

CHAPITRE 1 : BRIEFING :

Dans le hangar froid comme l'acier, le mouton Lieutenant Colonel Trippette inspectent ses troupes et s'apprête à les haranguer.

Moutons ! Nous voici réunis en l'an de grâce 1944 A.D (=après Dolly le premier clone mutant mouton) à la sortie du congélateur pour aborder la raison de notre réactivation.

Moutons ! Le monde est en péril ! La Confédération humaine est mise à mal par une attaque extraterrestre sans pareil ! Ces créatures dont nous ignorons tout bombardent en ce moment même la terre par de puissantes projections de météorites !

Moutons ! Le temps nous est compté ! C'est à nous qu'il incombe d'aller arracher la victoire ! * *Le Lieutenant Colonel Trippette sur le terrain.*



Nous voyageons en ce moment même à bord du CDL (Croiseur Drôlement Lourd) BEHEMOT, fleuron de la flotte de la Confédération (d'il y a 3 siècles) et nous atteindrons notre cible dans moins de 20 minutes (si les freins tiennent bon).

Moutons ! L'avenir de l'humanité et de la moutonité sont entre nos mains ! On va s'les faire !

STAR SHEEP TROUPERS RPG est un jeu de rôle jetable dans l'univers des guerres d'exterminations galactiques.

Il ne peut être joué exclusivement que par des gens capables d'apprécier l'humour absurde et surtout capables d'en produire car ces 18 pages ne sont rien si vous n'y apportez pas votre propre bonne volonté de déconner un peu.

Je vous propose ici un cadre plus qu'épuré dans lequel chacun incarne un groupe de moutons guerriers et un système de règle prétendument adapté, à vous d'appliquer les règles qui font un de tout jeu de rôle un bon jeu de rôle à savoir créé le background de vos unités, et faites du roleplay pendant les phases de jeux, en d'autres termes jouez les scènes !

Ah vos machines de débarquements soldats, les StarSheep Troupers bêlent d'impatience de passer à l'action ! (à moins qu'ils ne veuillent déjà remonté à bord du Béhémoth).



CHAPITRE 2 : PRESENTATION DE L'EQUIPAGE :

Les moutons au garde à vous, Triquette recrache la fumée de son cigare avant de poursuivre.

Bon ! Voyons ce que nous avons là ! *Kof! Kof!*

Chacun unité (groupe de 10 moutons) est munit d'une carte d'identification indiquant son origine d'élevage ainsi que ses caractéristiques physiques, son affectation et son bagage.

Vous y voyez les mentions suivantes :

Concernant votre identité :

NOM D'UNITE : C'est le nom de baptême de votre unité bande de traîne la laine !



** Le glorieux 102eme d'Infanterie !*

NOM : Le premier qui me demande ce que ça signifie je l'inscrit au méchoui de dimanche est ce que c'est clair ? Bien ! Vous remarquerez que tous les membres d'une même unité se reconnaissent à leur suffixe commun. (exemple : Triquette , Galipette, Chouquette, Rambette, Steven Seaguette) et ce en vertu de la règle édictée par feu le SkyMarshall Martyr Pogo !

CORPS / BATAILLON : Ce sont les nombres indicatif de vos corps et bataillon d'appartenance.

Ne les perdez pas ils sont vitaux ! Ils sont notés de 1 à 4 et lors de la phase de récupération des pertes après la bataille, si votre numéro est tiré au sort (Tiré 2D4 de façon ordonnée - un pour le bataillon et un pour le corps,) alors votre unité est refaite au grand complet grâce aux cuves de régénération !

DANSE DE LA VICTOIRE : Vecteur d'affirmation de sa satisfaction d'avoir remplie sa mission pour l'unité.

Les caractéristiques physiques individuelles de chacun des moutons de votre unité sont :

INTelligence : Valeur obtenue par un jet de 1D6+2, elle vous donne une notion de la capacité du mouton à réfléchir. Elle sert principalement lorsque le mouton veut prendre une initiative ou désobéir.

Pour prendre une initiative il devra obtenir une valeur supérieur à 12 en cumulant sa valeur d'INTelligence et le résultat d'un jet de D8 (dans le cas d'un échec, le joueur devra bêler de dépit).

Pour désobéir à un ordre il devra obtenir une valeur supérieur à 14 sur le même type de jet (dans le cas d'un échec le joueur devra bêler de façon déchirante).

ARROgance : Valeur obtenue par un jet de 1D6+2, elle vous donne un notion de l'arrogance du mouton. Elle sert principalement à déterminer l'initiative au combat, ainsi que la propension à se jeter "dans la gueule du loup".

La caractéristique ARROgance les desservira en leur imposant de choisir l'adversaire le plus dangereux et les servira en leur faisant prendre l'initiative sur l'adversaire.

DEXtérité : Valeur obtenue par un jet de D6+2, elle vous donne un notion de la dextérité, la souplesse, l'agilité du mouton. Elle sert principalement pour les acrobaties et autres activités physiques.

