

SLAM!

Par Garcymore, sur une idée de Bigyo' développée par Slave pour le 2e défi TroisFoisForgé PTGPTB
License CC (BY-NC-SA)

“ Vous avez toujours rêvé d'être une rockstar. Les musiciens de légende comme Jimmy Hendrix, Angus Young, Phil Campbell, ou Steve Jones ont allumé les flammes du rock dans votre cœur. Malgré leurs parcours semés d'embûches, ils ont toujours fait leur possible pour tout donner à leur public. Maintenant c'est à votre tour d'enfiler votre blouson en cuir, d'attraper votre Fender Jag Stang et de faire vibrer le monde. ”

Slam est un jeu de rôle impliquant un maître du jeu (MJ) et au moins trois joueurs ; dont le but est de suivre la carrière d'un groupe de rock de l'âge d'or de sa formation à son inévitable chute. Il se joue avec un jeu de 54 cartes et un dé à six faces par personne. Optionnellement, vous pouvez utiliser des jetons ou des billes plates pour matérialiser les statistiques des rockeurs, ces dernières ayant tendance à fluctuer au cours du jeu.

LES FUTURES STARS

Avant de se lancer dans le vif du sujet, il va falloir que chaque participant (sauf le MJ) crée son rockeur. Nous recommandons au MJ de donner une fiche vierge à chaque joueur (jointe en annexe), la création se fait en quelques étapes simples :

- × D'abord, les joueurs doivent se mettre d'accord sur une dynamique globale : on ne forme pas un groupe sans chanteur et avec quatre guitaristes !
- × Chaque joueur doit également réfléchir sur le concept du musicien qu'il va interpréter : ses forces, ses faiblesses, son passé, sa personnalité, ce qui le définit, ce qu'il aime et ce qu'il n'aime pas. Il s'agit d'une étape cruciale, n'hésitez donc pas à en discuter en privé avec chacun pour rendre les parties intéressantes et dynamiques.
- × Chaque rockeur commence avec 3 en **santé**. Cette dernière pourra être amenée à baisser ou remonter, le train de vie d'une rockstar n'étant pas connu pour être très sain. Un personnage arrivant à 0 en santé quitte le groupe contre son gré (très diminué ou mort). Il faudra refaire un personnage (voir plus bas).
- × Trois **traits** sont associés à la santé du rockeur, représentant ses **capacités**. Le premier correspond à la carrière qu'il avait avant de se lancer dans la musique (comptable, pompier, étudiant en art, chauffeur de taxi,

militaire, etc...). Le second correspond à sa fonction dans le groupe (guitariste, bassiste, batteur, etc...). Le troisième est laissé libre : il peut s'agir de compétences particulières (informatique, athlétisme, mécanique, chant) ; d'une carrière secondaire (comme pour le premier trait) voire même d'une observation générale (doué avec les enfants, yeux de l'aigle, grand costaud, etc...).

× Lorsqu'un personnage perdra un point de santé, il devra choisir lequel des trois traits associés devient inactif jusqu'à ce que le rockeur meurtri soit soigné. Un trait inactif ne disparaît pas comme par magie (le personnage reste un bon comptable ou le guitariste du groupe), il sera juste impossible de comptabiliser le trait lors d'un jet de dés.

× Chaque rockeur commence avec 3 en **moral**. Ce dernier évoluera en fonction des événements potentiellement traumatiques qui se mettront en travers de la route du personnage. Un musicien arrivant à zéro en moral quitte généralement son groupe, que cela soit pour en former un autre ou prendre une retraite anticipée.

× Trois **traits** négatifs sont associés au moral. Il s'agit des **défauts** du personnage, ses petites faiblesses pouvant le perdre s'il ne fait pas attention. Si vous manquez d'idées, voici quelques défauts génériques qu'on peut retrouver chez certaines stars de la scène : alcoolique, accroc à [une drogue], diva, colérique, casier judiciaire, joli cœur, arthrite, rancune tenace, etc....

