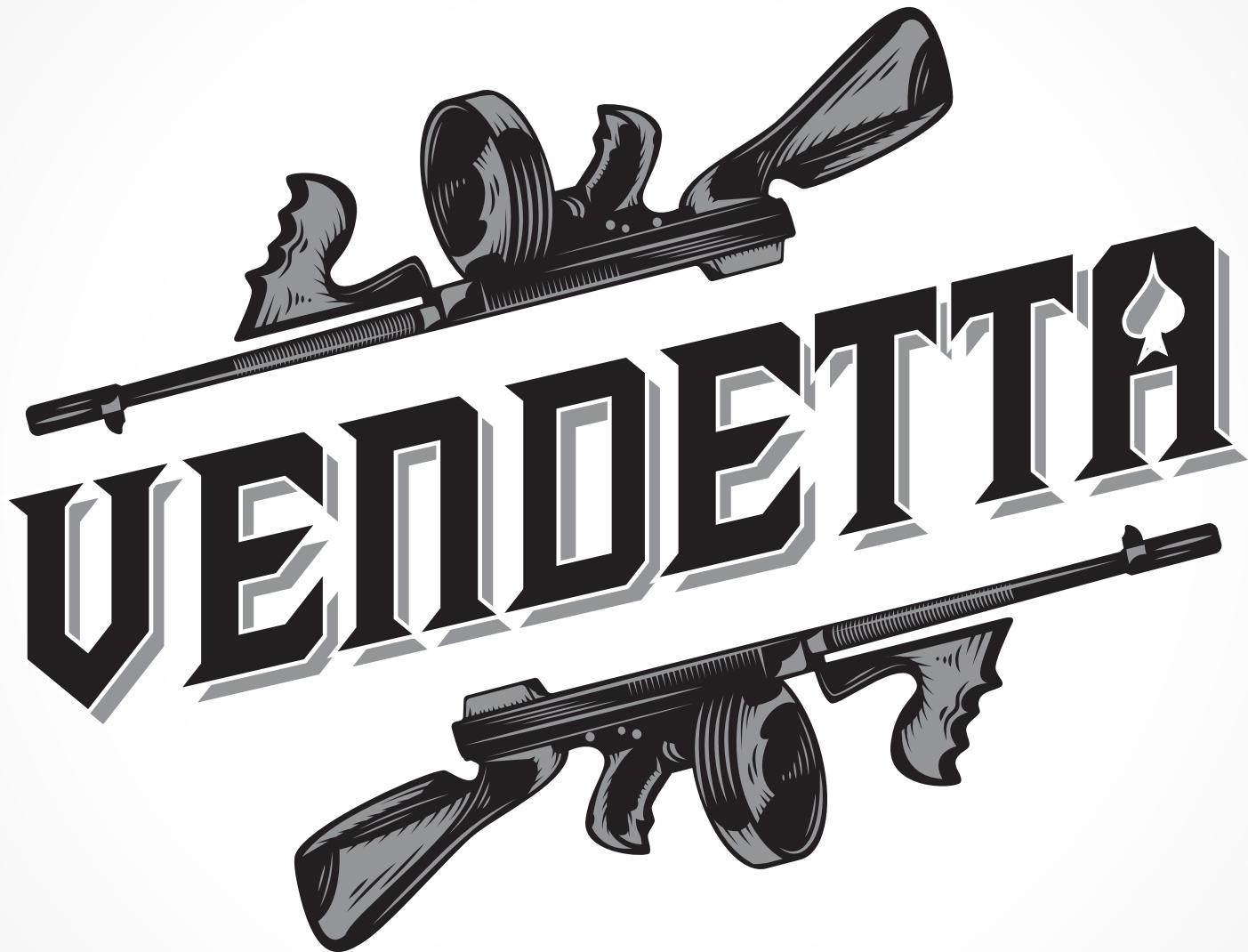


UN RÔLISTE
EN PEIGNOIR



UN JEU DE RÔLE DURANT LA PROHIBITION

L'OPPORTUNITÉ

À l'aube de l'année 1920 aux États-Unis, le texte du *Volstead Act* est enfin appliqué. La production, la distribution et la vente d'alcool sont désormais prohibées. C'est le début d'une célèbre période de troubles qui durera 13 ans : la Prohibition. Des empires mafieux se constituent autour de la contrebande d'alcool. La criminalité au sens large explose. Si le *Volstead Act* a pour ambition de moraliser la société américaine, ses conséquences sont tout autre. Le crime organisé a désormais ses grands noms : Al Capone, Lucky Luciano, Meyer Lansky, Johnny Torrio, Arnold Rothstein, Bugs Moran, Bugsy Segal...

