# ROLETIME

## LA PLAINE DES BOURDONNEMENTS

# Livret des Règles



COLLECTIVE ADVENTURE

# ROLETIME - LA PLAINE DES BOURDONNEMENTS

## Règles et Aides de jeu

## Bienvenue dans Roletime – La Plaine des bourdonnements !

ROLETIME est une collection de jeux d'aventure narratifs et collaboratifs pour 3 à 7 joueurs. Dans La Plaine des Bourdonnements, vous incarnez un groupe d'insectes pollinisateurs tels qu'un bourdon druide, une mouche sorcière ou un papillon barde. Ensemble, vous devrez ramener la stabilité dans la région d'Aristée.

## Aperçu du jeu

Cette aventure est composée de 5 épisodes prêts-à-jouer. Un épisode correspond à une partie d'environ 60 à 90 minutes, selon le nombre de joueurs.

Le jeu d'aventure, ou jeu de rôle, est une fiction collective où les joueurs et joueuses sont à la fois conteurs et acteurs. Votre objectif est de dérouler le scénario et de vivre une aventure épique et collaborative.

## À chacun et chacune son rôle

Un joueur ou une joueuse assume le rôle de Meneur ou Meneuse de Jeu (appelée la MJ) : c'est la conteuse et l'arbitre de la partie. Les autres incarnent chacun l'un des six personnages disponibles pour participer à l'aventure : les Personnages Joueurs et Joueuses (appelés le ou les PJ).

## Le rôle du Meneur ou de la Meneuse de jeu

En tant que MJ, votre rôle est d'animer la partie. C'est vous qui allez décrire les situations dans lesquelles se trouvent les PJ. Pour vous aider dans cette tâche, vous avez à votre disposition l'ensemble du matériel de la boîte de jeu, le plus important étant le Livret de l'aventure. Ce livret contient toutes les informations dédiées à la MJ pour faire jouer les épisodes. Attention, si vous souhaitez changer de MJ en cours de route, lisez **uniquement** les informations de l'épisode que vous allez faire jouer !

## Déroulement d'un épisode

Un épisode se joue comme une suite de scènes. Elles sont présentes dans le Livret de l'aventure. On peut différencier deux types de scènes :

### 1. Les scènes narratives

Les scènes narratives sont principalement dédiées à la progression du récit. Les PJ doivent interagir avec le contexte présenté par la MJ, effectuer des tests de compétence à l'aide du D20 – dé à 20 faces fourni dans la boîte de jeu – et décider des actions de leurs personnages. La MJ dévoile alors les effets de ces actions et fait évoluer le récit en conséquence.

Catherine, la MJ, décrit aux joueurs un passage qui se trouve devant eux. Elle indique que celui-ci est complètement obstrué par des branchages. Elle demande alors d'effectuer un test de Force ou d'Agilité pour traverser ces obstacles. En cas d'échec, les PJ risquent de subir des dégâts.

Vincent décide de faire un test de Force, qu'il réussit haut la main ! C'est maintenant à Manon de jouer, cependant elle a beaucoup moins de chance que Vincent, et obtient un score insuffisant pour traverser le passage sans subir de dégâts…

### 2. Les scènes de combat

Les scènes de combat se jouent de façon plus structurée et démarrent dès que la MJ l'indique. Elles peuvent être à l'initiative d'un PJ qui décide de se battre contre une créature hostile. Elles peuvent aussi être déclenchées quand les personnages se font attaquer.

Lors d'un combat, les PJ et la MJ jouent à tour de rôle en commençant par celui qui a déclenché le combat (MJ ou PJ). À leur tour, les PJ posent chacun une carte **Action** depuis leur main et résolvent leurs effets (voir ci-après **Les cartes Action**). C'est ensuite à la MJ de résoudre les actions des créatures ennemies à l'aide des cartes **Créatures**, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les créatures ennemies soient neutralisées ou que tous les PJ soient inconscients.

## Lancer du D20, difficulté, échec et réussite critiques

Au fil de l'aventure, de nombreuses situations se résolvent avec une part de hasard. Ces situations aléatoires sont représentées ici par un dé à 20 faces, plus communément appelé **D20**. Un lancer du D20 peut être effectué à l'occasion de scènes de combat ou pour réaliser un **test de compétence**.

