour cela, on fait des jets en opposition. Celui qui remporte l'opposition peut blesser son adversaire : pour cela, il jette 1d3 : c'est le nombre de points de vie perdus. (A zéro points de vie, le personnage meurt : c'est triste, mais c'est comme ça).

Il est à noter que les super méchants viennent accompagnés de sbire en lycra gris avec un masque réalisé par ma petite sœur de 9 ans. Ces derniers sont de la piétaille, c'est gratuit de leur exploser la tête dans les descriptions que font les personnages.

Attention : un super héros ou un super méchant ne peut réaliser que deux oppositions par tour de combat. Un humain ou un sbire ne peut en réaliser qu'une.

Les personnages peuvent faire une super attaque combinée très jolie qui fait perdre 25 points de vie au super méchant. C'est généralement juste après qu'il grandit de manière étrange.

UNIVERS DE JEU

L'univers ressemble à la Californie : il fait beau et on y écoute blink 182. Le cadre c'est Summer Beach City et son lycée géant. En fait, c'est une ville américaine assez typique pour la Californie.

Cependant, pas de bol, DarkNoirceur, le vilain lié à l'élément Ombre (couleur : gris foncé) trouve que Summer Beach City est un bon endroit pour commencer une invasion et dominer le monde. Il envoie donc des super méchants de son cru pour casser la tête aux Element's Mens, seuls remparts à ses plans machiavéliques.

Noter que la ville est également en proie à tout ce qui touche les adolescents normaux : loup-garou, savant fou, vampire et chasseur de vampire, ...

LE ROBOT GEANT

Chaque élément's Men possède un super véhicule pour lequel il vient d'avoir le permis : moto, avion de chasse, porte avion nucléaire, trottinette... Soyons clair, hormis se déplacer, cela ne sert à rien.

Toutefois, un super méchant ayant l'habitude de grandir de 30 mètres à la fin de chaque scénario, il est nécessaire que les personnages aient un moyen de pouvoir le combattre. A ce moment précis, chacun peut appeler son véhicule grâce à sa montre. Les véhicules se transforment puis s'assemblent pour former un super Robot avec 7 points de vie et des caractéristiques à 3. Ça pète !

LA BASE

Comme tout héros qui se respecte, les nôtres ont une base high tech. Elle est située quelque part : de toute façon seuls les héros peuvent s'y rendre grâce à leur super montre. Ici siège Megatrombine, le super ordinateur qui donne les missions aux personnages et fait des commentaires.

IDEES DE SCENARI

- Brian s'est fait largué par sa petite amie Jessica. Dans un accès de colère il se transforme en loup garou et dévore la petite sœur d'un personnage...
- Alors qu'ils sont en mauvaise posture, un Element's Men blanc (lumière) débarque pour les aider. A la fin du combat, elle s'enfuit. Mais qui est-ce ?
- Un super méchant enlève toutes les championnes sexy du club de Mah-jong.
- La maman d'un héros l'a puni de sortie. Pas de bol, un super méchant aspire toute la gentillesse des gens gentils.

Le monde est corrompu. Le mal, sous toutes ses formes, s'insinue plus ou moins discrètement dans votre charmante bourgade. Heureusement, sous vos traits d'adolescents puérils, se cache un cœur d'or et une affinité avec un élément. Vêtu d'un costume ridicule en lycra, teinté à la couleur de votre élément, vous allez combattre les ennemis. Mais il est difficile de combiner votre vie de lycéen avec votre identité secrète de super héros.

LES PERSONNAGES

Les personnages se répartissent les éléments suivant Eau (bleu), Air (Jaune), Terre (Marron) et Feu (Rouge). Si vous avez plus de quatre joueurs vous pouvez ajouter de nouveaux éléments (lumière, ombre, métal, ...) auxquels vous associez une couleur. Du coup, leur identité secrète sera Element's Man Bleu, Rouge ou Jaune, par exemple.

Choisissez un nom et un archétype de Lycéen (Geek, sportif puéril, bimbo, cérébral boutonneux, gras du bide, etc. Pourvu que cela définisse votre personnage tout en lui donnant une tare. Les archétypes sans tares sont interdits, (tout cela est à la libre appréciation du MJ, bien sûr).

Répartissez 15 points parmi Muscle, Doigté, Cerveau, Sympathie et l'élément de votre personnage (Min. 1, Max.4) où l'élément représente toutes les actions extraordinaires de nos héros : saut périlleux arrière clipsé, rayon d'énergie humide dans ta face, etc. Votre personnage a 7 points de vie. Mettez votre grosse montre téléphone-vidéo-conférence-téléporteur-qui-fait-le-café et c'est parti !

Inspis : Bioman, Power Rangers, Buffy contre les vampires, Smallville...