



Les Shadoks



Savez-vous ce qu'est un Shadok? Les Shadoks sont des sortes de volatiles de type imbécile et vaguement mesquins que l'on trouve environ partout, pour peu qu'on se donne la peine de chercher, mais quand même particulièrement dans le vide spatial. Naviguant de planète en planète au fil des siècles, ces piafs à cervelle d'oiseau n'ont rien de mieux à faire que d'embêter le monde et de survivre à une quantité invraisemblable de catastrophes en laissant derrière eux un bazar pas possible.

Ce JDR se propose de vous laisser les incarner le temps d'une de ces nombreuses crises, une joueuse prenant le rôle de Peuple Shadok pendant que les autres interprètent les Shadok-leaders sages et éclairés.

Ça promet.

Les shadoks

Les shadoks (Peuple comme Leaders) ont quatre caractéristiques:

GA correspond à tout ce qui est rouge ou rond ou lié à la musique

BU correspond à tout ce qui est bleu ou vert, ou à moteur, ou en papier

ZO correspond à tout ce qui est à rayures ou à pois, ou bien à peu près vertical, ou de nature médicinale

MEU correspond à tout ce qui est environ indescriptible ou inutilisable, ou qui tourne

A chacune de ces caractéristiques peut être associée une action.

Ces quatre actions sont les SEULES que connaît la Shadok concerné, et incluent souvent marcher, parler, pomper et râler.



La jauge de Victoire augmente d'un point quand quelque chose ne se passe pas comme prévu. Quand elle est pleine, ça signifie selon les probabilités shadokiennes qu'il est temps que quelque chose réussisse. Le prochain jet de dés à faire MEU (3) ou BU-GA (4) sera une réussite incroyable et spectaculaire (le Peuple définira comment).



La jauge de Ras-le-bec augmente quand il arrive quelque chose de vraiment pas cool aux Shadoks, comme une mutation désagréable qui ne sert à rien, se faire manger ou bien avoir un vilain bouton sur le nez.

Quand elle est pleine, alors le peuple Shadok se soulève contre ses dirigeantes: une à une, elles doivent justifier au Peuple en quoi elles ont été utiles depuis le début de la crise. La dirigeante qui convaincra le moins se verra jeté dans le Gloop, l'Espace, ou n'importe quel endroit où les Shadoks peuvent l'oublier, et sa joueuse devra créer une nouvelle fiche.

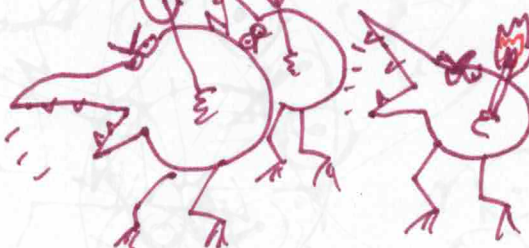
Note: il est possible à une joueuse de décider de faire revenir son personnage du Gloop/Espace/Autre à peu près n'importe quand, à condition que ce soit de manière inattendue.

Le Peuple

En plus de ses quatre compétences, le Peuple a une liste de modifications (le peuple shadok est connu pour être éminemment bidouillable, modifiable, mutable, découpable, assemblable et jetable).

Le Peuple Shadok a également trois jauges: Victoire, Catastrophe et Ras-le-bec.

La jauge de Catastrophe augmente d'un point quand quelque chose se passe comme prévu. Quand elle est pleine, il se produit une grande catastrophe, c'est comme ça et on n'y peut rien. Le prochain jet de dés à faire BU (1) ou ZO (2) créera de nouveaux dangers terribles, peut-être même avec des dents et des pustules (le Peuple définira comment).





Les Personnages

Les personnages jouent des Shadok-leaders. Une leader est caractérisée par un nom (ex: le Devin-plombier, le professeur Shadoko, le Chef Shadok, le Shadok Irrécupérable, le Marin Shadok, le Grand Intelligencieur) et une spécialité, qui peut être à peu près n'importe quoi (la magie, la médecine, la plomberie, la démagogie, la marine, l'art shadok, la météorologie, le voyage spatial, la shadokologie...)

