

Univers

Cette histoire se déroule dans un monde *médiéval fantastique*. Les adeptes de *Donjon & Dragons*¹ ne seront pas dépayés puisque cette histoire y puise une grande part de son inspiration. Les adeptes d'autres univers du même genre y retrouveront leurs repères également. Pour tous les autres, pas de panique, ça n'est pas très compliqué.

1. Médiéval fantastique

Comme le nom l'indique mal, cette histoire se déroule dans un monde qui tient à la fois au médiéval et au merveilleux (fantasy en anglais). En fait, on aurait plus vite fait de dire qu'il s'agit d'un conte merveilleux moyenâgeux mais ça sonne moins bien². Le canon du genre étant l'aventure d'un chevalier venu libérer une princesse des griffes d'un dragon.

De manière générale, vous pouvez faire confiance à votre inconscient collectif mais pour partir sur des bases communes, voici quelques éléments du jeu qui peuvent être utiles.

2. Les aventuriers

Vos personnages sont tous des aventuriers. Leur vie consiste à se confronter à tout un tas de défis, les plus épiques les uns que les autres et d'en ressortir grandis³ (et plus riches). Suivant ses aptitudes, chacun aura une manière différente de résoudre ces quêtes.

- **Les guerriers** privilégient les armes, les armures et la force brute pour résoudre n'importe quel conflit. Ils consacrent une bonne partie de leur temps à l'entraînement martial et à compléter leur équipement. Ils forment la base de toute équipe d'aventurier qui se respecte, tantôt leader, tantôt exécuteur de basses besognes.
- **Les paladins** utilisent la force de leur foi pour décupler leur force physique. Ils obéissent à une discipline de fer et sont d'une loyauté sans faille envers leur dieu qui, en échange, leur octroie des pouvoirs magiques divins. Ils sont toujours en première ligne dans le combat cosmique entre le bien et le mal.
- **Les rôdeurs** protègent leur communauté et traquent les créatures qui pourraient la menacer. Indépendants, ils sont toujours sur le terrain pour patrouiller ou éloigner les dangers, souvent loin de tout confort ou de toute civilisation. Guides et éclaireurs hors pairs, ils sont essentiels pour qu'une aventure réussisse.

¹ Surtout ceux de la version 3.5.

² Le terme fantastique est en fait une erreur de traduction qui est restée, le terme plus approprié serait merveilleux. Alors que le fantastique considère les événements surnaturels comme étranges voire impossibles et source d'angoisses, le merveilleux les trouve tout à fait normaux et s'en accommode fort bien.

³ Ce qui se traduit, dans les jeux de rôles, par des gains de points d'expériences. Ceux-ci permettent de résoudre de plus grands défis et de gagner toujours plus d'expérience.

- **Les druides** ont juré de préserver l'Équilibre. Ils vivent au sein de la nature, qu'ils ont juré de protéger, et font office de guide spirituels pour les populations alentour. Ils peuvent partir à l'aventure si l'équilibre naturel est menacé. Leurs pouvoirs magiques divins, et leurs compétences médicales sont alors très appréciées.
- **Les roublards** s'appuient sur la discrétion, la ruse et l'ingéniosité pour rebondir dans n'importe quelle situation. La plupart vivent dans l'ombre (cambricoleurs, assassins ou escrocs), mais certains ont choisi la lumière (serruriers, diplomates ou négociants). Aucune aventure n'est possible sans un roublard pour ouvrir le chemin.
- **Les bardes** galvanisent leurs coéquipiers en façonnant la magie profane au travers de leurs chants. Voyageurs curieux de tout, ils sont éternellement à la recherche de nouveaux récits, légendes, aptitudes et connaissances. Ils rejoignent souvent des aventuriers pour participer à leurs exploits et pouvoir les raconter ensuite.

3. Les créatures

Le monde n'étant que très partiellement civilisé, les aventuriers rencontreront inévitablement tout un tas de créatures plus ou moins dangereuses lors de leurs explorations. La liste complète étant bien trop longue⁴, en voici quelques-uns.

- **Les gobelins** sont des êtres humanoïdes de petite taille (1,20 m), fondamentalement maléfiques qui vivent en très grand groupe dans des souterrains ou des mines abandonnées d'où ils opèrent des raids de pillage. Considérés comme de la vermine et une proie facile par les aventuriers qui n'hésitent pas à les massacrer.
- **Les lycanthropes**, ou loup-garou, sont des humains qui se transforment involontairement en loup de très grande taille. Sous cette forme, ils sont alors incontrôlables, très violents et peuvent détruire tout ce qui est en travers de leur chemin. La lycanthropie est une maladie contagieuse qui se transmet lors d'une blessure infligée par la créature.
- **Les dieux** sont des êtres qui président et régissent l'Univers, chacun ayant ses propres attributions (*e.g.* la vie, la mort, la guerre, la beauté, la nature, ...). Ils tirent leur puissance de la dévotion de leurs adeptes en échange de laquelle ils leur attribuent des pouvoirs. La plupart du temps occupés à leurs propres affaires, certains s'incarnent parfois dans le monde réel.

4. La magie

Il s'agit de la capacité de certaines personnes à agir sur la réalité et la modeler suivant leur propre volonté. Cette compétence particulière est très rare et nécessite un entraînement spécifique, plus ou moins exigeant suivant la voie choisie.

- **Magie Divine** : Regroupe les pouvoirs et sorts octroyés par l'intermède d'un dieu. Cette forme de magie n'est accessible qu'aux druides, aux paladins et dans une certaine mesure, aux rôdeurs⁵.

⁴ Par exemple, pour Donjon & Dragons 3.5, le Manuel des monstres en contient 218, auxquels il faut ajouter les manuels des monstres n°2, 3 et 4, ainsi qu'une dizaine d'extensions.

⁵ Techniquement, elle est aussi accessible aux prêtres, mais aucun ne sera présent ce soir.

- **Magie profane** : Regroupe les pouvoir et sorts tirés directement de l'essence même de l'Univers. Cette forme de magie n'est accessible qu'aux bardes⁶.
- **Incantation et parchemins** : Pour lancer un sort, il est nécessaire de réciter l'incantation correspondante et, une fois le sort lancé, il disparaît de la mémoire et nécessite de le mémoriser de nouveau.

5. La géographie

Cette aventure se déroule dans une région tempérée, relativement civilisée et organisée en comtés dont voici la carte et les quelques lieux remarquables.

- **Citadelle** est la capitale du comté d'**Aldoria**. Il s'agit d'une ville dynamique où il fait bon vivre.
- **Havrebois** est une petite ville, au fond d'une vallée boisée qui tire sa croissance toute récente à l'exploitation forestière. De nombreux aventuriers viennent y chercher fortune en y explorant les mines abandonnées infestées de gobelins.
- **L'auberge des trois héros** est le centre névralgique de **Havrebois**. Tout comme les autres infrastructures locales, c'est la propriété d'**Emeric Chantelame**.



Figure 1 : Carte régionale

⁶ De même, on compte également les magiciens, sorciers et autres ensorceleurs, mais aucun n'a fait le déplacement.