BAND OF BLADES



500 NUANCES DE GEEK

UNE FANTASY MILITAIRE FORGÉE DANS LES TÉNÈBRES

PAR *STRAS ACIMOVIC* ET *JOHN LEBOEUF-LITTLE*

BAND OF BLADES

UNE FANTASY MILITAIRE FORGEE DANS LES TENEBRES



Une publication Evil Hat Productions
www.evilhat.com • feedback@evilhat.com
@EvilHatOfficial on Twitter
facebook.com/EvilHatProductions

En association avec Off Guard Games
www.offguardgames.com • worldnamer@offguardgames.com
@OffGuardGames on Twitter

Band of Blades
A Forged in the Dark Game – Un jeu « forgé dans les ténèbres »
Copyright © 2019 Off Guard Games
Tous droits réservés

Première publication en 2019 par Evil Hat Productions, LLC.
10125 Colesville Rd #318, Silver Spring MD 20901
Le nom « Evil Hat Productions » et le logo « Evil Hat » sont des marques déposées par Evil Hat Productions, LLC. Tous droits réservés.





ONT COLLABORE A LA VERSION ORIGINALE

JOHN LEBOEUF-LITTLE

• Concepteur • Rédacteur • Directeur artistique • Second intrépide •

STRAS ACIMOVIC

• Concepteur • Rédacteur • Mise en page • Commandant farouche •

KAREN TWELVES

• Rédactrice en chef • Redoutable Maîtresse des espions •

MICHELA DA SACCO

• Artiste • Sniper orite •

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

• Maxim Kostin •

ILLUSTRATIONS ADDITIONNELLES

• Tazio Bettin • John Harper •

CARTOGRAPHIE

• Vandal J Arden • Kitty NinePeaks •

RELECTRICE

• Jenn Martin •

REDACTEUR DU SUPPLEMENT

• Josh Yearsley •

RELECTEURS SENSIBILITE

• Kira Magrann • Kavita Poduri • Skylar Wall •

INDEX

• Rita Tatum •

PRODUCTION

SEAN NITTNER

• Responsable projet • Quartier-maître débrouillard •

FRED HICKS

• Président d'Evil Hat • Soldat orite •

TOM LOMMEL

• Responsable marketing • Officier zemyati •

VERSION FRANCAISE

THOMAS PEREIRA

• Traduction •

ALEXIS BROSSOLLET

• Traduction • Relectures • Édition
avec quelques bonnes idées de Vladimir Bobroff

JULIEN DEJAEGER

• Mise en page • Maquette •

Basé sur **Blades in the Dark**, créé par John Harper
Retrouvez les livrets de personnages et les aides de jeu sur
https://bit.ly/2VYKOYc

REMERCIEMENTS

Ce jeu n'aurait pu voir le jour sans la communauté de Blades in the Dark (actuellement hébergée ici : https://community.bladesinthedark.com/), la communauté originale de BitD Beta, ainsi que tous les joueurs ayant apporté leurs critiques et fait part de leurs retours, lors du développement de ***Band of Blades***.

LE SEUL, L'UNIQUE : un merci tout particulier à Dylan Boates – le tout premier à avoir maîtrisé le jeu en dehors de notre équipe, celui qui lisait et corrigeait des livrets de personnages et des pouvoirs à trois heures du matin, qui en déduisait l'univers du jeu, et a codé les livrets sur le site Roll20. **Mille mercis.**

UN MERCI TOUT PARTICULIER : à John Harper, mon mentor, et aux gredins dont je tente d'égaler le Rang. À Sean « Landgrave » Nittner et sa compagne Allison, qui ont joué à une version à peine dégrossie et nous ont fourni des retours inestimables. Cette première session a défini tant de choses pour le jeu final.

LES JOUEURS-TESTEURS : Yoshi, Kelsa, Eric Vulgaris, Syth, Morgan, Jerry, Alice Grizzle, xMsGingaNinja et Dylan. Merci à vous d'avoir été là quand les roues n'étaient encore pas bien fixées. Une dédicace toute particulière à Syth/Ben Wright pour ses relectures de ce tome encyclopédique et pour la clarté de ses notes.

LA CAMPAGNE FAITE MAISON : Nick, Mike et Josh. Le premier à Dague-en-Ciel !

LA MEILLEURE BANDE DU MARDI SOIR : Alice, Mads (alias Christian), Lou et Dylan.

LA VÉRITABLE ÉQUIPE DE JOUEURS : Jahmal Brown, Misha Bushyeager, Jenn Martin et Sean Nittner. En espérant que vous parveniez tous sains et saufs à Dague-en-Ciel !

LES SUPER-FANS : Jenn Martin (qui calligraphie ses Chroniques) et Duan Bailey, qui répond en ligne à toutes les questions plus rapidement que moi. Merci de partager notre enthousiasme !

MENTIONS SPECIALES

Polices de caractères : Zamolxis I, de Zamolxis. Major Guilty, de Billy Argel. Minion Pro.

Logiciels : Ce livre a été produit en utilisant Adobe Creative Suite (InDesign, Photoshop et Illustrator). Les cartes originales ont été créées en utilisant HexKit, de Cecil Howe.

Plusieurs œuvres ont influencé ***Band of Blades*** de diverses manières. Ce jeu n'existerait pas sans elles :

Blades in the Dark, créé par John Harper.

Apocalypse World, de Vincent et Meguey Baker.

Le *Cycle de la Compagnie noire*, créé par Glen Cook (dont la suite est apparemment toujours en préparation !).

X-Com: Enemy Unknown, de Fireaxis games.

Vermintide 2, de Fatshark Games.

FTL: Faster than Light, de Subset Games.

TABLE DES MATIERES

CHAPITRE 1
LES BASES 1

Le jeu 1
Le monde 2
Le ton 2
L'horreur 3
Les joueurs 3
Personnages et Rôles 4
Les Élus et les Brisés 5
Le Rôle du Meneur de jeu 6
Jouer une session 6
C'est votre jeu 7
Les incontournables 7
Ce dont vous aurez besoin 7

LE SYSTÈME DE BASE 8
C'est un jeu de rôle 8
Jugement personnel 8
Customiser votre ton 9
Jets de dés 9

LA STRUCTURE DU JEU 11

ACTIONS ET CARACTÉRISTIQUES 12

STRESS ET TRAUMA 14

CORRUPTION & SOUILLURE 16

COMPTEURS DE PROGRESSION 18

LE JET D'ACTION 22
Résumé du Jet d'action 28

EFFET 30
Établir la Position et l'Effet 34

CONSÉQUENCES ET BLESSURES 36
Effet limité 36
Corruption 36
Complication 37
Occasion perdue 37
Position dégradée 37

BLESSURES 38

RÉSISTANCE ET ARMURE 40
Mort d'un personnage 41
Armure 42

JET DE CHANCE 44

RECUEILLIR DES INFORMATIONS 46

EXEMPLE DE JEU 49

PJ CONTRE PJ 52
Exemple de conflit entre PJs 54

PROGRESSION DE LA LÉGION 56
Progression du personnage 56
Limites de progression 57

PROGRESSION DES ÉLUS 57

CHAPITRE 2 :
PERSONNAGES 59

CRÉATION DE PERSONNAGE 60
Résumé de la création de personnage 68

ACTIONS 70

ACTIONS DE SPÉCIALISTE 72

PAQUETAGE 73

ÉQUIPEMENTS STANDARDS 74

CAPACITÉS STANDARDS 77

LE ROC 79
Capacités spéciales 80
Équipement et charge 81

LE TOUBIB 83
Capacités spéciales 84
Équipement et charge 85

L'Officier 87
Capacités spéciales 88
Équipement et charge 89
L'Éclaireur 91
Capacités spéciales 92
Équipement et charge 93
le Sniper 95
Capacités spéciales 96
Équipement et charge 97
le Bleu 99
Capacités spéciales 100
Capacités du Bleu & promotion 101
Équipement et charge 102
le Soldat 105
Capacités spéciales 106
Équipement et charge 108
promotion 109

CHAPITRE 3
LA LEGION 113

choix des rôles de légion 114
le Commandant 117
Responsabilités 118
Temps 118
Pression 119
Avancée 119
Étapes 120
Missions 121
Renseignement 122
le Second 125
Responsabilités 126
Moral 126
Affectation pour les missions 126
Commandement des missions 127
Suivi des effectifs 127
Escouades de la Légion 128
Engagement 130
Expérience (px) 133
le Quartier-maître 135
Responsabilités 136
Réserves 136
Actions de campagne 136
Matériel 139
le Gardien des Chroniques 143
Responsabilités 144
Les Listes et les Chroniques 144
Retour au camp 145
Histoires de la Légion 146
le Maître des espions 149
Responsabilités 150
Réseau d'espions 150
Espions 152
Dépêcher des espions 154

CHAPITRE 4 :
LE DIVIN 157

les dieux 158
les élus 159
création d'élu 160
Aspects Divins 162
Shreya 165
Capacités d'Élue 166
Mission initiale 168
la Cornue 171
Capacités d'Élue 172
Mission initiale 174
Zora 177
Capacités d'Élue 178
Mission initiale 180
les morts-vivants 182
le Roi des Braises 184
les brisés 184
Configuration initiale des Brisés 185
Pestilence 187
Capacités de Brisée 188
Troupes 190
Relations 193
Tourmente 195
Capacités de Brisée 196
Troupes 198

Relations 201
Boucher 203
Capacités de Brisé 204
Troupes 206
Relations 209
Alors comme ça, vous voulez tuer un Brisé 210

CHAPITRE 5 : LA PHASE DE MISSION 213
La phase de mission 214
Missions spéciales 215
Sélectionner une mission 216
Choisir les personnages et leur paquetage 217
Le jet d'engagement 218
Flashbacks 220
Limites des Flashbacks 220
Exemples de Flashbacks 221
Coopération 222
Manœuvres de coopération 222
Aider 222
Mener une action de groupe 222
Préparatifs 223
Protéger 224
Escouades 226
Diriger & actions de groupe 226
Dégâts 226
Discipliner et diriger 227
Niveaux d'échelles 227
Facteurs d'effets 228
Exemple de mission 230
Missions secondaires 249
Comptabilité 249
Retour au camp 250
Résumé de la phase de mission 251

CHAPITRE 6 : LA PHASE DE CAMPAGNE 253
Le temps passe 254
Actions de campagne 254
Avancée 254
Jeu libre 255
Exemple de phase de campagne 256
Résumé de phase de campagne 261

CHAPITRE 7 : COMMENT JOUER 263
La fiction prime 264
Déclencher le jet d'action 266
Danger lié à un PNJ 270
Les actions en jeu 273
Bricoler 274
Combattre 276
Démolir 278
Diriger 280
Discipliner 282
Influencer 284
Parcourir 286
Rechercher 288
Reconnaître 290
Sympathiser 292
Tirer 294
Actions de Spécialiste 297
Ancrer 298
Contacts 299
Opérer 300
Planques 301
Tisser 302
Tripes 303
Viser 304
Bonnes pratiques du joueur légionnaire 306

CHAPITRE 8 :
DANS LES COULISSES 311

GÉNÉRATEUR DE MISSIONS ALÉATOIRES 314
Missions d'assaut 316
Missions de reconnaissance 317
Missions religieuses 318
Missions d'approvisionnement 319
OBSTACLES 320
RÉCOMPENSES DE MISSION 322
PÉNALITÉS DE MISSION 323
JEU ÉQUITABLE 326
HORREUR 329
OBJECTIFS DU MJ 330
ACTIONS DU MJ 331
PRINCIPES DU MJ 336
BONNES PRATIQUES DU MJ 338
MAUVAISES HABITUDES DU MJ 342
DÉMARRER LA SESSION 346

CHAPITRE 9 :
LE MONDE DANS SON ENSEMBLE 351

LE CADRE 352
L'HÉRITAGE DU VIEIL EMPIRE 353
BREF RÉSUMÉ HISTORIQUE 354
CULTURES ORIENTALES 356
Barta 356
Or 358
Panya 360
Zemya 362
CULTURES OCCIDENTALES 364
Aldermark 364
Dar 364
La Confédération de Royin 365
Les grandes cités du désert 365
Les principautés d'Andrastus 365
L'Alchimie 366
Les Miséricordes 367

CHAPITRE 10 :
ETAPES 369

ALDERMARK 370
Carte 372
LE FRONT DE L'OUEST 375
Règles spéciales 376
Missions spéciales 377
PLAINEVAST 379
Règles spéciales 380
Missions spéciales 381
LA LONGUE ROUTE 383
Règles spéciales 384
Missions spéciales 385
LES MINES DE BARRAK 387
Règles spéciales 388
Missions spéciales 389
LA PASSE DES PENDUS 391
Règles spéciales 392
Missions spéciales 393
LE CAMP DE MONTESOLEIL 395
Règles spéciales 396
Missions spéciales 397
LES BOIS DE DURESH 399
Règles spéciales 400
Missions spéciales 401
LA FORÊT DE TALGON 403
Règles spéciales 404
Missions spéciales 405
RIVECOUCHANT 407
Règles spéciales 408
Missions spéciales 409
RIVELEVANT 411
Règles spéciales 412

Missions spéciales 413

FORT CALISCO 415
Règles spéciales 416
Missions spéciales 417

LA CHAUSSÉE HAUTE 419
Règles spéciales 420
Missions spéciales 421

LA GUEULE 423
Règles spéciales 424
Missions spéciales 425
La forteresse de Dague-en-ciel 427
Dénouement 428
Score final 430

CHAPITRE 11 : CHANGER LE JEU 433
Élargir le cadre 434
Origines autres 434
Nouvelles missions spéciales 436
Nouvelles reliques 437
Campagnes à six joueurs 437
Créer quelque chose de neuf 438
Médailles 438
Mission supplémentaire 439
Spécialisations d'escouades 439
Capacités avancées et permissions 440
Styles de maître d'armes 440
Style Fend-la-pierre 441
Style Lame vengeresse 441
Changements radicaux 442

INDEX 444
CHRONIQUES 452





CHAPITRE 1
LES BASES

LE JEU

La bataille des Champs d'Ettenmark fut un massacre. Je défendais le flanc sud contre les troupes de Pestilence. Nous étions submergés par les Putrides et mes bras s'engourdissaient à force de protéger les tireurs de ma lance. Une créature haute de deux étages chargea droit sur nous. Nous concentrâmes notre feu sur elle. Un feu verdâtre s'écoula des blessures causées par la foudre noire, sans autre effet que de la faire rugir et accélérer. Quand je vis nos soldats paniquer, je bondis en avant d'eux dans un acte désespéré. Je me souviens vaguement d'avoir dépassé notre ligne de bataille.

Ce fut l'un de nos éclaireurs qui me retrouva au cours de la retraite. Ma jambe était horriblement fracturée. Je le suppliai de m'aider ou de m'achever et de brûler ma dépouille. Je refusais de devenir l'une de ces choses. Il me porta en travers de ses épaules sur plus de deux lieues. Je passais tout le trajet à retenir mes cris, chaque fois que ma jambe bougeait, pour éviter de révéler notre position.

La Légion est presque anéantie. Nous ne survécûmes aux deux journées nécessaires pour rejoindre et traverser la Tigeria que grâce à l'Élue qui nous accompagnait. Le Commandant dit que nous sommes coupés des armées plus à l'est, ce qui va nous forcer à traverser l'Aldermark à marche forcée, pour rejoindre un col au nord qui n'est plus mentionné que dans les Chroniques.

Désormais, je bringuebale sur des sacs de patates, à l'arrière d'un chariot, toujours en vie alors que tant d'entre nous y sont restés, à me demander pourquoi je fus épargnée.

– Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

Band of Blades est un jeu propulsé par le système de *Blades in the Dark*, mettant en scène les derniers survivants de la Légion, une troupe de mercenaires autrefois renommée, qui s'efforce désormais de survivre et d'empêcher le Roi des Braises de détruire les derniers bastions de l'Humanité. Ce jeu parle de tactiques, de missions téméraires, de batailles contre des hordes de morts-vivants, de magies horribles, et de soldats qui luttent, se protègent les uns les autres et meurent héroïquement.

Nous jouons pour découvrir si les Légionnaires vont survivre à la horde de morts-vivants qui les pourchasse, eux et leur Élue – cette humaine investie d'une étincelle de pouvoir divin – et pour déterminer s'ils peuvent faire à eux seuls la différence dans cette guerre.

LE MONDE

Quand l'Humanité fait face à un grand péril et que le surnaturel tourmente le monde, les dieux créent un ou plusieurs Élus. Ces puissants champions sont investis d'aspects de leur divinité tutélaire. Ils chevauchent en avant des troupes pour terrasser des bêtes mythiques, sceller les déchirures du monde, et briser des maléfices. Lorsque le Roi des Braises dévasta l'Ouest, neuf Élus, un nombre jamais vu auparavant, se dressèrent face à lui. Lors de leur affrontement, cinq d'entre eux furent Brisés et rejoignirent ses rangs. Une armée de la dernière chance fut levée par les Élus restants et conduite à la dernière bataille décisive sur les plaines de l'Ettenmark.

L'Humanité fut vaincue. Nul ne s'attendait aux horreurs que les Brisés avaient déchaînées.

Une troupe de mercenaires renommés, qui désormais bat en retraite, cherche à endiguer l'avancée du Roi des Braises. La Légion espère gagner assez de temps pour que les Royaumes orientaux reprennent espoir et échafaudent des plans insensés pour permettre la survie de l'Humanité.

LE TON

Band of Blades est une fantasy militaire sombre.

La fantasy sombre met en avant des éléments d'horreur, et ce jeu en particulier possède des thèmes d'horreur prononcés. Les ennemis auxquels les personnages sont confrontés sont d'horribles morts-vivants, qui méprisent souverainement la vie. Ces hordes sont puissantes, redoutables, et elles cherchent à massacrer les personnages, qui ne disposent d'aucune magie pour leur sauver la mise. C'est un jeu dans lequel la mortalité et la fragilité de la condition humaine jouent un grand rôle.

Il s'agit d'un monde de fantasy, mais pas de l'un de ceux où l'on trouve des dragons, des elfes ou des nains. Il n'existe aucune prophétie annonçant l'issue de cette guerre, aucun magicien à même de lancer un sort assez puissant pour vaincre le Roi des Braises. Il s'agit d'un monde où les seules solutions sont le sang, la sueur et les larmes de ceux qui luttent pour leur survie. C'est un monde ancien, avec des ruines oubliées et des créatures de légendes, un monde dont l'Histoire reste nimbée de mystères et qui ne se soucie pas de la vie ou de la mort de nos protagonistes – d'ailleurs, les chances jouent contre eux. L'ennemi dispose d'horreurs surnaturelles, tandis que vous ne pouvez compter que sur votre ruse, votre courage et la force de vos bras.

La fantasy militaire est apparentée aux récits de guerre des deux grands conflits mondiaux ; « *La guerre c'est l'enfer* ». Elle ne met pas en scène des héros menant des charges valeureuses, mais des soldats dormant dans la boue, marchant sur de longues distances, et qui doivent affronter aussi bien la faim et les privations que les attaques incessantes d'un ennemi capable de les éradiquer à tout moment.

Le niveau technologique de ce monde correspond, avec quelques différences notables, à la Renaissance européenne tardive. La poudre noire est disponible et la plupart des nations disposent de fusils ou de pistolets à chargement par la bouche. Le moteur à explosion n'existe pas et les énormes moteurs à vapeur sont excessivement rares – les

animaux de trait fournissent toujours l'essentiel de la force mécanique. La nation d'Or est en pointe dans les domaines de l'alchimie et de la mécanique, mais la plupart de ses découvertes restent confinées à ses frontières. On ne trouve ni usine, ni technique de production à grande échelle. Le courrier est toujours acheminé par des cavaliers.

L'HORREUR

L'horreur est un sujet central de ***Band of Blades*** – un sujet très vaste. Les thèmes abordés dans ce livre peuvent être très crus et ne pas convenir à toutes les tables de joueurs. Prenez le temps d'en discuter avec vos joueurs avant la première session, afin de définir quelles imageries spécifiques doivent être évitées, et au contraire quels thèmes les joueurs souhaitent explorer. Certaines personnes n'ont aucun problème avec les niveaux d'horreur les plus extrêmes, pour autant que certaines lignes ne soient pas franchies – par exemple la violence envers les animaux ou les enfants. Respectez les limites de chacun et vous pourrez vous amuser ensemble.

Il est conseillé d'adapter le jeu à vos propres sensibilités, en vous concentrant sur certaines descriptions ou au contraire en « coupant au montage ». L'une des façons d'y parvenir consiste à discuter de films d'horreur autour de la table pour établir quels sont les incontournables de votre groupe.

Tout le monde ne peut pas citer à l'improviste toutes ses bornes et limites. L'imagerie, des descriptions particulièrement graphiques, voire des thèmes entiers dans le genre de l'horreur peuvent facilement mettre les joueurs mal à l'aise – tout comme ils peuvent être perturbés par des choses auxquelles ils ne s'attendaient pas, ou dont ils ignoraient qu'elles pouvaient les gêner. Vous devriez vous assurer de disposer d'un outil de sécurité à votre table. Notre préférence va au mécanisme Script Change, créé par Brie Sheldon (disponible sur http://briebeau.com/thoughty/script-change/) pour sa facilité de compréhension, qui emprunte au langage cinématique. Votre groupe peut également utiliser la Carte X (version française : https://tousrolistes.fr/wiki/jeu-de-rôle/x-card), ou toute autre technique avec laquelle votre table est familiarisée et confortable.