La Prohibition est donc la chance pour de nombreux gangsters de faire fortune. La forte demande en alcool implique une logistique de plus en plus organisée pour les gangs : production, distribution et revente, ouverture de speakeasys pour écouler les stocks, corruption de la police et des politiques, extension du commerce à d'autres alcools que la bière et le whisky, comme le rhum et le gin. Les possibilités d'expansion sont énormes, et cette montée en puissance fait que ces organisations étendent leurs activités bien au-delà de l'alcool : prostitution, trafic de drogue, paris et jeux d'argent illégaux.

Le terme *Vendetta* est très lié à la mafia méditerranéenne et il n'est pas certain qu'il ait été employé aux États-Unis durant la Prohibition. Mais ça fait un titre de jeu super classe, alors je me suis permis cette liberté.

— Un auteur confus

PRÉSENTATION

VENDETTA est un jeu de rôle pour 1 à 5 joueurs et un Meneur de Jeu (MJ). Le jeu prend place durant les années 1920 aux États-Unis, en pleine Prohibition. Les joueurs y interprètent des gangsters désireux de construire un empire autour de la contrebande d'alcool. Mais ils ne sont évidemment pas les seuls sur le créneau, et la lutte pour le pouvoir s'annonce particulièrement violente...

Le système de jeu utilise un set de cinq dés de *Poker d'As*. On peut également utiliser des dés classiques à la place (voir la correspondance sur le tableau ci-dessous). Les six faces d'un dé de *Poker* présentent ces valeurs (classées de la plus forte à la plus faible) :

Valeur	Dé de Poker	Dé classique
As	♣	6
Roi	K	5
Dame	Q	4
Valet	J	3
10	10	2
9	9	1

LE GANG

Avant de créer leurs personnages, les joueurs vont d'abord créer leur Gang. Le Gang est central à la vie des personnages. Ils ne vivent que pour lui.

Le Gang est donc logiquement au cœur du jeu. Le but ultime des personnages sera de créer une organisation criminelle de plus en plus influente dans sa région, en augmentant son nombre d'Atouts.

Un des joueurs lance 1D pour définir quelle est le territoire où le Gang décide de s'implanter.

Valeur	Lieu d'implantation
♣	Une grande ville
K	
Q	Une ville de taille moyenne
J	
10	
9	Une petite ville de campagne

Un autre joueur lance 1D pour définir un premier Atout du Gang pour la contrebande d'alcool :

Valeur	Atout 1
♣	Une distillerie bien planquée
K	Un entrepôt bien gardé
Q	Un speakeasy prêt à accueillir les clients
J	Plusieurs camions ou bateaux
10	Une cargaison de whisky canadien
9	Le racket des commerçants locaux

Enfin, un dernier joueur lance 1D pour définir un second Atout pour le Gang :

Valeur	Atout 2
♣	Un lieu secret dédié aux jeux de hasard
K	Un business de prostitution
Q	Un traffic d'héroïne florissant
J	L'admiration des habitants
10	Une brigade de flics dans la poche
9	L'aide d'un homme politique influent

LES BOOTLEGGERS

Un Bootlegger est défini par trois **Caractéristiques** : *Tripes, Flair et Baratin.*

Tripes : « Coller des trempes, ça fait partie du métier ! »

Flair : « J'ai du nez pour ces conneries... »

Baratin : « Je pourrais vendre un miroir à un aveugle. »

Le joueur distribue les valeurs 1, 2 et 3 parmi ces Caractéristiques.

Il lance ensuite 1D pour définir son **Style** :

Valeur	Style
♣	J'aime vivre dans le luxe.
K	Je donnerais ma vie pour le Gang.
Q	Si je peux éviter de risquer ma vie, je préfère.
J	Je prends tout à la rigolade.
10	Je suis un tout petit peu paranoïaque.
9	Je ne parle jamais, je grogne.

Puis il lance à nouveau 1D pour définir sa **Motivation** :

Valeur	Motivation
♣	Prouver que je suis digne d'être Boss.
K	Me faire un joli pactole avant de m'enfuir.
Q	Me trouver une nana et me la couler douce.
J	Venger les copains tués par les autres Gang.
10	Me faire des relations pour m'en sortir.
9	Mettre ma famille à l'abri.

Le Bootlegger dispose également des valeurs de **Sang-Froid** et de **Réputation** égales à 0.

Il est temps désormais de trouver un nom et, surtout, un surnom pour son Bootlegger. Les Bootleggers sont toujours appelés par leur surnom lorsqu'ils agissent au sein du Gang.

Pour finir, le joueur choisit pour son personnage une arme de prédilection, en accord avec le MJ.

Note : les armes n'ont aucune influence sur les règles. Qu'importe qu'un joueur choisisse un couteau ou une mitrailleuse, l'effet sera le même. Le joueur peut donc choisir l'arme qui lui plaît le plus et est le plus en accord avec sa vision du personnage.

Pour vous aider à choisir et à rester dans l'esprit du genre, une liste de noms est disponible dans les Annexes. Voir p. 8.

Cette liste pourra également servir au MJ pour inventer les PNJ (Personnages Non-Joueurs) qui peupleront ses scénarios.