STAR SHEEP TROUPERS^{RPG}



CERTIFICAT DE TRACABILITE DU PRODUIT

Unité						DIScipline					
Corps						EFFicacité					
Bataillon						EXPÉrience					
Danse						MERite					
Membres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Nom											
INTelligence											
ARRogance											
DEXtérité											
Pbpbav											
Grade											
Autre info											

STRATEGIES :					
	1 ^{er} Salve	Nb Att	Sans Lim	Malus	
MECHOU !	X	Tous	X	-	Corps à Corps de base, 1 tir sans riposte
BARRIERES !	X	-2			Défense de base, bloc la progression sur zones adjacentes
ONJOUHOLOUP !	X	-2	X	-	empêche le replis adverse, brisé en cas de renforts
HOLOISEAU !	X	/2		-	Diversions, attire l'ennemi
PETILEGUMES !		-1 à -3	X	-1EXP	Accompagnement, protection d'un tiers.
TRANSUMANCE !	X	Tous	X	D8/2	Forcing 2t/1case de mouvement
BARBELES !		/2A/2D			Défense bunker, bonus par terrain (jusqu'à +6)

ARMEMENT						
Designation	Portée	EFFicacité 1	EFFicacité 2-3	EFFicacité 4-5	EFFicacité 6 et +	Charges
M16	Locale	1	1	2	2	Illimitée

EQUIPEMENT			

La reconnaissance des compétences globales de votre unité est issue des valeurs suivantes :

DIScipline : Valeur de base 0. En cas de pertes, un jet de D8+DIScipline supérieur au facteur d'Effrois de l'ennemi permet d'éviter la débandade de l'équipe toute entière.

EXPerience : Valeur de base 0. Correspond à la défense de l'unité, chaque point d'Expérience viendra diminuer les chances de toucher adverses. Elle sert également à déjouer les pièges de l'ennemi et représente la connaissance du terrain (faire un jet sous la valeur d'EXPerience+D8 contre la valeur de difficulté du piège).

EFFicacité : Valeur de base 0. Correspond à la capacité du groupe à se servir pleinement de la puissance de feu mis à sa disposition ! Un jet de Dé+EFFicacité croisé avec la stratégie d'attaque sur la table de résolution des dégâts donnera les dégâts provoqués chez l'adversaire.



** le 102eme après la bataille dite « La grosse branlée »*

MERite : Valeur de base 0 : S'acquière à chaque retour de mission, permet l'augmentation des différents éléments de l'unité et le passage en grade de certains d'entre eux (plus un grade est important, plus le soutien devient conséquent).

Pts de BLESSURES PAS BELLES A VOIR (PBPBAV) : De base égale à 1, les PBPBAV sont le nombre de coups pas beaux à voir que peu subir chaque membre de l'unité avant de décéder sur le champ d'honneur.

CHAPITRE 3 : MARCHE A SUIVRE :

Deux bouteilles de Scotch plus tard, le Lieutenant Colonel est prêt à expliquer à ses moutons l'art de la guerre !

Burp ! Comment vous dire ?

L'art de la guerre c'est l'art de faire des pertes sans en prendre. Sinon faut pas y aller !

Mais dans votre cas précis il vous est impossible de choisir de ne pas y aller ! *Hips !*
Donc pour vous et pour vous seuls, l'art de la guerre sosora, euh ca sera pardon :



** un des moutons les plus célèbre de tous les temps !*

L'art de faire des pertes et de retenir la leçon plus vite qu'on ne perd des hommes !
Euh.... des moutons pardon !

Chaque mission qui sera confiée vous laissera quelques marges de manœuvres, évitez tant que faire ce peu d'en user vous éviterez de causer du soucis aux gradés (et de faire foirer leurs plans), tentez avant tout et par tous les moyens de réussir votre mission (au lieu de revenir en braillant au premier contact!).

Une mission se définit ainsi :

- 1 objectif à atteindre (ou plus) par groupe d'unités.
- 1 carte de la zone divisée en zone parcourable par l'unité rapidement (10mn).
- Une zone de débarquement et de rembarquement.
- Un soutien pouvant être invoqué.
- Un plan des manœuvres attendus par les autres corps.

Toute tentative de fuir ou de copie est ridicule.

CHAPITRE 4 : DONNEES TACTIQUES :

Imperturbables, les moutons du Lieutenant Colonel réalisent qu'il ne s'agissait pas d'un cigare malgré ses dimensions trompeuses.

Bon ! Halors sivouvoulai, foporentraidanlta ! Nan nanann !!!
Sinon, qui sait qui va manger du ragougoux de moutonton ???
Du ragougou, de moutonton, Du ragougou, de moutonton,
(sur un aire de musique qui n'appartient qu'à lui). SBLAM !

Morts de honte, les moutons relèvent leur officier supérieur favoris et l'installe sur une chaise d'où il poursuit son exposé ... au mur.

GESTION DES SITUATIONS DE COMBAT :

On différencie les situations de combat suivantes :

- 1) MECHOU ! Le contact direct pour extermination.
(à la préférence du Lieutenant Colonel).
- 2) ONJOUHOLOUP ! L'encercllement de l'ennemi ou siège.
- 3) OLOISEAU ! La diversion.
- 4) PETILEGUMES ! L'escorte.
- 5) TRANSUMANCE ! Traverser les lignes adverses !
- 6) BARBELES ! Le blocus ou défense totale.
- 7) BARRIERES ! La défense de base.



* Mylène Farmer en tournée sur P pour remonter le moral des troupes : « Dessine moi un mouton... »

A chaque tour toute unité qui n'a pas d'adversaire (ennemi présent sur case adjacente) peut se déplacer de sa valeur de mouvement. Le combat ne s'engageant qu'au tour suivant en cas de rencontre (sauf élément de surprise).

Tout unité en contact peut donc choisir de passer ou non à l'attaque sur une unité adverse sur une case adjacente à la sienne, si l'ennemi est occupé dans un combat il ne pourra pas l'empêcher de « passer au large ».

A chaque engagement avec l'ennemi le leader d'unité donnera l'ordre pour adopter la formation qu'il juge adéquat. Il peut ordonner un changement de stratégie à chaque début de tour.

Le type d'arme employé est appliqué pour toute l'équipe, faire changer d'arme à l'équipe fait perdre un tour.

Le combat peut être rompu par fuite sur une zone adjacente dégagée mais il en coûtera de subir une attaque de l'ennemi sans y répondre.

Les situations de combat on les répercutions suivantes :

MECHOU : Assaut brutal, le MECHOU engage l'intégralité des forces en présences au combat.

