

CORVUS BELL!

# ARISTEIA!

## SUPERDUPONT



FANMADE



CE HÉROS DE L'HEXAGONE  
DEVENU HÉROS DE  
L'HEXADOME



FORUM  
BUREAU-AEGIS

FLUIDE  
GLACIAL



## -VOICI QU'ENTRENT LA FRANCE, LE COQ AU VIN ET L'ESPRIT DE GEORGES POMPIDOU SUR L'HEXADOME-

Ce Projet de création de Personnage, propose de faire entrer dans l'HexaDome, un Héros, même mieux qu'un Héros, un Super-Héros. Et pas de n'importe quelle Faction, il y'a déjà des tas de Persos pour les Grandes Factions de la Sphère Humaine. Pour changer, place aux autres factions, place à la **France** ! Qui dispose d'un héros moderne, ayant une touche parodique chauvinique, d'un costume, et de suffisamment de pouvoirs pour affronter les extraterrestres qui se traînent dans les Arènes d'Aristeia!

Je nomme : **SUPERDUPONT** !



♪ ... *AUX ARMES CITOYENS ! FORMEZ VOS BATAILLONS ! MARQUONS, MARQUONS, ...* ♪

## SOMMAIRE

|  |    |
|--|----|
| SUPERDUPONT, HÉROS D'ARISTEIA! .....                             | 2  |
| CARTES DE PERSONNAGE, TACTIQUES .....                            | 4  |
| BD - SUPERDUPONT CONTRE MUSHASHI, LA RENCONTRE DU SIÈCLE ! ..... | 6  |
| BIBLIOGRAPHIE, COLLECTION BD SUPERDUPONT .....                   | 16 |
| TACTICA POUR SUPERDUPONT .....                                   | 17 |

### SUPERDUPONT - UNE FANMADE GRATUITE POUR LE JEU ARISTEIA!

CRÉÉ À PARTIR DE CONTENUS MIS EN LIBRE DISPOSITION OU EN PRÉVISUALISATION, SANS BUT COMMERCIAL.

CRÉATION & DÉTOURNEMENT PARODIQUE POUR LE FORUM DU **BUREAU-AEGIS**

COPYRIGHT DU CONTENU ARISTEIA! : **CORVUS BELLI**

COPYRIGHT DU CONTENU SUPERDUPONT : **FLUIDE GLACIAL / DARGAUD** ; CRÉÉ PAR : **GOTLIB** ; DESSIN : **SOLÉ, LOB, ...**

COPYRIGHT PRINCIPAUX DU CONTENU DANS LA BD DÉTOURNÉE : **FLUIDE GLACIAL / CORVUS BELLI / ÉDITIONS ALBERT RENÉ / ADHADH / ROBOT JONES / GOTLIB / FRANÇOIS BOUCQ / ... - LISEZ-LES ! \^^/**



## SUPERDUPONT, HÉROS D'ARISTEIA !

« SuperDupont. Un héros... Pas celui que nous méritions, mais celui qu'il nous fallait... Un chevalier de lumière.

Il sera traqué ou c'est vous qui le traquerez, vous le condamnez à l'Infirmierie, vous lui enverrez vos Spires, peu importe...

Parce que ça peut être une nécessité ; Parce qu'il arrive parfois que le jeu ne suffit plus. Il arrive que les joueurs méritent mieux, les joueurs méritent parfois qu'on récompense leur loyauté...

Parce qu'il est le héros qu'Arysteia! mérite. Mais pas encore celui qu'il faut pour ses joueurs... Alors les Aristeios le pourchasseront. Parce qu'il est capable de les endurer et de marquer. Parce que ce n'est pas qu'un héros... C'est un Champion silencieux... Un Protecteur vigilant... Un chevalier **Bleu Blanc Rouge**. »

Il est venu pour sauver la Sphère Humaine... Mais l'HexaDome Français sera assez pour aujourd'hui. Il est patriotique, chauvin et doté de superpouvoirs pour défendre son pays contre une organisation secrète appelée "Anti-France", probablement une alliance impure entre ALEPH et les Nomades.



OK OK MAIS C'EST  
PAS VALIDE EN

**AG!**



**SuperDupont** est une parodie de super-héros, plus précisément de « super-anti-héros », principalement de Superman. Fils du *Soldat Inconnu*, il est ultra-patriote, voire chauvin et doté de super-pouvoirs qui lui permettent de remplir sa difficile mission :

**Défendre son pays contre l'Anti-France**, une sorte de mouvement sectaire et terroriste, probablement Alephien ou Nomadien, voir une alliance des 2, dont l'unique but est de détruire le « pays des Droits de l'Homme », où que ce soit, même sur les HexaDomes.



