

Avalanche

Les terres de l'exil - 1351

Un teaser

Tel un mirage

Essence et existence - Les chasseurs de dragon



Texte original par Sébastien Pelletier

Illustrations par Jack Richmond

Maquette par Bérengère Saint Pierre

Linus Larsson pour les illustrations
de couverture et de dos de couverture

Salutations

Bienvenue sur ce teaser d'Avalanche et merci de prendre le temps de lire ceci. C'est avec un grand plaisir que je publie finalement des extraits d'un projet sur lequel je travaille depuis plus de quatre ans. Avalanche a beaucoup changé depuis sa conception première. Il a évolué, mais plus important encore, il a eu le temps de mûrir. Ses objectifs n'ont jamais vraiment changé, mais sa dimension n'a cessé de croître. Pendant très longtemps, j'ai travaillé seul sur ce projet, mais récemment, toute une équipe s'est jointe à moi : auteurs, illustrateurs, traducteur et webmaster. C'est donc aussi en leur nom, et l'excellent travail qu'ils accomplissent, que je parle. Loin d'être complet pour l'instant, Avalanche devrait être disponible à l'automne 2006 et ce teaser devrait vous fournir suffisamment d'informations pour comprendre ce projet et, souhaitons-le, le goût d'en découvrir davantage.

Je fais du jeu de rôle depuis bientôt près de vingt ans et j'ai toujours considéré ce loisir comme un passe-temps passionnant. Vivant à Paris, loin de ma terre natale, Montréal, j'ai disposé de beaucoup de temps pour écrire, à défaut de pouvoir y jouer. Mais alors que les années s'écoulaient, j'ai eu l'opportunité de rencontrer des gens qui s'adonnaient à cette activité, et j'y rejoue maintenant de façon régulière. Mais toutes ces années de réflexion, loin d'une table de jeu, ont été fructueuses. Je me suis toujours intéressé à l'aspect contenu du jeu de rôle : le cadre (setting), les histoires, tous les retournements possibles d'une intrigue dans le contexte d'une partie. Ce n'est pas très surprenant puisque j'ai un fort bagage en philosophie, tout particulièrement dans le domaine du langage et de l'action. Mais mon cœur demeure auprès des existentialistes. Si vous croyez discerner Sartre, Heidegger, Habermas ou Rorty dans Avalanche, vous avez raison, ils y sont, d'une certaine façon. Vous y retrouverez également l'influence de ma lecture quotidienne du journal. Peut-être un dernier détail, je suis francophone (et fier de l'être. Ce sont mes racines québécoises dont je ne peux me séparer), la version originale d'Avalanche est donc en langue française. L'excellente version anglaise qui sera disponible est réalisée par un Irlandais, Neil Martin. Seule exception, cette introduction qui fut écrite en anglais dans un premier temps.

La petite histoire

J'ai commencé à faire du jeu de rôle alors que j'étais adolescent et, à cette époque, j'achetais de nombreux scénarios pré écrits. Après quelques années, je m'avérais déçu par ces produits, les trouvant trop linéaires, ennuyeux, m'offrant trop d'informations inutiles. Ils ne correspondaient plus du tout à ce dont j'avais besoin. Alors, j'ai commencé à écrire mes propres campagnes. Je me rappelle qu'à cette époque, je travaillais sur la base d'une session de jeu à la fois. Mais là encore, j'ai réalisé les limites de ce que je faisais. Quand certaines histoires se croisaient, je me devais d'écrire certains segments à posteriori, et des trous, des incohérences faisaient leur apparition dans l'intrigue. Quand internet a fait son apparition dans une forme conviviale, je me suis mis à la recherche d'une campagne qui correspondrait à mes besoins. Je ne cherchais pas un cadre (setting), je cherchais des intrigues, des histoires. Je cherchais quelque chose qui serait agréable à lire, qui me révélerait une histoire que j'aurais envie d'utiliser. Un produit qui serait là pour me donner des idées, supporter mes parties, et non pas une intrigue linéaire. Je cherche toujours.

L'opportunité de disposer de beaucoup de temps pour écrire se présentant à moi, je décidai de travailler sur quelque chose comme la campagne de mes rêves, que je ne jouerais que beaucoup plus tard. Avalanche a débuté tout doucement. Une carte, quelques personnages, une intrigue dans laquelle des aventuriers étaient embauchés. Mais, au fur et à mesure que j'assemblais et désassemblais les différents morceaux qui émergeaient, Avalanche s'est mis à prendre forme, à grossir. Très rapidement, il présentait plusieurs histoires. Mais comment gérer la présentation d'intrigues multiples, se déroulant simultanément, sur le canevas conventionnel de chapitres ? C'est à ce moment que l'idée du calendrier m'est apparue. Alors que je poursuivais l'écriture, d'autres problèmes se sont présentés. Si les intrigues sont multiples, que faire des personnages joueurs ? Ils peuvent prendre part à l'histoire de leur choix, alors comment leur définir une place préétablie ? J'en suis venu à la décision de retirer toute mention aux PJs. Ayant débuté avec une intrigue, j'en avais bientôt deux, puis cinq. La gestion de la quantité d'informations est devenue une décision critique. Comment en écrire suffisamment sans fournir trop d'informations ? J'ai pris la décision de présenter les histoires de façon très légères. Ce qui se déroule, où, quand, mettant en cause qui ; le plus directement possible, en omettant volontairement les détails. Et alors, Avalanche commença réellement à rassembler à une grosse boîte à idées, à un squelette de scénario.

A partir de ce point, Avalanche avait sa propre structure, sa propre architecture, qui correspondaient aux objectifs qu'il s'était donné de remplir initialement. L'ajout de dessins fut trivial, la réponse se trouvait déjà sous nos yeux. Et puis, se dessina la question de la publication. Un site internet ? La structure d'Avalanche se présentait comme une base de données. Le site serait complexe, demanderait beaucoup de travail, mais il était là. Et plus je travaillais sur le site, plus je voyais se pointer les multiples possibilités que pourrait offrir ce modèle de publication. La boîte de Pandore venait de s'ouvrir.

Et nous voici donc, quatre ans plus tard. Il nous reste beaucoup de travail à accomplir, mais le plus difficile est derrière nous. Si vous trouvez les cadres trop lourds, les scénarios trop linéaires, votre campagne maison trop exigeante, mais que vous recherchez tout de même un produit dans lequel vous pourriez ajouter votre propre vision, alors je crois que vous aimerez Avalanche. Vous pouvez cesser de chercher.

Ce n'est pas un scénario pré écrit classique

Avalanche est quelque chose d'unique, de nouveau, jamais vu auparavant. Une nouvelle façon de créer, de structurer du contenu pour le jeu de rôle. Ce n'est pas un cadre (setting), ni un module présentant une histoire linéaire. Avalanche présente un cadre pour des intrigues, pour des enjeux immédiats. Les histoires, l'aventure en elle-même, ne peuvent être détachées du cadre. Mais comme tout autre cadre, Avalanche laisse suffisamment de place pour que vous puissiez y ajouter vos propres intrigues.

Avalanche est également multi intrigues, offrant la description de cinq histoires principales se déroulant simultanément sur les terres de l'exil. Ces trames sont différentes par nature. Intrigues politiques, aventures plus classiques, batailles épiques et de sombres secrets vous attendent. Ce teaser vous présente une histoire secondaire d'une trame principale, *la pierre de la folie*. Afin de décrire tous les événements qui se déroulent, Avalanche est basé sur un calendrier plutôt que sur des chapitres. Il vous faudra tenir un compte-rendu quotidien de l'activité de votre groupe. Pour Avalanche, le temps est important. Il vous faudra toujours savoir ce qui constitue le passé, le futur et temps présent.

Avalanche n'est pas à propos des PJs. Il relate les événements qui se déroulent sur les terres de l'exil, hors de l'influence de vos joueurs. Il n'y a pas d'intrigues pré définies pour eux. Ils auront à construire leur propre histoire. Etant basé sur un calendrier et présentant de nombreuses trames simultanées, l'existence constitue une toile d'événements. Vos joueurs pourront basculer d'une histoire à une autre, traversant la toile selon leurs préférences. C'est bien pour que vos parties puissent réellement à propos de vos PJs que Avalanche les omet volontairement.

Avalanche n'est pas à propos de règles. Vous ne trouverez donc pas de feuilles de personnages dans ce teaser. Pour être plus exact, Avalanche n'est pas écrit pour un système donné ; plus d'un peut être utilisé pour représenter sa réalité et votre style de jeu. Avalanche, à son lancement, offrira des feuilles de personnages pour de nombreux systèmes, dont d20. Mais vous êtes fortement encouragés à utiliser un système de jeu qui permet de résoudre les problématiques que vous souhaitez soulever. Jouez-vous des orques noirs, traitant de la compassion, de la culpabilité et de la dissociation d'avec vos pairs ? Alors, vous devriez utiliser un système qui vous aide à traiter de ces problématiques.

Un nouveau genre d'aventures

Avalanche est conçu pour vous aider lors de vos parties, pour vous fournir des intrigues qui ne viennent pas vous restreindre. Ce scénario ne fait qu'offrir un squelette d'histoires qu'il vous sera nécessaire de compléter, de faire vivre. Créer vos propres personnages secondaires, des lieux. N'y a-t-il pas une ancienne forteresse oubliée et à l'abandon au sommet du monde ? Peut-être. N'hésitez pas à l'ajouter. Avalanche ne vous dicte pas comment jouer et n'est pas incompatible avec les *kickers* et les *bangs*, si vous souhaitez utiliser ces techniques.

Vous ne jouerez pas Avalanche comme un module ordinaire. Beaucoup de choses se déroulent dans ce scénario. Et elles se déroulent simultanément. Vos joueurs seront confrontés à des choix puisqu'ils ne pourront participer à toutes les intrigues. Souhaitent-ils chasser des dragons au sommet du monde, voyager vers le nord en direction de Bédora ou encore aller vers le sud et participer aux jeux politiques de Carcandasse ? Laissez-les vous guider au sein de la toile d'événements selon leurs propres décisions. Laissez-les influencer le cours des histoires si vous le souhaitez. Avalanche n'est pas à propos d'une histoire linéaire, mais bien à propos de faire des choix, prendre parti, trouver sa place dans le monde.

Avalanche peut être joué de multiples façons. Vos joueurs peuvent incarnés des chevaliers, des chasseurs de dragons, des aventuriers classiques, mais également les méchants ou encore des orques noirs. Jouez-le comme vous le voulez, il n'y a aucune limite. Vous pouvez même rejouer Avalanche avec le même groupe de joueurs, en utilisant des personnages radicalement différents, traversant par le fait même une nouvelle partie de la toile d'événements qui leur était inconnue jusqu'alors. Ce teaser peut constituer une aventure à part entière que vous pouvez jouer avec vos joueurs, ces derniers pouvant prendre des rôles forts variés ; chasseurs de dragons, personnages principaux, tel Athnar ou plus simplement des aventuriers. Mais de quoi traitera votre partie ? La quête du pouvoir, la loyauté, la découverte de ses origines ou une passion dévorante ? Tout dépend de comment vous le jouerez.