On jete 1D8 pour chaque unité engagée. Le coup porte si EFFicacité +1D8 est supérieur à l'EXPerience adverse. La puissance de l'attaque est alors indiqué par la table de dégâts de l'arme employée.

Le chiffre 8 est considéré comme sans limite ce qui signifie que vous devez rejeter le D8 et additionné le résultat au nombre déjà atteint (l'effet sans limite est cumulable, tous nouveau 8 suivit d'un 8 offre un jet supplémentaire).

Dans le cas d'un premier feu avec l'ennemi en MECHOU le groupe peut employer l'option dite de « Première Salve », autrement dit un tir à moitié de l'efficacité globale autrement dit (Efficacité+D8)/2 sans que l'adversaire ne puisse répondre au coup.

Exemple : Face à un Sécateur (quadripode inséctoïde dangereux DEFense à 6 et pouvant supporter 2 coups), une unité de moutons comportant 10 membres devra jeter les 10D8 et faire au moins deux 7 ou 8 pour éliminer la créature au premier assaut. Selon qu'une unité est nombreuse et inexpérimentée ou peu nombreuses mais expérimentée, le combat ne se déroulera pas de la même façon.

Attention : Si c'est une suite de chiffre qui apparaît sur les résultats de dés de l'attaque (pour les unités de plus de 3 membres) il y a alors une maladresse et l'un des membres est éliminé par un de ses compagnons ! Les groupes de moins de 4 membres ne connaissent pas ce genre de désagrément.

Toute tentative de fuir ou de copie est ridicule.

ONJOUHOLOUP ! L'encercllement de l'ennemi ou siège.

Version contrôlée du MECHOUI, le ONJOUHOLOUP permet de couper l'adversaire de toute zone de replis ou de remplacement par des tirs de barrage (entre autre).

C'est donc une technique où 2 des membres de l'unité ne peuvent pas tirer (pas de jet d'attaque les concernant) mais qui stratégiquement donne un avantage certain. Un ONJOUHOLOUP peut être brisé par l'arrivée de renforts adverses.

HOLOISEAU ! La diversion.

Le HOLOISEAU est une stratégie visant à attirer l'adversaire à soi ou du moins à l'inciter à manœuvrer dans ce sens, le faisant ainsi soit tomber dans un piège, soit créant une brèche permettant le passage d'une unité. Si la créature à une plus haute valeur de MERite que n'obtient le groupe en EFFicacité+D8 alors l'effet « obligatoire » est nul.

Le HOLOISEAU n'utilise donc que 50% de ses effectifs pour le combat réel, l'autre moitié étant employée à rendre le 'show' spectaculaire pour l'ennemi, de plus le HOLOISEAU ne permet pas de jets sans limites.



**Oui on peut trop bien réussir un Holoiseau.*

PETILEGUMES ! L'escorte ou accompagnement.

Tactique de protection, le PETILEGUMES vise à empêcher l'adversaire de toucher l'objet de la protection que ce soit un élément vivant ou mécanique.

De un à trois élément de l'unité sont alors employés à la protection directe (selon sa taille) et ne comptent donc pas dans l'attaque, et le reste du groupe subit un malus d'un point d'EFFicacité.

A l'instar du MECHOUI le PETILEGUMES permet les jets sans limites, par contre dans le cadre de distribution des pertes les éléments protégés ne sont pas concernés (dans le cas contraire, jeter 1D10 par perte sur résultat de 10 c'est l'élément protégé qui est touché et subit le coup).

Le PETILEGUME ne permet pas d'user de la première salve d'attaque sans riposte comme le MECHOUI.



** illustration d'un Petilegumes en salle de tactique, illisible aux non initiés.*

TRANSUMANCE ! Le forcing pour traverser les lignes adverses.

Plus violent encore que le MECHOUI mais souvent moins destructeur, le TRANSUMANCE permet de traverser une zone de combat pour aller au-delà. L'ennemi à tout option de poursuivre l'unité.

L'inconvénient du TRANSUMANCE est que le résultat du D8 d'attaque est divisée par deux pour chaque membre de l'unité et que l'unité subit un malus de 1pt d'EXPerience.

A l'instar du MECHOUI le TRANSUMANCE permet d'user de la première salve d'attaque sans riposte.

Deux tours de combat sont ainsi nécessaires pour traverser une zone de combat mais cela évite d'avoir à éliminer complètement les troupes ennemis pour progresser ou permet de déplacer le combat sur un zone plus favorable aux moutons.



** un Transumance raté peut coûter cher !*

BARBELES ! Le bounker ou défense totale.

Stratégie de bounker, le BARBELE peut s'improviser n'importe où mais permet notamment d'obtenir des bonus en EXPerience (comprenez dans son rôle de représentation de la DEFense) selon la position tenue par rapport à l'assaillant (+6 pour une fortification par exemple qui aurait elle même des points de coups à encaisser avant de laisser passer l'adversaire).

Dans ce cas la moitié de l'unité seulement est considérée comme attaquante, l'autre moitié annulant par leur réussite autant de réussite adverses en touchant.

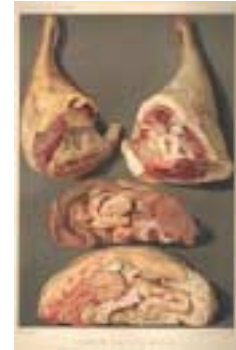
BARRIERES ! La défense de base.

Stratégie de défense de base elle permet d'empêcher l'ennemi de passer la zone sur laquelle l'unité est postée ainsi que les deux zones adjacentes. Deux membres de l'unités sont alors alloués à la défense indiquées, le reste étant à l'attaque. Une BARRIERES ne permet pas d'user des jets sans limites.