**Anti-France**



Comme Superman, SuperDupont est capable de voler dans les airs mais semble moins puissant que Superman. SuperDupont est un maître de la savate, un sport de combat également connu sous le nom de Boxe Française, ce qui lui confère une certaine supériorité sur ses adversaires.



Ce personnage tourne en ridicule la paranoïa et la xénophobie de certains Français qui considèrent les extraterrestres et l'inconnu comme étant une menace pour la France. Aussi, le physique de SuperDupont est-il très caricatural : il porte un béret, des charentaises, une ceinture de flanelle tricolore tenue par une simple épingle de sûreté ("l'épingle de Sûreté Nationale, dite « épingle à nourrice »"), une cape bleue et un maillot de corps de type « Marcel » sur lequel sont imprimées les initiales S et D, inscrites dans une cocarde tricolore.

Il pratique le patriotisme sportif et économique en prônant sans cesse la consommation de vin et de fromage français tel le camembert, en savatant ses adversaires sans en suivre les règles, au lieu de les free fighter comme tout le monde, et en refusant d'être dessiné avec de l'encre de Chine, mais doit cependant se soumettre à la politique de l'Union Européenne, d'ALEPH et de l'O-12, ce qui provoque une avalanche de gags nonsense contradictoires. Dans le même esprit, il consomme trois paquets de Gauloises par jour, pour soutenir la Régie des Tabacs, mais les fume sans les allumer pour ne pas contrevenir à la campagne Anti-Tabac du Ministère de la Santé. Il prône également le retour au Franc en lieu et place de l'Euro, toujours au nom des symboles de la France.

Et aujourd'hui, ses célèbres charentaises entrent dans l'arène pour porter haut ses couleurs !





6 CARTES POUR LE PERSONNAGE DE SUPERDUPONT AU DOS DE CETTE PAGE

**CONSIGNES :**

- 1** – Imprimer en Format A4.
- 2** - Découper la page et les cartes.
- 3** – Pour l'utilisation en jeu, utilisez des pochettes plastiques (« sleeves » pour les joueurs Magic ^^) pour l'ensemble de votre deck (afin de que l'adversaire ne perçoit pas où se trouvent ces cartes dans votre deck). Et reprendre les cartes d'un personnage non utilisé, pour y placer les cartes de SuperDupont à leur verso.


**Et le tout bien sûr, de préférence avec du matériel français !**

*Normalement les images sont à la taille des cartes, si-besoin il y'a également un Fichier ZIP contenant ces images en HD, que vous pourrez redimensionner.*

### SUPERDUPONT

4

4 4 5



! Impose l'État Provoqué à la Cible.

**3 Souffle de Forge** 1-2

\* Impose l'État Embrasé à la Cible

**2 Baguette Dans Ta Face !** 1-1

! Infligez 1 à la Cible  
→ Déplacez la Cible.  
→ Impose l'État Étourdi à la Cible.

081 SUPERDUPONT FORUM DU BUREAU-ACEDS.ORG



FLUIDE GLACIAL

4

### PARADE D'ACIER



Après que SuperDupont ait reçu des Dommages, mais avant de l'envoyer à l'Infirmierie.

L'Attaque finalement échoue devant la dureté de la peau d'airain de Superdupont et l'adversaire se fracasse sur lui.

Soigne tous les Dommages de SuperDupont qu'il a reçu.

Et s'il était la cible d'une Attaque à Portée 1-1, alors inflige 1 à l'Attaquant, par soigné.

082 SUPERDUPONT FORUM DU BUREAU-ACEDS.ORG

### SACRO-SAINT CAMEMBERT



Durant la Phase d'Action de l'Activation d'un de vos Personnages.

Vous pouvez sortir votre Camembert de votre poche et le mettre/jeter dans la face de votre adversaire, qui ne pourra supporter l'odeur du vrai bon camembert bien fait !

Effectuez l'Attaque:

**CAMEMBERT DANS TA FACE !** 1-3

→ Impose l'État Empoisonné à la Cible.

!! Impose l'État Étourdi à la Cible.

Impose l'État Aveuglé à la Cible.

083 SUPERDUPONT FORUM DU BUREAU-ACEDS.ORG

### BÉNÉDICTION DE MARIANNE



Au début de l'Activation de Superdupont.

Pour invoquer la sainte icône Nationale, vous devez exclamer: "Ô Marianne !" et l'un des choix :

- **Liberté**: Retirez tous les états de votre Personnage.
- **Égalité**: Pour toute la durée de cette Activation, gagnez +1 Point en Vitesse.
- **Fraternité**: Transfère à Superdupont, 1 Dommage d'une Cible Alliée à Portée 1-5 pour la Soigner.

084 SUPERDUPONT FORUM DU BUREAU-ACEDS.ORG

### L'ENVOI DU COQ



Durant la Phase d'Activation de Superdupont, pour 1 Mouvement et avant son déclenchement.

