

RODOMONTADES

Un jeu de Guillaume Litaudon

ÉDITION EN SOUTIEN AU SERVICE PUBLIC

2014

ÉDITION EN SOUTIEN AU SERVICE PUBLIC

© Guillaume Litaudon, 2014
ISBN 978-2-900033-03-6

SOMMAIRE

Introduction	6
Qu'est-ce que <i>Rodomontades</i> ?	7
Comment ça se joue ?	7
Les règles	8
Le but du jeu	9
Nécessaire à jouer	9
Durée d'une partie	10
Note sur les icônes	10
Contenu de cet ouvrage	11
Création de personnage	12
Les attributs	13
Les aspects	14
Les compteurs	15
Équipement de départ	17
Règles du jeu	19
Jeter les dés	19
Les sauvegardes	20
Les conflits	21
La mort	22
Plus de puissance	22
Forcer le destin	23
Se reposer	24
Le jeu doit continuer	24
Les récompenses	24

Évolution des personnages	25
Règles avancées et optionnelles	31
Règles avancées	31
Variantes et options	33
Guide du Conteur	45
Bien utiliser les règles	48
Les figurants	55
Les opposants	57
Les obstacles	64
L'histoire	66
Les objets	77
Personnaliser le jeu	80
Tables aléatoires et listes	81
Univers	81
Personnages et figurants	86
Histoire	93
Crédits et remerciements	97
Licences	97
Remerciements	99



INTRODUCTION

Le Panthéon des Légendes était en liesse, comme à son habitude. Un nouveau groupe d'aventuriers venait de tomber sur le champ de bataille, et les âmes des légendes défuntes étaient venues des quatre coins du Plan Céleste pour l'accueillir parmi elles, levant haut les chopes d'hydromel. Les dises entonnaient leurs chants épiques à toutes les tables. L'une d'elles commença comme suit :

« Entendez l'histoire d'Astrid la Terreur du Nord, qui succomba d'une flèche dans le genou... »

Elle fut vite interrompue par un bon demi-litre d'un liquide sucré, suivi par la chopine qui le contenait. Trempée et se demandant comment elle allait ravoire la tâche qui s'épanchait sur son plastron, la dise tourna la tête vers l'origine de ce projectile inattendu.

« Non ! Ça ne s'est pas passé comme ça, cria une Astrid qui n'avait pas volé son surnom. Explique-lui, Baillard. »

Un petit homme délicat, semblant craindre de compléter une longue collection de sévices physiques amicales, s'avança pour la soutenir :

« Exact. J'y étais. Mais pour comprendre comment les événements se sont déroulés, il faut revenir trois mois plus tôt, pour être précis. Nous étions alors... »

QU'EST-CE QUE *RODOMONTADES* ?

Rodomontades est un jeu de rôle où les joueurs participent à raconter une histoire. Il fait donc la part belle à l'imagination. Il s'agit, par exemple, de se représenter un navire accosté par des pirates et d'imaginer comment des aventuriers pourraient réagir aux obstacles que ce genre de scène présente.

COMMENT ÇA SE JOUE ?

Entre trois et six personnes se réunissent. L'une d'entre elles sera un arbitre, appelé le Conteur, tandis que les autres seront des joueurs.

Chaque joueur incarne un personnage. Ils devront s'unir pour vaincre les obstacles qui s'opposent à eux durant le récit.

Le Conteur s'occupe de décrire le monde, les figurants et les obstacles. C'est lui qui raconte le récit, qui décrit aux joueurs ce qu'il se passe, et les joueurs décident de ce que leurs personnages font en conséquence.

Une partie se déroule comme un dialogue entre le Conteur et les joueurs.



CONTEUR : Vous arrivez à l'orée d'une forêt de grands chênes. L'air est froid, une brume recouvre le sol. Soudain, une vieille femme sort des bois en courant. Elle hurle : « C'est mon domaine ici, vous ne pouvez pas entrer ! Allez, partez maintenant ! » Que faites-vous ?
MAXIME, (*jouant Baillard*) : J'essaie de la calmer.

CAMILLE, (*jouant Astrid*) : Est-ce qu'elle a des serpents à la place des cheveux ? Ça pourrait justifier un bon coup d'épée...

LES RÈGLES

Les règles sont là pour garantir un déroulement correct et fluide du jeu. Lorsqu'un joueur annonce que son personnage saute par-dessus le gouffre qui se trouve devant lui, les règles sont utilisées pour savoir s'il effectue son saut avec brio, ou bien s'écrase au fond en criant dans sa chute.



CONTEUR : Non, elle n'est pas une méduse, si c'est ce que tu penses, Camille. OK, Maxime, fais un test de Social pour voir si tu arrives à la convaincre.

MAXIME, (*lançant deux dés*) : Hum. Huit.
CONTEUR : Bien, la vieille femme semble se calmer.

LE BUT DU JEU

Contrairement à un jeu de société classique, l'enjeu de *Rodomontades* n'est pas de gagner ou de perdre, mais de créer ensemble un récit intéressant. Un personnage peut mourir, le joueur qui l'incarne n'a pas perdu pour autant et continue à jouer.

Le Conteur donnera généralement un objectif à accomplir aux personnages, lorsque celui-ci est atteint, la partie est finie.

NÉCESSAIRE À JOUER

Pour jouer, vous aurez besoin de deux dés à six faces, dont un coloré (nommé « dé de couleur »), de crayons, de gommes et de fiches de personnages.

Une fiche de personnage n'est qu'un morceau de papier sur lequel sont inscrites les informations se rapportant aux les personnages des joueurs. Les règles sont très simples, un *post-it*, une serviette de table ou même le dos d'une carte à jouer suffit généralement pour y inscrire les informations nécessaires. Vous trouverez un exemple de fiche de personnage à la fin de l'ouvrage.

Quelques feuilles de papier vierges et des dés supplémentaires peuvent toujours servir mais ne sont pas obligatoires.

DURÉE D'UNE PARTIE

Rodomontades est conçu pour vous permettre de jouer des parties de deux à trois heures, mais rien n'empêche le Conteur d'ajuster cette durée.

NOTE SUR LES ICÔNES

Afin d'en faciliter la navigation, cet ouvrage se dote d'icônes sur le côté extérieur droit des pages, faisant référence aux différents chapitres. Avec un peu de pratique, il devrait être plus rapide d'accéder aux informations que vous recherchez durant vos parties.

D'autres icônes parsèment également les pages :



Cette icône vous indique un exemple donné pour faciliter la compréhension d'un point de règles.



Vous trouverez çà et là quelques citations pour égayer le texte et faire référence à des exemples de la culture générale.



Quelques conseils qui pourront vous être utiles. Dans un encadré sur fond grisé, ces informations ne sont pas nécessaires pour comprendre le reste.

CONTENU DE CET OUVRAGE

La création des personnages est détaillée dans le **chapitre 1**.

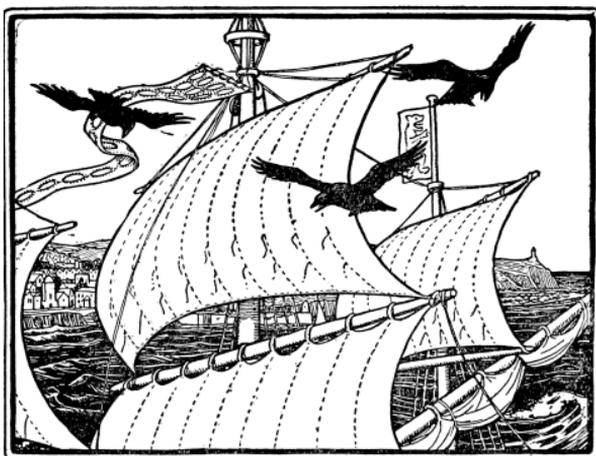
Le **chapitre 2** présente les règles du jeu et l'évolution des personnages au fur et à mesure des parties.

Le **chapitre 3** offre quelques règles additionnelles et des variantes pour vous aider à adapter le jeu à vos besoins.

Le Conteur trouvera tous les conseils pour mener à bien une partie dans le **chapitre 4**.

Enfin, le **chapitre 5** contient les tables utiles pour bon nombre de situations.

Alors que le Conteur se doit d'avoir une compréhension globale des règles, les joueurs peuvent se limiter à ne lire que les deux premiers chapitres dans un premier temps.



CRÉATION DE PERSONNAGE



Suivez les étapes suivantes pour créer un personnage :

1. Répartissez 1, 2 et 3 entre les différents attributs.
2. Choisissez un trait et une compétence.
3. Inscrivez une faiblesse sur la fiche de personnage de votre voisin de gauche.
4. Notez vos points de vie, de pouvoir et d'histoire.
5. Choisissez l'équipement de votre personnage.
6. Donnez un nom à votre personnage.

LES ATTRIBUTS

Votre personnage est défini par trois attributs. La plupart des gens ont un rang compris entre 0 et 3 dans chacun d'eux, mais des êtres hors du commun peuvent atteindre 6.

Attribut	Définition
Physique	<p>Représente la constitution physique de votre personnage. Est-il fort, agile, ou bien n'est-ce qu'un maigrelet qu'un rhume terrasse ?</p> <p><i>Sert au combat et à toute action physique.</i></p> <p>Chaque rang de Physique donne 6 points de vie.</p>
Mental	<p>L'âme et l'esprit du personnage. Est-ce quelqu'un d'intelligent, de sage, ou qui serait incapable d'épeler son propre nom ?</p> <p><i>Percevoir, fouiller, se rappeler, être courageux...</i></p> <p>Chaque rang de Mental donne 3 points de pouvoir.</p>
Social	<p>L'aisance sociale du personnage, ses interactions avec le monde, son charisme. Vieil ermite ou capable de vendre un objet huit fois son prix ?</p> <p><i>Marchander, séduire, convaincre, être empathique...</i></p> <p>Chaque rang de Social confère 1 point d'histoire.</p>

LES ASPECTS

Les aspects permettent de typer votre personnage, d'en donner son genre, sa couleur. Chaque aspect est noté de 1 à 6. Un aspect peut être activé une fois par partie pour gagner un bonus aux dés équivalant à son rang.

Les aspects sont répartis en trois catégories : les traits, les compétences et les faiblesses. Un personnage commence toujours avec une faiblesse de rang 6, un trait et une compétence de rang 1.

LES TRAITS

Il s'agit d'aspects mitigés du personnage, ni réellement bons, ni profondément mauvais. Cela peut être un adjectif, une devise, un surnom, un élément du passé du personnage...



Essayez d'être spécifique lors du choix d'un trait. Il doit, si possible, être représentatif de votre personnage et de lui seul. En un mot : donnez du goût.

LES COMPÉTENCES

Ces aspects sont les points forts du personnage. La question à se poser ici est simplement : qu'est-ce que mon personnage sait faire mieux que les autres ?

LES FAIBLESSES



« Des serpents ! Fallait que ce soit des serpents ! »

Ces aspects sont toujours fixés par un autre joueur. Après tout, personne ne choisit son point faible ! Si possible, une faiblesse ne doit pas être trop distinctive. Cela peut être une phobie, un défaut corporel, etc.

Lorsque activée, une faiblesse donne un malus aux dés correspondant à son rang, mais fait gagner un point d'histoire en contrepartie, une fois la situation résolue.

LES COMPTEURS

Ces compteurs servent à mesurer le personnage et sont fluctuants durant la partie.

Sauf mention spécifique par les règles ou par le Conteur, la valeur de ces compteurs ne peut dépasser celle de départ.



 Vous pouvez utiliser des accessoires pour les compter, comme des jetons, des allumettes, des cookies...

POINTS DE VIE

Votre personnage possède 6 points de vie par rang de Physique. Ils représentent sa santé générale et les dégâts qu'il peut encaisser ; une fois tombés à 0, le personnage est mort. Tous les points de vie sont récupérés après un repos.

POINTS DE POUVOIR

Votre personnage possède 3 points de pouvoir par rang de Mental. Ils représentent sa puissance et sa capacité à s'adapter aux situations. Tous les points de pouvoir sont récupérés après un repos.