Puisque personne n'attend vos joueurs, leur présence ne déclenche pas d'éléments de l'histoire. Les intrigues se déroulent, que vos joueurs soient là ou non. Voilà pourquoi il est très important de tenir compte du temps et de décrire l'activité des PJs sur une base quotidienne. Vos joueurs atteignent-ils le sommet du monde à la première ou la troisième semaine du mois de mai ? Dépendant du moment, l'histoire n'y est pas au même point. Dans un scénario classique, que vos joueurs prennent une semaine ou un mois pour accomplir une activité, cela n'a pas beaucoup d'importance. Dans Avalanche, le temps est important.

La préparation d'une partie d'Avalanche est quelque peu différente. Vous n'avez pas à préparer la partie pour vos joueurs, ni tout connaître sur le monde. Vous ne devez préparer ce qui concerne le lieu et le temps où se trouvent vos joueurs. Tel qu'est conçu Avalanche, la préparation des parties est très rapide.

Un nouveau type de produit

Afin d'atteindre ses objectifs, tout en demeurant simple d'usage, Avalanche ne pouvait être présenté selon la méthode traditionnelle des chapitres. Comme vous pourrez le constater, Avalanche tire profit d'une écriture modulaire. Tout peut y être rangé dans une boîte, dans une case. Bien que cette présentation puisse paraître étrange au début, vous en découvrirez rapidement les avantages : préparation de parties plus faciles, accès rapide à l'information, un outil unique pour déterminer l'impact de vos joueurs sur la trame narrative. Cette structure permet également de mettre l'accent sur les illustrations.

Avalanche prend volontairement l'allure d'un story-board. Tout comme pour les films, les animés ou la BD, le story-board d'Avalanche se présente comme un produit non fini qui ne fait que dessiner les pourtours d'intrigues. Le produit final, dans le cas spécifique du jeu de rôle, est votre partie, l'acte concret de jouer. Avalanche ne tient pas la main du maître de jeu. Les détails correspondants à votre partie devront être complétés, créés.

Avalanche ne sera pas vendu en pdf, ni en papier, mais disponible depuis un site internet. Tirant avantage de l'architecture unique de ce scénario, le site vous offrira un outil très puissant pour gérer votre partie. Utilisez-le pour communiquer avec vos joueurs, y ajouter vos propres histoires, donjons, cartes, personnages. Tenez-y un compte-rendu détaillé de toutes vos notes concernant votre partie. Évaluez facilement l'impact de vos joueurs sur l'histoire. Et plus encore, lorsque des communautés de joueurs pourront partager leurs idées, présenter des scénarios alternatifs ou encore jouer en ligne avec des gens de partout dans le monde. Oubliez le papier et pénétrez dans la prochaine étape du jeu de rôle.

Avalanche présente un calendrier recouvrant une année entière d'événements, supporté par plus d'une centaine d'éléments d'essence. Complètement illustré, ce scénario se doit d'être joué sur une longue période de temps. Tel qu'il sera, Avalanche pourrait bien couvrir plus d'une cinquantaine de sessions de jeux. Mais encore, il ne constitue que le premier scénario d'une campagne épique qui vous révélera Ethernya au travers des moments les plus importants de son histoire récente. Préparez-vous à des années d'aventure.

Le jargon

Avalanche utilise quelques termes spécifiques pour décrire sa réalité. Comme vous pourrez le voir, ils sont plutôt intuitifs.

Essence :

Voici les pièces de votre partie. Protagonistes principaux, lieux et objets de légende, chacun d'eux est complètement illustré en couleur et présente une histoire personnelle. Seront-ils des alliés ou des ennemis ? Les utiliserez-vous ? Vous ne pouvez le savoir avant le début de votre partie. Lorsque vous débuterez celle-ci, les PJ's deviendront des protagonistes principaux de l'histoire.

Existence :

L'histoire à proprement parler, à laquelle participe les éléments de l'essence. Voici ce que vous utiliserez pour préparer votre partie et la jouer. Mais comme votre groupe ne pourra participer à toutes les intrigues, vous n'utiliserez probablement que vingt à trente pourcent de l'histoire totale. Mais c'est bien là que se situe la force d'Avalanche. Les événements qui la constituent sont également illustrés, principalement en noir et blanc. Lorsque votre groupe interagit avec le monde, leurs actions, leurs implications viennent s'ajouter à l'existence.

Clichés :

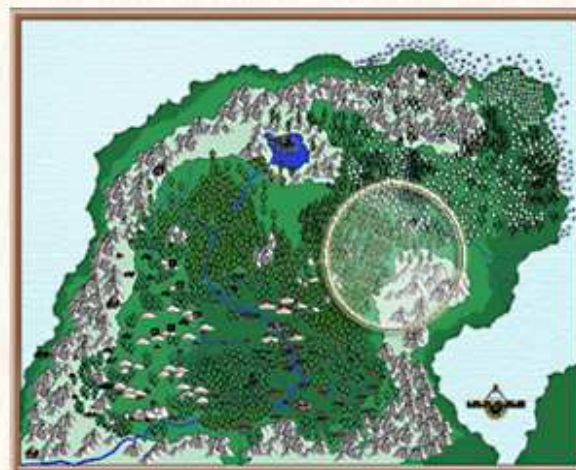
Ajout aux éléments de l'essence, les clichés vous proposent des informations complémentaires sur ces éléments. Ils peuvent être de tout type : des personnages, des indications culturelles, des lieux ou encore des objets. Chaque fois que vous créez des protagonistes secondaires ou une auberge, par exemple, c'est là que vous pourrez déposer l'information.

"Cycle" :

Les éléments qui *cycle* sont récurrents à l'histoire principale et seront présents dans les scénarios à venir. Principalement des personnages, ils représentent la réincarnation de dieux ou de grands héros de Ethernya. Ils n'ont pas d'histoires personnelles. A cette exception près, il n'y a aucune restriction sur la manière dont vous pouvez les utiliser. Vous pouvez les jouer, ils peuvent mourir, mais même dans ce cas, ils réapparaîtront dans les scénarios futurs. Des personnages comme Dramnard sont intimement liés à la nature même de Ethernya. Mais maintenant, peut-être avez-vous le goût d'incarner des héros légendaires ? Vous y êtes encouragés. Mais alors, les joueurs n'auront aucune connaissance préalable du monde. Et sûrement découvriront-ils un vieux temple d'une autre époque, dédié à un dieu portant leur nom.

Carte de la région- Les terres de l'exil, 1351

Il y a de cela quelques quatre cents ans, lors de la chute de Hopérya, la cité blanche de la concorde, la survie de l'humanité était en jeu. Ceux qui ont survécu à la bataille, mais principalement ceux qui n'y avaient pas participé, trouvèrent refuge sur les terres de l'exil, dernier royaume humain de Ethernya, changeant à tout jamais le visage de cette région. Alors que le nord affronte chaque hiver les orques blancs, dernier rempart face à ces créatures sans formes, le sud étire son bras afin d'étendre son influence sur le reste des terres de l'exil. Les tensions montent, mais combien de temps encore les hommes pourront-ils s'opposer plutôt que d'affronter leurs ennemis communs ?



Refuge des derniers héros de l'humanité, les habitants de Raijuvak affrontent chaque hiver les hordes inlassables des orques blancs. Alors que le printemps arrive, tous les groupes qui participent à la défense de la ville, retournent à leurs occupations. Mais accompagnant leur départ, un nouvel ennemi se présente, une ancienne cité est libérée de sa prison de glace et un étrange ambassadeur se présente devant le conseil de la ville. Ces événements changeront la balance du pouvoir dans la capitale du nord. Et lorsque de sombres secrets seront dévoilés, où se tiendront les hommes ?

Alors que tous les regards sont tournés vers Raijuvak, les chasseurs de dragons retournent à leur quartier d'été, le sommet du monde, les plus hautes montagnes de Ethernya, refuge des dragons blancs. Mais cette année, la chasse ne se déroulera pas comme prévue. Les souvenirs d'un passé oublié referont surface et une étrange figure fera son apparition. Ce teaser présente leur histoire.



Le sommet du monde (1351)

Historique

0 : depuis des millénaires, les dragons veillent paisiblement sur le sommet du monde, la plus haute chaîne de montagnes de Ethernya. Les plus vieux dragons existants, qui forment le conseil des douze, dorment dans leur caverne, située au point le plus élevé. Un miroir fait son apparition dans leur antre. Il n'est pas sécurisé et le conseil ne s'en inquiète pas.

430 : Dragün défait les hommes à Bédora et étend son royaume sur toutes les terres de Badouin, jusqu'aux portes du sommet du monde. Les premiers assauts des orques blancs contre les dragons débutent. La tranquillité de cette région est brisée.

547 : les chasseurs de dragon issus de Raijuvak débutent leur chasse estivale.

1315 : les dragonites effectuent leurs premiers vols dans la région.

1350 : Ariane PourfendCoeur disparaît à la fin de l'automne dans les montagnes du sommet du monde. Elle prête allégeance aux dragons blancs et devient une chevaucheuse de dragons. La légende des PourfendCoeur se concrétise après avoir été oubliée dans la nuit des temps.

1351 : alors que les chasseurs de dragons se dirigent à nouveau vers le sommet du monde pour leur chasse annuelle, une étrange figure chevauchant un dragon blanc fait son apparition. Le sommet du monde retrouvera-t-il les hommes tels qu'il les a connus il y a des millénaires ?

Présentation

Plus hautes cimes connues, continuellement enneigées, atteignant des hauteurs où seuls les dragons peuvent vivre, le sommet du monde abrite les repaires des dragons blancs, dont celui du conseil des douze, à son point le plus élevé. Situé aux frontières du royaume du silence, le sommet du monde est le théâtre d'affrontements entre les créatures ailées et les armées de Dragün. L'été venu, cette vaste région abritant les dragons devient le terrain de chasse privilégié des chasseurs menés par les PourfendCoeur, dont la légende veut qu'ils soient les descendants des anciens chevaucheurs de dragons.

Description

Le sommet du monde correspond à la plus haute chaîne de montagnes connue de Ethernya. Les cimes les plus élevées sont situées à plus de douze milles mètres d'altitude. Bien que le climat y soit très rude et que la présence de la neige et de la glace y soit omniprésente, la température qui y règne peut héberger la vie. A très basse altitude, on y retrouve de la végétation et des chemins à travers la montagne y sont recensés et utilisés par les chasseurs de dragons blancs. Certains plateaux permettent même à ces humains d'établir des camps. En haute altitude, seuls les dragons y règnent en maîtres. Ceux-ci habitent des repaires sous forme de grottes. Le sommet du monde partage une frontière l'hiver avec le royaume du silence, les terres sans vie des orques blancs.