**Pouvoir Superhéroïque: Vol**

Jusqu'à la fin de ce Mouvement, vous pouvez Voler.

Le Vol est un Mouvement spécial qui permet de survoler des Cases Non-Libres sans Jet de Désengagement, sauf initialement si doit sortir d'une case adjacente Ennemie.

Vous ne pouvez pas attaquer en Vol, ni faire un 2e Vol. Vous devez terminer votre Mouvement sur une Case Libre.

085 SUPERDUPONT FORUM DU BUREAU-ACEDS.ORG



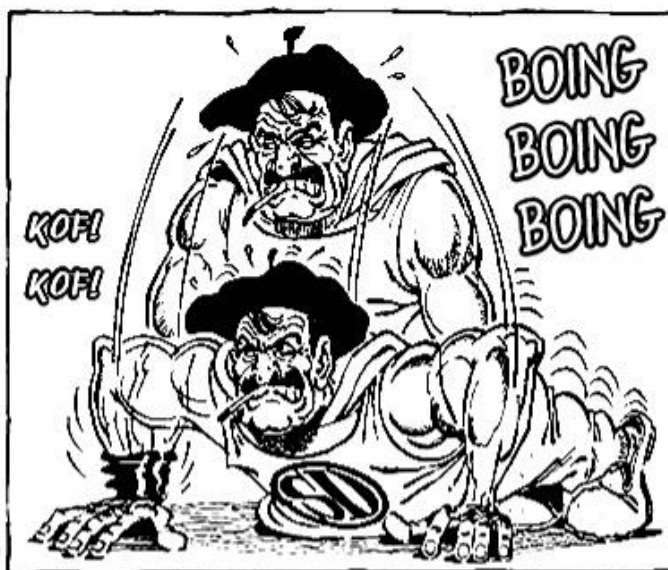


- INCROYABLE NOUVELLE CHER PUBLIC !

- MIYAMOTO MUSHASHI VIENT D'ENTRER SUR LE TERRAIN  
D'ENTRAINEMENT ET AURAIT ACCEPTÉ DE RECEVOIR UNE  
DÉMONSTRATION DU SAVOIR SPORTIF FRANÇAIS  
PAR LE CHAMPION DE SA NATION SUPERRRDUPONT !



- HA ! VOICI QUE LES ATHLÈTES S'ÉCHAUFFENT, LE MATCH VA BIENTÔT COMMENCER, QUE C'EST MAGNIFIQUE À VOIR MES AMIS.



- C'EST BIEN VRAI, J'ADORE CES AVANTS MATCHS... JE SENS TOUJOURS LA NAPHTALINE MONTER EN MOI.

- EFFECTIVEMENT, MAIS LES ÉCHAUFFÉS SONT COMME LES POISSONS. APRÈS UN MOMENT, ILS SENTENT, DONC ESPÉRONS QUE ÇA NE DURE PAS.

- TOUT À FAIT MAIS NOUS NE SOMMES PAS LÀ POUR JUGER, ON ME SIGNALE DANS MON COMLOG, QUE LES ATHLÈTES SE LIMITERONT À LEURS COMPÉTENCES AU COMBAT À MAINS NUES.

- DU BEAU JEU À PRÉVOIR DONC.



# ARISTEIA! GLACIAL



..... WTF?! .....



- EN TOUT CAS LA TABLE SEMBLE PRÊTE ...

# ARISTEA! GLACIAL

SCÉNARIO



ASSAUT

- ENFIN ! LE 1ER ROUND COMMENCE !!

COCORICOOO!



- OUI ET LES VOILÀ  
QU'ILS SE DIRIGENT  
VERS LE CENTRE  
DE L'HEXADÔME  
QUEL SPECTACLE!



MUSHASHI PREND L'INITIATIVE!



KEN  
NO  
SENO

BONG



- HA IL SEMBLE QUE  
QUELQU'UN A GAGNÉ  
AU TIRAGE DU KENO

# ARISTEIA! GLACIAL

- ET VOILÀ QUE MUSHASHI HARCÈLE SON ADVERSAIRE AVEC UNE DANSE SUR SA CÉLÈBRE BRISE KAZE TACHINU

- MAIS QUEL PETIT TAQUINU



MUSHASHI UTILISE SA TACTIQUE MIZU DO POUR REATTAQUER

- HÔ SUPERDUPONT CONTRE-ATTAQUE !

- LA MEILLEURE DÉFENSE C'EST L'ATTAQUE COMME L'AURAIT DIT NAPOLEON ... ATTENDEZ ...



- J'AI BIEN PEUR QUE LE FRANÇAIS VOLANT NE SOIT EN PLEIN WATERLOO MES AMIS...