× Chaque défaut doit être validé en privé par le MJ avant d'être inscrit sur la feuille de personnage. Ces derniers fonctionnent à l'inverse des capacités liées à la santé. Ainsi, à chaque point de moral perdu, l'un des défauts du rockeur devient actif et sera susceptible de l'handicaper sur de futures actions. Au même titre que pour la santé, ce n'est pas parce qu'un trait négatif est inactif qu'il cesse d'exister : le personnage arrive juste à bien le gérer pour qu'il ne devienne pas un problème immédiat.

× Chaque rockeur commence avec 1 en **moyens**. Il s'agit d'une mesure abstraite de ses ressources matérielles. Pour chaque point de moyens dont il dispose, le musicien se voit également doté d'un **objet** utile de son choix (guitare légendaire ou de très bonne qualité, gros van pouvant transporter moult choses, ampli faisant trembler la scène, baguettes ayant appartenu à Artimus Pyle, etc...).

× Lorsque le rockeur va invariablement dépenser un point de moyens, il devra choisir de quel objet il va se départir définitivement. Regagner le point perdu ne permet pas de récupérer la légendaire guitare vendue aux enchères, juste d'acquiescer autre chose. Si un personnage devrait perdre un point de moyen alors qu'il est à zéro, il perd un point de moral à la place.

× En plus de ces trois statistiques de base, chaque rockeur commence avec 0 en **professionnalisme** et 0 en **légende**. Ces deux valeurs sont gagnées au cours du jeu et ont des usages bien spécifiques :

× Le professionnalisme peut être substitué à la n'importe quelle dépense de santé, de moral ou de moyens.

× La légende permet de déterminer le succès individuel de chaque personnage. Elle entre en ligne de compte dans certaines épreuves, et lorsque que le groupe éclate.

LE GROUPE

Une fois les rockeurs réunis, ils vont pouvoir décider du nom de leur groupe, de son identité visuelle et du genre de musique pratiqué. Le groupe est également défini par trois statistiques de base :

× Son **succès**. Cette valeur commence à zéro, et grimpe au fur et à mesure que le groupe gagne en notoriété. Il s'agit d'un indicateur abstrait qui mesure la célébrité à l'internationale de votre bande de rockeurs.

× Sa **richesse**. Cette valeur commence à zéro, et augmente avec les concerts. Si tout le groupe est d'accord, une dépense de richesse peut être substituée à la dépense de moyens d'un des personnages. Un rockeur peut décider de dépenser un point de moyens pour augmenter d'un la richesse du groupe à n'importe quel moment.

× Sa **cohésion**. Cette valeur commence à trois, en plus de fluctuer au long de la partie. Si la cohésion du groupe atteint zéro, ce dernier éclate et chacun part de son côté (voir « fin de partie »). Un rockeur peu décider unilatéralement de dépenser un point de cohésion à la place de dépenser un point de moral. Si mettre le groupe à mal peut conduire à l'exclusion du rocker dissident, une telle action peut sauver un personnage au bout du rouleau d'une retraite forcée.

Vous joueurs doivent également en désigner **le leader**, la figure de proue qui sera la plus reconnue, pour le meilleur comme pour le pire.

LE MANAGER

Le MJ va ici devoir créer le PNJ qu'il va le plus interpréter. Le manager doit être en lien avec les valeurs et le style du groupe, bien qu'un peu d'extravagance puisse donner lieu à des situations cocasses. Ce personnage angulaire de la vie du groupe est défini simplement par deux **traits** : un positif et un négatif.

Ces traits doivent être le reflet de la personnalité du manager, résumé en deux phrases simples. Par exemple : connaît tous les métaux du monde, bon gestionnaire de comptes, dispose d'un studio de bonne qualité, a travaillé avec Mötörhead, misogynne notoire, ne supporte pas les dépenses inutiles, prompt à s'énerver, mouton

noir de la scène rock, etc...