Population

L'hiver, seuls les dragons blancs et les troupes immatérielles de Dragün osent s'aventurer sur le sommet du monde. L'été venu, les orques blancs sont remplacés par les chasseurs de dragons. La population de dragons blancs est répartie sur les cimes en fonction de l'âge de ceux-ci. Ainsi, plus les dragons sont vieux, plus ils vivent en hauteur, défendant jalousement leur antre. Ce sont donc les dragons les plus jeunes, habitant en basse altitude, qui affrontent à la fois les orques blancs et les chasseurs, selon les saisons. Ce sont également ces jeunes dragons qui se font dérober leurs œufs dont la progéniture est vouée à être transformée en dragonites, créatures au service des hommes.

Informations diverses

La configuration de cette région en basse altitude offre aux chasseurs de dragons un terrain de chasse idéal. Installant leurs camps sur les hauts plateaux, ils utilisent des éclaireurs pour trouver les antres des dragons. Puis les dragonites sont utilisés avec l'aide de grimpeurs pour faire sortir ces derniers. Les humains guidés par les PourfendCoeur tentent alors de diriger les créatures ailées vers des troupes qui sont équipées de lances très longues. Alors que les dragons combattent leurs ennemis, des troupes d'élites pénètrent leurs repaires afin d'en dérober les œufs. Bien que les chasseurs tentent de tuer les dragons blancs, il arrive qu'ils se contentent du vol de leurs progénitures. Les chasseurs n'osent jamais s'aventurer en altitude, là où ils seraient contraints d'affronter des dragons beaucoup plus féroces. Mais cet été, les chasseurs assisteront à l'apparition d'une étrange figure chevauchant les dragons et combattant à leurs côtés.



J.Richmond



Raijuvak (1351)

Historique (et population)

- 112 : construction d'un refuge dans les arbres pour les druides. (0).
- 215 : élargissement de la structure existante. Certains druides s'y installent de façon permanente. (10)
- 310 : de nombreux voyageurs se dirigeant vers les terres de Badouin décident plutôt de s'installer à Raijuvak. (500)
- 350 : Raijuvak devient un lieu de passage très fréquenté. On y retrouve des forges, des auberges, des pelleteries. Les druides s'y rassemblent. La population est variée : nains, demi-elfes, demi-orques, humains. La ville commence à être construite en hauteur. (2500)
- 430 : défaite de Trévor à Bédora. Arrivée des quelques survivants. (3000)
- 547 : premières attaques de Dragün sur la ville. Établissement d'un conseil. Les druides y ont une place importante. (3800)
- 700 : les attaques de Dragün sont de plus en plus fréquentes. Premiers départs des habitants pour Caennys et Carcandasse lors de la saison des attaques. (4800)
- 930 : devient la dernière ligne de défense contre les orques blancs. La ville doit être évacuée de sa population civile pendant l'hiver. (6000/2000)
- 980 : commence à faire des produits pour le nouveau pouvoir à Carcandasse. Ce dernier offre beaucoup en échange.
- 1180 : ses forges produisent les premiers canons pour Carcandasse. Prospérité.
- 1302 : première participation des shamans à la défense de la ville.
- 1305 : la majorité des druides ont quitté la capitale d'été. Les shamans intègrent le conseil.
- 1328 : Grisam Loymfer, alors maître du conseil, décède en défendant la ville. Lóther prend sa place.
- 1351 : résiste aux assauts de Dragün. De nombreux événements vont amener les habitants de la ville à se questionner. (12000/5000)

Présentation

Fondée par des nomades, ancien lieu de ravitaillement, Raijuvak est devenue le dernier rempart des hommes face aux orques blancs. La cité est forestière, construite en partie en altitude au milieu des arbres. L'élevage et l'agriculture y étant absents, la population vit surtout de la chasse. Capitale d'été des terres de l'exil, Raijuvak est un lieu de combats perpétuels, abandonné par sa population civile pendant l'hiver.

Population et pouvoir

La capitale d'été regroupe une population de nomades, chasseurs et barbares. Les humains y ont les yeux bleus, les cheveux longs, une carrure impressionnante de guerrier. Ceux qui y demeurent l'hiver sont des humains, des nains, des demi-orques et des demi-elfes qui vivent par l'épée et en sont fiers. Les villageois travaillent fort et avec cœur. Il y règne un sentiment de solidarité face aux défis et à la solitude issue de l'isolement. La cité est gouvernée par un conseil de combattants et de sages qui ont prouvé leur valeur. Accompagnant l'été et la fin des combats, la population civile revient à Raijuvak pour célébrer la victoire dans ce lieu devenu paisible. De nombreux guerriers quittent la cité l'été pour séjourner dans la nature en quête d'aventures ou pour retourner auprès des leurs dans le sud.

Lieux communs

Raijuvak regorge d'armureries et de nombreuses échoppes. On y fait de la bière, de la poterie, des armes superbes, on y prépare une nourriture simple mais délicieuse. De nombreuses maisons sont construites dans les arbres, dont la plus haute est le sanctuaire des druides, occupé aujourd'hui par les shamans. De nombreuses tours ont été édifiées pour accueillir les archers qui utilisent des flèches de feu contre les troupes de Dragün. Le quartier des forges regroupe les meilleurs nains forgerons de toute la région. C'est ici que sont construits les canons pour Carcandasse. Les nombreuses rues et allées sont constituées de terre battue et l'été les enfants y jouent à imiter les batailles de leurs aînés. Les demeures ne sont pas faites uniquement de pierre mais également de bois et de terre. Le conseil siège dans un immense bâtiment au niveau du sol où sont exposées les armes et armures de ceux qui ont péri au combat.

Statistiques et informations diverses

Raijuvak possède deux visages. Celui des combats de l'hiver et celui des joies de l'été. Pendant la saison froide, la cité prend l'allure d'une forteresse, chacun de ses bâtiments étant utilisé par les combattants. Avec l'arrivée des beaux jours et les départs des défenseurs, la ville s'éveille et accueille sa population civile. Les nombreux baraquements disparaissent et les demeures changent d'allure. Le pouvoir de Raijuvak entretient des liens commerciaux avec Carcandasse, mais ces échanges se font sur la base du troc. En échange d'armes et d'armures, la capitale du sud envoie des denrées de premières nécessités à Raijuvak. Ainsi, bien que de la monnaie circule librement à la capitale du nord, il est tout à fait possible, à l'image des vieux rangers qui y reviennent l'été, de vivre dans la ville sans l'usage de pièces.





Les dragons blancs (1351)

Historique

0 : les dragons blancs veillent sur Ethernya depuis le sommet du monde. Le conseil des 12, les plus vieux dragons blancs existants, sommeillent dans leur antre, situé au plus haut des montagnes.

430 : Dragün étend son royaume sur toutes les terres de Badouin jusqu'aux portes du sommet du monde qu'il tente de conquérir. Pour la première fois les dragons blancs sont opposés aux troupes du seigneur du silence. Ils parviennent à les repousser aisément.

547 : les chasseurs de dragons issus de Rajjuvak débute leur chasse estivale. Les premiers dragons périssent.

1315 : les shamans parviennent à transformer les œufs de dragons blancs en dragonites. Les chasseurs, sur leurs nouvelles montures, tentent davantage de voler des œufs que de tuer des dragons. Les dragons souffrent de voir leurs progénitures servir ainsi aux hommes.

1350 : Ariane PourfendCoeur disparaît dans les montagnes du sommet du monde à l'automne. Considérée comme morte par son peuple, elle voue allégeance aux dragons blancs et devient une chevaucheuse de dragons. Pour la première fois depuis des millénaires, les PourfendCoeur retrouvent leur place à côté des dragons et accomplissent de nouveau leur destinée.

1351 : les chasseurs de dragons de Rajjuvak reprennent leur chasse estivale, mais une étrange figure apparaît aux côtés des dragons blancs. Alors que les hommes se dirigent vers Bédora et que la pierre de la folie se retrouve aux mains de Dragün, les dragons blancs oseront-ils interférer dans les affaires du monde ? Accepteront-ils d'aider les hommes qui leur font la chasse depuis si longtemps ?

Présentation

Peuple ancien, que certains pensent à l'origine du monde, les dragons blancs règnent sur la plus haute chaîne de montagnes connue. Alors que Ethernya n'était qu'un globe de glace et de neige, la légende veut que les dragons blancs veillaient déjà sur celui-ci. Les dragons blancs sont le sujet de nombreuses légendes malgré le fait qu'ils n'aient que rarement interféré sur le monde. Leur regard porte essentiellement sur les terres de l'exil et ils en ont grandement influencé le destin en offrant les pierres de la vie et de la mort aux Luciomes, établissant ainsi l'équilibre de la nature, permettant aux hommes de vivre à nouveau sur ce territoire.

Arts, culture et place de la femme

Il n'existe pas de réelle différence entre les dragons sur la base du genre, mais davantage sur la base de l'âge. Alors que le conseil des 12 plus anciens dragons vit au plus haut sommet des montagnes, les plus jeunes habitent les monts inférieurs. Ce sont donc eux qui sont contraints de repousser les assauts de Dragün pendant l'hiver et qui sont victimes des attaques des chasseurs de dragon l'été venu. Ce sont les plus jeunes également qui pleurent le vol de leur progéniture en gestation et qui contemplent avec tristesse les dragonites. Plus les dragons sont vieux et plus ils vivent en altitude, loin des préoccupations et des souffrances des leurs. Chaque dragon protège jalousement son antre et puisque les plus jeunes ne sont pas de taille avec leurs aînés, ils sont longtemps contraints de demeurer au pied des montagnes.

Politique

Les dragons blancs sont régis par le conseil des 12, les plus vieux dragons connus du monde. Ceux-ci dorment paisiblement dans leur antre, situé au plus haut sommet de la chaîne de montagnes. Le conseil veille sur le monde sans interférer, même sur les événements qui concernent leur propre peuple. Ces illustres dragons n'aspirent qu'à vivre en paix. Ils regrettent que les hommes chassent leur progéniture et lorsque Ariane PourfendCoeur se présenta au conseil pour offrir sa vie au service des dragons blancs, c'est une tradition qui revit à nouveau et une longue solitude qui arrive à son terme. Les dragons blancs ont finalement trouvé une voix.

Commerce et relations avec les autres races

Les dragons veillent sur le monde, consciences intemporelles qui le contemplent sans interférer dans ses affaires. On raconte qu'en des temps immémoriaux, ce sont eux qui ont créé les Luciomes et qui leur ont offert les pierres de la vie et de la mort afin de permettre l'équilibre de la nature et apaiser les forces obscures qui y régnaient. Les dragons entretiennent un rapport bien particulier avec les hommes. Ainsi, à l'aube du monde, le conseil des 12 avait accepté d'accueillir les humains qui fuyaient une nature hostile présente sur les terres de l'exil. Ces hommes sont devenus les chevaucheurs de dragons. La nature apaisée, certains parmi ces derniers demandèrent de retourner à la terre. Puis bientôt, les chevaucheurs laissèrent les dragons à leur solitude originelle. Aujourd'hui, les hommes reviennent au sommet du monde pour chasser les dragons et voler leurs œufs. Les orques sont à leur porte, cherchant à étendre leur territoire. Les Luciomes, quant à eux, font face au déclin de leur peuple. Les dragons blancs peuvent-ils demeurer insensibles plus longtemps ?