LA GESTION DES PERTES :

Tous les membres d'une unité dispose du même nombre maximum de PBPBAV.

Chaque coup infligé par l'adversaire devra donc être reporté sur les fiche et le joueur devra donc choisir entre voir mourir certains de ses hommes ou en blesser (s'ils disposent de plus d'1 PBPBAV !)



**Toutes les unités ne sont pas égales devant la souffrance des pertes mensuelles !*

LES CARACTERISITIQUES DES ADVERSAIRES :

Chaque créature dispose ainsi des caractéristiques suivantes :

- EFFicacité : Equivalent de l'EFFicacité chez les moutons.
- DEFense : Donne le facteur à vaincre lors des jets d'attaque des moutons.
- EFFrois : Donne la terreur inspirée par la créature (s'ajoute aux pertes infligées lors des jets à opposer à la DIScipline mouton).
- COUPS : Donne le nombre de coups supportés par la créature avant de mourir ou fuir.
- DEPlacement : Valeur indicative permet d'évaluer la capacité de l'unité à se déplacer.
Un mouton va à une allure dite normale (1case/tour), il existe les valeurs : Lente (2Tours/case), Très lente (3Tours/case), Rapide (2case/Tour de mouvement) et Très rapide (3 cases/tour)
- MERITE : Valeur indicative du mérite qu'une unité peut retirer d'avoir exterminer cette créature, le mérite est circonstancié évidemment.



** Le Sergent MacRouquin de la section de soutien Renard*

Chaque créature dispose d'une attaque qui lui est propre (par sa nature, ses dégâts ...) et à l'instar des moutons elle n'attaque qu'une fois par tour. C'est la table des dégâts de l'arme sur laquelle est reportée la différence entre le jet d'EFFicacité et l'EXPerience (=La DEFense) mouton qui donne les PBPBAV perdues.

A chaque tour de combat ou il y a perte (=perte de mouton pas de PBPBAV) chez les moutons, un jet de doit être réussi en opposant DIScipline+1D8 contre le nombre de perte faites par l'adversaire additionné de son facteur d'EFFrois ! En cas de mort du leader l'unité est automatiquement désorganisée d'EFFrois.

Si le jet est inférieur, l'unité se disperse dans la terreur, complètement désorganisée ! A chaque tour qui s'en suit un jet dé sous DIScipline+1D8 contre la même valeur diminuée d'un point supplémentaire dont le résultat indiquera si l'unité se reforme (dans le cas d'une jet supérieur) ou si la débandade se poursuit ! Une unité dispersée se déplace d'une zone aléatoirement par tour et si elle passe à proximité d'une zone occupée par l'adversaire aura une chance sur 10 de subir un coup supplémentaire sans pouvoir se défendre ou réagir.

Le reste des actions à gérer devra se réaliser d'après jets de caractéristiques.

CHAPITRE 5 : LE REPOS, L'APRES COMBAT :

Le Lieutenant Colonel enfin apaisé poursuit son exposé :

Ron pfffff Ron pfffff ron pfffff ron ron ron RONNNNN pfffffffffff ron pfffff ron pfffff

De retour de mission avec des blessés et de morts innombrables, les unités moutons disposeront d'un temps de repos bien mérité pour dépenser les points de MERite reçus. Toutes les blessures sont soignées à l'issue d'un repos plein et entier.

Toutes fois, si d'aventure elles devaient être renvoyée au combat sans repos véritable, le niveau de MERite obtenu au retour de mission serait alors d'autant plus important.



-« C'est beau un nid d'insecte qui brûle la nuit ! »
-« T'es con Richard ! »

Dans un premier temps chaque unité doit vérifier si son Corps / Bataillon ne sort pas hasard dans la liste des groupes profitant des cuves de régénération !

Si tel est le cas, tous les blessés sont remis sur pied (remise au maximum des PBPBAV) et un mort sur deux arrondis au supérieur est ramené à la vie !

C'est au SkyMarshall de décider de combien de points de MERite une unité doit disposer.

L'EXPerience est également distribuée en fin de mission mais sans rapport avec le MERite, le MERite est une récompense donnée à l'issue de debriefing de mission alors que l'EXPerience doit refléter le temps passer et les épreuves traverser par l'unité.

Voici la liste des éléments qui peuvent être achetés par les points de MERite :

- 1 point d'ARROgance : 1 pts de MERite (pour 1 mouton).
- 1 point de DEXtérité : 2 pts de MERite (pour 1 mouton).
- 1 point d'EFFicacité : 5 pts de MERite (pour l'unité).
- 1 point de DIScipline : 5 pts de MERite (pour l'unité).
- 1 point de INTelligence : 5 pts de MERite (pour 1 mouton).
- 1 soutien supplémentaire : voir coût dans la table descriptive des soutiens.
- 1 arme supplémentaire : voir coût dans la table des armes.

LES GRADES :

A chaque retour de la zone de combat un certain nombre d'unités montent en grade (pas plus d'un grade de progression par progression). Ce nombre est égale à un dixième du MERite acquis (arrondis au supérieur).

Une unité de départ commence avec :

- 1 Lieutenant.
- 1 Caporal.
- 1 Sergent.
- 2 Première Classe
- et 5 Seconde Classe.

Le mouton le plus gradé au départ (et donc leader) est toujours le plus ARROgant et le plus INTelligent (faire la somme), les autres grades pouvant être affectés au choix par le leader.

L'utilité d'avoir un grade élevé se situe au niveau des échanges ENTRE unités, une unité jouée par un autre joueur devant obéir aux ordres donnés par toute unité dont le leader est plus gradé que son propre leader.

