petit Dragon n°4

Néophyte dans le jeu de rôle
Le guide de survie du débutant

Mémoriam
Marchez dans les rues de la cité des morts

Les Liombres
Le lion est mort ce soir

For use with the 4th Edition
DUNGEONS & DRAGONS®
ROLEPLAYING GAME
Requires the use of the D&D *Player's Handbook,*® *Monster Manual,*® and *Dungeon Master's Guide*® *Player's Handbook*® *2, Monster Manual*® *2, Adventurer's Vault*™ core rulebooks, available from Wizards of the Coast, LLC

Petit Dragon numéro 4

4 Les Liombres
Par Hunka
Une race d'hommes-lions sombres et sauvages

9 Néophyte dans le jeu de rôle
Par Vorghyrn
Un petit guide pour une découverte du jeu de rôle sans accrocs

19 Les compagnons
Par Aluriak
Des conseils pour bien intégrer les compagnons dans le jeu

31 Memoriam
Par baron.zero
Une cité où sont enfouis les sombres secrets de la mort.

39 Voies prestigieuses
Par Velkan
4 voies parangoniques pour partir en guerre

PETIT DRAGON

PETIT DRAGON 4 *Aout 2011*

Rédacteur en chef	Haazeven
Mise en page	jdriele, Haazeven
Auteurs	Aluriak, Amoniak, baron.zero, Emmanuel Deloget, Haazeven, Hunka, Velkan, Vorghyrn
Illustrateurs	Andres Canals, crump3t, Syl
Couverture	Osaelf

Remerciements

Play Factory, Wizard of the Coast

Il est où ?

Il serait vain de le nier : notre jeu préféré est dans la tourmente. L'édition française a de nombreux problèmes et la reprise des traductions refuse de se montrer à l'horizon. Mais rien n'est perdu ! Petit Dragon continue l'aventure, avec ce numéro 4 tant attendu.

Entre ces pages, vous trouverez des conseils aux nouveaux joueurs, des voies parangoniques pour partir en campagne, et vous pourrez même arpenter les sinistres rues de Memoriam où les morts côtoient les vivants. Nous vous proposons de ramener vos compagnons à la vie, d'en trouver de nouveaux, tout ça pour partir dans de nouvelles aventures.

Et vos aventures, Petit Dragon compte bien les suivre. Pour mieux vous satisfaire, le fanzine va changer dans les mois à venir. Nous proposerons des articles peut-être plus courts, mais à un rythme que nous espérons plus soutenu. Vous pourrez nous lire sur **notre blog**

Le blog deviendra notre plate-forme de publication principale, et nous invitons d'ores-et-déjà les auteurs, illustrateurs et correcteurs qui voudraient nous rejoindre à venir se présenter sur notre forum !

Pour finir, j'aimerais remercier les illustrateurs pour leurs superbes illustrations. Celles que vous voyez dans ce numéro ne sont qu'un échantillon de leur talent, et n'hésitez donc pas à visiter leurs pages personnelles !

En espérant vous revoir très bientôt.

---Haazeven---

DUNGEONS & DRAGONS, the DUNGEONS & DRAGONS Compatibility Logo, Damp;D, PLAYER'S HANDBOOK, PLAYER'S HANDBOOK 2, DUNGEON MASTER'S GUIDE, MONSTER MANUAL, MONSTER MANUAL 2, and ADVENTURER'S VAULT are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries and are used with permission. Certain materials, including 4E References in this publication, D&D core rules mechanics, and all D&D characters and their distinctive likenesses, are property of Wizards of the Coast, and are used with permission under the Dungeons & Dragons 4th Edition Game System License. All 4E References are listed in the 4E System Reference Document, available at www.wizards.com/d20.

DUNGEONS & DRAGONS 4th Edition PLAYER'S HANDBOOK, written by Rob Heinsoo, Andy Collins, and James Wyatt; DUNGEON MASTER'S GUIDE, written by James Wyatt; and MONSTER MANUAL, written by Mike Mearls, Stephen Schubert and James Wyatt; PLAYER'S HANDBOOK 2, written by Jeremy Crawford, Mike Mearls, and James Wyatt; MONSTER MANUAL 2, written by Rob Heinsoo, and Chris Sims; Adventurer's Vault, written by Logan Bonner, Eytan Bernstein, and Chris Sims. Copyright 2008, 2009 Wizards of the Coast. All rights reserved.

Les Liombres

Par Hunka
Co-auteur Emmanuel Deloget
Illustrateur Andres Canals

La nature a un côté sombre et sauvage, celui des prédateurs, de la nuit, et de la mort. C'est la philosophie des férals noire-fourrure, plus communément appelés liombres.

Les Liombres

Gardiens exilés d'un secret oublié.

TRAITS RACIAUX
Taille moyenne : 1,50 m à 1,60 m.
Poids moyen : 60 à 75,5 kg

Bonus aux caractéristiques :
Constitution +2, Sagesse +2
Catégorie de taille : Moyenne
Vitesse de déplacement : 6 cases
Vision : nocturne

Langues : commun, profond
Bonus aux compétences :
+2 en Endurance, +2 en Religion
Sang de féral : vous avez accès aux talents, aux voies parangoniques et aux destinées épiques ayant féral comme prérequis, ainsi que ceux s'adressant spécifiquement aux liombres. Vous devez néanmoins remplir toutes les autres conditions.
Sauvagerie noire-fourrure : vous avez le pouvoir de rencontre sauvagerie noire-fourrure.

Sauvagerie noire-fourrure

Vous avez le pouvoir de rencontre *sauvagerie noire-fourrure.*

Sauvagerie noire-fourrure
Vous laissez libre cours à la bête qui est en vous et adoptez une attitude sauvage.
Rencontre
Action simple **Personnelle**
Condition : vous devez être en péril
Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez 5 points de vie temporaires chaque fois que vous amenez un ennemi à 0 point de vie ou moins. Si vous êtes en péril, vous gagnez 5 points de vie temporaires supplémentaires.
Echelon : au niveau 11, vous gagnez 10 points de vie temporaires ; au niveau 21, vous gagnez 15 points de vie temporaires.

Les liombres, aussi appelés férals noire-fourrure, sont à la fois les enfants de la Nature et de la Mort. Vénérant cette dernière comme un membre essentiel à l'équilibre du monde, les liombres forment un peuple respectueux et très attaché à leurs croyances. Autrefois obligés de s'exiler dans les terres sauvages, ils reviennent de plus en plus vers la civilisation, avec un lourd secret sur les épaules.

Jouez un liombre si vous voulez...
✦Être un peuple protégeant le monde d'un secret oublié
✦Avoir une affinité naturelle avec la mort
✦Être membre d'une race qui préfère les classes de druide, d'invocateur, de prêtre et de shaman.

Description

Comme tous les férals, les liombres sont des humains possédant des traits bestiaux, plus précisément ceux des lions. En effet, tous les mâles portent avec fierté une sombre crinière touffue, tandis que les femelles arborent parfois des moustaches de félin.

Lorsqu'un liombre entre dans sa sauvagerie noire-fourrure, son ascendance de lion-garou ne fait aucun doute : ses crocs s'allongent, ses ongles se durcissent et ses yeux s'illuminent d'une lueur blafarde.

Contrairement aux autres férals, les liombres vénèrent plutôt la mort et son rôle dans l'équilibre de la nature que la nature elle-même. Cette vénération jugée décadente par les autres peuples, même pour les autres férals, causa leur exil vers les terres éloignées de toute civilisation. Trahis par les leurs, les liombres devinrent un peuple distant et froid dans leurs relations avec les autres races.

S'éloignant de plus en plus des contrées connues, ils atteignirent un endroit où le voile entre le monde des morts et celui des mortels était pratiquement inexistant. Personne ne sut ce que les férals noire-fourrure y découvrirent, et eux-mêmes ne sont pas sûrs du sens réel de cette découverte. Quoi qu'il en soit, ils en revinrent changés. Leur fourrure, autrefois dorée, était devenue aussi noire que la nuit et leurs pupilles se paraient d'un blanc argenté terrifiant. Tel était le prix du Secret qui leur fut révélé.

Jouer un liombre

Les liombres sont des êtres silencieux et discrets, mais fiers. La mort occupe une place très importante dans leur vie : ils portent un grand respect aux défunts et s'ils en ont la possibilité, ils leur témoigneront ce respect à travers la consommation ritualisée de leur chair. Se faire manger par le clan est le plus grand honneur que peut recevoir un liombre. Selon leurs croyances, l'âme du mort survit à travers le corps de chaque membre du clan, lui donnant ainsi la vie éternelle et permettant de transmettre son savoir, ses forces et ses qualités aux générations futures. Ce comportement permet également de protéger le Secret à travers la mort.

Un féral noire-fourrure ne baisse jamais les yeux : en effet, ils croient que la lune fût gravée à jamais dans leurs pupilles lors de la révélation du Secret et que s'ils baissent les yeux trop longtemps, ils éteignent cette image et renoncent ainsi à cette « Mère » qui les a aidé à travers toutes les épreuves. Lorsque le clan doit dormir, ils choisissent un de leur membre qui veillera toute la nuit. Le veilleur pleurera une larme pour chaque féral, afin de pardonner le fait qu'ils doivent éteindre leur âme pendant un instant. Si un liombre est seul ou accompagné par d'autres férals, il fera une offrande symbolique à la Lune.

Noms masculin : Arrasse, Raor, Rassar, Rugis

Noms féminin : Chana, Macha, Shaline

Pour le MJ

Vous trouverez une liombre versé dans les arts mortuaires dans les annexes de l'article d'Aluriak sur les Compagnons.

Talents de liombres

Talents héroïques

Adaptation du charognard

Prérequis : féral, ne doit pas posséder le pouvoir racial sauvagerie noire-fourrure, Constitution 13

Avantage : vous avez accès aux talents, aux voies parangoniques et aux destinées épiques ayant liombre comme prérequis. Vous devez néanmoins remplir toutes les autres conditions.

Aspect du charognard

Prérequis : féral, druide, aptitude de classe de métamorphose animale

Avantage : vous bénéficiez d'une résistance nécrotique 5 quand vous êtes sous forme animale. Cette résistance passe à 10 au niveau 11, puis à 15 au niveau 21.

Traqueur nocturne

Prérequis : liombre, pouvoir racial de sauvagerie noire-fourrure, rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : quand vous amenez votre proie à 0 point de vie ou moins alors que vous êtes sous l'effet de votre pouvoir *sauvagerie noire-fourrure*, vous ajoutez votre modificateur de Sagesse aux points de vie temporaires gagnés.

Talents parangoniques

Ami de la mort

Prérequis : liombre

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets de sauvegarde contre la mort. De plus, vous bénéficiez d'une résistance nécrotique 10 quand vous êtes en péril.

Frappe du charognard

Prérequis : féral, barbare, aptitude de classe de frappe enragée

Avantage : quand vous utilisez votre pouvoir de classe de *frappe enragée*, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à la moitié de votre niveau. Si cette attaque amène la cible à 0 points de vie ou moins, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre niveau.

Œil de la lune

Prérequis : féral, formé en Perception

Avantage : au début de chacun de vos tours de jeu, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde pour annuler l'état préjudiciable aveuglé. Dans ce cas, vous ne gagnez pas de jet de sauvegarde contre cet état préjudiciable à la fin de votre tour de jeu.

Talents épiques

Absorption de l'âme

Prérequis : liombre, sorcier, pacte stellaire

Avantage : chaque fois que vous amenez une créature soumise à votre envoutement à 0 point de vie ou moins, vous gagnez toutes les résistances que la cible possédait jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Digestion de l'âme

Prérequis : liombre, talent Absorption de l'âme, sorcier, pacte stellaire

Avantage : chaque fois que vous amenez une créature soumise à votre envoutement à 0 point de vie ou moins, vous gagnez toutes les immunités que la cible possédait jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. De plus, les résistances que vous obtenez grâce au talent Absorption de l'âme augmentent de 5 points.

Intégrer les liombres dans votre campagne

Il peut être étrange qu'une race apparaisse du jour au lendemain dans votre campagne. Si cet article propose une version qui explique ce fait, rien ne vous empêche de l'adapter selon vos besoins. Les liombres seraient une secte de féral morbide ? Un clan féral disparu dans un autre plan d'existence ? Le talent Adaptation du charognard permet également à vos joueurs férals de choisir les options réservées aux liombres, sans avoir à recréer entièrement leur personnage.

Goule primale

La faim justifie les moyens, même les plus horribles.

Prérequis : liombre, pouvoir racial de sauvagerie noire-fourrure

Le plus grand des honneurs que peut recevoir un liombre est de voir son corps nourrir le clan. Ce rituel permet à son âme, ses forces et ses qualités de couler dans le sang des membres du clan et de leurs descendants, lui octroyant ainsi une sorte d'immortalité.

Vous vous êtes nourris de nombreux membres importants du clan et de puissants adversaires, mais votre faim vous tenaille encore. Ce besoin constant vous a obligé à développer un art de combat sanglant…

Aptitudes de Goule primale

Action de la goule primale (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau. Si vous êtes en péril, vous gagnez autant de points de vie temporaires que votre niveau.

Faim insatiable (niveau 11) : vous pouvez utiliser votre pouvoir racial de *sauvagerie noire-fourrure* dès que vous avez perdu 1 point de vie.

Partager le festin (niveau 16) : quand vous êtes sous l'effet de votre pouvoir racial de *sauvagerie noire-fourrure*, vous pouvez choisir qu'un allié adjacent gagne les points de vie temporaires obtenus à votre place.

Pouvoirs de Goule primale

Morsure affamée

Vous mordez sauvagement votre cible et puisez une nouvelle vigueur dans son sang.

Rencontre ✦ guérison
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Sagesse + 4 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts et vous gagnez des points de vie temporaires égaux à la moitié du niveau de la cible. Si l'attaque réduit la cible à 0 point de vie ou moins, vous pouvez dépenser une récupération afin de regagner des points de vie.

Combler la faim

Vous utilisez une partie de votre énergie afin de combler votre faim.

Rencontre ✦ guérison
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez avoir 1 point de vie temporaire ou plus
Effets : vous perdez tous vos points de vie temporaires et vous regagnez un nombre de point de vie égal au nombre de points de vie temporaires perdus.

Festin à volonté

Vous mordez à gauche et à droite, vous nourrissant de la chair de vos ennemis.

Quotidien ✦ guérison
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : toutes les créatures prises dans l'explosion
Attaque : Sagesse + 6 contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Constitution dégâts et vous regagnez 5 points de vie.
Effets : si vous amenez une cible à 0 point de vie ou moins, vous pouvez dépenser une récupération afin de regagner des points de vie.

Le Secret

Nul ne connait la teneur des révélations qui furent faites aux liombres pendant leur exil. Il est reconnu qu'un tel Secret existe, car il en est fait mention dans certains rituels religieux. Ainsi, lors de la consommation rituelle du corps d'un liombre aimé de son clan, chaque liombre qui portera à sa bouche un morceau de chair dira *En toi notre Secret était enfoui. Par ta chair ton fardeau m'est transmis. Devant notre Mère argentée, j'en fais le serment.*

Les liombres n'ont jamais donné la moindre indication permettant à un non-liombre de deviner un début de réponse à ne serait-ce que la plus infime partie de cette énigme. Les plus brutaux s'y sont essayé, sans résultat : les liombres vont jusqu'aux pires extrémités pour protéger leur savoir, préférant la plus horrible des morts plutôt que de révéler quoi que ce soit.

Veilleur éternel

Ces yeux ne se fermeront pas sur ce monde : c'est ce monde qui se fermera sur ces yeux.

Prérequis : liombre, formé en Intuition et en Perception

Vous avez veillé pendant de longues nuits sur vos compagnons. Jamais vos yeux ne se sont fermés, même dans les moments les plus sombres. Et cet exploit à attisé la confiance de vos compagnons en votre capacité à surveiller leurs arrières et à les protéger de la menace qui se cache dans les ombres.

Aptitudes de Veilleur éternel

Action du veilleur éternel (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde avec un bonus d'aptitude de +5 pour annuler les états préjudiciables assourdi et aveugé.

Eveil constant (niveau 11) : Vous avez un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pouvoirs possédant le mot-clé illusion ou sommeil.

Vision éternelle (niveau 16) : les créatures invisibles ne bénéficient pas d'avantage de combat contre vous et vos alliés adjacents.

Pouvoirs de Veilleur éternel

Acier de la vengeance

Votre cible a éteint l'âme de vos compagnons : elle doit payer.

Rencontre ✦ arme
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre CA ou Sagesse contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Constitution ou de Sagesse dégâts. Vous infligez 1[A] dégâts supplémentaires pour chaque allié que vous voyez avec 0 points de vie ou moins.

Larme du pardon

Vous pardonnez à un allié qui vient d'être terrassé : vos larmes guérissent ses blessures.

Quotidien ✦ guérison
Action mineure **Corps à corps** contact
Cible : un allié à 0 points de vie ou moins
Effets : la cible peut dépenser une récupération pour regagner des points de vie et effectuer un jet de sauvegarde contre tous les effets qu'une sauvegarde peut annuler.

Veille éternelle

Vous faites le serment de ne jamais éteindre votre âme, ni celle de vos compagnons.

Quotidien ✦ arme, persistant
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre CA ou Sagesse contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Constitution ou de Sagesse dégâts.
Effets : vous prenez la posture de la Veille éternelle. Tant que le pouvoir persiste, au début de votre tour de jeu, vous et vos alliés adjacents gagnez 5 points de vie temporaires. Si vous êtes en péril, vous et vos alliés adjacents gagnez 10 points de vie temporaires.

Auteur

Nom : hunka

Race : Humain (Québécois)

Classe : Magicien

Voie parangonique : Maître de Donjon

Destinée épique : Archisort (Delayed Fireball)

Québécois de 16 ans passionné par la fantasy, le jeu de rôle et la lecture, il a près de 5 ans d'expérience en tant que MD et joueur sur la plupart des versions de Donjon et Dragon, mais c'est la 4E (surtout sa version "Essential") qui le passionne présentement.

Illustrateur

Andres Canals est un illustrateur britannique avec une formation de concepteur graphique. Il a participé à la conception artistique de miniatures, de jeux de rôles, et a aussi contribué au magazine ImagineFX.

Vous pouvez retrouver ses œuvres sur son **profil DeviantArt** ainsi que sur son **blog**.

Néophyte dans le jeu de rôle

Par Vorghyrn

Illustrateur Syl

Alors comme ça petit, tu veux savoir ce qu'est le jeu de rôle ? Allons, ne soit pas timide. Assieds-toi et prend un verre. Tu vois, moi aussi, avant d'être rôliste, j'étais un débutant jeune et naïf, comme toi. Puis tout c'est bien passé. Alors écoute les conseils de tonton, tu veux bien ?

D'abord, je vais te dire un secret. T'es pas tout seul. Vous êtes plein dans votre cas ! Des rôlistes, ce n'est pas ça qui manque dans la région. Mais ils se cachent bien. Il faut les trouver. Mais tu verras, si tu les connais un peu, tu sauras où chercher.

Alors, qu'est-ce que tu fais encore là ? Prends tes dés ! Et que ça saute !

Initiative !

Etre un bon PJ

Première chose, n'ayez pas de complexes, tout le monde a été néophyte un jour et personne ne vous reprochera de débuter. Au contraire, la plupart des rôlistes sont plutôt contents d'initier de nouveaux joueurs. Pour une première partie, il est toujours préférable d'être joueur.

Le rôle de MJ est très tentant et très intéressant, mais il demande beaucoup de concentration et de connaissance du jeu, ce qui n'est pas facile à réunir dès la première fois. J'expliquerai quand même un peu plus loin ce qu'il faut faire si vous n'avez pas le choix.

Essayons un peu de répondre aux questions que se posent la plupart des rôlistes débutants.

Où est-ce que je peux trouver un groupe ?

La première chose à faire avant de dévaliser la boutique de jeu de rôle près de chez vous est de vous trouver un groupe de joueurs. De préférence, cherchez un groupe d'initiés, qui pourront vous propulser dans ce loisir fascinant.

Par ailleurs, même si vous vous destinez à D&D 4, une première partie dans n'importe quel jeu vous donnera une idée de ce qu'est une partie de jeu de rôle en général. Une fois que vous aurez fait rouler quelques dés sur plusieurs sessions, vous pourrez vous lancer avec votre propre groupe.