Dragonites

Historique

Présentation

Fruits de la magie obscure des shamans, alliée à leur utilisation de la pierre de la folie, les dragonites sont issues des œufs dérobés aux dragons blancs par les chasseurs de la capitale d'été. Créatures ailées, elles sont les montures privilégiées des PourfendCoeur. Certaines dragonites ont été vendues par le passé à des personnalités et elles peuvent donc être rencontrées avec parcimonie à Caennyas ou Carcandasse. Les dragonites ne sont apparues que récemment sur les terres de l'exil et leur espérance de vie est estimée à une centaine d'années.

Comportement

Les dragonites, bien que disposant d'une autonomie certaine, ne sont pas réputées pour leur intelligence. C'est ainsi qu'elles forment d'excellentes montures, mais sans plus. Il est favorable pour une dragonite d'être toujours chevauchée par la même personne. Il se crée ainsi un lien particulier entre la monture et son maître.

Progression

Les dragonites vieillissent, mais progressent peu. Dès qu'elles ont atteint la maturité, elles disposent de l'ensemble de leur puissance. Avec le temps, elles acquièrent plus d'agilité et de vivacité au combat, mais pas de façon notable. Elles en viennent également à partager un lien plus étroit avec celui qui les chevauche. D'une taille d'une soixantaine de centimètres à la naissance, leur corps peut se développer jusqu'à une amplitude de deux mètres et demi.

Caractéristiques particulières

Les dragonites se battent avec leurs griffes et leurs mâchoires, bien que généralement elles n'en fassent pas usage et se contentent d'être de simples montures. Elles ne disposent pas de souffle mortel, mais disposent d'une résistance naturelle au froid.





Drizoné (1351)

Historique

1351 : inséparable alliée de Dramnard, Drizoné l'accompagne tout au long de l'aventure. Combattant les orques noirs au printemps lorsque les dévoreurs de chair se présentent aux portes de Murdighar, Drizoné partage l'inquiétude de Dramnard et accepte de se joindre à lui pour alerter le peuple des hommes. Face aux choix difficiles qui les attendent, Drizoné se tiendra toujours aux côtés du héros nain.

Présentation

Drizoné est un personnage qui cycle. Dragon de bronze de sexe féminin, Drizoné est la monture de Dramnard, sa fidèle compagne toujours présente à ses côtés. Quelquefois exubérante de par son sens de l'humour, Drizoné aime s'amuser avec ses proies et elle n'utilise que rarement de toute sa puissance contre ses adversaires. Personnage légendaire de Cycle, elle est connue comme une alliée de Théobald. Bien qu'elle soit un dragon de bronze, le destin du peuple nain lui tient plus à cœur que celui de sa propre espèce. Tout comme son compagnon, elle voue une véritable haine aux orques noirs.

Personnalité et motivation

Blagueuse et joueuse, Drizoné aime beaucoup s'amuser, tout particulièrement aux dépens des autres. Mais il est très fréquent qu'elle soit la seule à trouver drôle son comportement et son attitude. Nombre de ses blagues sont jugées douteuses. Très jeune pour un dragon, elle n'a pas encore connu la défaite et a donc tendance à surestimer sa force ou sous-estimer ses adversaires. Sa témérité peut facilement passer pour de l'insouciance. Fidèle compagne de Dramnard, elle combat à ses côtés et partage les mêmes objectifs. Élevée auprès des nains, loin des siens, le sort du peuple de Dramnard lui tient à cœur. Malgré la complicité qu'elle partage avec ce nain, il arrive qu'elle l'exaspère tout de même. Elle a également combattu avec Théobald et voit dans les hommes des alliés importants. Si Dramnard devait se trouver dans le besoin, Drizoné serait la première à se porter à son secours.

Ressources

Drizoné accompagne continuellement Dramnard et peut compter sur son soutien ou ses conseils. Considérés comme inséparables, les deux personnages parlent souvent d'une même voix et Drizoné dispose du même respect au sein du peuple nain que l'héritier de Gordof. Face à des situations difficiles et inattendues, Drizoné pourrait se retrouver à ne pouvoir compter que sur elle-même. Elle n'en demeure pas moins un dragon redoutable malgré son jeune âge. De par sa nature même, elle peut donc facilement impressionner des alliés susceptibles de joindre à sa cause.

Caractéristiques particulières

Dans le cadre de ce scénario, Drizoné est relativement jeune et ne dispose donc pas de tous les pouvoirs qui font sa gloire et sa renommée. Elle est liée à Dramnard par un attachement particulier. Ainsi, le jour de l'annonce de la maternité de la mère de ce nain, un œuf de dragon a été découvert non loin de Murdighar. Drizoné est née le même jour que Dramnard et cette coïncidence fut interprétée comme un signe des dieux par les souverains de la citadelle naine. Élevés ensemble, ils sont depuis inséparables.





Dramnard (1351)

Historique

1351 : Dramnard participe à la chasse des orques noirs lorsque ces derniers sont repérés aux frontières de Murdighar. Inquiet de leur présence, il convainc son père, Gordof, d'en informer les humains de Raijuvak. Chevauchant vers la capitale d'été sur son dragon de bronze, il y apprendra que des orques noirs viennent également d'être aperçus dans cette cité. Alors qu'il se lance à leur poursuite jusque sur les terres du silence, Grymouch se fera sûrement assassiner. A son retour, il entreprendra de venger sa mort et d'en découvrir les auteurs. Jusqu'où sa chasse le mènera-t-elle ?

Présentation

Dramnard est un personnage qui cycle. Nain guerrier, fidèle compagnon de Théobald, Dramnard est considéré comme un dieu par son peuple. Inséparable de son dragon de bronze, ce nain s'est toujours retrouvé sur les mêmes champs de bataille que le dieu de la réconciliation. Dans le cadre de ce scénario, il est le fils de Gordof, héritier du roi nain. Dramnard représente l'espoir de son peuple, celui de retrouver une gloire passée, disparue sous le glaive des orques noirs. Il souhaite un avenir heureux et paisible à son peuple, mais il inscrit cette destinée aux côtés des hommes. Il croit fermement à cette alliance pour affronter et défaire les orques.

Personnalité et motivation

Dramnard est le légitime héritier de Gordof au trône de Murdighar et il éprouve une réelle fierté à appartenir au peuple nain. Élevé avec le sens du devoir pour la fonction qu'il aura à accomplir à la mort de son père, Dramnard a de nombreux talents et fait toujours preuve de ténacité dans tout ce qu'il cherche à accomplir. Il voue une haine implacable aux orques qu'il tient responsables de l'anéantissement de son peuple. Il a appris très jeune à les traquer. Bien qu'il ne possède pas les pouvoirs d'un dieu dans le cadre de ce scénario, il se sent tout de même investi d'un destin particulier. Déterminé et très intelligent, il a comme principale préoccupation l'avenir de son peuple. Il déteste le pouvoir établi à Carcandasse et respecte les hommes de la capitale d'été pour leur courage démontré face aux légions d'orques blancs de Dragün.

Ressources

A titre d'héritier au trône de Murdighar, Dramnard dispose de la confiance et du support du peuple nain, mais également des hommes de Raijuvak qui voient en lui un puissant allié. Il saura sans aucun doute se faire écouter du conseil de cette cité. Dramnard est toujours accompagné de Drizoné, son inséparable monture. Bien que ce dragon de bronze soit encore très jeune, il n'en demeure pas moins un allié de taille, un fidèle compagnon qui sera toujours à ses côtés. Si Grymouch devait se faire assassiner, Dramnard tentera de découvrir les véritables auteurs de cet acte odieux, mais il ne pourra compter que sur lui-même pour s'acquitter de cette tâche.

Caractéristiques particulières

Pendant très longtemps Gordof a cru qu'il ne pourrait avoir d'héritier. C'est d'ailleurs le triste destin qu'il a vécu dans la réalité. Dans le cadre de la distorsion de l'espace temps, l'existence de Dramnard s'est incarné comme ce fils légitime tant attendu. A ce propos, Dramnard est le seul personnage qui cycle et qui dispose d'une essence à proprement parler. Drizoné et Dramnard ont en commun un lien bien particulier. Ainsi, le jour de l'annonce de la maternité de sa mère, un œuf de dragon a été découvert dans les grottes non loin de Murdighar et cet œuf a éclos le jour de la naissance de Dramnard. Perçu comme un signe des dieux, le nain et le dragon ont donc été élevés ensemble.





Ariane PourfendCoeur

Historique

1293 : naissance à Raijuvak sous le nom de Ariane Athnar. Sa famille participe à la défense de Raijuvak, mais n'entretient pas de liens particuliers avec les chasseurs de dragons. Rien ne semble la prédestiner à devenir une héroïne.

1312 : affronte et tue des orques blancs pour la première fois.

1314 : adolescente, Ariane participe à la défense de Raijuvak. Elle est parmi les combattants les plus jeunes.

1317 : se lie d'amitié avec de nombreux chasseurs de dragons blancs du même âge qu'elle. Ne les accompagne pas l'été.

1319 : tombe amoureuse de Athnar PourfendCoeur. Accepte de se lier à lui pour la vie malgré le désaccord du chef du clan des chasseurs de dragons et père de Athnar, Gorand PourfendCoeur.

1320 : naissance de l'aîné : Asakar PourfendCoeur. De nombreux autres accouchements l'attendent.

1328 : décès de Gorand PourfendCoeur. Ariane prend sa place au sein du conseil de la ville.

1337 : naissance de son dernier enfant. Représente l'âme de la famille et exerce une influence importante au sein du conseil de la ville. Depuis longtemps elle est réputée comme l'héroïne du clan, bien plus charismatique que son époux.

1350 : à la fin de l'automne, alors que les chasseurs s'apprennent à retourner à Raijuvak, Ariane disparaît mystérieusement. Elle tombe aux mains des dragons blancs qui souhaitent faire d'elle une chevaucheuse blanche. Ariane s'offre de plein gré à ces créatures alors qu'elles débattent de son avenir. Elle subit une suite d'épreuves qu'elle traverse avec succès.

1351 : devenue une chevaucheuse blanche, elle défend les dragons blancs contre les chasseurs qui viennent de Raijuvak. Elle sème la confusion chez les humains et demi orques qui voient en elle un mystérieux cavalier. Il est possible qu'elle rencontre Théobald au nom des dragons blancs.

Présentation

Héroïne légendaire appartenant à la prestigieuse lignée des PourfendCoeur, Ariane menait ses troupes, sa propre famille, tout autant dans leur lutte contre les orques blancs que lors des chasses aux dragons. Mais plus maintenant. Elle est portée disparue, prétendue morte, depuis l'automne dernier. La place qu'elle tenait au conseil de Raijuvak est occupée désormais par son fils aîné. Mais ce que les hommes sont sur le point de découvrir, c'est que l'ancienne chasseuse de dragons blancs est maintenant au service de ses créatures ailées. Chevaucheuse blanche, guerrière sans âme aux côtés des dragons, Ariane accomplit ainsi sa destinée.