Un test de compétence est **toujours** à l'initiative de la MJ (qui suit les indications du **Livret de l'aventure**). Ces tests sont réalisés avec une difficulté cible, plus simplement appelée **DC**, et avec l'utilisation d'une compétence spécifique.

Ainsi, un **Test de Perception DC12** signifie que le PJ doit lancer le D20, ajouter le bonus de Perception indiqué sur sa **Fiche de Personnage**, et qu'il doit obtenir au moins un score de 12 ou plus pour réussir le test (en additionnant les deux résultats).

Il existe deux exceptions. Si la face affichée par le D20 donne un résultat de **1** (on appelle cela un résultat « naturel » de 1), alors quels que soient la difficulté ou les bonus, ce test sera toujours un échec : c'est ce qu'on appelle un **échec critique**. De la même façon, un résultat « naturel » de **20** sur le D20 sera une réussite automatique, quels que soient les malus et la difficulté, c'est une **réussite critique**.

Lors d'un **test de compétence**, un PJ peut décider d'en aider un autre, on appelle cela une **Assistance**. Le PJ assistant doit avoir la compétence testée sur sa fiche de personnage. Il donne ainsi au PJ qui effectue le test un bonus égal à la moitié de son propre bonus, arrondi à l'inférieur (avec un minimum de 1).

Certaines situations peuvent se résoudre avec un **TEST DE GROUPE**. Ce type de test s'effectue de la même manière que n'importe quel **TEST DE COMPÉTENCE**. Chaque PJ effectue son propre test de compétence à la difficulté requise, et si au moins la moitié du groupe réussit, alors on considère que le test est une réussite pour tous les PJ.

### Matériel de jeu

Une fois que chaque joueur ou joueuse a choisi son personnage parmi les six proposés dans la boîte, il ou elle peut s'équiper de sa **FICHE DE PERSONNAGE**, ainsi que des deux cartes **ÉQUIPEMENT** correspondantes à celle-ci (voir **Les cartes Équipement**).

- 1 Livret de l'Aventure
- 1 Livret des Règles
- 1 Livret Pédagogique
- 7 fiches de personnages
- 112 cartes à jouer
- 20 cartes Créature et Indice
- 10 Scènes immersives
- 1 dé à 20 faces

La fiche de personnage de Tisari le Moro-sphinx est une fiche spéciale à personnaliser (voir **RÈGLES DU MODE EXPERT – CRÉATION DE PERSONNAGE**).

Manon décide de jouer Sarnas, le Paon-du-Jour Barde. Une fois munie de sa **FICHE DE PERSONNAGE**, elle récupère les cartes d'équipements **LUTH** et **RAPIÈRE**.

## La Fiche de Personnage



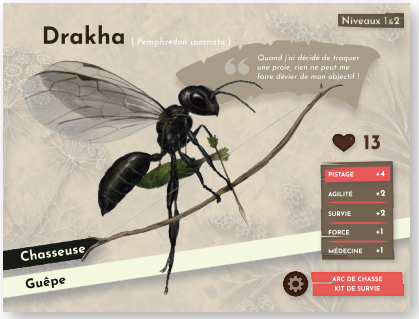
Elle contient les informations concernant le personnage : son nom, son espèce, son archétype et son niveau. Chaque fiche de personnage possède un recto et un verso, chacun dédié à leurs niveaux. Chaque épisode indiquera à quel niveau le personnage commence l'aventure.

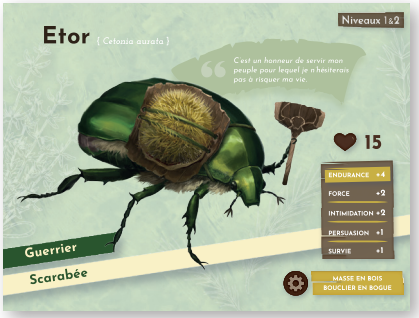
Les points de vie (PV) du personnage, symbolisés par le ♥, indiquent combien de dégâts il peut subir avant d'être inconscient. Un personnage inconscient est hors-jeu tant qu'il n'a pas reçu des soins pour ramener son nombre de points de vie au-dessus de zéro.

Les compétences du personnage sont représentées par des bonus. Chaque personnage a une spécialité qui correspond à une compétence mise en avant sur la fiche. Ses bonus sont utilisés aussi bien en combat que pour effectuer des tests de compétence lors des phases narratives. Les bonus sont utilisés aussi bien en combat que pour effectuer des tests de compétence lors des phases narratives.