Une bonne pratique consiste à consulter régulièrement vos joueurs, afin de vous assurer qu'ils sont tous sur la même longueur d'onde et qu'ils s'amusent toujours.

LES JOUEURS

Les joueurs adopteront plusieurs rôles au cours du jeu, y compris ceux de certains Légionnaires et officiers supérieurs spécifiques. L'un des joueurs endossera le rôle de meneur de jeu (MJ), en se chargeant d'incarner les armées de morts-vivants. Il n'y a que peu de fidélité envers un personnage, ce qui signifie que lors d'une mission donnée, un joueur peut très bien incarner un personnage qui a été joué par un autre au cours de la mission précédente.

Les joueurs endossent la responsabilité de coauteurs du jeu et usent de leur jugement personnel en ce qui concerne les mécaniques de jeu, les jets de dés et les conséquences de leurs actions. Ils collaborent pour donner vie à la Légion.

PERSONNAGES ET RÔLES

Chaque joueur qui incarne un Légionnaire devra adopter deux modes de jeu différents. Le premier consiste à jouer un **Rôle** au sein de la Légion. Chaque joueur *incarnera toujours le même Rôle*. Chaque Rôle de Légion est associé à un personnage, et vous incarnez le personnage associé à votre Rôle lorsque cela est nécessaire. Le second consiste à jouer un Légionnaire en mission. Les joueurs peuvent incarner de multiples Légionnaires au cours d'une campagne. Vos personnages sont créés avant votre première phase de mission, tandis que vos Rôles seront créés à la suite de cette première mission, avant de procéder à votre première phase de campagne.

Ces Rôles sont responsables de la planification stratégique de l'armée et ils apparaissent principalement au cours de la **phase de campagne**. Ils ne sont pas souvent joués, dans le détail de la fiction, mais ils sont responsables des actions à long terme et du jeu stratégique.

Vous trouverez ci-dessous la liste de ces Rôles de Légion dans le jeu. Parmi eux, les trois listés à gauche sont obligatoires, et doivent figurer dans toutes les sessions de jeu. Ceux listés à droite sont optionnels, et pourront être sélectionnés si votre table réunit plus de trois joueurs.

RÔLES DE LÉGION

- **Le Commandant :** sélectionne les missions et les routes empruntées.
- **Le Second** : distribue les affectations personnelles lors des missions.
- **Le Quartier-maître** : gère les besoins matériels de la Légion.
- **Le Gardien des Chroniques** : rédige les Chroniques de la Légion.
- **Le Maître des espions :** coordonne un réseau d'espions.

Si l'un de ces rôles optionnels n'est pas retenu, il peut tout de même exister dans la fiction, mais il ne pourra pas apporter de bénéfice mécanique à la campagne.

En plus de ces personnages, chaque joueur incarnera quelques **Spécialistes** et **membres d'escouade** spécifiques au cours du jeu. Ces rôles seront joués principalement durant la **phase de mission**.

SPÉCIALISTES

- **Le Roc** : un protecteur et un combattant puissant au corps à corps.
- **Le Toubib :** un praticien habitué au combat.
- **L'Officier :** un chef et tacticien.
- **L'Éclaireur :** une avant-garde discrète.
- **Le Sniper :** létal en combat à distance.

MEMBRES D'ESCOUADE

- **Le Bleu :** une recrue qui doit encore faire ses preuves.
- **Le Soldat :** un vétéran endurci.

LES ÉLUS ET LES BRISÉS

Après en avoir discuté avec les autres joueurs, le MJ devra choisir l'Élue et les Brisés de votre campagne. Ces puissances sont des avatars des entités divines qui s'affrontent dans votre monde. L'Élue et les Brisés sélectionnés influeront fortement sur le ton adopté et les thèmes abordés dans le jeu. Vous les trouverez listés ci-dessous.

LES ÉLUS

En plus des Rôles, des Spécialistes et du matériel, la Légion se déplace en compagnie d'une Élue – chacun de ces éléments est déterminant pour la survie de la Légion. Les Élus et Élues sont des humains investis d'une étincelle divine, qui ont accepté de suivre le rite de Sélection, mettant leur corps au service d'une divinité. Ils deviennent ainsi littéralement l'avatar d'un dieu. L'Élue voyageant avec la Légion est l'une de ses rares chances d'échapper à la horde des morts-vivants et de jamais revoir les Royaumes orientaux.

- **Shreya :** une puissante guerrière, Élue de la déesse guérisseuse des Bartans. Privilégie les actions militaires et la stratégie.
- **La Cornue :** une mystérieuse métamorphe, Élue du dieu forestier des Panyars. Privilégie les pouvoirs mystérieux et les ruses habiles.
- **Zora :** une féroce et antique Élue zemyatie, qui teste constamment ses fidèles. Privilégie les batailles sans merci et l'assaut direct des morts-vivants.

LES BRISÉS

Les Brisés étaient autrefois des Élus, mais le Roi des Braises les a corrompus, a perverti leur jugement et les a ralliés à sa cause. Chacun d'entre eux personnifie un thème particulier de l'horreur : les ravages de la guerre, l'horreur corporelle ou l'alchimie corrompue. Chaque campagne met en avant deux de ces monstres et leurs armées de morts-vivants qui harcèlent la Légion lors de sa retraite.

- **Pestilence :** une corruptrice de la chair et une alchimiste pervertie. Associée à des thèmes d'horreur corporelle et de science toxique.
- **Tourmente :** une sorcière des tempêtes, qui aime graver ses maléfices dans la chair de ses victimes. Associée à des thèmes de tension, d'incertitude et d'horreur psychologique.
- **Boucher** : un colosse et armurier monstrueux. Associé à des thèmes de déshumanisation et de totalitarisme.

Pour chacun des Brisés, reportez-vous au Chapitre 4, à partir de la page 157. Les Élues qui n'ont pas été sélectionnées se battent sur un autre front, battant en retraite et résistant aux assauts du Roi des Braises dans le Sud et à l'Est. Le Brisé laissé de côté avance avec le gros des forces de morts-vivants, aux côtés du Roi des Braises, ou bien mène d'autres conquêtes en son nom.

LE RÔLE DU MENEUR DE JEU

L'un des joueurs endosse le Rôle de MJ. Il est chargé de donner vie de façon dynamique au monde autour des personnages, en particulier aux citoyens d'Aldermark et à la menace morte-vivante posée par les Brisés et leurs sbires. Le MJ incarne tous les **personnages non-joueurs** (PNJs) du monde en leur donnant à chacun un désir concret et un mode d'action privilégié.

Le MJ supervise la conversation que vous élaborez au cours du jeu afin de l'orienter vers les éléments intéressants. Le MJ n'est pas responsable de l'histoire et ne planifie pas les situations à l'avance. Il présente des possibilités attrayantes aux joueurs puis suit le déroulement des actions et de leurs conséquences, où que cela mène. En raison de la nature spécialisée de ce Rôle, il est mentionné ici spécifiquement, bien qu'il partage toujours le contrôle narratif avec les autres Rôles du jeu.

JOUER UNE SESSION

Une session de ***Band of Blades*** est comme un chapitre de livre. On y trouve un ou deux événements principaux, ainsi qu'éventuellement quelques éléments de récit secondaires, le tout s'inscrivant dans la trame générale. Une session de jeu peut durer, selon le groupe, de deux à six heures.

Une session comprend deux phases. Dans la **phase de mission**, la table choisit deux missions à accomplir. L'une devient la **mission principale**, tandis que l'autre sera la **mission secondaire**. Vous procédez alors au jet d'engagement, qui vous plonge dans l'action de la **mission principale**. Les personnages-joueurs (PJs) agissent, subissent les conséquences de leurs actions, puis l'opération prend fin (par un succès ou un échec). La mission secondaire est quant à elle entièrement décidée par un **jet d'engagement**. Notez toutefois que pour la première session de la campagne, il n'y aura pas de mission secondaire, et que vous plongerez droit au cœur de l'action sans jet d'engagement.

Après cela, vous passez à la **phase de campagne**. Les Légionnaires utilisent des **actions de campagne** afin de récupérer ou de mener des projets annexes, et avancent (ou pas) vers la forteresse de Dague-en-Ciel. Le Commandant établit ensuite ses priorités de missions, que le MJ utilise pour créer d'autres missions, ce qui mène à la phase de mission suivante.

Une « session de jeu » englobe les deux missions et les actions de campagnes qui suivent, plus un peu de jeu libre. Quand votre groupe se sera familiarisé avec le jeu, vous pourrez décider de faire tenir plus de sessions dans une même soirée, mais vous devriez vous efforcer de toujours terminer chaque session et de ne quitter la table qu'après avoir effectué vos actions de campagne, avant d'entamer la phase de mission suivante.

Une campagne typique est composée d'une douzaine de sessions, qui voient vos Légionnaires progresser vers la forteresse de Dague-en-Ciel pour un dernier face-à-face avant le long hiver. Une fois la forteresse atteinte et sa défense assurée, votre campagne se conclut et vous calculez alors votre score. Il est possible que vos Légionnaires n'atteignent jamais Dague-en-Ciel, faute de temps ou d'effectifs, ou suite à la perte de votre Élu. Il s'agit d'un jeu *où vous pouvez finir perdant*.

C'EST VOTRE JEU

Ce jeu évoque la retraite précipitée de la Légion à travers l'Aldermark, dans un monde de fantasy sombre. Avant de lancer votre campagne, vous devriez discuter ensemble des thèmes que vous aimeriez y voir figurer. Tous les jeux ne conviennent pas à tous les groupes de joueurs, et vous devez vous assurer que tous vos joueurs adhèrent au concept du jeu.

Ces thèmes sont en partie déterminés par les personnages que vous créez et par les Élus et Brisés que vous sélectionnez. Par exemple, si vous souhaitez aborder le thème de la vengeance, faites de Shreya votre Élue et de Pestilence l'un des Brisés lui faisant contrepoint. Discutez de vos décisions, afin que tout le monde soit d'accord sur ce que vous tentez d'accomplir. Si quelqu'un est mal à l'aise avec la direction que prend le jeu, négociez pour garantir que tout le monde est sur la même longueur d'onde. Exprimez-vous ! La route de Dague-en-Ciel est longue et les histoires que vous allez raconter doivent vous passionner.

Votre récit soulèvera des questions auxquelles ce livre n'apporte aucune réponse. Par quel procédé exact un Élu devient-il un Brisé ? Quels animaux géants rôdent dans les forêts de l'Aldermark ? Vous devrez y répondre en jouant. Pour votre monde, la réponse pourra différer de celle d'un autre, et c'est tant mieux. Il vous appartient de créer les choses qui ne sont pas expressément mentionnées dans ce livre, et nous espérons découvrir quelles réponses votre groupe va apporter.

LES INCONTOURNABLES

Lorsque vous présentez le jeu, voici quelques œuvres incontournables que vous pouvez mentionner pour relier le jeu à des choses que les joueurs connaissent peut-être déjà :

Films : *Princesse Mononoké* de Hayao Miyazaki, *Les Sept Samouraïs* d'Akira Kurosawa

TV : *Game of Thrones* de George R.R. Martin, *Battlestar Galactica* de Glen Larson, *Fullmetal Alchemist* de Hiromu Arakawa

Livres : Le *Cycle de la Compagnie noire* de Glen Cook, l'*Anabase* de Xénophon.

Générique : *We Will Fight* de Battle Beast

CE DONT VOUS AUREZ BESOIN

- De quatre à cinq joueurs (dont le MJ). Pour des groupes plus nombreux, voir page 436.
- Une poignée de dés à six faces (quatre ou cinq par joueur dans l'idéal).
- Des copies des fiches – comprenant les Rôles, les Spécialistes, des Bleus supplémentaires, les Élus, les Brisés, et des fiches de référence (disponibles sur https://bit.ly/2VYKOYc).
- Conservez ce livre sous la main pour référence.
- Des feuilles vierges, des fiches bristol, ou tout autre support de prise de notes.

LE SYSTÈME DE BASE

C'EST UN JEU DE RÔLE

Jouer à ***Band of Blades*** revient à tenir une discussion collaborative qui se tient entre tous les joueurs autour de la table, dans laquelle l'incertitude narrative est résolue par les dés. Le MJ présente le monde aux autres joueurs, qui décident les actions de la Légion dans ce contexte. Tout le monde collabore afin de s'assurer que le jeu est joué équitablement. Les résultats des jets de dés dictent les changements du récit, qui mènent à de nouvelles situations, actions, puis enfin à de nouveaux jets de dés.

Il est très important de comprendre que l'issue du récit ne doit pas être connue à l'avance. Vos soldats n'ont aucune garantie de survivre. Les mécanismes du jeu vous révéleront ce qui se passe et vous déciderez que faire ensuite. Ainsi, le récit prendra des directions imprévisibles et atteindra des conclusions palpitantes qu'il vous aurait été impossible de prédire au départ.

JUGEMENT PERSONNEL

La prise de chaque type de décision incombe à certaines personnes en particulier.

Lorsque vous jouez, vous devrez vous livrer à des jugements sur des points clés. Tout le monde contribue, mais selon les cas, ce sont les joueurs ou le MJ qui auront le dernier mot :

- Quelles actions apportent une solution raisonnable à un problème donné ? *Devons-nous* ***PARCOURIR*** *la cour en vitesse pour dépasser les Putrides, ou pourrions-nous* ***RECONNAÎTRE*** *le terrain discrètement en contournant les carrioles qui s'y trouvent ?* Les joueurs Légionnaires ont le dernier mot. Pour en savoir plus sur le choix des actions appropriées, voir page 268.
- À quel point une action donnée est-elle dangereuse dans telle circonstance, et à quel point sera-t-elle efficace ? *Quel est le risque ? Cette personne peut-elle être suffisamment* ***INFLUENCÉE*** *?* Le MJ a le dernier mot.
- Quelles conséquences sont infligées pour concrétiser le danger dans une circonstance donnée ? *Votre jambe se brise-t-elle quand l'Horreur vous agrippe de son énorme main et vous projette de l'autre côté du champ de bataille ? Les griffes des Putrides ne font-elles que vous labourer les chairs ou sont-elles également dégoulinantes d'un ichor corrupteur ?* Le MJ a le dernier mot.
- Une situation demande-t-elle de procéder à un jet de dés – et si oui, lequel ? *Votre personnage est-il en position de déclencher un jet d'action, ou doit-il d'abord procéder à un jet de résistance pour s'emparer de l'initiative ?* Le MJ a le dernier mot.
- Quels événements du récit correspondent aux déclencheurs d'expérience permettant aux personnages et aux Élus de progresser ? *Si vous avez mis en avant vos origines ou vos traumatismes dans le jeu, marquez votre expérience.* Les joueurs Légionnaires ont le dernier mot.

Un certain nombre d'autres décisions sont prises par chacun des Rôles spécifiques. Par exemple, le Commandant décide de faire avancer les troupes. Le Second décide qui déployer lors de chacune des missions. Les décisions relevant d'un Rôle spécifique sont notées dans les livrets de rôles.

PERSONNALISER LE TON

Par défaut, le monde de ***Band of Blades*** est sombre et sinistre. Les décisions portant sur les risques associés à telle action, ou sur ce qui peut être véritablement tenté, sont susceptibles de faire dévier le récit du style militariste sombre, vers un ton plus « action/aventure ».

Les décisions que vous prenez peuvent contribuer à fixer le ton de votre jeu, entre sinistre et optimiste, et entre action et drame. Ces choix révèlent ce que représente *Band of Blades* pour votre groupe et vous. Il n'y a aucune mauvaise réponse en la matière ! Faites du monde votre terrain de jeu !

JETS DE DÉS

Band of Blades utilise des dés à six faces. **Vous lancez plusieurs dés, mais ne conservez que le résultat le plus élevé.**

- Si celui-ci est un **6**, c'est un **succès complet** – les choses se passent bien. Si vous obtenez **plusieurs 6**, c'est un succès **critique** – vous gagnez un avantage supplémentaire.
- Si votre meilleur résultat est un **4 ou 5**, c'est un **succès partiel** : vous accomplissez ce que vous essayiez de faire, mais avec des conséquences (complication, blessure, effet limité, etc.).
- Si votre meilleur résultat est compris entre **1 et 3**, c'est un **résultat** défavorable. Vous vous retrouvez dans une situation désavantageuse. Vous n'atteignez probablement pas votre objectif et vous subissez également des conséquences néfastes.

Si le nombre de dés à lancer est nul ou négatif, lancez deux dés et prenez le résultat le plus bas. Dans un tel cas de figure, un double 6 ne compte pas comme succès **CRITIQUE**.

Tout le système de jeu et les différents sous-systèmes sont des variantes de cette mécanique fondamentale. Lorsque vous en êtes à vos premiers pas dans ce jeu, vous pouvez toujours revenir à ce simple jet de dés pour savoir comment les choses se passent. Cela vous aidera à maintenir le rythme ; vous pourrez vérifier la règle exacte plus tard, quand vous en aurez le temps.

Même avec un nombre important de dés à lancer, le résultat le plus courant est **4-5** : succès partiel. Votre personnage aura donc tendance à réussir, mais cela aura un prix. La vie sur le champ de bataille est rude et dévastatrice, et la mécanique des jets de dés renforce cet état de fait en multipliant les complications. Vous disposez d'outils vous permettant de contrebalancer ces mauvais résultats, comme les jets de résistance ou l'armure, mais la guerre ne vous épargne jamais. Veillez donc à les employer à bon escient ; vous ne pourrez pas échapper à tout.

Vous lancerez un nombre de dés égal à la valeur du **trait** utilisé (comme l'action **TIRER**, votre caractéristique de **PROUESSE**, le niveau de **menace** de votre Élue, ou la valeur de **prospérité** du lieu où vous êtes), éventuellement modifié. Le plus souvent, vous lancerez entre un et quatre dés.

Même si vous ne lancez qu'un seul dé, vos chances de réussite sont plutôt bonnes (50 %). Les traits que vous utiliserez le plus fréquemment sont vos valeurs d'action. Par exemple, un joueur peut lancer un nombre de dés égal à sa valeur d'action de **COMBATTRE** lorsqu'il se bat contre un ennemi.

Les cinq types de jets de dés que vous utiliserez le plus souvent en cours de partie sont :

- **Le jet d'action :** lorsqu'un PJ tente une action dangereuse ou à l'issue incertaine, vous effectuez un jet d'action pour en connaître le résultat. Les jets d'action, leurs effets et conséquences représentent la majeure partie du jeu. Voir page 12.
- **Le jet de campagne :** lorsque les PJs rentrent de mission et que vous passez à la phase de campagne, les divers Rôles de Légion effectueront certaines actions, telles que les actions de campagne du Quartier-maître ou les affectations à long terme du Maître des espions. Voir page 136.
- **Le jet d'engagement :** effectué au début de chaque mission. Il permet d'éluder la planification et de mettre en valeur la position dans laquelle les PJs se trouvent au moment où ils sont confrontés aux premiers obstacles et rebondissements de la mission.
- **Le jet de chance :** le jet de chance est un outil que le MJ peut employer s'il préfère laisser le hasard décider à sa place. *Quel est le degré de loyauté de ce membre d'escouade ? À quel point ce Brisé est-il assoiffé de vengeance ? Que valent les informations figurant sur les notes de Pestilence dont vous vous êtes emparées* ? Voir page 44.
- **Le jet de résistance :** un joueur peut faire un jet de résistance lorsque son personnage subit une conséquence négative. Le jet indique combien de points de stress le personnage encaisse pour réduire la gravité de cette conséquence. *Lorsque tu résistes à cette blessure « Jambe cassée », tu prends des points de stress, mais ce n'est plus désormais qu'une « Cheville foulée ».* Voir page 40.



LA STRUCTURE DU JEU

Band of Blades alterne entre deux phases majeures – la **phase de mission** et la **phase de campagne**.

Au début de la phase de mission, le MJ informe les autres joueurs de la situation générale, puis leur présente une liste de missions, dans laquelle ils devront choisir. Le Commandant désigne une mission principale et une mission secondaire. Le Second affecte des Légionnaires à ces missions, et le Quartier-maître décide quelles ressources y consacrer.

C'est au Second que revient la tâche de faire le jet d'engagement, qui établit la position initiale pour la mission primaire. Voir page 130 pour plus de détails.

Au cours de la mission principale, les PJs tentent d'atteindre leurs objectifs – ils lancent les dés, surmontent des obstacles, mènent à bien l'opération (ou échouent), puis font le total de leur expérience. Le résultat de la mission secondaire est décidé entièrement par un jet d'engagement. Une fois les deux missions terminées, le MJ applique les récompenses et des pénalités de chaque mission, et les divers Rôles mettent à jour leurs livrets en conséquence. Il y a ensuite une brève scène de roleplay lorsque les soldats rentrent au camp. Une fois celle-ci conclue, le jeu passe en phase de campagne.

