

Aventure moderne

Les personnages sont des héros de l'entre-deux-guerres, de 1920 à 1935.

Ce sont de fidèles amis parcourant le monde pour faire régner la justice, ou dans d'autres buts...

Création de personnage

Le joueur choisit trois éléments pour définir son personnage. Il est obligatoire de se choisir un métier (archéologue, médecin, soldat, policier...) et pour les deux autres éléments, on peut choisir parmi :

- ennemi favori (pègre, nazis...)
- caractère (opiniâtre, fier...)
- loisir (sports, antiquités...)
- don (chanceux, polyglotte...)
- ressource (riche, gourou...)
- compagnon (chien, comptable...)

Il faut également choisir un nom de personnage, une origine, un âge...

Le mécène

Il faut que les personnages aient suffisamment d'argent et de temps libre pour voyager. Il est conseillé de définir un riche mécène pour le groupe de personnages, ou que l'un d'eux ait le métier de « Richissime rentier » (ou équivalent)...

Évolution de personnage

Après quelques aventures épiques, les personnages peuvent se choisir un nouvel élément de personnage, en lien avec les aventures vécues.

Le scénario

Le maître du jeu doit préparer un scénario, mais le garder plutôt flou dans ses péripéties. En effet, les personnages-joueurs peuvent avoir une influence sur son déroulement !

Résolution d'action

Lorsque les personnages sont confrontés à un obstacle (des sentinelles nazies, un ours polaire, une bibliothèque à fouiller...), ils doivent s'y confronter en lançant un dé à six faces pour chaque personnage qui y participe. Les personnages peuvent lancer un dé supplémentaire pour chaque élément de leur personnage adéquat aux circonstances.

S'il s'agit d'une action faite par plusieurs personnages, elle est réussie si on obtient au moins un « 6 » sur la combinaison de tous les dés.

Tentée par un personnage seul, elle est réussie sur « 5 » ou « 6 ».

Actions difficiles

Pour certains obstacles vraiment très rudes, il peut être nécessaire d'obtenir plusieurs succès (1 à 6)...

Scènes dangereuses

Lorsque les personnages font face à des dangers lors de leurs actions, et qu'ils n'obtiennent aucun succès, alors un personnage est blessé ou gêné pour la suite de l'affrontement : ses prochaines contributions à ce conflit auront un dé de moins...

Modification du script

Une fois par aventure, chaque joueur peut utiliser un élément de son personnage (métier ou élément secondaire) pour modifier le script...

Par exemple : un personnage, dont les ennemis favoris sont les nazis, est confronté à une horde de sbires anonymes. Le joueur peut alors décréter qu'ils se révèlent être des nazis, reconnaissables à leurs croix gammées et à leur accent méchant.

La Secte du Cobra

Voilà un exemple de scénario d'**aventure moderne** pour 4 joueurs, tel que le maître du jeu l'aura préparé :

- Les joueurs apprennent l'existence d'une secte masquée qui assassine de vieux érudits dans le monde entier

- Ils arrivent à sauver un savant indien (bagarre nécessitant 2 succès) qui se trouve dans la même ville qu'eux, et leur apprend qu'il appartient à la Confrérie de la Mangouste, qui avait éliminé la maléfique Secte du Cobra à la fin du 19e siècle. Il leur propose de devenir la nouvelle Confrérie en leur offrant un talisman (+2 dés contre le Cobra)

- Les joueurs voyagent jusqu'au cœur de la jungle pour combattre le chef de la nouvelle Secte du Cobra (bagarre nécessitant 4 succès)

Bien entendu, on peut parier que les joueurs y ajouteront des nazis, des extraterrestres et des dinosaures...

Philippe Tromeur, 12 août 2008