Personnalité et motivation

Epouse de Athnar, dont elle tire sa légitimité en tant que « leader » des PourfendCoeur, Ariane est une combattante dont les exploits sont connus à travers toutes les terres de l'exil. La légende veut qu'elle ait continué à affronter les orques blancs pendant chacune de ses dix-huit grossesses, et ce, chaque fois jusqu'aux limites permises par l'accouchement. Bien qu'elle soit la figure matriarcale du clan, Ariane fut de toujours la véritable âme des chasseurs de dragons, leur réel héros. Tout au long de sa vie, elle aura voué un amour total à son époux et sa famille, même au jour dernier du jugement des dragons blancs. C'est par amour pour ceux-ci que Ariane s'est offerte de plein gré aux dragons, afin de raviver cette vieille légende, celle où les PourfendCoeur ne terrassaient pas les dragons blancs, mais combattaient à leurs côtés. Sous l'emprise des dragons blancs, Ariane a abandonné toute conscience.

Ressources

En tant que chevaucheuse blanche, Ariane a le privilège de combattre aux côtés d'un puissant dragon, dont elle est la fidèle cavalière. De plus, elle mène les dragons blancs dans leur nouvelle lutte contre les chasseurs issus de Raijuvak. Formidable guerrière, encore plus puissante sous la forme d'une chevaucheuse blanche, elle dédie son arme à la protection de ses nouveaux maîtres. Menant les dragons à la bataille, elle peut compter sur leur appui inconditionnel en cas de besoin. De plus, elle conserve les armes et armures issues de son passé.

Caractéristiques particulières

A titre de chevaucheuse blanche, Ariane a acquis de nombreuses habiletés, et non les moindres. Immunisée contre le souffle du dragon blanc, contre certains éléments dont le froid, elle peut également communiquer mentalement avec ceux qu'elle représente. Naturellement, elle maîtrise parfaitement le chevauchement de ces créatures. Son apparence demeure la même que du temps de son ancienne vie, à l'exception de son regard, toujours froid, et de ses yeux, gris pâle, presque blancs. Elle conserve également un souvenir de sa vie passée, enfouie dans sa nouvelle conscience, mais maintenant pour elle, ses anciennes valeurs n'ont plus aucun sens. Sa personnalité est également modifiée puisqu'elle demeure généralement indifférente au monde qui l'entoure. Elle porte toujours sa superbe armure de noyrm et d'écaillés de dragons et son épée longue demeure aussi redoutable pour ceux qu'elle affrontera dans un avenir proche.





Athnar PourfendCoeur

Historique

1291 : naissance à Raijuvak. Fils aîné de la prestigieuse famille des PourfendCoeur.

1316 : élevé dans un esprit guerrier, commence déjà à participer à la défense de la capitale. Promis à un avenir glorieux.

1319 : tombe amoureux de Ariane. Athnar lie sa vie à celle d'Ariane, malgré le désaccord de son père.

1320 : père pour la première fois.

1325 : accède à un siège au conseil de Raijuvak suite à la mort de son oncle.

1328 : le père de Athnar, Gorand PourfendCoeur décède, alors qu'ils ne se sont jamais réconciliés. Ariane prend sa place au conseil.

1329 : reçoit ses armes et armures : sacré champion.

1337 : naissance de son dernier fils.

1350 : à la fin de l'automne, lors des jours de la chasse aux dragons, Ariane disparaît. Athnar tente en vain de la retrouver. Son fils aîné prend sa place au conseil. Athnar ne s'en remettra jamais vraiment.

1351 : participe avec les autres chasseurs de dragons à la défense de Raijuvak. Le printemps venu, part à la chasse aux dragons blancs. Une surprise de taille l'y attend, ainsi que des choix difficiles.

Présentation

Héritier d'une lignée ancestrale dont l'origine remonte au-delà de la mémoire des hommes, Athnar PourfendCoeur est le meneur des chasseurs de dragons blancs, celui vers qui tous ces hommes se tournent en cas de besoin. Siégeant au conseil de Raijuvak, aux côtés de son fils aîné Asakar, il participe à la défense de la capitale d'été. Toujours solidaire de celle à qui il a lié sa vie, Athnar se sent terriblement seul depuis sa disparition.

Personnalité et motivation

Athnar a été élevé dans un esprit de clan, celui des PourfendCoeur, dont les légendes sont nombreuses et ancestrales. Marié à Ariane, malgré l'avis de son père qui ne lui pardonna jamais d'avoir choisi une femme à l'extérieur du clan, Athnar s'est toujours dissimulé derrière sa bien aimée, la véritable meneuse du clan des chasseurs de dragons. Mais aujourd'hui, suite à la disparition d'Ariane, c'est à lui que revient la tâche de diriger ces guerriers. Athnar s'en acquitte, mais le cœur n'y est pas. Pour ceux qui le connaissent depuis toujours, Athnar est méconnaissable. Enfermé dans une tristesse et une nostalgie sans borne, il semble regretté de ne pas avoir trouvé la mort auprès d'Ariane, auprès de celle qui donnait un sens à sa vie. Néanmoins, il demeure un gardien des traditions et des légendes, membre de la vieille garde qui protège Raijuvak.

Ressources

En tant que membre du conseil de Raijuvak, Athnar peut en influencer les décisions. Et bien qu'il ne dispose pas du même prestige que Ariane, il peut facilement rassembler de nombreux guerriers sous une échéance très brève. A titre de patriarche de la famille PourfendCoeur, il dispose de la loyauté absolue et de l'estime de plus de mille hommes, dont une cinquantaine chevauchent des dragonites. A ce sujet, Athnar dispose personnellement d'une telle monture. Bien que la réputation d'Ariane soit plus franche que la sienne, Athnar est tout de même connu de toutes les terres de l'exil. De plus, il entretient un lien privilégié avec les shamans au sein d'un accord tacite de soutien mutuel.

Caractéristiques particulières

Athnar est un redoutable combattant qui préfère les combats en altitude, tirant profit de sa capacité à chevaucher sa dragonite. Il dispose d'une superbe armure ainsi que d'un bouclier, tous deux faits d'écailles de dragons blancs joints par du noyrm. Quant à son heaume, il est constitué à partir du crâne d'un jeune dragon blanc. Un tel équipement lui procure une protection particulière contre le souffle des dragons ainsi que le froid, qu'il soit naturel ou issu d'une magie telle que Dragün la pratique. Il dispose également d'une épée légendaire, dont la longue lame d'acier, de noyrm et de glace aurait été forgée grâce au souffle d'une dragonite et dont le manche serait fait depuis un os de dragon afin de fournir une légèreté exceptionnelle. Cet équipement est issu du dur labeur des forgerons de Raijuvak. La nostalgie et la tristesse de Athnar suite à la disparition de Ariane sont les éléments clé pour cerner sa personnalité. Pour être avec elle, il a sacrifié beaucoup en allant à l'encontre de la tradition. Toutefois, c'est ce sacrifice pour cette femme courageuse, qui prendra la tête de la famille, avant de connaître le destin tragique que Athnar ignore encore, qui permettra peut-être aux chasseurs de dragons blancs, par le biais de leur patriarche, de renouer avec leur véritable nature, celle de la légende oubliée des hommes.





Les chasseurs de dragons

Historique

0 : on raconte que les PourfendCoeur errent sur les terres de l'exil, la famille étant disloquée.

310 : des PourfendCoeur seraient installés à Bédora et Raijuvak.

547 : les PourfendCoeur sont installés à Raijuvak et participent à la défense de la ville contre les orques blancs. Les premières chasses aux dragons débutent.

700 : la chasse aux dragons occupe tous leurs étés.

1305 : les shamans participent pour la première fois à la défense de Raijuvak.

1315 : les shamans transforment pour la première fois des œufs de dragons en dragonites.

1319 : Athnar épouse Ariane contre la volonté de Gorand PourfendCoeur. Le père et le fils ne se parlent plus.

1325 : Athnar accède au conseil de Raijuvak aux côtés de son père.

1328 : Décès de Gorand PourfendCoeur et fin des tensions au sein du clan. Ariane accède au conseil de Raijuvak. C'est vers elle que se tourne ce clan.

1350 : à la fin de l'automne, Ariane disparaît alors qu'elle participe à la chasse aux dragons blancs. Elle est considérée comme morte par les défenseurs de la capitale d'été. Un de ses fils, Asakar PourfendCoeur siège à sa place au sein du conseil.

1351 : défendent la capitale d'été pendant la saison froide face aux orques blancs. Ariane, leur chef naturel, fait terriblement défaut aux défenseurs. Le printemps arrivé, les chasseurs se dirigent à nouveau vers le sommet du monde. Et alors que certains chasseurs disparaissent mystérieusement dans la montagne, des rumeurs courent sur un cavalier mystérieux qui chevaucherait un dragon blanc

Présentation

Défenseurs légendaires de Raijuvak, les chasseurs de dragons blancs tirent leur nom de leur activité estivale, la chasse aux dragons blancs et la quête pour leurs œufs. Ces derniers sont par la suite transformés en dragonites par les shamans. Autrefois, à une époque de légende, les PourfendCoeur chevauchaient les dragons plutôt que de les combattre. A cette époque, ce clan était nomade. Mais ce temps est ancien et révolu, oublié de tous. Les chasseurs de dragons représentent une force de plus de sept cents hommes utilisant une cinquantaine de dragonites.

Hiérarchisation et pouvoir

Les chasseurs de dragons sont d'abord et avant tout un clan familial, uni par les liens du sang, celui des PourfendCoeur. Leur apport est suffisamment important à la défense de Raijuvak pour que le conseil leur octroie deux places. Ce sont ces deux membres de conseil qui représentent l'âme du clan. Jusqu'à tout récemment, Ariane et Athnar occupaient cette position, bien que ce soit réellement Ariane qui en était l'inspiration. Malheureusement, elle a disparu l'an dernier, laissée pour morte et remplacée par son fils aîné. Les chasseurs de dragons sont très liés aux forgerons et aux shamans.

Membres et recrutement

Le recrutement est d'abord effectué par le biais du lien familial. Tout d'abord les enfants directs de Ariane et Athnar PourfendCoeur, mais également, tous les neveux et parents éloignés de cette large famille qui résident depuis des siècles sur les terres de l'exil, aussi loin que la mémoire des hommes peut se rappeler. Au-delà de ce clan immense et prestigieux, nombreux sont ceux qui rêvent d'une vie glorieuse à la poursuite de dragons blancs, chevauchant les dragonites du clan PourfendCoeur. Ces étrangers sont les bienvenus au sein du groupe, mais leurs rêves légendaires risquent bien de ne pas se concrétiser : palefreniers pour s'occuper des dragonites, fantassins faisant usage de lances pour épauler les véritables chasseurs ou encore aides pour cuisiner ou installer le campement. Seuls quelques rares élus pourront accomplir leur destinée choisie, le plus souvent au gré d'un mariage propice avec un membre du clan.