La phase de campagne concerne plutôt la Légion dans son ensemble. Ses ressources s'épuisent au fil du temps. De nombreux Rôles ont des activités à effectuer, telles que les actions de campagnes du Quartier-maître, les déploiements d'espions du Maître des espions, ou les récits historiques à raconter à la Légion par le Gardien des Chroniques. Après quoi le Commandant décide s'il veut faire avancer la Légion (en en supportant les coûts éventuels) ou de passer plus de temps sur la position actuelle.

Pour finir, le MJ génère de nouvelles missions et le processus se répète, jusqu'à ce que la Légion atteigne la forteresse de Dague-en-Ciel ou que sa retraite se transforme en déroute.

MISSIONS

Priorité. Le Commandant sélectionne la mission principale et la mission secondaire.

Mission principale. Jouez les détails autour de la table. Les Légionnaires gagnent de l'expérience.

Mission secondaire. Déterminez son issue par un jet d'engagement effectué par le Second.

Comptabilité. Appliquez les pénalités et récompenses de mission, ainsi que les pertes de moral correspondant aux soldats perdus.

Retour au camp. Jouez ce qui se déroule au camp au cours des missions.

Passez à la phase de campagne.

CAMPAGNE

Le temps passe. La **pression** augmente et le **temps** vient à manquer. Des **provisions** sont consommées. Si un Gardien des Chroniques est présent, il évoque l'Histoire de la Légion.

Actions de campagne. Sélectionnez et résolvez les **actions de campagne** (voir *Quartier-maître / Second*). Si vous comptez un Maître des espions dans vos rangs, celui-ci déploie ses espions.

Avancée. Le Commandant choisit de faire avancer la Légion ou de tenir sa position.

Génération de nouvelles missions. Le Commandant sélectionne le type de mission à privilégier ; le MJ génère ensuite des missions.

Passez à la phase de mission.

ACTIONS ET CARACTÉRISTIQUES

Il existe **11 actions de base** (et 7 **actions de Spécialiste**) dans le jeu, que les PJs utilisent pour surmonter les obstacles (voir la liste page 70).

Chaque action a une **valeur d'action,** ou **score**, de 0 à 4, indiquant le nombre de dés à lancer lorsque vous accomplissez cette action. Les valeurs d'action ne représentent pas seulement la compétence ou l'entraînement : vous êtes libre de décrire comment votre personnage accomplit cette action, en fonction de comment vous l'imaginez. Peut-être votre personnage est-il doué pour **DISCIPLINER** parce qu'il est d'une tranquillité effrayante, alors qu'un autre aboie des ordres et compte sur sa prestance militaire pour intimider les gens.

BRICOLER
COMBATTRE
DÉMOLIR
DIRIGER
DISCIPLINER
INFLUENCER
PARCOURIR
RECHERCHER
RECONNAÎTRE
SYMPATHISER
TIRER

Vous choisissez quelle action accomplir pour surmonter un obstacle, en décrivant ce que fait votre personnage. Les actions mal adaptées à la situation peuvent être moins efficaces et mettre le personnage en plus grand danger, mais peuvent quand même être tentées. En général, quand le personnage accomplit une action, vous faites un jet d'action pour voir quel en est le résultat.

ACTIONS DE SPÉCIALISTE

Chaque Spécialiste a une action associée à son livret de jeu, indiquée sous sa caractéristique de **PERSPICACITÉ**. Si vous disposez de plusieurs actions de spécialiste, vous ne comptabilisez que l'une d'entre elles dans votre valeur de **PERSPICACITÉ**.

Contrairement aux actions classiques, comme **TIRER** ou **INFLUENCER**, les actions de Spécialiste ne font pas l'objet de jets d'actions. Elles peuvent cependant servir de **trait** pour un jet de chance. Pour plus d'informations sur les jets de chance, voir page 44.

ANCRER
CONTACTS
OPÉRER
PLANQUES
TISSER
TRIPES
VISER

Les actions de Spécialiste fonctionnent en complément des actions générales, mais leur valeur détermine un certain nombre d'**emplois**. Elles sont décrites plus en détails page 72.

JET D'ACTION

Vous faites un **jet d'action** lorsque votre personnage accomplit quelque chose de potentiellement dangereux ou dont l'issue est incertaine. Les résultats possibles du jet d'action dépendent de la **position** du personnage. Il y a trois positions : **contrôlée**, **risquée** et **désespérée**. Si vous êtes en position contrôlée, les conséquences potentielles sont moins graves, tandis que si vous êtes en position désespérée, elles peuvent s'avérer tragiques. Sinon, vous êtes en position risquée – c'est la position considérée par défaut pour la plupart des actions.

S'il n'y a pas de danger ou d'ennuis potentiels, il est déconseillé de faire un jet d'action. Vous aurez peut-être à faire un **jet de chance** (voir page 44), un **jet de campagne** (voir page 136), ou bien le MJ dira tout simplement que le personnage atteint son objectif.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Il existe trois **caractéristiques** que les PJs utilisent pour résister aux conséquences néfastes : **PERSPICACITÉ**, **PROUESSE** et **DÉTERMINATION**. Chaque caractéristique a une valeur de 0 à 4, qui indique le nombre de dés à lancer lorsque vous l'utilisez.

PERSPICACITÉ

PROUESSE

DÉTERMINATION

La valeur de chaque caractéristique est égale au nombre d'actions dans la première colonne sous cette caractéristique (les actions pour lesquelles la valeur est d'au moins 1 ; voir les exemples ci-dessous). Plus les compétences d'un personnage sont équilibrées au sein d'une caractéristique, meilleure est sa valeur de caractéristique.

JET DE RÉSISTANCE

Vous faites un **jet de résistance** lorsque vous tentez d'éviter ou d'atténuer une conséquence.

Chaque caractéristique permet de **résister** à un type de danger différent. Par exemple, si un PJ se fait poignarder, il peut résister aux dommages physiques avec sa valeur de **PROUESSE**. Les jets de résistance réussissent toujours : la conséquence néfaste est forcément annulée ou réduite – mais meilleur est le jet, moins le PJ aura à subir de stress pour cela.

Si l'ennemi dispose d'un avantage important sur vous, vous risquez d'avoir à faire un jet de résistance avant de pouvoir agir. Par exemple, si vous vous battez en duel avec Lugos l'assassin mécanoïde, il peut vous désarmer avant même que vous soyez en mesure de frapper. Vous devez faire un jet de résistance pour garder votre arme si vous voulez l'attaquer.

Le MJ évalue le degré de menace que représentent les ennemis et utilise ces jets de résistance « préventifs » pour refléter les capacités des ennemis particulièrement dangereux.

EXEMPLES D'ACTIONS ET DE CARACTÉRISTIQUES

PERSPICACITÉ

- ◆◆◇◇ **ANCRER**
- ◇◇◇◇ **RECHERCHE**
- ◇◇◇◇ **BRICOLER**
- ◇◇◇◇ **RECONNAÎTRE**

PROUESSE

- ◆◇◇◇ **PARCOURIR**
- ◇◇◇◇ **TIRER**
- ◆◆◆◇ **COMBATTRE**
- ◆◆◇◇ **DÉMOLIR**

*Ce personnage est un Roc (comme le montre la présence d'*ANCRER *– l'action de Spécialiste du Roc – dans sa colonne* PERSPICACITÉ*). Il possède une valeur d'action de Spécialiste* ANCRER *de* **2**, *et une valeur de caractéristique* PERSPICACITÉ *de* **1**.

Ce personnage possède un score de PARCOURIR *de* **1**, *un score de* COMBATTRE *de* **3**, *et un score de* DÉMOLIR *de* **2**,. *Il possède donc une valeur de caractéristique* PROUESSE *de* **3** *(le nombre de points dans la première colonne)*

Pour plus de détails sur les **jets de résistance**, rendez-vous à la page 32.

STRESS ET TRAUMA

STRESS

Les personnages-joueurs de ***Band of Blades*** disposent d'une réserve de courage et de chance appelée **stress**. S'ils refusent de subir une conséquence, ils peuvent encaisser du stress à la place. Le résultat d'un jet de résistance détermine combien de points de stress ils subissent pour éviter ou atténuer cette conséquence néfaste. Chaque personnage part avec 6 cases de stress disponibles, mais peut en gagner plus grâce à la capacité spéciale *Endurci*.

Au cours d'une mission, le personnage de Rachel, la marquise Phaera Rodano, prend un mauvais coup au flanc de la part d'un mort-vivant puissant. Rachel fait un jet de sa valeur de PROUESSE pour y résister, et obtient un 4. Il lui en coûte donc 6 moins 4 (le résultat de son jet) stress pour résister aux conséquences. Rachel décrit comment la marquise parvient à éviter de subir l'impact de plein fouet, puis coche 2 cases de stress.



La marquise subit la blessure atténuée « Côte fêlée » au lieu de celle plus grave de « Poumon perforé ». Rachel pourrait dépenser son armure pour réduire encore davantage la gravité de cette blessure.

SE DÉPASSER

Les PJs peuvent utiliser le stress pour repousser leurs limites et tenter ainsi d'obtenir un meilleur résultat. Pour chaque avantage choisi dans la liste ci-dessous, le PJ coche **2 points de stress**. Chaque avantage ne peut être choisi qu'une fois par action donnée.

- Ajouter **+1 dé** à votre jet. (Voir *Jet d'action*, page 22.)
- Ajouter **+1 degré** à votre effet. (Voir *Effet,* page 30.)
- Agir alors que vous êtes hors de combat (Voir *Conséquences et Blessures*, page 36).

La capacité à **se dépasser** est l'une des mécaniques clés du jeu. Puisque même 1 dé vous donne 50 % de chances de réussite, être capable de vous dépasser signifie que vous avez presque toujours une chance correcte de réussir vos actions désespérées. Les Légionnaires ont un don pour courir entre les balles !

Il est primordial de garder à l'esprit cette possibilité. Certains joueurs ont tendance à éviter les actions pour lesquelles ils ont 0 point, en partant du principe qu'ils devraient retenir le plus mauvais de 2 dés lancés. Mais si vous pouvez encore encaisser du stress, il est possible de lancer 1 dé supplémentaire et d'avoir une chance raisonnable de succès à n'importe quelle action.

TRAUMA

Lorsqu'un PJ doit cocher une case de stress, mais n'en a plus de vide, il subit un niveau de **trauma**.

Quand il subit un **trauma**, le personnage est mis hors de combat. Peut-être subit-il une blessure incapacitante, ou plus simplement perd-il conscience à cause de la douleur ou du choc. Un personnage qui subit un trauma reste inconscient pendant au moins une scène, le temps de récupérer.

Si votre personnage subit un trauma et que le danger persiste, son escouade devra peut-être aller le récupérer. Sinon, il pourrait mourir dès la première case de trauma cochée ! Un personnage qui coche sa dernière case de trauma meurt. Voir *Mort*, page 41.

Lorsque vous subissez un trauma, vous remettez votre compteur de stress à zéro et vous devez choisir une **séquelle traumatique**. Votre personnage acquiert un nouveau trait de personnalité, grâce auquel vous pouvez gagner de l'expérience pour peu que vous le mettiez en avant pour vous attirer des ennuis.

SÉQUELLES TRAUMATIQUES

- **HANTÉ :** vous êtes souvent perdu dans vos pensées, où vous revivez les horreurs du passé ou voyez des choses qui échappent sans doute aux autres.
- **INCONSCIENT :** vous avez peu d'égards pour votre propre sécurité, vos intérêts ou votre bien-être.
- **INSENSIBLE :** les émotions ou les contacts humains vous laissent froid.
- **INSTABLE :** vous devenez lunatique, vous alternez les moments de rage et de désespoir, vous pouvez agir impulsivement comme vous figer.
- **OBSÉDÉ :** vous êtes fasciné par quelque chose, que ce soit une activité, une personne, un objectif ou une idéologie.
- **PARANOÏAQUE :** vous imaginez le danger partout et ne faites confiance à personne.
- **TENDRE :** vous perdez votre mordant et vous devenez sentimental, soumis, doux.
- **VICIEUX :** vous cherchez la moindre occasion de faire du mal à autrui, même sans raison valable.

Vous pouvez jouer vos **séquelles traumatiques** autant ou aussi peu que vous le souhaitez. Elles peuvent totalement transformer la psyché de votre personnage, ou au contraire avoir un impact minime – le choix vous appartient. Toutefois, si vous les jouez vraiment et laissez une séquelle traumatique compliquer la vie de votre personnage, cela lui rapporte de l'expérience. (Voir *Progression du personnage*, page 56.) Subir un trauma est toujours considéré comme « l'avoir joué ».



Ce personnage a subi un trauma et a choisi la séquelle INCONSCIENT.

CORRUPTION & SOUILLURE

Les attaques qui répandent l'essence malsaine de la non-vie, comme la bile d'un Cracheur, infligent une **corruption** équivalente au niveau de **menace** de l'ennemi. La corruption est définie comme la transmission d'une essence contre-nature aux êtres vivants. Elle peut être réduite (normalement de 1 niveau) par un jet de résistance basé sur la **DÉTERMINATION**. Les reliquaires aident à y résister (+1 dé, et la corruption est en plus réduite d'un point), mais finiront par se flétrir et se décomposer après avoir été exposés à trop de corruption (la plupart n'offrent que quelques utilisations).

La corruption est notée sur une jauge, similaire à la jauge de stress. Elle ne peut être réduite par aucun moyen courant. Si votre personnage gagne un septième point de corruption, il subit une **souillure** et un **stigmate de souillure** et la jauge retombe à zéro.

Une souillure est la manifestation concrète de la corruption. Si vous remplissez toute votre jauge de souillure, alors votre personnage succombe au mal et est submergé par la corruption ; il y a un risque qu'il mute et devienne violent envers ses camarades d'escouade.

- **Une souillure de niveau 1** est visible, mais elle reste dissimulable par le port de manches longues ou un col boutonné. Elle est douloureuse mais peut être ignorée, comme un eczéma dévorant. **EXEMPLES :** *plaques de chairs putréfiées. Yeux ou cheveux décolorés. Bubons.*
- **Une souillure de niveau 2** engendre des changements marqués. Elle peut toujours être dissimulée par des vêtements, mais cela risque d'éveiller la suspicion de vos camarades d'escouade. Les reliquaires deviennent brûlants en votre présence. **EXEMPLES :** *griffes. Yeux à des endroits surprenants. Peau putréfiée sur presque tout le corps.*
- **Une souillure de niveau 3** transforme radicalement le corps en provoquant l'apparition de membres surnuméraires (ou en pourrissant les membres existants), ou d'autres changements impossibles à ignorer. Des visions où vos amis vous apparaissent sous la forme de monstres sont courantes. Des morts-vivants puissants peuvent vous imposer leur volonté. **EXEMPLES** : *crocs. Excroissances en forme de tentacules. Nouvelles bouches murmurantes.*
- **Une souillure de niveau 4** convertit entièrement le corps et l'esprit. La nouvelle entité qui en résulte est un ennemi de la Légion, qu'elle attaquera ou cherchera à fuir. Les morts-vivants de menace de niveau 2 ou plus peuvent la commander à loisir. Ce personnage n'a plus rien d'un Légionnaire.

STIGMATES DE SOUILLURE

- **ANATHÈME :** les sources de pouvoir divin, comme les **reliquaires**, vous brûlent.
- **FAIM :** vous êtes pris d'une envie contre-nature de vous repaître de chair et de sang humain.
- **MIASMES :** vous générez une aura ou émettez un nuage de maladie et de flétrissure.
- **MUTATION :** votre corps se déforme ou se transforme.
- **PARASITE :** quelque chose infeste votre corps et en prend lentement le contrôle.
- **PUTRÉFACTION :** votre corps commence à pourrir, chairs et organes se meurent peu à peu.
- **RAGE :** un besoin constant de détruire remplit votre esprit.
- **VISIONS :** des hallucinations et des crises de terreur ponctuent vos nuits comme vos jours.

Ce personnage a subi une souillure, et a choisi le stigmate VISIONS.





COMPTEURS DE PROGRESSION







Un **compteur de progression** est un cercle divisé en segments (voir les exemples ci-contre). Le MJ dessine un compteur de progression lorsqu'il a besoin de suivre les progrès accomplis face à un obstacle ou l'évolution d'un problème imminent.

> *Vous souhaitez infiltrer le camp ennemi ? Créez un compteur pour suivre le degré d'alerte des gardes et des troupes. Lorsque les PJs subissent les conséquences d'un succès partiel ou d'un jet raté, remplissez les segments du compteur jusqu'à ce que le camp soit en alerte.*

En général, plus le problème est complexe, plus le compteur de progression a de segments. Un obstacle sérieux est représenté par un compteur à 4 segments. Les obstacles les plus compliqués peuvent l'être par des compteurs de 8 à 12 segments.

Le **degré d'effet** d'une action indique combien de segments cocher sur un compteur (voir page 30). Parfois, les circonstances changeront la fiction de manière radicale. Ajustez les compteurs en conséquence pour que le nombre de segments cochés reflète vraiment l'effet des PJ sur la situation.

Normalement, vous ne créez pas de compteur à moins de quatre segments, sauf peut-être pour un PROJET À LONG TERME. Si une situation s'avère assez simple pour être potentiellement résolue par une seule action, alors il est inutile d'avoir un compteur, jugez simplement du résultat en vous basant sur le degré d'effet de l'action.

Lorsque le MJ crée un compteur, il doit le baser sur l'obstacle en lui-même, pas sur la méthode retenue pour le franchir. Les compteurs associés à une infiltration doivent être « Patrouilles de morts-vivants » ou « Les pièges du sanctuaire », et non « Se faufiler sous le nez des gardes » ou « Désamorcer le piège ». Les patrouilles et les pièges sont les obstacles – les PJs peuvent tenter de les surmonter de diverses manières.

Les menaces ennemies complexes peuvent être divisées en plusieurs « étapes », chacune avec son propre compteur de progression. Par exemple, si le Docteur (l'un des Notoires de Pestilence) installe son laboratoire dans un village, il pourrait y avoir des compteurs pour le « Périmètre de sécurité », les « Patrouilles du guet », et le « Laboratoire piégé. » L'escouade devrait franchir les trois étapes pour atteindre le laboratoire et découvrir ce que le Docteur y trame.

Rappelez-vous qu'un compteur suit les progrès des personnages. Il fonctionne comme une carte vous indiquant votre position, mais sans pour autant flécher votre itinéraire. Faire progresser un compteur fait également progresser la fiction.

OBSTACLES SIMPLES

Chaque obstacle ne demande pas forcément l'usage d'un compteur. Une mission peut requérir plusieurs compteurs de progression, ou aucun. Si vous utilisez trop de compteurs, l'espace de jeu sera encombré et il deviendra difficile de suivre tout ce qui se déroule simultanément.

Le MJ utilise un compteur lorsqu'une situation est complexe ou comprend des étapes et qu'il est nécessaire de suivre une situation dans le temps. Si ce n'est pas le cas, il est préférable de simplement résoudre le résultat d'une action par un seul jet de dés.

Voici une liste non exhaustive d'exemples de compteurs de progression, soit quelques-unes des nombreuses manières dont vous pouvez les utiliser ; créez-en de nouvelles comme bon vous semble !

COMPTEURS DE DANGER

Le MJ peut utiliser un compteur pour représenter l'évolution de dangers, tels que la suspicion grandissante lors d'une opération d'infiltration, la progression d'un rituel impie mené par des sectateurs, ou la pression qui s'accumule dans le vieux réseau de vapeur datant du Vieil Empire alors que les personnages explorent un temple. Dans ce cas, lorsqu'une complication se produit, le MJ coche un, deux ou trois segments du compteur, selon le degré de gravité de la conséquence. Lorsque tous les segments du compteur sont cochés, le danger se concrétise : les morts-vivants découvrent les Légionnaires, la chose d'outre-monde est invoquée, des jets de vapeur brûlants envahissent le temple, etc. (Voir *Conséquences et blessures*, page 36.)

COMPTEURS DE COURSE

Le MJ peut créer deux compteurs opposés pour représenter une course ou une poursuite. Par exemple, les PJs peuvent avoir un compteur de progression appelé « Fuite » tandis que les Limiers qui les traquent en ont un intitulé « Faits comme des rats ». Si les segments du compteur des PJ sont cochés avant que les morts-vivants ne remplissent le leur, les PJs parviennent à s'échapper. Sinon, ils sont pris au piège et doivent affronter la meute. Si les deux compteurs sont remplis simultanément, les PJs parviennent à se mettre à l'abri au camp, mais celui-ci est assiégé par une vague de morts-vivants !

Il est également possible d'utiliser des compteurs de course en cas de risque situationnel. Par exemple, les PJs essaient de remplir le compteur « Fouille » pour trouver des indices sur le Roi des Braises dans un tombeau croulant avant que le MJ n'ait rempli le compteur « Éboulement » et que la voûte ne cède.

Un certain nombre de missions initiales utilisent ce type de compteur. À chaque fois qu'un Élu combat un Brisé ou un Lieutenant, envisagez d'utiliser ces compteurs de course afin d'indiquer les blessures subies par l'un et l'autre, ce qui déterminera le vainqueur.

COMPTEURS LIÉS

Le MJ peut également créer un compteur qui en déclenche un autre une fois qu'il est rempli. Par exemple, il est possible d'établir un compteur lié appelé « Piégés » après que le compteur « Alerte » a été rempli. Quand les morts-vivants sont alertés et qu'ils s'efforcent de cerner les PJs, toutes leurs actions subséquentes viseront à finaliser leur capture.