Je sais qu'il peut être tentant de se lancer avec ses potes qui n'y connaissent rien non plus (mais qui sont quand même des potes), mais faire quelques parties avec des vétérans vous en apprendra bien plus que des heures de lecture de suppléments, forums ou autres. Pour trouver des joueurs, explorez ces trois pistes :

- vos connaissances rôlistes. Vous avez peut-être auprès de vous des rôlistes confirmés que vous connaissez suffisamment pour envisager de leur demander de participer à une partie. Jouer votre première partie dans un groupe de connaissances aide bien sûr à s'intégrer et à rentrer plus facilement dans la partie.
- Un club de jeu près de chez vous. Les clubs de jeu de rôle réunissent un groupe de rôliste passionnés qui pratiquent ce loisir régulièrement. L'avantage c'est qu'ils sont habitués à voir des petits nouveaux débarquer (néophytes ou pas) et qu'ils sont toujours prêts à les accueillir. Vous aurez également le choix entre plusieurs tables et donc, selon affinité, choisir celle qui vous convient le mieux.
- Une annonce dans les boutiques de jeu de rôle ou les forums. S'il y a bien un endroit où vous trouverez des rôlistes, ce sont dans les boutiques ou sur des forums dédiés. Là encore, un environnement assez convivial devrait vous permettre de trouver une table sympa pour commencer.

En désespoir de cause, si vous ne trouvez aucun groupe d'aficionados proche de chez vous, il faudra vous résoudre à recruter parmi des néophytes comme vous et monter une table. Dans ce cas, pas de panique, les conseils que je vous donne ici devraient permettre que cela se passe bien. Les forums et contacts rôlistes peuvent aussi vous donner des conseils précieux, n'hésitez pas à les solliciter !

De quel matériel ai-je besoin pour jouer ?

Si vous jouez dans un groupe de rôlistes confirmé, on pourra probablement vous prêter le matériel pour une partie ou deux (dés, feuille de personnage, manuel du joueur, figurine...). Une gomme, un crayon et quelques feuilles blanches devraient donc suffire.

Par la suite, investissez prioritairement dans des dés. Pour le reste voyez comment fonctionnent les autres joueurs. Très souvent, il y a un manuel pour toute la table que les joueurs se passent. Peut-être aimerez-vous avoir une figurine à vous pour votre personnage ? Toujours est-il que vos besoins seront réduits au minimum (le plus souvent).

Si vous jouez avec d'autres débutants, voyez avec le MJ comment il souhaite organiser les choses. Vous aurez besoin au minimum d'une feuille de personnage, de crayon et de stylos. Des dés seront très vite utiles d'autant que le MJ, débutant lui même, n'en aura probablement pas en trop.

Arrangez vous avec les autres pour investir dans au moins deux set de dés : pour le groupe et pour le MJ. Pour les manuels il est souhaitable qu'il y en ait au moins un pour toute la table. Si vous partez sur la redbox, pas de soucis, tout est inclus. Si vous optez pour essential ou classic, prévoyez au moins un guide du maitre/dungeon master set et un manuel du joueur 1/player set.

Que suis-je censé faire et ne pas faire à une partie de jeu de rôle ?

Que vous débarquiez au milieu d'un groupe de vétérans ou que vous commenciez avec des amis aussi débutants que vous, il y a quelques règles à respecter pour être un bon rôliste et un bon joueur, que l'on appelle communément la rôlétiquette.

Avant la partie

Tous d'abord assurez-vous d'avoir pris les bons renseignements : heure et lieu, si il y a un repas, comment on s'organise ? type de partie (one-shot, c'est-à-dire scénario complet en une soirée, ou campagne c'est à dire scénario qui s'étale sur plusieurs séances), faut-il que vous arriviez avec un personnage prêt à jouer ou vous en fournira-t-on un ? Etc...

Si vous devez arriver avec un personnage prêt, assurez-vous d'en avoir un quelques jours avant la partie (si vous n'avez pas les manuels pour, voyez à prendre rendez-vous avec un joueur ou le MJ). Si vous n'êtes pas très sûr des règles de création, demandez de l'aide au début de la partie mais ayez au moins une fiche a peu près prête (c'est toujours plus facile de corriger un personnage existant que d'en créer un).

Pour votre personnage, il doit s'intégrer dans le groupe, donc essayez de vous renseigner avant sur ce que les autres joueurs jouent et quels sont les besoins du groupe. Il y a des rôles plus facile à tenir que d'autres, dans l'ordre : cogneur, protecteur, meneur, contrôleur.

Les cogneurs sont en général les plus faciles à jouer, et le groupe dépend assez peu d'eux. Au contraire il les soutient ! C'est donc un bon rôle pour commencer.

Les protecteurs sont, pour la plupart, également assez simples, mais attention un peu plus de poids repose sur vos épaules ! Si vous devez jouer un protecteur, prenez un guerrier, c'est une classe facile a appréhender (un type avec une grosse armure et une bonne arme) et facile à jouer (tu attaques et ça marque la cible automatiquement, si elle se déplace ou attaque un allié, tu frappes !).

Les meneurs peuvent avoir des mécanismes assez subtils et leur rôle est crucial pour le groupe. Si vous devez jouer un meneur, choisissez un meneur qui soigne beaucoup, c'est plus facile à appréhender et ça sera apprécié par le groupe (on pourra vous dire qui soigner à quel moment). Le prêtre est souvent le plus doué pour ça, même si barde, maitre de guerre et prêtre des runes se débrouillent aussi. Evitez l'ardent et le shaman qui ne sont pas toujours évidents à appréhender.

Le contrôleur n'a pas autant de poids sur les épaules qu'un protecteur ou un meneur, mais ses pouvoirs sont souvent plus complexes à appréhender que les autres classes car ils mettent en jeu des états préjudiciables, ce qui implique des règles en plus à maitriser d'entrée de jeu. D'autre part les pouvoirs affectent souvent des zones et là encore vous risquez de vous mélanger entre « explosion », « décharge » « explosion 2 à distance 10 » etc... bref ce n'est pas forcément le plus simple pour commencer.

Au début de la partie

Primo, ne soyez pas en retard. C'est toujours désagréable d'attendre un joueur. Ensuite, politesse élémentaire, si vous jouez chez quelqu'un, prenez deux minutes pour aller saluer les compagnes/companons/parents/frères et sœurs de votre hôte. Ils supporterons vos cris, roulement de dés et autres intrusions pendant la partie alors faites en sorte qu'ils ne regrettent pas dès le début d'avoir invité un malappris.

Amener quelque chose pour contribuer à un repas ou grignotage, même si on ne vous a rien demandé, sera toujours apprécié. Un paquet de gâteaux ou une bouteille de boisson ne coûte pas grand chose mais le groupe ne vous en accueillera que plus chaleureusement. Prenez aussi soin de vous enquérir des gênes possibles. Si la femme du MJ essaie de faire dormir leur bambin et que vous hurlez à chaque jet réussi, ça risque de poser problème.

En commençant la partie, demandez aux autres joueurs leur prénom (si vous ne les connaissez pas) et le nom de leur personnage. Notez-les au besoin (Nicolas = Vorghyrn, voleur). Quand la partie commence, si les joueurs ne le font pas spontanément, demandez leur à quoi ressemble leur avatar rôlistique. Ils seront sûrement heureux de vous en parler. Vous-même ayez une petite description de votre personnage prête (pas plus de 30 secondes et sans rentrer dans les détails précis, personne ne verra que vous faites « 1m83 » et pas « environ 1m85 »).

Il y a toujours un moment de parlote avant de commencer, on discute de la dernière partie (ou d'une autre, le rôliste vétéran adore raconter des anecdotes de parties passées, même si tout le monde à table les connait), d'un film, d'un jeu ou autre. Si visiblement le MJ laisse faire, participez vous aussi, ça vous intègrera dans le groupe.

Enfin, placez vous si possible pas trop loin du MJ et à côté d'un joueur qui semble maitriser le jeu et avec qui vous avez des atomes crochus. Ca aidera en cours de partie pour se faire conseiller.

En cours de partie

Pendant le jeu, soyez attentif à ce qui se passe (il n'y a rien de pire qu'un nouveau joueur que le groupe fait l'effort de recevoir et qui sort sa console pendant le jeu). Observez les styles de jeu des autres joueurs et essayez d'en prendre de la graine. C'est une mine d'expérience formidable pour le futur rôliste qui germe en vous.

N'hésitez pas à poser des questions, sur une règle, un événement, une action. Le groupe vous a invité à jouer, ils savent donc que vous ne connaissez pas bien le jeu et s'attendent à vos questions. Ils seront donc patients.

Assurez-vous d'avoir compris le mécanisme de base : on jette un D20, on ajoute le bonus correspondant, on compare au Degré de Difficulté (DD) pour savoir si l'action est réussie ou non. Ayez aussi localisé les parties importantes de la fiche de personnage : défenses, score de compétence, bonus d'attaque, bonus de dégâts et pouvoirs. Le reste viendra ensuite.

Tout ceci vous fera gagner du temps pendant la partie (ce qui en fera gagner à toute la table aussi). Si une règle est jouée différemment de ce que vous avez compris, ne montez pas sur vos grands chevaux. Si vous jouez dans un groupe de rôlistes confirmés, ils ont sûrement raison et vous tort, demandez simplement une explication sur cette règle que vous aviez visiblement mal compris.

Si vous jouez avec d'autres néophytes qui débutent comme vous, vous avez 50% de chances d'avoir raison. Demandez alors une vérification dans le manuel. La vérification profitera à tous le monde. Là encore pas la peine de vous écharper sur un point de règle, tout le monde débute et il est normal de faire des erreurs.

Restez zen ! A défaut d'explication claire, le MJ a raison pour le moment et vous aurez tout le temps après la partie d'inspecter ce point de règle.

Lors d'une partie, vous êtes amené à faire des choix et parfois le groupe est en désaccord. Cette situation peut être particulièrement délicate si vous jouez avec des expérimentés, qui font des choix avec des motifs que vous ne saisissez peut être pas. Dans ce cas, le MJ, plutôt impartial, peut vous souffler des conseil utiles.

En désespoir de cause mettez-vous dans la peau de votre personnage et faites ce que vous pensez que lui aurait fait. Même si, en terme de jeu, cela s'avère par la suite un mauvais choix, on ne pourra pas vous reprocher d'avoir choisi de cette façon.

Fin de partie et après la partie

Quand la partie se termine, attendez-vous à encore de la parlotte, surtout avec les rôlistes confirmés. Si vous avez eu un bon contact avec les vétérans, demandez-leur un petit debrifing et deux ou trois conseils. Si vous avez joué avec d'autres néophytes, vous pouvez dresser ensemble une liste des points à vérifier pour la prochaine fois.

Dans tous les cas remerciez le MJ (qui se donne en général du mal pour préparer un scénario), les autres joueurs et votre hôte. En partant, si il n'est pas trop tard, dites au revoir aux autres résidents de la maison, sinon sortez sans bruit.

Comment incarner un personnage ?

Il y a, comme en toute chose, un équilibre à respecter. Dans jeu de rôle, il y a « rôle » et donc on demande au joueur de se mettre un minimum dans la peau de son personnage. D'un autre côté, il y a des limites à l'interprétation, entre autre pour éviter de gâcher la partie à tout le monde.

On ne compte plus les parties où un joueur, poussant à l'extrême son rôle de paladin vertueux-fasciste, a empêché le groupe de faire la seule action, un peu limite question morale, certes, qui permettait de résoudre le scénario... voire pire. Ne tombez donc pas dans cet excès.

Il n'est pas très évident, quand on n'en a jamais fait, d'interprêter un personnage. Au début, le mieux est encore de faire simple. Donnez à votre personnage un trait de personnalité majeur et un mineur et interprétez les pendant les phases de narration ou de dialogue.

Un trait majeur pourrait être le fait d'aimer la bagarre, un trait mineur pourrait être d'être méfiant vis à vis de la magie. Essayez de réfléchir à quelque chose de simple et qui soit adapté à votre personnalité.

Si vous êtes timide, évitez le beau parleur. Si vous n'êtes pas du genre à vous offusquer que vos parents ne déclarent pas tous leurs impôts, ne jouez pas un personnage à la moralité psychorigide. En bref prenez des traits de personnalité qui vous correspondent.

Pour vous guider, utilisez les archétypes de race et de classe. Les drakéides sont des créatures avec un sens de l'honneur élevé, les guerriers sont souvent des gens disciplinés. Un guerrier drakéide serait donc un soldat obéissant qui n'admet pas la défaite. C'est plutôt facile de broder sur ce thème.

Bien sûr c'est un archétype qui peut manquer de saveur pour un acteur chevronné, mais il vaut largement mieux bien jouer un archétype que de jouer n'importe comment un personnage super original (et cette remarque s'applique aussi aux joueurs chevronnés...).

Autre élément important, pensez à vous renseigner sur l'état d'esprit du groupe. Si vous jouez au milieu d'un groupe de forbants sans foi ni loi, peut être qu'un paladin drakéide de Bahamut n'est pas très adapté...

Dans tous les cas ne tombez pas dans l'excès. En tant que débutant, on vous pardonnera de ne pas être à l'aise avec l'interprétation de votre personnage, mais pas que votre interprétation bloque l'ensemble du groupe. Essayez de vous tenir à une interprétation minimale et qui ne soit pas de nature à vous exclure du groupe ou de l'aventure.

Un dernier mot sur les alignements. D&D4 propose un système d'alignement, pourtant tous les manuels conseillent fortement de jouer des personnages bons. Ce n'est probablement pas un hasard (si vous en doutiez).

D&D est un jeu porté sur l'héroïsme, on cherche des héros, on leur demande de prendre des risques, de se frotter à des dangers que toute personne normale et raisonnable refuserait de combattre. Cela s'approche un peu plus de la définition d'un personnage bon, prêt à aider son prochain (et qui, dans le cas d'un personnage joueur à probablement les moyens de le faire).

Donc pour faciliter votre intégration dans une avanture, il est préférable de commencer par un personnage bon, pour lequel on trouvera facilement une motivation et qui, par sa nature bienveillante, pourra intégrer plus facilement un groupe. Je dis bien bon et pas loyal bon, le loyal bon ayant tendance à virer à l'extrêmisme.

Je ne dis pas qu'un personnage mauvais ne fait pas un bon personnage à D&D, je dis que c'est plus difficile à jouer donc déconseillé pour un débutant. Si l'alignement n'a pas d'importance, neutre c'est bien aussi...

Un autre joueur se comporte mal envers moi (essaye de me voler ma bourse, de me mentir etc...) que dois-je faire ?

Première chose est-ce le joueur ou son personnage ? Un voleur dans le groupe pourrait avoir comme interprétation (pas très original, j'avoue) « kléptomane » et donc vouloir voler la bourse de votre personnage. Rien de grave. D'abord peut être qu'il vous la rendra ; ensuite, et de toute façon, il n'y a pas mort d'homme donc relax.

Si vous êtes dans le cas d'une interprétation de personnage qui ne dépasse pas les bornes, essayez de vous y mettre aussi en répondant avec la voix de votre personnage. Peut être ce joueur essaie-t-il de vous intégrer dans le groupe en créant un incident pour mieux créer des liens ?

« Désolé brave barbare, j'ai bien pris par erreur votre bourse, en confondant votre poche et la mienne. Mais pour me faire pardonner, je peux vous faire une proposition intéressante : mon groupe et moi cherchons un cinquième compagnon pour explorer la tombe de Karak'thul, qu'on dit remplie de richesses. Nous partagerons équitablement bien sûr... »

Essayez donc de jouer le jeu pour voir où cela mène. Nul doute que si vous vous y prenez bien, le reste du groupe ne pourra que vous en être gré. Même si votre personnage en sors « floué » prenez-le de bonne grâce, comme un petit bizutage pas méchant... et réfléchissez à comment lui rendre la monnaie de sa pièce dans le jeu, de manière élégante et amusante pour tout le monde.

Si c'est clairement le joueur qui a une dent contre vous, si ces attaques sont clairement méchantes et dirigées contre vous (il y a des cons partout...), n'hésitez pas à demander au MJ si c'est normal que le personnage se comporte comme cela, parlez comme si vous pensiez que c'est bien le personnage qui agit mais laissez entendre que le joueur pourrait être plus « accueillant ».

Normalement, le reste de la table se chargera de remettre le mauvais esprit à sa place. Si ce n'est pas le cas et que vous avez l'impression que plusieurs personnes ne sont pas correctes avec vous, profitez de la première fausse bonne raison venue pour tirer votre révérence. Inutile de faire un esclandre, celui ou ceux qui se sont mal comportés envers vous ne méritent sûrement pas que vous vous énerviez pour ça.

Partez en remerciant poliment ceux qui ont été sympas et laissez les autres dans leur misère intellectuelle. Si les « sympas » vous proposent une nouvelle partie, n'hésitez pas à dire que vous aimeriez bien, mais de préférence sans celui ou ceux qui vous ont gâché le plaisir. Ne vous découragez pas. Il y a des milliers de rôlistes sympas, ce n'est pas parce que vous êtes tombé sur un imbécile ou deux qu'il faut renoncer à ce loisir si passionnant.

Au final que ce soit une interprétation ou un mauvais comportement de joueur, vous devriez pouvoir compter sur l'appui du reste de la table. Il suffit de demander si ce genre de choses est autorisé ou pas. Normalement, le MJ vous filera un coup de pouce.

Voilà en gros une série de conseils pour bien préparer votre première partie. Si vous deviez n'en retenir que deux, le premier serait de chercher en priorité un groupe de joueurs expérimentés car ils vous apporteront beaucoup de conseils et d'expériences personnelles utiles. Le second serait de ne pas oublier la politesse, car les rôlistes s'investissent dans leur passion et vous y invitent gentiment, alors soyez correct de votre côté.

Etre un bon MJ

Après avoir parlé du nouveau joueur, parlons du nouveau MJ. MJ n'est pas un rôle facile pour commencer aussi, comme je l'ai déjà écrit avant, il n'est pas recommandé pour un néophyte. Cela dit, si vous n'avez pas pu faire autrement que jouer entre débutants, il va bien falloir que quelqu'un s'y colle... Que ce soit par défaut ou pour commencer votre carrière de MJ, voyons comment réussir votre première partie de l'autre côté de l'écran.

Où trouver des joueurs ?

Si vous devenez MJ, il est probable que c'est parce que parce que vous n'avez pas pu trouver quelques joueurs chevronnés pour vous aider à vous lancer. Dans ce cas, réunissez quelques amis intéressés et lancez votre première partie. Il vaut mieux que ça se passe avec des gens que vous connaissez bien, quitte à être moins nombreux, qu'avec des connaissances vagues.

L'avantage des gens que vous connaissez bien est que vous vous pardonnerez mutuellement plus facilement les petits couacs (et il y en aura... des deux côtés) qu'avec des gens dont vous êtes moins proches. Plus rarement vous aurez aussi des vétérans qui n'aiment pas être MJ. Avoir un PJ expérimenté dans le groupe peut être un avantage pour vous aider à gérer la partie.

Dans tous les cas essayez d'avoir un groupe de gens qui s'entendent bien.

Quel matériel est nécéssaire pour une mener une partie ?

Après avoir déniché un groupe, il va vous falloir du matériel. Il est évident que pour débuter dans un loisir dont vous ne savez pas s'il va vous plaire ou non, il vaut mieux commencer avec le strict minimum.

L'article Choisir son matériel publié dans Petit Dragon numéro 2 vous donnera de plus amples conseils sur les différences entre les différentes gammes, ainsi que sur les différentes méthodes pour représenter les scènes.

Si vous montez votre propre groupe, il va vous falloir acquérir les manuels de base. Vous avez trois options viables :

- commencer d'entrée de jeu avec les suppléments de base
- La redbox
- essential

A priori la redbox et essential sont faits pour l'initiation, ce qui serait idéal pour que vous commenciez, d'autant que tout le matériel est compris dedans. Si votre motivation est très forte, que vous savez que vous allez aimer, que lire des gros pavés techniques ne vous effraie pas et surtout que vous pensez migrer sur la gamme classique (parce que, par exemple vous allez intégrer un groupe d'avancés qui y jouent déjà), vous pouvez envisager de partir directement sur les suppléments « cœur » (qui suffiront dans un premier temps).

N'oubliez pas le matériel de base : dés, feuilles de perso (imprimable sur le net) etc... Pour ce qui est du matériel de visualisation, je recommande en général une visualisation minimale, voire pas de visualisation du tout. A moins de ne pas pouvoir envisager de vivre avec des personnages représentés par des dés (joueur de jeu de plateau ??) ces représentations sont largement suffisantes pour commencer.

Qui organise la partie ?

Le MJ étant le meneur du groupe pendant le jeu, il devient, assez naturellement, également celui du groupe pour organiser les parties. Il est donc fréquent qu'on joue chez le MJ et que ce dernier prenne la responsabilité de prévenir les joueurs des date et lieu ainsi que des petits points d'organisation.

Ce n'est pas une obligation, quand vous signez pour être MJ vous ne signez pas forcément pour faire hôte, secrétaire et garde chiourme, mais c'est une pratique assez fréquente. Soyez donc prévenu, même si vous laissez à une autre joueur le soin d'organiser, on s'attendra toujours à ce que vous, MJ, ayez voix au chapitre.

