

# Raoul

Le jeu de rôle qui sent sous les bras

35 F



ul le jeu de rôle qui sent sous les bras  
un jeu d'role. Il est édité par *Les  
urs de Runes*, qui sont eux-mêmes  
association loi de 1901 à but non  
lif.

Heures leur siège social se situe au :

14, rue de la Garenne

78350 Les Loges en Josas.

Si vous parlez à vos amis de la rédaction,  
composerez le (16-1) 44-23-86-07.

Fax : pas encore.

ex : idem.

pop : non plus.

éphone dans la 205 : ne pas déranger.

1 et unique auteur rédactionnel, dont

ns ne sommes pas responsables et qui

ngage que lui : Marcel Larcenet...

meilleurs voici son téléphone (19-33-1-

39-56-28-12, Dallas.

lustre-trateur : Larcenet★.

avertissement : le même★.

l'ont mis en page : Guy Marchand et

nard Ysambert, sous la surveillance de

rcel, bien sûr !

recteur et censeur suprême de la

llication : Robert Lebedel assisté de son

acteur en chef qu'a rien écrit mais qu'a

suré, Bernard Ysambert.

writing : Jean-Philippe Roger X de la Y.

meuf du censeur, Suzette Lecœur. La

luchi du maquettiste, Michelle Legrand.

ns que Bernadette Marchand, et ses

ux Roger et Thérèse.

créature générale de la rédaction :

□ oui      □ non

recteur délégué :

□ oui      □ non

recteur délégué adjoint :

□ oui      □ non

rvise abonnements :

à y'en a pas... c'est une blague !

vente de droits de reproduction,

istrations et textes :

□ on sait jamais !

spéciaux mercis à mes vrais amis, qui

aintenant, vivent dans l'anonymat en

olombie : Monsieur Raoul Carrasco

ancien concier qui maintenant s'adonne

aux plaisirs de la chair avec des hommes de

eu de vertu), Jean-René Carrasco

qui restera l'italien de mes rêves),

er Fleurenceau (parasite de bas étage),

oger Von TCB 88 (succulent en

ouligamie), Monsieur Manouel-Bernard

arcenet, frère au coup de crayon gras

aisant maintenant parti de l'intelligentsia

arienne et passant son temps à se vautrer

ans des jacuzzis).

es faux amis, qui vivent maintenant dans

e stupre grâce à moi : Méméne Qué lan

our son interprétation de Germaine,

onsieur Max Mac Marcel Fort (pour

on sait-que... et mes rosiers),

ean-Patrick Choissard (sans qui ce livre

urait quand même vu le jour), Raoul

aillet (sans lui, pas d'bolot), aux testeurs

olontaires ou non.

us divers rewriters (pasque j'aierit

éale), à Bob comme toujours, à nos popas

à nos momans divers.

un grand merci à : *Mon curé fait du X.*

u mère c'est Sim, *Les Bronzés font*

u ski, *les Simpson*, à des VRP et à

es Nonnes, à *Fataouïd Galataïd*

humourthandessinées comme je les aime).

la Ginette de ma vie, Germaine Boulay.

Merci pour tout, merci, non c'est trop, je...

le livre a été imprimé par les gars de

Imprimerie Henry - Parc d'activités des

ampignelles - 62170 Montreuil.

chévé d'imprimé en décembre 94.

l'ISBN : en cours.

épôt légal : à parution.

ou vou'l' rappelle une bonne fois pour

toute, mais les illustrations et les textes

appartiennent à leurs auteurs, comme ça

n'est pas responsables.

our autant *Ze Raver's of Runes* se réserve

ous droits de reproduction et de traduction

ans le monde entier y compris à La

bourboule.

# SOMMAIRE

## AVERTISSEMENT .....page R

## MAGAZINE : mes règles de création.

## MARCEL LARCENT, NOUS DÉCLARE :

### Les caractéristiques primaires :

«votre petit jardin secret...» .....page Ra

Les aptitudes secondaires .....page Ra

Détermination des compétences

personnelles :

«votre propriété» .....page Raoul

### Consommation d'alcool :

«le raoul» .....page Raoul

### La mort :

«ou devenir invincible» .....page Raoul

Les cartes de Raoul .....page Raoul

L'expérience, la vie, la mort...

«...les femmes, le sexe» .....page Raoul

Comment qu'on devient Raoul :

«penchants retors, minables et  
vulgaires» .....page Raoul

Conseils au G.C. :

«...apprécier comme un  
loisir» .....page Raoul

Costumes et atmosphère :

«le port du Marcel» .....page Raoul

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

. BONJOUR .

NOUS SOMMES ICI POUR PARLER DES RAOUl. MAIS QUI SONT CES HEROS LEGENDAIRES, CES CHEVALIERS DES TEMPS NOUVEAUX QUI, UN JOUR, DOMINERONT LA PLANETE POUR INSTAURER LE REGNE DU ROND DE VIGNE ET DE LA 44 IMPORT. EH BIEN, TOUT SIMPLEMENT, CES HEROS CE SONT LES RAOUl, LES MARCEL, LES ROGER ET AUTRES MAURICE, CES PERSONNES SI RESPECTABLES QUI AFFICHENT, AVEC FIERTE, GOURMETTES EN OR ET CHEMISES DU PLUS MAUVAIS GOUT. VOUS SAVIEZ, CES GENS QUI MANGENT SUR LES BORDS D'AUTOROUTE, A COTE DE LA CARAVANE ET DE LA BMW (OU DE LA 506 FAMILIALE). OU ENCORE, CES GENS QUI DEFERENT EN MASSES VORACES, VETUS DE SHORTS MOULANTS ET DE TEE-SHIRTS AUX COULEURS VARIÉES, PRÉTS A PHOTOGRAPHIER TOUT CE QUI RESSEMBLE A UNE CURIOSITÉ LOCALE. CEUX QUI CONDUISENT VITE, ET MAL, QUI S'OBSTINENT A ALLER EN BRETAGNE ALORS QUE TOUT LE MONDE SAIT PARFAITEMENT QU'IL N'Y AURA JAMAIS DE BEAU TEMPS LA-BAS. ENFIN, TOUTES CES PERSONNES SI DESAGREABLES, QUI VOUS GACHENT LA VIE ET TROUBLENT DE LEURS BARBECUES BRUYANTS VOTRE REPOS SI DUREMMENT MÉRITE.

GRACE A NOUS, VOUS ALLEZ AVOIR LE PLAISIR D'INCARNER UN DE CES PERSONNAGES DE LEGENDE. BIENVENUE DANS UN MONDE MEILLEUR, REMPLI DE SURPRISES ET DE PERSONNES SI SENSIBLES, CELUI DE RAOUl, LE JEU QUI SENT SOUS LES BRAS !

«Raoul, eh bien, c'est une mouche en été, sur le bord d'un verre de lait. On essaie de l'attraper, mais diantre ! elle ne se laisse pas faire. Insaissable, Raoul est la mouche sur le verre et s'envole loin des railleries des hommes. C'est un jeu qui renferme l'essence même de notre beau pays : la France, qui est la mouche sur le verre de lait du monde. Il explique comment nous devons vivre et nous comporter. Ce n'est plus un jeu de rôle, c'est un code civil.»

**Monsieur De Larosay**, esprit bien pensant de ce siècle et accessoirement noble à ses heures.

«Raoul est un jeu nouveau, un jeu bien fait et bien rempli. Il est plaisant de pouvoir se retrouver, l'espace d'une soirée, dans la peau d'un Gégé ou d'un Lulu bien touffu. Pour moi, ce jeu est une véritable catharsis : comprenez-moi... vu mon milieu (frères et sœurs à noms composés, mère élevée chez les Carmélites, père riche et révisionniste...), c'est plus une joie qu'une souffrance de reproduire une ou plusieurs scènes de la vie de ces fabuleux charmeurs de plage et de camping. Merci à Raoul de m'avoir fait connaître

l'existence de ces êtres étranges et fabuleux. Quelle joie de pouvoir s'appeler Jean-Claude et de boire de la Krô dans un camping-car marron avec les dés au rétro et le Saint-Bernard aux yeux rouges sur la plage arrière ! Raoul est devenu mon jeu favori, un credo, une nouvelle vie. Gloria in te Domine, exultate, Burp !»

**Monsieur Jean Philippe Roger X de la Y**, jeune noble aux opinions politiques floues, mais joueur de jeux de rôle d'ambiance et de jeux de cartes ridicules (avec des petits dessins partout).