Lorsque vous combattez une Élite, celle-ci peut posséder un premier compteur « Défense » et un autre compteur lié appelé « Vulnérable. » Une fois que vous avez surmonté l'obstacle « Défense », vous pouvez tenter de remplir le compteur « Vulnérable » pour la vaincre. Vous pouvez affecter le compteur « Défense » directement par la violence, ou indirectement par la ruse. Comme toujours, la façon d'agir dépend des joueurs et des détails de la fiction.

COMPTEURS DE MISSION

Au cours d'une mission où le facteur temps est crucial, le MJ peut établir un compteur pour représenter la durée limitée du créneau dont disposent les PJs. Si le compte à rebours est écoulé, la mission est annulée ou change de nature : la cible s'échappe, la ligne cède, etc. Un tel compteur peut être coché en conséquence d'une action des PJs, ou si ces derniers entreprennent des actions trop chronophages.

Par exemple, la mission initiale de Zora possède un compteur de mission qui indique la durée pendant laquelle elle parvient à détourner l'attention des défenseurs du château (voir page 180).

PROJET À LONG TERME

Certains projets prennent du temps, voire beaucoup de temps. Un PROJET À LONG TERME basique (par exemple concocter une nouvelle formule alchimique) est constitué de quatre segments. Les PROJETS À LONG TERME les plus ambitieux, qui peuvent demander des mois entiers même à une unité disposants de travailleurs dédiés (comme la conception et la création d'un engin de siège possédant une mécanique de précision) dépassent probablement le cadre de la campagne. Le MJ ajoute ou retire des compteurs en fonction des détails de la situation et du degré de complexité du projet. Ces PROJETS À LONG TERME relèvent de la compétence du Quartier-maître (voir page 138).

Les PROJETS À LONG TERME sont l'outil par défaut permettant de gérer tous les objectifs inhabituels de la Légion, allant jusqu'à modifier certaines règles ou éléments du monde. Par exemple, la Légion peut souhaiter travailler sur un projet de prothèses mécaniques pour équiper les soldats ayant perdu un membre. Préparer tout le nécessaire et entamer la production sera une tâche longue et difficile, mais tout peut être tenté, pour autant que le Quartier-maître s'y intéresse et que cela semble réalisable pour tout le monde.

Certains objectifs difficiles peuvent demander plusieurs compteurs de PROJET À LONG TERME liés (voir compteurs liés, page précédente). Examinez les étapes nécessaires. Si vous souhaitez doter d'un équipement de qualité toute la Légion jusqu'au dernier des Bleus, vous pourriez d'abord avoir à travailler un projet vous donnant accès à un stock d'acier orite de qualité, puis consacrer du temps à l'usiner et le forger.

COMPTEURS DE MENACES

Les monstres ou les menaces supérieures sont souvent représentés par un compteur. Une menace de niveau 2 typique, par exemple une Sorcière d'ombre, est un compteur de 8 segments, tandis qu'un monstre de niveau de menace 3 pourrait être représenté par un compteur de 10 segments. Les divers moyens mis en œuvre pour vaincre cette créature feront avancer ce compteur – les plus évidents étant **COMBATTRE** et **TIRER**, mais toute action peut être employée si la fiction le justifie. Rendez-vous page 228 pour plus d'informations sur la lutte contre les morts-vivants.

LES COMPTEURS DE PROGRESSION EN JEU

INFILTRER LE CAMP DES BANDITS



ALERTE

Une reine des bandits autoproclamée a lancé des raids sur les communautés alentour, ce qui a compliqué l'approvisionnement. Le Commandant a détaché une escouade pour régler le problème et récupérer le ravitaillement détenu par les bandits. Le MJ crée un compteur de progression « Alerte » de 8 segments, car les bandits se sentent en sécurité, loin dans leurs cols de montagnes, et ne sont pas les troupes les plus disciplinées qui soient. Quelques événements suspicieux seront donc probablement ignorés. Au cours de l'opération, Juan (qui joue un Éclaireur) fait un jet risqué pour mettre hors de combat un garde perché sur la falaise avant que celui-ci n'alerte le campement en contrebas – avec un résultat de **4/5**. *Il parvient à toucher le garde d'une flèche, mais le compteur « Alerte » avance : quelqu'un pourrait se demander pourquoi le garde ne redescend pas pour la relève. Plus tard, Alice obtient un résultat de* **1-3** *sur un jet désespéré de* reconnaître *en tentant de se glisser dans l'enclos des chevaux. Quelque chose tourne mal – l'enclos est fermé par un verrou d'une qualité surprenante, et comble de malchance, quelqu'un remarque la silhouette louche qui tente de le crocheter. Le compteur avance de trois segments, en raison de la nature désespérée de cette action.*

Ce processus se poursuit jusqu'à ce que la mission soit menée à bien ou que le compteur soit entièrement rempli – dans ce dernier cas, les gardes frappent leurs tambours et les bandits se jettent sur leurs armes pour fouiller le camp.

SHREYA TIENT SA POSITION

Des rapports font état du gazage par Pestilence d'un village local où elle a entamé la construction d'un nouveau grand laboratoire. Cette bourgade étant désormais l'un des centres majeurs de la conversion de cadavres en morts-vivants, la Légion décide de se charger du problème. Hurleur (une Horreur Notoire) garde le laboratoire, secondé par des unités nombreuses et variées. L'objectif de la mission est la destruction du laboratoire. Shreya et d'autres Légionnaires vont lancer l'assaut à l'est, afin d'attirer Hurleur et d'occuper les défenseurs, tandis que l'escouade d'infiltration va se faufiler dans les rues embrumées par le gaz pour faire sauter le laboratoire.



SHREYA & LA LÉGION



HURLEUR & LES MORTS-VIVANTS

Le MJ crée un compteur pour Shreya et la force d'assaut de la Légion et un autre pour Hurleur et les défenseurs morts-vivants. Chaque fois que le temps passe ou que les PJs subissent des conséquences, le MJ fait un jet pour chaque camp, puis coche les compteurs comme il convient. La Légion en sous-effectif ne pourra pas retenir les morts-vivants bien longtemps. Mieux vaut que ce laboratoire saute vite !

LE JET D'ACTION

Lorsqu'un PJ essaie de mener à bien une action à l'issue incertaine, vous faites un **jet d'action** afin de voir comment cela se passe. Une action est d'issue incertaine si un obstacle pose un danger ou s'oppose à l'objectif du PJ d'une façon ou d'une autre. Ne faites pas de jet d'action si le PJ n'est pas mis à l'épreuve. Si vous estimez que l'action consiste en quelque chose qu'il peut simplement accomplir, ne faites pas de jet d'action.

Chaque table de jeu aura sa propre définition de ce que signifie une « issue incertaine ». Tant mieux ! C'est à vous tous d'établir le ton et le style propres à votre campagne.

Un jet d'action est constitué de six étapes. En cours de partie, ces étapes s'enchaînent naturellement mais, pour être plus clairs, nous allons les décomposer ici.

1. Le joueur énonce l'**objectif** de son action.
2. Le joueur choisit l'**action**.
3. Le MJ définit la **position** du jet de dés.
4. Le MJ fixe le **degré d'effet** de l'action.
5. Le joueur ajoute des **dés de bonus**.
6. Le joueur **lance les dés** et nous en **évaluons le résultat**.

1. LE JOUEUR ÉNONCE SON OBJECTIF

L'objectif est le résultat concret que le personnage atteindra s'il surmonte l'obstacle. En général, l'objectif du personnage est évident dans le contexte mais le MJ doit poser des questions pour le clarifier si besoin est. Cela ne fait jamais de mal d'être clair et d'éviter toute confusion.

> *— Tu frappes ton chef au visage, c'est ça ? D'accord, mais qu'est-ce que tu recherches ? Tu tentes d'obtenir gain de cause, ou tu veux juste lui en mettre plein la gueule ?*

2. LE JOUEUR CHOISIT L'ACTION

Le joueur décide quelle action utiliser pour le jet, en se basant sur ce que son personnage tente d'accomplir dans la fiction. Si vous voulez faire un jet de **COMBATTRE**, alors impliquez-vous dans un combat. Si vous voulez faire un jet de **DISCIPLINER**, alors ordonnez à un Bleu de tenir bon face à une mort certaine. Vous ne pouvez pas faire de jet pour une action donnée si votre personnage n'accomplit pas l'action correspondante dans la fiction.

Certaines actions peuvent se recouper et des objectifs peuvent être atteints grâce à toute une variété d'approches différentes. Si votre objectif consiste à utiliser la violence pour blesser quelqu'un, vous pouvez lui **TIRER** dessus ou bien **RECONNAÎTRE** pour vous glisser dans son dos et le poignarder. Si vous cherchez à convaincre des villageois de vous suivre, vous pouvez les **DISCIPLINER** en tirant parti de votre présence imposante ou **SYMPATHISER** avec eux en vous affligeant de vos malheurs communs. C'est au joueur de faire son choix.

3. LE MJ DÉFINIT LA POSITION

Une fois que le joueur a choisi son action, le MJ définit la **position** du jet de dé. La position représente la dangerosité et la complexité de l'action. Il y a trois positions : **contrôlée**, **risquée** et **désespérée**. Pour choisir une position, le MJ examine les définitions ci-dessous et choisit celle qui correspond le mieux à la situation.

CONTRÔLÉE	*Vous avez une occasion en or. Vous exploitez un avantage certain. On vous a préparé le terrain.*
RISQUÉE	*Vous attaquez de front. Vous agissez sous la pression. Vous prenez un risque.*
DESESPÉRÉE	*Vous êtes dans un beau pétrin. Vous surestimez vos compétences. Vous tentez une manœuvre dangereuse.*

Par défaut, un jet d'action est risqué. Vous ne seriez pas en train de lancer les dés s'il n'y avait aucun risque. Si la situation semble plus dangereuse encore, elle est désespérée. Si elle semble moins dangereuse, elle est contrôlée.

Négociez avec le MJ la position dans laquelle vous êtes et ce que vous pourriez tenter pour l'améliorer. Parfois, la position sera risquée pour des raisons qui ne vous seront pas claires, jusqu'à ce que vous ayez posé les bonnes questions.

> *— C'est risqué ? Il me semble qu'un seul Putride ne devrait pas vraiment* être *une menace pour moi, vu mes armes et mon armure, tandis que lui ne peut que griffer et mordre. Ça ne serait pas plutôt contrôlé ?*
>
> *— Non, le danger ne vient pas spécifiquement du Putride, mais de ta capacité à t'en débarrasser rapidement et silencieusement avant que les autres morts-vivants dans la zone remarquent ta présence.*

Rappelez-vous que la position reflète les conséquences possibles d'une action. Si vous risquez d'être mis hors de combat dans le cas où les choses tournent mal, alors votre position est probablement désespérée. Si la confusion sur les résultats persiste, c'est le signe que tout le monde ne visualise pas la fiction de la même manière.

Le MJ a le dernier mot en ce qui concerne la position du jet, mais doit expliquer et clarifier autant que possible pour que personne ne soit pris par surprise. Discuter de la position vous aidera également à établir bien plus clairement la situation dans la fiction, tout en fixant le ton de votre jeu.

4. LE MJ FIXE LE DEGRÉ D'EFFET

Le MJ évalue le **degré d'effet** probable de l'action, compte tenu des facteurs situationnels. Le degré d'effet indique la portée de cette action : a-t-elle un effet **limité**, **normal** ou **important ?** Le degré d'effet est exposé en détail dans la prochaine section, à partir de la page 30.

Les choix du MJ concernant le degré d'effet et la position peuvent changer du tout au tout selon l'action choisie par le joueur. Si un joueur veut se faire un nouvel ami en **COMBATTANT** quelqu'un, eh bien... peut-être est-ce possible, mais le MJ ne sera pas loin du compte en jugeant qu'il s'agit d'un jet désespéré, à effet limité voire nul au départ. Un jet de **SYMPATHISER** serait bien plus adapté. Les joueurs sont toujours libres de choisir leur action, mais cela ne signifie pas qu'elles présentent les mêmes risques ou soient toutes aussi efficaces.

5. LE JOUEUR AJOUTE DES DÉS DE BONUS

En général, vous pouvez obtenir deux dés de bonus pour chaque jet d'action (certaines capacités spéciales peuvent apporter davantage de dés de bonus).

Obtenir l'**aide** d'un coéquipier vous octroie un dé de bonus. Il subit 1 point de stress, explique comment il aide et vous confère +1d.

Pour obtenir un autre dé de bonus, vous pouvez soit vous **dépasser** (en subissant 2 points de stress) soit accepter un **Pacte avec le Diable**. Il n'est pas possible de cumuler les deux bonus : c'est soit l'un, soit l'autre. Vous dépasser peut également vous apporter +1 degré d'effet. Vous pouvez vous dépasser pour améliorer votre effet et tout de même accepter un Pacte avec le Diable qui vous permettra d'obtenir le dé supplémentaire sur votre jet. Ou bien, vous pouvez vous dépasser une fois pour améliorer votre effet et une seconde fois pour obtenir +1d.



LE PACTE AVEC LE DIABLE

Les PJs dans ***Band of Blades*** sont des Légionnaires presque au bout du rouleau, qui font souvent des sacrifices pour arriver à leurs fins ; leurs objectifs leur font prendre des décisions qui ne coïncident pas toujours avec leur intérêt immédiat. Pour refléter cela, le MJ ou n'importe quel autre joueur peut vous octroyer un dé supplémentaire si vous acceptez de passer un **Pacte avec le Diable**. Quelques-uns des plus fréquents sont listés ci-après :

- Dommages collatéraux ou involontaires ;
- Sacrifier un objet de son équipement ;
- Trahir un ami ou un être cher ;
- Offenser ou enrager votre Élu ;
- Créer et/ou cocher un compteur représentant un problème ;
- Subir une blessure et/ou de la corruption.

Le Pacte avec le Diable prend effet *quel que soit le résultat du jet*. Le PJ passe le pacte, en paie le prix et obtient le dé supplémentaire. Toutes les situations n'offrent pas un Pacte avec le Diable intéressant. Parfois, il n'y aura pas matière à passer un pacte, et c'est normal.

> *— Les Bleus ont l'air terrifiés. Ils ont l'habitude de charger sous le feu de l'ennemi, mais cette chose vient d'envoyer valser votre Roc à cent pas !*
>
> *— Eh bien, on va leur serrer la vis et les* DISCIPLINER *pour qu'ils lui rentrent dedans.*
>
> *— Ho ho ! j'ai une idée de Pacte avec le Diable. Tu peux gagner +1d, mais pour ça, tu dois d'abord faire un exemple. Du coup l'escouade ne sera pas très chaude pour monter à l'assaut sous tes ordres à l'avenir ; je crée un compteur de 4 segments pour ce Bleu qui va répandre de sales rumeurs sur ton compte au camp, et j'en coche tout de suite deux segments.*
>
> *— Parfait. Ça me va. Je me pencherai peut-être sur la question pendant une période de jeu libre ou au cours d'une future scène de Retour au camp.*

Certains joueurs aiment injecter de nouveaux éléments dans le récit par le biais de leurs Pactes avec le Diable, ou les utiliser pour braquer le projecteur sur les antécédents ou la nature d'un personnage.

> *— Te recouvrir de morceaux de morts-vivants t'aide à te dissimuler – mais ça t'inflige également de la corruption.*
>
> *— Tu donnes tout ce que tu as – mais une de tes vieilles blessures de guerre se rouvre, et continuera de te gêner jusqu'à ce que tu puisses te faire soigner.*
>
> *— Tu peux faire jouer ta réputation pour convaincre le maire d'approvisionner tes troupes – mais le ravitaillement et le matériel risquent d'être plus difficiles à acquérir dans la région, une fois que tout le monde saura comment tu l'as traité.*

Vous êtes toujours libre d'accepter ou pas un Pacte avec le Diable. Si le choix proposé ne vous plaît pas, refusez-le ou proposez des modifications avant d'accepter. Et vous pouvez toujours choisir de vous dépasser à la place et obtenir ce dé supplémentaire.

Le cas échéant, le MJ a le dernier mot sur la validité d'un Pacte avec le Diable.

6. LANCER DE DÉS ET RÉSULTAT

Une fois que l'objectif, la valeur d'action, la position et l'effet ont été établis, ajoutez vos dés de bonus et lancez les dés pour déterminer le résultat (Voir l'ensemble des résultats possibles selon les positions, page suivante).

Le jet d'action fait la plus grosse partie du travail pour vous, il vous indique comment le personnage s'en sort ainsi que la gravité des conséquences. Le PJ peut réussir son action sans la moindre conséquence négative (sur un **6**) ; il peut réussir, en subissant des conséquences au passage (sur un **4 ou 5**) ; ou bien la situation peut très mal tourner pour lui (de **1 à 3**).

Sur un résultat de **1 à 3**, c'est au MJ de décider si l'action du PJ a le moindre effet, ou s'il parvient même à agir. En général, l'action échoue complètement, mais dans certaines circonstances, il peut être logique ou plus intéressant pour la fiction que l'action ait un effet, y compris sur un résultat de **1 à 3**.

> *Harish, un Bleu, tente de désarmer un piège à lames métalliques. L'escouade tente de se déplacer rapidement dans un tunnel avant d'être découverte, mais il est risqué de se précipiter au cours d'une opération aussi délicate. Il obtient un résultat de 1–3 sur son jet. Le MJ pourrait annoncer qu'il a échoué et que le piège se déclenche, mais il est plus intéressant de faire dégénérer la situation en changeant d'approche. Lorsque Harish saisit l'une des pièces de métal empoisonné, un claquement net se fait entendre, indiquant que le piège est sur le point de se refermer. Le moindre mouvement de sa part pourrait le déclencher. Au même instant, une patrouille de morts-vivants qui descend dans les tunnels se fait entendre. La situation vient de virer au désespéré.*

Chacune des listes de résultats **4/5** et **1-3** suggère des **conséquences** pour le personnage. Pire est la position, pire sont les conséquences. **Le MJ peut en infliger une ou plusieurs**, selon les circonstances de l'action. Les différentes conséquences sont détaillées page 36. Les PJs ont la capacité d'éviter ou d'atténuer la gravité des conséquences en y résistant. Voir page 40 pour plus de détails sur la résistance.

Lorsque vous décrivez l'action après le lancer du dé, le MJ et le joueur collaborent afin de narrer ce qui se passe dans la fiction. Le MJ vous indiquera les résultats de vos actions.

> *— Donc c'est toi qui mènes la charge, et par conséquent tu seras le premier à enfoncer les lignes ennemies* ?

> *— Quelle est ton attitude à la fin du combat – tu essuies ta lame flegmatiquement avant de la rengainer, ou tu t'acharnes sur le cadavre de l'Horreur pour t'assurer qu'il n'y a plus un morceau qui bouge* ?

> *— Tu convaincs le général aldermani… sur quoi t'es-tu appuyé pour le faire céder ?*

JET D'ACTION

1 dé pour chaque point dans la valeur d'**ACTION**.

+ 1 dé si vous obtenez l'**AIDE** d'un autre PJ (il subit 1 stress)

+1 dé si le PJ se **DÉPASSE** (en subissant 2 stress) – **ou – +1 dé** si le PJ accepte un **PACTE AVEC LE DIABLE**.

Note : vous ne pouvez pas à la fois vous dépasser et accepter un Pacte avec le Diable pour +1 dé.

Les actions risquées constituent le tout-venant de Band of Blades. *Si aucune position n'est déclarée, partez du principe que le jet est risqué.*

*Chaque fois que vous faites un jet d'action désespéré, cochez votre compteur d'**expérience** pour la caractéristique correspondante.*

CONTRÔLÉE

Vous agissez comme vous l'entendez. Vous exploitez un avantage certain.

CRITIQUE : vous réussissez et bénéficiez même d'un **effet accru**.

6 : vous réussissez.

4/5 : vous hésitez. Vous pouvez soit vous replier puis tenter une approche différente, soit réussir mais en subissant une ou plusieurs conséquences mineures – une **complication mineure** se produit, vous n'obtenez qu'un **effet réduit**, vous subissez une **blessure mineure** ou vous vous retrouvez dans une **position risquée**.

1-3 : vous êtes bloqué ou vous échouez. Vous pouvez soit persévérer en saisissant une occasion **risquée**, soit vous replier et tenter une approche différente.

RISQUÉE

Vous attaquez de front. Vous agissez sous le feu ennemi. Vous prenez un risque.

CRITIQUE : vous réussissez et bénéficiez même d'un **effet accru**.

6 : vous réussissez.

4/5 : vous réussissez mais vous subissez une ou plusieurs conséquences – une **complication** se produit, vous n'obtenez qu'un **effet réduit**, vous subissez une **blessure** ou vous vous retrouvez dans une position **désespérée**.

1-3 : les choses tournent mal. Vous subissez une **blessure**, une **complication** se produit, vous vous retrouvez dans une **position désespérée** et/ou vous **perdez cette occasion**

DÉSESPÉRÉE

Vous vous surestimez. Vous êtes dans le pétrin jusqu'au cou.