POINTS D'HISTOIRE

 « Non, ça ne s'est pas passé comme ça ! »

Au début de chaque partie, votre personnage reçoit 1 point d'histoire par rang de Social. Ces points représentent sa capacité à influencer sur le récit.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Le personnage peut emporter avec lui jusqu'à trois objets comme équipement de départ :

- une protection annulant les dégâts infligés une fois par partie ;
- une arme qui inflige 1 dégât supplémentaire ;
- un fourre-tout de voyageur accordant un bonus de +1 à tous les jets hors conflit ;
- un set d'outils qui donne un bonus de +3 à l'utilisation d'une compétence ;
- un porte-bonheur offrant un point d'histoire supplémentaire en début de partie ;
- une trousse de soins qui restitue 6 points de vie (une seule utilisation par partie).

C'est au joueur de préciser, avec l'accord du Conteur, quelle arme il transporte, quelle forme prend son porte-bonheur et sa protection, etc.



Exemple de personnage :

Astrid la Valkyrie

Mon personnage est une guerrière forte et rusée, mais pas vraiment douée pour communiquer. Je répartis mes points d'attributs :

Physique : 3

Mental : 2

Social : 1

Pour mon trait, je choisis « Terreur du Nord (1) ». Je sais « Lancer des projectiles (1) », et Baillard me dit que je me mets souvent en colère, je suis « Sanguine (6) ».

J'ai donc 18 points de vie, 6 points de pouvoir et 1 point d'histoire.

Quant à mon équipement... Je prends une épée longue (arme), une armure de maille (protection) et un élixir revigorant (trousse de soins).

Me voilà parée, à l'aventure maintenant !



ÉDITION EN SOUTIEN AU SERVICE PUBLIC

RÈGLES DU JEU

i Piqûre de rappel : pour jouer, vous aurez besoin de deux dés à six faces, dont un coloré (appelé « dé de couleur » pour le différencier).

JETER LES DÉS

Lorsqu'un personnage veut tenter une action qui a des risques d'échouer, le joueur lance deux dés. Il fait la somme de leurs résultats et ajoute le rang d'un attribut approprié, ainsi qu'un éventuel bonus (objet, compétence, etc.).

Pour que cette action soit considérée comme réussie, le total doit être supérieur ou égal à une difficulté définie par le Conteur :

Difficulté	Résultat
Ça va, ça passe	7
Mouais, faut faire gaffe quand même	9
Je vais peut-être reconsidérer la chose	11
Hum, non, ça ne me tente pas	15

LES SAUVEGARDES

Durant le récit, un personnage peut se retrouver face à de nombreux dangers : pièges, chutes, poison, pour n'en citer que quelques-uns. Lorsque c'est le cas, le joueur doit lancer les dés contre une difficulté variable, une réussite lui permettant d'éviter les conséquences de ce danger. L'attribut utilisé dépend du type de danger :

Dangers	Attribut
Maladie, poison, chute, etc.	Physique
Pièges, possession, folie, etc.	Mental
Envoûtement, charme, surprise, etc.	Social



LES CONFLITS

Lorsqu'un conflit se déclare, le jeu se déroule alors au tour par tour. Une seule action est permise dans le tour (se soigner, attaquer, etc.).

INITIATIVE

Au début du conflit, chaque joueur lance les dés et y ajoute son rang de Social.

Le plus haut score commence, puis les joueurs agissent dans le sens des aiguilles d'une montre.

ATTAQUER UN OPPOSANT

Lorsqu'il effectue une attaque, le joueur lance les dés et y ajoute son rang de Physique.

Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté de l'opposant, l'attaque est réussie.

APPLIQUER LES DÉGÂTS

Les dégâts sont égaux à la valeur du dé de couleur, plus un éventuel bonus.

Si l'attaque est réussie, les dégâts sont déduits du total de points de vie de l'opposant, autrement ils sont soustraits au total du joueur.

LA MORT



« La découverte qu'on est mort est atténuée par une autre : qu'il existe encore un "on" pour s'en apercevoir. »

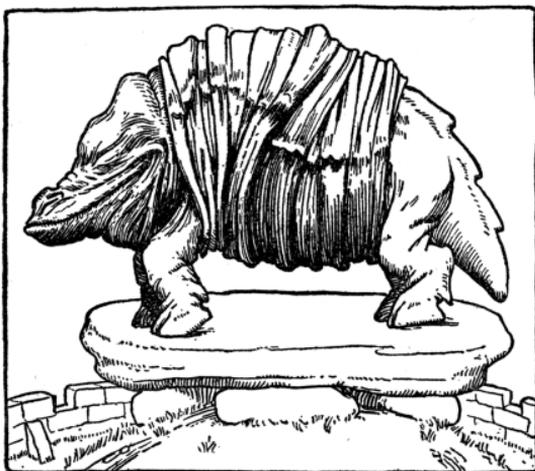
Une fois arrivé à zéro point de vie, un personnage est considéré comme mort. Le Conteur récupère sa fiche. Le joueur reçoit alors un total de 3 points d'histoire à dépenser jusqu'à la fin de la séance pour aider les autres joueurs (ou leur faire quelques crasses, parfois c'est mérité).

Un opposant tombé à zéro point de vie peut, au choix du joueur, être mort ou bien rendu inconscient, prisonnier, etc. Dans tous les cas, il est désormais hors d'état de nuire.

PLUS DE PUISSANCE

Un joueur peut utiliser un point de pouvoir pour changer l'attribut à utiliser lors d'un jet, puis un point supplémentaire pour chaque bonus à ajouter à ce jet.

Si le personnage est en conflit, les points peuvent également être dépensés avant l'attaque pour augmenter le résultat du dé de couleur.



FORCER LE DESTIN

Un point d'histoire peut être dépensé à n'importe quel moment pour obtenir l'un des effets suivants :

- utiliser un dé supplémentaire à ajouter aux dégâts ou pour remonter un compteur (points de vie ou de pouvoir) ;
- relancer les dés et garder le meilleur résultat ;
- inventer un élément de l'histoire.

Une fois dépensé, le point va au Conteur. Il peut l'utiliser à tout instant de la même manière qu'un joueur pour contrecarrer celui-ci ou pour le forcer à activer un aspect. Une fois la situation résolue, le joueur visé récupère le point d'histoire utilisé par le Conteur.

SE REPOSER

Un repos peut être accordé par le Conteur gratuitement et à tout moment ; ou bien acheté à celui-ci contre 6 points d'histoire (payés de manière commune par le groupe).

À chaque repos, tous les points de vie et de pouvoir remontent à leur montant initial.

LE JEU DOIT CONTINUER

Parfois, le Conteur ne peut ou ne veut pas répondre à une question telle que « y a-t-il un lustre dans la pièce ? » ou bien « mon personnage connaît-il cette personne ? ». Dans ce cas, jouez la réponse à pile ou face, ou bien en lançant un dé : sur un résultat de 4 ou plus, la réponse est oui, autrement la réponse est non.

LES RÉCOMPENSES

À la discrétion du Conteur, les personnages reçoivent des points de récompense pour chaque opposant vaincu, chaque obstacle surmonté, chaque énigme déjouée... À la fin de la partie, tous les personnages reçoivent 3 points de récompense supplémentaires.

Les points de récompense sont communs au groupe. Les points qui ne sont pas utilisés sont perdus à la partie suivante.

ÉVOLUTION DES PERSONNAGES

À chaque repos et à la fin de la partie, les joueurs peuvent dépenser leurs points de récompense pour améliorer leurs personnages. Les points sont répartis entre les joueurs, qui peuvent les utiliser pour :

Coût	Effet
1 point	Garder un point pour plus tard
2 points	Récupérer un point d'histoire
3 points	Acheter un objet temporaire
3 points	Diminuer la faiblesse d'un rang
3 points	Augmenter un aspect d'un rang
6 points	Acheter un nouvel aspect au rang 1 (ou au rang 6 si c'est une faiblesse)
6 points	Augmenter un attribut d'un rang
9 points	Trouver une information importante sur la suite de l'aventure
12 points	Acheter un puissant objet ou un véhicule

Aucun rang d'aspect ou d'attribut ne peut être supérieur à 6 ou inférieur à 1. Le total des rangs des attributs ne doit pas dépasser 12.



Exemple de jeu

CONTEUR : Vous arrivez à l'orée d'une forêt de grands chênes. L'air est froid, une brume recouvre le sol. Soudain, une vieille femme sort des bois en courant, hurlant : « C'est mon domaine ici, vous ne pouvez pas entrer ! Allez, partez maintenant ! ».

Que faites-vous ?

MAXIME (*jouant Baillard*) : J'essaie de la calmer en lui expliquant que nous avons fait un long voyage et que nous sommes exténués.

CAMILLE (*jouant Astrid*) : Est-ce qu'elle a des serpents à la place des cheveux ? Ça pourrait justifier un bon coup d'épée...

CONTEUR : Non, elle n'est pas une méduse, si c'est ce que tu penses, Astrid. OK, Maxime, fait un test de Social pour voir si tu arrives à la convaincre. La difficulté est de sept.

BAILLARD, (*lançant deux dés*) : Hum. Huit. Avec mes trois rangs de Social, ça fait onze.

CONTEUR : Bien, la vieille femme semble se calmer. Elle vous invite même à passer la nuit dans son humble cabanon.

ASTRID : Chouette ! On la suit.



ÉDITION EN SOUTIEN AU SERVICE PUBLIC

CONTEUR : Vous vous enfoncez donc dans les bois à sa suite. Elle vous apprend qu'elle se nomme Emma et qu'elle s'est retranchée ici après avoir été chassée du village voisin. Les villageois semblaient ingrats qu'elle ait pu soigner leurs enfants durant la dernière peste... Elle était sortie ramasser du bois lorsqu'elle vous a vu arriver.

BAILLARD : Peut-être pourra-t-on l'aider un peu... Je récupère quelques branches tout en marchant.

CONTEUR : Arrivé près du cabanon d'Emma, vous apercevez de nombreuses lueurs de torches. En approchant, vous comprenez qu'il s'agit d'une petite troupe de gromelins qui se sont amassés là pour y passer la nuit.

ASTRID : Des gromelins ? À mort !

BAILLARD : Mais attends, c'est dangereux !

ASTRID : Tant pis, sans courage nous ne sommes pas héroïques !

CONTEUR : Vous faites face à six gromelins accompagnant un chef de guerre. Voici leurs caractéristiques :

Gromelins : difficulté 8, points de vie 3

Chef de guerre : difficulté 9, points de vie 12



Lancez vos dés d'initiative.

ASTRID, (*lançant deux dés*) : Dix ! Donc onze, si l'on compte mon rang de Social.

BAILLARD, (*lançant deux dés*) : Hum. Deux. Avec mes trois rangs de Social, cinq.

ASTRID : Hé hé, première au combat, j'aime ça ! J'attaque le chef (*lance deux dés*). Six. Avec trois rangs de Physique, j'arrive à neuf, je touche !

CONTEUR : Le dé de couleur montre un cinq. La hache qu'il manie te manque de peu, mais son attaque a ouvert son flanc à ton coup d'épée. Blessé, il crie à ses sbires de faire plus d'efforts ! Il perd cinq points de vie, il est maintenant à sept.

BAILLARD : Je m'occupe des autres gromelins. Aie, trois, c'est pas joli. Même avec mon rang de Physique, ça ne touche pas.

CONTEUR : Effectivement, submergé par le nombre, tu as beau éviter leurs attaques, une lance parvient à te toucher. Tu perds deux points de vie, la valeur du dé de couleur.

ASTRID : Je connais une botte de combat, je la tente pour prendre le chef de court. J'utilise deux points de pouvoir que j'ajouterai au dé de couleur (*lance les dés*).



Dix ! Dont cinq avec le dé de couleur, ça fait donc sept points de dégâts.

CONTEUR : En effet, ta botte de combat le surprend, il baisse sa garde juste le temps que tu puisses le toucher au bras. Hurlant, il lâche sa hache, et tu en profites pour lui asséner le coup fatal.

BAILLARD : Puisque je n'arrive à rien au corps-à-corps, je vais également utiliser mes points de pouvoir. Je vais lancer un sortilège puissant appris durant mon enfance qui permet de faire tomber de fatigue mes ennemis. C'était utile pour faire dormir mes petits frères... Donc un point pour faire un test de Mental, et trois autres points pour augmenter le résultat (*lance les dés*). Deux.

CONTEUR : Avec tes deux rangs de Mental et les trois points de pouvoir, tu n'arrives malheureusement pas à toucher.

BAILLARD : Je n'ai vraiment pas de chance ! Tant pis, j'utilise un point d'histoire pour relancer (*lance les dés*). Neuf ! Voilà, là ça passe !