En tant que meneur, n'hésitez pas à bien caractériser votre manager : il va accompagner le groupe durant toute sa carrière, et être au centre de la résolution de ses divers problèmes.

LE GROUPE RIVAL

Les tabloïds se régalaient des rivalités, et le groupe des personnages va aussi avoir droit à un concurrent direct. Il appartient au MJ de le créer dans ses moindres détails : membres, style, raisons de la rivalité, identité visuelle, etc.... En plus de ces détails cosmétiques, le meneur associe deux **traits** à cette formation fraîchement créée : une force et une faiblesse.

Comme pour le manager, le groupe rival est sensé être marquant et toujours présent dans la vie de nos rockeurs. En effet, que serait Oasis sans Blur ? Ainsi nous recommandons au MJ de ne pas hésiter à en rajouter pour rendre la confrontation mémorable.

HIT THE ROAD

Une fois que tout est prêt, le meneur pose un paquet de 54 cartes mélangé au milieu des joueurs. Il va s'agir des épreuves que va traverser le groupe durant son ascension. La résolution d'une épreuve se fait toujours comme il suit :

- × Un joueur tire une carte et l'annonce au MJ (score ou figure + couleur)
- × Le MJ regarde ensuite dans la table correspondante à quelle épreuve correspond le score ou la figure tirée.
- × La couleur de la carte représente le paramètre supplémentaire venant s'ajouter à l'épreuve de base :
 - ♥ n'ajoute rien, ♦ ajoute un souci d'ordre matériel à la crise, ♣ ajoute un souci social/de réputation à la crise, et ♠ ajoute un problème aléatoire lié au groupe rival. Cet élément « bonus » est sensé apporter de la variété dans les plans que vont devoir élaborer les joueurs pour résoudre chaque événement. Une fois que la crise est complètement formée, on passe à l'étape suivante.
- × Le MJ décide en secret du meilleur moyen de résoudre l'action, puis interprète le manager venant annoncer le problème aux rockers. Ces derniers peuvent demander des précisions sur la crise, et formuler des idées de résolutions. Après s'être décidés sur la marche à suivre, les personnages donnent leur plan à leur manager. Si ce dernier est particulièrement bien trouvé, la résolution de l'action à venir aura le trait « très bonne idée ».

✂ Par exemple, durant la première période, l'un des joueurs de la table tire la carte [4♣]. A savoir « le rocker concerné est accro à une substance addictive » couplé à un souci d'ordre social. Le MJ réfléchit quelques instants avant d'interpréter le manager venant annoncer la nouvelle au groupe : « Bon, les gars, on a un problème. Un des fouilles-merde du Sun est allé raconter partout que Jack sniffe de la coke tous les week-ends. Il va falloir trouver un moyen de régler le souci si on veut un jour passer auprès du grand public. ». Ainsi, le groupe va devoir faire attention aux relations avec la presse en plus de devoir faire quelque chose concernant l'addiction de leur ami. ✂

- × Une fois le plan d'action formulé, un jet de résolution doit être fait par le joueur dont le rocker s'est le plus impliqué dans sa mise en place. En cas de réussite, le groupe gagne ce qui est noté dans la section « réussite » de la crise tirée. En cas d'échec, il faudra payer ce qui est noté dans la section « échec » correspondante. Notez qu'il est possible qu'une réussite implique tout de même de payer quelque chose.
 - × Entre chaque crise, le MJ lance 1d6 pour voir comment le groupe se débrouille. Sur 1 ou 2, rien de particulier n'est gagné. Sur 3, 4 ou 5, le groupe gagne au choix de son leader un point de succès ou un point de richesse. Sur un 6, le groupe gagne un point de succès et un point de richesse. C'est également durant cette étape que les joueurs décident s'ils veulent exclure l'un des membres de leur groupe.
 - × Une fois les coûts payés et les gains comptabilisés, on regarde le succès du groupe. S'il est assez élevé pour passer à la période suivante, on fait un « changement de période » (voir plus bas).
- Une fois que tout a été pris en compte, un autre joueur que le précédent tire une nouvelle crise, et on répète le procédé jusqu'à la fin du jeu.