CRITIQUE : vous réussissez et bénéficiez même d'un **effet accru**.

6 : vous réussissez.

4/5 : vous réussissez mais vous subissez une ou plusieurs conséquences – une **complication majeure** se produit ou vous subissez une **blessure grave**.

1-3 : le pire se produit. Vous subissez une **blessure grave**, une **complication majeure** se produit et/ou vous **perdez cette occasion**.

LA DOUBLE FINALITÉ DES JETS DE DÉS

Comme les PNJs ne tirent pas les dés pour leurs propres actions, un jet d'action possède une double finalité : **il résout l'action du PJ ainsi que celle de tous les PNJs impliqués.** Un seul lancer de dés indique comment ces actions interagissent et quelles conséquences en résultent. Sur un **6**, le PJ l'emporte et obtient son effet. Sur un **4/5**, c'est un peu des deux : le PJ et le PNJ obtiennent tous les deux leur effet. Sur un **1-3**, le PNJ l'emporte et obtient son effet, représenté par une conséquence ou plusieurs subies par le PJ.

SE REPLIER OU PERSÉVÉRER

La position contrôlée vous permet de tirer profit de votre avantage dans la fiction pour essayer plusieurs approches différentes (c'est-à-dire en choisissant une action différente), jusqu'à ce que vous réussissiez. Quel que soit le résultat de votre jet, vous avez toujours la possibilité de vous replier (en acceptant de ne pas pouvoir surmonter l'obstacle actuel) afin de tenter une nouvelle approche, tant que la fiction le permet.

Si vous obtenez un résultat de **1-3**, vous pouvez aussi choisir de persévérer en saisissant une occasion risquée. Si vous en décidez ainsi, vous procédez au même jet d'action (y compris avec les mêmes dés de bonus venant d'un Pacte avec le Diable ou de l'aide d'un autre PJ) ; seule change votre position, désormais **risquée**.

RÉSUMÉ DU JET D'ACTION

1 Le joueur énonce le résultat que son personnage tente d'obtenir en surmontant l'obstacle auquel il est confronté dans la fiction.

2 Le joueur choisit l'action qui sera utilisée pour le jet. Choisissez l'action qui correspond à ce que le personnage réalise dans la fiction.

3 Le MJ détermine la position du jet (l'action peut être contrôlée, risquée ou désespérée). Ce choix détermine la gravité des conséquences du jet.

4 Le MJ détermine le degré d'effet de l'action. La position et le degré d'effet choisis dépendent fortement de l'action choisie par le joueur.

5 Ajoutez vos dés supplémentaires, en général deux au maximum (sauf capacités spéciales). Vous pouvez obtenir l'aide d'un coéquipier, et vous dépasser (et subir 2 stress) ou accepter un Pacte avec le Diable.

6 Lancez tous les dés et déterminez le résultat. Les joueurs Légionnaires et le MJ racontent ensemble ce qui se déroule dans la fiction. Le MJ a le dernier mot sur ce qui se passe et annonce des conséquences telles qu'exigées par la position et le résultat du jet de dés.



EFFET

Dans ***Band of Blades***, les PJs atteignent leurs objectifs en agissant et en se confrontant aux conséquences de leurs actes. Dans ce cadre, le nombre d'actions à mener pour atteindre tel ou tel objectif dépend du degré d'effet des actions. Le MJ évalue le degré d'effet à l'aide des profils ci-dessous. Lequel correspond le mieux à l'action présente ? Limité, normal ou important ? Chaque degré d'effet précise les questions relatives à cet effet, ainsi que le nombre de segments à cocher si un compteur de progression est concerné par l'action.

DEGRÉS D'EFFETS		COCHES
IMPORTANT	*Vous accomplissez plus que la normale. Comment se manifeste ce gain ? Quels sont les bénéfices supplémentaires que vous en retirez ?*	3
NORMAL	*Vous obtenez ce qui est « normalement » attendu d'une telle action. Est-ce suffisant, ou reste-t-il encore quelque chose à accomplir ?*	2
LIMITÉ	*Vous obtenez un effet partiel ou de faible intensité. Comment se traduit cette insuffisance ? Que reste-t-il à accomplir pour atteindre l'objectif ?*	1

FACTEURS D'ÉVALUATION

Afin d'apprécier le degré d'effet, fiez-vous d'abord à votre intuition, suivant la situation. Ensuite, au besoin, évaluez trois facteurs : l'**efficacité**, la **menace** et **l'échelle**. Si le PJ dispose d'un avantage ou d'un désavantage dans un facteur donné, augmentez ou réduisez le degré d'effet.

EFFICACITÉ

Ce facteur prend en compte les faiblesses particulières, le fait de prendre son temps ou d'accepter un risque plus élevé, ou encore l'influence de pouvoirs mystérieux. Une arme de siège du Vieil Empire peut être **efficace** s'il s'agit d'abattre un mur. Un acide alchimique peut être **efficace** contre une serrure. Un assassin peut être plus **efficace** s'il tente de **RECONNAÎTRE** dans l'obscurité.

MENACE

La menace représente la performance des outils, des armes ou d'autres éléments que l'on peut en général représenter par la qualité de l'équipement. L'équipement basique de la Légion constitue une menace de rang 1. Les équipements de qualité comptent comme une menace de rang 2. Certaines armes lourdes constitueront une menace plus élevée. Pour plus d'informations sur la menace et comment la gérer, voir page 228.

> *La marquise Phaera Rodano affronte Hurleur, une Horreur Notoire constituée des corps recousus de nombreuses victimes encore hurlantes. La marquise est une Légionnaire (menace 1) et elle est équipée d'une armure et d'armes orites de la meilleure qualité, si bien qu'au combat elle constitue une menace de niveau 2. Malheureusement, Hurleur est une menace de niveau 3. Puisqu'elle est surclassée, les effets de ses coups seront limités.*

ÉCHELLE

L'échelle représente le nombre d'adversaires, la surface d'une zone à couvrir, la portée de l'influence, etc. Une plus grande échelle peut être un avantage ou un désavantage selon la situation. En combat, plus il y a de gens armés, mieux c'est ; à l'inverse, si vous poussez une reconnaissance, un trop grand nombre d'individus constitue un obstacle.

Lorsqu'on prend en compte les facteurs, le degré d'effet peut être réduit en dessous d'un niveau limité, ce qui se traduit par un **effet nul**, ou augmenté au-delà d'un niveau important, jusqu'à un **effet extrême**.

AUTRES FACTEURS D'EFFETS

Si une capacité spéciale d'un PJ ou l'un de ses équipements lui confère +1 effet, ceci est pris en compte après que le MJ a évalué le degré d'effet. Par exemple, si vous vous retrouvez avec un effet nul, le bonus de +1 de vos **livres et parchemins** vous fait remonter à un effet limité.

N'oubliez pas qu'un PJ peut se dépasser (en subissant 2 points de stress) pour obtenir +1 effet sur son action. (Voir *Stress et trauma*, page 14.)

FACTEURS DOMINANTS

Si l'un des facteurs surpasse de loin les autres, alors le camp qui dispose de cet avantage domine la situation. Peu importe que vous possédiez un couteau de qualité et un effet supplémentaire si vous tentez d'affronter vingt Putrides à la fois. Leur échelle domine le combat et ne vous laisse qu'un effet très limité, voire plus aucun effet. Le même principe s'applique aux actions « impossibles. »

La marquise souhaite combattre une armée entière de morts-vivants retranchés dans une place forte :

— Je saisis mon marteau de guerre et je **COMBATS** *toute cette armée. Ha ! J'obtiens un* **CRITIQUE** *! Effet important !*

Bien évidemment, cela ne se passe pas comme ça. Une seule personne ne peut pas combattre un millier d'adversaires. C'est intrinsèquement stupide, comme de tenter de franchir une montagne d'un seul bond. Mais cela est également codifié par les facteurs d'effets. L'armée est ici la menace dominante, aussi bien en échelle qu'en puissance. Donc, à moins que ces facteurs ne soient préalablement contrés, l'effet de la marquise sera nul, sans même avoir besoin de le calculer. Peu importe le résultat de son action, elle n'aura aucun effet. Ce concept est utile, lorsqu'il s'agit d'évaluer des situations particulièrement ardues (mais toujours surmontables).

Imaginons que notre marquise soit confrontée au Hurleur de l'exemple précédent. Ce dernier est un monstre haut de plus de quatre mètres, avec des bras de la taille d'ancres de marine qui manient un tronc d'arbre en guise de massue et un hachoir d'une portée équivalente. Le **COMBATTRE** *avec une dague est presque aussi efficace que d'affronter seul une armée. Même sur un résultat* **CRITIQUE***, le MJ annoncera :*

— Tu parviens à le poignarder profondément à plusieurs reprises aux bras et aux jambes, mais hormis le pus verdâtre qui s'écoule de ses blessures, le seul autre effet que tu parviens à obtenir est de faire hurler de colère ses nombreuses têtes.

En d'autres termes, effet nul ! (Sur un 1-3 le MJ pourrait dire : « Le monstre t'agrippe le bras et l'arrache littéralement de ton épaule, avant de projeter ton corps sanguinolent d'un coup de pied droit sur ton escouade. » Les Notoires sont redoutables).

La marquise ne devrait-elle donc jamais affronter un Notoire ? Non. Il existe un moyen d'affronter n'importe quel adversaire. C'est dans ce genre de cas que les facteurs d'effets peuvent vous aider à mieux jauger la situation. Si le monstre domine en échelle, efficacité et menace, alors les joueurs doivent s'efforcer de comprendre ces facteurs et agir en conséquence. Son échelle vous est supérieure ? Obtenez des explosifs, ou menez l'assaut avec une escouade entière.

Les facteurs d'effets sont un moyen de codifier la situation par le biais de quelques facteurs clés qui permettent d'évoquer plus facilement ce qui doit être ajusté afin d'obtenir l'effet désiré.

ÉCHANGER POSITION ET EFFET

Une fois que les facteurs ont été pris en compte et que le MJ a annoncé le degré d'effet, un joueur peut vouloir échanger sa position contre un meilleur effet, ou vice-versa. Par exemple, si le PJ fait un jet risqué avec un effet normal (ce qui correspond au cas le plus fréquent), il peut vouloir tirer sur la corde afin de viser un effet plus important au prix d'une position désespérée, ou au contraire garder le contrôle de la situation, mais avec un effet limité.

Un tel échange n'est pas inclus dans les facteurs d'effets parce qu'il ne s'agit pas d'un élément que le MJ doit prendre en compte pour établir le degré d'effet. Néanmoins, une fois que le degré a été fixé, le MJ peut toujours proposer au joueur cet échange si la situation le justifie.

— D'accord, j'ordonne aux Bleus d'ouvrir le feu sur les morts-vivants.

— Tu utilises de la foudre noire et ils sont plutôt bien cuirassés. Tu te souviens peut-être que la foudre noire est très efficace contre les morts-vivants mais qu'elle a du mal à pénétrer les armures.

— Ah. Je n'avais pas compris qu'ils étaient en armure lourde. Très bien, et si je les laisse s'approcher davantage ? Ainsi, je pourrais m'assurer que les soldats visent à bout portant les parties exposées du corps. Que dirais-tu d'un TIR de groupe désespéré ?

— Pas de problème. Cela va exposer tes hommes à un plus grand danger, puisqu'ils vont tirer à bout portant et que les morts-vivants sont mieux équipés pour les attaquer à cette portée. Lance-moi les dés !

LES EFFETS DANS LA FICTION

Après chaque jet d'action, décrivez à quoi ressemble le résultat obtenu dans la fiction. Le récit risque de s'enliser si vous vous contentez de cocher des segments de compteurs de progression, tandis qu'expliquer la nouvelle situation crée un lien naturel avec les actions et jets suivants des joueurs. Consultez les questions sur le degré d'effet, et servez-vous en pour décider de ce que vous devez expliquer.

Les actions peuvent être simples (entièrement décidées en un seul jet), ou complexes (menées à bien en cochant les segments d'un compteur de progression).

Par exemple, si un joueur annonce : « Je veux convaincre la reine des bandits de combattre aux côtés de la Légion, sinon les morts-vivants vont nous massacrer tous », il pourrait s'agir d'une action simple. Son effet pourrait être limité, normal ou important, résultant en un certain nombre de nouvelles situations possibles. La reine des bandits pourrait exiger une démonstration de force, afin de s'assurer que les Légionnaires sont dignes de devenir ses alliés (effet limité), ou elle pourrait aussi bien être convaincue par votre logique et envoyer ses émissaires au camp de la Légion, pour mettre les détails au point (effet normal), ou pour signer un accord et vous envoyer des chevaux de réserve ou du ravitaillement (effet important), selon les facteurs établis dans le récit.

Mais si le joueur annonce : « J'affronte cette Horreur énorme et son groupe de Putrides, même si je lui arrive à peine à la hanche avec mon épée », alors cela pourrait être un obstacle complexe. Le MJ crée un compteur pour les morts-vivants, puis plusieurs jets d'action sont nécessaires afin de trancher l'issue du combat, chacun d'entre eux ajoutant un nombre de coches correspondant au degré d'effet obtenu (et faisant courir le risque de conséquences correspondant à leurs résultats individuels).

Il n'existe pas de règle immuable pour décider qu'une action est simple ou complexe. D'une manière générale, demandez-vous si vous souhaitez voir l'action s'étaler sur toute une scène, ou si vous préférez qu'elle se limite à un moment de tension. Dans ce dernier cas, utilisez un obstacle simple, sinon utilisez un obstacle complexe. La plupart des morts-vivants d'Élite et des Notoires sont certainement des obstacles complexes, à moins que vous ne disposiez d'une solution efficace à leur opposer.

POURQUOI PROCÉDER AINSI

La principale raison qui demande de déterminer l'effet, c'est de fixer les attentes sur le résultat d'un jet et sur la situation en cours.

> *Vous tirez sur un bandit de grand chemin. Parvenez-vous à l'abattre d'une seule balle ? S'il se jette dans le fossé, parvenez-vous même à l'érafler ? Qu'est-ce qui joue sur votre effet ? Cela peut-il être modifié ?*

En évaluant et en décrivant les effets dans la fiction, vous permettez aux joueurs de suivre les progrès qu'ils réalisent et les risques qu'ils prennent. En comprenant ces effets, le groupe peut déduire le nombre d'actions (et de risques de conséquences) qu'il lui faudra accumuler pour atteindre ses objectifs. Peut-être n'avez-vous besoin que d'administrer un coquard pour vous faire respecter. À moins qu'il vous faille aller jusqu'à la mort de votre adversaire. À la suite de chaque jet, les joueurs auront une image claire de ce qui vient de se produire, et pourront donc faire des choix éclairés par la suite.

CONSÉQUENCES

Les PJs ont un effet sur le monde qui les entoure. On appelle **conséquence** l'effet d'un ennemi ou d'une situation dangereuse que subit un PJ. Les conséquences sont la contrepartie des effets. Rendez-vous page 36 pour plus de détails sur les conséquences et la façon dont elles impactent les personnages joueurs.

ÉTABLIR LA POSITION ET L'EFFET

Le MJ définit la **position** et l'**effet** d'un jet d'action quand le joueur a annoncé ce qu'il fait et a choisi son action. En général, la combinaison la plus fréquente est **position risquée / effet normal**. Cela dépendra de l'action utilisée, de la force de l'opposition et des facteurs d'effet applicables.

Lors de vos premières parties, il est probable que vous hésitiez un peu en suivant ce processus, mais avec un peu de pratique vous devriez être capable de déterminer aussi bien la position que l'effet « à vue de nez », et de les adapter en fonction des capacités spéciales d'un PJ, d'un équipement, ou d'un autre élément spécifique.

Si quiconque a un doute sur la raison pour laquelle une position ou un effet spécifique sont retenus, n'hésitez pas à répéter le processus étape par étape. Le plus souvent, l'un des joueurs aura négligé ou oublié l'un des facteurs en jeu (ou il visualisait le scénario et les menaces différemment).

Définir de manière indépendante la position et l'effet offre neuf combinaisons possibles, ce qui permet de retranscrire un large éventail de circonstances fictionnelles.

Par exemple, si un PJ isolé fait face à un petit groupe hostile, la situation peut être :

- *Le PJ combat le groupe directement, en se précipitant dans la mêlée pour frapper et tailler en pièces ses adversaires, dans un* COMBAT *féroce.* Dans ce cas, la force supérieure du groupe adverse fragilise sa position car le risque est plus grand, et la taille du gang réduit son effet (Désespérée / Limité) ;
- *Le PJ combat depuis un goulet d'étranglement, comme l'entrée d'une ravine étroite, où la supériorité numérique du groupe ne peut jouer.* Il n'est pas menacé par plusieurs individus à la fois et le risque est similaire à celui d'un combat individuel, mais il y a encore beaucoup d'ennemis à affronter. L'effet est donc réduit (Risquée / Limité) ;
- *Le PJ ne se bat pas contre le groupe mais préfère tenter de* PARCOURIR *du terrain pour les éviter et s'échapper.* Il est toujours sous la menace de nombreuses attaques ennemies, donc sa position est fragile, mais tant que la configuration du terrain ne comprend pas de portes fermées et que le gang ne peut pas facilement l'encercler, l'effet de sa fuite n'est pas réduit (Désespérée / Normal) ;
- *Si le PJ tente de s'échapper sans se soucier du conflit, et qu'il possède un moyen immédiat de s'enfuir (comme bondir sur un cheval à proximité),* alors même si l'effectif de l'ennemi dégrade encore sa position, son effet peut même être augmenté ! (Désespérée / Important) ;
- *Le groupe n'a pas conscience de la présence du PJ. Le PJ se trouve sur un toit voisin et s'est installé de sorte qu'il est en mesure de faire feu avec précision. Il ne vise que le chef du groupe.* La supériorité numérique n'est pas ici un facteur, donc l'effet n'est pas réduit. De plus, il n'est pas immédiatement en danger (Contrôlée / Important) ;

- *Dans la même situation, peut-être veut-il effectuer un tir de neutralisation sur tout le groupe,* auquel cas l'échelle s'applique (Contrôlée / Limité) ;
- *Au contraire, si le groupe est sur ses gardes,* sa position est plus dangereuse (Risquée / Important) ;
- *Si le groupe est alerté de la présence d'un tireur isolé,* alors l'effet peut être réduit davantage, car l'ennemi se présente en ordre dispersé et se met à couvert (Risquée / Limitée) ;
- *Si les membres du groupe sont en mesure de riposter en se repliant vers un lieu sûr,* les choses sont encore pires pour notre Légionnaire (Désespérée / Limité).
- *Si le PJ est en possession des munitions lourdes que son Officier a réquisitionnées pour lui,* l'effet change de nouveau, car celles-ci peuvent facilement pénétrer leurs abris (Désespérée / Normal).



CONSÉQUENCES ET BLESSURES

Les actions ennemies, de mauvaises circonstances ou le résultat d'un jet de dé peuvent avoir des **conséquences** sur un PJ. Il en existe six types (listés ci-contre).

Une circonstance donnée peut occasionner une ou plusieurs conséquences, selon la situation. Le MJ détermine les conséquences, en se basant sur la fiction et le ton établis par le groupe.

EFFET RÉDUIT

CORRUPTION

COMPLICATION

OCCASION PERDUE

POSITION QUI EMPIRE

BLESSURE

EFFET RÉDUIT

Cette conséquence représente une mauvaise performance. L'action du PJ n'est pas aussi réussie qu'attendu. *Tu l'as touché, mais ce n'est qu'une blessure superficielle. Ils ne vous détectent pas, mais ils trouvent des traces de votre passage. Vous pouvez escalader le mur, mais c'est lent, vous n'êtes qu'à mi-chemin.* Cette conséquence réduit en substance le degré d'effet de l'action du PJ d'un cran, une fois tous les autres facteurs pris en compte.

CORRUPTION

Comme les blessures, la **corruption** représente un handicap durable, qui affecte à la fois votre essence surnaturelle et votre corps entier. Elle représente l'influence corruptrice de la non-vie, qui ronge votre corps et votre âme, et vous transforme de force en l'un de ses agents. Il n'existe aucun remède connu à la corruption (bien qu'il circule des récits de reliques ou de pouvoirs ésotériques susceptibles de vous en protéger), et l'organisme ne possède aucun mécanisme de guérison de ces dégâts.

De plus, comme les blessures, la corruption est évaluée en niveaux, chaque niveau correspondant à un point de dégât sur votre jauge de corruption. En règle générale, un monstre mort-vivant devrait infliger une corruption équivalente à son niveau de menace, même si les monstres qui constituent surtout une menace physique peuvent infliger un point de corruption de moins, tandis que ceux qui constituent surtout une menace métaphysique peuvent en infliger un point de plus. En général, le vecteur de corruption joue, si bien que les armures qui permettent d'éviter ou de réduire les dégâts physiques peuvent également parfois influer sur la corruption subie.

- **VASTE (5) :** le Roi des Braises vous a directement touché. Ou bien un Brisé vous impose sa marque en signe d'allégeance.
- **FLÉTRISSANTE (4) :** vous êtes submergé par des composés chimiques impurs. Empoisonné par du sang de Brisé. Possédé par un esprit.
- **GRAVE (3) :** vous êtes marqué au fer rouge d'un signe maléfique. Vous êtes victime d'un maléfice. Vous êtes trempé d'ichor acide.
- **MODÉRÉE (2) :** vous êtes aspergé de sang corrompu. Vous êtes soumis à un gaz pestilentiel. Vous êtes brûlé par un feu surnaturel.
- **MINEURE (1) :** vous êtes exposé, éclaboussé, mordu, tailladé.