Chaque personnage débute avec ses équipements par défaut, qui sont précédés de l'icone ⚙.



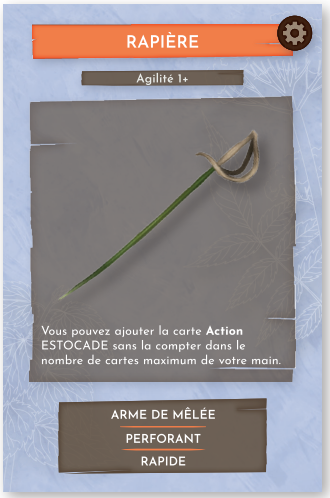



## Les Cartes

Il existe trois types de cartes : les cartes **Équipement**, les cartes **Objet** et les cartes **Action**.

### Les cartes Équipement

Chaque personnage ne peut avoir que deux cartes **Équipement** à la fois et seule l'une des deux peut avoir le mot-clé **Encombrant**. Les mots-clés des équipements d'un personnage permettent de choisir en parallèle les cartes **Action** qui vont constituer la main d'un ou d'une joueuse pour l'ensemble de la partie.




**Sarnas** (joué par Manon) est équipé au début de la partie d'une **Rapière**.

Celle-ci requiert un bonus d'au moins **+1** en **Agilité** pour pouvoir être utilisée.

Les mots-clés de cette arme (**Arme de mêlée**, **Perforant**, **Rapide**) permettent de définir les cartes **Action** que Manon pourra utiliser pour construire sa main (voir ci-après **Les cartes Action**).

Enfin, une courte description indique que Manon peut ajouter la carte **Action Estocade** dans sa main sans la compter dans son maximum de carte **Action**.

Chaque personnage commence l'aventure avec deux équipements qui lui sont associés :

- **Sarnas** le paon-du-jour commence avec le **Luth** et la **Rapière**.
- **Drakha** la guêpe avec l'**Arc de chasse** et le **Kit de survie**.
- **Grizel** la mouche avec le **Grimoire de magie** et une carte Objet **Parchemin de puissance**.
- **Jagos** le bourdon avec le **Don de la nature** et le **Bâton de druide**.
- **Emette** la coccinelle avec l'**Arc court** et la **Panoplie de couteaux**.
- **Ethor** le scarabée avec la **Masse en bois** et le **Bouclier d'épines**.

## Les cartes Objet

Il s'agit ici d'objets que les PJ vont trouver pendant l'aventure. Les cartes **Objet** sont distribuées au fur et à mesure de la partie par la MJ et ne sont pas prises en compte dans la limite de cartes par joueur et joueuse (**Équipement** ou **Action**). Elles se comportent cependant comme des cartes **Équipement**, avec les mêmes limitations. Sauf mention contraire, lorsqu'une carte **Objet** est débloquée par les PJ, elle le reste pour l'ensemble de l'aventure. Si un objet possède la mention **Unique**, cela signifie qu'il s'utilise de la même façon qu'une **Action** de type **Unique**.

## Les cartes Action

Ces cartes constituent la main d'un ou une joueuse. Le nombre de cartes dans la main d'un PJ dépend de son niveau et de certains équipements qui peuvent donner accès à des cartes supplémentaires. Au **niveau 1**, un PJ commence par **5 cartes Action** en main. Il peut ajouter une carte supplémentaire en passant au **niveau 2** puis au **niveau 4**. Cependant, certains équipements permettent d'aller au-delà de cette limite.

Pour pouvoir jouer une carte **Action** dans sa main, il est nécessaire de valider l'ensemble des prérequis de celle-ci. Ces prérequis peuvent être un mot-clé d'équipement comme **Tranchant**, un archétype de personnage comme **Roublarde**, une espèce d'insecte comme **Paon-du-jour** ou un bonus de compétence minimum comme **Endurance 2 ou plus**. Enfin, certaines cartes nécessitent que le PJ ait atteint un certain niveau pour y avoir accès, auquel cas le niveau requis est indiqué directement sur la carte.