JET DE RÉOLUTION

La résolution des crises est assez simplement gérée. Le joueur dont le personnage est le plus impliqué dans la résolution fait un unique jet de d6. Par défaut, on considère que l'action est une réussite sur 4, 5 ou 6 (noté 4+). C'est là que les **traits** entrent en ligne de compte :

- × Chaque trait pouvant positivement impacter l'action (capacité, « très bonne idée », manager, faiblesse du

groupe rival s'il est impliqué, etc...) baisse le seuil de réussite d'un cran (le passant à 3+ puis à 2+).

× Chaque trait pouvant négativement impacter l'action (défaut, force du groupe rival, manager, etc...) augmente le seuil de réussite d'un cran (le passant à 5+ puis à 6+).

× Bien évidemment, les traits positifs et négatifs s'annulent, ce qui après comparaison des deux vous permettra de déterminer quel sera le seuil de réussite de l'action.

× Quelque soit le nombre de traits appliqués au jet, 6 est toujours une réussite et 1 est toujours un échec.

Le MJ a toujours le dernier mot sur quels traits s'appliquent à un jet donné.

EXCLURE UN MEMBRE

Entre deux crises, le groupe peut vouloir se séparer de l'un de ses membres. Si tous les membres du groupe sauf le concerné sont d'accord, l'un d'entre eux doit défendre sa position et celle de ses camarades auprès du manager. Si le plaidoyer est convaincant et l'exclusion justifiée, le manager annonce la mauvaise nouvelle au membre concerné. Le groupe perd alors un point de succès, un point de richesse et un point de cohésion. Le joueur dont le personnage s'est fait exclure recrée un rocker remplissant une fonction similaire à celle de celui qui s'est fait sortir. Il commence toutefois avec 2 en moral seulement (un de ses défauts est actif dès le début). Par ailleurs, sa légende personnelle est égale à [le score en légende de son ancien personnage -2]. Si c'est le leader qui a été exclu, la nouvelle figure de proue du groupe devient le rocker ayant la plus haute légende.

Si un rocker meurt ou devient injouable à cause d'une crise, on utilise les mêmes règles que suite à une exclusion pour créer son remplaçant.

FIN DE PARTIE

La partie peut se terminer de plusieurs manières :

× Le groupe atteint un score de 16 en succès, marquant la fin de sa carrière à proprement parler. Ses « best-of » continueront probablement à se vendre, et certains de ses membres iront peut-être jouer ailleurs, mais le public restera marqué par l'ascension et la chute spectaculaires du groupe en tant qu'entité.

× Le groupe atteint les 0 en cohésion. Plus rien ne va et chacun part de son côté, que cela soit dans un autre groupe ou sur une carrière solo. Le public se souviendra du rocker avec la plus haute légende, mais si la richesse du groupe est plus haute que les légendes individuelles de ses membres, c'est le manager qui tirera le mieux son épingle du jeu.

Dans tous les cas, il est recommandé au MJ de décrire extensivement l'impact que le groupe, ses membres et leur musique ont eu sur le monde après leur carrière.

LISTE DES CRISES

Ci-dessous vous trouverez chaque crise qu'il est possible de piocher, réparties en quatre périodes. Dans leur énoncé, le « rocker concerné » désigne le personnage dont le joueur a tiré la carte ce tour-ci.

PÉRIODE 1 - LA FORMATION (DE 0 À 4 DE SUCCÈS)

Deux

Le rocker concerné dispose d'un matériel en mauvais état, inacceptable pour une représentation.

Réussite : Rien ne se passe.