# ARISTEIA! GLACIAL



COCODUPOONT

- SUPERDUPONT A PERDU UNE BATAILLE MAIS SUPERDUPONT N' A PAS ENCORE PERDU LA GUERRE!

- TOUT À FAIT ET COMME SUR LA MARNE, LES FRANÇAIS PEUVENT ENCORE FAIRE UN MIRACLE

- MIYAMOTO A TOUT DONNÉ DANS SON TOUR, VOYONS COMMENT IL VA "ENCAISSER" LE TOUR DE SUPERRRDUPONT!

LE FRENCHY AVANCE ET SORT ...  
... MAIS MAIS C'EST UNE!



BAGUETTE  
DANS TA FACE !



PAIN PERDU POUR TOUT LE MONDE !



3 Contender 1-8

ENFIN LE COMBAT DÉGENERE... LES ARMES SONT SORTIES... DU SAANG!



# ARISTEIA! GLACIAL

- INCROYABLE MUSHASHI EST EN TRAIN DE RECEVOIR UNE PLUIE DE BALLE !

- OUI LA CHANCE L'ABANDONNE ...  
MAIS QUE FAIT IL ?

**MUSHASHI UTILISE UNE TACTIQUE !**



WOAH  
!!



WOAH  
!!



TSUCHI-DO

**TSUCHI  
DO**

C'EST UN  
BLOPAGE  
TOTAL!

+600



MWOAH  
!!



誓 (4)

**KIAI**

IAIE  
IAIE  
IAIE  
IAIE  
IAIE

(1) EXCITING ISN'T IT ?

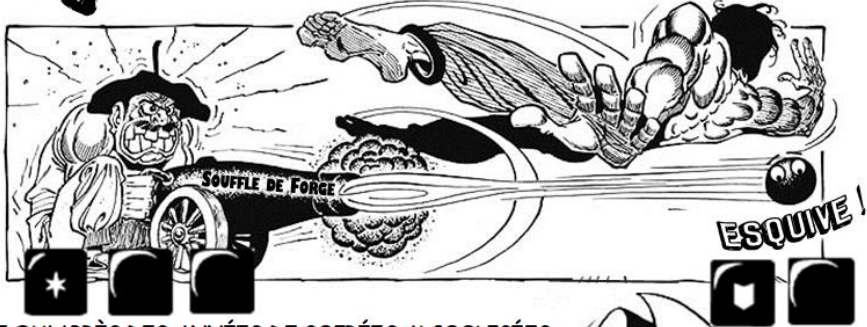
- MUSHASHI INFLIGE À NOUVEAU UNE BLESSURE  
AU SUPERHÉRO ET ÇA DOIT FAIRE MAL !

# ARISTEIA! GLACIAL

**COCORICODOS**

- EEET PLACE AU 2E ROUND !!

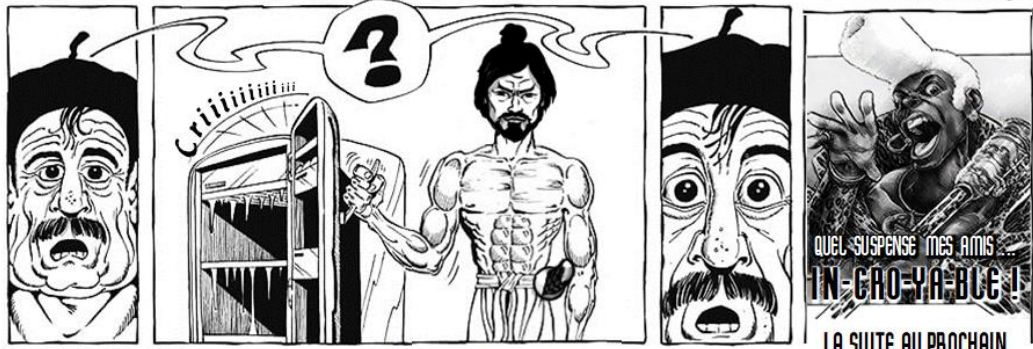
SUPERDUPONT PREND L'INITIATIVE ET FORCE  
UNE AUTRE ATTAQUE À L'AIDE DE SON ...



- IL FAUT DIRE QU' APRÈS DES ANNÉES DE SOIRÉES ALCOOLISÉES  
AVEC 8-BALLS, MUSHASHI EST DEVENU EXPERT EN L' ART  
D'ÉVITER LES COURANTS DE MAUVAISES HALEINES !



(1) PLUS QU'UN SYNONYME DE RÉFRIGÉRATEUR, C'EST UNE MARQUE  
FONDÉE AUX USA, SACRILÈGE AU MADE IN FRANCE DANS LE LARCOSSE !



- HEU ... LES RÈGLES DE LOOTBOX  
SONT ENTRÉES EN VIGUEUR ?