Comme pour un joueur, assurez-vous d'avoir les informations de lieu, date et heure de la partie ou, si vous l'organisez, que les autres joueurs les aient. D'une manière générale, tout ce que j'ai écrit pour les joueurs, s'applique aussi aux MJ concernant la politesse et l'organisation.

Quel niveau de maitrise des règles suis-je censé avoir ?

En tant que MJ, vous êtes le gardien des règles. A vous plus qu'à tout autre, on demandera de bien les connaître. Aucun MJ n'est infaillible et bien sûr en tant que débutant, vous ferez des impairs, soyez toutefois clair sur les règles de base car vous aurez aussi à les expliquer et les réexpliquer aux joueurs qui les maitriseront probablement moins bien que vous encore.

Laissez tomber les règles optionnelles de combat en vol, maladie, etc. Focalisez vous sur le système de base, les jets de compétences (laissez les défis pour plus tard) et le système de combat. Vous devez maitriser le déroulement d'un tour, les différentes formes d'actions, les différentes formes d'attaques (attaque de base, attaque à volonté, de rencontre, quotidienne), le décalage, la tenaille et l'attaque d'opportunité.

Pour ce qui est des règles de ligne de vue et d'effet, de camouflage, laissez tomber, ça viendra en son temps. Il ne sera probablement pas inutile de prendre un monstre et un PJ et de faire une simulation de combat tout seul dans votre coin histoire de maitriser toutes les ficelles. Le résultat n'a aucune importance. En jeu, avec des groupes ça sera forcément différent. Par contre le fait de faire quelque jets et de croiser des situations différentes vous rendra plus aguerri pour le jour J.

Comment écrire un bon scénario ?

Pour ce qui est du scénario, les recettes sont les mêmes pour tous les jeux de rôles. La règle d'or c'est faites simple . Pas besoin d'avoir une intrigue à tiroir avec des centaines de PNJ pour proposer une partie amusante.

Préparez un scénario basique du genre, un village terrorisé par un ours monstrueux, les PJ sont des villageois un peu plus aguerri que les autres et sont désignés pour la chasse à l'ours.

Quelques jets de Nature, une rencontre avec un vieux bucheron vivant là depuis des années, de nouveaux jets de Nature pour pister l'ours avec les indications du bûcheron et un combat avec l'ours. 4 heures de partie et l'équivalent de trois tours de montagne russes pour tout le monde.

Mieux encore : utilisez un scénario du commerce ou pris sur internet. Lisez le scénario à fond, prenez le temps de bien comprendre toutes les informations et mettez ça en musique !

Petit Dragon vous propose plusieurs scénarios, dont la plupart sont écrits pour l'initiation.

Dans tous les cas, une règle impérative : faites jouer un scénario niveau 1 ! Les niveaux épiques sont probablement très tentants mais ni vous ni vos joueurs ne maîtrisez suffisamment le jeu pour vous lancer là-dedans.

Un bon scénario niveau 1 sera plus agréable à jouer et à maitriser qu'un mauvais scénario niveau 30 et vous aurez ainsi le plaisir de voir les personnages partir de rien et évoluer en même temps que votre compréhension du jeu.

Comment se passe la création des personnages ?

Vous n'imaginez probablement pas combien peut être longue une création de personnage, surtout si les joueurs ne maitrisent pas encore toutes les règles. Vous n'aurez pas trop d'y consacrer un après-midi avant la partie.

Je conseille vraiment de faire ça avant et pas le même jour. D'une part, création de perso et partie dans la même journée, ça va faire beaucoup. D'autre part ça permet aux joueurs de prendre le temps de se familiariser avec leurs personnages et à vous de faire un scénario sur mesure pour ce groupe.

Si vous pouvez, prenez le temps de faire vous-même une création de personnage avant la séance de création pour être familier du processus et pouvoir guider vos joueurs avec aisance.

Il existe également sur internet des personnages prétirés, c'est à dire créés à l'avance et prêts à jouer. Ce type de ressource est intéressant à deux points de vue.

Premièrement, il vous permet d'avoir des personnages jouables et construits selon les règles en un clic, ce qui est très appréciable, surtout si vous n'avez pas le temps ou le courage de vous lancer dans une séance de création à part entière.

Deuxièmement, vous avez sous les yeux un exemple de personnage complet, ce qui peut vous aider à comprendre certaines étapes de la création, particulièrement certains calculs de score. Je vous recommande donc chaudement d'y jeter un œil avant votre première partie.

Ca y est ! Vous avez un beau scénario, simple et amusant, vos joueurs ont créé leur héros, tout le monde a à peu près compris les règles, ça va se passer comme sur des roulettes... Erreur !

Un avertissement qui sera valable toute votre vie de MJ durant : même le scénario le mieux préparé peut déraper et vous, MJ, n'en serez pas forcément la cause... par contre vous avez la responsabilité de trouver la solution.

En gros, rassurez-vous, ça va foirer mais c'est pas grave, tout le monde s'amusera quand même. Au menu des drames possibles : désistement d'un joueur, oubli/perte de matériel, oubli d'une règle, mauvaise gestion d'une règle, joueurs qui n'ont rien compris aux règles, joueurs qui partent dans une direction imprévue, joueurs qui tournent en rond, joueurs qui font n'importe quoi, joueurs qui mettent en doute votre autorité.

Voyons maintenant ce qu'on peut faire pour limiter la casse.

Que se passe-t-il si un joueur se désiste ?

Aïe ! Votre pote avait dit qu'il viendrait mais finalement il a piscine... Tant que le groupe reste d'une taille supérieure à trois, ça reste jouable. Penser à retirer un monstre par rencontre et ça devrait aller du côté des combats.

Jetez un œil au niveau du rôle du joueur. Si le groupe perd un rôle déjà couvert, pas de soucis, si un rôle disparaît, particulièrement le protecteur et le meneur, prenez garde, le groupe devient moins fourni en défense, soyez sympa lors des rencontres.

A tout hasard, proposez le personnages de l'absent à un des présents, peut être que celui qui jouait contrôleur un peu par défaut sera content d'avoir un meneur à la place (et pour cette raison, c'est vous qui gardez toutes les feuilles de personnages avant la partie).

Comment faire en cas d'oubli de matériel ?

Il n'y a que deux choses essentielles pour le jeu de rôle : les feuilles de personnages et les dés. Si l'un ou l'autre manque, il va falloir y palier. Si vous avez un ordinateur sous la main avec internet, trouver un générateur aléatoire et/ou un personage prétiré devrait être facile. Tout autre oubli devrait pouvoir se palier rapidement.

Le plus ennuyeux serait d'avoir oublié le scénario et plus précisément les caractéristiques des monstres dans les rencontres. Là ça sera à votre mémoire de jouer pour retrouver les éléments. Prenez quelques minutes pour griffonner sur un papier des notes à partir de ce dont vous vous souvenez, improvisez quelques monstres très simples et lancez vous ! Pour ce qui est des cartes tactiques, figurines, écran etc... retournez au matériel de base.

Je ne me rappelle plus comment gérer la règle trucbidule dans le cas où machinchose veut faire telle action, que faire ?

De deux choses l'une : soit cette règle est cruciale et un petit tour dans les bouquins ne sera pas superflu, soit elle n'est pas cruciale et vous pouvez l'oublier sans état d'âme pour le reste de la partie. Il sera toujours possible de la rechercher à tête reposée.

D'une manière générale, évitez de compulser vos bouquins à longueur de partie, ça casse le rythme, ce qui est sûrement plus dommageable que d'oublier un obscur point de règle. Tant que vous et vos joueurs êtes immergés dans le jeu, le plaisir reste intact.

Règle mal gérée : après quelques mises en situation, vous vous rendez compte que vous appliquez mal une règle. Surtout ne revenez pas en arrière ! Ce qui est fait est fait. Expliquez votre erreurs aux joueurs pour qu'ils comprennent eux aussi et mettez en pratique la véritable règle dés que la situation semble propice.

Maintenant passons à ce que craignent la plupart des MJ, débutants ou non.

Les Personnages essaient de faire un truc que je n'ai pas prévu, au secours !

Les PJ partent dans une direction imprévue. Sous-entendu : ils font quelque chose de cohérent mais que vous n'aviez pas prévu. Surtout pas de brusquerie. Vos joueurs ont fait preuve d'imagination et vous ne pouvez pas les en blâmer même si cela ne vous arrange pas. Ici le MJ vétéran serait sûrement capable de prendre la balle au bond et d'emmener les joueurs dans une histoire qu'il n'avait pas prévu.

En tant que débutant, vous n'avez peut être pas l'expérience de l'improvisation mais vous pouvez probablement vous en sortir honorablement en les remettant habilement dans les clous.

D'abord ne dites rien à vos joueurs, eux pensent peut-être qu'ils sont encore dans le scénario et tant qu'ils croient ça, vous aurez moyen de les guider. Des joueurs qui se rendent compte que leur MJ est perdu tournent souvent dans le n'importe quoi ou dans l'apathie.

Ensuite ne dites pas « non ». C'est un excellent conseil donné dans les guides du maitre que je vous engage à suivre. Vos joueurs ont eu une bonne idée, ne les bridez pas, au contraire ! Coopérez pour faire une bonne histoire. A la place de « non » essayez « oui » ou « oui mais » c'est beaucoup plus productif.

Enfin gagnez du temps. Posez-leur des questions sur ce qu'ils font, ce qu'ils cherchent, comment ils comptent effectuer cette action, demandez des détails. Cela vous permet de réfléchir pendant ce temps mais aussi de vous donner des idées sur comment gérer la demande imprévue.

Dès que la phase critique est passée et dès que vous avez le temps de réfléchir, essayez de trouver un moyen de ramener les joueurs dans le scénario ou plus exactement de réutiliser ce que vous avez préparé.

C'est là tout le secret d'une bonne improvisation : utilisez des éléments existants pour bâtir sur les propositions des joueurs. Votre scénario prévoit que les joueurs explorent la forêt de Schmiluck mais finalement ils choisissent d'aller visiter le marécage de l'oubli ? Pas de problème, votre foret aux arbre luxuriants devient un marécage et les créatures qui le peuplent auront les caractéristiques des habitants de la forêt.

Les PJ devaient trouver Jo le truand dans la taverne la plus sordide de la ville pour savoir que le marchand Trucmuche était un amoureux éconduit de Rania, la femme du bourgmestre qui a disparu, mais ils s'obstinent à arpenter la court du duc ? Ils y rencontreront alors sire John de Lestruane, un noble un peu crapuleux qui pourrait avoir des informations mais qu'il faudra convaincre... Pas si dur finalement !

Que faire si mes joueurs tournent en rond ?

Ca fait presque une heure qu'ils n'arrivent pas à prendre une décision, qu'ils hésitent ou tout simplement qu'ils ne savent pas quoi faire. Certains PJ parlent déjà de trouver un bar et de provoquer une bagarre, ce qui est mauvais signe, alors que tout est clair, c'est évident qu'il faut aller chez le marchand Trucmuche et défoncer la 3ème porte en partant de la gauche pour trouver la femme du bourgmestre enlevée !

Pas si sûr.. Il est possible que votre scénario ne soit pas aussi évident que vous le pensiez ou que vos joueurs soient des boulets, aucune importance, ce qui compte c'est de faire avancer le schmilblick et rapidement.

Ne pressez pas vos joueurs, ne les houspillez pas, ça ne sert à rien. Le plus simple consiste à saisir le moindre embryon de décision que les joueurs prennent pour les remettre sur la voie.

Soufflez leur de l'aide via un PNJ (le casting ne coûte rien) ou provoquez une événement qui va les mettre sur la voie. Si vous pouvez le faire de manière dynamique et dramatique, c'est encore mieux !

Les PJ veulent aller dans un bar pour se battre un peu ? Ok ! Donnez-leur un petit combat facile de 2-3 round, bien sûr ils gagnent et Jo le truand qui est dans la salle leur paye un verre, puis deux puis trois, visiblement il tient moins bien l'alcool qu'eux (ou que certain d'entre eux) et fini par parler, la voix pâteuse, de la femme du bourgmestre et de sa cohorte de prétendants quand elle était jeune.

Les oreilles des PJ devraient alors se dresser... vous avez remis le groupe en selle, à eux de payer quelque verres et de faire quelques jets pour décrocher l'information : Trucmuche avait juré à l'époque qu'elle deviendrait sa femme... de gré ou de force !

Au pire si vos joueurs n'ont vraiment rien à se mettre sous la dent, un petit jet d'idée pourrait les conduire à la taverne la plus répugnante de la ville où se trouve Jo.

Mes joueurs font n'importe quoi !!!

Je dirais que c'est le pire des cas possible. Pour une raison ou une autre (manque de cohérence de la partie, manque d'intérêt des joueurs) ces derniers ont décroché. Soyons clair, ils ne jouent plus au même jeu que vous. Si vous même avez envie de virer dans leur délire pourquoi pas, Sinon, je ne vois qu'une solution : temps mort !

Vos joueurs n'ont peut être pas bien compris en quoi consistait le jeu de rôle auquel cas une petite remise au point leur fera du bien. Réexpliquez-leur le principe et le fonctionnement du jeu (eux, les PJ, sont les héros d'une aventure menée par vous, le MJ, ils sont libres de leur acte mais le monde réagit aussi et ils ne peuvent pas faire n'importe quoi).

Si c'est un problème d'attention, proposez une pause de 10 minutes pour se détendre ou parler d'autre chose et reprenez ensuite sereinement la partie. Pendant ce temps, faites des coupes drastiques dans le scénario, visiblement vos joueurs sont las, alors allez à la conclusion au plus vite.

Le plus mauvais des mauvais cas est celui où les joueurs vous perçoivent vous, et pas vos PNJ comme un adversaire et cherchent à vous déstabiliser où a se venger d'une injustice (réelle ou non) commise à leur égard. Là vous êtes dans le conflit et plus dans le jeu de rôle.

Arrêtez calmement la partie, et proposez à vos joueurs d'en discuter, de préférence plus tard, à tête reposée. Quelque soit la raison, ne tombez pas dans le travers de vouloir punir les joueurs via le jeu.

D'une part votre problème n'est pas lié à la partie mais aux relations entre vous, un affrontement via le jeu ne résoudra rien.

D'autre part vos « pouvoirs de MJ » ne valent que tant que les autres les respectent. Dans un conflit vos joueurs ne vous respectent plus, vous n'avez donc plus aucun pouvoir sur eux.

Je ne dit pas que si un ou plusieurs joueurs dérivent un peu vous ne pouvez pas lui donner une petite leçon en faisant réagir en toute cohérence votre monde (cas typique : les joueurs violent la loi. Les forces de l'ordre cherchent les coupables et finiront tôt ou tard par leur tomber dessus) mais cela ne doit pas servir à vous « venger », cela doit servir à leur faire prendre conscience que leur actes ont des conséquences.

Si vos joueurs vont trop loin et s'enferment dans des incohérences de plus en plus flagrantes qui tuent votre plaisir de jeu (et peut être celui d'autres joueurs), inutile de continuer l'escalade, seule la discussion (et peut-être la séparation du groupe) résoudra le problème.

Ouf ! La partie est finie ! Mais après ?

Là encore les conseils de bonne conduite élémentaires s'appliquent, référez-vous à la partie précédente. Il n'est pas rare que les rôlistes discutent après la partie... de la partie. Si cela ne contredit pas la 1ère loi de la rôlétiquette, joignez-vous à la conversation et proposez un débriefing, surtout si quelque chose n'a pas parfaitement marché.

Orientez ça vers un débriefing constructif, vous avez (probablement) tous passé un bon moment, pas la peine de le gâcher avec des pinaillages mesquins. On cherche juste à fixer les choses qui peuvent être améliorées.

Il est quand même intéressant d'entendre les remarques de chacun et de voir les points améliorables. Ecoutez les critiques, justifiées ou non et faites le tri, objectivement, dans votre tête.

De votre côté faites des remarques constructives, sur les points les plus importants (pas la peine de noyer vos joueurs sur les détails). Surtout ne tombez pas dans le piège de leur dire ce qu'ils auraient pu/du faire ou ne pas faire dans le scénario, les points manqués, etc.

Ils ont vécu une aventure, qui leur a probablement plu, ne gâchez pas ce plaisir. De plus vous apprendrez très vite que toutes ces petites idées non exploitées font d'excellentes accroches pour les prochaines aventures.

De même ne révélez pas vos petits secrets de MJ (le moments où le scénario a dévié, où vous avez improvisé, où vous avez triché...) D'une manière générale, imaginez votre partie comme un film ou une pièce de théâtre.

Vos joueurs sont les spectateurs, même si ils participent à l'histoire, ils ont vécu l'aventure, mais il n'ont pas besoin de voir à quoi ressemblent les coulisses, comment sont faits les effets spéciaux. Le moins vous leur en révélez, le plus ils resteront immergés dans vos prochaines parties et le mieux ce sera pour tout le monde, eux parce qu'ils vont en prendre plein les mirettes, vous parce que vous pourrez bidouiller (et Gygax sait que ça vous arrivera souvent dans votre carrière) en toute quiétude.

Enfin, remerciez tous le monde et voyez quand ça sera possible de faire la prochaine. Et n'oubliez pas votre matériel !

Conclusion : roulez jeunesse !

Bon voici une petite compilation de conseils utiles pour débuter. Je ne dis pas qu'ils feront de vous un expert consommé en une lecture mais ils vous aideront peut-être à passer le cap de la première partie, toujours intimidant, et de plonger dans le jeu de rôle sans modération.

Si on pouvait résumer ça en quelque lignes, il y a en gros deux choses à retenir : être correct avec les gens avec qui ont joué et ceux qui « subissent » cette passion, et sauvegarder l'ambiance générale... tout en prenant vous-même plaisir à ce jeu.

Alors ? Vous vous sentez prêt ? Et bien, qu'est-ce que vous faites encore là ??

Les Compagnons

Par Aluriak
Illustrateur Syl

Vous n'avez réussi à réunir que trois joueurs aujourd'hui ? ou bien votre groupe manque d'un meneur ou d'un protecteur ? Rassurez-vous, Petit Dragon a la parade, et vous propose un tour d'horizon de ces bons amis les Compagnons.

Voilà, votre nouveau groupe est fin prêt ! Igor s'est fait un Maître de Guerre, Jean-Charles un Magicien, Julie une Elfe Rôdeuse, et Myriam une Barbare aussi douce et tendre qu'Igor en dehors du jeu de rôle.

Cependant, un manque de Protecteur se fait immédiatement sentir, et vous proposez alors deux solutions. La première est l'abandon d'un des deux cogneur, au profit d'un protecteur. Cependant, Ces deux dames refusent... Passons donc à la seconde, qui sera utilisable à une seule condition : avoir le second Guide du maître, et lire cet article découpé en parties "Avant Pendant Après"...

Définition académique du Compagnon

"Il s'agit d'un personnage-joueur créé par le Maître, généralement joué par les joueurs, qui permettra de pallier à un manque dans un groupe, sans jamais faire de l'ombre à un personnage-joueur, en ayant par exemple un meilleur bonus que le magicien en arcane, ou un meilleur DPR que le voleur. De cette façon, le compagnon apparaît comme un personnage-joueur limité, presque faible, mais qui permettra au groupe de ne pas disparaître suite à des effets exploitant une faiblesse que le Compagnon est à même de combler."

Exposition théorique

Un personnage-joueur bridé

C'est dans le premier chapitre du Guide du Maître 2, à la page 27, que vous trouverez la raison de l'existence de cet article. Les Compagnons sont l'objet de ces quelques pages, sur lesquelles j'aurais longuement posé les yeux, et y aurais tiré nombres d'enseignements.

Afin de mieux comprendre l'idée globale, un exemple type : la droite et vaillante Paladine de Bahamut est jouée par un joueur, mais son écuyer, portant son armure, et quelques coups à l'occasion, est un Compagnon.

A la lecture du premier Guide du Maître, vous aurez remarqué un descriptif pour créer des PNJ. Notez que cet article n'en parlera pas, pour une raison simple : Les Compagnons et les PNJ sont différents, et pas seulement à cause de la personne qui les jouent.

En effet, si un PNJ est créé et joué par le Maître, il est aussi mieux placé pour jouer un acteur extérieur au groupe (la boulangère, le grand méchant, le marchand, et cetera), alors que le Compagnon sera à même de compléter les rangs des personnages-joueurs.

Bref, la place de chacun est donnée, il faut savoir respecter la donne; ou maîtriser le jeu à un point tel que vous saurez équilibrer le jeu de la création du Compagnon/PNJ à la gestion des rencontres. Chacun à sa place : un Compagnon est acteur du groupe, un PNJ est acteur du monde. Alors, ce Compagnon ? Il fait quoi, concrètement ?