Les grades existants sont :

- Seconde Classe
- Premiere Classe
- Sergent
- Sergent Chef
- Caporal
- Caporal Chef
- Lieutenant
- Lieutenant Colonel
- Capitaine



- *Le Sergent Chef Poule MacChicken (ou ce qu'il en reste) décoré pour montré que les poules aussi peuvent l'être (d'ici à ce qu'il le soit pour bravoure faudra encore attendre)!*

CHAPITRE 7 : LE MATERIEL :

Pour commencer par le vif du sujet :

LES ARMES :

Le M16

Arme quelques peu obsolète, elle a gardé un charme certain et de toute façon vous avez intérêt à l'aimer parce que c'est votre arme de base ! Tous moutons dispose d'un M16 aux caractéristiques suivantes.

Designation	Portée	EFFicacité 1	EFFicacité 2-3	EFFicacité 4-5	EFFicacité 6 et +	MERite	Charges
	Locale	1	1	2	2	1	Illimitées

La M60

Tout aussi indémodable (bien que pluricentenaires) cette arme lourde donne encore des Arme quelques peu obsolète, elle a gardé un charme certain et de toute façon vous avez intérêt à l'aimer parce que c'est votre arme de base ! Tous moutons dispose d'un M16 aux caractéristiques suivantes.

Designation	Portée	EFFicacité 1	EFFicacité 2-3	EFFicacité 4-5	EFFicacité 6 et +	MERite	Charges
M60	Locale	1	2	2	3	3	10

Lance missile portatif

Fort apprécié pour les tirs de 1ere salve, les lance missile portable n'ont pas une précision suffisante pour être utilisé à distance.

Designation	Portée	EFFicacité 1	EFFicacité 2-3	EFFicacité 4-5	EFFicacité 6 et +	MERite	Charges
LMP	Locale	3	4	5	6	3	5

Hache à deux mains

Quelque peu rustique on la dit même barbare mais il s'agit pourtant d'une arme des temps les plus anciens qui à su garder son charme et sa discrétion. Utilisable exclusivement contre les créatures terrestres, elle n'est pas utilisable pour les 1ere salves.

Designation	Portée	Coups	Inconvenient	MERite	Charges
Hache à 2 Mains	Locale	DEX	Diminue l'EXPerience de 2 points	1	Illimités

Fusil Laser

On trouve de ces horribles armes modernes en faibles quantités dans le BEHEMOT (sans doutes parce qu'il a été conçu bien avant leur invention, au temps de l'âge de pierre de l'exploration spatial, c'était autrefois une astrocantine en faite).

Designation	Portée	EFFicacité 1	EFFicacité 2-3	EFFicacité 4-5	EFFicacité 6 et +	MERite	Charges
LMP	Locale	3	4	4	5	10	Illimitées

Poussin-Grenade

Le Poussin-Grenade Pression est l'arme d'effrois par excellence. Son fonctionnement assez rudimentaire (décapsulez avec les dents, faites pression sur le corps et jeter sur les lignes ennemis) n'enlève à rien à la violence qu'elle induit. Complètement inutile face aux créatures dénuées de sentiments (comme les insectoïdes), le PGP est toutes fois d'une rare efficacité face aux créatures sensibles, les repoussant sur le champ horrifié.

Designation	Portée	EFFicacité	MERite	Charges
PGP	Locale	Effrois sur les troupes sensibles.	5	3

Batterie Hyper Violente

La Batterie Hyper Violente (BHV) sert au pilonnage des troupes sur les zones adjacentes. Incapable de tirer au contact sans faire autant de perte dans les deux rangs, elle est toute fois capable de tirer loin et fort et c'est déjà pas mal. Attention toutes fois, l'usage de la BHV s'apparente bien souvent à une tactique de type HOLOISEAU (attire l'ennemi à soit).

Designation	Portée	EFFicacité 1	EFFicacité 2-3	EFFicacité 4-5	EFFicacité 6 et +	MERite	Charges
BHV	2-10	7	10	12	15	20	10

Turbo Sulfateuse

La turbo sulfateuse est ma mitrailleuse moderne, ses caractéristiques font rêver mais il n'y en a malheureusement aucunes à bord du Béhénot.

Designation	Portée	EFFicacité 1	EFFicacité 2-3	EFFicacité 4-5	EFFicacité 6 et +	MERite	Charges
TS	1	6	7	8	10	-	Illimitées

Lance Flammes

Le bon vieux lance flamme de grand père du temps de la 7eme guerre mondiale (1 plus courte de toute, celle ou le Luxembourg à tenter d'envahir le monde derrière son président ivre mort et qui s'est soldé par une altercation à la frontière belge, le président Luxembourgeois ayant tenté d'envahir lui même le monde après avoir perdu le code d'engagement des troupes nationales).

Designation	Portée	EFFicacité 1	EFFicacité 2-3	EFFicacité 4-5	EFFicacité 6 et +	MERite	Charges
LF	Zone	2	2	3	3	3	5



** il n'est pas nécessaire de menacer le maître du jeu si vous juger que l'armement qui vous est proposé est insuffisant ; bien que je me vois mal ici vous dire que la violence de résout rien.*

L'EQUIPEMENT :

Le matériel mis à disposition est le suivant :

Moyens de déplacement :

Rollers Coyote : 1 MERite

Certes peu élégant en temps de guerre, ils sont tout de même utiles. Leur usage permet de se déplacer d'une zone supplémentaire toutes les deux zones de parcours sans heurts.

Vélos VTT: 2MERite

Peu discret dans le barda, ils permettent tout de même de parcourir deux fois plus de zones que la normale mais hors zones de heurts.

Jeep : 5 MERite

Assez brillant, les Jeep permettent une mobilité sans pareil (5 zones / tour).

Moyens de protection:

Armure de Cuir : 3 MERite

Certes peu efficace elle donne fière allure et en impose et c'est déjà pas mal. C'est accessoirement la seule armure à disposer d'une partie abdominale complète et évite donc que certains adversaires se laissent aller à certains "gag décallé" avec les pauvres morts/blessés !