- NON ON EST TOUJOURS SUR  
CELLES DE LA 1ER ÉDITION, SANS.

- LES EXTRATERRESTRES  
ONT LE BRAS LE LONG !

- OUAIS IL PARAÎT QU'ILS DIRIGENT LA SPHÈRE !

LA SUITE AU PROCHAIN  
NUMÉRO !



# ARISTEIA! GLACIAL

- MAIS AVANT, UNE PETITE  
PAUSE, S'IMPOSE ...



PENDANT CE TEMPS LÀ ...

MAIS CESSE DE FANFARONNER, TU N'ES QU'UNE  
SONNETTE DE ROUND, ESPÈCE DE VOLATILE MAL  
FICHU QUI NE PEUT MÊME PAS VOLER !



PEUT-ÊTRE MAIS  
JE REPRÉSENTE  
AUSSI LA FRANCE  
MOI MÔSSEUR !

GALLUS DOMESTICUS, SACHE QUE  
JE SUIS EMBLÈME D'EMPIRE ET DE  
PUISSANCE, MOI MÔSSEUR !!



TU SAIS CE QU'IL  
TE DIT LE  
GALLIMACHIN ? ...



VA T'FAIRE  
CUIRE UN OEUF  
L'IMPÉRIAL !!!



... CES NÉVROSÉS DE PUISSANCE ...  
IL VA DE L'HONNEUR DE TOUS LES  
HEXADÔMES FRANÇAIS !  
QUE DE LEUR RÉMETTRE,  
À TOUS LES ÉTAGES ...  
LES LUMIÈRES !



GLOOP ...  
HÉ HARLEY,  
JE CROIS  
QUE ÇA  
REBART !

- MAIS POURQUOI MUSHASHI A  
INSTALLÉ CE FRIGO ? ... MAIS QUE  
SORT-IL ? ...



- EN ÊTRE RÉDUIT À NUIRE À DES CAMEMBERTS SANS DÉFENSE,  
TRISTE JOUR POUR LE SPORT ...

# ARISTEIA! GLACIAL



- (1) FORT HEUREUSEMENT, NOUS APPRENNONS EN DERNIÈRE MINUTE QUE SUPERDUPONT N'A ÉTÉ VICTIME QUE D'UN MALAISE PASSAGER.

**MIYAMOTO - SUPERDUPONT**

**1**

**0**





## BIBLIOGRAPHIE SUR SUPERDUPONT

Cette franchise gérée par plusieurs dessinateurs et scénaristes s'étale sur une période allant des années Pompidou à nos jours. Le principe de personnage est le même que le descriptif précédent, qui a été adapté pour Aristeia!



LIVE

VOUS VOULEZ EN VOIR PLUS ? HÉ BIEN C'EST POSSIBLE (À VOS RISQUES ET PÉRILS) !

[https://www.bedetheque.com/serie-1874-BD-SuperDupont\\_10000.html](https://www.bedetheque.com/serie-1874-BD-SuperDupont_10000.html)

### ÉDITION AUDIE [ FLUIDE GLACIAL ]



### ÉDITION AUDIE [ FLUIDE GLACIAL ]

ANTHOLOGIES DES COLLABORATIONS MULTI-ÉDITEURS & AUTEURS INTERNATIONAUX



### ÉDITION DARGAUD

## TACTICA POUR SUPERDUPONT

SuperDupont est essentiellement un Personnage axé sur le combat en solo, car c'est ce qu'il fait habituellement en tant que Champion des Français dans l'Hexagone et bientôt dans l'HexaDome. Mais il dispose de quelques trucs, qu'il peut même faire bénéficier à son équipe !

### 1. QUE SAIT IL FAIRE ?



## SUPERDUPONT

♦ 4   ⚡ 4   ⚡ 5

♦ ♦ ♦ ♦

✊ ♦ ♦

⚡ ♦ ♦

! Impose l'État Provoqué ❌ à la Cible.

**3 Souffle de Forge** 1-2

★ Impose l'État Embrasé 🔥 à la Cible

**2 Baguette Dans Ta Face** 1-1

👊! Infligez 1 🩸 à la Cible

→ Déplacez la Cible.

➤ Impose l'État Étourdi 🌀 à la Cible.

881   **SUPERDUPONT**   FORUM DU BUREAU-AEGIS.ORG

De par sa nature super-héroïque il dispose d'une résistance supérieure à la moyenne avec 4 PV♥, par générosité pour ses adversaires, il a décidé de ne pas appliquer sa réelle valeur pour les besoins du Spectacle. Mais il y'a quant même de quoi encaisser quelques coups !

Son *Initiative*♦ n'est pas élevée comme tout fonctionnaire qui se respecte, du fait qu'il soit plus accoutumé à recevoir des demandes, ou se contenter de répondre aux coups, qu'à aller au-devant, il faudra donc bien choisir quand l'activer.