Compagnons & détournés

Le Compagnon est à même de remplir des dizaines de fonctions différentes dans un groupe, tout dépend de ce que vous choisissez. Lors d'une campagne menant les personnages-joueurs dans une jungle inconnue, un personnage faible mais connaissant bien la zone pourra se joindre au groupe, moyennant finance par exemple, pour garantir leur survie, et leur indiquer comment se débarrasser de telle ou telle créature. Les pouvoirs de ce Compagnon donneront des bonus aux personnages-joueurs contre les créatures qu'il connaît, et saura soigner leurs blessures.

Exemple

Si vous avez lu Tolkien, on peut considérer que Gollum se range dans la définition de Compagnon, au moins pendant une partie de l'aventure : il possède une histoire propre qui au contact des personnages principaux évoluera, et reste un personnage secondaire malgré tout intriguant et intéressant, agissant activement dans l'histoire.

Auteur

Nom : Aluriak

Race : Humain (Sarthois de père en fils depuis avant que la Sarthe existe)

Classe : Rédacteur théoricien

Voie parangonique : Relecteur

Destinée épique : Théoricien chaotique

A commencé le jeu de rôle il y a quelques années. Intéressé par D&D4 pour sa souplesse et sa simplicité.

Comme les PNJ, les Compagnons peuvent être complexes à cerner. Dans un groupe de joueurs désirant s'adonner à un roleplay intéressant, les relations entre personnage-joueur seront plus complexes que "j'aime-j'aime pas", et leurs historiques ressembleront à autre chose que "né à XXX -stop- parents tués par YYY -stop- cherche YYY pour vengeance -stop-".

Si vos Compagnons ont eux aussi du relief dans leurs roleplay, ils n'en seront que plus intéressants ! L'article L'Art du Background paru dans Petit Dragon numéro 3 est un l'outil idéal pour travailler cet aspect.

Aussi, un Compagnon évoluera en même temps que les personnages-joueurs, dans une certaine mesure, mais doit aussi évoluer dans les situations. Comme les personnage-joueur, il aspire à des rêves, et peut entrer en désaccord avec leurs méthodes ou leurs objectifs.

Un Compagnon n'est pas nécessairement un héros solitaire quand les personnages-joueurs le rencontrent. Par exemple : le Roi de Broise-Eau pourrait demander aux personnages-joueurs de former son fils aux arts guerriers avancés. Dans ce cas, ce garçon prendrait les traits d'un Compagnon, certainement cogneur, mais pourvu d'une lâcheté et d'une incompétence rare.

Le rôle de Compagnon est ici clairement détourné : il ne comble plus un manque dans le groupe, mais est une aventure à part entière. A vous de faire en sorte que les personnages-joueurs restent des maîtres au centre de l'attention, et que l'apprenti ne soit qu'un moyen de les mettre en avant, au moins pour les joueurs. Car si le roi n'apprend jamais que le dragon n'a pas été tué par son fils, mais par les personnages-joueurs, ce n'est pas ce qu'il y a de plus grave !

Un Compagnon détourné, un Compagnon-monture, pourra aussi apparaître lorsque les personnages-joueurs auront besoin de montures, mais que l'un d'eux est dans l'impossibilité de se payer une telle créature.

Il est à noter que dans ce cas, la solution du Compagnon est un peu abusive : il ne sert ici que de monture, alors qu'il est théoriquement prévu pour un usage plus complexe. En revanche, la licorne qui sait où se trouve l'ingrédient nécessaire à la confection d'une potion que les personnages-joueurs recherchent, et qui est en capacité de porter le coffre en adamantium de l'ancienne secte des Serremorts, pourra être un Compagnon servant de monture.

Il est à noter que dans le cas d'un Compagnon-monture, ladite monture donne au groupe une puissance supérieure... Contrebalancée par quelques effets dûs à la monture elle-même ?

L'avantage d'un Compagnon sur un objet magique (ou pas), ou même sur un animal, c'est avant tout sa capacité à compléter le groupe efficacement. Un objet magique ou un cheval ne fera jamais le travail d'un protecteur, mais à l'inverse, un Compagnon n'est pas bon pour toutes les situations.

User, mais ne pas abuser !

L'ombre ne cache jamais le soleil

Vos joueurs seront sûrement sensibles à l'arrivée d'un personnage dans leur équipe, surtout si il comble un manque évident. Cependant, si ce manque est mineur, voir invisible pour quelques personnes du groupe, le compagnon va vite devenir un personnage supplémentaire à gérer, et rien de plus.

Le Guide du Maître 2 détaille très bien les conditions d'arrivée d'un Compagnon dans le groupe : petit groupe, rôle manquant, et joueur capable d'assumer plusieurs personnages sont des facteurs favorables à l'intégration du Compagnon.

Un jeu de rôle induit généralement que chaque joueur ne joue qu'un seul personnage, et que ces derniers soient au centre du jeu. Cependant, l'intégration du Compagnon dans le groupe nuit à cet équilibre.

En effet, le risque premier du Compagnon est sa potentielle capacité à faire de l'ombre au personnage-joueur, devenir lui aussi un acteur principal dans le monde, prendre trop de place sur le devant de la scène. Vos joueurs ne sont pas là pour regarder vos créations les surpasser, mais pour surpasser vos créations !

Et n'oubliez pas qu'un Compagnon donne potentiellement plus d'importance au joueur le jouant en combat.

Une petite astuce concernant les Compagnons : harmonisez leurs caractéristiques. Préférez un tirage moyen et couvrant plusieurs caractéristiques, plutôt qu'une valeur très élevée, et le reste au ras des pâquerette. Cela permettra d'avoir des bonus moyens un peu partout, ne concurrençant pas les joueurs sur les aspects qu'ils maîtrisent.

Jdriele

Exposition pratique

Premiers pas

Pour pallier à ces deux problèmes d'ombre sur les personnages, deux solutions.

D'une part, s'arranger pour que le joueur s'occupant du Compagnon soit expérimenté, afin de garder un rythme rapide, et éventuellement faire en sorte que ce joueur expérimenté soit aussi un joueur qui n'arrive pas à attirer suffisamment l'attention lorsqu'il a une idée, par exemple.

En effet, lui faire manier deux personnages le rendra récurrent dans les tactiques du groupe, et amènera les autres joueurs à dire "tiens, tu es là !".

Une autre optique : n'hésitez pas à "donner" le Compagnon au joueur qui lui est le plus lié, par lien de sang, d'amitié, vénal,... Pour peu que cela ne nuise pas aux détails techniques : certes, le personnage-joueur est le frère du Compagnon, mais si il vient tout juste de découvrir D&D et que les vétérans s'ennuient déjà pendant son tour...

Le Compagnon est également un bon moyen de donner à un vétéran une possibilité de briller dans un groupe, et cela débouche directement sur le premier problème : l'ombre du Compagnon sur les personnage-joueur. Quand est-ce qu'un Compagnon fera de l'ombre aux personnages-joueurs ?

Le Compagnon pourrait renforcer le rôle d'un Vétéran brillant déjà sans lui, et cela est mauvais pour ses camarades, qui seront éclipsés. Il en fera également lorsqu'il prendra une place plus importante que l'un d'eux, et ce par plusieurs moyens dont quelques exemples sont décris ci-après.

Exemple 1

Le Compagnon possède le meilleur bonus du groupe en Arcanes, lors d'un défi de compétences dont Arcanes est une compétence-clef.

Le problème : les personnages-joueurs seront amenés à suivre le Compagnon, qui sera alors le principal acteur du défi.

La solution : rabattre Arcanes au rang de compétence secondaire, avec des jets limité (pas plus de trois jets, par exemple), et placer en compétence-clef des compétences que les personnages-joueurs maîtrisent mieux.

Exemple 2

Le Compagnon est le seul à pouvoir attaquer un certain type de cible.

Le problème : les personnage-joueur seront contraints de laisser faire le Compagnon si ce type de cible apparaît. Le Compagnon pallie à un manque dans un groupe, ce manque est peut-être l'attaque à distance, permettant d'attaquer les cibles volantes. Dans ce cas, le Compagnon est une bonne idée, mais les personnages-joueurs seront vite découragés si le Compagnon devait toujours les sauver d'un funeste destin.

La solution : Les créatures volantes ne doivent pas être au centre du combat, et un ou deux moyens devraient permettre aux personnages-joueurs de nuire à ces créatures. Par exemple, le terrain pourrait présenter une corniche surélevée qui permet aux voleurs acrobates de sauter sur la créature volante et de lui asséner quelques coups. Ainsi, les personnages-joueurs ne devront pas la mort de la créature uniquement au Compagnon, qui ne sera donc pas passé sur le devant de la scène, à chaque fois qu'une créature volante se présentait. Cependant, faire en sorte que le Compagnon ait abîmé sensiblement la créature permet de montrer au personnage-joueur que, sans le Compagnon, ils auraient eu plus de mal à vaincre.

Exemple 3

Le Compagnon est le seul protecteur du groupe.

Le problème : non seulement le Compagnon risque de vite être débordé, mais, en plus, deviendrait vite un pilier du groupe trop important (surtout au niveau des pouvoirs de soin).

La solution : Les monstres que le protecteur doit potentiellement combattre devraient être les monstres les plus faibles du combat. Cela permettra aux personnages-joueurs de se dire que, à la place du Compagnon, ils ne seraient pas mort. Abîmés plus sérieusement que de coutume, mais pas en danger de mort. Ainsi, le Compagnon fait office de bouclier contre les attaquants mineurs, pendant que les personnage-joueur se chargent des véritables dangers : les créatures attaquant à distance, fourbes et adroites, que vous aurez rendues plus intéressantes que celles usant de haches et d'épées.

Exemple 4

Le Compagnon est une monture, plus efficace que les montures des autres joueurs.

Le problème : les personnages-joueurs ne possédant qu'une monture "normale" se sentiront moins aptes à combattre avec leur monture, voir même totalement inutiles.

La solution : Un Compagnon, même utilisé en monture, n'en a pas toutes les caractéristiques. De la même façon qu'un artefact manié par un seul joueur du groupe, un Compagnon, c'est entre autres un élément de roleplay supplémentaire. De cette manière, il est facile de voir les inconvénients : si le cheval acheté à un marchand obéit au doigt et à l'½il, le Compagnon sera à même de s'opposer à des décisions, voir de poser problème. En incluant subtilement ces problèmes dans le groupe, les avantages qu'il procure seront atténués, et les personnages-joueurs verront dans leur montures génériques une capacité d'inertie du comportement fort avantageuse.

Attention cependant ! Le personnage-joueur montant un Compagnon pourrait finir par préférer une monture générique, et pourrait également faire de l'ombre aux autres personnages-joueurs en étant trop mis en avant, de par l'ampleur des problèmes générés par son Compagnon/monture. Il est également possible de permettre au Compagnon-monture de donner des avantages aux autres joueurs. Il pourrait par exemple mener l'ensemble des montures des joueurs vers un lieu plus sécurisé, alors que lesdites montures sont menacées en l'absence de leurs maîtres...

Note importante

Il pourrait un jour se dessiner un enchaînement de compétences, ou une collaboration étroite entre un joueur et le Compagnon. A la différence d'un enchaînement personnage-joueur-personnage-joueur, ce genre de combo peu amener des déséquilibres à la table, lorsque le joueur jouant le personnage-joueur et le joueur jouant le Compagnon ne sont pas les mêmes, par exemple.

Très pris par la gestion de l'enchaînement, le premier joueur n'a plus le temps de s'occuper de son vrai personnage, et peut se sentir lésé. La solution consiste à donner le Compagnon au joueur effectuant l'enchaînement en tant que personnage-joueur.

Il fera ses enchaînements dans son coin, laissant les autres à leurs affaires. Le risque secondaire est évidemment de voir le gestionnaire de l'enchaînement s'isoler, ou carrément prendre le pas sur le reste du groupe...

Vous l'avez peut-être remarqué, les compagnons n'ont qu'un seul pouvoir à volonté, un pouvoir d'attaque de rencontre et un pouvoir quotidien. Avec cette restriction, le tour d'un compagnon prend moins de temps que le tour d'un personnage-joueur, puisqu'il y a moins de choix tactiques possibles. Ainsi, les compagnons ne risquent pas de voler la vedette aux personnages-joueurs.

Il y a un inconvénient toutefois : le compagnon est moins versatile qu'un personnage-joueur, et a plus de risques d'être "inutile" au cours d'une rencontre à cause de son choix restreint de pouvoirs. Par exemple, si le magicien compagnon n'a que des pouvoirs de feu, alors il n'aura pas une grande importance dans une rencontre contre des élémentaires de feu. L'échange de pouvoirs est la méthode la plus simple pour rendre le compagnon plus versatile : à chaque passage de niveau du compagnon, échangez un de ses pouvoirs pour un nouveau. Ceci vous permettra de varier les plaisirs, dans une certaine mesure.

La règle optionnelle suivante vous permettra d'échanger plus souvent les pouvoirs de vos compagnons, si vous souhaitez un peu plus de dynamisme. Demandez l'autorisation de votre Meneur de Jeu avant d'utiliser cette règle !

Choisissez autant de pouvoirs pour un compagnon que s'il était un personnage-joueur de même niveau. Consultez la table du Manuel des Joueurs pour connaître le nombre et le niveau des pouvoirs qu'il peut choisir. Choisissez une voie parangonique et/ou une destinée épique pour votre compagnon s'il est d'un niveau approprié, avec l'accord du Meneur de Jeu.

Au début de chaque séance de jeu, sélectionnez parmi les pouvoirs choisis au-dessus un (et un seul) pouvoir à Volonté, pouvoir de rencontre, et pouvoir quotidien. Au cours de cette séance, le compagnon ne peut utiliser que les trois pouvoirs sélectionnés.

Le compagnon peut échanger un de ses pouvoirs connus à chaque montée de niveau, comme n'importe quel personnage-joueur.

Cette règle optionnelle permettra au compagnon d'être plus versatile d'une séance à l'autre, tout en gardant l'esprit des règles officielles : au cours du jeu, le compagnon ne doit pas prendre le pas sur les personnages-joueurs. Les personnages-joueurs sont les héros de votre histoire, les compagnons en sont les personnages secondaires.

Haazeven

Ce que le livre développe

Un encart à la page 29 du Guide du Maître 2 vous permet de trouver rapidement un Compagnon dans les deux premiers Bestiaires Fantastiques ou le Draconomicon. Cependant, ces exemples restent succins, et sont limités aux rôles correspondants. Bien évidemment, vous pouvez vous en tenir à l'idée du rôle manquant dans un groupe, mais étendre le concept de Compagnon est intéressant.

Pourquoi serait-il uniquement taillé pour le combat ? Il pourrait avoir quelques connaissances susceptible d'intéresser les personnages-joueurs de temps à autres. Il pourrait également faire des tâches que les personnages-joueurs n'ont pas envie d'effectuer.

Ramener les chameaux à la ville est obligatoire, mais n'est pas exaltant : le Compagnon peut s'en charger, et en plus, le relief de son BG pourrait expliquer son envie de rendre ce service ! (quelqu'un l'attend en ville, il y a de la famille, continuer avec les personnages-joueurs pourrait lui porter préjudice,...)

Autre avantage à cet éloignement : c'est un moment idéal pour une aventure sans ce Compagnon, ce qui est un excellent moyen de juger le groupe après une montée de niveau par exemple, et de savoir si il est capable de s'en passer définitivement. (ou s'il doit en changer)

Outre cela, le Guide du Maître 2 expose la création du Compagnon, de toute pièce, et ce guide très complet n'a pas besoin de réel complément. Après la création en terme de "règle", viennent les différents traits du Compagnon, comme le secret, dont j'ai fait un bref aperçu un peu plus haut, les motivations et les traits de comportement.

d20	Trait
1	Possède un objet puissant, un artefact, que des personnes recherchent
2	A un(e) frère/sœur jumeau/jumelle, aux objectifs opposés
3	Voue un véritable culte à un objet, un animal
4	Est atteint(e) de schizophrénie
5	Possède un problème physique (un os du bras fragilisé, par exemple)
6	Possède un penchant pyromane/ cleptomane/...
7	Tiens très mal l'alcool, et/ou change de personnalité (et/ou de mémoire) quand il est ivre
8	Porte une véritable haine/animosité pour certaines races, créatures,...
9	A reçu une éducation très spécialisée, au point de ne pas connaître le véritable monde. ("ah, ça existe des gens qui ne peuvent s'acheter de quoi manger ?")
10	D'une lâcheté/crédulité exceptionnelle
11	Souffre d'un problème d'yeux, qui l'empêche de voir à plus de cinquante mètres
12	Possède une culture générale massive, qu'il ne peut s'empêcher d'étaler
13	Possède le trait de métamorphe, et cache sa véritable identité
14	Devient fou à la vue de quelque chose, quelqu'un,...
15	A un accent très prononcé
16	A des goûts culinaires douteux/bizarres/ inhabituels
17	Possède un bateau, ou un autre véhicule
18	Parle en permanence dans sa barbe, commentant tout ce qu'il voit
19	Se sent très mal à l'aise face à la gente féminine/masculine
20	Ne peut s'empêcher de sourire, même dans les pires situations

Tout cela peut aider énormément dans la création d'un Compagnon avec ou sans relief de BG. Les quelques ajouts suivants n'entrent pas nécessairement dans une de ces trois catégories, mais peuvent servir à donner de la profondeur au personnage.

Cette petite liste regroupe quelques idées supplémentaires, mais les meilleures sont encore celles qui collent le mieux aux besoins de votre Campagne !

De la violence des personnages-joueurs

Je ne sais si, en tant que MD, vous avez déjà pu contempler la surprenante tendance de certains joueurs à tuer tout ce qui peut être tué. Parfois, cela peut donner à un scénario une tournure inattendue, voire parfaitement surréaliste. D'autres fois, vous finissez par maîtriser une partie avec un seul joueur, les autres finissant de se calmer sur la console d'à côté.

Des trésors de relations

Il est bien indiqué dans le Guide du Maître 2 que les Compagnon n'ont pas d'objet magiques, et n'en prennent pas dans les parts de trésor usuelles. Il prennent de l'argent, des parts que vous aurez ajoutées au total afin de garder un minimum de cohésion dans la gestion de l'aspect vénal.

Cependant, si votre Compagnon est à la recherche d'un objet magique ou d'un artefact, les personnages seraient probablement satisfaits de voir que leur quête à rendu quelqu'un heureux, et que l'aventure permet d'obtenir ce que l'on cherche. Faites attention tout de même à cet objet : s'il est susceptible d'intéresser les personnages-joueurs, évitez de le donner, ou fournissez leur une version plus puissante : on ne sait jamais de quoi est capable un héros, même loyal bon...

Dans cet ordre d'idée, soyez vigilant quant à la relation qu'entretiennent les joueurs avec le Compagnon. Si elles sont trop mauvaises, n'hésitez pas à l'écarter, voir même à le supprimer. Le Compagnon doit compléter et intégrer un groupe, pas lui donner des rencontres supplémentaires.

La protection du Compagnon en cas de relations difficiles avec le groupe peut trouver son origine dans son passé ou ses relations : c'est le moment d'exploiter son BG !

La fin

Pourquoi faire ?

Mais quand faire partir le Compagnon ? Eh bien, quand il ne sert plus à rien, quand son rôle devient superflu, quand son intégration au groupe est inutile, ou ne permet plus de palier aux problèmes qu'il est sensé résoudre.

Par exemple, le manque de Protecteur, que le Compagnon comblait, pourrait être géré par l'arrivée d'un nouveau personnage Protecteur, arrivé peu après la mort de la Barbare un peu trop téméraire (et convaincue que les troglodytes ne savent pas construire de pièges). Certes, le Compagnon demeurerait utile, comme n'importe quel allié supplémentaire, mais sans lui, le groupe peut très bien se débrouiller dans toutes les situations; c'est cela qui marque l'inutilité du Compagnon, du moins dans beaucoup de cas.

Aussi, il pourrait devenir obsolète le jour où, de par son BG, il devra partir, et ce quelque soit l'état du groupe sans lui (peut-être pour le trahir plus tard ?). Mais rappelez-vous : si vous avez bien dosé le Compagnon et son rôle dans le groupe, son absence devrait peser, mais jamais nuire mortellement au groupe.

Des questions à se poser

Que va-t-il se passer ? Les personnages-joueurs le recroiseront-il un jour ? Que sera-t-il devenu ? Comment verra-t-il son expérience avec les personnages-joueurs ? Qu'est-ce que cela lui aura apporté ?

Comment doit-il partir ?

Dans le cas où les personnage-joueur auront vraiment joué, et pas agit comme des bêtes assoiffées de richesses, il est possible que le Compagnon soit présent au banquet de clôture de l'épisode. Mais, croyez-vous qu'il partira sous prétexte que, c'est bon, c'est fini, "le MD me dit de rentrer chez moi" ? Au contraire ! Le Compagnon aura tissé des liens avec les personnages-joueurs, et il verra en eux des personnes fortes, au destin épique, ou au contraire, des crapules dont il vaut mieux s'éloigner.