«Beaucoup trop facile pour moi de s'intégrer à ce monde simple et réaliste, où l'aventure est le quotidien d'un monde appartenant à une trop proche réalité. Facile alors de débarquer avec mon marcel suant, sans oublier le bob Ricard. Au milieu de tous ces joueurs inexpérimentés, je règne en maître, racontant mes épées caravanières.»

**Monsieur Max Mac Marcel**, rustre de bas étage (accessoirement souteneur, travesti et homosexuel), mais fervent adepte des jeux "d'rôle" comme il aime à le répéter à ses amis (qu'il a rares, d'ailleurs).

**Comme vous pouvez le voir, deux Français sur trois savent que Raoul n'est qu'un jeu, et que tout ce qu'on écrit là-dedans, eh bien c'est à prendre avec un certain recul...**



## MES RÈGLES DE CRÉATION\*

Par Marcel LARCENT

\* de combats, de compétences, de vie, du comment incarner au mieux Monsieur Raoul, esprit bien pensant de ce siècle.

Comme tout jeu de rôle qui se respecte, il faut des règles pour pouvoir faire face à n'importe quelle situation. Alors, nous vous avons concocté des astuces, pour que vos Raoul puissent prendre forme, partir en vacances au camping, aller au boulot tous les jours et brailler sur tout ce qui les gêne. *Raoul* a ceci de particulier, qu'aucun dé n'intervient dans la résolution des actions (je sais, il y a «D6» dans le lexique, mais c'est parce qu'on en a besoin uniquement pour la création du Raoul. Quoi !?... je ne suis pas de mauvaise foi, j'ai jamais dit «*jeu de rôle sans dé*!». Non mais !).

### LES CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES (ben oui, faut bien mettre un titre, sinon on s'y retrouve plus).

Un Raoul (cf. le **LEXIQUE**) est défini par trois caractéristiques primaires (terme désignant une aptitude, un domaine où on est doué, un petit jardin secret) qui sont :



**Raoul** [raoul] : Jeu d'action, d'aventure, de sexe et de rôle. Peut se dire aussi d'un personnage fictif incarné par un joueur, à l'aide de règles et d'un formidable dé à 6 faces. On peut dire, pour faire rôle playing : "Bon vas-y, tu le jettes ton D6", et là, généralement les femmes s'évanouissent.

**Gros Con** [pog xov] : Espèce rare, servant uniquement à écrire des scénarios, faire jouer des gens à Raoul et leur permettre de vivre enfin des aventures plus que trépidantes. En abrégé GC.

■ **le Gras** : Ce nom évocateur renferme dans ses circonvolutions mystérieuses, tout le côté physique du Raoul ; sa taille, son poids, sa force brute, son énergie animale, sa virilité. Ainsi, chaque test nécessitant une quelconque aptitude physique se fera à l'aide du *Gras*. Il va de 1 à 6 (1, représentant l'éphèbe poilu qui fera rêver les minettes, et 6, l'ignoble tas de saindoux sentant le graillon et le pastis).

■ **la Moelle** : C'est l'aptitude à résoudre des problèmes intellectuels de haute portée, à se souvenir de quelque chose enfoui dans nos brumeux souvenirs. C'est aussi, et heureusement, notre potentiel psychique, qui différencie l'être pensant de l'animal (bahh, l'animal !). Graduée de 1 à 6 (1, c'est l'Einstein qui saura parfaitement que les glaçons sont inévitables dans le pastis, et que la caravane doit être bien attachée pour qu'elle n'aille pas toute seule jusqu'à Saint-Tropez ; et 6, c'est celui qui croit dur comme fer que Jean-Marie le Pen est un écologiste militant).

■ **le Culot** : englobant l'aptitude innée à demander des ristournes chez le médecin, à se faire servir un bloody mary dans un boui-boui de Ker Zonel... c'est la capacité d'obtenir tout ce qu'on veut en ennuyant un maximum tous ceux qui sont présents. On notera au passage que le *Culot* n'est pas de la *Mauvaise Foi* (cf. Les aptitudes secondaires et autres détails). Gradué de 1 à 6 (1 : «Bon, on dit un petit escompte docteur, et je vous règle ça d'ici 3 mois, Okay. ?» ; 6 : «Vous êtes sûr que je dois vous donner mon blouson si je vous laisse ma femme ?»).

Pour connaître votre score dans votre petit jardin secret, jetez un dé. Inscrivez le résultat dans la case correspondante sur la fiche de votre Raoul. Et voilà. C'est pas beau ça ?

### LES APITUDES SECONDAIRES et autres détails.

Quel beau nom quand même. "Aptitudes secondaires", c'est pas la classe, franchement ? Enfin, ce mot lourd de sens englobe tout ce qu'on sait faire à côté d'actions bestiales, physiques ou intellectuelles. Ce sont des talents innés, que tous les Raoul possèdent plus ou moins bien, et qui les différencient du commun des mortels.

■ **Bagou** : Mélange subtil de rhétorique et de réflexion, c'est la capacité du courtier d'assurances à en vendre (des assurances), l'aplomb du garagiste qui vous soutient dur comme fer qu'effectivement votre voiture avait besoin d'une vidange, d'un changement de pneus et de nouveaux freins, alors que vous lui demandiez tout bêtement le plein. Ah, le *Bagou*, source de joie et de bonheur !

Pour faire simple, c'est le baratin, l'embobinage, l'arnaque et

toutes ces choses malhonnêtes qui font la joie des petits et des grands.

Exemple : «Oui madame, cette robe est faite pour vous, elle vous va à ravir. Mais non les coutures ne craquent pas !»

□ **Belote** : Cette aptitude secondaire (décidément il est beau, ce mot) permet à n'importe quel Raoul de jouer convenablement et surtout de gagner. Il faut savoir que la belote (comme la pétanque) est un sport de haut niveau, et que n'importe qui ne peut y jouer. Il faut une formation, une quête, qui permettra de savoir si oui ou non vous êtes fait pour cet art. Votre Raoul a d'ores et déjà traversé cette phase difficile et sait, à présent, comment jouer comme papa.

Exemple : «Alors là, je joue mon roi de cœur qui est maître parce que les atouts sont tombés, et je remporte le pli. Et ouais. Chuis comme ça, moi»

□ **Conduire** : «Ah, la voiture, merveilleuse invention de l'homme qui lui a permis de s'élever au-dessus des autres. La voiture, c'est comme une femme, un ami sincère : elle ne trahira jamais. Alors la conduite, c'est ne faire qu'un avec elle, la laisser aller à son rythme en lui faisant comprendre ce qu'on attend d'elle. Pour moi, tu vois, c'est un peu comme une renaissance, une rencontre avec Dieu». Monsieur Raoul Duprés, accidenté de la route depuis.

Exemple : «Tu vois, moi j'ai pas de problème de retard quand je pars à la mer. Avec ma Maircédes 25000 à injection, je fais du 250 compteur sur toute la route. Le seul problème c'est qu'il faut s'arrêter pour faire vomir les chiards»

□ **Consommation immodérée d'alcool** : Le vin, comme chacun le sait, n'est bon qu'en France. Alors pour aider à la reprise pour redorer le blason de notre belle nation, il faut boire. Mais il faut aussi en supporter les conséquences : si le vin est français, le raoûl (cf. définition bis du raoûl : gros vomi) est, quant à lui, international. C'est une punition divine, qui touche ceux qui ne savent pas apprécier.

Cette aptitude secondaire (on dirait du Verlaine) permet donc de consommer sans rendre, d'apprécier sans vomir.

Exemple, burp! : «Chrissine, tu nous sers encor'un peu d'poire, avec des Cahuètes ? Aaaaallez quoi, rien qu'un dernier.»

□ **Mauvaise**

**Foi** : La Mauvaise Foi, c'est un trait typique



du bon français. Combinaison harmonieuse du langage et de la pensée, elle permet au plus humble de s'élever à la hauteur des grands, et de gagner leur estime. C'est la capacité à affirmer sans faillir ce que l'on sait pertinemment être un mensonge éhonté. Même si l'entourage se doute du mensonge, il tombera sous le charme et fera comme si. La *Mauvaise Foi*, c'est en fin de compte une sorte de lien spirituel entre l'homme et l'homme, plus fort que l'amitié. Exemple : «Alors là je ne suis pas d'accord. Patrick Sabatier n'a pas été renvoyé. Il est parti pour se ressourcer à La Bourboule. J've suis, j'l'ai vu !»