Sa *Défense* est une vraie Ligne Maginot avec 1 **Blocage**♣ garanti, car il à la peau aussi dure que l'acier de ces tourelles, autant dire que pour que l'adversaire parvienne à le toucher, il devra passer par les Ardennes, car il a de bonnes probabilités de sortir 3 Blocages♣, voir 1 Critique♣ pour contrer l'Attaque.

Et par sa maîtrise de la Boxe Française il peut même faire 1 Succès★ en retour, grâce à son dé Jaune♦ (aussi présent en Force), sa probabilité n'est que de 33%, mais existe ! La Baffe spécialité Gauloise !

Son **SWITCH.GENERAL !** lui permet de *Provoquer* facilement. Bien que ce ne soit pas sa tactique première, pratiquement tous ses Jets le permette, ce qui peut être un bon outil pour causer plus de Dommages, et bien sûr, forcer l'ennemi à le cibler pour protéger ses alliés (une Ligne Maginot on vous dit ! 😊 Heu ...).

Mais ce n'est pas tout Maryse ! Car SuperDupont, dispose de 2 *Actions* principales, pour affronter à Égalité, ces terrifiants extra-terrestres de l'HexaDome !

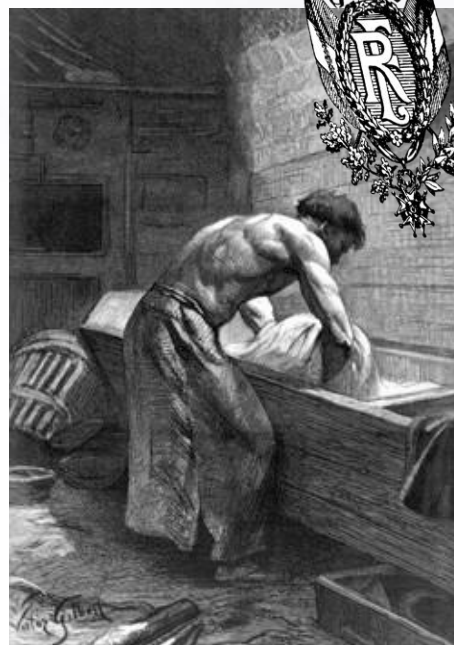
« **SOUFFLE DE FORGE** » Tel son homologue américain, SuperDupont peut lui aussi projeter le feu sur ses Ennemis, une Attaque qui calque la puissance de celle du Père Mendoza, mais à Portée ● 1-2, une petite portée mais terrifiante quand bien utilisée, car en plus des Dommages possibles, le Switch de cette Action d'Attaque permet aussi d'*Embraser* 🔥 la Cible ! Néanmoins, c'est une Attaque qu'il ne pourra faire qu'une fois, à privilégier donc sur des Cibles de moyenne résistance ou par opportunité, pour amoindrir des monstres de résistance avant une rencontre inévitable comme Maximus.



La Baguette, est traditionnellement composée de farine, d'eau, de sel et de levure, mesurant 65cm de long, elle a en partie remplacé la traditionnelle miche Révolutionnaire.

La Baguette est fabriquée par les vaillants boulangers nationaux, à la sueur de leurs fronts chaque matin, depuis les temps immémoriaux du 19<sup>e</sup> siècle, dont la Légende dit qu'elle aurait aidée à exporter la Révolution en Europe, Révolution qui déstabiliserait pour toujours les monarchies.

La Baguette à la mie exquise, à un défaut, celui de sécher trop vite, néanmoins cela peut la transformer en une arme.



« **BAGUETTE DANS TA FACE !** », c'est ainsi qu'avec l'aide du Terroir Français, SuperDupont dispose d'une « Arme » de contact aux multiples effets possibles très intéressants, pour seulement 2 Points d'Énergie, de quoi déstabiliser à son tour, votre adversaire qui ne va pas finir d'en manger !

Similaire à un gourdin, SuperDupont en fonction de ses Jets, peut disposer de plusieurs choix, allant de la possibilité de *Déplacer la Cible* trop proche d'un allié (comme le ferait 8-Balls), d'*Étourdir* 🌀 l'Ennemi après l'avoir assommé, voir d'infliger 1 Dommage 🩸 si vous payez le Switch (presque 50% de chances de pouvoir l'activer), en le frappant avec la pointe.

Mais attention, car si la Baguette de 3 jours et effilée peut faire une Attaque, elle est avant tout conçue dans le cadre d'une Action, la possibilité d'infliger 1 Dommage 🩸 est la cerise sur le gâteau.