De fait, il est sûrement intéressant d'exploiter (encore) le BG du Compagnon.

Il pourrait recevoir une urgente missive lui indiquant qu'un ami proche peut mourir n'importe quand, et que sa présence est requise. Ainsi, il part après la fête, en ayant rendu service aux personnages-joueurs, et les délaisse pour parcourir son chemin, seul. Peut-être que cette lettre provient de l'ordre d'assassins auquel il appartient secrètement, et qu'il est rappelé pour une nouvelle mission... Qui se trouve être l'assassinat de ses anciens camarades.

Le laisser partir est également une manière de laisser en suspend son histoire.

Dans un autre cas de figure, les personnages-joueurs pourront tout à fait laisser le Compagnon se faire acclamer, et partir pendant sa parade. Après tout, peut-être poursuivent-ils d'autres buts que la célébrité, et, d'un commun accord, ils décident que la présence du Compagnon n'est peut-être pas souhaitable dans leur prochaines aventures.

De fait, il est important de voir comment le Compagnon est considéré dans le groupe, et agir en conséquence. Si les joueurs veulent vraiment tisser un lien entre les personnages, les laisser partager un moment de gloire est un bon moyen de marquer la fin de leur collaboration, à moins que vous ne préfériez donner un côté dramatique à son départ : le Compagnon pourrait être appelé à quitter les personnage-joueur en ne leur laissant qu'un preste message d'adieu.

Dans le cas où les personnage-joueur ne considère pas le Compagnon comme un élément de roleplay, il est conseillé de mettre un terme bref, mais marqué, à leur collaboration, afin que les personnages-joueurs puissent passer rapidement à autre chose. Le Compagnon pourrait par exemple trouver l'âme sœur parmi les paysannes du village qui vient d'être sauvé, et décide de s'y établir avec elle.

Là encore, il faudra faire attention au Background du Compagnon : on ne s'installe pas avec une famille quand on est recherché par les polices secrètes du monde entier.

Des questions importantes

Les personnage-joueur sont des héros, et changent par conséquent ce qu'ils touchent. Sans eux, que serait devenu le Compagnon ? Qu'est-il devenu avec les personnages-joueurs ? Comment les voit-il ? A quoi pense-t-il en allant avec eux ?

Bien sûr, les personnages-joueurs ne se sépareront pas d'un Compagnon uniquement lors de la fin d'une quête. En effet, une quête induit l'existence d'une aventure, et donc de périls mortels. Il existe beaucoup de moyens de faire mourir un Compagnon, mais sa mort devrait vraiment marquer les esprits. En fait, elle devrait même paraître utile au groupe, surtout s'il appréciait la présence du Compagnon.

L'exemple-type de la mort dramatique est la fuite d'une horde de grands méchants surpuissants que les personnages-joueurs ne peuvent vaincre. Lorsqu'il est acquis que la fuite ne fait qu'éloigner le temps de leur mort en seconde, le Compagnon lance ses derniers mots d'un ton grave, avant de partir en sens inverse pour aller ralentir les attaquants. Cela est plus suggéré que montré, mais on sait que le Compagnon s'est sacrifié pour le bien commun.

Au-delà de l'aspect vu et revu de cette scène, ce peut être un bon moyen pour faire réapparaître le Compagnon bien plus tard, avec une explication en béton armé quant à sa survie.

Autre exemple, dans les mêmes registres, proposant un choix aux joueurs : les personnages-joueurs ont un plan stratégique, mais pour en assurer la réussite, une personne doit effectuer une action spécifique. Or, seul le Compagnon est au courant que suite à cet action, la personne sera mortellement blessée, et demande à y aller dans un geste héroïque, laissant ses camarades dans l'ignorance.

Lorsqu'ils apprennent la vérité ils doivent choisir entre sauver leur Compagnon et abandonner le plan, ou le laisser se dérouler avec un membre en moins...

Conclusion

Le Compagnon est un formidable outil pour le MD, mais possède comme les autres des inconvénients, dont celui de lui donner du travail supplémentaire.

Ce travail en vaut la chandelle, car les possibilités de jeu sont augmentées, et des personnages peuvent prendre tout d'un coup un rôle bien particulier dans l'histoire des personnages-joueurs.

Et puis, lorsque l'on contera l'histoire d'un groupe de personnage-joueur dans le monde, on pourra s'étonner quelques temps de savoir qu'il n'a eu besoin de personne pour s'élever. Mais quand un groupe reconnaît avoir été moins fermé, on comprend que la quête à du être exaltante, et combien elle a dû être profonde et emprunte de choix cornéliens, d'aventures épiques.

C'est celle-là qui restera gravée dans les pierres du temps.

Illustrateur

Nom : Syl

Race : Hi-Tecpoint noir

Classe : Illustrateur

Voie parangonique : créateur de licences graphiques conduisant à la fortune et à l'adulation de tous

Destinée épique : ???

Après l'expérience D&D "boîte rouge" il y a plusieurs siècles en tant que MD, s'est lancé à 38 ans dans l'aventure D&D 4 en tant que support graphique. La totale sur **son blog**

Quatre Compagnons sont décris dans les pages qui suivent. Vous trouverez des idées pour compléter votre groupe, voire le Compagnon idéal pour ce dernier. Vous pourrez découvrir, entre autre, une représentante de la race des Liombre, décrits par Hunka dans son article, page 4 de ce Petit Dragon.

Balledure Sgaïte

Balledure Sgaïte est un guerrier Nain, originaire des hautes montagnes, où la civilisation est très fragile, et plus précisément du village Harrok, situé au sommet d'une montagne avec un seul versant praticable. Il est le dernier-né de la famille Sgaïte, dont les membres nourrissent une tradition de casse-boucliers. Les casse-boucliers sont spécialisés dans les charges destructrices vers les rangs ennemis, et c'est par ce moyen que la famille Sgaïte défend le village Harrok des attaquants gobelins. Menés par leur roi Suplard, ils voulaient détruire depuis des siècles le village, et seuls les tactiques d'attaques brutales de ce dernier sauvegardaient son intégrité.

Cependant, un jour, alors que Balledure faisait sa quinzième charge descendante, des gobelins déferlèrent vers le village, en ayant réussit à escalader le versant opposé, malgré sa réputation.

Le temps que les combattants remontent le versant qu'ils venaient de dévaler, le village était à feu et à sang et les gobelins trop nombreux. Balledure et quelques autres rescapés s'enfuirent de la montagne, mais, quelque jours plus tard, ils furent capturés par les peaux-vertes. Balledure fit connaissance du roi, avant que ce dernier ne le laisse partir, contrairement aux autres survivants, exécutés immédiatement après leur capture.

Balledure fût donc libéré seul, contre sa volonté : le roi-gobelin était un en fait un puissant dragon vert nourrissant des objectifs incertains, pour lequel Balledure devra dans quelques incertains temps travailler pendant un an et un jour, en échange de quoi il eut la vie sauve.

Depuis sa libération, Balledure cherche à trouver un moyen de s'affranchir de cette obligation, et de laver son honneur. Pour concilier les deux, il doit tuer le dragon vert, et doit pour cela trouver de puissants compagnons de combat...

En terme de jeu, Balledure cherchera a savoir si les PJ sont prêt à combattre le dragon. Si il s'avère qu'ils en montrent les capacités, il les poussera à retourner voir le reptile. Il en cachera par ailleurs l'existence tant que cela lui sera possible, comme celle du contrat qui l'unit à ce reptile.

Balledure est un petit nain, courageux, mais un peu trop inconscient. Il taille sa barbe et ses cheveux très courts. Il passe son temps à essayer de se rapprocher de ses compagnons de combat, en gagnant leur confiance et en proposant son aide, toujours dans l'optique de les mener par le bout du nez le jour où il seront prêts, devant le dragon vert qui peut l'asservir n'importe quand.

Balledure est une appréciable aide pour un groupe manquant de puissance de feu et/ou étant facilement débordés au corps à corps. De plus, Balledure sera à même de réussir les parties sportives des défis de compétences.

En conclusion, Balledure est un excellent Compagnon pour un groupe principalement composé de PJ contrôleurs et meneurs, et axés combats à distance, et donc peu efficace pour les tests de force et de constitution.

Darrak Ultrodd

Darrak Ultrodd est un Ensorceleur Cosmique Demi-Orc. Il provient de grandes plaines, où habitait son clan, et devait devenir Calendrier du clan, soit le sage invoquant le début des saisons, l'arrivée du gibier, les vents,... Le titre de Calendrier, héréditaire, est très respecté dans le clan, aussi Darrak, lorsqu'il succéda à son père Pardure, était un excellent Calendrier avec cependant un petit défaut : il fait sans cesse des erreurs d'étourdissement.

Balledure le Casse-Bouclier
Protecteur Niveau 12 PX 700
Humanoïde naturel, nain de taille M
CA 29, **Vigueur** 26, **Réflexes** 23, **Volonté** 25
Perception : +6 ; vision nocturne
Vitesse : 5

Trait
Ancré dans le sol
Effet : Lorsqu'un effet tire, pousse ou fait glisser Balledure, l'effet est diminué de 1 case. De plus, lorsque Balledure doit tomber à terre, il peut effectuer un jet de sauvegarde pour éviter la chute.

Action Simple
⨁ **Fléau d'arme lourd** (arme) ✦ A volonté
Mêlée arme ; +18 contre CA
Réussite : 2d6+10 dégâts, et Balledure marque la cible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

⸸ **Coup impétueux** (arme, martiale) ✦ A volonté
Mêlée arme, martiale ; +20 contre CA
Réussite : 2d6+13 dégâts, Balledure marque la cible et lui confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

⸸ **Frappe impitoyable** (arme) ✦ Rencontre
Mêlée arme, martiale ; +16 contre CA
Réussite : 6d6+10 dégâts, et Balledure marque la cible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Endurance infinie (martiale, persistant)
✦ Quotidien
Effet : Lorsque Balledure est en péril, il gagne la régénération 5.

Informations
Competences : Athlétisme +16, Endurance +16, Exploration +8
For : 16 (+9); **Dex :** 13 (+7); **Sag :** 11 (+6)
Con : 16 (+9); **Int :** 10 (+6); **Cha :** 10 (+6)
Equipement armure d'écaille, fléau d'armes lourds, équipement de base de l'aventurier, exemplaire du contrat avec le dragon
Alignement Bon
Langues commun, nain

Darrak le Calendrier
Cogneur Niveau 3 PX ???
Humanoïde naturel, demi-orc de taille M
CA 18, **Vigueur** 14, **Réflexes** 16, **Volonté** 18
Perception : +2 ; vision nocturne
Vitesse : 6

Trait
Focaliseur astronomique
Effet : Darrak peut infliger une fois par round 1d6 dégâts supplémentaires à une cible, à condition qu'aucun allié ne soit plus proche de cette cible que lui.

Action Simple
Dague (arme) ✦ A volonté
Mêlée arme ; +10 contre CA
Réussite : 1d4+4 dégâts.
Etoile filante (arcanique, feu, focaliseur, radiant) ✦ A volonté
Zone explosion 1 à 10 cases ou moins ; +7 contre Réflexes
Réussite : 1d4+5 dégâts radiants. L'explosion créé un périmètre de braise qui persiste jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Darrak. Lorsqu'un ennemi situé dans ce périmètre le quitte, il subit 3 dégâts de feu.
Choc cosmique (arcanique, focaliseur, froid, tonnerre) ✦ Rencontre
Zone explosion 1 à 10 cases ou moins ; +7 contre Réflexes
Réussite : 2d8+5 dégâts de froid et de tonnerre. Darrak peut choisir de ne pas attaquer une créature dans l'explosion.

Action de Mouvement
Inertie (téléportation) ✦ Rencontre
Effet : Darrak se téléporte de trois cases.

Action libre
Assaut du Calendrier✦ Rencontre
Darrak touche un ennemi
Effet : l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaire, ou 1d8 si il attaque à main nues.

Informations
Competences : Endurance +7, Histoire +6, Intimidation +7, Nature +7
For : 16 (+4); **Dex :** 13 (+2); **Sag :** 13 (+2)
Con : 8 (+0); **Int :** 10 (+1); **Cha :** 16 (+4)
Equipement armure d'étoffe, focaliseur, dague
Alignement Neutre
Langues commun, géant

A la venue du printemps une cérémonie permettant la renaissance de la nature, et donc la survie du clan, devait être célébrée. Lorsque Darrak s'aperçut de cela, la date était dépassée de trois jours. Il préféra cacher cela au reste du clan, mais son secret fût découvert avant même la cérémonie retardée.

Le Calendrier "incompétent" fût donc banni du clan, qui allait devoir mourir de désespoir à l'idée que le printemps ne reviendrait jamais.

Darrak a reçu de son éducation masse de renseignements sur la cosmologie, l'astrologie, la météorologie, etc, de ce monde, et est très calé sur le sujet : il réussit donc malgré ses origines à se faire une place dans le monde "civilisé", où il fût pendant un temps un médium apprécié des superstitieux des villes où il passait.

Aujourd'hui, Darrak cherche à en apprendre plus sur le monde, et voyage donc beaucoup. Il aime faire profiter son entourage de ses connaissances, mais est aussi conscient que ces incessants déplacements sont aussi motivé par autre chose : les esprits du clan qu'il a toujours vénérés sont rancuniers, surtout envers un Calendrier qui a failli à sa tâche...

Darrak convient parfaitement à un groupe de joueurs ayant du mal à s'intéresser à l'aspect environnemental du monde : Darrak sera à même de leur expliquer pourquoi il fait beau, comment s'appellent les différentes pierres des affleurements, pourquoi ce passage sera impraticable une fois l'hiver arrivé, pourquoi il ne faut pas essayer de passer le fleuve pendant le printemps, comment s'appellent les différentes étoiles, etc.

Darrak à l'habitude de parler lentement, de chercher ses mots, de réfléchir avant d'agir, et de souvent consulter les astres pour se situer dans le temps et dans l'espace. De plus, il est un cogneur qui pourra facilement assister un collègue en calmant un peu les foules à la manière d'un magicien.

Bref, si les cogneurs et protecteurs sont facilement submergés par des marées de monstres, Darrak pourra alléger leur situation ! De surcroît, de sa situation de vagabond vaguement pourchassé par des esprits Primaux, il pourra apporter son lot de problème au groupe.

Sichu de Mortesfange

Sichu appartient au clan des Mortesfange, un groupe de Liombre particulièrement versés dans les arts mortuaires, et qui vise un objectif relatif au Secret de la race. Dirigé par les Sheaurr, le clan pratique régulièrement le sacrifice de pairs au nom de la Mort. Être Sheaurr requiert une dévotion à toute épreuve envers cette entité, ainsi que nombre de sacrifices personnels, mais le bénéfice obtenu est conséquent. Parmi les pouvoirs les plus connus dans le clan peuvent être cités l'accompagnement d'un ersatz de la Mort, et des pouvoirs nécrotiques particulièrement dangereux.

Lorsque Sichu gagna le rang de Sheaurr après un apprentissage long et éprouvant psychologiquement et physiquement, elle entra en conflit direct avec Ryu, son rival de toujours. Leur relation, jusqu'ici relativement amicale, devint très conflictuelle et finit par atteindre un état de guerre déclarée, dés lors que Ryu avoua avoir triché pour obtenir son rang. Si ses dons naturels compensaient son tort, il devint l'ennemi juré de Sichu. Peut de temps après, Ryu décimait le clan dans son entier, avec l'aide d'elfes noirs au service de Lolth. Seule la méfiance qu'éprouvait Sichu la sauva, si bien qu'elle fût, avec Ryu, la dernière représentante du clan des Mortesfanges.

Sichu, la dernière Sheaurr
Meneur Niveau 18 PX 2000
Humanoïde naturel, liombre de taille M
CA 33, **Vigueur** 31, **Réflexes** 31, **Volonté** 31
Perception : +12 ; vision nocturne
Vitesse : 6

Action Simple

Pique (arme) ✦ A volonté
Mêlée arme ; +24 contre CA
Réussite : 1d10+9 dégâts.

Sauvagerie noire-fourrure ✦ Rencontre
Condition : Sichu doit être en péril
Effet : Jusqu'à la fin de la rencontre, Sichu gagne 10 points de vie temporaires à chaque fois qu'elle amène un ennemi à 0 points de vie, ou 15 points de vie temporaires si elle est en péril.

Baiser du Sheaurr (focaliseur) ✦ A Volonté
Mêlée (Case d'origine de l'attaque : Evocation de Sheaurr) ; +24 (+26 contre une créature en péril) contre Vigueur
Réussite : 1d10+9 dégâts, et l'Evocation de Sheaurr peut prendre en tenaille avec les alliés de Sichu et elle-même.

Enclume lunaire (arme) ✦ Rencontre
Distance arme ; +24 contre Réflexes
Réussite : 2d10+9 dégâts, et, jusqu'à la fin du prochain tour de Sichu, les ennemis adjacents à l'Évocation de Sheaurr utilisent la plus faible de leur défense entre CA, Réflexes et Vigueur à la place de la CA.

Linceul du Sheaurr (illusion) ✦ Rencontre
Effet : L'explosion créé un périmètre d'ombres inquiétantes qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Sichu et ses alliés y gagnent un camouflage, et Sichu peut déplacer le périmètre au prix d'une action de mouvement.

Action mineure

Evocation du Sheaurr (invocation, primale) ✦ A volonté
Effet : Sichu est en capacité de faire appel à l'esprit clanique mortuaire du Sheaurr. Se matérialisant dans un rayon de 20 cases comme un esprit informe de taille M que seuls Sichu et ses alliés peuvent traverser, il dure jusqu'à ce que Sichu tombe inconsciente ou le renvois avec une action mineure. Lorsque Sichu entreprend une action de mouvement, l'esprit se déplace également, à la même vitesse que Sichu. Si l'esprit subit une attaque dont les dégâts infligés dépassent 19 points de dégâts, il disparaît et Sichu subit 14 points de dégâts.

Mort dégriffée (guérison) ✦ Rencontre
Effet : Sichu permet à un de ses alliés situé dans un rayon de 5 cases de dépenser une récupération. Sichu peut utiliser cette aptitude trois fois par rencontre, mais une seule fois par round.

Informations
Competences : Arcanes +19, Intimidation +17
For : 11 (+9); **Dex :** 11 (+9); **Sag :** 16 (+12)
Con : 13 (+10); **Int :** 15 (+11); **Cha :** 11 (+9)
Equipement armure de peau, pique, totem
Alignement Bon
Langues commun, profond

Vous trouverez dans l'article de Hunka de ce numéro de Petit Dragon la race des Liombres, ainsi que des talents et voies parangoniques associés.

Depuis, désireuse d'assurer la continuité des rituels claniques, elle erre dans le monde à la recherche d'un lieu qui la protégera, où jamais Ryu ne pourra la pourchasser. Sichu est une valeureuse Chaman nécrotique. Manipulant les pouvoirs des Sheaurrs avec adresse, elle pourra facilement répandre la Mort dans les rangs ennemis.

Sichu cherchera à voyager avec des personnes susceptibles de l'aider à se défendre, et craindra d'être seule trop longtemps. Elle est plus ou moins consciemment à la recherche d'un clan de Liombres à la fois prêts à l'accueillir, elle et ses coutumes.

Nostrage

Il n'a pas de nom, il est presque sourd et ses yeux refusent de voir à plus de cinquante mètres. Il habite en Féérie, et ses desseins sont mystérieux. Son air faiblard et décharné inspire la pitié.

Les plus respectueux l'appellent Nostrage, du nom d'un grand général disparu il y a des décennies qui pourrait être ce vieil homme. On le rencontre dans sa chaumière en bordure de forêt entourée de quelques moutons pervertis par la magie féérique ambiante.

Le vieil homme n'est cependant pas Nostrage, mais il lui est fortement lié : alors que ce grand général menait des hommes dans les grands champs de bataille au cours de guerres violentes, un dénommé Hadvar parcourait le monde. En émissaire de la paix, il élevait les populations qu'il rencontrait contre le général, unifiant nombre de pays sous une même bannière.

Le général traquait l'émissaire sans relâche, et finit par l'occire. Mais son adversaire était plus coriace que cela : Hadvar ne décéda jamais, mais les soldats qui rapportèrent sa mort en étaient fermement persuadés. Nostrage disparu quant à lui quelques semaines plus tard, sur un champ de bataille où jamais personne ne trouvera son corps.

Hadvar n'était pourtant pas gagnant, sa survie et la mort de Nostrage ayants été assurés par un esprit malin de Féérie, qui voulait exploiter sa capacité à contrôler les émotions des autres. C'est dans la colère que Hadvar accepta le marché de l'esprit, si bien qu'il regrette aujourd'hui.