LE BOSS

Les joueurs décident ensemble lequel d'entre eux sera le Boss du Gang. Le Boss aura la responsabilité de faire régner l'ordre dans ses rangs. Il aura également le dernier mot sur toutes les actions qu'entreprendra le Gang.

Le rôle du Boss n'est pas immuable et le joueur qui aura ce rôle ne sera jamais vraiment serain. S'il montre des faiblesses ralentissant ou mettant en danger son Gang, il peut voir ses hommes se retourner contre lui et perdre son personnage. Le problème est qu'il faudra toujours un Boss dans le groupe... Voir Réputation p. 7.

LES FEMMES SONT LÀ

Bien que le crime organisé soit un milieu très majoritairement masculin, il est tout à fait possible d'interpréter une femme gangster. Peu mises en avant lorsque l'on parle de cette période de l'Histoire, elles étaient pourtant bien présentes !

Les années 1920 furent importantes pour les droits des femmes. Après avoir obtenu le droit de vote en 1919, elles acquièrent plus d'autonomie et un poids politique de plus en plus important via leurs associations.

L'Histoire met souvent en avant ces femmes manifestant pour les ligues de tempérances (les associations opposées à la consommation d'alcool), mais nombre de femmes appartenaient aussi à des associations opposées, qui mettaient en avant le fait que la Prohibition favorisait la montée du crime et de la corruption.

Moins citées, il faut également parler des femmes bootleggers ! Plusieurs femmes furent impliquées dans la contrebande. Parfois pour transporter des bouteilles sous leurs vêtements (qui oserait fouiller une femme ?), mais aussi dans la production et la distribution ! Des activités risquées mais qui attiraient néanmoins les mères de famille et les femmes immigrées voulant offrir une meilleure vie à leurs enfants dans un pays ravagé économiquement.

Notons aussi qu'avant la Prohibition, les femmes fréquentaient peu les saloons et les bars. Durant la Prohibition par contre, on les vit plus souvent boire dans des lieux plus publics comme les speakeasies.

LE CADRE

VENDETTA vous permet de créer votre propre Cadre pour vos parties. Et c'est très simple !

Munissez-vous d'une feuille de papier A4, d'un crayon et d'un D (poker ou classique), puis suivez ces étapes :

1. Lancez le D et observez le résultat :

Résultat	Symbole	Élément
♣	♦	Gang adverse
K	✗	Lieu
Q	▲	Organisation
J	●	Personnage
10	■	Objet
9	!	Évènement

Notez le symbole de l'élément obtenu où vous le souhaitez sur la feuille. Inventez et notez en-dessous de ce symbole la nature de l'élément.

2. Relancez le D et, comme précédemment, notez le nouveau symbole et sa nature quelque part sur la feuille. Reliez ensuite ce symbole avec un autre symbole de la feuille. Inventez et inscrivez le long de cette ligne le lien entre ces deux éléments.

