



Compagnons

Dans un monde de magie où vivent chevaliers, roublards et sorciers, un petit groupe d'aventuriers se prépare à accomplir une quête de la plus haute importance. Leur problème? Ils sont complètement incompetents. Leur avantage? Ils sont accompagnés! En effet, dans "Compagnons", les joueurs incarnent ces second couteaux d'outreplan que l'on voit souvent dans un groupe d'aventuriers standard : monture de paladin, compagnon animal de druide, familier de magicien, etc.... Leur but sera d'aider discrètement leurs maîtres à accomplir leur quête (les aventuriers ayant un ego surdimensionné, ils auront tôt fait de se débarrasser de tout compagnon trop compétent les faisant passer pour des guignols).

Le but ultime d'un compagnon est de cimenter le statut de héros de son maître, dans l'espoir de voir ce dernier crouler sous la gloire et l'or. Un aventurier riche prendra sa retraite rapidement, et son fidèle sidekick pourra profiter avec lui d'une vie agréable et paisible.

Chaque joueur choisit de quel type d'aventurier son personnage sera le compagnon (guerrier, prêtre, etc...). Ensuite, le MJ attribue à chacun des aventuriers un défaut majeur (amputé, aveugle, etc...) et un défaut mineur (phobie, allergie, etc...). Enfin, chaque joueur crée son compagnon en utilisant les règles associées à l'univers choisi par le MJ (qu'il s'agisse de D&D ou d'un autre jeu). Enfin, deux détails viennent modifier les règles de l'univers choisi : tous les compagnons commencent avec une langue supplémentaire (le "sidekick") pour parler entre eux, et tous les compagnons ont au moins la moyenne humaine en intelligence.