COMPLICATION

Cette conséquence représente des problèmes, un danger croissant ou une nouvelle menace. Le MJ peut introduire un problème immédiat qui résulte de l'action : la pièce prend feu, votre adversaire vous désarme, la cible s'enfuit et désormais vous devez lui courir après, les renforts arrivent, etc.

Le MJ peut cocher un compteur pour représenter la complication : pour le niveau d'alerte des morts-vivants qui gardent le camp, ou pour le poison alchimique qui court désormais dans vos veines. Une **complication mineure** correspond à un segment tandis qu'une **complication standard** en coche deux.

Une **complication majeure** est plus sérieuse : la pièce prend feu et les poutres qui tombent du plafond bloquent la porte, votre arme se brise, la cible s'échappe hors de vue, les renforts vous encerclent et vous prennent au piège, etc. Une complication majeure coche trois segments d'un compteur.

N'infligez jamais de complication qui annule la réussite d'un jet. Si un PJ tente d'acculer un ennemi et obtient un **4/5**, le MJ ne peut pas annoncer que l'ennemi s'échappe. Le jet du joueur est réussi, donc l'ennemi est bel et bien dos au mur. En revanche, peut-être le PJ doit-il en venir aux mains pour le capturer ; et durant la lutte, l'adversaire s'empare de son arme…

OCCASION PERDUE

Cette conséquence représente l'évolution de la situation. Le PJ avait l'occasion d'atteindre son objectif, mais celle-ci s'est évanouie. Pour réessayer, il faut user d'une nouvelle approche – en général une autre action ou un changement de circonstances.

> *Vous* BRICOLEZ *la porte du vieux donjon pour la déverrouiller, mais découvrez que le mécanisme est tellement grippé par la rouille qu'il ne s'ouvrira pas, même avec la clé. Si vous comptez entrer, il vous faudra trouver un autre moyen – peut-être en* DÉMOLISSANT *la porte ou en* PARCOURANT *la hauteur des murs du donjon.*

POSITION QUI EMPIRE

Cette conséquence représente une perte de contrôle sur la situation : l'action vous amène dans une position plus dangereuse. *Peut-être parvenez-vous à sauter jusqu'au prochain rebord rocheux, mais vous retrouvez-vous suspendu du bout des doigts. Vous n'avez pas échoué, mais pas encore réussi non plus. Vous pouvez réessayer en relançant les dés, avec une nouvelle position moins favorable.* C'est une bonne conséquence à choisir pour montrer la tension grandissante. Une position peut passer de contrôlée à risquée, puis de risquée à désespérée, au fur et à mesure que l'action se déroule et que le PJ s'enfonce de plus en plus profondément dans le pétrin.

BLESSURE

Lorsque votre personnage subit une blessure, notez son type sur le livret de personnage dans la rangée correspondante à son niveau. S'il subit une **blessure mineure**, il l'inscrit dans la rangée du bas. S'il subit une **blessure modérée**, il l'inscrit dans la ligne du milieu. S'il subit une **blessure grave**, il l'inscrit dans la rangée du haut. (Voir en page suivante des exemples de blessures et de jauge de blessure.)

Le personnage subit la pénalité indiquée en fin de rangée dès lors qu'une des blessures inscrites sur cette rangée s'applique à la situation considérée. Ainsi, si le PJ a « Épuisé » dans la rangée du bas, il subit un effet réduit s'il essaie de fuir les Putrides. Lorsqu'il est handicapé par une blessure dans la rangée du haut (blessure grave, niveau 3), son personnage est hors de combat et ne peut rien faire à moins d'avoir l'aide de quelqu'un d'autre ou de se dépasser pour accomplir l'action.

Si le joueur doit noter une blessure, mais que la rangée correspondant au niveau est déjà remplie, la blessure passe au niveau supérieur. Ainsi, s'il subit une blessure modérée (niveau 2) mais n'a pas d'espace vide sur la deuxième rangée, il note à la place une blessure grave (niveau 3). S'il n'a pas la place sur la rangée du haut mais qu'il doit y noter une blessure, son personnage subit une blessure de niveau 4 et est mourant.

Lorsque vous subissez une blessure, son niveau varie en fonction de la différence de menace et d'échelle. Chaque degré de différence ajoute un niveau au niveau initial de blessure, dépendant de la position. Rendez-vous page 228, pour plus d'informations sur les blessures subies.

BLESSURES NON PHYSIQUES

Les blessures n'ont pas à être seulement des côtes brisées ou des coups de couteau. « A perdu la confiance des troupes » pourrait être une forme de dégâts qui s'applique chaque fois que vous avez besoin du soutien de vos subordonnés. La blessure modérée « Visions d'épouvante » peut découler du sortilège d'une Sorcière d'ombre. Elle entraîne -1 dé (comme toutes les blessures de niveau 2) chaque fois que vous tentez une action pouvant être perturbée par des visions d'épouvante.

Vous pouvez récupérer de vos blessures grâce à l'action de campagne REPOS ET RÉCUPÉRATION (voir page 138), mais elles peuvent également se dissiper dans la fiction. Lorsqu'un personnage subit des blessures inhabituelles, informez son joueur de la façon dont il peut en guérir. En cas de doute, par exemple dans le cas de ces visions, discutez-en autour de la table, afin de déterminer quelle sorte d'action ou de PROJET À LONG TERME pourrait les éliminer.

Cela peut faciliter la mise en scène de puissants adversaires sans pour autant massacrer l'escouade. Une reine des bandits coriace pourrait vous asséner un coup de poing au foie, vous laissant avec la blessure de niveau 3 « Souffle coupé. » Cette blessure se dissipe au bout de dix minutes de repos, mais vous laisse incapable de faire grand-chose pour le restant de la scène.

GUÉRIR DE SES BLESSURES

Guérir de ses blessures est géré par le biais de l'action de campagne REPOS ET RÉCUPÉRATION du Quartier-maître. Pour plus d'informations à ce sujet, rendez-vous page 138.

DÉTAILS DES BLESSURES

- **DESTRUCTION (7+)** : ces dégâts réduisent le personnage en miettes, ou en morceaux plus petits encore. **Exemples :** *Dissolu, Liquéfié, Déchiqueté, Carbonisé.*
- **MORT ET DÉMEMBREMENT** (6) : un traumatisme catastrophique qui laisse le corps de la victime assez peu reconnaissable. **Exemples :** *Écrabouillé, Tranché en deux, Écartelé.*
- **MORT SUR LE COUP (5) :** blessures instantanément fatales, résultant en une mort immédiate. **Exemples :** *Décapité, Cœur arraché.*
- **FATALE (4) :** blessures dont il est impossible de récupérer. **Exemples :** *Noyé, Empoisonné, Plaie aspirante du thorax.*
- **GRAVE (3) :** blessures qui rendent impossible les actions les plus basiques. **Exemples :** *Empalé, Jambe cassée, Catatonique, Côtes enfoncées, Blessure par balle au torse.*
- **MODÉRÉE (2) :** blessures qui rendent difficiles les tâches les plus simples. **Exemples :** *Plaie béante, Brûlure, Éreinté, Paniqué.*
- **MINEURE (1) :** blessures mineures pouvant être traitées sur-le-champ par un Toubib, ou qui sont généralement des complications passagères. **Exemples :** *Tuméfié, Confus, Distrait, Épuisé, Effrayé, Cheville foulée.*

Des blessures comme « Épuisé » ou « Éreinté » sont des conséquences pertinentes si rien ne menace un PJ. Par exemple, il peut subir une telle blessure après avoir passé toute la nuit à observer un campement pour rechercher ses points faibles avant de s'y infiltrer.

EXEMPLE DE BLESSURE

BLESSURE

4			MORT
3	Côtes cassées	❐❐❐	BESOIN D'AIDE
2		❐❐	-1 DÉ
1	Rossé	Épuisé ❐	EFFET RÉDUIT

Ce personnage a subi trois blessures : une de niveau 3 (« Côtes cassées ») et deux de niveau 1 (« Rossé » et « Épuisé »). S'il subit une autre blessure de niveau 1, celle-ci devra passer au niveau 2 (blessure modérée). S'il subit une autre blessure de niveau 3, elle passera au niveau 4 (blessure fatale).

RÉSISTANCE ET ARMURE

Lorsqu'un joueur refuse une conséquence pour son personnage, il peut choisir d'y **résister**. Il suffit de dire : « Non, je ne crois pas. J'y résiste. » Résister réussit toujours, c'est automatique : le MJ indique simplement si la conséquence est seulement réduite en sévérité ou si elle est évitée complètement. Ensuite, le PJ fait un **jet de résistance** pour voir combien de points de stress le personnage encaisse comme prix de sa résistance.

Le jet se fait en utilisant l'une des **caractéristiques** du personnage (**PERSPICACITÉ, PROUESSE** ou **DÉTERMINATION**). Le MJ détermine la caractéristique en fonction de la nature des conséquences subies :

- **PERSPICACITÉ :** conséquences liées à la tromperie ou à la compréhension ;
- **PROUESSE :** conséquences liées à l'effort physique ou à une blessure ;
- **DÉTERMINATION :** conséquences liées à l'effort mental ou à la volonté.

Lorsque le PJ résiste, il subit *6 points de stress moins le résultat du dé le plus élevé du jet de résistance*. Donc, s'il obtient un **4**, il subit 2 points de stress, et s'il obtient un **6**, aucun. S'il obtient un résultat **CRITIQUE**, il efface 1 point de stress.

> *Juan obtient un résultat de* **4/5** *sur un jet de reconnaître désespéré, en tentant de surprendre un Chevalier du Chêne noir bien armé, qui garde l'un des camps de Boucher. Son personnage Azur Montant parvient donc à surprendre le garde, mais ils se blessent mutuellement dans leur lutte. Puisque la position était désespérée, le MJ inflige à Azur Montant une blessure grave (éventuellement modifiée par d'autres facteurs). Le MJ indique à Juan de noter une blessure de niveau 3 « Tripes perforées » sur sa feuille de personnage. Mais Juan décide de résister – il décrit comment Azur Montant voit la lame arriver et se contorsionne à la dernière seconde pour encaisser un coup moins dévastateur. Le MJ lui précise que sa résistance réduira la blessure d'un niveau. Juan lance 3 dés pour la caractéristique* PROUESSE *d'Azur Montant et obtient un résultat de 5. Azur Montant subit 1 stress et la blessure est réduite au niveau 2 « Entaille au ventre ».*

En général, un jet de résistance réduit le degré de gravité d'une conséquence. Par exemple, si vous deviez subir une blessure fatale, un jet de résistance la transformera en blessure grave. Si vous avez eu une complication à laquelle vous résistez alors que vous vous faufiliez dans le camp ennemi et que le MJ allait cocher trois segments du compteur « Alerte », il n'en cochera que deux (voire un seul).

Le MJ a également la possibilité de déclarer que le PJ évite complètement les conséquences. Par exemple, lors d'un combat à l'épée, une conséquence serait d'être désarmé. S'il résiste, le MJ annonce que le PJ évite complètement cette conséquence : celui-ci garde son arme en main.

Il n'est possible d'effectuer qu'un seul jet pour chaque conséquence.

JET DE RÉSISTANCE

1 dé par rang de **CARACTÉRISTIQUE**

Vous **réduisez** ou évitez les effets de la conséquence (au choix du MJ).

Vous subissez 6 stress moins le résultat du dé le plus élevé.

CRITIQUE : élimine également **1 stress**.

En décidant quelles conséquences sont réduites ou lesquelles sont évitées par vos jets de résistance, le MJ établit le ton général de votre campagne. Dans la mesure où ce jeu tend à refléter sans concession la rude réalité du terrain, la plupart seront réduites plutôt que complètement évitées. Mais si le jet de résistance illustre une approche de la chose vraiment efficiente, une résistance complète est tout à fait valable.

Le MJ peut également faire subir plusieurs conséquences à la fois. Le joueur choisit alors celles auxquelles il veut résister (et fait un jet de dés pour chacune).

> *— La vomissure acide du mort-vivant te brûle les chairs. Tu subis une blessure modérée et 2 points de corruption.*
>
> *— Ouille ! OK pour la blessure, mais je vais tenter de résister à la corruption. On guérit de ses blessures, mais je ne tiens pas à affronter notre Élue en empestant la corruption au retour de mission !*

Une fois que vous décidez de résister à une conséquence et faites votre jet, vous subissez le stress indiqué. Vous ne pouvez pas d'abord faire votre jet et découvrir la valeur de stress subie, puis décider si vous souhaitez résister ou pas.

MORT D'UN PERSONNAGE

Un PJ peut mourir de plusieurs manières :

- Si votre personnage subit une blessure fatale (niveau 4 ou plus) et n'y résiste pas, il meurt. Parfois, c'est un choix que le joueur veut faire, soit qu'il ait le sentiment que sa survie n'aurait pas de sens, soit qu'il lui semble juste et opportun que son personnage meure ici et maintenant ;
- Si vous cochez votre dernière case de trauma disponible, le PJ meurt ;
- Si vous cochez votre dernière case de souillure, votre personnage est complètement corrompu. Il n'est peut-être pas techniquement mort, mais il n'est plus jouable, et constitue une sérieuse menace pour la Légion.

Quand votre personnage meurt, vous pouvez immédiatement jouer l'un des Bleus ou des Soldats participant à la mission, non incarnés par l'un des autres joueurs. Cela signifie que vous ne serez pas à l'écart de l'action trop longtemps, puisque le plus souvent vous serez en mesure de revenir dans la scène immédiatement après avoir été tué. Mais si vous venez à manquer de Légionnaires... les choses se compliquent.

ARMURE

Si un PJ possède un type d'**armure** qui s'applique à la situation, il peut cocher une case d'armure pour réduire ou éviter une conséquence en plus de faire un jet de résistance.

> *Fer Azur Montant subit une blessure niveau 2 « Entaille au ventre » alors que le combat n'est pas fini. Ian décide donc d'utiliser l'armure du personnage pour réduire la gravité de la blessure. Il coche la case de son armure et la blessure est réduite au niveau 1 « Estafilade ». Si Azur Montant portait un bouclier ou une armure lourde – comme ceux dont peuvent s'équiper l'Officier ou le Roc – Juan pourrait cocher une deuxième case d'armure et réduire davantage la blessure, jusqu'à l'annuler. Hélas, Fer Azur est un Éclaireur et il n'a pas accès à ce genre d'équipement.*

Lorsqu'une case d'armure est cochée, elle ne peut pas être à nouveau utilisée avant d'être restaurée. L'armure est restaurée et les cases décochées lorsque vous choisissez votre paquetage pour la prochaine mission.

ÉQUIPEMENT

Le type d'armure le plus courant est procuré par l'équipement, et il est utilisé afin de réduire les conséquences (en général des blessures) d'actions tentées durant des combats physiques – comme dans l'exemple ci-dessus.

Lorsque vous choisissez votre paquetage pour une mission, votre Légionnaire peut être équipé d'une armure. Les armures ordinaires procurent une utilisation (case « armure » sur le livret de personnage). Les armures lourdes (pour les Rocs, les Soldats et les Officiers) procurent une seconde utilisation (case « lourde » sur le livret). Si vous portez un bouclier, celui-ci peut aussi contribuer à réduire ou annuler un coup.

ARMURE SPÉCIALE

Certains équipements et capacités spéciales peuvent procurer une **armure spéciale**. La capacité vous indiquera comment réduire les conséquences d'une action en cochant un **emploi** d'une action de Spécialiste ou en utilisant un équipement. Par exemple, la capacité *Spectral* de l'Éclaireur lui permet de dépenser des emplois de planques pour éviter d'être détecté ; les **kits de soins** peuvent vous aider à atténuer ou éviter entièrement les effets des maladies et du poison. Par ailleurs les Élus peuvent procurer des emplois d'armure spéciale, non liés à la dépense d'un élément spécifique.

Si vous possédez une telle capacité ou un tel équipement, cochez la case d'« armure spéciale » lorsque vous l'activez. Si vous n'en possédez aucun, vous ne pouvez pas utiliser la case d'armure spéciale.

ARMURE	○
LOURDE	○
BOUCLIER	○
SPÉCIALE	○

Rachel incarne la marquise Rodano, le Roc de la troupe. Elle a réduit la blessure fatale que lui a infligée un Transformé mi-homme mi-loup en dépensant l'armure de son équipement (dans la fiction, son bouclier a été mis en pièces et son armure largement ouverte). Par ailleurs l'Élue de la Légion est Zora ; celle-ci confère aux Légionnaires une armure spéciale contre les effets mystiques, que Rodano a déjà utilisée pour résister à un sortilège d'une Sorcière d'ombre.



JET DE CHANCE

Le **jet de chance** est un outil que vous pouvez utiliser en tant que MJ pour vous éviter d'avoir à prendre une décision vous-même, et ce de trois façons différentes.

Lorsque vous devez résoudre une situation dans laquelle **les PJs ne sont pas directement impliqués et que vous ne souhaitez pas décider du résultat arbitrairement.**

L'Élue crée une diversion en montant à l'assaut des murailles du camp des morts-vivants pour détourner l'attention des troupes et du puissant Lieutenant qui y sont stationnés. Combien de morts-vivants se laissent appâter ? Combien de temps resteront-ils éloignés ? Comment l'Élue s'en sort-elle ?

Le MJ fait un jet de chance pour les morts-vivants et un autre pour l'Élue. Les morts-vivants obtiennent un bon résultat, mais l'Élue seulement un effet limité. Le MJ décide que les morts-vivants parviennent à repousser l'Élue, avant de retourner à leurs patrouilles et de retrouver leurs postes sous peu. L'Élue a pu détourner l'attention de la plupart d'entre eux, mais elle est blessée et ne sera pas capable d'aider de nouveau avant d'avoir eu l'occasion de récupérer.

Lorsque l'issue est incertaine mais qu'aucun autre jet ne s'applique à la situation en question.

L'Éclaireur de la Légion s'est glissé sous la tente du Lieutenant mort-vivant au cours de la diversion, mais celle-ci est de courte durée et les morts-vivants sont déjà de retour. Fer Azur s'empare de tous les documents et cartes qui lui tombent sous la main, avant de cavaler pour se mettre à l'abri. À quel point les documents dont il s'est emparé sont-ils utiles ? Des morceaux importants de ceux-ci ont-ils été déchirés ? Le MJ fait un jet de chance pour voir ce qu'il en est.

Lorsqu'il faut déterminer le résultat d'une action de Spécialiste, si celui-ci est incertain (cf p. 44)**.**

*Malendhra recoud les blessures d'un bandit récemment criblé de balles. Puisque cela se déroule sur le champ de bataille, loin du confort d'une tente médicale, le MJ décide de faire un jet de chance en se basant sur la valeur d'opérer de Malendhra. Alice, la joueuse qui incarne Malendhra, demande si elle peut influencer le jet d'une manière quelconque, et le MJ suggère que dépenser ses **tonifiants** apporterait un plus dans cette situation (+1 dé). Alice accepte, et Sam – la MJ – lance un total de trois dés, pour déterminer comment se passe l'opération.*

Lorsque vous faites un jet de chance, vous pouvez utiliser n'importe quelle valeur de **trait** pour déterminer le nombre de dés à lancer.

- Lorsqu'un Élu ou un Brisé accomplit une action dont l'issue est incertaine, vous pourriez utiliser son niveau de **menace** comme valeur de trait.
- Lorsque les joueurs se demandent s'il pourrait y avoir un engin de siège disponible à la vente aux alentours, vous pourriez utiliser la valeur de **prospérité** du lieu d'étape afin d'en décider.
- Lorsqu'un PJ recueille des informations, vous pourriez faire un jet de chance en utilisant sa valeur d'**action** pour déterminer la quantité et la qualité des informations qu'il obtient.
- Lorsque votre Éclaireur arpente péniblement un col de montagne enneigé, il pourrait faire un jet de chance basé sur sa valeur de la **caractéristique** PROUESSE pour déterminer la distance parcourue.

JET DE CHANCE

- **1 dé** pour chaque point dans le **trait** concerné.
- **+1 dé** pour chaque **AVANTAGE MAJEUR**.
- **-1 dé** pour chaque **DÉSAVANTAGE MAJEUR**.

CRITIQUE : résultat exceptionnel / effet important ou extrême.

6 : bon résultat / effet normal ou total.

4/5 : résultat moyen / effet limité ou partiel.

1-3 : mauvais résultat / peu d'effet.

Si aucun trait ne s'applique, lancez 1 dé de pure chance ou rassemblez des dés (de un à quatre) selon la situation. Si deux camps s'opposent directement, faites un jet de chance pour chaque camp afin de voir comment ils s'en sortent, puis évaluez le résultat de la situation en comparant les deux degrés de réussite. (C'est souvent ainsi que sont traitées les batailles qui opposent les Élus et les Brisés.)