Hadvar fût enchâssé à la Féérie, et l'esprit malin usa et abusa de ses pouvoirs avant s'en désintéresser quelques temps plus tard. Les années passant, Hadvar perdit l'espoir de retourner dans le monde physique, et finit par s'installer définitivement dans ce qui deviendrait plus tard sa chaumière. Aujourd'hui, Hadvar a perdu beaucoup de ses pouvoirs qui lui permettaient de captiver les foules et en utilise la dernière étincelle pour éloigner les créatures malfaisantes.

Il demeure cependant très puissant, et si il ne dévoile pas son histoire, c'est parce qu'il a honte d'avoir accentué la violence dans le monde physique : Nostrage mort, les pays sombrèrent tour à tour dans des guerres encore plus meurtrières, touchant aussi bien les civils que les soldats...

Le vieil homme de la chaumière est Hadvar. Il souffre énormément de son action irréfléchie, et qu'on le nomme Nostrage ne le dérange pas : au moins ce général ne tuait que des militaires hostiles.

Aussi, lorsque des personnages semblant vouloir améliorer significativement les conditions des habitants du monde physique se présenteront, Hadvar se proposera d'emblée pour les accompagner dans la Féérie, leur servir de guide et de bras droit, sous le nom de Nostrage. Il évitera le plus longtemps possible de leur dévoiler son histoire et son vrai nom, qui finiront irrémédiablement par le rattraper dans la Féérie, plan où tous les êtres importants savent qui il est vraiment.

Hadvar sera à même de compléter un groupe ayant besoin de meneur, en instillant la terreur aux ennemis et en soignant ses alliés grâce à ses pouvoirs de flamboyant.

Nostrage, l'ancien général
Meneur Niveau 23 PX 5200
Humanoïde naturel, humain de taille M

CA 36, **Vigueur** 36, **Réflexes** 36, **Volonté** 38
Perception : +13
Vitesse : 6

Trait

Concentration mesurée
Effet : Nostrage possède des points de pouvoirs qu'il peut utiliser pour accentuer ses pouvoirs. Il récupère tout les points dépensés après un repos court ou long. Il possède 8 points de pouvoirs.

Action Simple

⊕ **Espadon** (arme) ✦ A volonté
Mêlée arme ; +30 contre CA
Réussite : 1d12+14 dégâts.

ǂ **Terrifiante lacération** (accentuable, arme) ✦ A Volonté
Mêlée arme ; +30 contre CA
Réussite : 1d12+14 dégâts, et la prochaine fois qu'un allié touche la cible avant avant le début de son prochain tour de jeu, Nostrage peut la faire glisser de une case en action libre.

Accentuation 2
Proximité explosion 2 ; +30 contre CA
Réussite : 1d12+14 dégâts, Nostrage fait glisser la cible de une case, et lorsque qu'un allié touche la cible avant le début de son prochain tour de jeu, il peut la faire glisser de une case en action libre.

ǂ **Mur psychologique** (accentuable, arme) ✦ A Volonté
Mêlée arme ; +30 contre Volonté
Réussite : 1d12+14 dégâts, et la prochaine fois que la cible effectue une attaque avant le début du prochain tour de jeu de Nostrage, il peut choisir quelle défense est visée.

Accentuation 4
Proximité explosion 1 ; +30 contre CA
Réussite : 2d12+14 dégâts, et à chaque fois que la cible attaque, avant la fin de son tour de jeu suivant, Nostrage choisi quelle défense est visée.

Action mineure

Contre les envahisseurs (guérison) ✦ Rencontre
Effet : Nostrage permet à un de ses alliés situé dans un rayon de 5 cases de dépenser une récupération. Nostrage peut utiliser cette aptitude trois fois par rencontre, mais une seule fois par round.

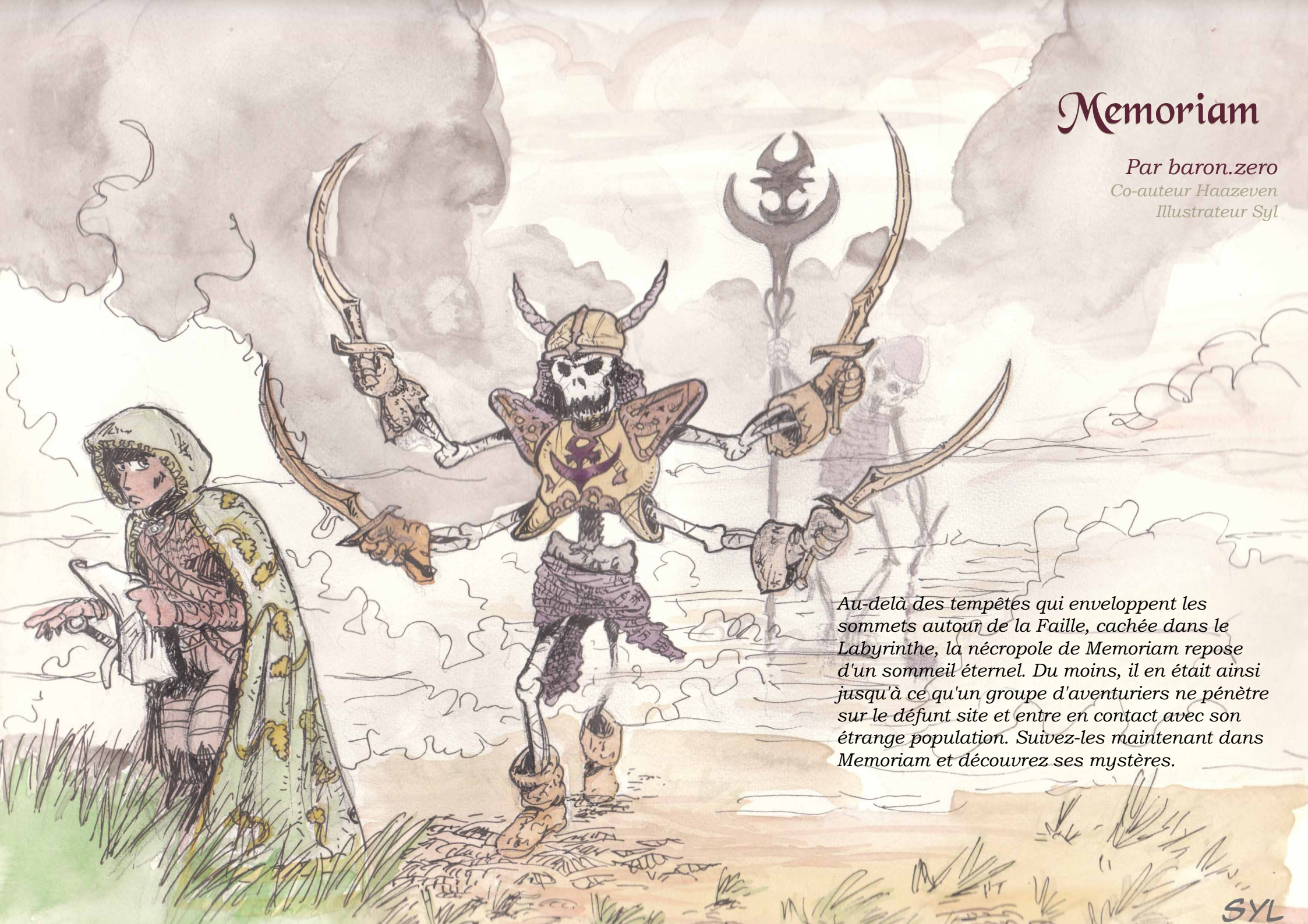
Instillation de courage ✦ Rencontre
Effet : Nostrage et chaque allié qui lui est adjacent gagnent jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant un bonus de pouvoir de +2 au jets d'attaque et un bonus de +2 au jets de sauvegarde contre la terreur.

Action Déclenchée

Joie partagée✦ Rencontre
Déclencheur : Nostrage réussit un jet de sauvegarde
*Effet (Réaction Immédiate) :*chaque allié situé à dix cases ou moins gagne un bonus de +3 à son prochain jet de sauvegarde effectué avant la fin du tour de jeu suivant de Nostrage.

Informations

Competences : Diplomatie +25, Histoire +23
For : 8 (+10); **Dex :** 12 (+12); **Sag :** 15 (+13)
Con : 8 (+10); **Int :** 12 (+12); **Cha :** 16 (+14)
Equipement armure de peau, espadon
Alignement Bon
Langues commun, universel



Memoriam

Par baron.zero
Co-auteur Haazeven
Illustrateur Syl

Au-delà des tempêtes qui enveloppent les sommets autour de la Faille, cachée dans le Labyrinthe, la nécropole de Memoriam repose d'un sommeil éternel. Du moins, il en était ainsi jusqu'à ce qu'un groupe d'aventuriers ne pénètre sur le défunt site et entre en contact avec son étrange population. Suivez-les maintenant dans Memoriam et découvrez ses mystères.

Histoire

Memoriam était déjà ancienne lorsque le Chatiment Divin frappa le monde. Elle fut créée en même temps que la nécropole de Kha-Nebyrzia par les tribus humaines dégénérées des Collines Sidhe. Cependant elle devait connaître un développement totalement différent. Là où Kha-Nebyrzia était un lieu de massacres dédié au prince démon Koroth, Memoriam était dédiée à Ythrin et à Shiga, un lieu où le savoir, aussi bien impie que pur, devait être préservé pour l'éternité. Les demeures des plus grands shamans et érudits remplirent Memoriam jusqu'à ce qu'elle atteigne la taille d'une petite ville, une horde de serviteurs mortels accomplissant les basses besognes des savants.

Kha-Nebyrzia fut finalement détruite lorsqu'un originel au nom oublié jeta sur terre une énorme boule de roc, créant la Faille. Memoriam échappa à ce funeste destin, mais les grands tremblements de terre qui secouèrent les environs sonnèrent le glas de la plupart de ses habitants.

Divinités

Cet article utilise des noms génériques pour les dieux. N'hésitez pas à les modifier pour adapter complètement Memoriam à votre univers de jeu.

Koroth est le prince démon des morts-vivants.

Shiga est le dieu non-aligné du savoir et des prophéties.

Ythrin est le dieu mauvais des morts-vivants et des secrets.

Les pierres blanches des bâtiments s'écroulèrent et le reste de la ville s'enfonça dans un ravin. Une île de roche s'éleva dans le ciel, une chute d'eau immense s'en écoulant en permanence, emplissant la vallée de brouillard.

Memoriam est désormais construite sur les ruines de cette ancienne civilisation, façonnée de pierre désormais grise et couverte de mousse et de lianes, écho lointain de sa splendeur passée. La ville ne compte que 600 âmes, mais chacune d'entre elles dirige sa propre cour de serviteurs. En effet, chaque individu de Memoriam est servi par un entourage de morts-vivants. Un serviteur des dieux du bien pourrait penser qu'il vient de tomber sur un nid de nécromanciens a éliminer, mais il n'en est rien car pratiquement aucun des habitants ne connait les arts occultes.

C'est en effet la chute d'eau qui s'écoule de l'île rocheuse en suspension au dessus de la vallée qui anime les cadavres qu'on y baigne. Le mort ressuscité obéit alors à la première personne qui le touche sans qu'aucune connaissance magique maléfique ne soit nécessaire.

Cette réanimation n'est cependant pas toute puissante car les cadavres tombent en poussière s'ils quittent l'enceinte de Memoriam pendant plus de quelques jours. Cependant, ils sont animés jusqu'à la destruction s'ils y restent. Ils ne pourrissent pas et sont habillés de manière délicate par les habitants pour couvrir leur nudité et portent des masques de porcelaine magnifiquement ciselés. Les habitants de Memoriam se réfèrent à eux comme aux ancêtres et leur accordent le respect. Les morts-vivants ne peuvent pas parler mais comprennent leurs maitres, obéissant sans question.

Le respect aux morts est tel que seuls les habitants peuvent animer un ancêtre sous peine de mort. Un certain nombre d'habitants appelés Gardiens des Morts ne sont là que pour empêcher l'accès aux sépultures des anciens shamans. Ces hommes et femmes aux armures lugubres veillent également sur l'accès à la nécropole, ne la laissant ouverte qu'aux érudits venus étudier les anciens secrets du monde et mettant à mort les autres pour avoir osé troubler la paix des ancêtres.

La Faille et le Labyrinthe

Il fut un temps lointain où une grande guerre embrasa les cieux. Dans le monde des hommes, de grands cataclysmes survinrent, et furent appelés le Châtiment Divin. Ici, c'est une météorite gigantesque, piqué de lames de diamant, qui frappa la terre. Bien qu'on ne sache pas quel camp fut à son origine, sa nature magique ne fait aucun doute. Car au lieu de s'enfoncer dans un cratère et provoquer une terrible explosion, il frappa violemment le sol, ouvrant ainsi la terre. Il roula sur des dizaines de kilomètres, lardant la terre et détruisant tout sur son passage, avant d'aller se fracasser sur les hautes montagnes. Ainsi est née la Faille. Le paysage entier en a été remodelé. Les canyons créés par la progression du roc sont désormais habités par toute sorte de créatures, notamment des tribus d'orques et de trolls, ainsi que par des monstres plus dangereux comme des clans de minotaures vénérant Ythrin, le dieu des morts.

Les terres autour de la Faille se sont soulevées de plusieurs dizaines de mètres lors de l'impact, créant deux chaînes de collines escarpées de part et d'autre et habitées par des clans de nains et des tribus de torves barbares. Le site de l'impact a vu se créer une immense mine de diamant à ciel ouvert exploitée par les habitants de Rahaguen, une ville fortifiée construite à l'intérieur d'une montagne et gouvernée par un dragon rouge.

Il y a plus de 2000 morts-vivants éveillés dans Memoriam, y compris le cadavre d'un géant. Les universitaires de tous les royaumes connus se rendent dans la nécropole pour obtenir des connaissances et explorer les bibliothèques des anciens érudits car la ville est l'une des dernières de son genre et le savoir qui y est dissimulé est incomparable.

Les habitants de Memoriam considèrent comme leur devoir solennel de protéger les terres autour de la ville et maintiennent les champs cultivés grâce à leurs serviteurs morts-vivants, fournissant de la nourriture aux êtres vivants dans la nécropole qui sont constamment la proie d'orques sauvages et autres créatures de la faille.

Des petits villages peuvent aussi être trouvés dans le Labyrinthe. Leurs habitants y vivent de la récolte d'une sorte de roseau pour la fabrication du papier et envoient leurs récoltes et leurs morts jusqu'à Memoriam en une sorte d'hommage. Il existe aussi un bourg appelé Namir, peuplé principalement de halfelins, qui vendent du sel et les graines nécessaires à l'agriculture.

Memoriam fut redécouverte il y a moins de 50 ans, lorsqu'un groupe d'explorateurs se rendant à Rahaguen tomba par hasard sur la vallée, attirés là par l'île de roche flottant dans le ciel. Ces aventuriers étaient à la recherche de documents et de connaissances concernant le monde avant le Châtiment Divin.

Calkis était le chef de ce groupe. Ce magicien archéologue rencontra les différentes factions de la nécropole et passa des jours entiers à étudier dans les bibliothèques, accumulant des connaissances comme il n'aurait jamais cru en voir au cours de sa vie. Il rencontra alors Dayereth, le doyen de la nécropole et thaumaturge mystique. Ce qu'ils se dirent est inconnu de tous, mais ce que l'on sait c'est que Calkis disparut du jour au lendemain. Ses compagnons n'eurent pour seule réponse à leurs questions qu'il avait subit une sorte d'ascension et qu'il parlait maintenant avec les ancêtres. Incapables d'en savoir plus ils finirent par retourner chez eux, chargés de connaissances sur l'ancien monde. Memoriam était de nouveau ouverte aux érudits.

Les Gardiens des Morts

Les Gardiens des Morts sont un corps de guerriers saints chargés de veiller sur la sécurité des morts-vivants de la ville. Ils sont assez semblables à leurs compagnons mais il y a plusieurs différences qui sont évidentes. Ils ont la peau très pâle, d'une teinte blanchâtre-violet. Leurs veines gorgées de sang courant près de la surface de la peau montrent à quel point ils sont différents d'un humain typique. Cette coloration étrange leur donne une apparence de morts-vivants à distance, un fait que le Maitre de jeu peut utiliser à son avantage la première fois que les personnages rencontrent ces soldats.

Les Gardiens sont aussi un peu plus grand que la moyenne, habituellement entre 1,80 et 2,10 mètres de haut. Leur poids, cependant, reste proportionné à leur taille. Ainsi, les gardiens sont plutôt minces en apparence. Ils ont généralement les cheveux sombres et longs, ce qui accentue leur teinte de peau claire. Les gardiens portent de petits bijoux en os, sous forme de pendentifs, anneaux et torques.

La nécropole

Quand la terre fut secouée par la main des dieux et que le monde fut remodelé, toute la population de Memoriam fut décimée. Une fois que les secousses cessèrent et que la poussière fut retombée il ne restait plus de la magnifique ville des érudits qu'un champ de ruines. Les bâtiments et les rues étaient curieusement inclinés, comme un paysage dessiné par un fou. Il ne restait plus que des voûtes de pierre, des tombes gravées, des mausolées élaborés et des chemins pavés qui serpentaient entre les structures et les statues dédiées à Shiga et Ythrin.

Certaines sections de la nécropole semblaient intactes, à l'exception du sol marécageux, des mauvaises herbes et des champignons couvrant de nombreuses surfaces. Dans d'autres quartiers les rues pavées étaient brisées et les tombes fendues ou brisées, et parfois même complètement effondrées. Les caveaux qui étaient plus ou moins en bon état étaient scellés par de lourdes portes de pierre ornées de sculptures honorant les dieux de la connaissance.

La vallée qui entoure Memoriam reste sombre, peu de lumière atteignant le fond de la cuvette. L'endroit est froid comme une tombe, voilée dans un manteau de ténèbres que même les plus insensibles des aventuriers ne peuvent s'empêcher de remarquer dans leur exploration de la cité en ruine. Dans certains endroits, les structures de pierre sont serrées et les sentiers rétrécis. Dans d'autres, des mausolées occupent des espaces plus ouverts. Au centre de la vallée, un grand temple est dans un état presque intact et les visiteurs pourraient penser que cette structure a été construite récemment. C'est ici que siège Dayereth et le chef des Gardiens des Morts.

L'île flottante qui stagne au dessus de la nécropole reste un mystère pour les vivants car personne n'est doté des compétences magiques qui pourraient permettre de l'atteindre.

Lieux d'importance

La fosse sacrificielle

Le bâtiment connu sous le nom de fosse sacrificielle est en fait le lieu où les corps sont préparés avant d'être plongés dans les eaux de la cascade.

Lorsque Calkis fut élevé au rang de liche gardienne il reçut le don d'animer les corps, mais il ne les voyait pas comme de vulgaires pantins ambulants. Croisant ses nouvelles connaissances avec celles qui reposaient dans les bibliothèques de Memoriam il enseigna aux prêtres de la ville les rites de l'embaumement.

Les cadavres sont désormais vidés, nettoyés, puis remplis de nouveau. A l'aide d'une tige de bronze enfoncée par la narine gauche, l'embaumeur procède à l'extraction du cerveau. Après avoir enlevé celui-ci il injecte une sorte de résine liquide qui se solidifie rapidement à l'intérieur de la boite crânienne. Puis, avec une lame tranchante en obsidienne, il ouvre le corps au niveau de l'abdomen sur le flanc gauche pour y retirer les viscères.

Ensuite, l'abdomen est nettoyé avec du vin de roseau et des épices broyées. Puis le corps est rempli de myrrhe pure ou broyée, de cannelle, de substances aromatiques et finalement recousu. Ensuite le corps est lavé, puis remplit d'étoupe, de coton, de sciure de bois, d'herbes sèches, imbibées de poudre de myrrhe, d'aloès, de cannelle, etc. Les narines, les oreilles, les orifices naturels sont fermés avec une pâte parfumée noire.

Finalement leur visage est couvert d'un masque de porcelaine leur donnant un air triste. Certains corps de femmes ont le masque et les ongles recouverts de feuilles d'or. Le corps est alors enfin prêt pour la réanimation.

Le fortin

C'est là que les Gardiens des Morts peuvent être trouvé lorsqu'ils ne patrouillent pas dans la nécropole. Il s'agit de l'unique fortification encore debout de l'ancienne cité de Memoriam. Le fortin en lui-même est massif, excédant de loin le besoin du nombre de Gardiens des Morts qui s'y trouvent, mais sa masse intimidante suffit bien souvent à repousser l'envahisseur avant qu'il n'attaque. Les murs de près de 4 mètres d'épaisseur sont particulièrement solides.

