

Mini jeu de rôle
imaginé par Adélie Giraud

AVANT DOTE*

The title 'AVANT DOTE*' is rendered in a bold, white, sans-serif font. The word 'AVANT' is on the top line and 'DOTE*' is on the bottom line. The text is overlaid with various botanical illustrations in shades of green, yellow, and brown. These include stylized leaves, stems, and a small starburst shape at the end of the word 'DOTE*'. The background is a solid dark grey.

*De toute façon,
tu n'as rien d'autre de prévu
avant un bon petit moment.



Le jeu de rôle né durant la quarantaine et qui te fait sortir de chez toi.
Pour s'occuper à deux, et jusqu'à cinq personnes.
Pendant une, deux, ou même trois heures.

Jeu de rôle, kesaco ?

①

C'est simplement un jeu où les participant-es interprètent un rôle pour évoluer dans un univers donné. Ton imagination sera ta principale force dans cette activité. Et, grâce à elle tu pourras aisément construire le personnage de ton choix, qu'il soit une dure à cuir ou un mage vigoureux, tu incarneras le personnage que tu souhaites dans le but d'accomplir une fabuleuse quête.

Vous vous ennuyez fermement. Il n'y a plus rien à faire, même la fenêtre qui vous sert de jardin ne semble plus filtrer les rayons du soleil et votre peau se grise à vue d'œil. C'est alors que vous recevez une notification suspecte: un nouveau jeu de rôle vient de paraître, vous allez enfin pouvoir vous occuper, vous et votre famille. Vous commencez alors à lire le contexte de celui-ci:



Cela fait maintenant six mois que la quarantaine perdure.

Que vous soyez retranché-es seule chez vous ou que vous soyez entouré-es de vos six sœurs et deux frères, le temps commence à se faire long.

Depuis les premières annonces du gouvernement rien n'est allé en s'arrangeant, bien au contraire. Les pertes humaines sont monumentales et aucun vaccin ne semble pointer le bout de son nez... Jusqu'au jour où une chercheuse pense avoir trouvé une piste prometteuse. C'est là que vous entrez en scène. Une ancienne légende hindou raconte qu'au centre de la jungle, la déesse pangoline cache le remède contre le Covid-19.

Vous avez été choisi-es parmi les dernier-es survivant-es avec d'autres inconnu-es pour arriver jusqu'au temple et trouver le vaccin !



②

Le contexte.

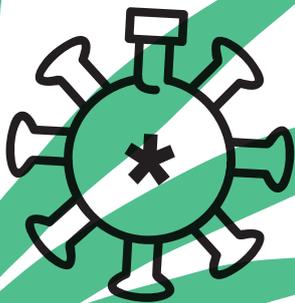


②

Le contexte.



③ Règles



bonne chance
mon petit pangolin

Ce qu'il te faut pour jouer.



- Deux dés à 3, 4, 6, 8, 10, 12 faces. (Tu peux facilement télécharger un générateur de lancés si t'en as pas.)
- De quoi faire des points de toxicité ainsi que des points hydroalcooliques. (Coquillettes, pions, bonbons, riz...)
- Une fiche personnage pour chacun·e des joueur·euses.
- Une pièce pour tirer à pile ou face.

Comment créer ton personnage ?



- Trouve son caractère, son statut, son âge et enfin son surnom.
- Trouve sa particularité (scientifique dans l'âme, finaliste de Koh-Lanta ou diseur·euse de bonnes aventures, qu'importe).
- Trouve les trois objets qui se cachent dans son sac et dessine les.
- Répartie les scores suivants dans les six caractéristiques.
Plus le chiffre est élevé plus ses capacités dans le domaine choisi sont élevées.
Choisis entre ces répartitions :
(0 ; 0 ; 6 ; 10) (4 ; 4 ; 4 ; 4) (0 ; 0 ; 8 ; 8)

Les caractéristiques :

- Intelligence : Rusé·e, iel aura des plans logiques et indiscutables.
- Agilité : Sauter de branche en branche, grimper aux murs.
- Charisme : Négociateur ou charmer, voilà sa vocation.
- Force physique : Soulever de la fonte c'est sa passion.

Lorsque le·a conteur·euse annoncera le défi à relever tu pourras donner ta solution en utilisant deux de tes capacités. Tu lanceras alors les dés correspondants au niveau de chacune d'entre elles pour voir si tu as réussi, ou pas, à surmonter l'épreuve !

- Répartie tes points de toxicité et hydroalcoolique : lance un dé à 10 faces pour établir ton score de toxicité de début de partie puis recommence pour tes points de gel hydroalcoolique. Note les résultats dans ta fiche personnage.

Réussir son lancé.