① ÉTANT UN PERSONNAGE NON-SENS, IL EST RECOMMANDÉ DE LUI FAIRE FAIRE DES ACTIONS CONTRADICTOIRES OU DE FAIBLE PORTÉE, TOUT EN DRAMATISANT L'ENJEU, AFIN DE REPRODUIRE L'EFFET HUMORISTIQUE.

## 2. ÉQUIPIER INTERDIT

① Pour des raisons d'équilibre, **vous ne devez pas utiliser Maximus avec SuperDupont.**

### 3. UNE QUESTION DE TACTIQUES

Les Tactiques de SuperDupont sont plutôt égoïstes et se concentrent sur ses superpouvoirs, du fait de son passif de Super-Héros solitaire, protecteur de la veuve et de l'orphelin (du moins si ce dernier a sa carte d'identité nationale), néanmoins il a en réserve 2 coups fourrés, dont l'un particulièrement coulant que ses coéquipiers pourront mettre avec délice dans la face de leurs adversaires.



UN SUPERDUPONT À L'ÉPREUVE DES TIRS

**PARADE D'ACIER**

Après que **SuperDupont** ait reçu des Dommages, mais avant de l'envoyer à l'Infirmierie.

L'Attaque finalement échoue devant la dureté de la peau d'airain de Superdupont et l'adversaire se fracasse sur lui.


**Soigne tous les Dommages  de SuperDupont qu'il a reçu.**



Et s'il était la cible d'une Attaque à Portée  1-1, alors inflige 1  à l'Attaquant, par  soigné.

**SUPERDUPONT**

 002 FORUM DU BUREAU-AEGIS.ORG

« **PARADE D'ACIER** », Fils du Soldat Inconnu, détenteur de pouvoirs forgés à l'aide de la Boue Sacrée des tranchées de Verdun, SuperDupont à non seulement un Corps d'Airain à toute épreuve, mais également une Paume d'Acier contre laquelle ses adversaires peuvent se fracasser s'ils n'y prennent pas garde ! Mais pour une question de Show, sa super-résistance n'est pas permanente.

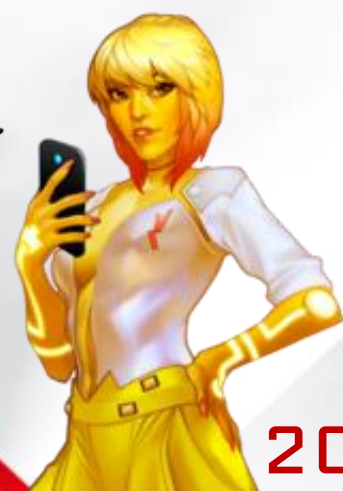
Véritable Joker, cette carte est capable de contrer l'attaque critique ultime de votre adversaire, empêchant de l'envoyer à l'*Infirmierie*, voir de le soigner d'un nombre de PV égal au nombre de Dommage  reçu (simulant ainsi sa super-résistance).

Une carte pouvant être particulièrement utile contre Maximus, compensant ainsi leur écart de résistance, car si l'Attaque subie est à Portée  1-1, alors non seulement cela soigne SD, mais en plus un nombre égal aux PV soignés est renvoyé sur celui-ci en tant que Dommages . Par là-même, cela obligera l'adversaire à rester à l'écart pour essayer de l'éliminer sans risque, tant quand main.



ÂËE ÂËE ÇA DOIT PIQUER... UNE BELLE ATTAQUE CRITIQUE DROIT DANS LES YEUX DU HÉROS TRICOLERE, MALHEUREUSEMENT POUR LUI, SA PARADE D'ACIER L'ENVOIE DIRECTEMENT À L'INFIRMERIE !

Voilà un humour aussi percutant  
que tranchant, qui entre sur  
l'HexaDome mes loulous !



## SACRO-SAINT CAMEMBERT



Durant la Phase d'Action de l'Activation d'un de vos Personnages.

Vous pouvez sortir votre Camembert de votre poche et le mettre/jeter dans la face de votre adversaire, qui ne pourra supporter l'odeur du vrai bon camembert bien fait !

Effectuez l'Attaque:

### CAMEMBERT DANS TA FACE



Impose l'État Empoisoné à la Cible.

Impose l'État Étourdi à la Cible.

Impose l'État Aveuglé à la Cible.



SUPERDUPONT

FORUM DU BUREAU-AEGIS.ORG

« **SACRO-SAINT CAMEMBERT** », A l'instar des Anglo-Saxons qui ne peuvent supporter l'odeur du fromage coulant au lait cru, ou affiné comme il faut ! la Sphère ne peut le supporter non plus, surtout que leur recette favorite en ce moment est le Cheddar au Coca... Ainsi l'odeur du saint fromage du Poilu de 14-18 leur ait si insupportable, qu'elle peut être classée comme arme chimique , les *Chemical Brothers* ne seront donc plus seuls !