□ **Opinion Politique** : Imaginez un café du coin, où tous ceux qui aiment le football, le pastis et le vin se retrouvent dans une atmosphère moite et lourde de senteurs exotiques (cigare, sueur et vomis compris). Dans ce café qui ne paie pas de mine, on refait le monde tous les soirs. Et croyez moi, ça mène quelquefois à des résultats surprenants. *L'Opinion Politique* c'est la capacité à raconter à peu près n'importe quoi sur la politique, soulever des débats, et apporter finalement les éléments qui feront pencher l'opinion en votre faveur. C'est la mauvaise foi appliquée à la politique. Accessoirement, cette aptitude secondaire (si j'emploie encore une fois ce mot, je vais viendre dans mon patalon) peut aussi servir à faire le discours du siècle en y mettant tripes et couilles (pardon, ça m'a échappé).

Exemple : «Moi, tu vois, je suis un libéral de gauche, mais il ne faut pas que les écolos il viennent m'emmerder quand je pique-nique dans le parc naturel des Orans, là où qu'il y a plein d'oiseaux qu'existent plus. C'est vrai quoi, à la fin»

# Raoul

■ **Pétanque** : Tout comme la belote, la pétanque reste l'apanage français (et son orgueil). C'est un sport, où la finesse et le fair-play sont règles immuables. Outre l'aspect sportif de la chose, il est bon de préciser que c'est aussi une activité grégaire (autrement dit, un truc qui rassemble des mecs qui s'amusent ensemble), où la consommation de vins fins et de pastis est obligatoire. La première partie symbolise dans l'inconscient collectif, le passage au stade d'homme, et l'acceptation en tant que tel par le reste de la tribu.

Exemple : «*Tu vois petit, la pétanque, c'est comme le sexe, tu joues avec tes boules et t'ssais de les placer du mieux que tu peux. Et quand t'as fini, tu te bois le pastis et tu fumes le cigare, comme un vrai homme*»

Pour connaître les scores, il faut faire exactement comme pour les caractéristiques primaires : lancer un D6 (et là, généralement les femmes s'évanouissent) et recopier le résultat dans la petite case prévue à cet effet sur la fiche de votre Raoul (c'est comme quand on remplit un dossier ASSEDIC).

À ce stade de la création de votre héros, il est important de lui imaginer un "background" (terme un peu tape-à-l'œil qui veut dire "arrière plan" dans la langue de Shakespeare. C'est vrai, j'aurai pu dire, passé, historique, mais quand je dis, background, généralement les femmes ...). En effet, il doit avoir un travail, métier au moins, une vie... enfin, tout ce que peut avoir un personnage dans la vie réelle. N'oubliez pas que le chômage, même si c'est mal (bahh, c'est mal !) reste une activité partagée par un grand nombre de Raoul.

## DERNIÈRE ÉTAPE, LA DÉTERMINATION DES COMPÉTENCES PERSONNELLES (alors ce mot là, c'est le plus beau de tous. Ça fait sérieux, professionnel, à la limite de l'intellectuel. moi ça me plaît parce que j'aime bien ce qui fait intellectuel).

Donc, ces compétences sont celles que le Raoul en question sait faire de particulier, et que personne d'autre au monde ne pourra imiter. On imagine aisément des compétences telles que battre sa femme, insulter, appeler la police pour déloger les jeunes dans la cour de l'immeuble etc...

Ce choix est le vôtre, et le GC (ce porc immonde), n'a pas le droit de vous en empêcher. De plus, ces compétences étant votre propriété, il ne pourra pas vous dire : «*Non, tu ne peux pas faire ça, ton personnage n'est pas assez bon*». Dites-lui franchement qu'il dépasse les bornes, fourrez lui votre fiche sous le nez, en lui faisant clairement comprendre qu'ici, c'est vous le maître. Achevez-le en lui disant, du haut de votre divine assurance : «*De toute façon, j'ai la compétence, je l'ai*

*marquée ici*». Tout ça pour dire que le seul juge de ce que peut faire votre petite botte secrète, c'est vous !

La seule règle à respecter, c'est de tirer 1D6 (bon maintenant, les femmes devraient arrêter de s'évanouir, parce que ça fait déjà trois fois que je la fais, la vanne à 2 roubles) pour connaître le nombre de compétences, et leur niveau (un seul jet de D6 pour connaître à la fois combien, et comment, c'est pas beau ça ?).

**raoul (Bis)** [paouλ] : Peut aussi se dire d'une énorme masse de vomis, de couleurs variables, qui se répand partout après une ingestion prolongée d'alcool (ou de mets particulièrement gras et visqueux). Excusez l'oubli.



**jaja** [paapə] : Vinasse bas de gamme, que l'on vend en brik (comme le lait) ou en bouteille plastique (comme l'eau minérale). Produit typiquement national.



## LES TESTS

De Roger L.

ou du comment savoir si ce qu'on essaie, eh bien, ça réussit.

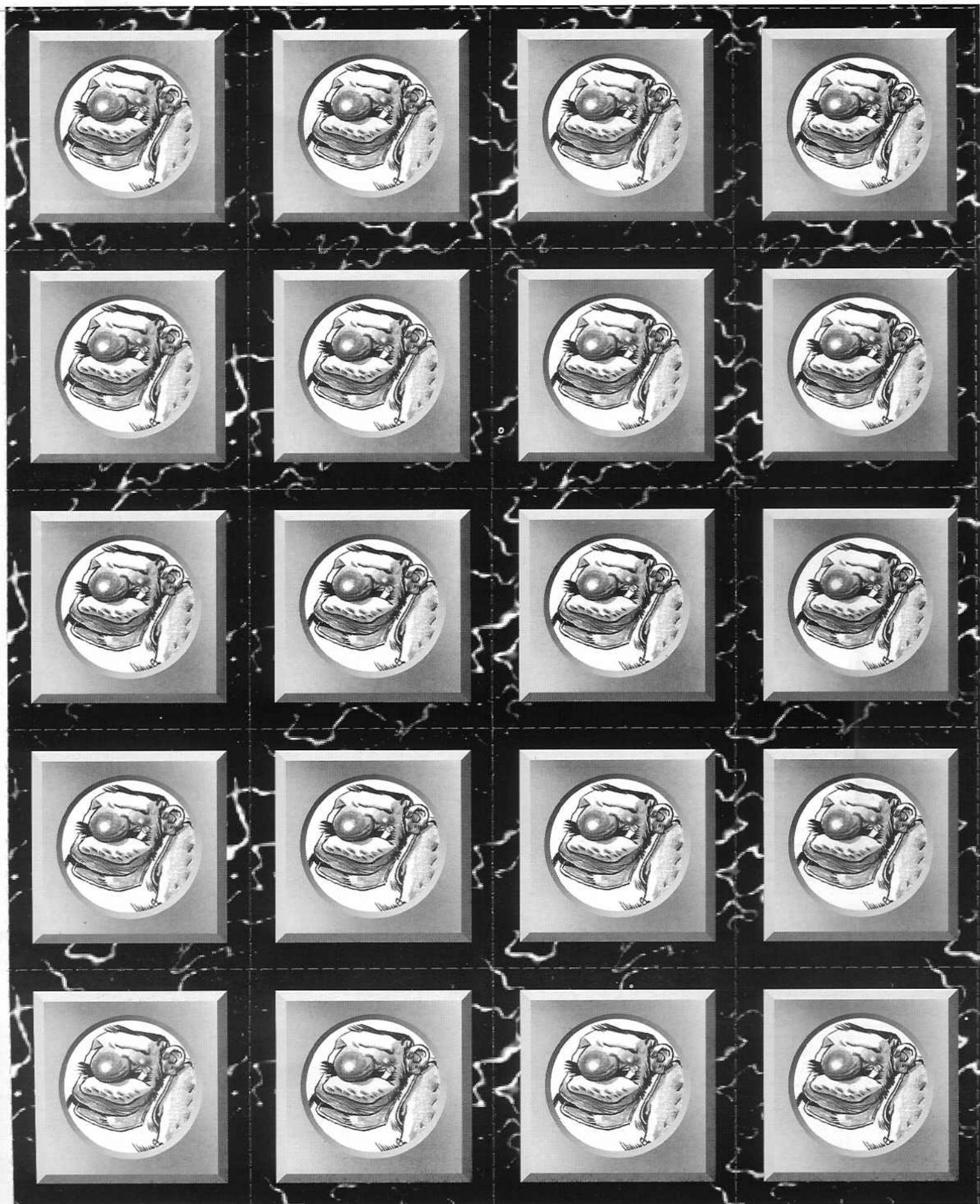
Inévitablement, des situations auront lieu où le Gros Con (le maître de jeu) devra savoir comment faire pour assigner un succès ou un échec à une action entreprise par un Raoul. N'ayez pas peur, nous avons pensé à tout. Vous trouverez dessous une table magnifique, qui permettra de résoudre TOUTES les situations.