CONTEUR : Les gromelins tombent immédiatement à terre. Mais je vais utiliser ta faiblesse « Maladroit » : ton sort touche également Astrid ! Elle doit faire un jet de sauvegarde au Mental sous peine de s'assoupir également.



Ce sera une difficulté de neuf.

ASTRID : Ça, c'est pas banal ! (*lance les dés*) Huit, donc ça fait dix avec mes deux rangs de Mental.

CONTEUR : Le bâillement que tu produis est le plus long de ta vie, mais tu parviens à te ressaisir. Après avoir enchaîné les gromelins endormis et vous être débarrassé du corps de leur chef, vous vous reposez dans la cabane d'Emma. Il s'agit d'un repos, voici donc six points de récompense pour tout ce que vous avez accompli jusqu'ici. Oh, et Baillard, je te rends ton point d'histoire pour avoir activé ta faiblesse.

ASTRID : Six points ? Je vais en prendre trois et augmenter d'un rang mon Social.

BAILLARD : Et moi je vais faire baisser ma faiblesse d'un rang. On sait jamais.

CONTEUR : Emma vous offre un brouet chaud, et rien ne se passe d'intéressant de la nuit. Le lendemain matin...



ÉDITION EN SOUTIEN AU SERVICE PUBLIC

RÈGLES AVANCÉES ET OPTIONNELLES

Rodomontades a été conçu pour être simple et rapide à apprendre et à jouer. Ces règles avancées et optionnelles sont là pour vous permettre d'adapter le jeu selon vos préférences. Néanmoins, s'il s'agit de votre première partie, contentez-vous d'utiliser les règles basiques. Vous les adapterez plus tard. Bien entendu, rien ne vous empêche par la suite d'y ajouter des « règles maison », voire d'en inventer à la volée pour répondre à une situation. Les règles devraient être un canevas pour guider l'imagination, pas pour la brider.

RÈGLES AVANCÉES

Ces règles s'appliquent une fois que les joueurs ont assimilé le système de base et décidé d'utiliser une version plus complète.

DÉS ET JETS

Double-un et double-six

Un double-un naturel aux dés signifie toujours que l'action a échoué. De même, un double-six naturel équivaut toujours à une action réussie.

Dé de couleur explosif

Chaque fois qu'il tombe sur six en conflit, le dé de couleur est relancé et le résultat s'ajoute au score de dégâts.

« Faire 6 »

Un joueur dont le personnage a le temps de se préparer à réaliser une action peut décider de ne pas lancer les dés et de « faire 6 ». Les bonus et malus habituels s'ajoutent à ce résultat.

Coopération

Les joueurs dont les personnages réalisent la même action en coopération lancent leurs dés. C'est le résultat le plus élevé qui est pris en compte pour cette action.

Assistance

Un personnage recevant de l'aide pour réaliser une action gagne un bonus de +1 à son jet par personnage l'assistant.

Opposition

Les joueurs dont les personnages réalisent la même action en opposition lancent leurs dés. C'est le résultat le plus haut qui désigne le vainqueur. En cas d'égalité, le personnage ayant le moins de bonus au jet gagne.



CONFLITS ET OBSTACLES

Personnage contre personnage

Un affrontement entre deux personnages se déroule comme un conflit classique, la difficulté à dépasser étant égale à la somme des attributs du personnage opposé.

VARIANTES ET OPTIONS

Ces règles permettent d'adapter le jeu pour lui donner une certaine couleur et se substituent aux règles précédentes.

DÉS ET JETS

Trois dés

Certains auront remarqué que le système de jeu est axé autour du chiffre trois. D'autres amateurs de probabilités peuvent également penser qu'un « système à 2d6 manque de granularité ». À ces personnes, nous proposons simplement de jouer avec trois dés et d'augmenter les difficultés de 3 en conséquence.

Les probabilités engendrées seront sensiblement les mêmes, mais, entre nous, si vous savez ce qu'est la granularité, vous savez faire vos propres tableaux de conversion.



Dé à douze faces

Jouer avec un dé à douze faces offre l'avantage de ne transporter qu'un seul dé. Toujours pour éviter d'interminables règles de conversion, gardez les mêmes difficultés. Pour représenter le dé de couleur, divisez simplement le résultat par deux en arrondissant à l'entier supérieur.

Le dé virtuel

Au lieu de lancer les dés, un joueur peut choisir de décrire abondamment l'action de son personnage. Le Conteur note cette description sur dix, y ajoute deux. Cette valeur représente alors le résultat du jet de dé qui vient d'être évité.

Jouer avec des cartes

Il est possible de remplacer les dés par un paquet de 52 cartes. Lorsque un jet est demandé, on tire une carte et le résultat équivaut à sa valeur. Une fois lue, la carte est replacée en dessous du paquet. Pour représenter le dé de couleur, divisez simplement le résultat par deux en arrondissant à l'entier supérieur. Les points valent leur valeur numérique, les Valets 11 et les Dames 12. Les Rois sont des réussites automatiques, les As des échecs automatiques. Pour représenter un dé de couleur explosif, les Rois permettent de tirer une seconde carte dont la valeur sera considérée comme des dégâts (aucune division n'est donc faite).



Double-un et faiblesse

Chaque fois qu'un joueur fait un double-un, son personnage reçoit une nouvelle faiblesse en relation avec l'action en cours. À la fin de la partie, il peut supprimer une faiblesse de son choix de sa fiche de personnage.

Double-six et histoire

Chaque fois qu'un joueur fait un double-six, son personnage reçoit un point d'histoire.

Oui, mais...

Cette variante issue du théâtre d'improvisation permet de nuancer les résultats des jets. Pour chaque palier de 3 points par rapport à la difficulté, le résultat pourra être mitigé ou augmenté :

Résultat	Interprétation
> 2	Oui, et...
0 à 2	Oui, mais...
-3 à -1	Non, mais...
< -3	Non, et...



Ainsi, un résultat de neuf par rapport à une difficulté de sept donnera une interprétation de l'action « Oui, mais... ». Si le personnage tentait de grimper un mur rapidement, il réussit, mais pas aussi vite qu'il ne l'espérait.



*G*ESTION EN SOCIÉTÉ **GESTION DES PERSONNAGES**

Système de création aléatoire

Au lieu des rangs 3, 2 et 1 habituels, les joueurs lancent un dé pour chaque attribut. Le résultat, divisé par deux et arrondi à l'entier supérieur, représente les points de cet attribut.

Système de création par attribution

Les joueurs disposent de 6 points à répartir comme bon leur semble entre les trois attributs.

Systeme de création par attribution semi-aléatoire

Les joueurs lancent deux dés et en choisissent un. Le résultat représente le nombre de points à répartir entre les trois attributs.

Races et classes

Les archétypes d'un jeu de rôle classique peuvent très bien être représentés par un trait supplémentaire à la création du personnage. Tout simplement.

Gestion alternative des points de vie

Au lieu des 6 points de vie habituels, chaque rang de Physique donne droit à un dé à lancer, le résultat étant ajouté au compteur des points de vie.



Un joueur dont le personnage a trois en Physique jette trois dés. Il fait onze, ce sera son total de points de vie. Lorsqu'il passera au quatrième rang de Physique, un autre dé sera lancé et son résultat ajouté à ces onze points de vie.

Évolution du personnage

Chaque fois qu'un joueur veut faire augmenter le rang d'un attribut ou aspect de son personnage, il lance un dé. Si le résultat est égal ou supérieur au rang visé, celui-ci est acquis. Dans tous les cas, les points de récompense dépensés sont perdus.

La folie



« Si tu plonges longuement ton regard dans l'abîme, l'abîme finit par ancrer son regard en toi. »

Certains fanatiques de tentacules et autres mutants désireront peut-être une règle simulant l'inéluclabilité de la folie.

Tous les personnages commencent avec un compteur supplémentaire à 1 : les points de folie. Chaque fois qu'un personnage est confronté à une rencontre ou un événement traumatisant, le joueur fait un jet de sauvegarde au Mental avec un malus égal à son total de points de folie. S'il échoue, son personnage acquiert un point de folie, prend peur et peut gagner un désagrément mental selon la situation.

Arrivé à 6 points de folie, le personnage est trop atteint mentalement pour servir à quoi que ce soit ; il est interné ou simplement perdu dans les abysses de la folie. Dans tous les cas, il est considéré comme mort.

Il est possible de perdre des points de folie par certaines actions, à la discrétion du Conteur et selon l'univers joué. Généralement, les personnages perdent entre un et trois points d'une partie à l'autre.



Mort et encoches

Dans cette variante, le personnage ne meurt pas arrivé à 0 point de vie, il est simplement inconscient jusqu'à la fin d'un conflit ou jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Le joueur pose alors une encoche sur sa fiche de personnage. Au bout de trois encoches, la prochaine mort est définitive. Cette variante peut être couplée aux règles de folie : à chaque nouvelle encoche le joueur fait un jet de sauvegarde au Mental sous peine de recevoir un point de folie.

Mort et étendard funèbre

Les personnages ne peuvent pas mourir. Toutefois, pour une cause importante, un joueur peut décider de « lever l'étendard funèbre ». Il gagne alors 3 points d'histoire mais son personnage devient mortel jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à ce qu'il paie 3 points d'histoire.

Règles d'encombrement

Un personnage peut transporter un nombre d'objets égal à trois fois sa valeur de Physique. On ne tiendra pas compte des objets trop petits ou légers, tels que les clés ou les anneaux.

Règles de déplacement

Chaque tour, un personnage peut se déplacer et accomplir une autre action. Il se déplace d'une distance en mètres égale à sa valeur de Physique. Sur un plan quadrillé, on admettra qu'une case vaut un mètre carré.

CONFLITS ET OBSTACLES

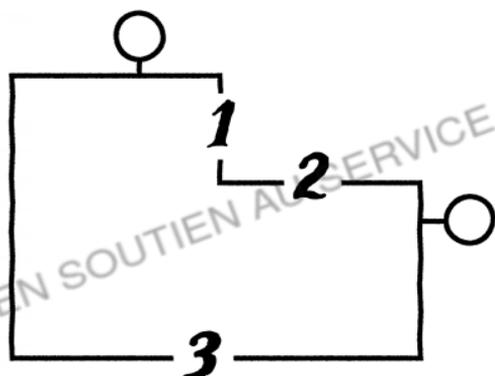
Jouer une tâche ardue

Cette règle peut servir à jouer n'importe quelle tâche ardue nécessitant tact, réflexion et temps. Cela peut être trouver la combinaison d'un coffre-fort, faire une incursion dans le cyberspace, préparer un casse de casino, ou bien encore lancer un assaut sur une forteresse ennemie...

Le Conteur définit une difficulté entre 1 et 12 points, qu'il va répartir sur un schéma tel que celui de la page suivante.

Le personnage dispose d'un compteur temporaire de « points de tentative » égal à son score de Mental. Il commence à une entrée (symbolisée sur le schéma par un cercle) et doit atteindre la sortie.

Pour se faire, il suit les lignes jusqu'à son objectif. Lorsque le joueur atteint un chiffre, le Conteur lance un nombre de dés égal à ce chiffre et note la combinaison formée. En lançant deux dés, le joueur devra trouver des correspondances avec les chiffres de la combinaison. S'il n'y en a pas, il perd un point de tentative et relance. S'il n'a plus de points de tentative, il a perdu, l'alarme est donnée, l'assaut échoue, etc. S'il trouve un chiffre de la combinaison, cependant, il peut le cocher et relancer sans dépenser de points.



Exemple de schéma pour une difficulté de 6.



Le Conteur tire une combinaison avec 2 dés : 5 et 3.

Baillard lance les dés et obtient 4 et 3. Il coche le 3 de la combinaison et relance. Il obtient cette fois 6 et 2 et doit dépenser un point de tentative pour relancer. Bingo ! Avec 1 et 5, Baillard peut cocher le 5 de la combinaison et continuer à avancer sur la ligne.

Opposants multiples

 « Il y en a bien assez pour tous les deux. »

Chaque opposant au-delà du nombre de personnages engagés dans le conflit ajoute un bonus de +1 à la difficulté des autres opposants. Les « paquets de 10 » ne comptent que pour un opposant.

 Il y a dix opposants pour cinq personnages. Chaque difficulté sera donc augmentée de +5.

Personnages multiples

La règle précédente s'applique lorsque les personnages sont en surnombre par rapport à leurs opposants, offrant un malus de -1 à la difficulté par personnage supplémentaire.