Les gardiens comptent entre 50 et 80 membres, un nombre totalement inadéquat pour assurer la protection de la ville. Mais même aussi peu nombreux, les hommes et femmes de la garde relèvent le défi. Ils ne doivent pas être bon, ils doivent être excellents. Pour parfaire l'impression de puissance des soldats qui veillent il arrive qu'un géant zombi soit déployé à leur coté sur les murailles.

Le portail des Âmes Brisées

Cette grosse tour de construction naine se trouve près de la cathédrale des lamentations. Elle est considérée comme la porte qui marque le début de la dernière étape, le chemin à emprunter pour se rendre de la terre des vivants à la terre des morts.

La tour est un édifice de 10 mètres de haut de basalte noir décoré de figures vermeil. Comme tous les autres bâtiments de Memoriam, il est couvert de statues. Ces vagues formes paraissent se lever et sortir de la tour sombre, mais les détails semblent être différents pour chaque observateur. Certaines personnes voient des gargouilles, des anges, des démons ou simplement des humanoïdes morts-vivants.

Le bâtiment est constitué d'une pièce unique dans laquelle on entre immédiatement lors du franchissement de son seuil. Les murs intérieurs sont similaires dans leur construction et apparence que ceux de l'extérieur. Un escalier en colimaçon mène sous la terre, au centre d'une grande chambre gardée par l'élite des Gardiens des Morts. C'est là qu'un vortex magique mène dans le royaume astral d'un exarque d'Ythrin nommé le Voile des Âmes.

La cathédrale des lamentations

Les visiteurs qui parviennent jusqu'à Memoriam sont emmenés dans ce grand bâtiment. Il s'agit du grand temple qui se trouve au centre de la vallée, et du siège du gouvernement de la ville. Les tours de l'édifice surplombent les bâtiments et les tombes voisines et si les habitants ont tout fait pour nettoyer les vitraux du bâtiment, leur couleur n'est jamais revenue à leur pureté d'origine, avant la chute de la ville.

Le cœur de la cathédrale des lamentations, auparavant consacré à Ythrin et Shiga, a été réaménagé pour devenir une sorte de palais de justice où siègent Dayereth, le doyen de la nécropole, et Melanthios, le chef des Gardiens des Morts. Les deux hommes sont chargés de faire respecter les lois de la nécropole aux visiteurs étrangers qui posent problème.

Les dents noires

Ces ruines sont un site populaire pour les jeunes hommes et femmes de Memoriam qui veulent tester leur courage avant d'intégrer l'ordre des Gardiens des Morts. Il s'agit de l'une des ruines les plus fréquemment explorée de la région, mais malgré tout elles restent dangereuses. De nombreux pièges, une magie illusoire et quantité de zombies peuvent être trouvés ici.

Les tombes profanées et le pilier d'ossements

Les sages de Memoriam suspectent que l'antre du minotaure liche Atronach se trouve quelque part dans le quartier des tombes profanées, bien qu'il n'ait jamais été localisé avec précision. Atronach est un cruel despote, serviteur de Koroth.

Le pilier d'ossements est un autre site intéressant proche de la nécropole. De grands squelettes d'étranges bêtes monstrueuses sont

enfouies sous ces badlands. Autrefois la terre de cette région n'était qu'un bourbier de milliers de puits de goudron. De nombreuses créatures, grandes et petites furent prises au piège dans le goudron et y périrent. Bon nombre des crânes et des ossements semblent appartenir à de gigantesques reptiles. Imaginez si quelqu'un animait tous ces os !

Personnalités

Atronach, la liche minotaure

Atronach était autrefois un sorcier minotaure, puissant parmi son peuple. Né dans la région montagneuse connue sous le nom de Faille, Atronach apprit la magie d'un autre minotaure nommé Raumon. Raumon était un adepte de Koroth et il lui apprit rapidement les secrets cachés et les fausses vérités du culte du dieu des morts-vivants. Atronach sombra dans la folie et chercha à accroître ses connaissances de la magie noire, qui était devenue pour lui un compagnon et une drogue.

La plus remarquable des nombreuses réalisations d'Atronach à ce jour est le rituel qu'il tenta de terminer pour relever les morts-vivants de Kha-Nebyrzia en une horde immense afin d'assurer sa domination des morts sur les vivants. Il en fut empêché par un groupe de Gardiens des Morts mené par Melanthios le courageux il y a de cela vingt ans.

But : Atronach cherche à nouveau un moyen de relever les morts de Kha-Nebyrzia. Ses recherches, menées dans le plus grand secret, sont sur le point d'aboutir. Il est actuellement à la recherche d'un codex magique appelé Organsii Mysteriuus Mortiis, caché dans une des cryptes de Memoriam et d'un artefact de Koroth appelé l'Obsidienne de Sharknath.

Calkis, le veilleur

Depuis son ascension Calkis veille inlassablement depuis l'île de roche flottant dans le ciel. C'est lui qui contrôle réellement les morts-vivants réanimés par la cascade. Lorsqu'il rencontra Dayereth, celui-ci lui raconta la légende du portail des âmes brisées. Celle-ci disait qu'un jour une horde de cadavres malfaisants jailliraient de la porte pour envahir la contrée. Il lui parla aussi de la source magique, don de Shiga, qui animait les morts mais pas sans contre-partie. Il fallait absolument qu'un étranger détenteur de pouvoirs arcaniques s'y sacrifie, les habitants de Memoriam ayant la charge de veiller sur les corps déjà réanimés. Calkis n'est pas vraiment mort, il a été transformé en liche par Shiga et dispose dorénavant d'un pouvoir immense.

But : de part sa fonction, Calkis veille inlassablement sur les morts réanimés de la ville. En association avec les Gardiens des Morts il s'assure que rien n'arrive aux morts-vivants qu'il contrôle pour le jour où l'exarque d'Ythrin décidera de franchir le Portail des Âmes Brisées à la tête de sa horde de pantins décomposés.

Gurdrel, chef des marchands de sable

Gurdrel est le chef suprême des tribus humaines dégénérées qui se font eux-même appeler les marchands de sable. Chacun de ces clans guerriers est dirigé par un cénacle de druides qui considèrent que les seigneurs de Memoriam sont des monstres et que leurs pratiques sont une aberration. Selon la vision du monde des marchands de sable, les habitants de la nécropole ont interrompu le cycle de la vie et de la mort. Eux-même brûlent leurs cadavres et haïssent les rites impies de réanimation des corps. Ils ont des espions à Memoriam et cherchent à trouver des pions qu'ils pourront manipuler pour détruire la ville.

Melanthios, chef des Gardiens des Morts

Melanthios est le fils ainé de l'ancien capitaine des Gardiens des Morts. Son père était un homme sévère, mais au cœur ardent, et il passait ses heures de repos avec son fils autant qu'il le pouvait lui enseignant le corps à corps, le tir à l'arc et l'escrime. Il espérait ainsi que son fils serait un jour apte à le rejoindre dans la Garde et éventuellement à prendre sa place. Melanthios cependant, avait d'autres idées en tête, car il était un rêveur avant tout. Il poursuivit ses études consciencieusement, apprit à lire et à écrire, et exerça ses compétences martiales avec son père, mais ce qui le passionnait c'était surtout les histoires audacieuses, le danger et l'excitation.

Lorsque le garçon atteint ses treize ans son père l'envoya travailler dans la fosse sacrificielle, pensant que l'apprentissage d'une compétence artisanale serait bon pour lui au cas où il ne pourrait rejoindre la garde. Durant ces années il s'amusa à rêver du monde extérieur et à lutter contre des maquettes d'orques et de gobelins avec ses instruments d'embaumeur, tandis que son maitre le regardait, amusé.

A seize ans, l'esprit de Melanthios était empli d'histoires de gloire et d'honneur. Étouffé par le monde qu'il connaissait, il décida de partir vers l'inconnu. Il s'enfonça dans les dents noires avec un groupe d'amis. Son père fut horrifié à cette nouvelle mais il n'empêcha pas son fils de partir. Au lieu de cela, il l'embrassa en pleurant et lui souhaita bonne chance.

Melanthios rentra chez lui en guerrier célèbre et aujourd'hui il a reprit la place de son père à la tête de la Garde des Morts.

But : depuis son plus jeune age Melanthios craint de vivre dans l'ombre de son père. Malgré qu'il soit lui-même un formidable guerrier, il n'a encore vaincu aucune grande menace contre sa cité. Il attend le jour ou il pourra lui-même affronter Atronach, le monstre qui faillit tuer son paternel.

Les aventuriers et Memoriam

Comme vous l'aurez compris l'idée sous-jacente de Memoriam est celle d'un lieu antique dédié au savoir et à la connaissance aujourd'hui transformé en une vaste nécropole habitée par quelques humains et leurs sbires morts-vivants.

Les aventuriers peuvent avoir envie d'explorer la nécropole pour diverses raisons. Ils peuvent chercher à découvrir l'origine des morts-vivants qui menacent les routes commerciales et la campagne environnante.

Ils peuvent aussi penser que la cité est abandonnée et être à la recherche de trésors antiques ou d'un artefact perdu et prétendument enseveli sous la ville.

Les personnages qui réussissent les tests de compétences suivants peuvent obtenir les informations ci-dessous.

Exploration DD 10 : une catastrophe a enterré cette ville, la transformant en une vaste nécropole depuis longtemps. Certaines structures sont instables et des rues peuvent même s'effondrer à tout moment.

Histoire DD 21 : le personnage reconnaît le style architectural et les décorations qui désignent la ville comme étant Memoriam. Un personnage qui réussit ce test connait les informations détaillées ci dessus.

Idées d'aventures

La patrouille perdue

Une patrouille de six Gardiens des Morts est portée disparue depuis une semaine maintenant. Melanthios a envoyé une paire d'éclaireurs nains à leur recherche, mais ils ne sont pas revenus non plus. Il ne peut risquer plus d'hommes de sa Garde et il est contraint de demander l'aide d'aventuriers.

Le groupe initial était en train d'enquêter sur des rumeurs d'activité de morts-vivants près d'un pont à l'est de Memoriam. Une fois près de celui ci les aventuriers sont pris en embuscade par un groupe de goules. S'ils perdent, ils sont capturés et emmenés au maître des goules pour interrogatoire. Dans le camp ils retrouvent cinq des miliciens disparus (le sixième est mort et transformé en zombi depuis) ainsi que les deux éclaireurs nains. Ils doivent planifier leur évasion.

S'ils sont vainqueurs, ils finissent par tomber sur le camp et n'ont plus qu'à libérer les prisonniers.

Le repos de Gunscar

Alors qu'ils sont en visite à Memoriam et ont réussi à gagner la confiance des habitants, les personnages sont abordés par un des nobles de la ville. Il ne peut quitter son poste actuel, mais il a entendu des rumeurs selon lesquelles un de ses anciens amis, Gunscar, aurait trouvé la mort quelque part dans la Faille.

N'ayant pas bénéficié des rites d'embaumement de la ville, son âme et celles de ses hommes errent désormais comme des âmes-en-peine, à la merci des nécromanciens d'Atronach.

Le noble demande aux personnages de localiser Gunscar et de lui accorder le repos éternel lors d'une dernière bataille. Il fournit aux héros la direction probable de l'endroit où il se trouve et demande qu'ils reviennent avec son casque comme signe qu'ils ont atteint leur quête.

Gunscar et ses hommes sont maintenant des morts-vivants de types différents. Pour être détruits de façon permanente, ils doivent être vaincus par un groupe comprenant au moins un Gardien des Morts, puis inhumés avec respect et honneur.

Le Chatiment Divin

Il y a de cela des siècles, l'homme étendit sa domination sur l'ensemble du monde connu. Mais sa puissance grandissante lui fit peu à peu oublier toute reconnaissance. Les temples élevés jadis en l'honneur des dieux furent laissés à l'abandon et leurs noms oubliés.

Les prêtres, jadis guides spirituels, se firent seigneurs de guerre et lancèrent leurs armées les unes contre les autres. Ils exploitèrent la puissance des dieux et élevèrent d'immenses tours, du haut desquelles ils pouvaient surveiller leurs domaines.

Quand la dernière once de piété disparut du cœur des fidèles, un cataclysme sans précédent secoua la terre et renversa les tours orgueilleuses.

Les blocs de pierre frappèrent le sol avec fracas et leur puissance se déchaîna sans que personne puisse la contrôler. Le monde fut pris d'une terrible convulsion qui déchira ses plaines, retourna ses montagnes, assécha ses mers et incendia ses forêts. Aujourd'hui encore, la mémoire collective reste hantée par le souvenir du Châtiment Divin, qui frappa une humanité oublieuse de ses devoirs.

Deux cent ans se sont écoulés depuis la fin du Chatiment Divin. Il a rendu sa virginité au monde et n'a laissé que des ruines des fières cités d'antan. Le brusque déchaînement des forces magiques a transformé le monde en une mosaïque de paysages extrêmes, balafré de montagnes infranchissables et de gouffres insondables, parmi lesquels l'homme trouve difficilement sa place. Partout, ce ne sont que mornes plaines de cendres, marais méphitiques ou jungles exubérantes.

Ça et là survivent de petites communautés, isolées les unes des autres par des reliefs tourmentés, retranchées derrière les fragiles remparts de bois de leurs villages fortifiés.

Historiques de Memoriam

Archéologue : en tant qu'érudit, vous savez que le savoir ne se trouve pas dans tous les livres. De nombreux enseignements furent perdus lors du Chatiment Divin, et pour en retrouver les traces, il ne suffit pas d'être un rat de bibliothèque. Vous n'avez pas peur de descendre dans les plus sombres cavaux pour en extraire les secrets perdus.

Compétences associées : Exploration, Histoire.

Embaumeur : vous avez appris les rites secrets des embaumeurs de Memoriam. Vous avez appris quels soins prodiguer à un cadavre, et vous connaissez les herbes et autres produits alchimiques qui peuvent préserver de la pourriture. Vous avez un grand respect pour les morts, et vous considérez l'animation des morts-vivants comme un sacrilège. A l'inverse, l'art des embaumeurs est un privilège qui ne devrait être accordé qu'à quelques élus.

Compétences associées : Arcanes, Soins.

Gardien de Memoriam : vous avez choisi de protéger Memoriam des menaces qui l'entourent. Vous pouvez être l'héritier d'un Gardien des Morts célèbre, ou bien vous avez affronté seul les dangers de la cité quand vous êtiez jeune, vous forgeant un caractère d'acier, et une violente aversion pour les morts-vivants.

Compétences associées : Exploration, Religion.

Talents de Memoriam

Talents héroïques

Chasseur de morts-vivants

Prérequis : rôdeur, formé en Religion, aptitude de classe de traque

Avantage : quand vous désignez votre proie, vous pouvez choisir le mort-vivant le plus proche que vous voyez, au lieu de l'ennemi le plus proche.

Connaissances nécromantiques

Prérequis : formé en Arcanes ou en Histoire

Avantage : quand vous effectuez un test de connaissance relatif aux morts-vivants, ou un test de compétence pour lancer un rituel relatif aux morts ou aux morts-vivants (comme *communication avec les morts*), vous pouvez effectuer un test d'Arcanes ou d'Histoire au lieu de la compétence habituelle.

Haine de la mort

Prérequis : maître de guerre, aptitude de classe de parole inspiratrice

Avantage : quand vous utilisez votre pouvoir *parole inspiratrice*, la cible bénéficie d'un bonus de +1 par échelon sur son prochain jet d'attaque de la rencontre contre un mort-vivant.

Prêtre embaumeur

Prérequis : prêtre

Avantage : quand vous utilisez un effet de guérison sur une créature à 0 points de vie ou moins pour lui faire regagner des points de vie, vous augmentez de 5 par échelon le nombre de points de vie rendus.

Talents parangoniques

Baguette de l'animateur

Prérequis : magicien, aptitue de classe de baguette de précision

Avantage : quand vous utilisez votre aptitude de classe de baguette de précision pour améliorer une attaque d'un pouvoir de convocation, vous pouvez renoncer au bonus au jet d'attaque pour effectuer l'attaque en une action mineure au lieu d'une action simple.

Défi macabre

Prérequis : guerrier, aptitude de classe de défi en combat

Avantage : quand vous effectuez une attaque de base au corps à corps parce qu'un ennemi marqué qui vous est adjacent effectue une attaque dont vous n'êtes pas la cible, et que vous touchez, la cible subit un malus égal à votre modificateur de Constitution sur son jet d'attaque.

Talents épiques

Vaincre la mort

Prérequis : Con 21, n'importe quel talent de cette section

Avantage : vous gagnez un bonus de talent égal à votre modificateur de Constitution sur votre premier jet de sauvegarde contre la mort que vous effectuez après un repos prolongé.

Gardien des Morts

Ne touche pas à ce cadavre.

Prérequis : guerrier ou paladin, historique Gardien de Memoriam

En endossant votre rôle, vous vous êtes rapproché des énergies nécrotiques, qui vous confèrent vos pouvoirs si particuliers. Vous assurez votre rôle de protecteur en empêchant vos adversaires de recourir à leurs pouvoirs.

Vous êtes un farouche défenseur de la nécropole de Memoriam. En tant que Gardien des Morts, votre role est multiple. Vous protégez la cité des morts-vivants qui hantent encore les ruines, vous empêchez les nécromanciens trop zélés d'animer les cadavres de la nécropole, et vous gardez également la cité des invasions extérieures.

Aptitudes de Gardien des Morts

Action du Gardien des Morts (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, vous ignorez l'immatérialité de toutes les cibles de cette attaque.

Bouclier de la mort (niveau 11) : une fois par rencontre, quand vous marquez un mort-vivant ou une créature disposant d'au moins un pouvoir nécrotique, vous pouvez également conférer à un allié que vous voyez une résistance nécrotique 5 + la moitié de votre niveau jusqu'à la fin de la rencontre.

Présence macabre (niveau 16) : quand vous réussissez un coup critique contre une créature que vous marquez, la cible réduit son prochain jet de dégâts avant la fin de votre tour de jeu suivant de votre niveau.

Prières de Gardien des Morts

Frisson glacial
Gardien des Morts Attaque 11

Vous irradiez un froid surnaturel semblable à celui d'une tombe.

Rencontre ✦ arme, divine, froid
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : tous les ennemis pris dans l'explosion
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts de froid, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : vous pouvez relancer un jet d'attaque contre une des cibles de ce pouvoir, sous réserve que la créature en question soit un mort-vivant ou dispose d'au moins un pouvoir doté du mot-clé nécrotique.

Repos des âmes
Gardien des Morts Utilitaire 12

Votre simple présence empêche les profanations des nécromanciens.

Quotidien ✦ divine, téléportation
Interruption immédiate **Distance** 10
Déclencheur : une créature utilise un pouvoir
Effets : vous marquez la créature qui a déclenché l'effet, et vous pouvez vous téléporter sur une case libre adjacente à celle-ci. Si le pouvoir en question est un effet de convocation ou d'invocation, il est alors annulé. Le pouvoir est tout de même dépensé, à moins qu'il ne dispose du mot-clé fiable.

Lame du faucheur
Gardien des Morts Attaque 20

Votre arme déchire le voile qui sépare la vie de la mort, détruisant toutes les abominations qui existent entre ces deux existences.

Quotidien ✦ arme, divine, force
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts de force, et la cible est coupée de la Mer Astrale (sauvegarde annule).

Tant que cet état persiste, la cible perd ses propriétés de déphasage et immatérielle, et ne peut pas utiliser d'effets de convocation ou de téléportation.

Echec : demi-dégâts, la cible ne peut pas se téléporter jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Voies Prestigieuses

Par Velkan
Co-auteurs : Amoniak, Haazeven
Illustrateur crump3t

La guerre a de multiples facettes, et requiert la combinaison de nombreux talents pour la mener à bien. Dans ces pages vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour vous conduire à la victoire.

Aesa se réveilla en sursaut, regarda rapidement autour d'elle. La lumière diffuse de la lune filtrait à peine à travers les épais branchages de la forêt. Seuls les crépitements du bois qui se consumait lentement rompaient le silence paisible de cette nuit. Elle se leva prenant garde à ne pas réveiller ses trois compagnons endormis. Le dernier, Quarrion, montait la garde, assis sur une grosse souche. Elle posa une main sur son épaule.

- Tu peux aller dormir, je te relaie.

L'elfe acquiesca d'un léger mouvement de la tête, puis il se leva rapidement et s'éloigna. Il grimpa agilement sur une branche d'un gros chêne, s'étira et ferma les yeux. Aesa, le regard perdu dans le vague, contemplait les mouvements désordonnés mais étrangement apaisant du feu. Et bientôt, elle repensa à ces moments qui l'avaient façonnée.