Activités

Le groupe mené par le clan PourfendCoeur peut se vanter de participer fièrement à la défense de Raijuvak pendant l'hiver. Et leur contribution n'est pas mince face aux attaques de Dragüin et de sa horde d'orques blancs. Chevauchant leur dragonite et protégés par leur armure, les chasseurs représentent de fiers combattants. Lors de la saison douce, les chasseurs de Dragons se déplacent vers la haute chaîne de montagnes à l'est de Raijuvak, le sommet du monde. Là ils y chassent les dragons blancs afin de voler leurs œufs et de les rapporter aux shamans pour être transformés en dragonites, fidèles serviteurs de leurs maîtres. Les chasseurs de dragons sont épaulés par des shamans pendant ces excursions. Ils ne s'aventurent guère au-delà de la base des montagnes. De plus, les cadavres des dragons blancs vaincus sont destinés à divers usages. Les écailles constituent d'excellentes armures et des boucliers, une fois travaillées par les forges des nains. Les os, quant à eux, servent de matériel à la construction des défenses de la ville. La chair, salée, assure la survie des combattants pendant la saison froide.



Les chasseurs de dragons : clichés



Personnage : Asakar PourfendCoeur

Fils aîné d'Ariane et d'Athnar, Asakar est celui qui succède à sa mère suite à sa disparition. Nouvellement introduit au sein du conseil de la capitale d'hiver, Asakar n'y a pas encore fait toutes ses preuves. Bien qu'il soit fidèle au clan des PourfendCoeur, Asakar est tout de même très proche des shamans. C'est d'ailleurs de leur fréquentation que provient son arrogance. Grand guerrier disposant de sa propre dragonite, Asakar considère que la succession de sa mère lui revient de plein droit et il se prépare depuis des années à devenir un membre du conseil.



Personnage : Aramard PourfendCoeur

Un des fils cadets des PourfendCoeur, Aramard est tout le portrait de ses parents. Malgré son jeune âge, il dirige déjà une partie des chasseurs depuis la disparition de sa mère. A l'image de cette dernière, il se méfie des shamans malgré l'apport certain qu'ils apportent à la défense de la ville et tout particulièrement aux chasseurs de dragons. Très près de ses parents, Aramard a vécu difficilement le départ d'Ariane. Aramard n'a jamais cherché à atteindre un poste de pouvoir et il évite autant que possible les politiques qui se manifestent au sein du conseil de la capitale du nord.

Mars septénaire 4



Des préparatifs de départ sont en cours à Raijuvak

Le flot des réfugiés en provenance du sud ne cesse d'augmenter. Afin d'accueillir la population civile, les combattants libèrent les demeures qui cessent de ressembler à des casernes. Des chevaliers de l'ordre de Théobald vont vers le sud, les combattants de l'armée de Caennys retournent dans leur ville d'attache. La capitale se révèle sous un tout autre jour, elle change complètement de visage. Pour ceux qui partent en groupe pour l'été, les préparatifs vont bon train. De jeunes rangers ont installé leurs campements à l'extérieur de la ville, en attendant le signe du départ. Les chasseurs de dragon font de même. La cité est bouillonnante d'activités, tirillée entre ceux qui arrivent et ceux qui la quittent.

Avril septénaire 1



De nombreux défenseurs quittent Raijuvak

C'est le grand moment du départ, l'arrivée du renouveau. Les combattants évacuent la cité de Raijuvak. Les vieux rangers ont quitté la cité au fil de l'eau, presque tous en solitaire. L'armée des chasseurs de dragons blancs s'est mise en marche. Les jeunes rangers quittent en groupes vers les montagnes derrière le lac maudit, à la recherche d'orques gris. Certains barbares les accompagnent. Plus aucun uniforme de l'armée de Caennys n'est visible. Tous ceux qui ont de la famille plus au sud vont les rejoindre. Chacun va vaquer à ses occupations. Seuls les combattants qui accueillent leurs familles demeurent dans la cité. À l'exception de nombreux jeunes rangers qui restent aux côtés des shamans, dont bien peu de membres ont quitté la ville.



Départ des chasseurs de dragons blancs de Raijuvak

Asakar a pris la place de sa mère et c'est la première fois qu'il mène ses troupes au combat. Mais les chasseurs de dragons blancs demeurent toujours aussi unis. Une armée noire comme le noyrm des armes, et blanche comme les armures composées d'écailles de dragons que portent la moitié des combattants. Les derniers préparatifs sont complets et les troupes lèvent le camp. Près de mille hommes, marchant en rangs, des halberdes et des lances à leurs côtés. Une soixantaine de dragonites en vol au-dessus d'eux, chevauchés par les plus puissants de ces guerriers. L'armée est en marche, vers le sommet du monde. Ariane leur manque à tous et cette chasse, la première sans elle depuis une génération, est dédiée à sa mémoire.

Avril septénaire 2



Les chasseurs de dragons installent leur camp

Trois plateaux situés près les uns des autres. Les PourfendCoeur connaissent bien la région et y installent leur base arrière depuis des années. Les tentes commencent déjà à se dresser. Des groupes d'archers sont installés dans des grottes situées un peu plus haut, aménagées pour y loger ces hommes. Les dragonites font des rondes au-dessus du campement. Les chasseurs de dragon retrouvent leur quartier d'été. Le vent souffle à vive allure sur le camp et la température rappelle les tempêtes de Dragün, les orques blancs en moins. Une semaine complète sera nécessaire aux hommes sous la gouverne des PourfendCoeur pour installer le camp. Mais la fébrilité est à son comble, la chasse est ouverte.

Avril septénaire 3



Les chasseurs de dragons commencent leur repérage

Le camp est presque complètement établi maintenant. Les shamans qui accompagnent les chasseurs ont levé un orage dans un rayon d'un kilomètre autour du camp, comme une ceinture le protégeant de l'arrivée des dragons. Tout autour des trois plateaux où ils se sont installés, des grottes vides sont visibles. D'anciens repaires de dragons, depuis longtemps tués par les chasseurs. Les chasseurs ont débuté leur repérage. Par petits groupes de trois à quatre chasseurs sur leur monture, ils explorent les environs, n'osant toutefois s'aventurer trop loin dans un premier temps. Survolant en basse altitude, ils sont en quête de grottes habitées, refuge habituel de leurs proies. Ils ne veulent pas encore les affronter. Pas tout de suite.



Dramnard se dirige vers le nord, à la poursuite des orques

Chevauchant sa fidèle monture, Dramnard tente de se lancer à la poursuite des orques noirs, même s'il sait qu'il dispose d'un retard considérable. Volant à toute allure en direction des terres du silence, Dramnard remarque rapidement le repli de ce vaste territoire en direction du palais de glace. Aucune trace de tempêtes d'orques blancs ou des poursuivants des orques noirs. Dramnard hésite. Devrait-il se diriger vers le palais de glace ? Selon les rumeurs concernant ce lieu maudit, il n'a aucune chance de parvenir à en retirer quoi ce soit s'il y va seul. Et puis, une idée lui traverse l'esprit. « Si des orques noirs se sont présentés à plusieurs endroits sur les terres de l'exil, les chasseurs de dragons en ont peut-être aperçus au sommet du monde ? » Dramnard se dirige donc vers cette région.

Avril septénaire 4



Des chasseurs de dragons découvrent un repaire

Les chasseurs demeurent sur leur monture, dans un repaire dissimulé dans les montagnes. De là, ils observent la grotte qu'ils ont découverte. Un des chasseurs fait signe aux autres, pointant vers le ciel. « Le mâle ! » Un dragon blanc, dont la taille ne dépasse pas cinq mètres, survole les montagnes avant de se diriger vers la grotte sous l'observation des chasseurs. « La femelle doit être à l'intérieur à protéger les œufs. » Regardant plus bas, vers la gorge qui mène à cette région, les hommes se concertent, pointant les endroits stratégiques. « Nos troupes pourraient passer ici. Il faudrait des archers là-bas. » Quittant leur position, les chasseurs font un dernier survol de la région. Aucune trace d'autres dragons. « Allons prévenir Athnar. Nous avons trouvé ce que nous cherchions. »



Ariane fait sa première apparition

Des chasseurs qui survolent en basse altitude les montagnes. Ariane les a repérés depuis un moment et ne cesse de les suivre. Sa monture connaît mieux les environs que les chasseurs, ce qui lui permet de le faire en toute discrétion. Contournant la montagne qui mène à leur lieu de repos, Ariane dirige sa monture afin de pouvoir les surprendre. A la vue de l'immense dragon qu'elle chevauche, les chasseurs sont pris de panique et l'un d'eux n'a même pas le temps de prendre son envol avant d'être terrassé. Pourchassant les deux derniers, elle rejoint le premier et le décapite d'un seul coup de son épée. Arrivant à la hauteur du deuxième, son dragon se jette sur lui, l'entraînant vers le sol. A quelques mètres de la surface glacée, Ariane reprend son envol, laissant s'échouer les cadavres déchiquetés du chasseur et de sa monture.



Un groupe de chasseurs ne répond pas à l'appel

Athnar montre sa joie, mais il doit dissimuler son inquiétude. Un groupe de chasseurs est revenu en l'informant de la position d'un repaire qu'ils pourront attaquer. La chasse va enfin pouvoir commencer. Par contre, un groupe manque à l'appel. Que lui est-il arrivé ? Est-ce un simple retard ? Ont-ils été attaqués par des dragons ? « Il y a peu de chances. Ils sont des hommes expérimentés et savent à quelle altitude voler. » De l'intérieur de sa tente, il entend le vent souffler à l'extérieur sur le camp. C'est Asakar qui interrompt sa réflexion, amenant avec lui le froid qui règne sur les hauts plateaux. « Père, les hommes sont prêts au départ. » Prenant le heaume posé devant lui, Athnar s'en revêt en se dirigeant vers la sortie. « Ne les faisons pas attendre alors. »



Dramnard fait une étrange rencontre

C'est Drizoné la première qui repère l'étrange figure, arrêtant aussitôt son vol. « Là-bas ! » Dramnard a besoin de quelques instants pour discerner au loin ce dont parle sa monture. Un immense dragon blanc, de plus de dix mètres de long, qui survole les montagnes environnantes. Une étrange figure, portant une armure blanche, se tient sur son dos. Même Drizoné n'est pas de taille face à un tel adversaire. « On va faire un détour, hein ? » Dramnard approuve la prudence du dragon de bronze. « T'inquiète pas Drizoné, on va éviter ce dragon. Mais je me demande ce qu'il fait à une si basse altitude. » Le nain décide donc de contourner ce redoutable adversaire, tout en continuant sa recherche du campement des chasseurs de dragons.

Mai septénaire 1



A l'assaut des dragons blancs

Athnar se tient auprès des éclaireurs qui ont découvert le repaire. De sa position, il contemple ses troupes qui sont en place. Profitant des rares sorties des dragons, les hommes de PourfendCoeur ont pu rejoindre leurs positions sans encombre. Les archers sont disposés pour supporter l'attaque des chasseurs montés sur les dragonites. Quelques hommes avec des hallebardes pour cerner les dragons s'ils descendent à basse altitude. Des combattants d'élite se sont hissés jusqu'aux portes du repaire, prêts à y pénétrer à tout moment. Soudainement, le vent violent qui régnait sur la montagne s'estompe. Les shamans ont donné le signe de l'attaque. Athnar s'envole vers la grotte, suivi d'une vingtaine de chasseurs qui viennent rejoindre son envol.