Armure de Plaques : 5 MERite

Assez rustique, cette demi armure de plaques d'acier est un peu lourde à porter mais apporte 2 points de bonus à l'EXPerience en matière de défense ce qui vaut de l'or !

Armure de Plastic : 5 MERite

Très moderne, l'armure de plastique offre 3 points de bonus à l'EXPerience en matière de défense mais fond comme neige au soleil en cas d'attaque par le feu, créant une perte d'1 PBPBAV supplémentaire par rapport à l'attaque de l'ennemi basée sur cet élément.

Matériel Radio: 1 MERite

Utilisable partout pour joindre toute autre unité en disposant ou pour demander l'activation d'un soutien. Elle est détruite dans 50% des cas sur chaque PBPBAV subit par le membre de l'unité la transportant. Elle ne donne pas de malus à l'EFFicacité de l'unité mais c'est bien parce qu'on ne peut pas en donner individuellement sinon ... ☺

Appareil photo : 1 MERite

Utile pour ramener des souvenirs de vacances ou tout autre preuve des positions adverses.

Debouche chiotte : 1 MERite

Est-il utile de préciser son utilité ?

Un stock de Casquette : 1 MERite

Utile en cas de chaleur pour avoir un peu moins chaud.

Un stock de saumon sauvage:

A négocier avec le maître coq du Behemot.

Un Canard Curse:

Tout à fait indispensable pour faire une opération HOLOISEAU involontaire au moment inopportun, la présence du Canard Curse permet de gonfler les points de MERite de retour de mission. Attention toutes fois, un Canard Curse acheté ne peut pas être abattu, il n'intéresse pas l'ennemi et ne peut qu'être refile à une unité amie (du moins l'était-elle jusqu'à ce qu'on lui refile la merde). Un CC ne peut pas être donné sans accord du receveur.

Pour tout autre élément voir en négociation avec le Skymarshall.

CHAPITRE 8 : MIEUX CONNAITRE LES ALLIES (LE SOUTIENT) :

Hein ?!! Mais où êtes vous tous passés bande de traîne la laine !!! Analphabètes ! Mouton sans cervelles ! Bande de ... Ah vous étiez là derrière ?! Pourquoi vous l'avez pas dit Plus tôt bande de Viande à Mech... Oui Sergent ? Hein hien, Hein hien, très bien je fermerai les yeux sur votre attitude si vous me détruisez cette bande vidéo immédiatement !

Bon ou en étais-je ? Ah oui ! MOUTONS ! On a perdu beaucoup de troupes mais la guerre n'est tout n'est pas perdu ! Ah non on est pas encore partis au front ! Euh ... où en étais-je soldats ? Le soutien ? Ah oui !

Le soutien :

Vous vous demandez sans doutes que ferions nous sans soutien dans une guerre pareille ! Et bien je vous dirais qu'on ferait LA MEME CHOSE BANDE DE COUARDS ! Mais bon puisqu'ils sont là autant les nommés et les présenter succinctement. Tout d'abord les Cochons. QUI C'EST QU'A FAIT GRUICK !!!!!????

LES COCHONS :

Unité d'assaut ultra arrogante, les cochons sont le soutien d'assaut de front. Véritable chaire à canon, ils se battent jusqu'à la mort du dernier d'entre eux mais ne tolère aucun replis en leur présence ! (Oui oui ! on pense bien la même chose de leurs..)

DIScipline	20
EFFicacité	5
EXPérience	5
Coût en MERite	10

Arme employée : M60



** funky soul le 2eme de Charcuterie.*

LES POULES :

Unité pitoyable mais bon marché , les poules ont tendance à fuir au premier contact à ce que l'on dit mais c'est faux !

DIScipline	0
EFFicacité	1
EXPérience	1
Coût en MERite	1

Arme employée : M16



** « On va pas se laisser faire nous les poules ! »*

LES PINGOUINNEAUX :

Terribles unités de soutien, les pingouineaux sont des unités de bombardement aériennes malheureusement incapable de voler ! Elles remplissent donc finalement le rôle d'unité suicide et périssent au premier bombardement. NDLR : Attention, les unités Pingouinneaux doivent être munis de casquettes sans quoi ils sont incapables de dépasser les deux cents mètres sur le champ de bataille et font donc subir aux leurs les bombes destinées à l'ennemi !

DIScipline	479
EFFicacité	10
EXPérience	0
Coût en MERite	2

Arme employée : Lance missile mais avec un bonus de +10 à l'EFFicacité pour cause de contact directe et d'explosion en chaîne.



**Unité prête au largage :ROGER !*

LES KANGOUROUS :

Terribles unités de corps à corps, les kangourous ne sont capable que de quelques stratégies seulement : MECHOUI, ONJOUHOLOUP, PETILEGUMES et TRANSUMENCE.

DIScipline	5
EFFicacité	10
EXPérience	10
Coût en MERite	2

Arme employée : Se bat à main nues.

Designation	Portée	Coups	Inconvenient	MERite	Charges
A mains nues	Locale	5	l'EXPerience - 3	5	Illimités

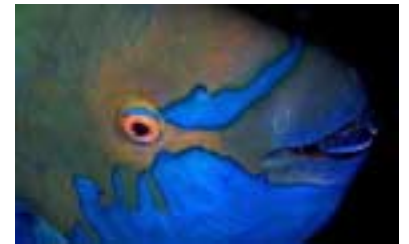


** Une certaine assurance habite ces troupes d'elites.*

LES PERROQUETS :

Unité de reconnaissance aérienne, elle peuvent se balader sur le champ de bataille et ramener des infos sur les positions adverses.

Unités non combattantes.