Le jet de chance est aussi un bon outil pour aider le MJ à gérer les différents éléments en mouvement du monde. Parfois, un jet rapide est suffisant pour répondre à une question ou vous inspirer une idée sur la suite.

Voici quelques autres exemples de jets de chance :

- *Si un personnage ayant un Rôle de Légion, tel que le Commandant, participe à une bataille, vous pourriez faire un jet de chance pour voir comment il dirige le gros des forces, tandis que les joueurs Légionnaires accomplissent leur mission.*
- *Le Sniper repère sur un toit la position de tir idéale pour abattre un Notoire ennemi à travers une fenêtre. Toutefois, une patrouille ennemie se dirige vers son emplacement. Aura-t-il l'occasion de tirer quand même ? Le Notoire va-t-il se mettre à la fenêtre, voire s'attarder dans le viseur du Sniper ? Le MJ décide de faire un jet de chance basé sur la valeur de* RECONNAÎTRE *du Sniper pour le découvrir.*
- *Les Légionnaires explorent un temple antique et tombent sur une protection magique, placée là jadis par des ascètes à l'aide d'une relique. L'un des soldats décide de tester cette défense. Comment ces énergies l'affectent-elles ? Le MJ décide du niveau de menace du sort (2 au minimum), puis il fait un jet de chance.*
- *Les Légionnaires sont capturés et amenés devant l'une des Sorcières d'ombre de Tourmente. Tirant parti de renseignements indiquant qu'elle est en conflit avec un autre Lieutenant, et qu'elle a déjà été punie pour avoir échoué face à la Légion, l'un des PJ souhaite la convaincre que les Légionnaires lui seront plus utiles vivants que morts-vivants. Une Sorcière d'ombre prêterait-elle l'oreille aux PJ ? Le MJ en doute. À quel point cette créature est-elle inhumaine ? Étant donné qu'elle est possédée par une partie de Tourmente elle-même, les ordres reçus sont-ils plus forts que son désir de voir son rival perdre la face ? Le MJ fait un jet de chance avec deux dés afin de déterminer si une étincelle d'ambition enflamme encore son cœur. Si c'est le cas, alors peut-être l'un des PJ peut-il tenter un jet de* SYMPATHISER *ou d'*INFLUENCER *pour la persuader.*

RECUEILLIR DES INFORMATIONS

Le flux d'informations allant du MJ aux joueurs concernant le monde fictionnel est très important dans un jeu de rôle. Par défaut, le MJ indique aux joueurs ce que leurs personnages Légionnaires perçoivent, soupçonnent et devinent. Mais il se passe trop de choses pour dire absolument *tout* : cela prendrait une éternité et n'aurait aucun intérêt. C'est pour cela que les joueurs disposent d'un outil qui leur permet d'explorer plus en profondeur la fiction.

Si vous voulez savoir quelque chose de spécifique sur le monde, votre personnage peut **recueillir des informations**. Le MJ vous demandera comment il le fait (ou comment il a pu le faire par le passé).

Si l'information est de notoriété publique, le MJ répondra simplement à vos questions. Si un obstacle s'oppose à la découverte de la réponse, un jet d'action est nécessaire – la position dépendra de la nature de l'obstacle. Si l'information n'est pas de notoriété publique mais qu'il n'y a aucun obstacle, un simple jet de chance détermine la valeur de l'information recueillie.

Chaque tentative de collecte d'informations prend du temps. Si la situation le permet, il est possible de réessayer si vous n'obtenez pas du premier coup toutes les informations souhaitées. Mais souvent, vous n'aurez qu'une seule occasion de lancer les dés pour cette question particulière. Le MJ répond toujours honnêtement, mais le niveau de détail varie en fonction du degré d'effet.

Les actions les plus courantes pour recueillir des informations sont : **RECONNAÎTRE** la situation afin de découvrir ou anticiper ce qu'il se passe, et **RECHERCHER** des secrets et des renseignements.

Parfois, il faudra se placer en position favorable au recueil des informations. Vous devriez par exemple d'abord **PARCOURIR** le terrain jusqu'à un surplomb rocheux, avant de pouvoir **RECHERCHER** la nature exacte du rituel pratiqué par les sectateurs.

RECUEILLIR DES INFORMATIONS

Posez une question et faites un jet d'action ou de chance. Le MJ vous répond honnêtement, avec un niveau de détail dépendant du degré d'effet.

IMPORTANT : vous obtenez des informations très détaillées. L'information est complète et les questions suivantes peuvent porter sur des domaines connexes ou révéler davantage que ce que vous espériez.

NORMAL : vous obtenez une bonne quantité de détails. Vous pouvez poser d'autres questions pour clarifier certains points.

LIMITÉ : vous obtenez des informations incomplètes ou partielles. Il faudra refaire des jets de recueil d'informations pour obtenir toutes les réponses.

EXEMPLES ET QUESTIONS

- Quand Pestilence utilise de nouveaux composés alchimiques contre vous, vous pourriez vous remémorer des textes que vous avez étudiés en menant des **RECHERCHES** sur l'alchimie. *Quels pourraient être les effets de ce gaz verdâtre ? Que faire pour nous en prémunir ? Qu'est-ce qui pourrait le neutraliser ?*
- Vous pourriez mener des **RECHERCHES** sur un nouveau type de morts-vivants croisé au cours d'une mission. *De quelle armée fait-il partie ? Quelles sont ses faiblesses potentielles ? Quelle est sa fonction au sein des armées de ce Brisé spécifique ?*
- Vous pourriez vous rappeler avoir mené des **RECHERCHES** dans les Chroniques à propos de ce que la Légion savait d'un certain ordre monastique. *Quelles étaient leurs croyances ? Cette fresque contient-elle un indice sur le lieu où est cachée la relique ? Que disent leurs textes sacrés sur le meilleur moyen d'éviter ce piège ?*
- Vous pourriez **RECONNAÎTRE** les alentours pour trouver des signes d'activité ennemie. *Où se trouvent les morts-vivants dans la zone ? Quelles unités spéciales suis-je susceptible de rencontrer ? Quelle est notre meilleure approche ?*
- Ou alors, vous pourriez **RECONNAÎTRE** l'itinéraire emprunté par un courrier. *À qui porte-t-il son message ? De quelle sorte de message pourrait-il s'agir ? Quel est le meilleur endroit pour tendre une embuscade et intercepter la réponse ?*
- Vous pourriez **BRICOLER** une expérience, si vous possédiez les bonnes fournitures. *Pouvons-nous utiliser le sang de Shreya pour nous prémunir de la corruption ? La foudre noire en poudre peut-elle servir à désinfecter les plaies ?*
- Vous pourriez **SYMPATHISER** avec des citadins afin d'en apprendre plus sur les factions locales. *Qui est derrière le refus de laisser entrer les réfugiés ? Qui tire les ficelles dans l'ombre du clergé de l'Église des Jumeaux ?*
- Vous pourriez **DISCIPLINER** un membre d'escouade pour qu'il vous révèle ce qu'il cache à ses camarades. *Où se trouve l'alcool qui a disparu des étagères du Quartier-maître ? Où cachent-ils ce nouvel animal de compagnie qu'ils ont récupéré dans la forêt de Talgon ?* Notez que s'il existe un risque réel (Si votre discipline dépasse le simple sermon, ou que le Légionnaire risque de subir l'hostilité de ses camarades d'escouade), vous devriez opter pour un jet d'action. C'est à votre table d'en décider.
- Vous pourriez tirer parti de votre expérience au **TIR** pour débusquer un éventuel sniper. *Où serait le meilleur poste de tir couvrant toute la rue ? Comment nous rapprocher en restant à couvert ?*
- Vous pourriez tenter d'**INFLUENCER** une conseillère puissante pour découvrir ce que trame le Conseil. *Que comptent-ils faire ? Que puis-je soupçonner de leurs motivations ?*
- Ou bien, vous pourriez **INFLUENCER** l'un des membres d'une autre unité militaire pour qu'il se confie à vous sur les événements récents. *Pourquoi la Garde mécanique se montre-t-elle aussi méfiante ? Pourquoi ne sont-ce pas les unités de la ville qui ont été affectées à la défense des murailles ?*



EXEMPLE DE JEU

DES ENNUIS À GRACHENHEIM

La Légion éprouve depuis quelque temps des difficultés à s'approvisionner en vivres. Pestilence a déployé un certain nombre de ses unités pour empoisonner les greniers à grain et les cultures vivrières de la région, ce qui a grandement compliqué la logistique. Le Quartier-maître est à la recherche d'une solution et a récemment terminé un projet à long terme. Il y a un artefact conservé dans un sanctuaire local, qui ne neutralisera pas le poison mais devrait néanmoins aider à fortifier les Légionnaires contre cette alchimie impie. Mieux vaut le mal au ventre que le ventre vide et des vivres rationnés que la famine.

L'escouade contourne quelques patrouilles de morts-vivants et pénètre dans le bourg à demi incendié de Grachenheim. Elle progresse jusqu'au temple et s'empare de l'artefact – la main momifiée d'un Élu de jadis, agrippant un calice – avant de s'apercevoir qu'une douzaine de villageois aldermanis lui barrent la sortie.

— Je crois bien, dit leur meneur en brandissant un vieux fusil familial, que vous allez reposer notre relique à sa place.

Maleksei, l'Officier en charge de la mission, échange un regard appuyé avec les membres de l'escouade, et plus particulièrement son Toubib, avant de s'avancer pour faire face aux villageois.

— Voisins, dit-il, en pointant du doigt le blason sur son épaule, peut-être ces armoiries ne vous sont-elles pas familières. Il s'agit de l'emblème de la Légion. Écoutez-moi bien : mes ordres consistent à ramener cette relique. La vie de mes soldats en dépend. Nous sortirons d'ici avec la relique, et en vous passant sur le corps s'il le faut. Le choix vous appartient.

Cela sonne comme un jet de **DISCIPLINER**, ce que Dwayne (le joueur de Maleksei) accepte. Le MJ révèle que ces villageois effrayés et affamés croient que la relique est la seule chose qui empêche le village d'être envahi. Ils ont faim et sont désespérés – c'est un jet risqué, avec un effet normal.

Dwayne obtient 1 dé pour la valeur de **DISCIPLINER** de Maleksei, plus 1 dé que lui procure l'aide de Harish Katu, l'un des Bleus de l'escouade. Rachel – la joueuse de Harish – décrit comment celui-ci bombe le torse et porte la main à son arme ; le restant de l'escouade, voyant que la tension monte, fait de même. La vue de troupes armées se préparant à déchaîner la violence devrait inciter les villageois à se raviser. Dwayne lance 2 dés et obtient un résultat de **4/5** – un succès partiel.

Maleksei subit donc des conséquences. Une blessure n'est pas vraiment adaptée (pour l'instant). Sam, la MJ, opte donc pour une complication et une perte de contrôle. (Lorsque cela est cohérent, il peut y avoir plus d'une conséquence.) Sam a une idée. Elle décrit des villageois secoués et hésitant à engager le combat. Mais leur meneur braque son arme sur la tête de Maleksei, et ils suivent le mouvement en levant eux aussi leurs armes. Il s'agit d'un effet mineur. Le MJ crée un compteur de progression : « Les villageois renoncent », constitué de 4 segments, et en coche deux immédiatement. Les villageois ne veulent pas vraiment se battre, et ils peuvent être convaincus de déposer les armes, mais la situation vient de dégénérer. La seconde conséquence est que les joueurs Légionnaires se trouvent désormais dans une situation désespérée !

COÛTS ET CONSÉQUENCES

Alice souhaite résister à une conséquence de ce dernier jet. Être en situation désespérée lui semble être une mauvaise idée. Malendhra, son personnage de Toubib, lève les mains et s'interpose entre les deux groupes, complètement désarmée. Si l'un ou l'autre camp souhaite tirer, ce sera à travers elle. Elle lance un regard sévère à tout le monde, en montrant qu'elle est prête à risquer sa vie pour trouver une solution pacifique.

Alice lance 2 dés pour la caractéristique **DÉTERMINATION** de Malendhra et obtient un **4**. Elle encaisse 2 stress et évite la complication. Les villageois qui ne se sentaient pas trop d'affronter des soldats lourdement armés se relâchent assez pour écouter ses paroles. La situation n'est plus désespérée.

Malendhra déboutonne son col et montre aux villageois la marque d'Asrika – largement reconnue et respectée comme étant la marque des guérisseurs.

— Écoutez, si j'en juge par l'état de la ville, vous avez eu des ennuis avec les morts-vivants. Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'il y en a bien plus qui se dirigent actuellement vers cet endroit. Je n'ai aucun moyen de sauver cette ville, et je comprends parfaitement que vous ne souhaitiez pas abandonner vos maisons. Mais si vous nous laissez prendre ceci, et que vous nous accompagnez, je vous promets que la Légion pourra au moins vous escorter jusqu'à un endroit plus sûr. Il est inutile que les vivants s'entre-tuent (elle dévisage Maleksei) alors qu'il y a là dehors des morts-vivants et d'autres problèmes qui requièrent tous nos efforts.

De quelle action s'agit-il ? Alice réfléchit et répond :

— Eh bien, je tente de compatir avec eux en tant qu'êtres humains, et en tant que fidèles d'Asrika, puisque leur village possède un sanctuaire qui lui est consacré. Donc **SYMPATHISER** me paraît convenable, mais je pense que la vraie question est de savoir si j'arrive à les convaincre et s'ils me font confiance. Ce qui ressemble plus à **INFLUENCER**. J'ai un dé dans cette caractéristique et c'est un jet risqué, mais si je fais le discours, je dois tenter le jet !

Maleksei se porte volontaire pour subir un stress, ce qui donne à Alice un dé supplémentaire apporté par son **aide** – il fait un geste adressé à l'escouade, leur intimant de baisser leurs armes et de contribuer à calmer le jeu. Alice demande à passer un Pacte avec le Diable, et le MJ lui propose celui-ci : les villageois demandent que certains des Légionnaires leur remettent leurs armes immédiatement. S'ils acceptent, ils pourraient se retrouver dans une position désavantageuse au combat, mais cela aiderait certainement à réparer toute vexation et à établir un climat de confiance. Alice consulte le reste des joueurs. Voyant que le groupe lui donne le feu vert, elle hoche la tête et s'empare d'un dé supplémentaire, en acceptant le pacte.

Alice fait son jet et obtient un **6** ! Elle sourit avec assurance et déclare :

— Très bien ! Je suppose que la violence ne règle pas tous les problèmes !

— La milice de fortune du village vous prend vos armes, ajoute alors le MJ, puis tout le monde s'assoit pour participer à un conseil municipal. Les meneurs parviennent à convaincre la plupart des survivants du village d'accompagner les Légionnaires jusqu'à leur camp. À ce moment-là, la nuit est tombée, l'escouade a récupéré la relique, mais vous devez désormais escorter un large groupe de villageois, et lui faire contourner plusieurs patrouilles de morts-vivants que vous avez esquivées à l'aller.

Il s'agit d'une situation où le nombre et l'échelle peuvent ne pas être un avantage. Les choses sont sur le point de devenir intéressantes au cœur des ténèbres...

QUESTIONS À SE POSER

Ce qui précède n'est qu'un exemple. Réfléchissez à la façon dont vous souhaiteriez, au cours de votre propre campagne, modifier certains des jugements faits :

- Quelle menace représente un groupe de villageois pour une escouade de Légionnaires bien armés ? La position risquée aurait-elle été plus adaptée ? Le nombre des villageois aurait-il dû dicter une situation désespérée dès le départ ? Ou bien leur manque d'entraînement, d'armes et d'armures de qualité et de discipline réduit-il la menace qu'ils posent et rend la position contrôlée ?
- Et si les joueurs avaient résisté au fait d'être cerné par les villageois ? Auraient-ils pu faire des jets de PERSPICACITÉ pour détecter l'avancée des villageois et se barricader dans le sanctuaire ? Comment cela aurait-il fait changer leur position lors de la discussion initiale ?
- Comment cet afflux de bouches à nourrir va-t-il affecter les provisions déjà limitées de la Légion ? Ce coût élevé en nourriture se reflétera-t-il dans les récompenses et pénalités de la mission ?

PJ CONTRE PJ

Il n'est pas rare qu'en cours de partie deux PJs ou plus entrent en conflit les uns avec les autres. Les règles des actions PJ contre PJ sont les mêmes que celles des actions PJ contre PNJ. Il s'agit toujours de jets d'action, de jets de résistance et de jets de chance, d'effets et de conséquences, qui débouchent sur de nouvelles situations pouvant exiger de nouveaux jets. Mais même si la mécanique est claire, les choses sont un peu différentes. Il convient de respecter certaines recommandations quand vous abordez un conflit PJ contre PJ :

- **Faites une pause dans la partie.** Quand un PJ entre en conflit avec un autre PJ, c'est comme si deux écrivains se disputaient sur la façon dont doit progresser le récit sur lequel ils travaillent en commun. Ne vous précipitez pas pour lancer les dés. Pesez d'abord le pour et le contre. « Qui agit le premier ? » est souvent la question qui obsède les joueurs, en particulier quand les personnages sont à couteaux tirés. La plupart du temps, la réponse découle naturellement de la situation : l'un des PJ a l'initiative et l'autre réagit. Si ce n'est pas clair, chaque joueur peut faire un **jet de chance** avec une valeur d'action appropriée, et vous comparez les résultats obtenus.
- **Mettez-vous d'accord sur une méthode de règlement.** Discutez de ce qui est en jeu, des jets d'action à faire et des conséquences pouvant en résulter. Si vous avez une objection ou une autre idée, exprimez-vous ! C'est pour cela que faire une pause est important – cela vous donne un moment afin de vraiment réfléchir à ce qui va se produire. Si les joueurs ne parviennent pas à s'accorder sur la même méthode, alors vous êtes dans l'impasse.
- **Posez des questions sur la situation afin d'établir comment les choses peuvent se régler.** Vous pourriez demander : « Ton personnage peut-il être INFLUENCÉ afin de faciliter mon plan ? » ou : « Êtes-vous tous groupés autour de mon personnage, ou est-ce qu'on s'engueule des deux extrémités de la pièce ? » ou encore : « Ton personnage est-il prêt à faire couler le sang, ou s'agit-il seulement de sauver les apparences face au reste de l'escouade ? »
- **Acceptez les** résultats. Une fois tout le monde d'accord sur la méthode à employer, vous devez vous y tenir et en assumer les résultats. Plutôt que de discuter les procédures, utilisez les portes de sorties que vous offre le système – vous pouvez résister aux mauvais résultats, dépenser de l'armure est souvent une option, et l'avenir reste ouvert à de nouveaux modes d'action.

Notez bien qu'il n'y a pas de règles spécifiques pour le « joueur contre joueur ». Quand des PJs se battent, les joueurs doivent tout de même collaborer et faire usage de leur jugement, comme d'habitude. Les conflits entre **personnages** peuvent être divertissants et engageants, pour autant que tout le monde autour de la table les apprécie ! Mais les conflits entre **joueurs** dépassent le cadre du jeu ; ils ne peuvent pas être tranchés par des jets de dés, ni par des règles. Parlez entre amis et réglez tout conflit interpersonnel, afin que les conflits entre PJs ne portent que sur le récit que vous créez ensemble.



EXEMPLE DE CONFLIT ENTRE PJS

LE CAS DES JEUNES ORPHELINS

L'escouade est en mission dans la bourgade d'Ordenast, à la recherche de renseignements sur les dernières inventions des Brisés et leurs plans pour les mettre en œuvre. Après avoir esquivé quelques morts-vivants, l'escouade se réfugie dans un sous-sol, et découvre que l'endroit abrite déjà une demi-douzaine d'enfants affamés. Maleksei – l'Officier zemyati incarné par Dwayne – rallie l'escouade des Loups ardents et lui ordonne de se préparer à reprendre la route. Alice – qui incarne actuellement Bûcher Rouge Frappant, l'un des Soldats de l'escouade – lui répond :

— Non. On ne va pas laisser ces enfants derrière nous. Je refuse d'avoir des cauchemars parce qu'ils auront été transformés en morts-vivants.

— Je t'ai donné un ordre, soldat, rétorque sèchement Dwayne en imitant le regard glacial qu'aurait Maleksei.

— Très bien, dit Sam la MJ. On dirait que nous avons un cas de PJ contre PJ, dans cette situation. Dwayne, Alice, vous êtes d'accord ?

Tous deux acquiescent.

— Donc Dwayne, je sais que Maleksei est très loyal envers la Légion, et n'a que ses objectifs en tête, mais estimes-tu qu'il peut être **INFLUENCÉ** ?

— Oui, bien entendu. Maleksei veut se montrer fort et sévère et tente de mener par l'exemple, mais les yeux de ces enfants vont clairement le hanter. Il ne va pas céder sans résister, mais je pense qu'un bon argument pourrait l'**INFLUENCER**.

— Qu'en est-il de Bûcher ? demande Sam en se tournant vers Alice. Souvenez-vous qu'au début de la mission, la question avait été posée de savoir si l'un d'entre vous allait désobéir aux ordres. Donc ce sera probablement très difficile, dans le cas présent.

— C'est vrai, répond Alice. Je ne pense pas que Bûcher fasse ça à la légère. Il respecte son Officier, auquel il ne désobéirait jamais sur le champ de bataille, mais là c'est différent. Mais c'est sûr, s'il me rabroue assez fort il est probable que je rentre dans le rang.