Moment choisi d'une chasse

Le jeune dragon blanc quitte son repaire aussitôt qu'il a aperçu les dragonites. Chargeant sur ces créatures depuis son antre, il les voit se disperser dès son apparition. Plus d'une vingtaine de dragonites tournent autour de lui sans pour autant l'attaquer. Décidant de débiter les hostilités, il se jette contre un de ses adversaires. Derrière lui, il ne peut voir les hommes qui pénètrent au moment même dans son antre. Son adversaire l'esquive et le jeune dragon entame la poursuite. C'est à ce moment qu'il voit les nombreux archers vers lesquels il est entraîné. L'absence de vent permet à ces derniers de le cribler de flèches. Déjà un autre groupe d'archers l'asperge de flèches. Le dragon blanc n'a pas d'autre choix que celui de fuir.



Un œuf est découvert

Les chasseurs pénètrent dans l'antre des dragons aussitôt que le mâle en est sorti. La grotte ne paraît pas très profonde et les guerriers lèvent leur bouclier pour se protéger de tout souffle qui pourrait se diriger vers eux. Longeant la paroi, ils parviennent à leur objectif, la femelle qui protège les œufs. Elle les accueille avec un souffle glacial dont les chasseurs parviennent à se protéger. La jeune dragon est plus petite et frêle que le mâle, mais elle se battra jusqu'à la mort, les PourfendCoeur le savent trop bien. La bataille ne dure que quelques minutes. Le cadavre du dragon repose sur le sol, révélant la présence d'un œuf, quête ultime des chasseurs.



Tel un mirage

Athnar voit ses hommes se présenter sains et saufs à l'entrée du repaire des dragons blancs. Survolant ses troupes, il leur fait signe que l'heure du départ est venue. Les archers quittent leurs positions alors que les combattants commencent à sortir leur précieux trésor. Toutes les troupes s'assemblent dans la gorge, des dragonites continuant à faire le guet autour des montagnes environnantes. C'est alors que les chasseurs aperçoivent une apparition qui les effraye aussitôt. Non loin d'eux, perché sur une roche, se tient un immense dragon blanc, de plus de dix mètres de long. Un cavalier semble être présent sur son dos. De cette distance, il est impossible pour les chasseurs de distinguer la silhouette de celui qui le chevauche, sauf pour Athnar. « Ariane ! » Mais déjà le dragon a pris son envol et s'éloigne d'eux.



Mai septénaire 2



Les décisions d'Athnar

Asakar et l'émissaire des nains se tiennent debout devant lui, dans le confort de sa tente. Dramnard vient de finir d'exposer l'intrusion des orques noirs à Raijuvak et Murdighar. Athnar a semblé l'écouter, mais ses pensées sont ailleurs, auprès d'Ariane. « Comme tu peux le constater, il n'y a pas de traces d'orques noirs ici. Mais, je demeure inquiet tout de même. Asakar, prépare le départ du tiers de nos hommes. Qu'ils retournent à Raijuvak avec la carcasse et l'œuf. » Voyant la réaction de son fils, Athnar termine ses explications. « De toute façon, la chasse est compromise cette année. Nous ne sommes pas de taille à affronter des dragons anciens. Vous pouvez me laisser maintenant. » Contemplant à nouveau le vide, Athnar revient à son obsession. « Ariane, était-ce toi ou un simple mirage ? »



Des chasseurs retournent à Raijuvak

Aramard rage intérieurement. « Pourquoi ce retour précipité à Raijuvak ? Pourquoi interrompre la chasse ? Et surtout, pourquoi est-ce moi qui dois y retourner ? La place d'un PourfendCoeur est dans ces montagnes ! » Ses troupes font une halte, loin déjà du sommet du monde. Plus de trois cents hommes sous ses ordres directs. Le chariot transportant la carcasse du dragon et l'œuf ralentit sensiblement leur marche. « Plus que quelques jours et nous serons à Raijuvak... Mais pour y faire quoi ? Les orques n'y seraient plus de toute façon. » Un dragon de bronze les survole, attirant l'attention des chasseurs, malgré sa présence depuis le début du voyage. Observant la bête et le cavalier nain qui les accompagnent jusqu'à la capitale d'été, Aramard revient sur son infortune. « Qu'est-il donc arrivé à mon père ? C'est à ses côtés que je devrais me trouver ! »

Mai septénaire 3



Une disparition nocturne

Quelque chose s'est brisé en Athnar l'an dernier, lors de la disparition d'Ariane. La douleur qu'il croyait avoir enfouie au plus profond de lui est soudainement réapparue avec l'étrange figure qui les a observés. Pensif, le regard continuellement perdu vers l'horizon, le commandant des chasseurs hésite et n'ose remettre ses hommes en marche. L'immense dragon qu'ils ont aperçu leur laisse un souvenir effroyable, à l'exception d'Athnar. « Ariane. » Son unique pensée, son seul espoir. Attendant une nuit calme, le chef des PourfendCoeur s'empare d'une dragonite et quitte discrètement le camp, emportant avec lui des vivres pour plusieurs semaines. « Je te retrouverai Ariane. Même si je dois y laisser ma vie, je le ferai. »



Désarroi chez les chasseurs de dragons

Tout le camp est en ébullition, c'est le désordre qui y règne maintenant. Asakar est réveillé par les bruits provenant de l'extérieur de sa tente. Alors qu'il la quitte pour rejoindre ses hommes, il constate que l'aube n'est pas encore là. Ainsi que la pagaille qui anime le campement. « Que se passe-t-il ? » L'homme qu'il vient d'interpeller lui répond en regardant le sol. « Athnar est introuvable. » Asakar doute un instant, mais lorsqu'il pénètre dans la tente de son père, remarquant l'absence d'armes et d'armures, il constate la dure réalité. Ralliant tous ses hommes, il les ramène au calme. Personne n'a vu le commandant des chasseurs de dragons depuis la veille. Lançant des dragonites à sa recherche, Asakar attend avec impatience leur retour, tout en se demandant ce qui a bien pu advenir de son père.



Une impuissance qui éveille des soupçons

Aramard tente de garder le sourire lorsque Altar vient l'accueillir aux portes de la ville. « De la chair de dragon pour tous les guerriers ce soir ! » Altar lui rend sa fausse bonne humeur comme il le peut. « Bienheureux de vous revoir ! Si vous êtes revenus pour les orques noirs, ils ont péri dans les tempêtes du royaume du silence. Vous devez vous installer à l'extérieur de la ville, je crois que vous vous en doutez. » Donnant les derniers ordres pour l'établissement du camp, Aramard se dirige ensuite vers la salle du conseil. Les chasseurs se mettent au travail en attendant. Toutefois, une surprise les attend. Lorsqu'ils vont porter l'œuf chèrement conquis aux shamans, ces derniers ne le transforment pas en dragonites. L'œuf demeure donc dans leur sanctuaire, symbole de leur impuissance.

Mai septénaire 4



Les PourfendCoeur abandonnent la chasse

Asakar essaye de garder son calme, il doit montrer l'exemple après tout. Les éclaireurs qu'il avait envoyés reviennent sans nouvelles de son père. L'exercice du commandement n'est pas facile pour le jeune PourfendCoeur. C'est vers lui que se tournent les hommes maintenant. Un émissaire de Raijuvak vient de le quitter et attend une réponse de sa part. Bédora a été libérée et le conseil de la capitale d'été rappelle tous les combattants pour s'emparer de l'antique cité et repousser le front contre les orques blancs. « Commander, c'est prendre des décisions et vivre avec celles-ci, n'est-ce pas père ? » Se dirigeant vers l'émissaire de Raijuvak, il l'informe de sa décision. « La chasse est terminée. Nous retournons à la capitale d'été. »

Une recherche insensée

Athnar connaît mieux ces montagnes que n'importe lequel de ses hommes. Fuir ses propres troupes, quelle folie ! Athnar préfère donc attendre la nuit pour s'enfoncer plus profondément dans les montagnes, toujours en quête du mirage d'Ariane. Jusqu'à maintenant, il ne l'a pas encore revue, mais il garde espoir. La solitude qui l'habite correspond à ce qu'il cherche depuis la disparition de celle qui menait avec lui les PourfendCoeur. Elle comble le vide qu'est devenue sa vie. « Je te trouverai Ariane. Même si je dois sombrer dans la folie. » Cette recherche est insensée, Athnar le sait bien. Comment retrouver ce dragon sans y risquer sa vie, sans oser monter davantage en altitude ? Bientôt les chasseurs ne tenteront plus de le trouver. Seul face à lui-même, sa rencontre avec la démence peut débuter.



Pendant ce temps...

Que s'est-il passé à Raijuvak ? Quel est le secret des shamans ? Comment se fait-il que Bédora soit libérée ? Que faisaient les orques noirs dans la capitale du nord ? Et qu'en est-il du sud ? Qu'advient-il de Caennyas et Carcandasse ? Quels autres mystères viennent troubler les terres de l'exil ? Découvrez-le en lisant *Avalanche*.

A suivre...

Jusqu'où la quête folle d'Athnar le mènera-t-elle ? Comment Aramard réagira-t-il à l'annonce de la disparition de son père ? Où se tiendra la loyauté d'Asakar, pris entre sa propre quête de pouvoir et sa famille ? Est-ce que le clan des PourfendCoeur survivra à la tourmente qui s'annonce ? Continuez cette aventure dans la deuxième partie, *l'été*.

www.cycles-rpg.com

Avalanche sera disponible à l'automne 2006. Mais n'oubliez pas de visiter notre site internet pour des avant-premières d'illustrations.

Merci encore d'avoir pris le temps de lire ce teaser. Bien qu'*Avalanche* ait représenté une importante somme de travail pour sa conception et son écriture, sans compter les illustrations et le site, le plaisir était toujours présent et j'espère que vous en avez eu tout autant à le découvrir. Mais encore, *Avalanche* est loin d'être complétée. Même dans la version initiale dans laquelle il sera disponible, il sera encore bien loin de notre vision finale qui est de créer un nouveau standard dans la distribution de campagne pour le jeu de rôle. Et *Avalanche* aura besoin de vous, il aura besoin d'être joué, il aura besoin de votre vision. En lui-même, loin du table de jeu, la vôtre, *Avalanche* demeurera toujours un produit incomplet.



Appendice - Un exemple de jeu

Ce texte a été originalement posté sur un forum appelé *The forge*, sous le titre **Avalanche – with unprepared players**.

Je nomme cet exemple *avec des joueurs non préparés*, parce que ces derniers ignoraient qu'ils allaient participer à un scénario non linéaire, comportant de multiples aventures. Je ne leur avais fait aucune présentation du projet. Ils jouent habituellement des scénarios très linéaires où l'aventure est déjà largement prédefinie. Ils se sont donc sentis un peu désorientés au début. J'y reviendrai plus tard.