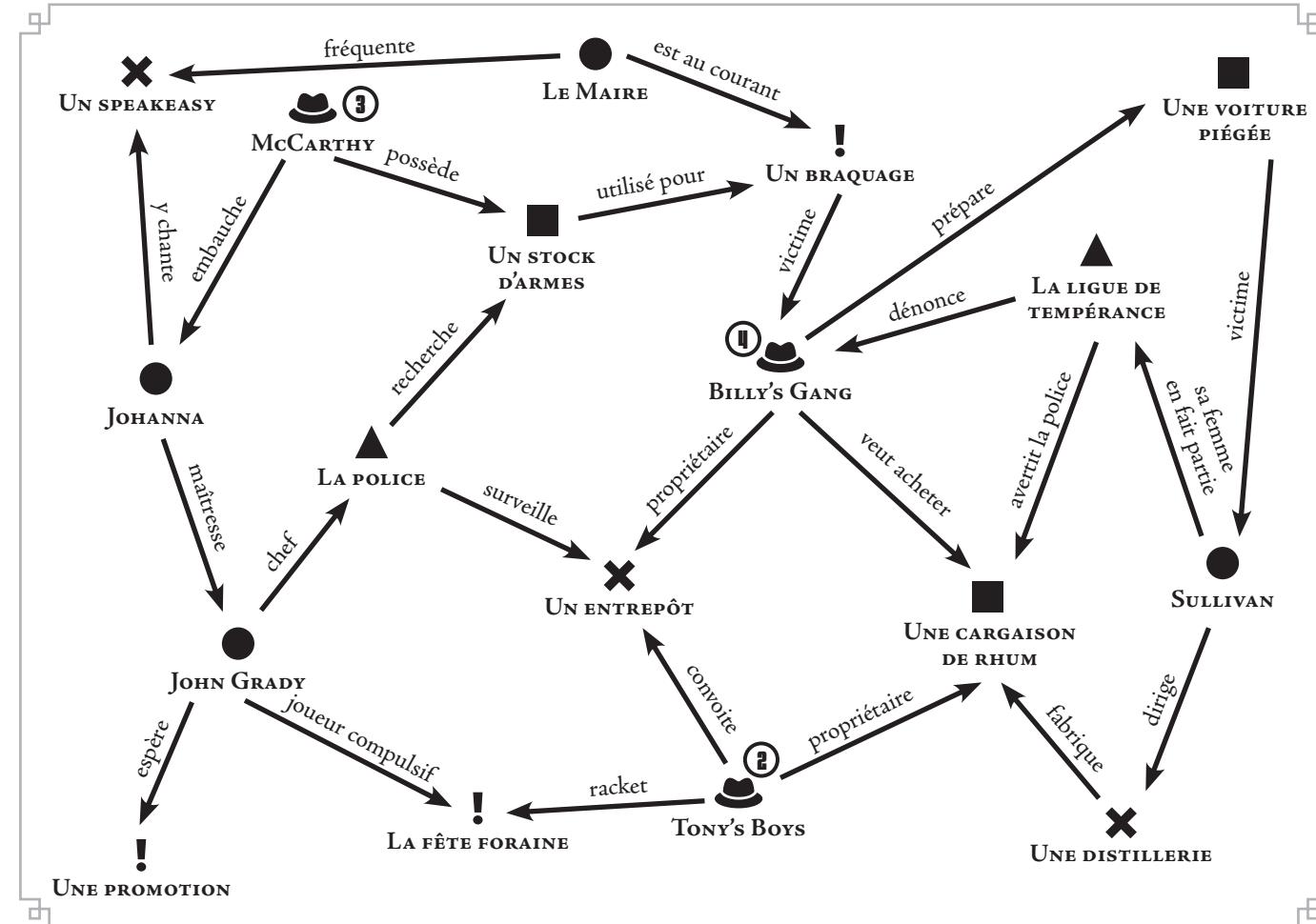
3. Répétez la seconde étape jusqu'à ce que la feuille soit remplie.

Notes :

- Vous ne pouvez tracer que des lignes droites.
- Il est interdit de croiser des lignes.
- Si vous n'avez pas d'idée suite à un résultat, vous pouvez décider à la place d'ajouter un lien entre deux éléments déjà présents.

EXEMPLE

Voici un exemple de création de Cadre. Vous pouvez l'utiliser tel quel pour votre première partie !



À chaque fois que vous tombez sur la face « Gang adverse », et que vous placez celui-ci dans le Cadre, relancez 1D classique puis notez le résultat dans un cercle à côté de ce Gang. Il s'agira de son score d'Influence.

Pour vous aider à créer votre propre Cadre, vous pouvez utiliser les listes d'exemple (voir Annexes p. 8). Vous y trouverez des exemples prêts à l'emploi pour tous les types d'éléments. Libre à vous de choisir ceux qui vous inspirent le plus.

FIGURES

Pour réussir des actions, les joueurs devront lancer 5D afin d'obtenir des figures typiques du Poker. Voici ces figures (classées de la plus faible à la plus forte) :

Figure	Description	Exemple
Paire	2D identiques	K K
Double paire	2D identiques + 2D identiques	Q Q 9 9
Brelan	3D identiques	J J J
Suite	5D qui se suivent	10 J Q K ♣
Full	3D identiques + 2D identiques	K K K 9 9
Carré	4D identiques	10 10 10 10
Poker	5D identiques	♣ ♣ ♣ ♣ ♣

Ces figures peuvent être accomplies avec n'importe quelles faces des D. Évidemment, plus la valeur des faces est élevée, meilleure est la figure (par exemple : un brelan de Roi est supérieur à un brelan de 9).

BOOTLEGGERS ?

Bootlegger est le terme employé pour désigner un contrebandier d'alcool. Si le terme est apparu durant la guerre de Sécession (1861-1865), il a surtout été utilisé pendant la Prohibition.

On pourrait traduire le terme par « l'homme qui cache une bouteille dans sa botte », notamment grâce aux flasques, ces petites bouteilles de verre ou de métal et aux formes arrondies, qui permettait de transporter plus facilement de l'alcool dans une petite poche ou dans ses bottes.

Le terme est toujours utilisé aujourd'hui pour désigner quelqu'un qui vend de l'alcool à son domicile sans autorisation.

SPEAKEASYS ?

Les speakeasys étaient un type de bar clandestin, qui s'est fortement répandu durant la Prohibition. On dit que ce type d'établissement tient son nom d'avant la prohibition, de lieux où les patrons demandaient aux clients de parler doucement quand ils commandaient de l'alcool au bar (« speak easy »).

Durant la Prohibition, la gestion des speakeasys était souvent assurée par le crime organisé. Outre la consommation d'alcool, certains établissements proposaient également des concerts et des pistes de danse ! On a même découvert des speakeasys bien plus tard, jusqu'à dans les années 2000 !