Echec : Le groupe doit payer 1 moyen.

Trois

Le look du rocker concerné ne passerait nulle part. Il faut remédier à ça.

Réussite : Le rocker concerné gagne 1 de légende.

Echec : Le rocker concerné perd 1 de moral.

Quatre

Le rocker concerné a essayé une substance addictive, ce qui pourrait bien lui pourrir la vie.

Réussite : Le rocker concerné doit payer 1 moyen.

Echec : Le groupe perd 1 de cohésion, et le rocker concerné perd 1 de santé.

Cinq

L'une des connaissances du rocker concerné lui fait faire n'importe quoi.

Réussite : Le groupe gagne 1 de cohésion.

Echec : Le rocker concerné perd 1 de moral.

Six

Le boulot du rocker concerné lui pourri la vie.

Réussite : Le groupe gagne 1 de cohésion.

Echec : Le rocker concerné perd 1 de moral.

Sept

La vie sentimentale du rocker concerné se ressent

pendant les répétitions.

Réussite : Le rocker concerné gagne 1 de moral.

Echec : Le rocker concerné perd 1 de moral.

Huit

Le groupe doit trouver un nouveau local de répétition.

Réussite : Le groupe gagne 1 de richesse.

Echec : Le groupe doit payer 1 moyen.

Neuf

Le rocker concerné à des soucis de santé.

Réussite : Le groupe gagne 1 de cohésion.

Echec : Le rocker concerné perd 1 de santé.

Dix

Le groupe se produit sur une scène locale ou le public n'est pas très réceptif.

Réussite : Le groupe gagne 1 de richesse.

Echec : Rien ne se passe.

Valet

Le groupe a fait un bon concert, le rocker concerné se mettant en avant au détriment de ses camarades.

Réussite : Le rocker concerné gagne 1 de légende.

Echec : Le rocker concerné gagne 1 de légende. Le groupe perd 1 de cohésion, à moins que le leader ne perde 1 de moral.

Reine

Le leader doit discuter avec le groupe du jeu de scène à adopter lors des prochains concerts.

Réussite : Le groupe gagne 1 de cohésion.

Echec : Le leader perd 1 de moral et gagne 1 de légende.

Roi

Le groupe se dispute à propos du leadership.

Réussite : Un nouveau leader est désigné.

Echec : Le groupe perd 1 de cohésion, à moins que le leader actuel ne perde 1 de moral et 1 de santé (à la décision de ce dernier).

As

Tout se passe pour le mieux, le groupe gagne 1 de cohésion, et 1 de richesse.

Joker

La semaine à été particulièrement rude. Le groupe doit dépenser 1 moyen.

🔪 Passage à la période suivante - Signature chez un label : chaque rockeur gagne 1 de légende et 1 de professionnalisme, chaque rocker revient à 2 moyens (s'il n'y était pas déjà), chaque rocker repasse à 3 de santé et à 3 de moral. Un rocker étant déjà à 3 dans une de ces valeurs passe à la place à 4 dedans. Le groupe revient à 2 de richesse (s'il n'était pas plus haut), 2 de cohésion (s'il n'était pas plus haut). 🔪

PÉRIODE 2 - LE CARTON (DE 5 À 8 DE SUCCÈS)

Deux

Le rocker concerné détruit sa loge d'hôtel.

Réussite : Le rocker concerné doit payer 1 moyen.

Echec : Le rocker concerné doit payer 2 moyens.

Trois

Les paparazzi font la vie dure au rocker concerné.

Réussite : Le rocker concerné doit payer 1 moyen.

Echec : Le rocker concerné perd 1 de moral.

Quatre

Le rocker concerné est en conflit avec un autre rocker (au choix du MJ).

Réussite : Le groupe gagne 1 de cohésion.

Echec : Les deux rockers en conflit perdent chacun 1 de moral.

Cinq

Le rocker concerné plante sa voiture.