Cet exemple devrait vous fournir suffisamment d'information sur l'utilisation d'Avalanche au moment le plus important, celui où vous jouez.

Prémisse

Vivant outre-mer depuis quatre ans, lorsque je retourne 'chez moi' j'ai pris l'habitude de rencontrer quelques amis et de participer ponctuellement à leur campagne. Or, l'année dernière, il s'avérait qu'il venait de la terminer. Ils m'ont donc offert de diriger une partie sur deux sessions.

Je connaissais personnellement tous les joueurs, mais je n'avais pas beaucoup joué par le passé avec la majorité d'entre eux. Ils étaient au nombre de cinq et jouaient ensemble régulièrement, depuis des années. Il existait donc une dynamique forte au sein du groupe. C'était ma première partie en tant que DM avec eux et nous avons joué face à face, autour d'une table. La première session s'est étalée sur cinq heures.

L'histoire, mes choix

Comme ma campagne est plutôt lente au démarrage, j'ai choisi de les faire commencer directement dans l'action pour le contexte de cette partie. J'avais préparé un calendrier qui s'étendait sur deux semaines. Je leur avais fait sauter l'équivalent de 75 heures de jeu. J'ai choisi de les faire commencer dans le sud, dans le plein feu de l'action. Ils étaient situés à l'est de la capitale, à deux jours de marche de celle-ci.

Le contexte : la guerre civile a éclaté dans le sud. La capitale est en feu. Cette cité est séparée en deux par une rivière, la plupart des ponts ont été détruits. Au cœur de la ville se situe une forteresse, siège de l'ancien pouvoir. Un nécromancien très puissant vient de s'éveiller et terrorise la cité à l'extérieur de la forteresse. Une rébellion de citoyens affronte les militaires. Un puissant groupe, inconnu de tous, est réfugié dans la forteresse, empêchant quiconque d'y pénétrer. Un démon se dissimule dans une tour située à 40 kilomètres à l'ouest de la capitale et y assemble une armée de damnés. La cité la plus importante se trouve à 150 kilomètres au nord de la capitale.

Evènements pour le septénaire 1 :

[début]la population civile fuit la capitale en direction du nord, de l'est et de l'ouest. Les réfugiés se comptent par milliers.

[début]des chevaliers aident la population qui fuit la capitale

[début]un nuage obscur se forme au-dessus de la capitale, accompagné de pluie

[début]des morts-vivants, très faibles, déambulent dans les rues de la capitale

[début]la guerre civile se poursuit à l'extérieur de la cité alors que des villageois s'en prennent aux familles riches.

[milieu]le coeur obscur de la nature s'éveille. Les animaux ne redoutent plus les hommes.

[milieu]des morts-vivants, très faibles, s'assemblent et trouvent refuge dans des demeures.

[milieu]des rumeurs sur les infortunes de la capitale atteignent les autres villes. Des armées s'assemblent.

[milieu]ceux qui sont dans la forteresse s'opposent à tous, y compris les morts-vivants.

[milieu]un puissant nécromancien affronte différents groupes tout en demeurant dissimulé. Ceux qui cherchent à s'opposer à lui voient leurs troupes transformés en puissants morts-vivants.

[milieu]de nombreuses batailles opposent les rebelles aux militaires. Les rebelles perdent la majorité d'entre elles.

[milieu]un groupe, qui était auparavant des voleurs, ne s'oppose pas aux rebelles, ni aux militaires. Ils redoutent plutôt une présence maléfique au sein de la ville.

[milieu]la troupe d'élite des militaires tentent, sans succès, à chaque nuit de pénétrer dans la forteresse.

[fin]le nuage obscurcit maintenant toute la capitale et s'étend vers la tour à l'ouest. Les jours ressemblent aux nuits.

[fin]la troupe d'élite des militaires offre à tous une trêve, essayant de confédérer tous les groupes pour tenter de s'emparer de la forteresse.

[fin]les premiers réfugiés rejoignent la ville principale située plus au nord.

Note : les évènements présentés pour une semaine, ont lieu soit au début, au milieu, ou à la fin de ce septénaire, ceci à des fins indicatives. Cette notion est absente du teaser afin d'assouplir la présentation.

A titre de préparation, j'ai relu une dizaine d'éléments d'essence qui était susceptible de participer à la session. Je n'avais préparé aucun personnage secondaire. La préparation a dû me prendre environ une heure et demi. Je n'avais rien supposé de l'agissement des joueurs lors de cette préparation.

Je n'ai pas relu par exemple les dragons blancs puisque je savais que mes joueurs ne les rencontreraient pas. Tout comme je n'ai pas préparé les évènements qui survenaient au sommet du monde. Si mes joueurs décidaient d'y aller, au moment où ils le rejoindraient, ces évènements constitueraient le passé de cette région.

La partie

J'avais demandé aux joueurs de créer leurs personnages au préalable, sans moi, et de déterminer eux-mêmes leur force. Ils ont choisi des personnages de niveau, disons, 'milieu élevé'. Ils utilisaient un système à la white wolf avec quelques règles maison (honnêtement, je ne saurais dire lesquelles). Ils ont créé des personnages relativement 'bons' : chevalier, prêtre, ancien forgeron. Il n'y avait qu'un seul personnage qui cyclait.

En tant que DM, j'essaie de recourir le moins possible aux dés, et lorsque je dois en lancer moi-même, je le fais devant mes joueurs. J'avais déjà joué avec les règles de white wolf (il y a de cela des années) et je n'avais jamais été DM en utilisant ces règles. Chaque fois que nous devions nous référer au système, les joueurs m'aidaient. Ça semblait satisfaire tout le monde.

Tout au long de la session, j'ai essayé d'utiliser les illustrations le plus possible, autant celles en couleur (*vous rencontrez ce type, ces gens*) que celles en noir et blanc (*voici ce qui arrive*) et parfois même les deux à la fois (*ces gens font ceci*). Les illustrations sont un outil puissant pour représenter la réalité. Il devrait être assez évident, dans la suite, quelles illustrations j'ai utilisées à quel moment.

Début de la session.

Jours 1 et 2

Les joueurs se dirigent vers la capitale et rencontrent des réfugiés en chemin. Ils décident donc de venir à leur aide. Nous avons joué une heure sur la base de trois évènements. J'ai donc eu à développer de nombreuses choses : l'atmosphère de chaos, l'oppression, les querelles internes. Ils ont rencontré des chevaliers (que j'ai improvisés sur le moment) qui eux-mêmes aidaient les réfugiés. Au lendemain de la première nuit, j'ai lancé le meurtre d'une riche famille afin de complexifier la situation. *Ces gens ne sont pas si innocents finalement*. Les joueurs ont commencé à se dire *nous pourrions faire ça jusqu'à la fin de nos jours*. Après une discussion, ils décidèrent de quitter pour la capitale, là où ils pourraient changer des choses. En quittant, ils nomment des responsables.

Jours 3 et 4 :

En se dirigeant vers la capitale, ils rencontrent d'autres réfugiés. Ils n'obtiennent que de vagues nouvelles de la capitale, mais il semblerait que de vifs combats y ont lieu. Ils constatent la désolation qui les entoure. En s'approchant de la capitale, ils voient le nuage noir qui semble la recouvrir. Pendant la nuit, ils voient la cité en flammes. Je les informe que des loups sont non loin, et qu'ils ne semblent plus effrayés par les hommes. Ils ne mordent pas à l'appât et ne cherchent pas à en savoir davantage. S'ils s'étaient aventurés dans les bois, ils y auraient rencontré d'effroyables créatures, jusqu'alors inconnues des terres de l'exil. Ceci les auraient peut-être menés sur une autre histoire, les conduisant bien plus au nord. Finalement, ce fut leur choix et dans l'ensemble ce détail a aidé au niveau de l'atmosphère.

Jour 5 :

Ils rejoignent la cité de jour, et déambulent sans but particulier. J'ai donc décidé de leur faire rencontrer une bataille entre les militaires et les rebelles. Les joueurs décident de prendre parti pour ces derniers, mais ils réalisent bien vite qu'il n'est pas question d'oppression, mais bien d'une guerre. Après la bataille, les rebelles leur offrent de se joindre à leur cause. Les joueurs déclinent. A la tombée de la nuit, ils se sont réfugiés dans une demeure et observent la forteresse. Ils y voient des morts-vivants se faire tuer par ceux qui sont à l'intérieur.

Jour 6 :

Les joueurs décident de rechercher les morts-vivants dans cette partie de la ville. A ce point, je savais qu'ils ne déambulaient plus dans les rues, mais qu'ils avaient trouvé refuge dans des maisons. Les joueurs réussissent à découvrir une de ces demeures. J'ai dû improviser cette rencontre, mais ce ne fut pas très difficile. Comme les morts-vivants étaient faibles, les joueurs les ont éliminés assez facilement. Pendant la nuit, ils observent à nouveau la forteresse. Je les informe que le nuage s'obscurcit.

Jour 7 :

Les joueurs décident de traverser la rivière et d'aller explorer une autre partie de la capitale, là où se trouvent les voleurs et le nécromancien. J'ai improvisé une rencontre avec des voleurs qui menèrent les joueurs jusqu'à leur chef. Ils rencontrent finalement un personnage principal !! J'ai profité de l'occasion pour faire intervenir un messager avec la missive des militaires pendant cette rencontre. De cette manière, je leur proposais une nouvelle intrigue et leur présentais un groupe qu'ils ne connaissaient pas encore. Comme les joueurs étaient surpris que les voleurs refusent l'offre, j'ai lancé l'intrigue du nécromancien : *nous affrontons une menace bien plus grande, ici, à l'extérieur de la forteresse...*

Fin de la session.

Résumé

Les joueurs ont semblé bien s'amuser et ils ont trouvé que la session de cinq heures était trop courte. Nous avons donc planifié huit heures pour la suivante. La partie terminée, la première question qui me fut posée prouve bien qu'ils étaient un peu désorientés : *quelle était notre histoire ?* J'ai bien essayé de leur expliquer que c'était ce qu'on venait de jouer. *Non, non, nous voulons dire, que devons-nous faire ?* et *Oui, mais là, si nous avions choisi...*

Dans l'ensemble, ils ont beaucoup apprécié le sentiment d'être les maîtres de leur destinée, qu'à aucun moment je n'ai tenté de leur pousser dans une direction. Et je crois qu'une fois que des joueurs ont touché à ce genre de liberté, il n'est plus possible de leur dicter leurs actions. Même si j'avais essayé de les diriger, je crois qu'ils auraient refusé mes indications. Et je trouve ça excellent.

Ils ont également eu l'impression de changer des choses. Ils ont aidé des réfugiés, vaincu des militaires, tué une centaine de morts-vivants. Autre point intéressant, c'est que j'ai le sentiment que les joueurs ne peuvent discerner ce qui est improvisé de ma part et ce qui est écrit dans le scénario.



A l'automne 2006, un nouveau type de campagne vous attend.

contacts

www.jakerichmond.wordpress.com

www.riotamot.com

b.saintpierre.free.fr

www.cycles-rpg.com