Et c'est une Carte Collective, que tout l'équipe pourra utiliser ! Que demande le Peuple ?!



Probabilité de 88% d'avoir un Succès , mais aussi 48% d'activer le Switch *Étourdi* et 40% le Switch *Aveuglé* , si veine, 16% de chances d'activer les 2 (probablement un réfractaire au bon gout du terroir !)

« **BÉNÉDICTION DE MARIANNE** », cette carte invoquant Marianne, la sainte icône Nationale, sein nourricier de la Nation, permet de faire bénéficier au choix, de l'un de ses 3 Pouvoirs, au bénéfice de SD ou de ses coéquipiers. Les Bénédiction sont basées sur la Devise Universelle du Pays des Droits de l'Homme :

- **LIBERTÉ**, permet de rendre à SuperDupont sa liberté d'action sans malus d'état.
- **ÉGALITÉ**, permet de mettre à égalité sa valeur de Vitesse avec sa valeur d'Energie, qui couplée avec **VOL** peut être très utile.
- **FRATERNITÉ**, permet le soin par l'impôt du sang, de 1 PV pour un allié à Portée 1-5, sans LdV, prenant sur lui le Dommage .

## BÉNÉDICTION DE MARIANNE



Au début de l'Activation de **Superdupont**.

Pour invoquer la sainte icône Nationale, vous devez exclamer : "Ô Marianne !" et l'un des choix :

- **Liberté** : Retirez **tous** les états de votre Personnage.
- **Égalité** : Pour toute la durée de cette Activation, gagnez +1 Point en Vitesse.
- **Fraternité** : Transfère à Superdupont, 1 Dommage d'une Cible Alliée à Portée 1-5 pour la Soigner.




SUPERDUPONT

FORUM DU BUREAU-AEGIS.ORG



## L'ENVOL DU COQ



 Durant la Phase d'Activation de **Superdupont**, pour 1 Mouvement et avant son déclenchement.

### Pouvoir Superhéroïque: Vol

Jusqu'à la fin de ce Mouvement, vous pouvez *Voler*.

Le *Vol* est un Mouvement spécial qui permet de survoler des **Cases Non-Libres** sans Jet de Désengagement, **sauf** initialement si doit sortir d'une case adjacente Ennemie.

Vous ne pouvez pas attaquer en *Vol*, ni faire un 2e *Vol*.

Vous devez terminer votre Mouvement sur une Case Libre.



SUPERDUPONT

FORUM DU BUREAU-AEGIS.ORG

« **L'Envol du Coq** », SuperDupont comme Superman, peut *Voler*, néanmoins par égard envers ses adversaires, celui-ci limite son Vol, à 1 Mouvement, déclenché par carte Tactique.

Cette Compétence Automatique, lui permet de traverser toute *Case Non-Libre*, sans contrainte, en dehors du décollage où il devra faire un Jet de Désengagement si en contact.

Il s'agit d'une capacité de Mouvement Spécial très intéressante qui permettra d'introduire un Game Changer, à un moment clef d'une partie, comme l'illustre l'exemple d'utilisation.



### Exemple de Vol :



**Objectif** : [Scénario : **A S S A U T**] La Zone de Marque est la Zone 6, déjà marquée par hEXx3r et qui ne peut être atteinte par SuperDupont pour l'empêcher de Marquer 3 Points de Victoire.

SD déclare alors sa Tactique « **L'Envol du Coq** » pour faire un Mouvement de *Vol* et survoler les 3 Cases Non-Libres qui sont devant lui et atterrir dans la Zone de Marque, pour garantir 1 PV.

S'envolant d'une case adjacente à un Ennemi (Maximus), avant de pouvoir partir il doit se désengager, et réussir un Jet de Désengagement, si **OK, il effectue son Mouvement de 4 Cases, sinon il reste sur place et a échoué, perdant son Envol** (n'est utilisable qu'une fois réussie ou non).

\* SD ne peut pas s'arrêter au-dessus d'une Case Non-Libre, pour réaliser une attaque et repartir, car il ne peut *Voler* que durant 1 Mouvement et sa règle précise qu'il doit finir sur une Case Libre.

\* Une fois ayant atterri, il ne peut plus voler du Round en cours.

\* Une fois annoncé son utilisation, on doit concevoir qu'il s'envol dans les airs de sa case à sa case d'arrivée, une fois dépassé sa case d'origine on doit concevoir que SD se trouve à plusieurs dizaines de mètres au-dessus du sol, hors de portée de ses ennemis, et peut donc survoler les obstacles.

POUR FAIRE RAYONNER  
LA BOXE FRANÇAISE  
SUR LES  
HEXADOMES  
DE LA  
SPHÈRE



OUI AIDE TOU

**FLUIDE**  
**GLACIAL** **A!**