Réussite : Le rocker concerné doit payer 1 moyen.

Echec : Le rocker concerné doit payer 1 moyen et perd 1 de santé.

Six

Le rocker concerné mène une vie de débauche devenant légendaire auprès du public.

Réussite : Le rocker concerné gagne 1 de légende.

Echec : Le rocker concerné perd 1 de santé.

Sept

Le rocker concerné se tape un solo de ouf lors d'un concert.

Réussite : Le rocker concerné gagne 1 de légende.

Echec : Le rocker concerné gagne 1 de légende, le groupe perd 1 de cohésion.

Huit

Le leader du groupe devient particulièrement autoritaire, au détriment du groupe.

Réussite : Le leader gagne 1 de légende.

Echec : Le groupe perd 1 de cohésion, le leader perd 1 de moral.

Neuf

L'un des concerts du groupe est accablé de problèmes techniques.

Réussite : Rien ne se passe.

Echec : Le leader du groupe perd 1 de moral.

Dix

Le rocker concerné a eu un geste malheureux envers un fan.

Réussite : Le rocker concerné doit payer 1 moyen.
Echec : Le rocker concerné doit payer 1 moyen et perd 1 de moral.

Valet

Le groupe organise une fête légendaire.
Réussite : Le groupe doit payer 1 moyen.
Echec : Le groupe doit payer 2 moyens.

Reine

Les relations d'un des membres du groupe avec la presse people s'enveniment.
Réussite : Le rocker concerné gagne 1 de légende.
Echec : Le rocker concerné perd 1 de moral.

Roi



Des conflits internes éclatent dans le groupe.
Réussite : Le groupe gagne 1 en cohésion, le leader perd 1 de santé.
Echec : Le groupe perd 1 de cohésion.

As

Les concerts s'enchaînent. Le rocker concerné gagne 1 de légende, et le groupe 1 de succès.

Joker

Tout va mal. Le groupe doit payer 1 moyen, ou perd 1 de cohésion.

 *Passage à la période suivante – Tournée mondiale : chaque rockeur gagne 1 de légende et 1 de professionnalisme, chaque rocker revient à deux de moyens (s'il n'y était pas déjà), chaque rocker repasse à 3 de santé et à 3 de moral. Un rocker étant déjà à 3 dans une de ces valeurs passe à la place à 4 dedans. Le groupe revient à 3 de richesse (s'il n'était pas plus haut) et à 3 de cohésion (s'il n'était pas plus haut).* 

PÉRIODE 3 - PERTE DE VITESSE (DE 9 À 12 DE SUCCÈS)

Deux

Le groupe signe la chanson qui va devenir son identité, au détriment de sa créativité.
Réussite : Rien ne se passe.
Echec : Le groupe perd 1 de cohésion.

Trois

Le rocker concerné attire un fan obsédé, psychopathe et violent.
Réussite : Le rocker concerné doit payer 1 moyen.
Echec : Le rocker concerné perd 1 de santé et 1 de moral.

Quatre

Le rocker concerné traîne dans des affaires louches.
Réussite : Le groupe doit payer un moyen.
Echec : Le groupe perd 1 de cohésion et doit payer 2 moyens.

Cinq

Le rocker concerné décide de se faire un tatouage visible et particulièrement laid.
Réussite : Le rocker concerné doit payer 1 moyen.
Echec : Le rocker concerné perd 1 de moral, 1 de santé et 1 moyen.

Six

Le rocker concerné exprime des opinions politiques controversées.
Réussite : Le rocker concerné doit payer 1 moyen.
Echec : Le groupe perd 1 de cohésion.

Sept

Le groupe doit déprogrammer une tournée mondiale.
Réussite : Le leader gagne 1 de légende et le groupe doit dépenser 1 de moyen.
Echec : Le groupe doit dépenser 3 moyens.

