

Quel est ce jeu ?

Dans ***Les As de l'Adriatique***, vous jouez le rôle d'un pilote d'hydravion entre 1925 et 1930, opérant au-dessus de l'Adriatique et des pays limitrophes.

Ce jeu n'est pas une simulation : vous n'y trouverez pas de comparatifs entre les avions ou de données techniques.

Ce n'est pas non plus un cours d'histoire-géographie. Les éléments sont simplement présents pour vous permettre d'appréhender facilement l'atmosphère de l'époque.

Enfin, vous ne jouez pas contre le jeu, mais avec lui. Il est votre compagnon d'écriture. **Le but n'est pas de gagner ou perdre, mais de vivre des aventures uniques.**

Les jeux de "journaux intimes"

Ce jeu de rôle solo n'est ni un *livre dont vous êtes le héros*, ni un jeu de rôle conventionnel. Il vous place au centre de l'histoire tout en guidant les choix infinis de votre créativité.

C'est un moyen de canaliser votre imagination et d'écrire votre propre histoire tout en gardant le frisson du hasard.

Le jeu va vous donner des pistes et des consignes pour que votre récit naisse et que votre écriture le fasse prospérer. Aucun temps de jeu minimum n'est imposé. Vous jouez à votre rythme et en fonction de votre inspiration, sans obligation de taille de récit.

Matériel de jeu

Pour jouer, il vous faudra :

- Deux dés à 6 faces, appelés aussi D6. Ce sont les dés que vous connaissez tous.
- Un moyen d'écrire des notes et votre récit — que ce soit un cahier ou un outil informatique de traitement de texte. Ce jeu se joue en écrivant le journal intime de votre héros.

Lanceur de dés virtuel

Lancer les dés : le système de jeu "Push"

Chaque fois que votre personnage tente quelque chose que vous considérez comme dramatiquement intéressant, lancez un D6. Ce dé est appelé le Dé Initial.

Sur un résultat de 4 ou moins, vous pouvez choisir de lancer votre deuxième D6 (nommé Dé Push) pour l'ajouter au résultat du Dé Initial. Il est possible (si vous le souhaitez) de lancer plusieurs fois de suite le Dé Push tant que votre résultat final est de 4 ou moins, et de vous arrêter quand vous le voulez.

Vérifiez ensuite votre résultat final :

- **Sur un résultat de 4 ou moins**, c'est une **Réussite Faible**.

En termes de narration, c'est un succès mitigé, ou avec une contrepartie : vous avez réussi à faire ce que vous vouliez, mais en y laissant des plumes.

Dans le cadre d'un Souvenir, votre repos et vos réparations ne vont pas permettre un retour à l'action aussi efficace qu'espéré.

- **Sur un résultat de 5 ou 6**, c'est une **Réussite Majeure**.

En termes de narration, c'est un franc succès : vous avez excellé dans vos manœuvres ou avez touché l'ennemi de telle manière qu'il est salement endommagé.

Dans le cadre d'un Souvenir, vous avez pu prendre soin de vous et de votre appareil de manière satisfaisante.

- **Sur un résultat de 7 ou plus**, c'est un **Échec**.

En termes de narration, vous, votre avion ou vos alliés subissez un grave revers : vous avez fait une erreur de pilotage ou avez été touché par les balles ennemies...

Dans le cas d'un Souvenir, votre repos et les réparations sur votre appareil ont réveillé des moments difficiles, vous plongeant dans la mélancolie.

> *Exemple : Vous lancez le D6 initial et le résultat est 1. Vous décidez de lancer le Dé Push et obtenez un 3. C'est un total de 4, soit une réussite faible... pas l'idéal. Vous tentez le tout pour le tout et relancez le Dé Push encore une fois... 21! Au total, c'est un 6 et donc une Réussite Majeure !*

Règles

Le rythme du jeu

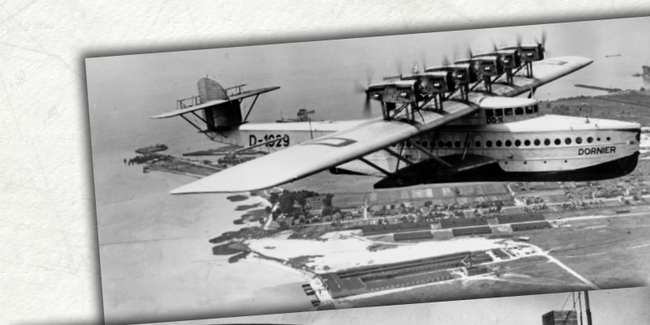
Dans ***Les As de l'Adriatique***, vous alternez entre les Missions — des périodes d'activité dans les airs — et les Souvenirs, des périodes plus calmes où vous rechargez vos batteries et réparez votre appareil en vous remémorant votre passé.