Manon commence un nouvel épisode au niveau **2** avec Sarnas, le Paon-du-jour Barde. Sarnas est équipé des cartes **Rapière** et **Luth**. Manon peut donc choisir un total de **6** cartes pour compléter sa main. Elle choisit de prendre une carte **Contre-attaque** grâce à sa **Rapière** qui possède les mots-clés **Arme de mêlée** et **Rapide**. Le **Luth** lui permet ensuite de choisir une carte **Balade de récupération**, une carte **Chant héroïque**, ainsi que deux cartes **Insulte vicieuse**, ayant toutes le type **Instrument de musique**. Manon s'empare ensuite de la carte **Confusion**, dédiée à l'espèce **Paon-du-jour**, comme Sarnas.

Le **Luth** lui permet d'ajouter un nombre de cartes **Inspiration** à sa main qui est égal à son bonus d'Empathie. Sarnas a **+2** en Empathie au niveau 2 : Manon ajoute donc deux **Inspiration** à sa main. Enfin, la **Rapière** lui permet d'ajouter une carte **Estocade** à sa main, pour un total de neuf cartes Actions !

Chaque carte précise comment l'utiliser. Dans la plupart des cas, elle nécessite de lancer un D20, d'ajouter les bonus du personnage pour une compétence donnée - et tout autre bonus indiqué - pour obtenir le score final. En fonction de ce score final, le résultat de l'action aura des effets différents. Il existe quatre types de carte Action, chacune est jouée d'une façon différente.

Par défaut et sauf mention contraire, les cartes **Action** retournent dans la main du PJ après avoir été jouées. Elles correspondent à des actions ordinaires que les PJ peuvent répéter sans risque de restreindre leur main. Sauf mention contraire sur une carte, il n'est possible de jouer qu'une seule carte **Action** par tour de jeu.

C'est le premier tour de combat : Manon décide de jouer la carte Action **Estocade** à l'aide de sa **Rapière**. Une fois les effets résolus, la carte ayant le type Rejouable, elle reprend cette carte dans sa main, et pourra la rejouer, si elle le souhaite, au prochain tour.

Les cartes de type Active sont des cartes qui restent en jeu jusqu'à ce que leur effet soit résolu. Le PJ place cette carte sur sa fiche de personnage et conserve ses effets tant qu'elle est en jeu. Lors de son tour, le PJ peut décider de désactiver la carte. Une fois les effets de la carte résolus, celle-ci est alors traitée comme une carte de type Défausse ou Unique selon ce qui est indiqué sur la carte (*voir ci-dessous*).

Pour son second tour de combat, Manon joue la carte **Chant héroïque** et la pose sur sa fiche de personnage pour signifier que celle-ci reste en jeu. Elle-même et tous ses alliés bénéficient à présent d'un bonus de +1 sur tous leurs lancers de D20 !

Les cartes de type Défausse sont les cartes Action qu'un PJ ne peut plus rejouer jusqu'à la fin du combat. Il devra mettre cette carte dans sa pile de défausse et attendre que le combat soit terminé pour pouvoir de nouveau reprendre ces cartes en main.

C'est maintenant à Vincent, qui joue Ethor le Scarabée Guerrier, de poser une carte **Action**. La carte **Balayage** lui permet d'attaquer toutes les créatures autour de lui. Une fois l'action résolue, Vincent met la carte de côté. Il ne pourra plus la jouer pendant ce combat.

Enfin, les cartes de type Unique ne peuvent être jouées qu'une seule fois sur l'ensemble de l'épisode. Une fois son effet résolu, cette carte est définitivement mise de côté : le PJ ne pourra plus la rejouer de toute la partie.

C'est au tour de Mathieu, qui joue Grizel la Mouche Sorcière. Il pose la carte **Projectiles magiques**, et inflige un total de 12 dégâts, assez pour définitivement neutraliser la dernière créature ennemie. Mais Mathieu doit se séparer de cette carte pour le restant de la partie : sa main est réduite à 3 cartes après ce combat.

La plupart des actions requièrent que le PJ lance un D20 et ajoute d'éventuels bonus pour obtenir un score final. Dans le cas où les valeurs de score 1 et 20 ne sont pas indiquées sur la carte, cela signifie que l'action utilise les règles d'échec et de réussite critiques décrites plus haut.