 Il y a cinq personnages pour deux opposants. Chaque difficulté sera donc dévaluée de -3.

Jouer sans initiative

Le premier tour d'un conflit revient au joueur à la gauche du Conteur. Les joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Véhicules



« Quitte à voyager dans le temps au volant d'une voiture, autant en choisir une qui ait de la gueule ! »

Un véhicule est considéré comme un personnage à part entière nécessitant un jet de Mental pour le faire fonctionner. Il possède trois attributs (Structure, Manœuvre et Vitesse), d'un à trois traits et de l'équipement (une protection, des canons infligeant un dégât supplémentaire, etc.).

Un compteur de points structurels représente les dommages que peut subir le véhicule avant d'être détruit. Un véhicule ne possède aucun point de pouvoir, mais il peut puiser dans les points d'histoire des personnages pour modifier le cours des événements.

Les joueurs peuvent dépenser leurs points de récompenses pour améliorer un véhicule.

Combats de véhicules

Un affrontement entre deux véhicules se déroule comme un conflit classique, la difficulté à dépasser étant égale à la somme des attributs du véhicule opposé.

Armées

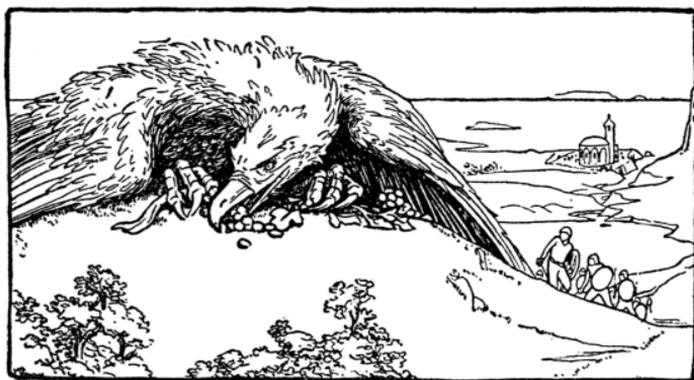
Une troupe est considérée comme un personnage à part entière nécessitant un jet de Social pour la commander. Elle possède trois attributs (Composition, Moral et Discipline), d'un à trois traits et de l'équipement (des armures, une arme spéciale, etc.).

Un compteur de points de composition représente les dégâts que peut recevoir la troupe avant d'être considérée en déroute. Comme pour les véhicules, une troupe ne possède pas de points de pouvoir mais peut puiser dans les points d'histoire des personnages.

Les joueurs peuvent dépenser leurs points de récompenses pour améliorer une armée.

Combats de masse et d'escarmouche

Un affrontement entre deux armées se déroule comme un conflit classique, la difficulté à dépasser étant égale à la somme des attributs de l'armée opposée.



GUIDE DU CONTEUR



Note au Conteur débutant

« Pas de panique ! »

Bien des meneurs de jeu n'ont pas eu de conseils pour débiter, et certains sont considérés aujourd'hui comme des peintures. Il n'y a pas de recette miracle, mais ce chapitre est fait pour vous donner quelques pistes avant de vous lancer dans votre première partie. Ne vous inquiétez pas, c'est plus facile que ça n'en a l'air. Ayez simplement un peu de bon sens et d'imagination, et tout se passera bien.

Vous êtes là pour raconter une histoire dont les héros sont les personnages des joueurs. Votre rôle est donc triple :

1. **Donner les informations sur ce qu'il se passe aux joueurs.** Laissez les joueurs décrire les actions de leurs personnages, pendant que vous leur présentez un univers. Vous êtes les yeux et les oreilles des joueurs, sans vous ils ne savent rien de ce qui les entoure. Décrivez la situation et répondez à toute question qu'ils ont. Le but est simplement de faire en sorte que tout le monde autour de la table ait

une idée commune du monde que vous décrivez. Les joueurs doivent avoir une idée assez précise de ce que vous avez en tête pour pouvoir interagir avec par le biais de leurs personnages.

- 2. Offrir des choix appropriés.** Les choix que les joueurs feront devront avoir un impact sur l'histoire, ils ne sont pas là pour faire de la figuration en vous écoutant raconter comment leurs personnages agissent. Décrivez l'univers autour d'eux, puis demandez-leur ce qu'ils font. Si ces choix ne vont pas dans le sens que vous aviez prévu, improvisez ! Ce n'est pas une mauvaise chose, après tout, les joueurs ne font que ça avec leurs personnages.
- 3. Arbitrer la partie pour la rendre agréable à tous, y compris vous.** Cela signifie expliquer les règles, répondre aux questions, expliciter les conséquences d'une action, éclaircir une situation ambiguë, mais également faire en sorte qu'un joueur ne se sente pas rejeté. C'est au Conteur de gérer les situations qui ne sont pas couvertes par les règles. Soyez impartial ou, au pire, généreux envers les joueurs. Il ne s'agit pas de jouer contre eux, mais avec eux. Vous devez espérer tout autant qu'eux que leurs personnages réussissent à surmonter les obstacles que vous aurez posé, sans pour autant les ménager.



Note au Conteur aguerri

Rangez cet écran de jeu. Oui, celui-là, qui dépasse de votre sac. Ici, pas de règle simulant la durée d'une torche, tout est assez abstrait. *Rodomontades* a été pensé avec cette image en tête : le Conteur arrive au café du coin, pose deux dés sur la table et c'est parti !

Vous n'avez pas besoin de lancer les dés, les règles sont simples et facilement adaptables. Oubliez vos réflexes *donjoneux*, tout ce qu'il vous faut ce sont quelques notes griffonnées sur un bout de papier. Un écran est inutile, et le présent ouvrage devrait, à terme, le devenir.

BIEN UTILISER LES RÈGLES

LANCER LES DÉS



« Juste pour que tu le saches, Jeff, tu vas créer six univers parallèles différents. »

Vous remarquerez que le Conteur ne lance pratiquement jamais les dés. Cela soulage votre charge de travail, vous laissant réfléchir au déroulement futur de l'histoire et à l'arbitrage de la partie. Avec un peu de pratique, vous pouvez lancer un conflit en donnant aux joueurs les difficultés des opposants ; vous pourrez préparer le reste de l'aventure pendant qu'ils sont occupés à résoudre ce conflit.

Ne faites pas jeter les dés pour une action triviale, comme ouvrir une porte ou sauter par-dessus une petite haie. Si vous considérez que le personnage peut réussir une action au bout de plusieurs essais et qu'il a le temps de les faire, ne vous embêtez pas : l'action est réussie.

De même, un seul jet suffit pour plusieurs actions d'un même attribut (par exemple, un personnage voulant soulever un rocher, courir et le placer pour bloquer une porte n'a pas besoin de lancer trois fois les dés pour tester son attribut Physique).

Essayez de donner la conséquence probable avant le jet de dés. Cela permettra au joueur de mieux visualiser la situation, pourra lui faire reconsidérer

le bien-fondé de son action et ajoutera un peu de tension bienvenue.

Enfin, dans bien des cas, un jet de dés peut avantageusement être remplacé par une description détaillée de l'action par le joueur.

JAUGER LA DIFFICULTÉ

De très nombreuses techniques sont utilisées depuis des temps immémoriaux par les conteurs pour jauger la difficulté à opposer lors d'un jet de dés. La plus connue est la méthode Oblair, autrement appelée « au pif et ça ira ».

Néanmoins, si vous ne deviez retenir qu'une chose, souvenez-vous qu'une difficulté égale à $6 +$ attribut correspond à une chance sur quatre d'échouer. C'est un bon ratio, qui satisfait généralement les joueurs. S'ils veulent réduire ce risque, ils peuvent utiliser une compétence, un objet, des points d'histoire ou bien de pouvoir... À vous de moduler la difficulté selon l'action à partir de cette base.

Si vous n'avez vraiment aucune idée et que le résultat importe peu, lancez simplement deux dés.

LE TEMPS DU JEU

Deux temporalités ont cours en jeu : la scène et le tour par tour. La scène est généralement localisée géographiquement et/ou temporellement. Pensez à la notion d'unité de temps et de lieu au théâtre.

En conflit, ou lorsque le récit se concentre sur un moment où l'ordre des actions importe (groupe séparé, course-poursuite, dégâts continus, etc.), le jeu passe alors au tour par tour. Chaque personnage a droit à une action dans le tour. Une fois que tous les personnages ont agi, on passe au tour suivant.

EN CONFLIT

Vous remarquerez que le Conteur n'agit pas durant un conflit : ou bien le personnage réussit l'attaque, ou bien il la rate et reçoit les dégâts de son opposant.

S'il y a plus d'opposants que de personnages, considérez simplement que certains font de la figuration.

Pensez à ajuster la difficulté et le nombre des opposants selon la puissance des personnages. Donnez à chaque opposant différentes difficultés et points de vie, cela rend chaque opposant unique, et donc mémorable.

LA PUISSANCE

Les points de pouvoir sont là pour permettre aux joueurs de changer la manière classique de résoudre une action. En termes d'histoire, cela peut être n'importe quoi : pouvoirs magiques, métiers, coups spéciaux... Il n'y a ainsi pas de différence entre un sorcier lançant un projectile magique sur un opposant et un pirate jetant sa chope de rhum aux yeux de

son adversaire pour l'attaquer dans le dos. Les deux utiliseront leurs points de pouvoir pour changer la manière dont ils attaquent leurs ennemis et les dégâts qu'ils infligent.

Plutôt qu'appliquer mécaniquement cette règle, il est bien plus intéressant de demander une description de l'action au joueur. Il s'en trouvera plus impliqué, devra justifier son utilisation des points de pouvoir, et au final, donnera une couleur particulière au jeu.



CONTEUR : L'homme des neiges est devant vous, il soulève un rocher de la taille d'un bon tonneau et s'apprête à le lancer sur vous ! L'affrontement est inévitable, tenez-vous prêt ! La difficulté est de onze, que faites-vous ?

BAILLARD : Je lance un vieux sortilège appris dans mon enfance qui alourdit la pierre. Avec de la chance, elle retombera sur ses pieds. J'utilise un point de pouvoir pour changer l'attribut en Mental, et trois autres pour augmenter les dégâts du dé de couleur.

CONTEUR : Très bien, lance les dés.

BAILLARD : Huit ! Avec mes trois points en Mental, ça fait onze, j'ai réussi ! Trois sur le dé de couleur, plus trois avec les points de pouvoir, ça fait bien six dégâts.



ÉDITION EN COLLABORATION AVEC LE SERVICE PUBLIC

CONTEUR : Bravo ! Alors que l'homme des neiges soulève le rocher au-dessus de sa tête, le rocher devient plus lourd, fracassant son crâne et le plongeant directement dans des rêves caverneux...

UTILISER LES POINTS D'HISTOIRE

Bien que vous n'ayez pas de points d'histoire en commençant la partie, vous en récupérez chaque fois qu'un joueur en dépense. Servez-vous en comme d'un avantage, sans aller jusqu'à tenter à tout prix de tuer les personnages. En un mot : lâchez-vous, n'ayez pas peur de donner un obstacle trop difficile à vos joueurs. Tant qu'ils ont des points d'histoire, ils pourront s'en sortir, et en augmentant la difficulté vous leur en fournissez. S'il n'y a pas de *challenge*, où est le *fun* ?

N'oubliez pas que vous pouvez utiliser vos points d'histoire pour activer les aspects des personnages, si vous trouvez comment le faire dans le récit. L'aspect le plus évident à activer est la faiblesse, mais les autres aspects peuvent être invoqués pour éviter qu'un joueur ne le fasse plus tard.



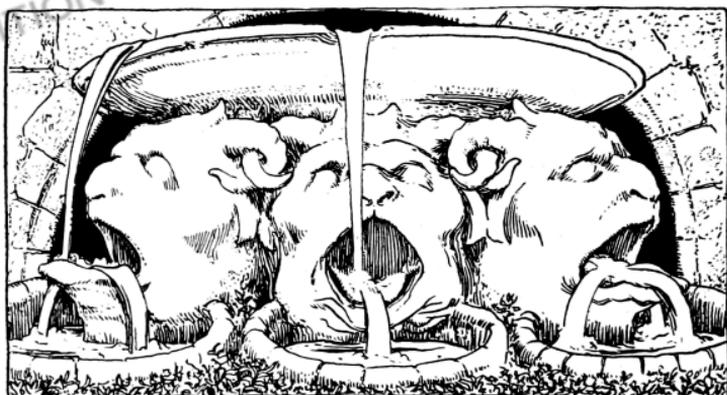
CONTEUR : Astrid, tu sais *Lancer des projectiles*, n'est-ce pas ?