Si les scores de tes lancés, une fois additionnés font :

- Moins de 6 : tu n'as pas réussi, tu gagnes (ne te réjouis pas trop vite coco) autant de points de toxicité qu'il te manquait de points pour atteindre un score de 6.
- 6 ou 7 : tu as réussi de justesse, ce qui implique que tu peux continuer l'aventure mais avec un désavantage : cheville fêlée, objet perdu, etc. Aussi, le personnage perd d'office un point de gel hydroalcoolique.
- Plus de 7 : c'est haut la main que tu as passé l'épreuve !

Tu peux poursuivre l'aventure sans crainte avec, en prime, un gel hydroalcoolique supplémentaire que tu viens de trouver par terre, il a dû être volé par des singes il y a longtemps, par chance, il n'était pas contaminé.



Voyage et jamais ne revient.

Il y a trois manières de finir une partie.

- Soit tu réussis à obtenir le vaccin après avoir bravé les dangers et tu as gagné.
- Soit, le cumul des points de toxicité de l'équipe atteint le nombre de joueur·euses multiplié par 10 (exemple : deux joueur·euses mourront dès que leur toxicité cumulée atteindra 20*), la situation est critique et tu péris du covid, il aurait mieux fallu rester chez toi.

*Si l'un·e d'entre elleux meurt subitement il faut tout de même 20p de toxicité pour que le·a survivant·e succombe à son tour.

→ → → →

- Soit, tu n'as plus de gel hydroalcoolique et tu meurs contaminé·e, les autres ont fini par t'abandonner dans la forêt tu ralentissais le groupe.

Dans cette partie vous pouvez très bien décider de jouer égoïstement (seul·e vous aurez moins de chance de vous faire contaminer) ou en équipe (prouvez-moi que l'être humain a encore du cœur), que vous soyez fourbe ou trop gentil·le, bonne chance.



Gagner du skill.

Comme une grande personne a dit :
« De grandes responsabilités impliquent de grands pouvoirs.* »

Tu vas donc pouvoir gagner des habilités pour les caractéristiques de ton choix après chaque tour de jeu. Mais cela dépend des résultats de vos lancers.

· Si tout le monde a réussi ses lancers vous pouvez augmenter une de vos capacités de votre choix et la passer au cran d'au dessus.
(Se référer à la note sur le fiche personnage pour les différents crans.)

· Si l'un-e de vous n'a pas réussi son lancé vous avez le choix de lancer, ou pas, la pièce. Si c'est pile vous pouvez augmenter l'une de vos capacités, si c'est face vous devez descendre l'une de vos capacités (évidemment on ne peut pas descendre si on part de zéro).

· Et si la majorité est passée de justesse, vous pouvez lancer la pièce, si c'est pile une capacité peut être augmentée, si c'est face il ne se passe rien.

*La grande personne en question n'était plus trop sûre de ce qu'elle avait bu.

Toxicité et gel hydroalcoolique.



À la fin de chaque tour, les joueur-ses peuvent soit se donner soit s'échanger des points hydroalcooliques contre l'un de leur objet, un bon discours sur la force de l'espoir ou la promesse d'une amitié sincère et sans faille. Aussi, le sacrifice d'un gel permet d'enlever deux points de toxicité.

Exemple de déroulement d'un tour.

· Le ou la conteuse annonce ce qui se dresse au milieu de votre chemin, que l'élément vienne de son imagination ou des exemples de péripéties proposées dans les pages suivantes.

· Les joueur-euses annoncent ce qu'ils ont prévu pour surmonter l'obstacle, ainsi que les deux caractéristiques qu'ils vont utiliser, une action peut être justifier par les objets qu'ils ont dans leur sac.

· Les dès peuvent alors être jetés. Si l'action est réussie vous pouvez continuer. Si elle n'est qu'à moitié réussie le-a conteur-euse peut choisir d'affaiblir le personnage, que cela passe par la perte

d'un de ses objets ou une mauvaise réputation dans le groupe, etc. Dans tous les cas le-a joueur-se perd un point de gel hydroalcoolique.

Si l'action est complètement ratée le-a joueur-euse perd autant de gel hydroalcoolique qu'il lui manquait de points pour attendre un score de 6 à son lancé.



4

Temple de la déesse

PANGOLINE 43

Caché parmi les coffres piégés se trouve le remède !

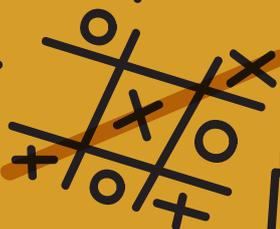


Au centre du temple, Pangoline s'occupe en jouant de la mandoline... et vous allez la déranger.

Attention !!

Chaque salle de ce temple veut ta mort mon pauvre petit pangolin... :(

AIE



Le·a conteur·euse pourra, pour raconter l'aventure, piocher dans les informations suivantes.