Il suffit pour ça d'assigner une difficulté verticale {allant de «*Putain le mec !*» (1) à «*Oaaah, le blaireau*» (6)} et de regarder le chiffre possédé par le Raoul (en haut du tableau). Le résultat est simple : R ça veut dire réussite, et E, pour ceux qui n'ont pas encore actionné leurs petites cellules grises, ou qui sont en cure à Sainte-Anne, eh bien c'est l'échec. Oui monsieur. Avouez quand même que c'est simple, efficace et tellement convivial !

- 1 : Putain, le mec (très dur).
- 2 : Waooh (un peu moins dur).
- 3 : Ouais, pas mal (c'est dur mais pas trop).
- 4 : Bof, facile (moyen, mais alors moyen).
- 5 : Roooh, j'ai un pote qui fait mieux (à la limite de l'immanquable).
- 6 : Oaaah, le blaireau (trop facile).

	1	2	3	4	5	6
1	R	E	R	E	R	E
2	R	R	E	R	R	E
3	R	R	R	E	R	E
4	E	R	E	R	R	R
5	E	E	R	E	R	R
6	E	E	E	R	R	R

# Raoul



## J'LE CONNAIS CUI LA

"De toute façon, j'ai un pote qui fait mieux." Roooh, moi aussi j'en fais. Et pis ma jagouar, elle va plus vite. J'ai toujours une histoire sous la main, et tout le monde doit la supporter, sinon c'est la claque. Si on m'dérange dans mon discours, je mets obligatoirement KO tout ceux qui me gênent. De plus, tout mes test de *Mauvaise Foi* ont un bonus de 1 jusqu'à la fin.

## GROS FLINGUE

Vous sortez aux yeux de tous, le fabuleux 357 magnum à injection que vous avez acheté dans le métro à un revendeur des plus louches. Surprise et confusion s'ensuivent. Vous le gardez pendant une heure, après il s'enraie. Je m'a fait encore eu.

(357 magnum : 1 en combat au magnum, étonnant non ?).

## J'AI GAGNE

Vous apprenez que vous venez de gagner 100 000 francs au Loto. La chance de votre vie. Foncez au tabac du coin, votre gain vous y attend. Quel veinard vous êtes. Moi ça fait 20 ans que j'essaie. Pas un centime. C'est l'arnaque, le Loto.

## SI J'MATTENDAIS

Surprise ! On est venu pour le week-end. Eh oui, toute la petite famille est là au grand complet. Oncles, tantes, neveux, grand-mère etc... Et on t'aidera pendant 1D6 heures. Après quoi, on va tous dîner chez tante Renée à Canjuers-les-Oies.

Qu'esse qu'on va s'mettre !

## INFECTION

Vous renifiez d'sous les bras. Tellelement, que tous ceux qui sont présents doivent s'enfuir sous peine d'être KO. C'est tellement abominable que les chiens se mettent à hurler à la mort. Cette odeur persistera jusqu'à une douche providentielle.

## MALAISE

Malaise, plus respirer. Trop de monde. Il faut que j'aille boire jusqu'à plus soif sinon je vais tomber dans les vaps. Vite, le troquet le plus proche. Un pastis double, garçon, et sans glace, et puis aussi sans eau...

## JAJA PERDU

C'est pas possible. Non pas ça. Ma meilleure bouteille vient de heurter avec le bruit d'un cœur qui se déchire un objet dur, et vient de se briser. Le nectar des dieux se répand misérablement par terre, sans espoir de récupération. Je dois en racheter une au plus vite, et tant que c'est pas fait, j'ai un bonus de 1 à tout mes tests de *Gras*.

C'est vraiment trop injuste.

## MAUVAISE FOI

C'est faux. Je démens. Même si c'est vrai, c'est faux. Je dis que toutes les cartes que vous avez jouées depuis le début de la partie c'est de la merde de yack. Vous devez ne plus en tenir compte, sinon c'est la claque.

## MONSIEUR ET MADAME

Ah ouais, j'en connais une bien bonne, celle du plombier qui... attends, si... non enfin je dois raconter toutes mes sales vannes et tout le monde doit rire, ce qui me permet d'emballer les gonzesses (ou les mecs) et de faire ami-ami avec tout le monde.

Et tout le monde doit rire...!!!

## MAMA

Votre maman, une redoutable vieille dame armée d'une canne en bois massif (et dur) vient vous aider. Elle vous protège d'un amour maternel possessif. Elle restera jusqu'à la fin de la partie, pour le meilleur et pour le pire.

(Gras : 5, Moelle : 3).

## KIKI

Le pitbull qui vous suit dans vos moindres faits et gestes, et qui est aussi borné que vous (il vous obéit au doigt et à l'œil), vient impressionner ceux qui se trouvent en face. Il reste bien entendu en laisse jusqu'à la fin de la partie.

(Gras : 1, Moelle : 6).

## GROSSE COMMISSION

La vache ! j'ai le cigare au bord des lèvres, le colombin qui s'échappe. Si je ne trouve pas un buisson, un fourré pour évacuer toute ça, je fais sous moi. Et j'vous préviens, ça daube.

## LA PÊCHE

J'ai la pêche, là maintenant. Sûrement le café de bobonne ce matin. Aujourd'hui tout y passe : para-pente, deltaplane, benjy. Toute la journée, vous réussissez automatiquement tous vos jets de *Gras*.

## ON IRA...

"On ira, où tu voudras quand tu voudras..." Depuis ce matin, depuis que j'ai écouté "Zup FM", j'ai une chanson dans la tête. Et j'arrête pas de la chanter. C'est que ça porte sur les nerfs, Djoe Dassin... Les Raoul ne pourront rien faire d'autre, uniquement m'écouter et supporter la rengaine en ayant un malus de 1 à tous leurs tests, pendant 1D6 heures. Après quoi, ils se mettront tous à l'avoir en tête.

## EPERICOLOSO SPORGERSI

Vos racines latines se réveillent, et vous pourrez diminuer d'autant que vous voulez les difficultés de tests liés au *Bagou*, ou à la *Mauvaise Foi* jusqu'à la fin de la partie. Il est bien évident que vos mains se mettent à bouger toutes seules et que votre accent change.

## GROS ROT

Une bulle d'air et de vapeur alcoolisée jaillit spontanément de votre gorge. Un rot d'une puissance inouïe balaye l'endroit et vous fait remonter dans l'estime de vos camarades. Ceux qui sont présents vous doivent désormais respect (jusqu'à la fin de la partie).

## CHRISTIAN MAURIN

Ça a commencé depuis deux minutes. "La Roue de la Famille Fortune aux Chansons" ne vous a pas attendue... Je rate jamais. Et personne ne pourra m'empêcher de m'affaler devant le poste comme une grosse otarie des mers du nord. Quoi qu'ils fassent, j'irai, je verrai, et je devinerai.

## MÊME PAS CAP

Et pis d'abord t'es pas chiche ! Si tu acceptes le gage qu'imagineront les autres Raoul, tu pourras demander ce que tu veux au GC. Sinon la honte et l'opprobre seront sur toi... alors tu subiras un malus de 3 à tous tes tests jusqu'à la fin de la partie.

## GROS RAÔUL

La bile vous monte aux lèvres. Tout ce que vous avez ingéré depuis 48 heures, revient sous la forme d'un gros raoul visqueux qui se répand dans un rayon de 5 mètres autour de vous.

Tout ceux pris dans le rayon ne peuvent rien faire jusqu'à ce qu'ils en sortent. Et même, alors, ils devront se laver pour se sentir en pleine forme.

## COMME LÀ-BAS

Y'm'faut un couscous. Pas en boîte, non. Mais un vrai avec du gras. Tant que j'l'ai pas, j'ai la haine et un bonus de 2 à tous mes tests de *Gras*. Après, c'est la grosse sieste.

## OH LA BELLE EGLISE !

Mais ça fait déjà tout ce temps et je ne suis toujours pas allé voir les monuments, avec mon appareil et mon short ridicule. Vite, je dois prendre 30 pêches de l'attraction locale la plus proche, et personne ne peut m'en empêcher. J'arrête seulement quand j'ai fini mes pellicules.