**La version amphibie du Perroquet*

LES ALBATROS :

Unité de transport, leur déplacement ultra rapide (3 zones / tour) et le fait qu'elles puissent déplacer les troupes au-dessus de l'ennemi les rends indispensables. Cependant 1D3-1 membres de l'unité sont systématiquement perdus à l'atterrissage des albatros ! Et dès que l'albatros passe à proximité d'une unité combattante aérienne adverse elle doit se poser sur le champ.



** les unités albatros sont maîtres dans l'art du camouflage !*

LES ELEPHANTS :

Unités spécialisées dans la défense, elle ne peuvent engager que des opérations de type BARRIERE, BARBELES, PETILEGUMES et TRANSUMENCE.

DIScipline	15
EFFicacité	2
EXPérience	10
Coût en MERite	5
PBPBAV	3

Arme employée : Piétinement.

Designation	Portée	Coups	Inconvenient	MERite	Charges
Piétinement	Locale	10	EXPerience - 4, une seule cible à la fois.	20	Illimités



** la bourde du débutant, cette unité Eléphant tente d'échapper à l'ennemi en se déguisant en Eléphant !*

LES OURS BLANC (mangeurs de saumons sauvages) :

Unités spécialisées dans la conquête du terrain adverse, elles ont la formation la plus complète de toutes mais impose des difficultés de gestion : Statistiquement, seul 1 ordre sur 10 est réalisé (lancé un dé).

NDLR : En cas de présence de saumon sauvage les OB's (prononcez Obèses mais pas devant eux si vous voulez vivre vieux) foncent droit sur l'ennemi en stratégie TRANSUMENCE puis BARBELES une fois sur place. Il est tout à fait impossible de leur faire exécuter un ordre une fois posés sur une zone de saumon sauvage.

Il leur faut 10 tours pour éliminer le saumon quelque soit la quantité en présence car soit il y en a assez et ils le dégustent, soit il y en a peu et ils le font durer.



**Hey tu crois que y'aurait moyen de conclure tous les deux je voudrais pas être lourd!
Pogo célèbre dragueur du 2^{ème} groupe aérophagiste ours entrain d'opérer dans un train.*

La devise ours reste : Avant l'effort le réconfort, Pendant l'effort le réconfort, Après l'effort le réconfort, pendant le réconfort le réconfort !

DIScipline	50
EFFicacité	20
EXPérience	10
Coût en MERite	5
PBPBAV	3

Arme employée : Petage de tronche.

Designation	Portée	Coups	Inconvenient	MERite	Charges
Baffes	Locale	10	Fais mal.	15	Illimités



**L'ultime tactique du Première classe Ted Ybeer: Le piège à con : « Tu vois si je veux je rentre le ventre comme ça et après j'attend tranquille que l'ennemi s'essuis les pieds sur mon dos et alors... »*

CHAPITRE 9 : MIEUX CONNAITRE LES NEUMIS AUSSI (comme Félicie):

L'ennemi est bête, il crois que c'est nous l'ennemi alors que c'est lui, j'en rie encore ! P.Desproges

Oui je sais c'est facile de citer Desproges pour faire genre respectable et drôle quand on a pas de talent humoristique mais là je trouvais que ca s'imposait naturellement (imposer naturellement c'est pas paradoxal ca ? pfff l'est temps que j'arrive à la fin de ce bouquin de règle ca devient lourd à la fin. Hein ? Vous aussi vous trouvez ? Bon bah on finis vite alors.)

Toutes les unités adverses rencontrés ont leur propres modes d'attaque. Ne le négligez pas dans votre approche du combat. Vous aurez en fin de règle la liste des attaques propres à l'ennemi.


ANNEXES :

Conseils au SkyMarshall : Le premier à table qui dit « C'est une boucherie » s'impose un jet de DIScipline !

Extensions possibles : RETOUR SUR TERRE ou la guerre civile qui déchira moutonité et humanité avec au bout la reconnaissance de l'égalité des moutons et des hommes !

STAR SHEEP TROUPERS_{RPG}


FICHE TECHNIQUE DU MECHANT

Désignation	Secateur									
Type	Insectoïde demaïdeut									
MERite possible	2 par tete.									
EFFicacité	1									
DEFense	6									
EFFrois	4									
DEPlacement	Normal, capable de creuser des galeries									
										
Membres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Coups	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

STRATEGIES :					
	1 ^{er} Salve	Nb Att	Sans Lim	Malus	
SCRTZIKT !		Tous	X	-	Comme son nom l'indique.
SCHIRKRUICK!		Tous	X	D8/2	Forcing
APEURAPEUR !		50%		-	Diversion, attire l'ennemi
SCOUICK !		-2			Défense de base, bloc la progression sur zones adjacentes

ARMEMENT						
Armes	Portée	EFFicacité 1	EFFicacité 2-3	EFFicacité 4-5	EFFicacité 6 et +	Charges
Pince	Locale	1	1	2	2	Illimitée

FICHE TECHNIQUE DU MECHANT

Désignation	Ptérodactylinsectoïde									
Type	Insecte volant : You should use Begon Jaune									
MERite possible	5 par tete.									
EFFicacité	5									
DEFense	3									
EFFrois	1									
DEPlacement	Ultra rapide									
										
Membres	1	2	3							
Coups	1	1	1							


STRATEGIES :					
	1 ^{er} Salve	Nb Att	Sans Lim	Malus	
KKRRRRR !		Tous	X	-	Se bat sur place.
FLAPFLAPFLAP!		Tous	X	-	Se bat par passage en rase-mottes (salut les filles!). EXPERIENCE adverse divisée par 2 mais 1Attaque / 2 Tours.
HAHAHAHHAH !		-4		-	Emporte une unité dans son nid pour son 4h.