Mais comment commencer ?
 « Un petit groupe d'individu·es a été transporté au cœur de la jungle, sans escale et seulement muni de leur propre sac et affaires personnelles, iels sont livré·es à elleux·même dans cette mystérieuse forêt... et qui sait sur quelles étranges créatures iels vont tomber où même quels lieux sauvages iels vont avoir l'audace de découvrir.

Le temple de Pangoline, là où y'a l'antidote !

- est gardé par quelques pangolins bénévoles
- est recouvert de bas-relief, en mandarin, représentant la déesse
- est évidemment truffé de pièges mortels
- vous pouvez y écouter des concerts de mandoline

La caverne où le temps disparaît.

- pour entrer dedans il faut passer sous un filet de gouttes d'eau qui sonnent les secondes
- à l'intérieur pourtant un silence de mort règne, impossible d'y faire de bruit, ni de se faire entendre
- tout au fond se cache Nathalie, le seul caillou qui pleure toutes les larmes de son cœur puisqu'elle ne peut écouter aucune musique

Le village dévasté de Lùomà.

- a inspiré plus d'une légende terrifiante
- sur la place centrale se tient une statue
- a été dévasté par on ne sait qui
- sent fort le souffre

- les feuilles rouges des arbres qui filtrent la lumière du soleil teignent tout le marécage de rouge
- on peut y voir toutes sortes de grenouilles étranges et inconnues
- ici, certains des poissons montent aux arbres
- les humain·es ont pollué ce lieu il y a dix ans, depuis les grenouilles parlent mal

Les marécages rouges.

Bestiaire de la jungle du coin.

**Vous pouvez
piocher dedans
pour écrire
votre histoire !**

Pangoline

la déesse pangolin



- aime la solitude et rester chez elle
- a des écailles phosphorescentes multicolores
- a des pouvoir surnaturels
- joue parfaitement de la mandoline

David

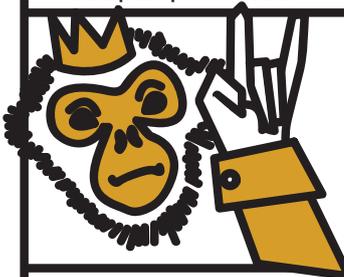
le docteur oublié



- vit dans la forêt depuis que la dernière expédition de recherche du vaccin l'a oublié
- sait parler aux pandas
- est végétarien
- ne te fait pas confiance

Malorie

contesse de
rhinopithèque de roxellan



- élançée et fière
- a un lécher défaut de prononciation
- fait attention à chon hychiène corporelle
- chon sang est auchi bleu que cha tête

Nathalie

le caillou fan de Sardou



- rêve d'un pays où les nuages noirs viennent du nord
- a compté son âge jusqu'à 77 ans
- a déjà passé tout un été à Broadway
- peut faire l'amalgame entre l'autorité et le charme

Michel

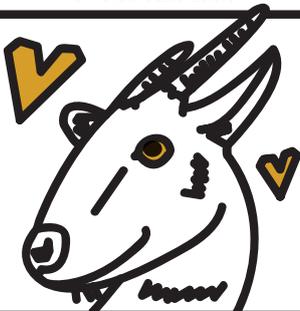
le têtard fêtard



- est reconnaissable par son discret chapeau de fête waterproof
- a toujours 3g dans le sang
- parle beaucoup et connaît tout sur tout le monde ici
- ne lui raconte jamais tes secrets

Louise

la valeureuse saola



- altruiste et bienveillante
- toujours prête à donner un coup de sabot
- propose des balades sur son dos
- est poisson

Philippe

les bambous capitalistes



- tous les Philippe sont des bambous
- mais tous les bambous ne sont pas des Philippe
- sont de bons négociateurs
- vendent de tout, tout le temps, partout

Toma

le tigreou touchou



- très très mignon
- pleure si on l'embête
- est utilisé comme appat par sa meute
- a en réalité 63ans

5 Fiche personnage



Nom :
Prénom :
Age :
Statut(s) :
Caractère :
Particularité(s) :

Dessine toi ↑

Dans ton sac ↓

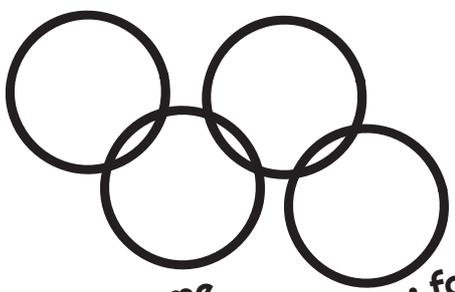
Caractéristiques :

• intelligence

• agilité

• charme

• force



Gels hydroalcooliques ↓

Points de toxicité ↓



La partie prend fin si le cumul de vos points de toxicité atteint le nombre de joueur-ses fois 10.



La partie prend fin pour toi si tu n'as plus de gel.