DIFFICULTÉ

Pour chaque action que les joueurs veulent entreprendre (qu'il s'agisse d'une action d'un de leur personnage ou d'une action du Gang), le MJ définit la difficulté de celle-ci :

Figure	Difficulté
Double paire	Très facile
Brelan	Facile
Suite	Ardue
Full	Difficile
Carré	Très difficile
Poker	Extrêmement difficile

ACTION SIMPLE

Une fois que le MJ a défini la difficulté de l'action entreprise par le Bootlegger, il précise à ce dernier quelle Caractéristique il doit utiliser (*Tripes*, *Flair* ou *Baratin*).

Le joueur lance alors 5D. Il observe le résultat et, s'il a obtenu une figure égale à celle demandée par le MJ, alors c'est un Succès. Chaque figure supérieure obtenue équivaut à un Succès supplémentaire.

Pour chaque point de sa Caractéristique, le joueur peut relancer autant de D qu'il le souhaite.

Exemple : Lors d'une tentative d'intimidation difficile (full), Jérémie lance 5D et obtient une paire. Il a un score de 2 en *Tripes*, ce qui lui permet de relancer 2 fois autant de D qu'il le souhaite. Il décide de relancer 3D et obtient au total deux paires ! Il relance 1D et obtient finalement un full ! Quel veinard ce Jérémie !

STYLE

Si, pour décrire son action, le joueur fait un effort de roleplay et s'inspire pour cela du Style de son personnage, il peut alors relancer 1D de son choix.

MOTIVATION

Si la Motivation du Gangster est impliquée dans son action, le joueur peut utiliser les As comme joker.

Exemple : Guillaume a comme motivation « Dette de sang » et attaque justement l'assassin de son frère. Il lance 5D pour son action de Tripes et obtient un brelan de 10, un Roi et un As. Comme sa Motivation est impliquée, il transforme l'As en 10 pour obtenir un carré de 10. L'heure de la vengeance a sonné !

Dans le cas d'une action en Opposition, si les deux partis ont la même figure, une figure avec des faces « naturelles » est toujours supérieure à celle utilisant des jokers.

ROUTINE

Si une menace quelconque plane sur un personnage (par exemple : son Gang est ouvertement en guerre avec un autre), le MJ peut demander à son joueur d'effectuer un jet de Routine. Le joueur lance alors ses 5D et doit obtenir au moins une paire. Il n'a le droit à aucune relance sur ce type de jet.

S'il n'obtient aucune figure, alors le destin s'acharne sur le Gangster. Par exemple : ses ennemis ont décidé de se venger sans préavis et l'attaquent au détour d'une ruelle alors qu'il revenait tranquillement de l'entrepôt.

INSPIRATIONS

Rien de tel qu'un bon film ou une bonne série pour se mettre dans l'ambiance ! Voici les deux œuvres qui ont inspiré ce jeu et qui vous seront fort utiles si vous cherchez des idées, ou si vous voulez tout simplement vous immerger dans cette période :

BOARDWALK EMPIRE

Une superbe série télé qui couvre toute la période de la Prohibition, visuellement somptueuse et remarquablement écrite.

À noter la formidable bande-originale qui propose des versions réorchestrées de grands classiques de l'*early jazz*.

DES HOMMES SANS LOI

Un excellent film contant l'ascension de trois frères d'un petit comté de Virginie, durant les dernières années de la Prohibition.

LES INCORRUPTIBLES

Le grand classique ! À revoir !

Le MJ peut demander ce type de jet de temps à autre pour distiller une certaine tension durant la partie. Attention néanmoins à ne pas en abuser pour ne pas lasser les joueurs.

Il est très rare de rater une action de Routine. Le but de cette règle et de toujours laisser planer le doute ce qui peut arriver à un Gangster. Malgré leurs allures de rois du monde, ils ne sont à l'abri de rien...

SANG-FROID

À chaque lancer, et pour chaque Succès obtenu (une figure plus importante que celle demandée par le niveau de difficulté de l'action), le joueur gagne immédiatement 1 point de Sang-froid.

Exemple : Sam doit réussir une action « Facile » et donc obtenir au moins un brelan. Après son lancer (et ses éventuelles relances), il réalise finalement un full ! C'est deux figures au-dessus que celle demandée, il obtient alors 2 points de Sang-froid.

À tout moment de la partie, un joueur peut dépenser 1 point de Sang-froid pour relancer 1D de son choix.

On peut dépenser autant de points de Sang-froid que l'on veut sur un lancer.

ACTION DE GROUPE

Quand plusieurs joueurs veulent effectuer la même action en même temps, alors ils peuvent tenter une action de groupe. Chaque joueur lance les D comme pour une action simple. Si, au moins, la moitié des joueurs réussit son lancer, alors l'action est une réussite.

