

LE PERSONNAGE

Un personnage se crée en répartissant dix points entre les attributs : **corps**, **esprit** et **chance**.

Le personnage dispose de trois **points de vie**.

LES ACTIONS

Pour effectuer une action, le joueur lance un nombre de dé à six faces égal à l'attribut sollicité. Le résultat est le chiffre du meilleur dé, auquel on additionne le nombre de dés de la meilleure combinaison (+2 pour une paire, +3 pour un triple...).

Le résultat doit être comparé au jet d'un éventuel concurrent, ou atteindre un seuil correspondant à la difficulté de l'action : 2 (facile), 4 (moyenne), 6 (ardue), 8 (extrême), 10 (extraordinaire)...

La **chance**, uniquement accessible aux héros, a un usage limité : chaque utilisation coûte un point de **chance**. L'usage principal est de bénéficier de coïncidences extraordinaires, avec un jet de **chance**. Également, il est possible d'additionner ses dés de **chance** à ses dés de **corps** ou **esprit**, pour une action épique. On récupère sa **chance** en fin d'aventure.

Si un personnage agit d'une façon très héroïque, en se sacrifiant ou en prenant de grands risques, il peut récupérer un point de **chance** de l'aventure.

COMBAT

Le combat consiste en des oppositions de **corps**, en tours de combat de six secondes. Lorsque l'on dépasse le jet de l'adversaire, on l'a blessé et il perd un **point de vie**. Si on fait un résultat double de l'adversaire, on lui inflige un point de dégâts de plus. Si on utilise une lame asiatique (shuriken, katana...), on inflige un point supplémentaire. A zéro **points de vie**, on tombe dans le coma. En-dessous, on est mort.

EXPÉRIENCE

Après une longue aventure, un personnage peut gagner un dé dans l'un de ses trois attributs, ou éventuellement un **point de vie** ...

Ninja 2000

Nous sommes dans les années 80...

L'un des personnages du groupe fait partie de la confrérie des ninjas. Contrairement à certains clans ninjas qui ne vivent que pour faire le mal, notre héros a été initié par un vieux maître sage et généreux.

FLASHBACK NINJA

Une fois par aventure, le ninja a le droit à un flashback de son entraînement. Il doit raconter la scène au groupe, pendant 1 à 5 minutes. A la fin du flashback, il récupère **tous** ses points de **chance**.

MÉCHANTS NINJAS

Les méchants ninjas sont vraiment méchants : ils n'ont donc pas le droit d'avoir de points de **chance**. Ils ont 1 dé de **corps** et d'**esprit**, et 2 **points de vie**.

Les méchants ninjas se déplacent toujours en groupes, de 1d ninjas par joueur. Ils attaquent généralement en poussant des cris sauvages, ce qui élimine tout effet de surprise.

LE CHEF NINJA

Les méchants ninjas sont dirigés par un chef, qui est méchant mais très compétent. Il a généralement un même total de points que le héros ninja, sauf qu'il a un point de **chance** de moins. Le chef ninja doit être combattu en combat singulier par le gentil ninja.

LE BOSS

Les méchants ninjas, y compris leur chef, sont dirigés par un méchant généralement habillé en blanc, très lâche, muni d'un chat angora et d'un plan diabolique pour conquérir le monde. Ils est entouré d'une horde de gardes du corps qui ne servent à rien.

LE GROUPE DE HÉROS

Les héros, y compris le ninja, font généralement partie d'une équipe professionnelle : commando de marine, groupe de rock, police montée, gardes-chasses, équipe d'espions, enquêteurs de police...

Leur métier les conduit à se confronter à des groupes de méchants habillés en noir, et masqués.

Il faut découvrir quel est le but de ces affreux, infiltrer leur base secrète, en massacrer un paquet, tuer leur chef, défaire le grand méchant, faire exploser la base secrète, et partir au soleil couchant...

Les aventures ont souvent lieu dans des endroits paradisiaques, ou au moins ensoleillés : Hawaï...

LE SECRET DES TIBIAS DE CRISTAL

Les personnages sont dans un musée, et plusieurs ninjas déboulent pendant le vernissage d'une exposition archéologique. Pendant la bagarre, le chef ninja (Totoro Shinobi) parvient à s'échapper avec la pièce qu'ils étaient venus dérober : un tibia de cristal.

Les héros finiront par découvrir, avec l'aide de la fille d'un archéologue (qui tombera amoureuse du ninja) que d'autres tibias de cristal ont été volés dans d'autres musées. Il n'en reste plus qu'un, au musée du Louvre. En rassemblant tous ces tibias dans un temple du Yucatan, il se passera un truc cool.

Les héros se rendent à Paris, se battent contre plein de ninjas, mais la fille de l'archéologue est kidnappée par le chef des méchants ninjas : il faut donc leur remettre le dernier tibia au boss, le Docteur Krull, un savant fou renégat de la NASA...

On peut parier que les héros vont se rendre au temple du Yucatan après s'être battus contre des cannibales (comme des ninjas, mais nus). Au temple, il devront se battre contre les ninjas, puis contre des extraterrestres qui débarquent pour récupérer les tibias (ils sont comme des ninjas, mais gris et velus).

A la fin, le boss se fait kidnapper par un vaisseau extraterrestre, qui décolle en faisant tout péter.

Philippe Tromeur, le mardi 3 juin 2008