Les leaders sont chargées en début de partie par le Peuple de sortir les Shadoks d'une énième situation absolument impossible (par exemple: leur planète s'effondre, un terrible insecte shadokivore les attaque, la population chute parce qu'ils ne savent plus pondre d'oeufs, une planète aqueuse inonde leurs maisons et leur envoie des requins sur la tête, un mystérieux Shadok-Masqué dérobe leurs télévisions...).

A cet effet, les Shadok-leaders peuvent:

- Débattre entre elles de la marche à suivre (et ne pas tomber d'accord)
- Se prendre le bec (parce qu'elles ne sont pas d'accord sur la marche à suivre)
 - Manger des chips (même les shadoks aiment les chips)
 - Donner des ordres au peuple shadok (qui obéira comme il peut)
 - Faire des actions elles-mêmes (rare chez les politiciens mais ça arrive)
 - Inventer de nouveaux proverbes (shadoks, bien sûr)

Donner des ordres au peuple

C'est la partie la plus importante et la plus satisfaisante du métier de Shadok-leader. La plus frustrante, aussi. N'importe quelle Shadok-leader peut donner une consigne au peuple shadok, que celui-ci suivra du mieux qu'il pourra. Quand une consigne est donnée, le peuple vérifie d'abord qu'il a la compétence associée et jette ensuite un dé (voir la partie 'jets de dés' pour plus d'informations).

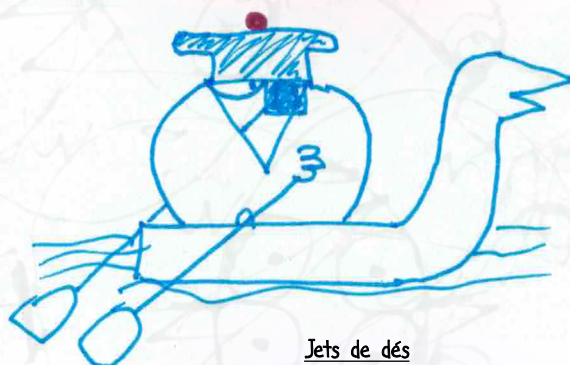
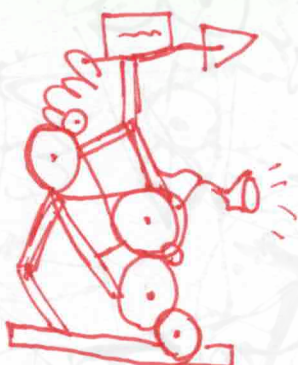


Agir

Il n'est pas rare de voir une Shadok-leader agir afin de se mettre en valeur auprès du peuple. Quand le cas de figure se présente, la Shadok-leader vérifie qu'elle dispose de la compétence associée. Après quoi elle jette le dé (voir la partie 'jets de dés' pour plus d'informations). Il est à noter que, si elle parvient à justifier auprès du peuple que cette action est couverte par la caractéristique associée (ex: pour la compétence de la case GA, qu'elle essaie de faire quelque chose de rouge) alors elle peut choisir de relancer le dé une fois si le résultat du premier jet ne lui convient pas.

Créer des proverbes shadoks

N'importe quel leader peut inventer un proverbe absurde typique des Shadoks. Ceci fait, elle jette un dé à 4 faces: sur un résultat de BU (1), le proverbe est complètement vrai et marche à merveille, sur un résultat de BU-GA (4) le proverbe est complètement faux (c'est à dire que l'inverse du proverbe est vrai). Sur un résultat intermédiaire de ZO (2) ou MEU (3) le proverbe est de mauvaise qualité et donc des fois complètement vrai, des fois complètement faux, et des fois en vacances et par conséquent tout à fait inutile.



Jets de dés

C'est simple, en tout cas selon les standards Shadoks. Quand on veut savoir si on réussit une action, on jette un dé à BU-GA (4) faces. Si on fait:

BU (1), les choses ne se passent pas comme prévu et tournent très mal.

ZO (2), les choses se passent comme prévu et tournent mal.

