

Tipos et glaciés - Fraaque d'une jeunesse hobbit de désolue

Dans une communauté rurale tranquille de jeunes hobbits deviants affrontent la première de leur communauté et les coups du sort. Un joueur joue la communauté (C), un autre joue le hasard (H). Les autres jouent les jeunes hobbits (PS).

C veut ramener les PS sur le droit chemin. Il veut les jeter sur les routes. Les PS veulent persister dans leurs frasques et s'amuser.

Respectabilité Chaque PS dispose d'une respectabilité entre 1 et 5. Ils commencent à 3.

Si $Resp \leq 1$: le PS est expulsé de la communauté

Si $Resp > 5$: le PS rentre dans le rang.

Les PS choisissent un nom : Alphonse, Emilienne, Théophraste, Adeline, Walter, Joanne...

Choisir la vie rangée à laquelle vous êtes vaxé : ordonnier, brasseur, notaire, fermier...
Choisir la deviance qui vous en tient éloigné : alcool, Herbe à pipe, sexe, rébellion...

Pressions Sociales et Coups du sort

Le dH et le dC les dX représentent la puissance des 2 phénomènes.

Le dH représente les coups du sort que le hasard met sur le chemin des PS.

Le dC représente la pression sociale que la communauté fait peser sur les PS.

dH et dC varient de d4 à d20. Si un dX diminue sans d4 il disparaît.

Si $dH > d20$: tout le monde gagne 1 Resp.

Si $dC > d20$: tout le monde perd 0-1 Resp.

H et C peuvent \rightarrow leur dX pour infliger une peripetie aux PS.

Peripeties (exemples)

C : voisin pénible, ami d'origine, ami d'origine, famille inquiète, notable autre, service requis, occasion sociale, autorité sénère...

H : invasion de nuisibles, éboulement, ouragan, orage terrible, descendants affamés, lettres inquiétantes, lumières étranges, ours en colère...

Une peripetie ignorée fait \rightarrow le dX correspondant

Lorsque un PS affronte une peripetie, il peut :

• gagner 1 Resp et aller ds le sens de C

• perdre 1 Resp et aller ds le sens de H

• lancer le dX de son choix :

1-2 dX \rightarrow et le PS réussit parfaitement

3-4 dX \rightarrow , réussite mitigée

5+ dX \rightarrow , échec du PS.

• au lieu de gagner Resp. il peut payer sa deviance et \rightarrow dC

• au lieu de perdre Resp. il peut payer sa vie rangée et \rightarrow dH

Debut du jeu Les PS expliquent quel coup pendable ils étaient en train de faire quand H et C dressent une peripetie sur leur chemin. On met dH sur d8 et dC sur d8 et le jeu commence.

C \rightarrow interprète les SNS qui mettent la pression aux PS

H \rightarrow interprète les coups du sort et les événements imprévus.