ARMEMENT						
Armes	Portée	EFFicacité 1	EFFicacité 2-3	EFFicacité 4-5	EFFicacité 6 et +	Charges
Sers	Locale	1	2	2	3	Illimitées

Sers en FLAP FLAP	Locale	3	3	4	4	Illimitées
-------------------	--------	---	---	---	---	------------

STAR SHEEP TROUPERS_{RPG}


FICHE TECHNIQUE DU MECHANT

Désignation	Aline Euh Alien pardon									
Type	Alien en situation irrégulière.									
MERite possible	10 par tete.									
EFFicacité	10									
DEFense	10									
EFFrois	5									
DEPlacement	Rapide									
										
Membres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Coups	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

STRATEGIES :					
	1 ^{er} Salve	Nb Att	Sans Lim	Malus	
CRrrrrrrrr !		Tous	X	-	Corps à Corps de base, 1 tir sans riposte
KLMJLKJLKJ !		-2	X	-	Encerclement, empêche le replis adverse, brisé en cas de renforts
Dkepoifuj !		50%		-	Diversión, attire l'ennemi
DLSKMLFKS!		-1/-3	X	-1	Accompagnement
OPIJN?OUIR!		Tous	X	D8/2	Forcing 3t/1case de mouvement
?DK?NOIU!		/2 grp	X		Défense total, bonus par terrain (jusqu'à +6)
HASTUR HASTUR!		-2			Défense de base, bloc la progression sur zones adjacentes
FRTFRTFRTF	X	1	X	-	Temps qu'il n'est pas trouvé, l'alien peut frapper et repartir

ARMEMENT						
Armes	Portée	EFFicacité 1	EFFicacité 2-3	EFFicacité 4-5	EFFicacité 6 et +	Charges
Griffes	Locale	1	1	2	3	Illimitées


FICHE TECHNIQUE DU MECHANT

Désignation	Cervo									
Type	Insecte rampant, classe dominante.									
MERite possible	30 par tete.									
EFFicacité	1									
DEFense	1									
EFFrois	5									
DEPlacement	Très lente									
										
Membres	1									
Coups	1									

STRATEGIES :						
	1 ^{er} Salve	Nb Att	Sans Lim	Malus		
KKRRRRR !		Tous	X	-	Suce le cerveau des unités rencontrées privées de munitions.	
ARMEMENT						
Armes	Portée	EFFicacité 1	EFFicacité 2-3	EFFicacité 4-5	EFFicacité 6 et +	Charges
Slurp !	Locale	10	10	10	10	Illimitées

STAR SHEEP TROUPERS^{RPG}

FICHE TECHNIQUE DU MECHANT

Désignation	Cracheur de feu									
Type	Insectoïde crachant du feu, bête noire des armures en plastique.									
MERite possible	10 par tête.									
EFFicacité	8									
DEFense	12									
EFFrois	8									
DEPlacement	Rapide , capable de creuser des galeries									
Membres	1									
Coups	10									

STRATEGIES :					
	1 ^{er} Salve	Nb Att	Sans Lim	Malus	
PRRRRRRR !	X	Tous	X	-	Jet de flamme destructeur.

ARMEMENT						
Armes	Portée	EFFicacité 1	EFFicacité 2-3	EFFicacité 4-5	EFFicacité 6 et +	Charges
Jet de flamme	Locale	3	5	7	9	Illimitée

FICHE TECHNIQUE DU MECHANT

Désignation	Bombardeur lourd		Aucune image ne nous est parvenue de ce gros pachyderme pétant des boules d'énergies jusqu'à plus loin que la stratosphère.							
Type	Insecte bombardant vers le ciel									
MERite possible	50 par tête.									
EFFicacité	-									
DEFense	20									
EFFrois	-									
DEPlacement	Ultra lente									
Membres	1									
Coups	50									

STRATEGIES :					
	1 ^{er} Salve	Nb Att	Sans Lim	Malus	
TSSSIUUUU !	-	Tous	-	-	Attaque la terre ! 1D3millions de morts ou 5% de la lune.

EXEMPLE DE SCENARIO :

Oui je sais il est prétentieux de dire qu'il y a un scénario possible pour ce genre de navet néanmoins les éléments suivants peuvent être parodiés/utilisés :

Combat sur le champ de bataille avec objectif à atteindre (non pas un drapeau on parle de méchants insectes n'oubliez pas), lutte contre un ennemi ramener à bord (Et j'ai crié, criééé Alien pour qu'il revienne ! Malheur à celui qui touche à un mutant ! *Merci Bruno Carrette*), attaque de l'adversaire en représailles. Et puis merde je sais pas chercher un peu bande de grosses feignasses !

Oui je sais c'est petit aussi de citer du Bruno Carrette pour faire respectable mais je vous ai déjà dit ce que j'en pensais de vos remarques non ? non ? Ah merde ! Bon bah j'm'en AILLLEUHHH.

Mais mais dites moi c'est la fin du bouquin de règle ! C'est pas possible ?

Je l'ai fait ?

J'y suis arrivé ?

SBAM !!!!

MMmmh... Hein

Mais qui êtes vous ?

Et qu'est ce que vous faites dans ma chambre ??

LIENS :

Si vous croyiez que le Film Starship Troopers est une connerie sans fin qui ne mérite même pas une page web, donnez vous la peine de vous rendre compte que tous le monde n'est pas de votre avis :

<http://pages.infinet.net/neflyte/StarshipTroopers/WebRing.html>

Ce jeu n'a été réalisé sous l'emprise d'aucun produit illicite.

Toutes les images intégrées sont purement et simplement illégales mais si j'arrive à me prendre un procès par les maisons d'éditions je serai si célèbre que je pourrais payer les RT croyez moi !

Vous viendrez me voir en prison ?

Bouclier.