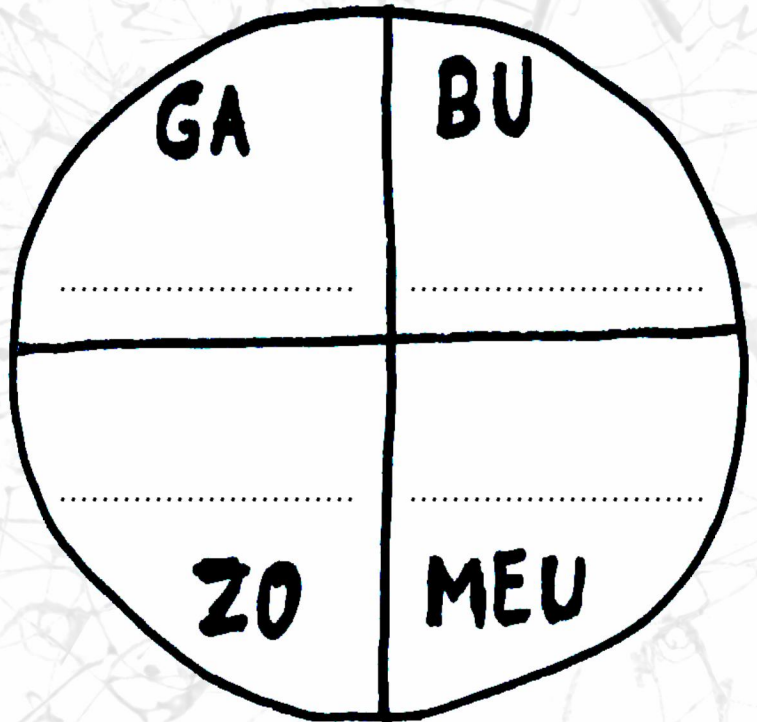
MEU (3), les choses se passent comme prévu et tournent bien.

BU-GA (4), les choses ne se passent pas comme prévu et tournent très bien.

Lorsque les choses ne se passent pas comme prévu, le Peuple choisit un autre Shadok-leader que la lanceuse pour définir de quelle façon elles se passent.

Shadok-Leader

Nom :

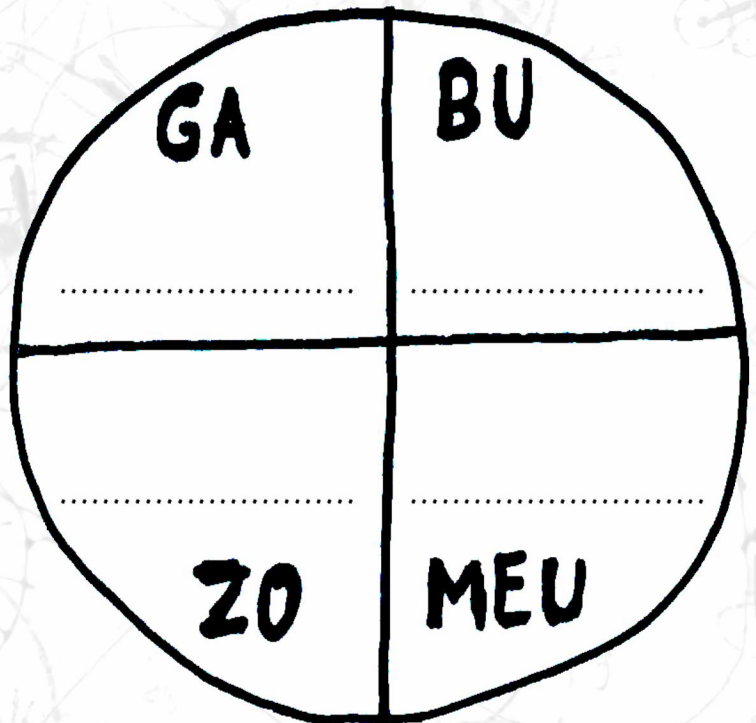


Spécialité :

Shadok-Peuple

Modifications :

.....
.....
.....
.....



Victoire



Catastrophe



Ras-le-Bec