Elle courait sur les remparts, revêtue de son armure, sa cape retenue par une broche ornée d'un rubis sculpté aux insignes de sa charge de commandant en chef des armées de la ville de Cyrnan. Fille du maître d'arme royal, elle ne s'était jamais vraiment intéressée aux occupations frivoles qui primaient à la cour, préférant accompagner son père lorsque celui-ci entraînait les fiers soldats de la garde d'élite du souverain. Ce que sa mère voyait comme une occupation d'enfant devint avec l'âge la passion d'une jeune fille, et elle acquit de solides bases dans le maniement des armes. Quelques fois, son père accompagnait le Roi dans ses campagnes guerrières contre Arlis, l'ennemi héréditaire, mais il revenait vite, indemne, et toujours avec des nouvelles de victoires. Arriva un jour pourtant où le maitre d'arme fut blessé : il fut rammené du front rapidement, mais dans son corps affaibli étaient toujours plantées les trois flèches qui l'avaient touché. Et malgré la douceur, malgré les soins, malgré les prières, il mourrut le jour de la capitulation d'Arlis. Aesa pleura beaucoup ce jour-là, ainsi que les suivants. Et soudain son destin s'imposa à elle : elle reprendrait sa charge, elle se montrerait brave, et son père sera fière d'elle.

Les années suivantes furent difficiles : sa maîtrise des armes était reconnue, mais elle ne connaissait pas la vie des soldats. Le grand bretteur Valen Noirsang lui fut préféré, et la charge de maître d'arme du Roi lui échut. Elle s'engagea alors dans l'armée, et petit à petit, a force de courage, guidée par l'espoir, elle grimpa un à un les échelons. Elle fut aidée en cela par les années noires de Cyrnan : après des années de glorieuses conquêtes, le Roi perdait ses territoires, ses ennemis s'étant ligués contre lui. Les généraux, maintenant agés et peureux, mourraient au combat ou étaient remplacés parce qu'on les jugeait incompétents. L'influence du souverain diminuait, et chaque jour on entendait de nouvelles rumeurs de complots ou d'attentats déjoués.

Aesa fut un bon général : ses hommes étaient bien traités, et son armée fut décisive dans de nombreuses batailles. Elle était loyale, courageuse, et ses stratégies audacieuses. Elle servait le Roi au mieux de ses moyens. Elle se contentait de son office, espérant que les temps plus cléments à venir lui permettraient de retrouver la charge de maître d'arme à laquelle elle aspirait. La politique et les intrigues de cour ne l'intéressaient pas, et pourtant celles-ci ne tardèrent pas à la rattraper. Car Valen Noirsang bouillonnait d'une ambition malsaine. Fils ainé d'une vieille famille aristocratique issue de la branche royale, il se servit de sa position pour manœuvrer dans l'ombre. Petit à petit, il gagna de nombreux partisans, qui voyaient en lui un homme à poigne aussi fort et écouté que le Roi était devenu faible et isolé. Il prit le pouvoir brutalement, dans le sang. La famille royale fut exterminée, et les généraux loyalistes furent assassinés. Ce fut un jeune lieutenant qui tenta de tuer Aesa ; il échoua, mais la générale fut touchée au visage. Blessée, sans alliés, sans ressources, elle dû fuir.

Aesa ôta son gant de cuir et toucha sa cicatrice. Son armée attendait, patiemment, à un jour de marche. Le terrible putsch de Valen avait fourni à la Générale de nombreux alliés. Mais avant de relancer la guerre, avant que des milliers d'hommes ne périssent, il lui fallait tenter une dernière chose, une dernière mission. Demain, elle et ses amis se mettront en ordre de marche. Et, plut aux Dieux, d'ici à la fin de la semaine, Valen Noirsang sera mort.

Illustrateur

Simon Cowell est un jeune illustrateur australien. Vous pouvez retrouver ses dessins sur **l'une** ou **l'autre** de ses pages personnelles.

Nouveaux talents

Talents héroïques

Entraînement militaire du Cyrnan

Prérequis : humain, classe de guerrier, maître de guerre ou rôdeur

Avantage : vous gagnez un bonus de talent de +2 sur tous vos tests d'Histoire.

La première fois d'une rencontre que vous utilisez un pouvoir associé à ce talent alors que vous êtes en péril, vous pouvez lancer deux fois le jet d'attaque, et garder le meilleur résultat.

Pouvoirs associés à ce talent : *attaque éclair* (rôdeur MdJ 1), *marée de fer* (guerrier MdJ 1), *tactique de la meute* (maître de guerre MdJ 1)

Héritage d'Ellenia

Prérequis : eladrin, classe de barde, magicien, rôdeur, ou sorcier, formé au maniement de l'arc long

Avantage : vous gagnez un bonus de talent de +2 sur tous vos tests de connaissances relatives à des créatures d'origine élémentaire.

Vous pouvez utiliser n'importe quel arc comme focaliseur pour vos pouvoirs arcaniques. Quand vous utilisez un arc comme focaliseur, vous n'ajoutez pas votre bonus de maniement au jet d'attaque.

Quand vous réussissez un coup critique avec un pouvoir associé à ce talent, les dégâts deviennent des dégâts d'une énergie de votre choix choix parmi électricité, feu, froid ou tonnerre.

Pouvoirs associés à ce talent : *ajustement décisif* (rôdeur MdJ 1), *décharge occulte* (sorcier MdJ 1), *marque trompeuse* (barde MdJ 2), *projectile magique* (magicien MdJ 1)

Héritage d'Itereth

Prérequis : tieffelin, classe d'ensorceleur, magicien ou sorcier

Avantage : vous gagnez un bonus de talent de +2 sur tous vos tests d'Endurance.

Quand vous touchez une créature avec un pouvoir associé à ce talent, la cible subit des dégâts supplémentaires égaux au nombre de créatures qui lui sont adjacentes.

Pouvoirs associés à ce talent : *éruption de flammes* (magicien MdJ 1), *orbe acide* (ensorceleur MdJ 2), *réprimande infernale* (sorcier MdJ 1)

Archer élémentaire

Pourquoi se limiter à une arme ou à ses sorts ? Pourquoi pas une arme et des sorts ?

Prérequis : rôdeur, formé en Arcanes

Une jeune officier de l'armée éladrine nommée Ellenia développa durant les conflits opposant son peuple à des forces obscures cette technique toute particulière. Douée à l'arc et passionnée de magie, elle entraîna ses hommes plusieurs mois durant. Quand sa technique fut au point, elle lança un assaut contre le mal qui rongeait son peuple. La bataille fut de courte durée et la victoire n'en fut que plus belle. Nouvelle héroïne de son peuple, elle forma plusieurs centaines de volontaires à cette forme de combat qui aujourd'hui est très prisée sur les champs de bataille.

Avec vos flèches, vous percez brièvement la trame des plans, et ouvrez des portails miniatures vers le Chaos Elémentaire. Les éléments capricieux rappelleront à vos ennemis qui vous êtes et que vous n'êtes pas à sous-estimer. Vos pouvoirs vous donnent accès à un large panel d'énergies élémentaires, vous permettant de vous attaquer à toute sorte de créatures.

Aptitudes de Archer élémentaire

Action élémentaire (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque à distance, et que cette attaque à distance touche votre proie, choisissez une énergie parmi électricité, feu, froid, ou tonnerre. Votre proie subit 2d8 dégâts supplémentaires de cette énergie. Les dégâts supplémentaires passent à 3d8 au niveau 21.

Fléche élémentaire (niveau 11) : choisissez 2 pouvoirs d'attaque de rencontre de rôdeur que vous connaissez. Pour chacun de ces pouvoirs, choisissez une énergie parmi électricité, feu, froid ou tonnerre. Les dégâts de ce pouvoir deviennent des dégâts de ce type. A chaque passage de niveau, vous pouvez changer un pouvoir de rencontre, ou une des énergies à laquelle il est associé.

Puissance élémentaire (niveau 16) : choisissez une énergie parmi électricité, feu, froid, ou tonnerre. Vous ignorez les 10 premiers points de la résistance de vos ennemis quand vous infligez des dégâts de cette énergie, puis 15 points au niveau 26.

Sorts de Archer élémentaire

Caprice élémentaire
Archer élémentaire Attaque 11
Vos tirs passent brièvement par le Chaos Elémentaire, et deviennent des traits d'énergie crépitante.
Rencontre ✦ arcanique, arme, électricité, feu, froid, tonnerre
Action simple **Distance** arme
Spécial : au moment d'utiliser ce pouvoir, choisissez une énergie parmi électricité, feu, froid ou tonnerre
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts de l'énergie choisie, et la cible subit une vulnérabilité 10 contre cette énergie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Elément protecteur
Archer élémentaire Utilitaire 12
Vous vous enveloppez d'un bouclier élémentaire. Dorénavant, vos ennemis réfléchiront à deux fois avant d'engager la mélée.
Quotidien ✦ arcanique, électricité, feu, froid, persistant, tonnerre
Action mineure **Personnelle**
Effets : choisissez une énergie parmi électricité, feu, froid ou tonnerre. Vous gagnez une résistance 5 + votre modificateur de Dextérité contre cette énergie. Chaque fois qu'un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps, ce dernier subit modificateur de Sagesse dégâts de cette énergie après son attaque.

Déchaînement élémentaire
Archer élémentaire Attaque 20
Vous décochez une salve de flèches, dessinant un arc-en-ciel de couleurs dans les rangs ennemis.
Quotidien ✦ arcanique, arme, électricité, feu, froid, tonnerre
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes (3 attaques)
Réussite : 1[A] par attaque réussie + modificateur de Dextérité dégâts. Jetez 1d4 pour chaque attaque réussie et consultez la liste suivante. Les dégâts infligés sont des dégâts de ces énergies, et la cible subit les effets supplémentaires indiqués. Les effets portant la mention *double* ou *triple* ne s'activent que si vous tirez deux fois (respectivement trois) la même énergie.

- ✦ 1. Feu. La cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). *Double :* 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). *Triple :* 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
- ✦ 2. Froid. La cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. *Double :* la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. *Triple :* la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
- ✦ 3. Electricité. La cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. *Double :* la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. *Triple :* la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et se retrouve à terre.
- ✦ 4. Tonnerre. Vous poussez la cible de 1 + modificateur de Sagesse cases. *Double :* vous poussez la cible de 3 + modificateur de Sagesse cases, et celle-ci se retrouve à terre. *Triple :* vous poussez la cible de 5 + modificateur de Sagesse cases, la cible se retrouve à terre et est assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Général

Ici c'est moi qui commande !

Prérequis : maître de guerre

Quelque soient les raisons qui vous ont poussé vers les chemins de l'aventure, avoir commandé un jour une armée entière vous a permis d'affiner vos talents de stratège à un niveau dont peu peuvent se vanter. Vos incroyables dons de commandant associés à ceux de vos compagnons dans le domaine des arcanes et des armes vous permettent de vous sortir de toutes les situations possibles.

Vous savez aussi bien battre en retraite que charger, quand se retrancher ou bien faire une percée. Vos compétences de meneur sont nécessaires et vous apporteront la victoire.

Aptitudes de Général

Chargez ! (niveau 11) : quand un allié situé à 5 cases ou moins de vous effectue une attaque de charge, il gagne un bonus d'aptitude sur son jet de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

Ordre décisif (niveau 11) : lorsque vous utilisez un point d'action, vous pouvez conférer l'action supplémentaire à un de vos alliés situé dans un rayon de 5 cases autour de vous.

Criblé de flèches (niveau 16) : quand un allié effectue un jet d'attaque à distance contre une créature que vous voyez, cet allié gagne un bonus d'aptitude égal à votre modificateur de Charisme sur son jet de dégâts si vous ou un de vos alliés avez déjà effectué une attaque à distance contre la cible depuis le début du round.

Exploits de Général

Tir de volée
Général Attaque 11

Tenez vos positions, tout ennemi qui entre dans cette pièce doit finir cloué sur place par vos tirs.

Rencontre ✦ **martiale, périmètre**
Action simple **Zone** mur 6 à 10 cases ou moins
Effets : Le mur se tramsforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque fois qu'une créature entre dans une case du périmètre, vous ou vos alliés pouvez effectuer une attaque de base à distance contre la cible en une action d'opportunité.

Mouvement planifié
Général Utilitaire 12

Passez par là pour les prendre à revers.

Rencontre ✦ **martiale**
Action de mouvement **Distance** 5
Cible : vous ou un allié
Effets : la cible peut se déplacer à hauteur de votre modificateur de Charisme cases. Elle bénéficie au cours de ce déplacement d'un des avantages suivant de votre choix.

- ✦ La cible ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
- ✦ La cible considère du terrain difficile comme du terrain normal, ou un terrain très difficile comme un terrain difficile.

Un terrain dangereux reste un terrain dangereux.

Prendre l'initiative
Général Attaque 20

Première règle du soldat: toujours frapper le premier.

Quotidien ✦ **martiale**
Réaction immédiate **Distance** 5
Déclencheur : vous effectuez un jet d'initiative
Cible : vous et un allié, ou deux alliés
Effets : La première cible peut effectuer une attaque de base à distance contre une créature. La cible bénéficie d'un avantage de combat contre la créature en question, et peut viser les Réflexes au lieu de la CA.

La deuxième cible peut ensuite effectuer une attaque de charge contre la même créature, avec un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Charisme au jet de dégâts.

Au début du round suivant, les cibles sont ensuite déplacées en tête de l'ordre d'initiative.

Auteur

Nom : Velkan

Race : Humain

Classe : Rédacteur occasionnel

Voie parangonique : Relecteur

Destinée épique : Inventeur d'options bizarres sans réelle utilité

J'ai 17 ans, et commencé le JDR il y a un an et demi avec D&D 4. J'aime aussi le dessin, la peinture et les wargames. Enfin, j'adore le cinéma.

Magicien de siège

Vos murailles vont tomber.

Prérequis : magicien

Vous avez développé votre magie pour les combats à grande échelle. Vous êtes une sorte d'arme de siège mobile, et vos sorts sont particulièrement utiles lors d'une campagne militaire. Vous exercez un contrôle sur le champ de bataille par le biais d'une très longue portée, ou de très grands pouvoirs de zone.

La tradition des magiciens de siège fut fondée par le tieffelin Itereth. Son escouade était composée de magiciens vétérans, et contribua grandement à l'expansion de l'empire tieffelin il y a des années de cela. L'escouade éclata après sa mort en plusieurs compagnies mercenaires qui s'affrontèrent les unes les autres, chacune étant persuadée d'être la seule héritière des enseignements d'Itereth.

Aptitudes de Magicien de siège

Action de siège (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, et que vous utilisez cette action pour effectuer une attaque de zone, la taille de la zone augmente de 1 case.

Niveler le terrain (niveau 11) : chaque fois que vous effectuez un coup critique sur une attaque de zone, toute la zone perd son caractère de terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre, sauf si le terrain difficile a été créé par un de vos pouvoirs.

Portée arcanique (niveau 16) : vous augmentez la portée de tous vos pouvoirs de rencontre et quotidiens à distance et de zone de 5 + modificateur de Constitution cases.

Sorts de Magicien de siège

Tir de catapulte
Magicien de siège Attaque 11

Vous lancez un énorme rocher en feu sur vos ennemis.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur, périmètre
Action simple **Zone** explosion 5 à 40 cases ou moins
Cible : toutes les créatures prises dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.
Effets : l'explosion se transforme en périmètre de terrain difficile qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toutes les créatures qui commencent leur tour de jeu dans le périmètre subissent modificateur de Constitution dégâts de feu.

Bouclier des archers
Magicien de siège Utilitaire 12

Vous créez une zone qui protège des flèches, des rochers, et des autres projectiles.

Quotidien ✦ arcanique, périmètre
Action simple **Zone** mur 8 à 20 cases ou moins
Effets : la zone se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute attaque à distance dont la ligne d'effet passe par le périmètre subit un malus égal à 1 + votre modificateur de Constitution à son jet d'attaque. De plus, le périmètre est du terrain très difficile pour les créatures volantes.
Maintien (mineure) : vous pouvez déplacer le périmètre de 4 cases.

Baliste arcanique
Magicien de siège Attaque 20

Vous créez une baliste magique qui jette un filet de force pour emprisonner vos alliés.

Quotidien ✦ arcanique, convocation, focaliseur, force
Action mineure **Distance** 10
Effets : vous convoquez une baliste arcanique de taille M qui occupe une case libre à portée, et qui ne peut pas se déplacer. Tant que vous êtes à 5 cases ou moins de la baliste, vous pouvez utiliser n'importe lequel de vos sorts de magicien à volonté comme si vous vous teniez sur la baliste. Quand vous utilisez vos sorts de cette manière, vous en doublez la portée. De plus, vous pouvez utiliser l'attaque secondaire suivante en une action simple une fois au cours de la rencontre.
Portée : distance 40
Cible secondaire : une créature
Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Auteur

Nom : Haazeven
Race : Humain (expatrié en Suisse)
Classe : concepteur
Voie parangonique : concepteur frénétique
Destinée épique : concepteur balafré
rôliste depuis plus d'une dizaine d'année, avec plein d'idées de pouvoirs que D&D 4 permet de mettre en place facilement.

Saboteur

Objection mon général, ils avaient des machines de guerre.

Prérequis : voleur

Vous avez étudié de près la mécanique et l'infiltration. Vos dons pourraient vous permettre d'ouvrir des coffres ou de crocheter des serrures, mais, ce que vous aimez c'est l'ivresse des conflit, l'art du combat, la beauté de la guerre. Tous les généraux ont un jour besoin de vos services. Que vous soyez du coté de l'assaillant ou du défenseur, vos talents sont toujours appréciés.

Que vous jouiez avec les rouages qui maintiennent la herse fermée pour libérer le passage, ou que vous tranchiez les cordes des machines de guerre adverses pour les empêcher d'abattre les murailles, vous êtes toujours aussi efficace.

Aptitudes de Saboteur

Action du saboteur (niveau 11) : quand vous réussissez une attaque contre une créature artificielle, vous pouvez dépenser un point d'action sans gagner d'action supplémentaire pour étourdir la créature en question jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Expert en mécanique (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +3 sur tous vos tests de Larcin. Par ailleurs, quand vous effectuez une attaque de sabotage, vous pouvez lancer deux fois le jet de dégâts, et garder le meilleur résultat.

L'attaque de sabotage est décrite dans l'article Chantier Naval, publié dans Petit Dragon numéro 3.

Mettre hors service, votre spécialité (niveau 16) : quand vous réussissez un coup critique, la cible est hébétée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Exploits de Saboteur

Oups, cassé...
Saboteur Attaque 11

Vous faîtes glisser votre lame entre les rouages du golem pour le coincer.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : choisissez un des effets suivants :
- ✦ 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
- ✦ 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
- ✦ 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est immobilisée ou affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Plans falsifiés
Saboteur Utilitaire 12

Modifier les cartes que vous avez trouvé dans la tente du capitaine était décidément une bonne idée.

Quotidien ✦ charme, martiale
Réaction immédiate **Distance** mire
Déclencheur : les jets d'initiative sont lancés
Condition : vous devez ne pas être surpris
Cible : une ou deux créatures
Effets : au début de son prochain tour de jeu, la cible doit entreprendre une action de mouvement pour se déplacer au maximum de sa VD. Vous décidez de son mouvement, mais vous ne pouvez pas faire entrer la cible sur une case qu'elle sait être du terrain dangereux. Par contre, vous pouvez par exemple la faire avancer sur un piège qu'elle n'a pas remarqué.

Miner le terrain
Saboteur Attaque 20

Vous éparpillez quelques pièges durant votre déplacement. Malheur à celui qui s'en approchera.

Quotidien ✦ feu, froid, martiale, périmètre, poison, radiant
Action simple **Personnelle**
Effets : vous vous déplacez à hauteur de votre VD. Vous pouvez piéger une ou deux cases que vous traversez ou qui vous sont adjacentes au cours de ce déplacement. Choisissez pour chaque case un des pièges ci-dessous. Effectuez un seul test de Larcin avec un bonus de pouvoir de +5.

Quand une créature entre sur une case piégée, elle peut effectuer un test d'Intuition ou de Perception contre le résultat de votre test de Larcin. En cas de réussite, elle détecte le piège et interrompt son déplacement avant d'entrer sur la case. En cas d'échec, vous pouvez dépenser une réaction immédiate pour déclencher les effets du piège. Une fois déclenché, le piège disparait.
- ✦ Proximité explosion 1 ; vise toutes les créatures dans l'explosion ; Dextérité +6 contre Réflexes ; la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
- ✦ Corps à corps 1 ; vise la créature en question ; Dextérité +6 contre Vigueur ; 3d8 + modificateur de Dextérité dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
- ✦ Corps à corps 1 ; vise la créature en question ; Dextérité +6 contre Réflexes ; 4d10 + modificateur de Dextérité dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
- ✦ Corps à corps 1 ; vise la créature en question ; Dextérité +6 contre CA ; 3d8 + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est affaiblie et ralentie (sauvegarde annule les deux).