OPPOSITIONS

Il peut arriver que deux joueurs doivent s'affronter sur une action, ou que le MJ veuille lancer les D pour l'action d'un ennemi. Il s'agit dans ce cas d'une action en opposition. Les deux partis lancent leurs D comme une action normale. La meilleure figure parmi les deux résultat l'emporte.

CONFLITS

Durant une partie, les joueurs affronteront bien évidemment des Conflits en tout genre. Il s'agira le plus souvent de combats, mais on peut imaginer d'autres types de Conflits : négociations avec un gang adverse, infiltration d'un entrepôt à détruire, etc.

Chaque Conflit dispose d'un score fixé par le MJ. Ce score indique le nombre de Succès qu'il faut obtenir pour résoudre le Conflit. On peut résoudre un Conflit avec plusieurs actions et à plusieurs joueurs.

À chaque fois qu'un joueur effectuera une action contre ce Conflit, chaque Succès obtenu réduira le score du Conflit de 1. Une fois ce score réduit à 0, le Conflit est résolu par les Bootleggers.

Note : les Conflits doivent être peu courant durant une partie (comptons 1 à 3 Conflits par partie). Beaucoup d'actions entreprises par les joueurs peuvent être résolues via une action simple. Il faut donc garder cette règle de Conflit pour les scènes plus importantes et impactantes de votre scénario.

Durant un Conflit, si joueur échoue à son action, on estime que son adversaire réplique immédiatement avec succès contre le Bootlegger. Ce dernier subit alors des blessures.

Note : Les joueurs continuent de gagner des points de Sang-froid même durant un Conflit.

BLESSURES

Quand un Bootlegger subit une blessure lors d'un Conflit ou de toute autre action, il raie immédiatement sur sa fiche le D le plus à gauche du tableau de Blessures (voir colonne suivante).

Chaque case représente la face d'un D. Si un Bootlegger est blessé et qu'un joueur raie la case représentant la face du 9, alors cette face ne sera pas utilisable lors de ses prochains lancers.

Les blessures se soignent avec du repos forcé. Un Bootlegger ne doit rien faire durant une période de repos sinon cette période est réinitialisée.

Chaque case se décoche suite à une période de repos suffisante. On commence toujours par soigner les cases les plus à droite :

Blessures				
9	10	J	Q	K
2 jours	2 jours	1 semaine	1 semaine	1 mois

PROSPÉRER

Le but du Gang des joueurs est de prospérer jusqu'à devenir un véritable empire du crime organisé. Et tous les moyens sont bons pour y parvenir !

Pour prospérer, le Gang devra gagner de nouveaux Atouts et/ou démanteler les Gangs adverses. Pour rappel, le Gang des joueurs démarre avec 2 Atouts.

INFLUENCE

Le Gang des joueurs dispose d'un score d'Influence égal au nombre d'Atouts dont il dispose. À sa création, le Gang des joueurs a donc un score d'Influence de 2.

Les Gangs adverses disposent eux aussi d'un score d'Influence (défini lors de la création de Cadre).

UN NOUVEL ATOUT

Avant le commencement d'une partie, les joueurs se concertent pour définir quel nouvel Atout ils essayeront d'obtenir. Il peut s'agir de n'importe quel élément qui permettrait au Gang de prospérer. Tout ce qu'ils peuvent imaginer (en accord avec le MJ évidemment) et tant que leur choix soit logique avec leurs actions passées et les Atouts déjà acquis du Gang.

Exemple : le Gang dispose déjà d'un « entrepôt bien gardé » et d'une « brigade de flics dans la poche », il serait donc intéressant d'essayer d'obtenir une distillerie pour fabriquer leur propre gnôle histoire de remplir cet entrepôt sous l'œil bienveillant d'une police corrompue...

Les joueurs choisissent librement l'Atout qu'ils désirent ou peuvent s'aider de cette liste :

Exemples d'Atouts : une distillerie, un entrepôt, un speakeasy, plusieurs camions, plusieurs bateaux, un trésor de guerre, un casino clandestin, un business de prostitution, un traffic de drogue, les revenus du racket des commerçants, des flics dans la poche, l'aide d'un homme politique, un stand de paris truqués, un stock d'armes, des guetteurs partout en ville, etc.

REVENUS DU GANG

Au début de chaque partie, on calcule les revenus du Gang. Le Gang gagne autant de points de Fortune que son score d'Influence. Ces points de Fortune s'ajoutent à ceux précédemment gagnés.

Exemple : le Gang dispose de 1 point de Fortune et de 2 points d'Influence. En début de partie, il gagne 2 points de Fortune qu'il ajoute à ses économies. Le Gang dispose maintenant de 3 points de Fortune.

GANGS ADVERSES

Pour rappel, chaque Gang adverse dispose également d'un score d'Influence (qui est défini lors de la création du Cadre, ou déjà existant sur le Cadre prédéfini).

