

SUPER MARIO BROS RPG

LES REGLES

Les caractéristiques

Force : Dégat et force musculaire
Constitution : Endurance
Dextérité : Esquive et coordination
Saut : Hauteur, Longueur
Surprise : Perception, volonté

Les caractéristiques sont notés sur 20. Un champignon normal a environ 10 partout.

Les joueurs pourront placer 12 points dans les 5 caractéristiques.
Ils pourront ensuite déplacer 5 points comme ils l'entendent.

Les vies

Chaque personnage commence avec 5 vies.

Comment perdre une vie : En étant tout petit et en se faisant toucher ou tomber dans un trou.

Comment gagner une vie : Avec un champignon vert ou 100 pièces.

La résolution des actions

Une action est résolue avec le jet de 2D6 et l'ajout d'une caractéristique.

Etat Physique

Petit : rang normal
Grand : Suite à la prise d'un champignon
Fleur : Suite à la prise d'un lotus
Invincible : Suite à la prise d'une étoile

Tout passage à l'Etat inférieur donne 1 round d'invincibilité.

Les combats

- 1 action par round.
- Initiative = Par ordre décroissant de Dex;
- Attaque = Saut
- Attaque Boule de feu = Dextérité
- Défense = Dextérité
- Défense contre Attaquant Etoile = Pas de jet de dé (Carac Dextérité pure)
- Dégâts = Force (+5 pour Boule de feu)
- Blessures:
 - Têtes à Claques = 1 PV
 - Lieutenants = 1 Niveau de vie (100 PV)
 - Boss (Mini-bowser, Donkey, Bowser) = 3 Niveaux de vie

Proposition 1: 1 Niveau de Vie = 100 PV

Proposition 2: A chaque Niveau de Vie perdu, l'ennemi concerné voit ses capacités décliner (voir ci-dessous): ça permet d'accélérer la fin des combats et d'éviter les situations répétitives!

Proposition 3: Pouvoirs des boss: Donkey lance 5 (puis 3, puis 1) bananes par round qui touchent à distance et neutralisent les Boules de

feu, Bowser a une carapace qui encaisse 10 (puis 5, puis 3) PV par attaque et Mini-bowser esquive automatiquement 3 (puis 2, puis 1) attaques réussies (en plus des esquives qu'il réussit).

- PJs: Si Petit, perte d'une vie et "exclusion" temporaire

Si grand, rapetissage de 1, 2 ou 3 Etats selon le score au jet de Constitution

Les bonus

Ils seront accessibles sur tous les doubles. Un jet sur 2d6 toujours

Tableau petit:

2 : étoile

3-7 : pièces (5d6)

8-11 : champignon rouge

12 : vie

Tableau grand :

2 : étoile

3-8 : pièces (3d6)

9-11 : fleur

12 : vie

Tableau fleur :

2 : étoile

3-11 : pièces (1d6)

12 : vie

Par contre suivant le bonus, une action est à effectuer :

-Les champignons se déplacent vite : jet de dextérité pour leur courir après

-Les étoiles sautent : jet de dé avec la valeur la plus faible entre dextérité et saut pour l'attraper

-Les fleurs sont un tant soit peu inaccessibles: jet de saut pour y accéder

-Les pièces : récupération automatique moyennant de ne rien faire d'autre pendant un round