

ZOGABOLLO

: un jeu de rôle engagé, par Philippe Tromeur (20 mai 2008)

Les personnages sont définis par deux caractéristiques, *JorgeL* et *Ftül*, entre lesquelles il faut répartir 6 points. Ils luttent contre les terribles *Zmilf* et leur chef *Takaar* ! Sauveront-ils *Gervöl* & *Sarig* ?

ACTIONS

Lorsque les personnages agissent contre les *Zmilf*, ils doivent faire un jet de *d6* inférieur ou égal à leur *FtühL* : en cas de réussite, ils ont vaporisé un *Zmilf*, et en cas d'échec, il perdent un point de *JorgeL* !

Un personnage qui n'a plus de *JorgeL* explose en se transformant en un nombre de *Zmilf* égal à son *Ftül*...

Pour les autres actions, on fait des jets de *JorgeL*, avec risque de perdre du *Ftül* (0 = mort).

MATÉRIEL

Un *gmuz* inflige 2 *Ftül*
Un *kalpe* tue 2 *Zmilf*

EXPÉRIENCE

Après une aventure, un héros peut gagner 1 *Ftül* ou 1 *JorgeL* (score maximum : 5), ou

échanger 1 *Ftül* + 1 *JorgeL* contre un *gmuz*, un *kalpe*, ou 1*d6* *Zmilf* dressés...

Note : les *Zmilf* ne se battent jamais entre eux...

INVASIONS

Lorsque les personnages croisent des *Zmilf*, ceux-ci attaquent en priorité celui qui a le plus haut score de *Ftül* ou de *JorgeL*...

SECRETS

Les *Zmilf* ont été créés en laboratoire, dans une usine de fabrication de moef...

Aujourd'hui encore, ils aiment s'y rendre en pèlerinage. *Takaar* y règne en tyran, avec la complicité du gouvernement de *Fotjore*...