Huit

Le rocker concerné est victime d'une attaque violente.
Réussite : Le rocker concerné gagne 1 de légende.
Echec : Le rocker concerné perd 1 de santé et le groupe doit payer 1 moyen.

Neuf

La mafia s'implique dans les affaires du groupe.
Réussite : Le groupe gagne 1 de cohésion.
Echec : Trois membres du groupe différents doivent perdre 1 point de santé chacun.

Dix

Les relations avec le label ne sont pas au beau fixe.
Réussite : Le leader gagne 1 de légende
Echec : Le groupe perd 1 de cohésion et le leader 1 de moral.

Valet

Le dernier album du groupe ne s'est pas très bien vendu.
Réussite : Le groupe doit payer 1 moyen.
Echec : Le groupe doit payer 2 moyens, et le leader perd 1 de moral.

Reine

Le rocker concerné fait une crise de la trentaine/ quarantaine malvenue.
Réussite : Le groupe gagne 1 de cohésion.
Echec : Le rocker concerné perd 1 de moral.



Roi

Le groupe est déchiré par un conflit interne de grande envergure.
Réussite : Deux rockers choisis par le MJ gagnent 1 de légende.

Echec : Le groupe perd 1 de cohésion, doit payer 1 moyen et le leader perd 1 de moral.

As

Le groupe reste fort malgré les embûches. Il gagne 1 de richesse et 1 de succès.

 *Passage à la période suivante - le début de la fin : chaque rockeur gagne 1 de légende et 1 de professionnalisme, chaque rocker revient à 3 moyens (s'il n'y était pas déjà), chaque rocker repasse à 3 de santé et à 3 de moral. Un rocker étant déjà à 3 dans une de ces valeurs passe à la place à 4 dedans. Le groupe revient à 3 de richesse (s'il n'était pas plus haut) et à 3 de cohésion (s'il n'était pas plus haut).* 

PÉRIODE 4 - LA FIN (DE 13 À 16 DE SUCCÈS)

Deux

Le rocker concerné devient dégoûté par la machine industrielle qu'est devenu le groupe.

Réussite : Rien ne se passe.

Echec : Le rocker concerné perd 1 de moral, le leader perd 1 de moral.

Trois

La muse du rocker concerné fout la merde dans le groupe.

Réussite : Le groupe gagne 1 de cohésion, le rocker concerné perd 1 de moral.

Echec : Le rocker concerné perd 1 de santé et 1 de moral.

Quatre

Le groupe part se mettre au vert pour quelque temps.

Réussite : Trois membres du groupe au choix du leader regagnent 1 de moral. Le groupe doit dépenser 1 moyen.

Echec : Le groupe perd 1 de cohésion et doit dépenser 1 moyen.

Cinq

Le rocker concerné déclenche une bagarre qui dégénère. Les conséquences sont graves.

Réussite : Le rocker concerné gagne 1 de légende et perd 1 de santé.

Echec : Le rocker concerné perd 1 de santé et le groupe doit payer 3 moyens.

Six

La mort violente de l'un des membres de l'équipe technique du groupe met tout le monde à mal.

Réussite : Le groupe doit payer 1 moyen.

Echec : Trois membres du groupe au choix du manager perdent 1 de moral.

Sept

Le divorce du rocker concerné fait la une des tabloïds.

Réussite : Le groupe doit dépenser 1 moyen.

Echec : Le groupe doit dépenser 2 moyens, et le rocker concerné perd 1 de moral.

Joker

Le groupe enchaîne les soucis. Il perd 1 de cohésion.

Huit

Le groupe doit se consacrer à des contrats caritatifs ou publicitaires sans intérêt.

Réussite : Le groupe gagne 1 de richesse.

Echec : Deux membres du groupe au choix du manager perdent 1 de moral.

Neuf

Le groupe doit travailler sur un album à la va vite pour des raisons commerciales.

Réussite : Deux membres du groupe au choix du manager gagnent 1 point de légende.