ASTRID : Oui, mais je sens l'embrouille...

CONTEUR : Bien. À la réception du duc, une sommité qui a quelque peu abusé de la boisson clame qu'il est impossible à une femme de lancer une boulette de mie de pain dans un verre à cinq mètres de distance. Ton sang ne fait qu'un tour (j'active ta faiblesse *Sanguine*) et tu tentes de montrer à cet idiot ce qu'il en est. Tu utilises ta compétence, ce qui devrait te permettre de réussir, et gagnes en échange deux points d'histoire. Lance les dés.

ASTRID : Huit ! Et avec ma compétence, ça fait neuf ! Dans les dents, infâme phallocrate !

CONTEUR : Impressionné, il se confond en excuses...



UTILISER LES REPOS

En termes de récit, un repos est un moment que les personnages passent à reprendre leurs forces. Ce peut être une nuit de sommeil, une fête, un passage en ville... N'offrez pas un repos gratuit après chaque conflit, essayez de les gérer en termes de récompenses pour leurs efforts ou bien en prévision d'un obstacle particulièrement délicat (comme l'affrontement final, par exemple).

Si le groupe paie les points d'histoire nécessaires pour son repos, c'est généralement qu'il en a besoin. Si cela va à l'encontre de vos plans, vous pouvez toujours vous servir des points d'histoire nouvellement acquis pour augmenter la difficulté de vos prochains obstacles et affrontements. Rien n'empêche les opposants d'agir et de se préparer face aux personnages pendant que ceux-ci reprennent leurs forces !

RÉCOMPENSES

Gardez une trace des points de récompense gagnés par les joueurs. C'est d'autant plus simple qu'ils sont communs au groupe et que vous les distribuez à chaque repos. Comme c'est un moyen de faire progresser leurs personnages, les joueurs seront toujours ravis d'en avoir plus. C'est pourquoi vous pouvez vous en servir pour encourager le don, le jeu de groupe, et le bon *roleplay* en offrant des points de récompense supplémentaires.



Si toutefois vous cherchez à rendre le jeu plus compétitif, il peut être intéressant de distribuer les récompenses directement aux joueurs concernés. Cela devrait pousser votre groupe à jouer des coudes. À vous de faire en sorte que ce soit dans une franche camaraderie. Il est ainsi possible d'offrir un point de récompense à un joueur ayant résolu avec brio une situation activée par sa faiblesse, ou jouant avec intérêt son rôle.

Bref, les points de récompenses sont votre carotte pour faire avancer les joueurs, mais également votre sucrerie pour leur bon comportement. Utilisez-les avec sagesse.

LES FIGURANTS

Les figurants sont toutes les personnes qui peuplent l'univers du jeu et qui ne sont pas incarnées par les joueurs. C'est au Conteur qu'incombe la lourde tâche de les rendre vivants, en décrivant ce qu'ils sont, comment ils agissent et ce qu'ils disent.

Si besoin, un figurant peut être créé comme un personnage, avec des attributs, des aspects et de l'équipement. Généralement, il n'est pas nécessaire d'entrer dans ces détails.

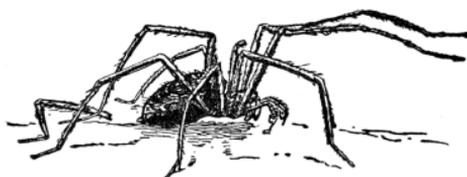


ÉDITION EN COUVERTURE AU SERVICE PUBLIC

CRÉATION RAPIDE D'UN FIGURANT

Voici une méthode de création de figurant assez simple et rapide.

1. **Choisissez un nom.** La liste de la page 86 est parfaite pour cela.
2. **Prenez un trait caractéristique.** Par exemple, tel figurant pue l'alcool, tel autre bégaie, un troisième a un œil de verre. Le but est de faire en sorte que vos joueurs se souviennent de votre figurant, que ce soit par son nom ou par son trait.
3. **Trouvez une faiblesse.** Cela donnera un peu de profondeur au personnage, mais également un moyen de négocier avec lui. Tel informateur a le vertige, si les personnages en sont conscients ils pourront l'emmener sur le toit pour le forcer à parler.
4. **Définissez la relation et l'attitude face aux personnages.** Un ami prévenant ou bien un tenancier de bar assez bougon ?



LES OPPOSANTS

Les figurants qui entrent en conflit avec les personnages sont appelés opposants. Si l'opposant est créé comme un personnage, la difficulté d'une attaque est alors égale à la somme de ses attributs. Vous pouvez néanmoins créer des opposants de manière plus rapide en choisissant un profil, et en ajoutant au besoin un ou plusieurs atouts.

PROFILS

Profil	Diff.	PV	Dégâts	PR
Moustiques (par paquets de 10)	7	3	-1	0
Teignes (par paquets de 10)	8	6	0	1
Sbires (par paquets de 10)	10	12	+1	2
Brutes	9	6	+1	1
Cadors	12	15	+2	3
Grands méchants	15	36	+3	6

Diff. : difficulté ; *PV* : points de vie ;
Dégâts : modificateur au dé de dégât ; *PR* : points de récompense conseillés

Les Moustiques, Teignes et Sbières vont par paquets de dix maximum, ce qui signifie qu'un groupe allant jusqu'à dix Sbières est considéré comme un seul opposant.

Cela entraîne un effet épique où les personnages peuvent se sentir très puissants. Il est donc recommandé de les utiliser comme des unités dans un univers plus mortel.



JAUGER LA DIFFICULTÉ

Une difficulté appropriée est de 6 + (moyenne des scores de Physique des personnages). Un opposant par personnage est conseillé, mais pas obligatoire.

Pour une première partie, n'utilisez pas de Cadors ou de Grands méchants. Ils sont bien trop mortels pour les personnages de bas niveau. Contentez-vous de quelques Teignes, menées par une Brute. Si la Brute possède les bons atouts, la rencontre va vite devenir compliquée à aborder par les joueurs.

ATOUTS

Chaque atout augmente de 1 les points de récompense gagnés par les personnages. Les Grands méchants ont droit à un atout gratuit. L'opposant peut toutefois gagner un atout sans augmenter les récompenses s'il acquiert un point faible :

- **Vulnérable** : l'opposant subit 3 dégâts supplémentaires causés par un élément particulier : l'argent, le feu, etc.
- **Défaut** : la difficulté est réduite de 1 lorsque l'attaque est portée sur un attribut particulier (Physique, Mental ou Social).

Vous pouvez choisir un atout dans cette liste, ou bien simplement lancer deux dés (le dé de couleur représente les dizaines et l'autre les unités) :

2 dés	Atout
11	Absorption d'énergie : tous les personnages perdent 2 points de pouvoir par tour où cet opposant est encore debout.
12	Adaptation : l'opposant est à l'aise dans un environnement particulier (l'obscurité, l'eau, la jungle...) et sa difficulté augmente de 2 lorsqu'il se trouve dans son élément.
13	Attaque de zone : les dégâts infligés par cet opposant sont répartis entre les différents personnages.

14 **Chair à canon** : lorsque l'un de ses camarades est touché, cet opposant peut prendre les dégâts à sa place.

15 **Charismatique** : le personnage infligeant des dégâts à l'opposant doit réussir un jet de sauvegarde au Social de difficulté égale à celle de l'opposant sous peine de devoir passer le prochain tour.

16 **Charognard** : chaque fois qu'un personnage est réduit à 0 point de vie, l'opposant regagne la moitié de ses points de vie initiaux.

21 **Chez soi** : une fois par conflit, l'opposant utilise un élément de la scène contre un personnage de son choix. Celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde au Physique de difficulté égale à celle de l'opposant sous peine de perdre la valeur d'un dé de points de vie.

22 **Deux-en-un** : une fois tombé à 0 point de vie, l'opposant regagne l'intégralité de ses points de vie mais sa difficulté chute de 2 points.

23 **Dévoreur** : si l'opposant inflige des dégâts, sur un 1 au dé de couleur, il détruit un objet de l'équipement du personnage.

24 **Difficile à cerner** : les dégâts contre cet opposant ne sont pas appliqués s'ils sont supérieurs ou égaux à 4.



25 **Drain de vie** : chaque fois que l'opposant inflige des dégâts, il regagne ce montant en points de vie.

26 **Ennemi juré** : l'opposant choisit un personnage qui possède alors un bonus de +1 à son jet d'attaque contre celui-ci. En cas d'échec, cet opposant inflige 3 dégâts supplémentaires à ce personnage.

31 **Étourdissant** : chaque fois qu'un personnage est touché par l'opposant, il doit réussir un jet de sauvegarde au Mental de difficulté égale à celle de l'opposant sous peine de devoir passer le prochain tour.

32 **Féroce** : les dégâts de l'opposant passent toute protection utilisée pour les annuler.

33 **Focus** : cet opposant se concentre sur un seul personnage, infligeant à celui-ci 2 dégâts supplémentaires. Si les autres personnages attaquent cet opposant, ils ne perdent pas de points de vie en cas d'échec.

34 **Grand** : l'opposant gagne 6 points de vie supplémentaires.

35 **Illusion** : l'opposant ne rapporte pas de points de récompenses, à l'exception de ceux fournis par des atouts supplémentaires.

36 **Incohérence** : il est impossible d'utiliser les points d'histoire pour relancer un jet ou ajouter des dégâts contre cet opposant.



41 **Invulnérable** : l'opposant ignore les dégâts d'une source particulière (l'argent, le feu, les projectiles, etc.).

42 **Kamikaze** : une fois mort, cet opposant inflige autant de dégâts qu'il vient d'en recevoir.

43 **Omniscient** : il n'est pas possible d'utiliser les points de pouvoir lors d'un jet contre cet opposant.

44 **Paralysant** : le personnage infligeant des dégâts à l'opposant doit réussir un jet de sauvegarde au Physique de difficulté égale à celle de l'opposant sous peine de devoir passer les deux prochains tours.

45 **Petit** : l'opposant annule une attaque par tour.

46 **Poison** : un personnage ayant été touché par l'opposant perd 1 point de vie par tour jusqu'à être soigné (point d'histoire, objet, repos, etc.).

51 **Protection** : une fois par conflit, l'opposant annule toute attaque portée contre lui.

52 **Puissant** : l'opposant inflige 3 dégâts supplémentaires.

53 **Rage sanguinaire** : lorsque cet opposant subit des dégâts, il peut entrer dans une rage sanguinaire au prochain tour et jusqu'à la fin du conflit. Sa difficulté diminue de 1 mais il inflige 2 dégâts supplémentaires.



54 **Régénération** : l'opposant regagne 1 point de vie à la fin de chaque tour.

55 **Renforts** : cet opposant sait que des renforts vont arriver. Chaque opposant tué lors du conflit revient deux tours plus tard si cet opposant est encore debout.

56 **Repli stratégique** : l'opposant peut fuir à n'importe quel tour sans qu'il soit possible de l'arrêter.

61 **Sixième sens** : une fois par conflit, cet opposant ne subit aucun dégât mais en inflige 3 au personnage l'ayant touché.

62 **Soigneur** : chaque tour, l'opposant rend 2 points de vie à tous ses petits camarades.

63 **Stratège** : tous les opposants infligent 2 points de dégâts supplémentaires.

64 **Surnombre agressif** : tant que cet opposant est en vie, les personnages reçoivent un malus de -1 à tous leurs jets.

65 **Surprise** : même si les personnages réussissent leurs jets d'attaque, l'opposant ne peut pas être touché lors du premier tour.

66 **Terreur** : au début du conflit, tous les personnages doivent faire un jet de sauvegarde au Mental de difficulté égale à celle de l'opposant. Les personnages n'ayant pas réussi leur jet courent se cacher et ne peuvent rien faire. Ils ont droit à un jet chaque tour pour savoir s'ils reprennent leurs esprits et affrontent le danger.





Exemple de rencontre :

Trois gromelins (Sbires)

Difficulté : 10

Points de vie : 12

Dégâts : +1

Shaman gromelin (Brute)

Difficulté : 10

Points de vie : 8

Dégâts : +1

Atouts : Soigneur, Stratège

Vulnérable au feu

Total des points de récompense : 4



ÉDITION EN SOUTIEN AU SERVICE PUBLIC

LES OBSTACLES

Un obstacle est tout ce qui peut gêner la progression des personnages vers l'objectif final de la partie. Cela peut être traverser une forêt comme éteindre un incendie, ou bien s'échapper d'une prison.