Un échec critique (un résultat « naturel » de 1 sur le D20) signifie que l'action est complètement ratée et aucun effet ne se produit. À l'inverse, une réussite critique (un résultat « naturel » de 20 sur le D20), signifie que l'action **double ses effets** ! Le PJ applique alors les effets maximums et relance une nouvelle fois le D20 pour obtenir un second résultat.

---

Si vous souhaitez jouer rapidement, voici des exemples de mains pour chaque personnage de **niveau 1** :

**Sarnas** : Confusion, Insulte vicieuse, Chant héroïque, Balade de récupération, Estocade, Contre-attaque, Inspiration x 2.

**Grizel** : Éclair Magique, Arista, Illusion, Orbe Arcanique, Projectiles magiques x 2.

**Drakha** : Tir, Pose de bandage, Pose de piège, Dard, Flèche épineuse x 2.

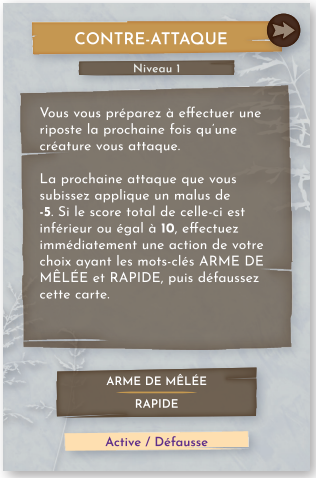
**Ethor** : Frappe, Coup puissant, Fracas, Interception, Charge au bouclier, Balayage.

**Emette** : Tir, Attaque rapide, Chance, Autohémorrhée, Attaque sournoise x 2.

**Jagos** : Nature sauvage, Endothermie, Enchevêtrement, Soin Magique x 2.

---

Par leur couleur, certaines cartes **Action** sont associées à un personnage. Cependant, en gagnant des niveaux, les PJ peuvent avoir accès à des cartes d'une autre couleur, et seuls les mots-clés comptent alors pour constituer les cartes **Action** de sa main.






## Matériel dédié au Meneur ou à la Meneuse de jeu

Une partie du matériel de jeu est dédiée à la MJ, qui doit la maintenir cachée des PJ afin de ne pas divulguer en avance des informations sur l'épisode qu'elle s'apprête à faire jouer.

### Carte Créature

Ces cartes de format carte postale contiennent sur le recto le visuel de la créature et sur le verso les statistiques de combat de celle-ci, ainsi que d'autres informations utiles pour aider la MJ à jouer ces créatures. Le Livret de l'aventure liste les créatures pour chaque épisode et indique quand mettre en jeu l'une d'elles. Le visuel est à montrer aux PJ lors de la mise en jeu de la créature, mais les statistiques sont à la discrétion de la MJ.

### Carte Indice

Ces cartes sont à fournir aux PJ par la MJ lorsque cela est indiqué dans le Livret de l'aventure. Elles permettent, selon l'épisode, de résoudre des énigmes, de déjouer des pièges ou d'explorer des zones de jeu.

### Scène Immersive

Ces illustrations sont présentes pour faciliter l'immersion dans les scènes de jeu. Tout comme les cartes Créature, le Livret de l'aventure indique pour chaque épisode la liste des scènes utiles et quand les mettre en jeu.



*Épisode 1 - Scène 1 : Une blessée à la taverne*



*Épisode 1 - Scène 2 : Une rencontre surprenante*

## Fin de la partie

Dans ROLETIME, tous les joueurs et joueuses gagnent ou perdent ensemble. Ainsi, si au moins l'un des PJ tombe inconscient et n'est pas sauvé par les autres, la partie se termine sur une défaite du groupe. Vous pouvez alors librement recommencer l'épisode, en changeant de personnage, de stratégie, etc.

Une partie se termine lorsque la dernière scène du jeu est résolue. La MJ passe alors au dénouement de l'épisode, qui peut évoluer en fonction des actions des PJ durant la partie. C'est lors du dénouement que les PJ peuvent poser des questions pour en apprendre davantage sur les choix qu'ils ont fait et leurs conséquences possibles sur les prochains épisodes.



**© Collective Adventure 2023** - Tous droits réservés - 5 rue Fénélon 33000 Bordeaux, FRANCE - www.collective-adventure.com
Auteurs : Jérémy Buisson & Laura Degracia. Illustrateur : Mathieu Clochard. Graphisme : Ninon Thomas.