Echec : Le groupe perd 1 de cohésion.

Dix

Une émeute se déclenche lors de l'un des concerts du groupe.

Réussite : Le leader perd 1 de santé et le groupe doit payer 1 moyen.

Echec : Trois membres du groupe choisis par le leader perdent 1 de santé, et le groupe doit payer 2 moyens.

Valet

Une catastrophe naturelle détruit pas mal de l'équipement du groupe.

Réussite : Le groupe doit payer 2 moyens.

Echec : Le groupe doit payer 4 moyens.

Reine

Le rocker concerné se comporte comme un connard avec une personnalité publique.

Réussite : Le groupe doit payer 2 moyens.

Echec : Le groupe doit payer 3 moyens, et le rocker concerné perd 1 de moral.

Roi

Le groupe semble sombrer peu à peu dans l'obscurité.

Réussite : Le groupe gagne 1 de cohésion et doit payer 1 moyen.

Echec : Le groupe perd 1 de cohésion et doit payer 1 moyen.

As

Une petite tournée réussie redonne au groupe la

sensation des débuts. Le groupe gagne 1 de cohésion et de richesse.

moyen et perdre au choix 1 de santé et 1 de moral.

Joker

Gros coup dur. Le rocker concerné doit payer 1

INSPIRATIONS

Bigyo', De Mauvais Rêves de Julien Pouard & Kalysto.

Slave, pour la playlist.

India, pour sa mise en page (https://www.behance.net/Camille_Normand)

Garcymore, pour sa méconnaissance absolue du sujet.

PLAYLIST DES AMBIANCES MUSICALES

Santana - Soul Sacrifice
Lynyrd Skynyrd - Free Bird
Deep Purple - Highway Star
Jimi Hendrix - Castles Made of Sand
Lynyrd Skynyrd - FreeBird
David Bowie - Heroes
Ramones - Blitzkrieg Bop
Mötörhead - Ace of Spade
AC/DC - Thunderstruck
Metallica - Enter Sandman
Sex pistols - God Save the Queen
Siouxy & The Banshees - Helter Skelter
Parabellum - Bang Bang
Iron Maiden - The Trooper
Gun's Roses - Sweet Child 'O Mine
Queen - Don't Stop me now
Midge Ure - The Man Who Sold The World
The Pixies - Where is My Mind?
Nirvana - Lithium
The White Stripes - Blue Orchid
Radiohead - Creep
Noir Désir - Comme Elle Vient
Keziah Jones - The Invisible Ladder
Blur - Song 2

Le groupe

Succès

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16				

Cohésion

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Richesse

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Groupe rival

Description
Force
Faiblesse

Manager

Description
Force
Faiblesse

Défauts des membres du groupe

Défaut 1	Actif?
Défaut 2	Actif?
Défaut 3	Actif?
Membre	

Défaut 1	Actif?
Défaut 2	Actif?
Défaut 3	Actif?
Membre	

Défaut 1	Actif?
Défaut 2	Actif?
Défaut 3	Actif?
Membre	

Défaut 1	Actif?
Défaut 2	Actif?
Défaut 3	Actif?
Membre	

Défaut 1	Actif?
Défaut 2	Actif?
Défaut 3	Actif?
Membre	

Séances de jeu :



Rockeur : _____

Moyens et possessions

1 2 3 4 5 6 7 8

Etat de santé

Capacité	1
Capacité	2
Capacité	3
Trait : "En parfaite santé"	4

Moral

Défaut	1
Défaut	2
Défaut	3
Trait : "Moral d'acier"	4

Notes

Rockeur : _____

Moyens et possessions

1 2 3 4 5 6 7 8

Etat de santé

Capacité	1
Capacité	2
Capacité	3
Trait : "En parfaite santé"	4

Moral

Défaut	1
Défaut	2
Défaut	3
Trait : "Moral d'acier"	4

Notes