## PASTIS

Les relents d'alcool de la dernière cuite vous aident à obtenir la victoire sur celui qui se trouve en face de vous. Votre haleine chargée a raison de sa vaillance et il ne peut rien faire d'autre que fuir, empreint du plus profond dégoût.

## INFRACTUS

Douleur dans la poitrine. Ça y est : l'infarctus du myoacarde qui s'éveille, le cancer du bras, le sida des pieds. Enfin ça ne va pas très bien, et jusqu'à ce que vous ayez bu beaucoup, vous aurez un malus de 1 à tous les tests. Vous ne pouvez rien faire d'autre que vous plaindre.

## JAJA MC

Moi, j'tiens l'alcool. Je bois quand je veux, et le 90° ne me fait pas peur. Je vais me gêner tient ! Je ne vomis jamais, et mon deuxième prénom c'est Jaja. L'alcool ne me fera rien jusqu'à la fin de la partie.

## LA POISSE

Vous êtes fatigués. Un ressort du matelas s'est subrepticement incrusté dans votre dos et vous avez passé une nuit épouvantable. Alors quand vous glissez sur un étron, la coupe est pleine. On se venge sur les mômes, la femme, bref, tout le monde.

Pendant 1d6 heures, tous vos tests réussissent si c'est pour contrarier les autres.

Une solution... boire pour oublier.

## MA BAGNOLE !

La voiture, objet de vos fantasmes les plus interdits, vient d'être éraflée. Il faut trouver les coupables et les punir. Vous ne pourrez rien faire d'autre jusqu'à ce que vous les retrouviez, et leur montrez les foudres de votre colère.

## QUAND JE VEUX

Votre charme naturel et animal semble agir aujourd'hui. Toutes les femmes (ou tous les hommes) succomberont inévitablement. Voilà l'effet de Sexodeur, le parfum aphrodisiaque que vous avez acheté dans un sesshop pas loin de chez vous.

## LA CRAMPE

j'ai le gaule ! Je veux bais... là, tout de suite, que ce soit avec un chien, une grenouille, enfin n'importe quoi. La première chose que je rencontre va y passer. Et pas de jérémiaudes, je serai impitoyable, le Tarzan de l'amour, la bête de sexe. Aucune possibilité d'y échapper. La personne doit se soumettre.

## NENETTE

J'ai les dés qui me démangent, le 421 facile. Vite, il faut que je joue, dans un bistrot, même avec des mômes, m'en fous, mais il le faut. Jusqu'à ce que je joue, j'aurai un bonus de 1 à tous mes tests contre ceux qui me gavent.

## GROS CIGARE

Votre cigare dégage une odeur putride. Ceux qui sont dans votre entourage direct doivent subir une agression de 2 contre leur *Gras*. Un échec signifie un gros raoul, un succès entraînant une nausée d'1D6 minutes.

Vous êtes bien entendu immunisé.

## C'EST MON JOUR

Votre horoscope vous l'avait dit : "grande chance aujourd'hui, car Vénus entre en conjonction avec Saturne, réveillant le fauve qui est en vous". C'est le bol, la baraka, et tout et tout.

Quoique vous fassiez aujourd'hui, vous le réussirez avec brio. Cette carte dure pendant une journée fictive.

## MARCEL

Votre pote Marcel, CRS de son état, vous retrouve après 20 ans de séparation douloureuse. Il est tellement heureux qu'il vous débarrassera de celui ou celle qui vous cherche des noises. Si personne ne vous en cherche (des noises), et ben il frappera quand même, juste pour le plaisir.

(*Gras* : 1, *Moelle* : 1?, *Culot* : 1)

## CATASTROPHE

Votre gourmette se casse. Vous ne pouvez rien faire avant de l'avoir réparée. Votre vie n'aura plus de sens jusqu'à ce que vous retrouviez cet attribut, témoignage de votre virilité.

## LA DÉCHIRURE

Alors que vous vous démenez comme un beau diable, votre pantalon se déchire, et laisse entrevoir votre intimité secrète et poilue. Votre fierté en prend un coup et vous subissez un malus de 1 à tous vos tests jusqu'à ce que vous en trouviez un nouveau.

## GROS PET

Du fin fond de vos entrailles, rongées par la jaja et le pâté bien gras, surgit l'ultime flatulence qui empêchera quiconque d'agir et de réussir un quelconque test jusqu'à entière évacuation (1D6 secondes). Vous n'êtes pas affectés par cette horreur.

## CAMARADES !

Votre syndicat appelle à la grève. Tout ce qui représente l'autorité doit en recevoir plein la tronche, même Neuneu, le patron du café d'en face. On va pas se laisser marcher dessus par ces cochons embagoisés : il faut mobiliser les masses travailleuses. Faisons front et agissons ensemble. Tout ça pour dire que j'ai +1 à tous mes tests de *Bagou* et *Opinion Politique*, et quiconque essaie de me contredire a -1.

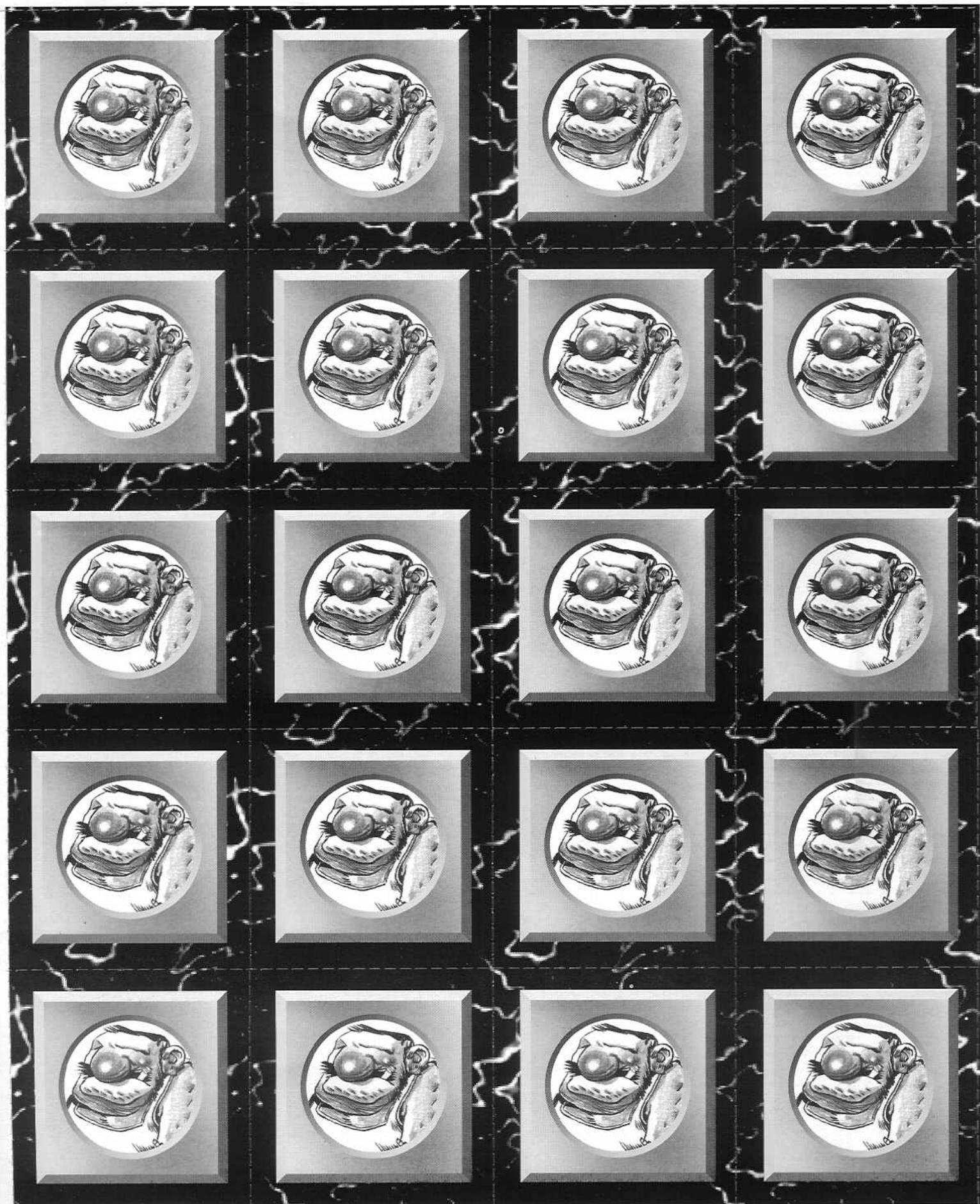
## MARDI C'EST PERMIS

Ça y est... c'est mardi, le premier du mois... ce soir, elle (ou il) y passe, à la casserole. Et je stresse comme un mutant, parce qu'si jamais ça ne marche pas, faudra encore attendre un mois. Alors on m'lourd'pas, je me concentre... j'ai besoin d'énergie, moi.