Chaque obstacle est défini par sa difficulté, allant généralement de 6 à 15. Un point de récompense est offert pour chaque palier de trois rangs dans la difficulté (un point pour une difficulté de 6 à 8, deux points pour une difficulté de 9 à 12...).



SURMONTER UN OBSTACLE

Pour franchir un obstacle, chaque joueur doit faire un jet sur un attribut de son choix contre la difficulté. L'attribut est libre, du moment que le joueur peut le justifier.



CONTEUR : Il fait nuit, le musée est fermé et vous voyez des gardes patrouiller à l'intérieur. Il vous faut absolument ce parchemin ancien dans la section archéologique. La difficulté est de 9. Que faites-vous et comment le faites-vous ?

BAILLARD : Je cherche une porte de service et essaie d'en crocheter la serrure. Je fais un jet de Mental. Cinq... C'est pas joli tout ça...

CONTEUR : En effet. Tu arrives bien à crocheter la serrure, mais lorsque tu ouvres la porte tu te retrouves nez à nez avec un garde qui paraît aussi surpris que toi.



CONSÉQUENCES

Comme pour les autres jets, les conséquences d'un échec ou d'une réussite sont laissées à l'appréciation du Conteur. Vous pouvez faire en sorte que certaines difficultés soient abaissées en cas de succès de certaines actions, ou bien que tel personnage perde des points de vie, de l'équipement, en cas d'échec.

En bref : ne prévoyez pas tout, laissez les choix de vos joueurs vous guider.



CONTEUR : Le garde se ressaisit et se prépare à donner l'alerte !

ASTRID : Je ramasse une pierre et lui lance à la figure. J'espère bien l'assommer, ce sacripant ! J'utilise ma compétence *Lancer de projectile* et l'ajoute à mon jet de Physique... Dix !

CONTEUR : La pierre siffle dans l'air et atteint la tempe du garde de plein fouet. Sonné, il tourne de l'œil et s'effondre. Joli tir !

L'HISTOIRE

Une histoire est une aventure dans laquelle les personnages principaux sont incarnés par vos joueurs. Elle est généralement composée d'un objectif et de différentes scènes pour y parvenir. Pour une partie courte, tablez sur trois à quatre scènes environ.

LES SCÈNES

Une scène est constituée d'un lieu, de figurants, d'un ou plusieurs obstacles, voire de conflits. Une scène doit offrir quelque chose aux personnages pour les rapprocher de l'objectif de l'histoire ou leur permettre de régler un objectif secondaire. Donnez des informations pour que les joueurs sachent où aller et que faire pour terminer une scène. Bien entendu, il est conseillé de moduler les scènes selon les décisions des joueurs et des conséquences de leurs actions. Ne vous embêtez pas à faire jouer la transition d'une scène à une autre, elle est représentée par une ellipse, à moins qu'elle ne serve un but précis.



Les personnages sont missionnés pour retrouver la cité perdue d'El-Barad. Pour cela, ils devront récupérer un parchemin dans un musée (première scène) et trouver un traducteur capable de le déchiffrer (seconde scène). Malheureusement, la cité d'El-Barad repose sous les fondations du château de Gornar. Les personnages auront fort à faire pour entrer dans le château et l'explorer pour trouver l'entrée de la cité (troisième scène).

Si le parchemin n'arrive pas en possession des personnages, on peut très bien imaginer qu'un figurant en ait fait une copie qu'il serait prêt à échanger (scène alternative).

Notez que les joueurs peuvent également définir des scènes. Généralement, celles-ci sont courtes, servent un objectif précis, et ne devraient pas être empêchées. Si toutefois vous décidez de le faire, le joueur peut dépenser un point d'histoire pour la faire advenir.

N'usez pas de votre veto pour récolter des points, mais plus pour éviter qu'un joueur ne s'accapare le récit au détriment du groupe. On peut imaginer une sorte d'enchère aux points d'histoire entre le Conteur et le joueur, celui dépensant le plus gagnant la décision.



Exemple de scène de joueur « gratuite » :

Baillard va à la bibliothèque rechercher des informations sur le poison découvert sur la scène du crime. Cela peut se résoudre par un simple jet de dés, par une conversation avec un figurant... Bref, Baillard demande une scène qui fait progresser l'histoire, qui ne prend pas beaucoup de temps et qui peut déboucher sur d'autres scènes que le Conteur aurait négligées jusque-là : et si le livre que cherche Baillard avait été emprunté la semaine dernière ? Peut-être serait-il intéressant d'aller rendre visite à l'emprunteur...



ÉDITION EN SOUTIEN AU SERVICE PUBLIC

POSER DES QUESTIONS

Tout le monde a des connaissances générales. Il paraît logique que dans le récit les personnages sachent également des choses sur l'univers qui les entoure. N'hésitez donc pas à poser des questions à vos joueurs sur certains éléments de l'histoire. Votre groupe doit se débarrasser d'un artefact en le jetant dans un volcan ? Quels dangers pourraient surgir ? Quelles raisons ont les personnages d'avoir peur ? Peut-être y a-t-il un chemin détourné ?

Les idées des joueurs sont bonnes à prendre et s'en servir permet de les impliquer davantage dans l'histoire.

GÉNÉRER UNE HISTOIRE

Pour créer une trame d'histoire, effectuez simplement quelques jets de dés dans les tables suivantes. Cela devrait vous offrir des exemples d'objectifs, de scènes pour y parvenir, d'obstacles et de complications... Si l'objectif principal peut apparaître dès le début, vous pouvez également partir sur un autre et le changer en cours de partie. De même, suivant les circonstances, des étapes ou des complications peuvent survenir sans que vous ne les ayez prévues dès le départ.

2 dés	L'objectif...
11	Aider ou empêcher des négociations
12	Apporter un message
13	Capturer quelqu'un
14	Chasser un monstre, une bête...
15	Condamner un chemin
16	Découvrir les plans d'un adversaire
21	Déjouer une conspiration
22	Détruire un objet dangereux
23	Échapper à quelqu'un ou quelque chose
24	Empêcher un crime d'être commis
25	Escorter un individu
26	Explorer un lieu
31	Gagner un concours ou un tournoi
32	Gérer une troupe, une ville, une expédition...
33	Mener une enquête
34	Mettre la main sur un objet ou une ressource
35	Négocier ou s'allier avec quelqu'un
36	Pénétrer dans un endroit dangereux
41	Protéger un lieu, un objet ou une personne
42	Réparer un tort causé par le passé



43	Résoudre une situation de prise d'otage
44	Retrouver la mémoire sur les événements récents
45	Retrouver un objet perdu
46	Retrouver une personne
51	S'échapper d'un lieu
52	Sauver ou délivrer une ou plusieurs personnes
53	Se débarrasser d'un danger pesant sur l'un des personnages
54	Se renseigner sur une menace
55	Sécuriser ou conquérir un lieu
56	Surveiller ou espionner un lieu, une personne, une organisation...
61	Transporter un objet
62	Traverser une zone dangereuse
63	Trouver la cause d'un phénomène étrange
64	Trouver le remède à une maladie
65	Trouver un lieu caché ou protégé
66	Venger un personnage ou un individu



2 dés	L'accroche...
2	Des informations dans un vieil ouvrage
3	Les personnages sont emprisonnés
4	Méprise sur l'identité des personnages
5	Un ancien ennemi est revenu
6	Un appel à l'aide
7	Un personnage est menacé ou endetté
8	Un phénomène étrange
9	Une convocation
10	Une expédition de retour d'un endroit lointain
11	Une offre d'emploi
12	Une rumeur dans un bar ou une taverne



2 dés	Des scènes...
2	Affronter ou confondre quelqu'un
3	Aider quelqu'un
4	Convaincre ou séduire quelqu'un
5	Détruire un objet
6	Enquêter sur un mystère
7	Explorer un lieu

- 8 Obtenir un objet ou une information
- 9 Rencontrer quelqu'un
- 10 Résoudre une énigme
- 11 S'infiltrer dans un lieu gardé
- 12 Voyager ou trouver un chemin

2 dés Les complications...

- 2 C'est un piège !
- 3 Il faut convaincre quelqu'un d'accompagner le groupe
- 4 Il manque une information ou un objet
- 5 Il y a un objectif secondaire urgent
- 6 L'intervention des personnages doit rester secrète
- 7 Le temps est compté pour agir
- 8 Les méchants sont en fait les gentils, et inversement
- 9 Les personnages doivent faire un sacrifice
- 10 Les personnages sont en concurrence avec un autre groupe
- 11 Les personnages sont malades, empoisonnés, maudits...
- 12 Un traître se trouve parmi les alliés



ÉDITION EN SOUTIEN AU SERVICE PUBLIC



Parfois, les personnages sont confrontés à un autre groupe qui va lui mettre des bâtons dans les roues. Ce n'est pas l'antagoniste principal, juste quelques opposants ou concurrents qui viennent gêner la progression.

1 dé Des opposants ou des concurrents...

- 1 Des alliés ou des ennemis de l'antagoniste
- 2 La population locale
- 3 Les autorités
- 4 Quelqu'un de très puissant
- 5 Un allié des personnages
- 6 Une créature étrange

1 dé	Ils veulent...
1	Empêcher le commanditaire d'arriver à ses fins
2	Ils ont besoin des personnages pour autre chose et n'acceptent aucun refus
3	Leur histoire n'a rien à voir mais interfère avec celle des personnages
4	Leur objectif est différent, mais vise les mêmes protagonistes et lieux
5	Leur objectif est directement opposé
6	Leur objectif est le même, mais pour d'autres raisons



ÉDITION EN SOUTIEN AU SERVICE PUBLIC



Exemple de génération d'histoire :

L'objectif... *Trouver le remède à une maladie.*

L'accroche... *Une expédition de retour d'un endroit lointain.*

Des scènes... *Affronter ou confondre quelqu'un, et Enquêter sur un mystère.*

Une complication... *Il faut convaincre quelqu'un d'accompagner le groupe.*

Trame de l'histoire :

Une caravane de marchands arrive en ville, apportant avec elle une maladie jusque-là inconnue. Astrid et Baillard devront trouver un remède.

Pour cela, il leur faudra enquêter sur les causes de cette maladie, ce qui les amènera à comprendre qu'elle peut être guérie à l'aide d'une plante qui ne pousse que dans une certaine région. Ils devront donc trouver un guide ayant une bonne connaissance des plantes locales. Une fois sur place, ils comprendront que l'endroit où pousse le remède est gardé par un chef gro-melin particulièrement cupide. Astrid et Baillard pourront alors tenter de négocier, ou bien choisir de l'affronter directement.



LES OBJETS

Pendant l'histoire, vos personnages pourront trouver ou acheter des objets spéciaux avec leurs points de récompense. On peut les classer comme suit :

- les **protections** annulent les dégâts une, deux voire trois fois par partie ;
- les **armes** donnent des bonus aux dégâts jusqu'à +6. Elles peuvent également être soumises à des conditions (le bonus ne s'applique qu'à un type d'opposant, ou bien demande des munitions et ne peut donc être utilisé que trois fois par partie...) ;
- les **objets temporaires** qui sont supprimés de la fiche de personnage une fois utilisés (un baume soignant 6 points de vie ou 3 points de pouvoir...) ;
- les **objets très puissants** peuvent offrir des bonus aux attributs, des pouvoirs spéciaux, une réserve de points d'histoire voire même des atouts d'opposants ;
- les **véhicules** sont traités dans les *Règles optionnelles* (page 43).

Un objet peut posséder un trait ou une faiblesse utilisable une fois par partie.

2 dés	Catégorie	Exemples
2	Capacités	Augmente les capacités : un dictionnaire permettant de comprendre la langue, du maquillage donnant un bonus de Social, des chaussures qui augmentent la vitesse du porteur...
3	Conflit	Armes et protections, mais également toute sorte d'objets utiles au conflit : munitions explosives touchant deux opposants, cor de guerre supprimant l'atout Terreur...
4	Trajet	Ces objets permettent de se déplacer plus loin ou plus vite. <i>Jet-pack</i> , dirigeable gromelin, chevaux de course...
5	Discrétion	Se déplacer silencieusement ou se cacher. Une tenue de camouflage, une cape d'invisibilité, un kit de déguisement...
6	Pouvoir	Objets offrant une réserve de points de pouvoir, repoussant un type d'opposants, augmentant les dégâts infligés lors d'un jet sur un certain attribut...
7	Protection	Protections classiques annulant les dégâts, mais aussi protection contre le froid, le feu, la mort...