Vous pouvez enchainer autant de Missions que vous le souhaitez tant que votre Jauge est au-dessus de 0. Mais ce ne serait pas raisonnable : il vous faudra régulièrement vous reposer et réparer votre appareil pour remplir votre Jauge, autant d'occasions de vous replonger dans vos Souvenirs.

La Jauge

Parce que vous et votre avion êtes étroitement liés, le jeu part du principe que vous avez une Jauge unique représentant les dégâts que vous et votre avion pouvez subir avant d'être mis hors d'état de voler.

Au départ du jeu, votre Jauge est à 5.









Les Missions

Les Missions sont les moments où vous et votre appareil pouvez être mis en danger.

Elles vont de la protection de navires au transport en passant par des courses avec d'autres pilotes. Vous pouvez aussi y rencontrer des amis, des rivaux ou des célébrités.

Chaque Mission dispose initialement de **4 points de Défi**. Ceux-ci reflètent un ensemble de difficultés lié à la Mission, comme des adversaires ou les conditions de vol. Chacune de vos tentatives peut faire perdre des points de Défi à la Mission en cours, qui est réussie lorsqu'elle atteint 0, mais peut aussi faire fluctuer la valeur de votre Jauge.

Chaque tentative se fait en lançant le Dé Initial, puis le Dé Push si vous le pouvez et le souhaitez, en en faisant le total, et en comparant au tableau ci-dessous :

Total de la tentative	Effet
1 — 4	C'est une **Réussite Faible** qui fait perdre 1 point de Défi à la Mission, mais vous perdez également 1 point dans votre Jauge.
5 — 6	C'est une **Réussite Majeure** qui fait perdre 2 points de Défi à la Mission (votre Jauge n'en perd pas).
7+	C'est un **Échec** qui vous fait perdre 1 point dans votre Jauge.

Les Avantages

Les Avantages ont un impact sur plusieurs éléments du jeu, comme le fait de modifier les résultats du Dé Initial ou du Dé Push. Ils permettent de vous sauver d'une mort certaine ou de faire la différence en combat.

Les Avantages ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par Mission.

Les Souvenirs

Un Souvenir est une scène du passé que votre personnage se remémore lors d'un moment de calme, tandis qu'il reprend des forces ou répare son appareil.

Un Souvenir est vécu durant un moment narratif où votre personnage n'est pas aux commandes de son appareil. Est-ce pendant une balade en bord de mer, pendant la visite d'une amie de longue date à Milan… ? Quel est l'élément déclencheur de ce Souvenir ?

Ce moment agréable vous permet de faire remonter votre Jauge et de régénérer des Avantages (c'est-à-dire les rendre à nouveau disponibles pour une prochaine Mission).

Profitez de ces moments pour développer la vie de votre pilote, ainsi que son passé.

Écrivez votre aventure avec l'équipe du Musée de l'Hydraviation

Découvrez le musée et ses collections en jouant avec ***Les As de l'Adriatique***.

Créer son personnage

Lancez un D6 pour savoir quel pilote vous allez incarner

Jacqueline Auriol	Marie Marvingt
Roger Bonnot	Jean Mermoz
Hélène Dutrieu	Paulin Paris

Lancez un D6 pour personnaliser votre personnage

- Vous portez un vêtement qu'on n'oublie pas. Lequel ?
- Vous possédez un animal de compagnie. Lequel ?
- Vous avez une manie. Laquelle ?

Lancez un D6 pour savoir quel avion vous allez piloter

- Cams37
- Macchi M33
- Dornier DO J Wal

Lancez un D6 pour personnaliser votre appareil

- Un motif est dessiné sur la carlingue de votre appareil. Lequel ?
- Votre avion n'est pas peint, à part les marquages obligatoires. Pourquoi ?
- Votre avion a une couleur qui marque les esprits. Laquelle ?

Votre avantage

Lancez un D6 pour connaître l'avantage de votre pilote ou de votre appareil. Il est utilisable une fois par Mission

- **Vitesse**. Des hélices plus performantes, une ligne plus profilée, ce qui augmente la vitesse de votre appareil. Quand vous utilisez cet avantage, relancez le Dé Initial. Gardez le nouveau résultat.
- **Calme**. Vous faites preuve d'un sang froid extraordinaire. Quand vous utilisez cet avantage, réduisez la valeur du Dé Push de 2. À utiliser après le lancer du Dé Push.
- **Courage**. Vous savez repousser vos limites sans perdre le contrôle. Quand vous utilisez cet avantage, vous pouvez modifier le résultat final de la tentative de +1 ou -1.