Alors aujourd'hui j'ai un malus de -5 à tous mes tests de *Moelle* et de *Culot*, mais j'ai un bonus de +4 à tous ceux de *Gras* et de *Baston*.

## TANTE RENÉE

Tante Renée, celle qui vous tire les joues depuis que vous avez 3 mois et qui vous couvre de rouge à lèvre quand elle vous bise, vient juste de vous retrouver et restera avec vous. Elle est casse bonbon mais essaie toujours de vous faire plaisir, et vous devez tirer 2 cartes pour elle. C'est le GC qui décide quand les jouer. De plus, en sa compagnie, vous aurez un malus de 1 sur tous les tests.



# RAÔUL

## COMBATS ou l'art de foutre des beignes .

Ils se déroulent de la même façon que les tests, mais sur une table différente. Quand un combat commence, ce sont les Raoul possédant le plus haut score en *Gras* qui ont l'initiative, et frappent en premier. En cas de *Gras* identiques, les actions sont simultanées.

Un combat se déroule comme suit : un Raoul attaque en opposant soit son *Gras* (combat à main nue), soit une

Un Raoul ne peut rien faire, à part être soigné, s'il est en état *Grave* (sauf *Mauvaise Foi*, *Bagou* ou se servir d'une carte *Raoul*).

L'état *Moyen* décale d'une rangée vers la droite tous les chiffres d'attributs et de caractéristiques (sauf *Moelle*, *Bagou*, *Mauvaise Foi* et *Opinion Politique*).

L'état *Léger* signifie que le Raoul devra boire au moins trois verres de pastis pour ne pas tomber Knock Out. Ceci doit se faire sur l'instant. On peut tolérer l'absorption de bière, mais multiplier par deux le nombre de verres. Dans le cas du "Rond de vigne", un seul verre suffira (sinon c'est l'ulcère).



	1	2	3	4	5	6
1	G	E	G	L/KO	E	E
2	M	G	E	E	E	E
3	L/KO	M	M	M	L/KO	E
4	E	L/KO	E	E	M	L/KO
5	E	E	L/KO	G	E	M
6	E	E	E	E	E	G

G: GRAVE M: MOYENNE L: LEGÈRE OU KO E: ECHEC

compétence personnelle (dans ce cas, utiliser le chiffre de la compétence choisie). Celui qui attaque utilise la colonne horizontale, et celui qui défend celle qui suit l'axe vertical. Dans le cas d'attaques simultanées, les deux protagonistes prendront chacun à leur tour, l'axe horizontal. Les résultats indiquent le degré de blessure. Si des armes entrent en jeu, on modifiera d'un ou deux stades de blessures les résultats. Mais il s'agit d'une règle optionnelle, et l'on peut très bien dire que les armes sont des compétences.

## RÉCUPÉRATION ou comment résoudre la crise des véticulteurs à peu de frais.

Se faire soigner en hôpital enlève toutes les étapes en 1D6 jours.

Boire du jaja plus que de raison a les mêmes résultats, mais en un jour. Dans ce cas, assigner un niveau de difficulté à la boisson et réussir le test de tenir la boisson plus que de raison (même aptitude que *Consommation Immodérée*).

Si on ne fait rien de rien, la guérison est d'une étape par semaine. Si on passe du temps à pique-niquer au bord de l'autoroute ou au volant de la Maïrcédés qui tracte la caravane, on pourra récupérer d'une étape tous les trois jours



# Raoul



## NOS SECRETS DE BEAUTÉ

Par  
Martial  
K. PAUNE



&



Patricia  
BRUTY

### CONSOMMATION D'ALCOOL

L'aptitude *Consommation Immodérée d'Alcool* permet de conserver à l'intérieur ce que l'on ingère. Chaque fois que de l'alcool est avalé, un test est effectué.

Si il y a réussite, tout est bien, on ne vomit pas (s'appelle aussi faire un raoul, cf. définition bis du raoul), on est juste gai.

Par contre chaque échec rapproche du raoûl. En effet, au bout d'un D6 échecs, le raoûl se manifeste de façon bruyante et sort sans autorisation, sur les genoux ou le décolleté du (ou de la) plus proche. Chaque échec entraîne de plus un état d'ébriété qui fait changer d'1D6 en plus ou en moins ([au choix du Raoul, (pas le vomi, hein, comprenons nous bien, mais le chevalier qui va instaurer le règne du "Rond de Vigne" etc..., comme on a dit dans l'avertissement à Raoul), ( le jeu, hein ?!... pas le chevalier machin, comprenons nous bien ! )]), toutes les aptitudes.

### LA MORT

Eh non ! Un Raoul est à ce point retors qu'il ne peut pas mourir. Si la somme des étapes de santé est supérieure à G, alors se déroule un évènement extraordinaire. Quelque chose vient sauver in extremis le Raoul ; il devient subitement invincible, ou il trouve la faille dans la cuirasse de l'intellect de son agresseur. Quoiqu'il arrive, un Raoul ne peut mourir, et reviendra toujours (la durée d'inaction est à la discréction du GC, pour une fois).

### LES CARTES DE RAÔUL, ou comment déjouer la mort et ses pièges grossiers

Ces cartes sont des va-tout, qui peuvent aussi bien vous sortir d'une situation pour le moins embarrassante, qu'embrouiller encore plus les faits.

Elles sont tirées au hasard en début de partie, par chaque joueur, et doivent rester secrètes jusqu'à leur utilisation ; c'est à dire rester face cachée.

Le joueur, quand il sent qu'une action cruciale ne peut aboutir, peut tirer une carte de son jeu. Il doit la lire à voix haute et bien en détailler les conséquences. La carte prend effet immédiatement et ne peut pas être annulée (sauf si la carte *Mauvaise Foi* lui est opposée). Si il y a litige entre le GC et le joueur, c'est le joueur qui devra trancher.

Bon, pour ceux qui n'ont pas compris : quand il y a un gros problème, on tire une carte, et quoi qu'il arrive, on doit s'y conformer, et le GC n'a rien à dire. On peut aussi jouer une carte quand la partie s'essouffle, pour que l'action reprenne le dessus.

Chaque Raoul aura en début de partie un minimum de trois cartes. Elles peuvent se jouer n'importe quand, mais une seule fois par partie. Les cartes utilisées sont rendues immédiatement au GC (sauf celles valables jusqu'à la fin de la partie).

Le GC peut récompenser un joueur en lui donnant des cartes supplémentaires, si et seulement si, il remplit une des conditions suivantes :

- Habillé avec mauvais goût : +2 cartes.
- Porte une gourmette en or : +1 carte.
- Crée un Raoul particulièrement réussi : + 2 cartes.
- Vient avec une caravane : +13 cartes.
- Apporte de la sale bouffe (pâté qui pue, rillettes bon marché...) : + 1 carte.
- Susceptible de donner son corps au GC : autant de cartes que le joueur a été habile.
- Pour chaque bruit incongru non provoqué délibérément (pet, rot, vomit) en cours de partie : + 1 carte.

### L'EXPÉRIENCE, LA VIE, LA MORT

**et toutes ces vacuités inutiles qui font que... eh bien, la vie est ce qu'elle est, parfois bonne, parfois mauvaise, mais sévère et juste, comme le cosmos et le vide intergalactique**

L'expérience dans Raoul se joue comme suit (cette formule m'a été soufflée par un esprit bien pensant de ce siècle, soucieux d'apporter sa pierre à l'édifice de *Raoul, le Jeu qui sent sous les bras* ©) : quand un personnage a vraiment bien réussi (c'est à dire que le GC n'a pas cessé de rire durant tout le scénario), il pourra choisir en fin de partie une carte dans le tas, ou bien en prendre une à ses condisciples.

L'autre moyen de développer son Raoul, si le GC l'autorise, est d'acquérir une nouvelle compétence, ou d'augmenter un niveau dans n'importe quelle donnée chiffrée.

Toutes ces possibilités sont laissées à l'entière responsabilité du GC. C'est lui qui décide ; c'est le boss, le grand patron, le parrain, le chef, le juge, enfin c'est lui qui voit.