8	Sacs	Sac sans fond, qui supprime tout encombrement, poche doublant les objets temporaires, coffre avec cachette...
9	Soins	Objets temporaires permettant de soigner des points de vie ou de pouvoir, faire revivre un personnage ou un figurant décédé, soigner une maladie...
10	Terrain	Ces objets permettent de passer des obstacles : détection des pièges, coupure des alarmes, combinaison spatiale, dynamite de mine...
11	Utilitaire	Outils pouvant donner lieu à un bonus aux compétences : corde, briquet, outils de crocheteur, lampe-torche...
12	Voyage	Objets facilitant les aspects du voyage : sacs de couchage, plan de route, ou bien camp portatif permettant au groupe de ne payer son repos que trois points d'histoire.



ÉDITION EN SOUTIEN AU SERVICE PUBLIC

PERSONNALISER LE JEU

Rodomontades est un système de jeu générique, il est possible de jouer de la science-fiction, les aventures d'un groupe d'archéologues, ou bien encore les machinations politiques vénitiennes.

À vous d'imaginer votre univers de jeu !

Si vous jouez les intrigues de couloirs du Vatican au XVI^e siècle, pourquoi ne pas remplacer les points de vie par des points d'éloquence ? Un conflit serait alors un débat enflammé, la mort un renvoi en Suède...

Bref, rien ne vous empêche de donner une couleur particulière au système de jeu.



TABLES ALÉATOIRES ET LISTES

UNIVERS

2 dés	Un cadre...
--------------	--------------------

2	À la frontière
---	----------------

3	En pleine nature
---	------------------

4	En rêve, sur un plan alternatif, en réalité virtuelle
---	---

5	La guerre
---	-----------

6	Sous terre
---	------------

7	Sur la route ou en voyage
---	---------------------------

8	Un endroit exotique ou lointain
---	---------------------------------

9	Un petit village ou une colonie
---	---------------------------------

10	Un terrain dangereux (désert, jungle...)
----	--

11	Une grande cité
----	-----------------

12	Une installation militaire
----	----------------------------

1 dé	Un genre...	Un ton...
1	Contemporain	Action/aventure
2	Cyberpunk	Comédie
3	Historique	Horreur
4	Médiéval-fantastique	Mystère
5	Post-apocalyptique	Noir
6	Space opera	Romance

1 dé	Une population...	Une saison...
1	100	Automne
2	1 000	Été
3	10 000	Hiver
4	500 000	Printemps
5	2 millions	Saison des pluies
6	Plus encore	Saison sèche

Soixante biomes : atoll, banquise, bassin, bayou, bocage, bosquet, brousse, bush, calanque, canal, caverne, champ, clairière, crique, delta, désert, dune, éperon rocheux, étang, falaise, fjord, fleuve, forêt, garrigue, gouffre, grotte, iceberg, île, jungle, lac, lagon, lande, mangrove, maquis, marais, marécage, montage, oasis, océan, pampa, pinède, plage, plaine, prairie, récif, rivière, ruisseau, sables mouvants, savane, steppe, taïga, torrent, tundra, tourbières, vallée, veld, volcan...

1 dé	Un climat...	Des intempéries...
1	Aride	Brouillard
2	Boréal	Nuageux
3	Polaire	Orageux ou tempête
4	Tempéré	Pluie ou neige
5	Tropical humide	Temps clair
6	Tropical sec	Vent

1 dé	Une planète...	Une étoile...
1	Désertique	Double
2	Gazeuse	Géante (rouge ou bleue)
3	Glacé	Naine (rouge ou jaune)
4	Lave	Naine blanche (morte)
5	Océanique	Pulsar
6	Terrestre	Trou noir

Quatorze astres : astéroïde, comète, étoile, galaxie, lune, magnétar, nébuleuse, nova, planète, pulsar, quasar, supernova, trou noir...

Quatre-vingt-treize attributions divines : abondance, agriculture, air, amour, animaux, artisanat, aventure, beauté, bonheur, chagrin, chance, chasse, cieux, commerce, communication, conflits, connaissance, courage, création, danse, désir, destin, destruction, deuil, discipline, duel, écriture, enfers, équilibre, famille, femmes, fertilité, feu, folie, force, foyer, gaieté, guérison, guerre, haine, hiver, humour, intrigues, jalousie, jeu, jugement, justice, liberté, loi, lumière, lune, mal, marais, mariage, médecine, meurtre, montagnes, mort, musique, nature, noblesse, nuit, océans, paix, passion, pluie, protection, renaissance, repos, rêves, richesse, rivières, sagesse, secrets, serpents, soleil, souffrance, sports, stratégie, tempête, temps, ténèbres, terre, théâtre, vanité, vengeance, vent, vérité, victoire, vigilance, voleurs, voyages, vue...

Vingt-quatre formes de gouvernement : anarchie, aristocratie, autocratie, bureaucratie, corporatisme, démocratie, despotisme, dictature, fédéralisme, féodalisme, gérontocratie, méritocratie, monarchie, népotisme, oligarchie, ploutocratie, république, sociocratie, stochocratie, stratocratie, technocratie, théocratie, totalitarisme, tribalisme...

Cent-quinze endroits où aller : académie, agora, antre, arène, armurerie, arsenal, asile, ateliers, auberge, auditorium, avant-poste, baigne, banque, bar, baraquements, bibliothèque, bordel, bunker, bureau, camp, casino, catacombes, cave, caverne, cellier, centrale, chambre, château, cimetière, cinéma, cirque, coffre-fort, commissariat, cratère, crypte, cuisine, décharge, dispensaire, docks, donjon, dortoir, échoppe, écluse, école, église, égouts, entrepôt, ferme, festival, forêt, forge, forteresse, four, geôles, grange, guet,

herboristerie, hôpital, hôtel, hôtel de ville, île, infirmerie, institut, jardin, laboratoire, labyrinthe, latrines, lavoir, librairie, magasin, manoir, manoir, mansarde, marché, mines, morgue, moulin, nécropole, nid, opéra, palais, parc à thème, parc, phare, pont, port, prison, puits, quais, quartier général, réfectoire, refuge, repaire, repaire, réservoir, restaurant, ruines, salle d'arcade, salle de contrôle, saloon, sanctuaire, souterrains, stade, tanière, taverne, temple, théâtre, thermes, tombeau, tour de garde, tour, tunnel, usine, volière, zoo...

Quatre-vingts objets, bidules et babioles : de l'encens, de la poussière dans une pochette, des ciseaux de couture, deux petites plumes nouées, quelques pages d'un journal, trois petits coquillages, un aimant, un animal empaillé, un anneau en argent, un bonnet en laine, un boulier, un briquet, un carnet vierge, un coffret ouvragé, un collier de perles, un couteau de poche, un dé à coudre, un éventail décoré, un foulard exotique, un grappin, un hameçon, un jeu de cartes, un jeu de fléchettes, un marteau en chêne, un masque coloré, un miroir de poche, un monocle, un morceau d'ambre, un morceau de craie, un morceau de tapis, un mouchoir monogrammé, un pied-de-biche, un pot de peinture, un rasoir, un sablier, un savon, un ticket de loterie, un triangle, un tube de rouge à lèvres, une aiguille et du fil, une bobine de fil, une boîte à musique cassée, une boîte à thé ornementée, une boîte de cigares, une bougie bleue, une bourse contenant des cendres, une bouteille de rhum, une broche, une cage à oiseau, une canne en ivoire, une canne à pêche, une ceinture, une chaîne, une collection de sept petites figurines, une coupe en bois, une cuillère, une dent en or, une écharpe en laine, une épingle à cheveux, une

fiolle d'épices, une flasque vide, une flûte en os, une gourde, une griffe d'un gros prédateur, une loupe, une outre, une paire de dés, une paire de gants à six doigts, une paire de moufles, une perruque verte, une petite toupie, une pièce de monnaie étrangère, une pierre à aiguiser, une pipe, une poignée de graines, une poupée, une ration alimentaire, une scie, une solide corde...

PERSONNAGES ET FIGURANTS

Quatre-cents noms : Abdon, Abdonise, Abech, Abel, Abélard, Abelin, Absalon, Acace, Acacie, Achaire, Adalard, Adalsinde, Adar, Adhémar, Adjutor, Adonise, Adraphis, Adrastée, Adrastée, Adréhilde, Agéonor, Agnan, Agnane, Alaine, Albane, Albérie, Alcime, Aleth, Alheide, Aloïse, Alsheimer, Améliane, Amiel, Anatolie, Andéol, Anders, Ansberte, Anstée, Antonia, Aphélie, Apomius, Ara, Arabelle, Arcade, Argine, Aricie, Arion, Armine, Armstrong, Arnald, Aror, Aryë, Asceline, Asulf, Aubry, Auriane, Avan, Avera, Avoye, Aymardine, Aymon, Azalial, Azbrog, Azel, Azélie, Bagin, Bagmor, Bakker, Balraere, Baran, Bellandur, Benesar, Beronhil, Beuve, Bodge, Bodil, Bodon, Bolton, Boro, Brelena, Brielec, Brimul, Brunehaut, Brunon, Caff, Carel, Carloman, Cassie, Cateth, Célien, Célosie, Céolin, Césaire, Chamas, Chetlasi, Chilpéric, Cléandre, Cora, Corta, Cyrielle, Dage, Dagmar, Dalo, Danin, Dannick, Darie, Daurice, Delentor, Derek, Dhauymlene, Dorel, Dorian, Dorice, Dorine, Dragoron, Draze, Drelas, Edgar, Effi, Eik, Ekoh, Elahiah, Élane, Eler, Elfi, Élice, Ena, Erika, Erno, Erozog, Ethan, Eudoxe, Eulalie, Eusèbe, Evelyne, Exore, Fantine, Feng, Fengarde, Ferix, Fero, Filonde, Flodoard, Folmer, Frans, Frida, Fulcran, Gabryl, Gadora, Galco, Galla, Garlaf, Garval, Geldriri, Genny, Gerberge,

Gert, Gervais, Gignas, Gimlan, Gotlin, Gregar, Grog, Gruel, Guérin, Guilhemine, Gunger, Gunvor, Guyot, Haldor, Haley, Hardouin, Hasko, Hata, Heda, Hélier, Helrike, Herluin, Hilmar, Hincmar, Hisica, Ialu, Ilona, Inethor, Irina, Isaline, Isar, Istovir, Iwa, Jack, Jacob, Jan, Japhet, Jari, Jarlaxe, Jax, Jesis, Jima, Jocelyne, Jorr, Josse, Judy, Juleis, Jynn, Kaiji, Kara, Karen, Katsu, Katsui, Kelly, Kettu, Kiara, Kiran, Kiror, Kott, Koudor, Krezak, Kuda, Kuni, Kuro, Laukel, Léandre, Lecus, Léna, Leodegern, Leu, Licina, Lidor, Linke, Liphomet, Lisel, Longauch, Loran, Lorane, Lorendal, Lorion, Louna, Luapriruit, Lukas, Lynesius, Lynn, Mabe, Magda, Magnus, Magra, Mahaut, Malo, Maniadriya, Marius, Marya, Mayeul, Mazir, Melin, Méline, Mérovée, Merrandoc, Meta, Mewyn, Mikko, Ming, Mino, Miridella, Mitael, Mizu, Morilon, Mototh, Mun, Muriel, Nadal, Nahel, Naudet, Nebit, Necifal, Néhémie, Neil, Neren, Nero, Nesym, Nety, Nex, Nicci, Nick, Nikolaus, Nimë, Nobu, Nofrotete, Norgot, Nove, Noyale, Numyë, Nurur, Odilon, Odon, Oger, Olemiah, Olik, Oriande, Orlane, Orrek, Osmund, Othard, Oxiene, Palz, Papiria, Parmart, Paterne, Patty, Pécine, Peter, Phaelysel, Pidelle, Planis, Poroc, Probus, Queachi, Ranbram, Rasso, Ray, Reino, Réjean, Renlik, Reybaud, Rheda, Rheger, Rikmir, Rishmir, Roch, Rolf, Romane, Ronan, Rufus, Rumi, Sandon, Saudur, Saul, Savin, Sawa, Sibylle, Sidoine, Sina, Siriël, Soliba, Solma, Sorn, Statice, Stela, Saira, Syrine, Tada, Tadashi, Tancrède, Tanra, Tarama, Tariel, Tarizot, Tarsque, Taurin, Tadam, Tharen, Théronda, Thorgis, Thorstein, Tomo, Tonnin, Torshael, Toupin, Trislac, Trobin, Trudel, Tsuka, Tulie, Tuold, Turys, Tyoris, Uji, Ulfín, Valborg, Valère, Valet, Vamur, Varen, Varl, Venceslas, Vera, Victor, Vilhelmine, Vinciane, Vuzlyn, Waleran, Wandrille, Wilma, Ybrie, Yol, Yse, Zabor, Zaché, Zaeth, Zaknafein, Zaul, Zélie...