Pour gagner l'Atout qu'ils ont choisi en début de partie, le Gang des joueurs devra affronter un Gang adverse. Les joueurs peuvent choisir plusieurs approches : en lui déclarant la guerre (donc s'attaquer directement à lui), ou via une négociation.

♦ **LA GUERRE** : pour déclarer la guerre à un autre Gang, il suffit de s'attaquer ne serait-ce qu'une seule fois à lui. Affronter un Gang est une action d'opposition (voir p. 5). C'est au Boss des joueurs de lancer les D pour son Gang, le MJ lançant les D pour le Gang adverse. Chaque Gang a autant de relances que son score d'Influence. Le Gang ayant réussi la meilleure figure gagne l'affrontement. Le Gang victorieux gagne 1 point un Atout de l'adversaire (et donc 1 point d'Influence), tandis que le vaincu perd donc 1 Atout (et par extension 1 point d'Influence).

Note : les joueurs et MJ peuvent donner du relief à un affrontement en décrivant à chaque jet de D ou relance ce qu'il se passe durant cette affrontement. Une relance peut être décrite comme une stratégie habile d'un Gang pendant une bataille (une prise à revers, un otage, etc.). Soyez créatifs !

♦ **LA NÉGOCIATION** : tout comme une déclaration de guerre, la négociation est un affrontement mais aux conséquences moins brutales. La négociation implique également une action en opposition (avec autant de relances que les scores d'Influence). Le Gang adverse (donc le MJ) fixe le prix à payer pour obtenir l'Atout (en cas de victoire des joueurs). Si le Gang des joueurs gagne, ils gagnent donc l'Atout pour le prix demandé (ils paient en points

de Fortune). C'est le Gang adverse qui partage ses forces, mais tout à un coût. À l'inverse, si les joueurs perdent, alors ils ne gagnent rien du tout et devront trouver un autre moyen pour obtenir cet Atout, ou alors acheter tout de même l'Atout pour le double du prix.

Si un Gang adverse voit son score d'Influence arriver à 0, alors il est vaincu. Si tous les Gangs du Cadre sont vaincus, alors le Gang des joueurs contrôle toute la ville. Le MJ peut alors créer un nouveau Cadre pour permettre au Gang de prospérer dans une autre ville (les joueurs peuvent garder leurs personnages et leur Fortune, mais il devront recommencer avec un 1 seul Atout et donc 1 point d'Influence).

FORTUNE

La Fortune du Gang peut être utilisée pour d'autres occasions qu'une négociation pour un Atout. Par exemple, lors d'un autre moment du scénario, les joueurs peuvent avoir besoin de payer pour d'autres éléments : graisser la patte d'un policier trop zélé, payer un ennemi pour trahir son Gang et approcher plus facilement leurs ennemis, etc. Quel que soit l'achat envisagé par les joueurs, celui-ci leur coûtera 1 point de Fortune.

RÉPUTATION

Après un scénario où le Gang a gagné 1 Atout, les joueurs donnent au MJ un morceau de papier avec leur vote. Ils doivent voter pour le joueur qu'ils jugent le plus influent et impliqué dans le scénario (il est interdit de voter pour soi-même). Le joueur qui a le plus de votes gagne 1 point de Réputation.

Si, durant un scénario, le Gang perd 1 Atout après une confrontation avec un Gang adverse, il s'agit d'un revers qui fait jaser. Si, à ce moment, un des joueurs a plus de réputation que le Boss du groupe, il lui vole alors son poste et devient le nouveau Boss. Il désigne ensuite un des autres joueurs pour tuer l'ancien Boss. Le pouvoir change de main.

Le joueur qui vient de perdre son personnage doit alors en créer un nouveau et intégrera le Gang en tant que nouvelle recrue.

Note : il est intéressant pour le MJ de garder cette règle secrète. Faites évoluer la Réputation des joueurs sans jamais leur expliquer en quoi elle consiste. Le retournement de situation n'en sera que plus fort le jour où le pouvoir changera de main.

EXPÉRIENCE

Après chaque scénario, chaque joueur gagne 1 point d'expérience (XP). Chaque joueur gagne également 1 XP supplémentaire si le Gang a gagné 1 Atout durant le scénario.

Les joueurs peuvent également convertir autant de points de Sang-froid inutilisés en XP.

ÉVOLUTION

Les joueurs peuvent faire évoluer leurs personnages en augmentant le score de leurs Caractéristiques. Le coût en XP est égal au carré du score supérieur.

Exemple : pour passer une Caractéristique de 2 à 3, cela coûtera au joueur 9 XP (3x3).

ANNEXES

Vous trouverez dans cette section plusieurs listes pouvant vous aider durant la création d'un Cadre, ou pour improviser durant une partie. Vous trouverez également des listes de noms pour la création des Bootleggers ou de vos PNJ.

Vous trouverez aussi une fiche de Bootlegger et de Gang en dernière page, à imprimer et distribuer à vos joueurs.