Votre première mission

Vous décollez pour une mission de patrouille avec votre avion au-dessus des usines de fabrication de Latécoère de Biscarrosse. Vous savez que des pirates venus d'Espagne, les *Tifones del Atlantico*, sont agressifs et n'hésitent pas à attaquer les gros hydravions de passagers. En approchant sur la zone, vous voyez un Supermarine Southampton de ce groupe de terribles pirates voler en votre direction. Il semble armé jusqu'aux dents et vous êtes sur son chemin !



1 Qui passe à l'attaque en premier ? Décrivez comment votre pilote se sent à cet instant.

2 C'est le moment de lancer les dés en vous référant à la section *Lancer les dés*. Lancez maintenant le Dé Initial (puis le Dé Push si vous le pouvez et le souhaitez).

- Si votre tentative est une **Réussite Faible**, vous perdez 1 point à votre Jauge et la mission perd 1 point de Défi. Décrivez cet échange entre vos deux appareils.
- Si votre tentative est une **Réussite Majeure**, la mission perd 2 points de Défi. Comment expliquez-vous ce haut fait de pilotage.
- Si votre tentative est un **Échec**, vous perdez 1 à votre Jauge. Décrivez ce qui vient de se passer et pourquoi ce n'est pas franchement inspirant pour vous.

Pour rappel, votre Jauge commence à 5 et la mission a 4 points de Défi.

3 Répétez le point 2. jusqu'à ce que votre Jauge tombe à 0 OU que les points de Défi de la mission tombent à 0.

- Si votre Jauge tombe à 0, les règles vous indiquent que votre appareil est en perdition. Vous et votre appareil rentrez difficilement sur Biscarosse. Décrivez votre état ainsi que celui de votre appareil.
- Si vous réussissez la Mission en faisant tomber ses points de Défi à 0, décrivez ce qui arrive aux pirates de l'air. Les laissez-vous repartir ou bien les escortez-vous jusqu'à une base de l'Aéronavale ?



Votre premier Souvenir

Après cette folle rencontre, vous décidez d'aller vous détendre dans votre endroit préféré : le bar *La Caravelle*, sur l'étang de Sanguinet. Vous savez que vous y croiserez d'autres pilotes. Certains viennent essayer de nouveaux modèles d'hydravion Latécoère tandis que d'autres, comme vous, viennent souffler après des missions périlleuses, que ce soit pour l'Aéropostale ou l'Armée de l'Air.

Sur place, une poupée antillaise est accrochée. On dit que la toucher porte chance à quiconque va décoller sous peu. Vous commandez un verre et laissez dériver vos pensées.

Le thème de votre souvenir

Choisissez ou inventez :

- Ami : À qui pensez-vous ? Quelle relation avez-vous ? La personne est-elle encore présente dans votre vie ou est-elle liée à votre passé ? Pourquoi ?
- Famille : À qui pensez-vous ? Pourquoi ? Quelles émotions ressentez-vous ? Cette personne est-elle encore présente dans votre vie ou pas ? Pourquoi ?
- Le monde de l'aviation : Vous repensez à vos premiers contacts avec les avions. Quand était-ce ? Dans quel contexte ? Qu'est-ce qui vous a le plus marqué ?

Lancez maintenant le Dé Initial (puis le Dé Push si vous le pouvez et le souhaitez).

- Si votre tentative est une **Réussite Faible**, vous regagnez 1 à votre Jauge. Vous ressortez de *la Caravelle* un peu plus tard, serein, mais en regardant l'avenir avec une certaine appréhension. Quelle pensée occupe votre esprit ?
- Si votre tentative est une **Réussite Majeure**, vous regagnez 2 à votre Jauge. Vous avez pu en profiter, rire, tout en repensant à ces choses qui font de votre vie ce qu'elle est aujourd'hui. Quel projet, remis à plus tard depuis trop longtemps, avez-vous décidé d'accomplir enfin ?
- Si votre tentative est un **Échec**, votre Jauge ne bouge pas. Vous sortez de *la Caravelle* plus nostalgique et chamboulé que vous n'y êtes entré. Quelle modification souhaiteriez-vous apporter à votre avion pour vous changer les idées ?

Vous voilà prêt à continuer votre histoire, à reprendre les airs et à vivre de nouvelles aventures avec votre appareil !

Quelle sera la destinée de votre pilote et son héritage ? Succomberez-vous à la nostalgie ou entrerez-vous dans la légende en tant qu'As de l'Adriatique ?

Les As de l'Adriatique est un Jeu de Rôle solo publié par Les Fondations de l'Imaginaire. Textes : Jérôme Micoso. Design graphique : Tolkraft