# RAÔUL

Pianiste

## COMMENT QU'ON D'VIENT RAÔUL

Il faut agir, parler à tort et à travers, laisser aller vos penchants retors, minables, vulgaires ; votre envie, votre fierté, votre orgueil. Vous allez voir c'est simple. Et surtout, ne vous prenez jamais au sérieux...

## CONSEILS AUX GC. et autres trucs chiants

Chers GC, *Raoul* est un jeu humoristique. Cependant, il traite de personnes qui peuvent ne pas l'être à la base. Il faut bien faire comprendre aux joueurs que l'intérêt n'est pas d'être méchant, ni violent et encore moins vicieux. Il faut juste ne pas se prendre au sérieux, et apprécier comme un loisir quelconque ce jeu. Ni plus, ni moins.

## COSTUMES ET ATMOSPHÈRE

Il est évident que *Raoul* prend toute sa dimension quand les joueurs se prêtent au jeu et se déguisent pour ressembler à leur personnage. Je dirai même que c'est impossible d'y jouer autrement que déguisé. Motivez vos joueurs, faites leur comprendre qu'il ne sera que plus facile d'entrer dans le personnage. Montrez l'exemple !

## LA DURÉE DE JEU

*Raoul* n'est pas un jeu long. Une partie ne devrait pas dépasser 2 heures. Nous avons remarqué que, passé ce délai, les joueurs sont à court d'idées. Essayez au maximum de privilégier l'action et le rire, aux règles (vous allez me dire, c'est pas dur, vu que le bouquin il est pas très épais). Il faut amener les joueurs à faire eux-mêmes le scénario, à incarner véritablement leur *Raoul*. Si vous réussissez ce tour de force, alors vous passerez des moments envoûtants, où le sexe et l'aventure seront roi et reine.

## IDÉES DE SCÉNARIOS

Un scénario de *Raoul* n'est jamais long. Ce n'est pas une raison suffisante pour ne pas en faire. Il faut une trame, une idée de base qui permettra aux *Raoul* de faire des trucs fous et délirants. Veuillez trouver ci-joint une liste non exhaustive d'idées, qui pourraient mettre vos joueurs dans des situations délicates.

En vous remerciant de nous avoir accordés

vos attention, Mesdames, Messieurs, veuillez agréer l'expression de nos sentiments les plus ... hem, distingués ? Non, ça ne va pas... ah oui : raôulesques !

☆☆☆ *Les Raoul à Ermenonville*, ou comment apprécier pleinement les joies d'un parc d'attraction si passionnant.

☆ *Les Raoul passent à la télé* : chouette, on a été sélectionnés pour «la roue de la famille». Qu'est ce qu'on va se marrer là-bas !

☆☆☆ *Le mariage de tante Yvonne* : Ça se passe en Normandie, dans une salle de bal plus que géniale ; avec chapeaux en papier, jaja à flot, mais surtout chacun attend avec impatience le moment de la jarretière.

☆☆ *Touriste en Angleterre* : mais qu'est ce qu'ils bouffent mal, et puis ils ont tous des têtes de cadavres. On va se marrer là-bas.

☆☆☆ *Il pleut au camping* : horreur et damnation, la flotte tombe aujourd'hui. Va falloir trouver un truc pour occuper les mômes. Ça va pas être facile.

## MISE

Sylvai  
Yann  
Patric  
effect  
Raoul  
trava  
supé  
dign  
élog  
Ha  
ils  
so



## LES RAÔUL A LA MER

### Introduction:

Ça y est. Le moment tant attendu par tous les *Raoul* de la planète est arrivé. C'est le 1<sup>er</sup> août. Les bouchons grossissent sur les autoroutes et la tension monte dans les voitures. Tous vos joueurs sont partis au petit matin, quasiment en même temps.

Ils ont parcouru environ un tiers du chemin sous un soleil de plomb. La halte de midi, attendue par tous, se déroulera sur une aire de repos (l'air des grands espaces) où on mangera et boira allégrement juste au bord du bitume. Bien évidemment, jeux idiots et tables en bois seront au rendez-vous. C'est là qu'ils feront connaissance et apprendront qu'ils vont tous au même camping : "Les Flots Bleus", à Plouerel Zou Kérel, à la pointe de la Bretagne. Il serait amusant de les confronter à un groupe de jeunes écoutant une musique de sauvage. Mais libre à vous.

### 1- L'arrivée au camping

Situé en plein milieu d'une forêt de pins et à proximité d'une plage de galets, le camping est surpeuplé. On ne manquera pas de remarquer les nouveaux arrivants par leur bronzage inexistant.

Faites leur comprendre qu'ici, seuls ceux qui ont passé le stade du homard bouilli peuvent se permettre d'élever la voix.



SOLU  
Ra

L'accueil est assuré par un homme gras, en short bleu et marcel, accompagné d'Adolphe son fidèle pitbull (Gras : 1, Moelle : 6). Si les places n'ont pas été réservées, le prix de l'emplacement à la semaine sera exorbitant. Il sera cependant possible d'obtenir des ristournes grâce à un test de Bagou (Gros Jules, chef du camping : Gras : 2, Moelle : 5, Culot : 2 ; Compétences personnelles : se faire obéir d'Adolphe, 6).

## 2- Maurice

Les personnages seront regroupés les uns près des autres au pied d'une dune.

Après s'être installés (en fin de soirée, vers 23H30) ils entendront une fête qui bat son plein, un peu en contrebas.

Ils tomberont sur Maurice, le personnage le plus connu du camping et le plus riche. Il organise une petite fête et proposera aux Raoul de s'y joindre. Bien entendu, ils subiront le rite de passage, à force de quolibets et de farces bien grasses.

Ce premier stade passé, ils seront pris sous la tutelle de Maurice qui les reconnaîtra comme des membres à part entière. La fête se poursuivra avec des concours de belote, de pétanque, de foot, etc... à la lumière des nombreuses lampes (qui ne manqueront pas d'attirer les moustiques). À la fin de la soirée, ils se verront conviés à participer à une expédition en bateau de plaisance sur une île du coin ("l'île du corbeau").

# Raoul femme



Espece protégée par la convention de Washington.

## 3- L'île du Corbeau

Au matin, Maurice sonnera le rassemblement de ceux qui partent (en tout une vingtaine) à grands renforts de «BIP BIP WOUAAAAA !». Le bateau accueillera les vacanciers et sera même assez grand pour faire une partie de pétanque. Maurice sait recevoir, car on pourra manger et boire à volonté (mais attention au mal de mer : test de Gras à une difficulté de 3 pour ne pas tout vomir).

La traversée durera deux heures.

Vue de loin, l'île

rapelle plutôt une tortue qu'un corbeau, mais enfin... L'endroit est atrocement touristique (on y trouvera des monuments comme champs de menhirs, chapelles etc...), on pourra même y trouver des tours Eiffel en coquillages. Maurice quant à lui, repartira immédiatement car il ramène d'autres touristes. Cependant, l'attente ne devrait pas être longue car les commerçants sont sympas, l'alcool local des plus forts et les femmes bronzées. Le pied quoi !

## 4- Le trésor des pirates

En fouinant un peu, on trouvera une petite boutique d'antiquités tenue par un faux marin qui vend les dents de Moby Dick, le chapeau du capitaine Crochet... Bref il arnaque sans scrupule le Raoul moyen qui se laisse prendre avec plaisir. Un des personnages trouvera, comme par hasard une bouteille enfermant un parchemin presque intact, indiquant la présence d'un trésor de pirate sur l'île.

Au début, le marin ne voudra pas la vendre, puis prétextant un âge avancé, il se laissera convaincre pour une somme rondelette. Quand les Raoul quitteront son échoppe, il les mettra en garde contre les fantômes qui rôdent.

## 5- La carte

Les personnages n'auront en main qu'un morceau d'une plus grande carte indiquant juste ceci : «Dans la maison de Dieu, de l'autre côté de l'île, tu trouverais le chemin vers le butin des pirates des mers de l'Ouest».

En gros, le plan montre un chemin à suivre pour se rendre à une chapelle, sur la côte Ouest de l'île. Le problème c'est que la distance est considérable, et que les engins à moteur sont interdits sur l'île. Mais rassurez-vous, on pourra louer ces petites voitures à pédales, et ces immenses bicyclettes à plein de places que l'on ne trouve qu'en bord de mer. En plus ça fait vraiment Raoul.