1 dé Un titre de noblesse...				
1	Empereur	Kaiser	Padishah	Tennō
2	Roi	König	Sultan	Taikun
3	Duc	Herzog	Emir	Kōshaku
4	Marquis	Markgraf	Nizam	Kōshaku
5	Comte	Graf	Cheikh	Hakushaku
6	Baron	Freiherr	Wali	Danshaku

Quatre-vingt-dix traits de personnalité positifs :

accueillant, adroit, aimant, amical, apaisant, attentif, audacieux, averti, bienveillant, calme, chaleureux, charismatique, communicatif, concentré, confiant, consciencieux, courageux, courtois, cultivé, curieux, débrouillard, décent, délicat, désintéressé, dévoué, digne, direct, discret, distingué, doux, dynamique, énergique, enthousiaste, extraverti, fidèle, fier, fougueux, franc, gai, galant, généreux, gentil, honnête, honorable, imagitatif, impliqué, indépendant, inébranlable, intelligent, intrépide, joyeux, juste, logique, loyal, malin, méthodique, minutieux, modeste, objectif, observateur, optimiste, organisé, ouvert, paisible, passionné, patient, persévérant, ponctuel, précis, protecteur, prudent, pudique, rassurant, réaliste, réfléchi, responsable, rêveur, romantique, sage, serein, sérieux, simple, sociable, soigné, souriant, spontané, tendre, tolérant, vif, volontaire...

Quatre-vingt-dix traits de personnalité négatifs :

agressif, ambitieux, arrogant, autoritaire, avare, bavard, blasé, bourru, capricieux, cinglé, cleptomane, coléreux, coquet, crédule, cupide, cynique, débauché, désordonné, distrait, docile, douteux, dur, effacé, égoïste, émotif, envieux, excentrique, excessif, expansif, exubérant, fainéant, fantasque, ferme, fêtard, flatteur, fou, fouinard, froid, gaffeur, gourmand, hautain, hésitant, hypocrite, hystérique, idiot, impatient, imprudent, incertain, influençable, insolent, introverti, jaloux, joueur, lent, lunatique, maladroit, malicieux, maniaque, mou, mystérieux, mythomane, naïf, narcissique, négligent, nerveux, nonchalant, opportuniste, paresseux, pervers, peureux, possessif, puéride, rabat-joie, râleur, rancunier, rebelle, renfermé, rigide, sadique, sanguin, solitaire, soumis, susceptible, taquin, têtu, timide, tricheur, vaniteux, vantard, violent...

1 dé Une disposition...

1	Colère	Surprise
2	Curiosité	Fureur
3	Dégoût	Tristesse
4	Excitation	Joie
5	Honte	Fatigue
6	Tranquillité	Peur

2 dés Une phobie...

- | | |
|----|---|
| 2 | Achmophobie : peur des objets pointus |
| 3 | Astraphobie : peur de la lumière et des éclairs |
| 4 | Climacophobie : peur d'utiliser des escaliers |
| 5 | Halitophobie : peur d'avoir mauvaise haleine |
| 6 | Hématophobie : peur de la vue du sang |
| 7 | Kénophobie : peur de l'obscurité |
| 8 | Musicophobie : peur de la musique |
| 9 | Ophiophobie : peur des serpents |
| 10 | Trichophobie : peur des poils et de la pilosité |
| 11 | Triskaidekaphobie : peur du numéro 13 |
| 12 | Trypophobie : peur des trous |

Trente caractéristiques inhabituelles pour un

figurant : a peur des chats roux, a un cheveu sur la langue, amputé de la jambe, aveugle, chante au lieu de parler, chauve, des cicatrices sur le visage, des dents en or, des veines protubérantes, dragueur obstiné, gesticule en parlant, muet, ne ment jamais à un enfant, ne tient pas en place, parle aux gens dans l'ordre alphabétique, part dans des délires paranoïaques, petit rire malsain, porte un monocle, prétend souvent connaître des personnes célèbres, réfléchit à haute voix, salut trois fois, toujours en train de chercher quelque chose, un bras artificiel, un œil manquant, un slogan utilisé trop souvent, une boucle d'oreille, une oreille coupée, une peau malade, veut toujours parler, vraiment très vieux...



1 dé Une relation...

- 1 Ami : proche, mentor, connaissance...
- 2 Collègue : patron, rival, client...
- 3 Communauté : voisin, membre d'un club...
- 4 Ennemi : victime, jaloux, co-dépendance...
- 5 Famille : parent, enfant, frère ou sœur...
- 6 Intime : relation amoureuse, d'un soir...

2 dés Des alliés, des ennemis, des menaces...

2 Des brigands, des pirates, un gang ou un cartel...

3 Des citoyens, une foule en colère, des rebelles...

4 Des monstres, des animaux, un objet doué d'intelligence...

5 Les forces de l'ordre, des gardes ou des soldats...

6 Un assassin, un tueur à gages ou à série, un chasseur de primes...

7 Un diplomate, un politicien ou une autorité...

8 Un érudit, un explorateur ou un groupe scientifique...

9 Un marchand influent, un homme d'affaires, un milliardaire...

10 Un ordre religieux, une secte ou un groupe d'adeptes...

11 Un syndicat, une corporation, une guilde...

12 Une force surnaturelle, une divinité, un alien...



HISTOIRE

1 dé	1 dé	Le lieu de départ...
1 - 2	1	À la frontière
	2	Au fond d'une mine ou sous terre
	3	Au marché ou dans un bazar
	4	Dans l'espace ou un véhicule aérien
	5	Dans un village ou une localité
	6	Dans une prison ou une forteresse
3 - 4	1	Dans une usine ou chez un artisan
	2	Les rues d'une ville
	3	Sur la route
	4	Sur les rives d'un lac ou d'une mer
	5	Sur un champ de bataille
	6	Sur un paquebot ou un grand véhicule
5 - 6	1	Sur une île ou un endroit isolé
	2	Un hôtel ou un manoir
	3	Un palais ou un château
	4	Un temple ou un sanctuaire
	5	Une bibliothèque ou un musée
	6	Une taverne ou un bar



ÉDITION EN SOUTIEN AU SERVICE PUBLIC

1 dé Une raison de renoncer...

- 1 L'objectif revient à aider l'antagoniste
- 2 L'opposition est vraiment trop importante
- 3 Les personnages encourent un grave danger
- 4 Les personnages perdent quelque chose
- 5 Pour atteindre l'objectif, les personnages devront commettre un acte contraire à leurs principes
- 6 Un second objectif apparaît, les personnages doivent faire un choix

1 dé Une motivation pour l'antagoniste...

- 1 Bénéfice matériel ou immatériel
- 2 Compassion ou altruisme
- 3 Fanatisme
- 4 Obéissance à un patron ou une organisation
- 5 Vengeance
- 6 Volonté de nuire ou sacrifice

Quarante actions pour les figurants : acheter, atteindre, bâtir, conquérir, conspirer, convaincre, déchiffrer, découvrir, défendre, délivrer, détruire, diffamer, dissimuler, échanger, élucider, envahir, fuir, humilier, interroger, livrer, menacer, partir, poursuivre, ravager, rechercher, récupérer, s'allier, s'évader, s'installer, s'introduire, se cacher, se débarrasser, séduire, soudoyer, trahir, tuer, vendre, venger, visiter, voler...



« À l'aventure, nom d'un chien, je n'irai plus faire le malin. »

Ça y est, *Rodomontades* ne vous fait plus frissonner. Vous avez besoin de quelque chose de plus, quelque chose qui vous botte. Ou bien ça ne correspond pas à vos attentes.

Quoi qu'il en soit, les jeux de rôle sont une grande famille permettant à tous d'y trouver chaussure à son pied. Jetez donc un œil à cette sélection :

2 dés Un jeu...

- | | |
|----|--|
| 2 | <i>Bloodlust Métal</i> , John Doe, 2012 |
| 3 | <i>Chroniques Oubliées Fantasy</i> , Black Book Éditions, 2014 |
| 4 | <i>dK²</i> , John Doe, 2008 |
| 5 | <i>Dragon de Poche²</i> , Chibi, 2015 |
| 6 | <i>FATE Core</i> , 500 Nuances de Geek, 2015 |
| 7 | <i>Lady Blackbird</i> , Les Écuries d'Augias, 2012 |
| 8 | <i>Les Légendes de la Garde</i> , Footbridge, 2014 |
| 9 | <i>Les Milles-marches</i> , John Doe, 2011 |
| 10 | <i>Oltrée !</i> , John Doe, 2013 |
| 11 | <i>Numenéra</i> , Black Book Éditions, 2015 |
| 12 | <i>Tranchons & Traquons</i> , Les Livres de l'Ours, 2011 |



CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

LICENCES

Rodomontades est un jeu de Guillaume Litaudon. En dehors de ses illustrations et des différentes citations, ce jeu est placé sous licence Creative Commons CC BY - NC.

Vous êtes libre de copier, distribuer, transformer et créer à partir de ce jeu, sous tous les formats. Vous devez néanmoins citer le nom de l'auteur original et vous ne pouvez utiliser cette création à des fins commerciales.

Une copie plus complète de cette licence est disponible à l'adresse :

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/fr/>

ILLUSTRATIONS

Les différentes illustrations qui parsèment cet ouvrage, y compris sur sa couverture, sont l'œuvre de John Dickson Batten (1860 - 1932), élevée dans le domaine public.

POLICES

Ce document utilise les polices de caractères *Lato* et *Trade Winds*, toutes deux placées sous licence SIL Open Font License 1.1.

CITATIONS

Les citations de ce livre sont couvertes par le droit de courte citation tel que défini par les articles 10 de la Convention de Berne et L122 - 5 du Code de la propriété intellectuelle. Ci-dessous les sources des passages utilisés à des fins d'illustration de propos :

- page 15 : SPIELBERG, Steven (réal.), *Les Aventuriers de l'arche perdue*. Lucasfilm Ltd., 1981 ;
- page 22 : PRATCHETT, Terry, *Au guet !. L'Atlante*, 1997 ;
- page 38 : NIETZSCHE, Friedrich, *Par-delà le bien et le mal*. Union Générale d'Éditions, 1970 ;
- page 42 : JACKSON, Peter (réal.), *Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du roi*. New Line Cinema, 2003 ;
- page 43 : ZEMECKIS, Robert (réal.), *Retour vers le futur*. Amblin Entertainment, 1985 ;
- page 45 : ADAMS, Douglas, *Le Guide du voyageur galactique*. Denoël, 1982 ;

- page 48 : MELMAN, Jeff (réal.), *Community*, saison 3 épisode 3 : « Remedial Chaos Theory » . NBC, 2011 ;
- page 95 : Pen Of Chaos et le Naheulband, *Machins de taverne*. Pen Of Chaos, 2003.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier ma famille pour son soutien tout au long de la conception et de l'écriture de ce jeu.

Un grand merci à Audrey pour m'avoir poussé à aller jusqu'au bout malgré les problèmes rencontrés.

Merci également à tous les intervenants du forum Casus NO et à l'équipage du GROG. *Keep up the good work !*

INSPIRATIONS

Tranchons & Traquons, Les Mille-marches, Dragon de Poche, dK², Tunnels & Trolls, First Fable, Abstract Dungeon, Spirit of the Century, Agôn, Savage World, Barbarians of Lemuria, Bloodlust Metal, Épique 6, Cthulhu Dark, Hunters of the Unknown...

Nom

Physique



Vie

Mental



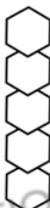
Pouvoir

Social



Histoire

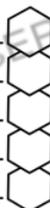
Traits



Compétences



Faiblesses



Inventaire