LIEUX

Un speakeasy, un entrepôt, une distillerie, l'hôtel de ville, la promenade, la fête foraine, un champ paumé, une planque, un bordel, une magnifique demeure, un hôtel prestigieux, le champ de courses, un quartier riche, un quartier pauvre...

ORGANISATIONS

La police, un parti politique, le FBI, un groupe de tueurs à gages, une association de vétérans de la Grande Guerre, une branche du Ku Klux Klan, un syndicat de travailleurs, une ligue de tempérance, une association féministe...

PERSONNAGES

Un espion, un tueur à gage, un banquier, un policier corrompu, un policier incorruptible, un musicien, une femme fatale, un convoyeur, un fournisseur, un

fabriquant de gnôle, une prostituée, une célébrité, un homme politique, un journaliste...

OBJETS

Un coffre-fort, une cargaison de whisky canadien, des diamants, des explosifs, un stock d'armes, une lettre compromettante, une voiture piégée, une bouteille empoisonnée, un cheval de course, des sacs remplis de billets...

ÉVÈNEMENTS

Une descente de flics, un règlement de compte sanglant, une élection truquée, un braquage qui fait du bruit, une rumeur persistante, une explosion, une disparition, une manifestation pro-prohibition, une manifestation anti-prohibition...

NOMS IRLANDAIS

- ♦ **PRÉNOMS MASCULINS** : Liam, Malone, Sean, Aïdan, Kylian, Nolan, Ryan, Pharell, Tayron, Kenan, Connor, Cillian, Evan, Ronan, Sullivan...

- ♦ **PRÉNOMS FÉMININS** : Ella, Norah, Shanna, Kiara, Abby, Kelly, Tara, Aylin, Ela, Erin, Maureen, Siobhan, Katie, Darina, Myrna...

- ♦ **NOMS DE FAMILLE** : Murphy, Kelly, O'Sullivan, Walsh, O'Brien, Byrne, O'Connor, O'Neill, O'Reilly, Doyle, McCarthy, Gallagher, O'Doherty, Lynch, Murray...

NOMS ITALIENS

- ♦ **PRÉNOMS MASCULINS** : Elmo, Donato, Tony, Alberto, Vincenzo, Aurelio, Gabriele, Umberto, Gino, Rinaldo, Luciano, Lucio, Amerigo, Ennio, Luigi...

- ♦ **PRÉNOMS FÉMININS** : Carmine, Annunciata, Angelina, Liviana, Rossella, Carmela, Gabriella, Melania, Cristina, Adriana, Eloisa, Vanda, Raffaella, Adelina, Gina...

- ♦ **NOMS DE FAMILLE** : Rossi, Esposito, Bianchi, Romano, Ricci, Marino, Greco, Gallo, Conti, Costa, Giordano, Mancini, Rizzo, Lombardi, Moretti...

ÉCRIRE UN SCÉNARIO

En plus de la volonté des joueurs de s'attaquer aux Gangs adverses, il est conseillé de préparer quelques évènements, voir un scénario complet, pour structurer la partie. Pour ce faire, analysez le Cadre créé pour la partie.

Une fois le Cadre bien assimilé, appuyez-vous sur cette structure simple de scénario :

- ♦ 1 : objectif/envie des joueurs
- ♦ 2 : un évènement dans la ville
- ♦ 3 : une complication
- ♦ 4 : un rebondissement imprévu
- ♦ 5 : une conclusion/cliffhanger

Pour chaque étape, choisissez un élément du Cadre qui sera au centre de la scène. Pour la scène suivante, faites de même avec un élément relié au précédent.

VENDETTA

FICHE DU BOOTLEGGER

NOM

SURNOM

STYLE

MOTIVATION

TRIPES

FLAIR

BARATIN

SANG-FROID

RÉPUTATION

XP

MON GANG

INFLUENCE

FORTUNE

ATOUTS

Blessures				
9	10	J	Q	K
2 jours	2 jours	1 semaine	1 semaine	1 mois

AVERTISSEMENT

Ce jeu a été écrit sur un coup de tête ! Créer un jeu sur la Prohibition était une vieille envie mais VENDETTA n'en est que le premier essai. Il manque sérieusement de test et de raffinement, alors voyez ceci comme une base, un brouillon vers quelque chose de plus gros et plus beau, un jour peut-être.

Si vous en avez aimé la lecture ou, encore mieux, si vous y avez joué et avez des retours à me faire, n'hésitez pas ! C'est toujours un plaisir de discuter.

— L'auteur

♦ PREMIER DRAFT — NOVEMBRE 2020 ♦

CRÉDITS

RÉDACTION & MISE EN PAGE

Quentin Saint-Georges

REMERCIEMENTS

Les braves copains de l'Arcadius Roleplaying Club (GG, JJ, Jerem, Sam & Nashoo) pour leur enthousiasme hebdomadaire & Victoria pour son enthousiasme quotidien.

UN RÔLISTE
EN PEIGNOIR