## 6- La chapelle

Les Raoul devraient arriver à cet endroit aux alentours de 20H30. C'est un cube de pierre avec une croix dessus. C'est très beau avec le coucher de soleil derrière. Mais on n'est pas là pour ça.

C'est bien entendu un haut lieu touristique et l'endroit est noir de Japonais en train de photographier. Il faudra se frayer un chemin jusqu'à l'intérieur pour découvrir qu'un petit autel, situé au fond la pièce est gravé d'un autre morceau de carte. Ce morceau, sur un test de Gras à une difficulté de 3, permettra de savoir que la prochaine étape est indiquée dans le message suivant : «Si suivrois la trace du chevalier Marcel, trouverois

sans nul doute la cache de l'ultime missive». Grossio modo, ça veut dire qu'il faut suivre la trace d'un chevalier pour accéder à la suite de la carte. Or, le seul chevalier qui ait vécu ici (...chevalier Maurice, bien sûr) est parti de cette chapelle pour la baie des requins ; on peut donc penser que le rapprochement se fera sans difficultés.

Seulement, à cette heure ci du soir, on ne voit plus très bien, et la traversée a été éprouvante. De plus, le PSG joue contre Nantes ce soir, et on pourra suivre le match à l'auberge du coin ("l'auberge de la chapelle") située à peine 20 mètres plus loin. L'endroit se veut typique, et sert ce qu'on veut (couscous en boîte, paëlla etc...) pour un prix... assez élevé.

La nuit pourrait être agitée, car un couple de nobles bien pensants (Gras : 6, Moelle : 1, Culot : 3 ; Compétences personnelles : Dédain 2, Autosatisfaction 2) venu se ressourcer ici, se montrera choqué par l'attitude que ne manqueront pas d'avoir les Raoul.

### 7- La baie des requins

C'est une petite plage située à l'extrémité Nord de l'île. Surplombée par le plus grand hôtel ("le Shératone"), l'endroit est beau et un petit rocher, accessible uniquement à marée basse, peut être aperçu en son milieu.

C'est ici, qu'enchaînée dans un bloc de résine, on trouvera la carte manquante : elle indique clairement un point de l'île où devrait être enterré le trésor de "Barbe Marron", le très célèbre (?) pirate des mers de l'Ouest. C'est un ancien phare désaffecté visité par tout le monde.

### 8- Le phare

À la limite de la ruine, on ne peut être rassuré quand on voit l'édifice tangier dangereusement au bord de la falaise, agité par la plus infime brise. Et pourtant il faut monter.

Il faudra aussi échapper à la vigilance du gardien qui surveille son groupe comme un chien de berger garde les brebis. Enfin, ils finiront par trouver, au pied de l'énorme lampe un coffre en plastique renfermant des chèques-restaurant, valables uniquement au "Djurdjura", l'endroit le plus "in" de l'île.

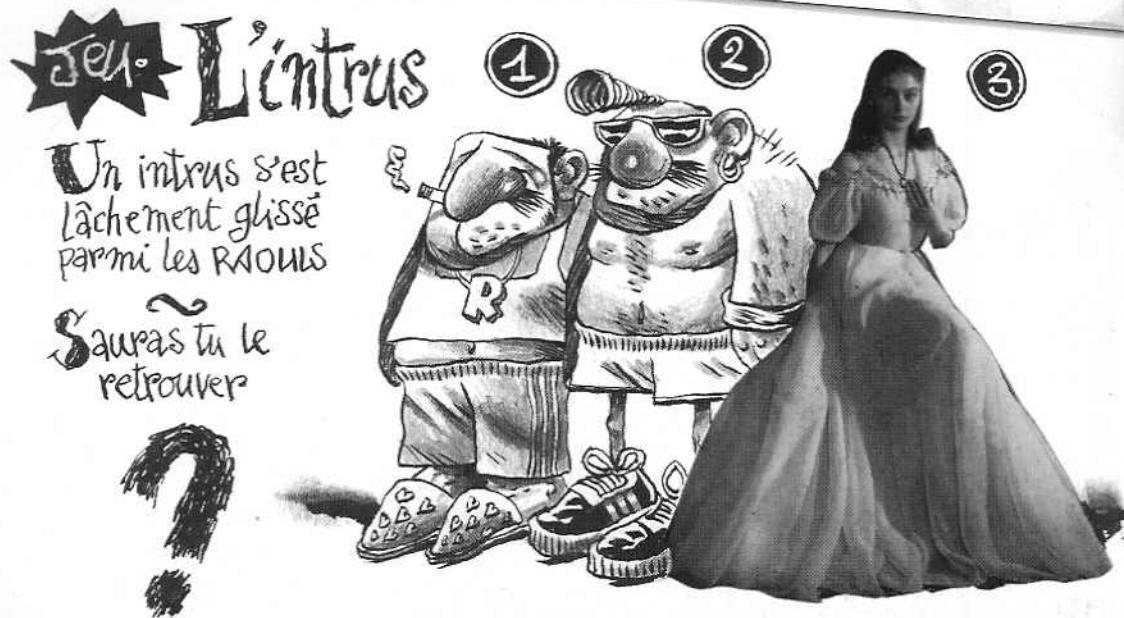
### 9- L'histoire

Il y a bien eu un trésor sur cette île, mais il a été découvert depuis longtemps, et a permis de construire tous les hôtels et les restaurants. Pour s'assurer d'un tourisme incessant (seule source de revenus) les autochtones ont imaginé cette mise en scène... juste pour «attirer le gogo» comme ils disent. Ainsi, ils distribuent souvent de fausses cartes comme en ont trouvées nos touristes. Puis ils les suivent et les effrayent avec de faux fantômes, des requins téléguidés etc... agissant à la nuit tombée et sans aucun risque ; les commerçants ont besoin des touristes. En résumé c'est plus Eurodisney qu'Hellraiser.

### 10- Derniers conseils (si si, c'est vraiment les derniers, je jure)

Pour connaître les scores dans des aptitudes, ou les caractéristiques d'une rencontre non prévue dans le scénario (un fermier, la serveuse du snack...), jetez un D6 (arrêtez de vous évanoir, les filles). Le résultat indiquera le score que vous désirez. Et si ça ne vous plaît pas, inventez-le. Ne préparez jamais de personnages non joueurs. C'est du travail pour rien. Improvisez, et ne laissez jamais retomber l'atmosphère de la partie, vous devez arriver à les faire rire d'un bout à l'autre. N'hésitez pas sur le décor et les objets qui peuvent vous servir (projecteurs de diapos, cendriers en coquillages, cartes postales ringardes...), créez l'ambiance en vous aidant un maximum de ce que vous avez chez vous. Vous verrez, les joueurs feront le reste.

**Sur ce, BON JEU.**



Mettre ici une belle illustration pour faire role-playing

# Racou

le jeu de rôle qui sent sous les bras

Nom et prénom : ..... Domicile : ..... Caractéristiques primaires

Sexe : ..... Age : ..... Divers : ..... Aptitudes secondaires

**Mauvaise  
foi  
Opinion  
politique  
Pétanque**

**Bagou  
Belote  
Conduire  
Conso.  
Alcool**

**Gras  
Moelle  
Culot**

Compétences personnelles



Mettre ici une belle illustration pour faire role-playing

# Racou

le jeu de rôle qui sent sous les bras

Nom et prénom : ..... Domicile : ..... Caractéristiques primaires

Sexe : ..... Age : ..... Divers : ..... Aptitudes secondaires

**Mauvaise  
foi  
Opinion  
politique  
Pétanque**

**Bagou  
Belote  
Conduire  
Conso.  
Alcool**

**Gras  
Moelle  
Culot**

Compétences personnelles





## Raoul et vos souhaits se réalisent !

**Vous allez pouvoir rouler en 506 break,  
partir en vacances avec la caravane,  
manger au bord de l'autoroute et pis jouer  
à la pétanque.**

**Incarnez Raymond, Ginette, André, Marcel  
ou d'autres... ces héros du quotidien qui ont  
marqué et marqueront encore l'Histoire.**

**Entre dans le monde hilarant de  
Raoul  
le jeu de rôle qui sent sous les bras.  
Vous ne le regetterez pas.**

### **Ce livre contient :**

- . des règles de jeu complètes**
- . 40 cartes à jouer collectionnab'**
- . un scénario**
- . une fiche personnage**

### **Ce livre ne contient pas :**

- . de caravane, de plage de touristes en été, de dé à six faces, de chameau, de jeu de pétanque, de sandwich aux anchois, de service à fondue, de pin's, de parasol, de paravent, de perruque, de gourmette en plaqué or...**