— Parfait, résume Sam. Donc, Dwayne, tu viens de conclure la scène sur un ton autoritaire. Est-ce que tu tentais de **DISCIPLINER** Bûcher pour qu'il suive les ordres ?

— Tout à fait ! C'est exactement ce que je voulais faire. Est-ce que je dois faire un jet ? Quels sont ma position et mon effet ?

— Je pense que c'est risqué, dit Sam. Si tu te montres trop insensible, tu pourrais rencontrer une certaine résistance de la part de ton escouade. Mais en revanche, ton effet est important. Tu t'adresses à un soldat entraîné à obéir et à rentrer dans le rang – tes galons te confèrent de l'efficacité.

Dwayne fait un jet de sa valeur de **DISCIPLINER** et il obtient un 4 – un succès partiel.

— D'accord, la conséquence ici est un effet réduit, ce qui te donne un effet normal. Alice, est-ce que tu acceptes de rentrer dans le rang ?

— Non, je ne peux pas abandonner tout de suite. Je vais serrer les dents pour résister à mon conditionnement et refuser d'obéir. Je résiste avec ma... **DÉTERMINATION**, je suppose ? « Conséquences liées à l'effort mental ou à la volonté » ?

Sam acquiesce.

— Hum. J'ai un seul dé pour cette caractéristique, reprend Alice. Je risque le trauma sur ce coup. Tant pis ! C'est pour les gosses !

Alice fait un jet et subit 3 stress. Aïe !

— Ça en valait le coup, dit-elle en notant ce stress sur le livret de personnage de Bûcher.

Elle prend également note que Bûcher se soucie des enfants, afin que ceux qui pourraient jouer ce personnage par la suite soient au courant.

— D'accord, je suis convaincue que la mission est importante. Mais je ne peux me résigner à abandonner ces gamins. Je souhaite **INFLUENCER** Maleksei, mais je vais tempérer ma requête. Bûcher lui dit : « Chef, je comprends que la mission passe avant tout. Mais ils ne vont pas survivre seuls, et nous n'avons aucune garantie de jamais revenir dans la zone. Un soldat de moins ne fera pas une grande différence pour la mission, mais il fera toute la différence du monde pour ces enfants. Laissez-moi les ramener jusqu'au camp. Je sais bien que la Légion ne va pas les adopter, mais certaines des familles de réfugiés du camp pourront les recueillir. » Ça te paraît raisonnable, Dwayne ?

Dwayne donne son feu vert.

— Quels sont mon effet et ma position ?

— Je pense que tu es en contrôlée / normal, déclare Sam. Si tu échoues, tu devras tenter quelque chose de plus radical, ou adopter une approche différente – quelque chose d'autre qu'**INFLUENCER** . Mais ce n'est pas comme si tu lui fixais vraiment un ultimatum.

Alice fait son jet et obtient un 6.

— Ho-ho ! Je suis là pour vous, les enfants, et mes dés aussi !

— Très bien. Maleksei, le soldat vient tout juste de mettre cartes sur table et t'a **INFLUENCÉ** assez efficacement. Qu'en penses-tu ? L'affaire est réglée ?

— Oui, dit Dwayne en hochant la tête. Maleksei souhaite voir tout l'escadron participer à l'action, mais il craint qu'en le poussant dans ses derniers retranchements, un Bûcher à bout de nerfs devienne un boulet au lieu d'un atout. Donc comment allons-nous gérer ce résultat ?

— On fera un jet de chance à la suite de la mission, pour découvrir si Bûcher parvient à ramener les enfants au camp. Et Alice, tu peux simplement prendre un nouveau livret de Bleu et créer un nouveau personnage, que tu joueras pour le reste de la mission. Ça vous convient ?

Tout le monde approuve.

PROGRESSION DE LA LÉGION

PROGRESSION DU PERSONNAGE

Chaque joueur doit noter le nombre de **points d'expérience** (px) que son personnage gagne.

Au cours d'une session de jeu, le PJ gagne en expérience quand il fait un jet d'action en position désespérée. Il gagne 1 px dans la caractéristique de l'action qu'il a utilisée, et coche un segment du compteur de cette caractéristique. Par exemple, si vous faites un jet désespéré avec l'action **COMBATTRE**, le PJ gagne en expérience dans la caractéristique **PROUESSE**. Quand vous faites un jet d'action de groupe en position désespérée, tous les personnages impliqués gagnent en expérience.

À la fin de la mission, chaque joueur passe en revue les **conditions pour gagner de l'expérience** sur son livret de personnage. Pour chacune, le cas échéant, il gagne de l'expérience (qu'il peut attribuer à son livret ou à une caractéristique). Les conditions pour gagner de l'expérience sont :

- **Survivre à la mission.** Peu importe comment a tourné la mission, chaque personnage en tire des leçons.
- **Une condition spécifique à chaque livret de personnage.** Par exemple, dans le cas du Roc, il s'agit de « Si vous avez aidé l'escouade par votre puissance ou votre robustesse ». « Aider » signifie que le personnage doit tenter de surmonter un obstacle ou de vaincre une menace. Peu importe que l'action ait été une réussite ou non. L'expérience est gagnée dans les deux cas.
- **Vous avez utilisé un trait lié à vos origines.** Si vous avez invoqué un trait lié à vos origines au cours de la mission, vous pouvez gagner de l'expérience. Vous obtenez cette expérience lorsque vous utilisez l'avantage mécanique que vous confère votre trait. Par exemple, si *Relations* (votre trait orite) vous donne +1 **INFLUENCER**, et que vous avez fait un jet d'**INFLUENCER** pour soutirer des renseignements à des nobles réticents, vous pouvez marquer votre expérience. Vous pourriez également mettre en scène certains aspects culturels de vos origines dans le récit, en jurant un pacte de sang zemyati ou en offrant à quelqu'un une amulette bartane. Ces scènes devraient être mémorables et poignantes. Quoi qu'il en soit, vous êtes libre de faire part au groupe du souvenir que vous en avez gardé au moment de marquer votre expérience.
- **Vous débattre avec les problèmes causés par vos traumatismes.** Marquez votre expérience si vos séquelles traumatiques vous ont causé des ennuis au cours de la mission (ou si vous avez encaissé un trauma).
- **Par niveau de menace de l'adversaire le plus menaçant.** Par exemple, si la menace de l'adversaire le plus redoutable que vous avez affronté était de niveau 3, alors vous gagnez **3 px**.

Vous pouvez reporter l'expérience de fin de mission sur n'importe quel compteur de caractéristique, sur votre compteur de Spécialiste, ou sur votre compteur de livret de personnage (celle sur la grande bannière rouge).

Au terme d'une **mission secondaire**, tout Spécialiste déployé sur cette mission marque 2 px pour avoir survécu.

Dwayne vient de conclure une mission durant laquelle il incarnait Maleksei, un Officier zemyati. Juan, en tant que Second, rappelle à tous qu'il est temps de noter leur expérience. Dwayne a tenté deux jets de **COMBATTRE** *désespérés et il vérifie qu'il les a bien notés sur le compteur de* **PROUESSE** *de Maleksei.*

En outre, Maleksei gagne ***1 px*** *pour avoir survécu à la mission, et un autre pour avoir aidé l'escouade en proposant une stratégie. Il ne souffre d'aucune séquelle traumatique, et ne se souvient pas d'avoir mis en avant ses origines, mais Alice lui rappelle que son trait zemyati* Loyal *faisait partie intégrante de l'une de ces actions de groupe – donc il gagne* ***1 px*** *pour cela également. Pour finir, le monstre Notoire (menace de rang 3) qu'ils ont affronté lui rapporte* ***3 px****. Soit un total de* ***6 px*** *à répartir comme il le souhaite sur son livret de personnage.*

Lorsqu'un compteur d'expérience est rempli, il est vidé et le PJ obtient un **avancement**. Lorsqu'il obtient un avancement du livret de personnage, il peut choisir une **capacité spéciale** supplémentaire. Lorsqu'il obtient un avancement de caractéristique, il peut **ajouter un point à la valeur** de l'une des actions liées à cette caractéristique (jusqu'à un maximum de 3). De même pour le compteur d'expérience de Spécialiste et les actions de Spécialistes listées sous celles-ci.

Notez que l'avancement de caractéristique peut intervenir aussi bien *en cours de mission*, si suffisamment de jets en position désespérée parviennent à remplir le compteur, qu'en fin de mission. Les autres types d'avancement n'interviennent *qu'en fin de mission*, quand les joueurs évaluent la façon dont ils ont rempli les conditions pour gagner de l'expérience.

Dwayne décide de placer ses ***6 px*** *dans son compteur de* **RÉSOLUTION**. *Cela suffit à le remplir entièrement, donc il le remet à zéro et gagne un nouveau rang de* **DIRIGER**.

LIMITES DE PROGRESSION

En plus des limites de chaque valeur d'action, un personnage ne peut jamais avoir plus de 20 rangs d'actions et six capacités.

Il est rare qu'un personnage parvienne à atteindre ces limites en une seule campagne. Les Légionnaires qui y sont parvenus sont considérés comme des champions et deviennent les fers de lances qui mènent à bien des missions quasi impossibles. Ils ne gagnent plus d'expérience, mais ils restent des acteurs clés, indispensables à la mise en œuvre de stratégies plus agressives.

PROGRESSION DES ÉLUS

Outre vos Spécialistes individuels, vous pouvez faire progresser votre Élu en réussissant des missions qui lui valent une **faveur** d'un aspect divin adéquat. Après avoir reçu quatre **faveurs**, votre Élu obtient un avancement et peut choisir une nouvelle capacité.

CHANGER D'ÉLU

Si un événement véritablement exceptionnel se produit lors de votre campagne, comme la mort de votre Élu et/ou la découverte par la Légion d'un autre Élu auquel s'allier, vous pouvez changer la fiche d'Élu que vous utilisez. Effacez toutes les capacités que votre Élu originel procurait aux Légionnaires (celles-ci ne s'appliquent plus) puis créez un nouvel Élu comme si vous débutiez votre campagne, en appliquant les nouvelles capacités d'Élu.



CHAPITRE 2
PERSONNAGES

PERSONNAGES

Ce matin, j'eus le privilège de voir l'une de mes camarades, une autre Légionnaire orite, devenir un Roc. Au point du jour, le vieux cor sonna au centre du camp, mais elle était déjà là, comme le Second. À deux reprises déjà, elle avait tenté l'épreuve. Cette fois-ci, en voyant la froide lueur de détermination qui brillait dans ses yeux, je sus qu'elle allait réussir.

Je vis, après, son ancienne escouade se précipiter pour lui donner l'accolade. Les mêmes soldats qu'elle avait jetés aux quatre coins de l'arène comme des fétus de paille venaient lui serrer la main, souriants malgré leurs lèvres tuméfiées et leurs yeux pochés. Je compris alors que même si la guerre avait fait fondre nos effectifs, nous pouvions toujours trouver des raisons de célébrer nos victoires les plus insignifiantes.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

Les Légionnaires représentent toutes les nuances des soldats, depuis le Bleu intrépide à ceux qui ont reçu un entraînement spécialisé en passant par le vétéran blasé. Tous sont capables d'accomplir les 11 actions de base du jeu – tous peuvent **COMBATTRE** leurs adversaires, **RECONNAÎTRE** une position ennemie, **DIRIGER** un groupe de soldats. De même, les compétences de Spécialistes sont toutes accessibles à n'importe quel personnage.

Des personnages sont créés à divers moments au cours d'une campagne, en général au fur et à mesure qu'ils sont requis. Avant la première mission, chaque joueur va créer un Spécialiste. Lorsqu'un joueur choisit d'incarner un Bleu ou un Soldat qui n'a pas encore été joué comme PJ, il doit créer ce personnage. Si un personnage meurt, son joueur peut très rapidement apporter les quelques touches indispensables à l'un des Bleus ou Soldats restants, pour pouvoir participer à la fin de la même scène. Quand la Légion recrute de nouveaux Spécialistes ou Bleus, le Second devrait les détailler, et quand un Bleu ou un Soldat est **promu**, le joueur qui l'a incarné en dernier avant sa promotion devrait détailler les changements qui le concernent.

CRÉATION DE PERSONNAGE

CHOISISSEZ UN LIVRET DE PERSONNAGE

Le livret de personnage comporte toutes les règles spécifiques vous permettant d'incarner un certain type de personnage dans ***Band of Blades***. En choisissant l'un de ces livrets, vous déterminez à quel profil de Légionnaire appartient le personnage. Les différents livrets de Spécialiste sont :

ROC	*Incarnez un Roc si vous souhaitez briller par votre puissance et votre détermination face aux ténèbres.*
TOUBIB	*Incarnez un Toubib si vous souhaitez garder vos camarades en vie durant toute la mission.*
OFFICIER	*Incarnez un Officier si vous souhaitez conduire vos troupes à la victoire, même face à une mort certaine.*
ÉCLAIREUR	*Incarnez un Éclaireur si vous souhaitez voir l'ennemi arriver et toujours savoir ce qui vous attend.*
SNIPER	*Incarnez un Sniper si vous souhaitez éliminer à distance les menaces les plus sérieuses.*

En outre, deux livrets de personnages sont réservés aux soldats du rang. Ces types de personnages sont toujours affectés à une escouade particulière, et, sauf exception, cinq seront déployés sur chaque mission, en général aux côtés d'une paire de Spécialistes. *Une escouade envoyée en mission devrait être à effectif complet, sinon, le MJ et la table devraient discuter de pénalités ou de problèmes éventuels.*

BLEU	*Incarnez un Bleu si vous souhaitez gagner vos galons sur le champ de bataille*
SOLDAT	*Incarnez un Soldat si vous souhaitez incarner le genre de vétéran dur à cuire qui ne craint pas de ramper dans la boue.*

Chaque livret de personnage vous offre le choix entre plusieurs **capacités spéciales** (qui donnent à votre personnage divers moyens de contourner les règles de base) ainsi que plusieurs **conditions pour gagner des px** (qui déterminent comment il gagne en expérience et évolue). Tous les livrets de personnages vous autorisent à accomplir des actions (comme combattre) et aucun ne possède le monopole des 11 actions de base.

Chaque livret de personnage, à l'exception de celui du Bleu, vous offre également une **action de Spécialiste**, qui l'aide à remplir sa fonction et procure un certain nombre d'**emplois**, plutôt que d'indiquer un nombre de dés à lancer.

Le choix du livret de personnage dit en gros quelles valeurs d'action initiales et quelles capacités spéciales vous souhaitez privilégier. Vous déterminez la nature essentielle de votre personnage, mais tant vos compétences que votre nature peuvent évoluer au fil du temps.

Chaque livret de personnage est détaillé dans cette section, à partir de la page 79.

CHOISISSEZ UNE CAPACITÉ SPÉCIALE

Chaque livret de personnage propose une liste de **capacités spéciales**. Choisissez une capacité spéciale pour votre personnage.

Si vous ne parvenez pas à vous décider, optez pour la première de la liste – elle est placée là car elle constitue un bon choix par défaut. Si vous êtes déjà familier des autres livrets de personnages, vous pouvez débuter avec un avancement de Vétéran si vous le souhaitez *(c'est-à-dire une capacité choisie dans la liste d'un autre livret)*. Chaque personnage peut avoir jusqu'à deux avancements de Vétéran (qui pourront aussi être obtenus en cours de jeu).

LES QUESTIONS DE GENRE DANS LES FORCES ARMÉES

Les forces armées et les fictions militaires sont le plus souvent largement masculines, et il est facile de voir ces livrets de personnages, et par extension les Légionnaires eux-mêmes, comme essentiellement masculins. Mais ce n'est pas le cas ici, et vous devriez vous sentir libre de créer le personnage qui vous intéresse, sans restriction de genre. La Légion et les armées des Royaumes orientaux comptent dans leurs rangs des personnes de tous les genres, à tous les grades et dans toutes les fonctions.



CHOISISSEZ VOS ORIGINES

Les origines de votre personnage décrivent son éducation ou son lieu de naissance. Les différentes origines des Royaumes orientaux imprègnent le récit de ***Band of Blades*** d'un certain multiculturalisme, tout en procurant aux personnages une identité nationale. Les individus appartenant à ces cultures sont aussi variés qu'il est possible de l'imaginer, mais les traits suivants sont censés vous donner un moyen rapide d'imaginer des personnages.

- Les **BARTANS** sont soudés et dévots. Nombre d'entre eux se parent d'objets décoratifs offerts par leur famille et leurs amis proches. Leur culture est agraire et gouvernée par un conseil.
- Les **ORITES** sont cosmopolites et influents. Leur nation est réputée pour sa technologie. Leurs innovations dans les domaines de la mécanique et de l'alchimie les caractérisent presque autant que leur obsession pour la noblesse et la généalogie.
- Les **PANYARS** viennent d'une forêt profonde, qui porte la marque d'un dieu ancien. Quiconque y passe assez de temps finit par acquérir un trait animal, comme des yeux de chat ou des crocs proéminents. Leur culture est centrée sur l'accomplissement de hauts faits et chaque Panyar doit mériter la première partie de son nom.
- Les **ZEMYATIS** forment des clans montagnards, et leur culture est un arrangement complexe de serments passés entre les différents clans, entre un clan et ses membres, et entre un Zemyati et le monde.

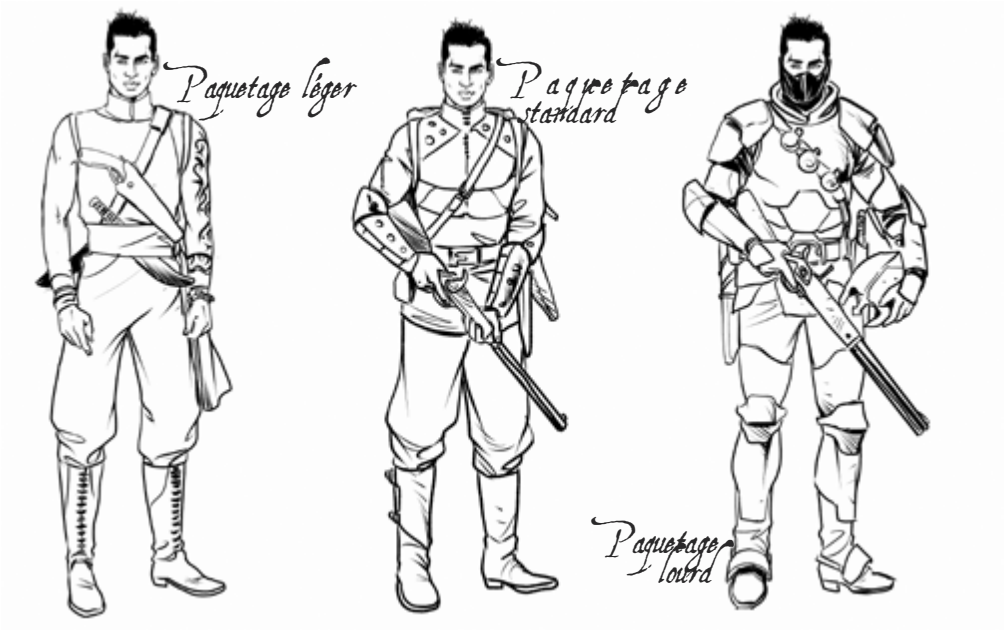
Une fois vos origines choisies, choisissez un nom et deux traits culturels incarnés par votre personnage. Ces traits sont *culturels*, et non pas raciaux : ils vous donnent un aperçu de ce qui est célébré dans ces cultures. Si vous souhaitez incarner un personnage provenant d'une famille bartane, mais ayant été élevé en Zemya, vous êtes libre de sélectionner des traits d'origine zemyatie. Toutefois, le jeu veut que vous ne choisissiez que des traits de la même origine ; vous n'êtes pas censé piocher dans plusieurs cultures. Autrement, voir page 67 pour ce qui est des origines uniques, mais aussi page 434 pour les origines personnalisées.

À la fin de chaque mission, le fait d'avoir mis en scène vos traits d'origine peut vous faire gagner de l'expérience. Les joueurs sont encouragés à explorer autant que faire se peut leurs origines et à en étoffer les détails, mais gagner de l'expérience grâce à vos origines est très simple. La mécanique de jeu correspondant au trait culturel en question vous a-t-elle été utile ? Parfait, gagnez un point d'expérience. Ne vous compliquez pas la vie.

Toutes les origines sont décrites plus en détail à partir de la page 356.

Afin d'aider le prochain joueur qui jouera ce personnage, vous pouvez rappeler vos traits d'origine dans la section « notes du personnage » (« Toujours équipé d'un reliquaire ») ou cocher l'une des cases de résistance grises, situées à côté des actions (par exemple, pour que le joueur sache qu'il obtient un dé de **PERSPICACITÉ** supplémentaire en tant que Panyar *Rusé*).

Choisissez le nom de votre personnage, en piochant dans la liste proposée, ou en créant le vôtre en suivant le modèle culturel correspondant. Chacune des origines s'accompagne de traditions de baptêmes différentes – les Bartans suivent toujours la coutume d'un prénom suivi d'un nom de famille venue du Vieil Empire, les Orites insistent souvent pour qu'on s'adresse à eux par leur titre, les Panyars utilisent communément des noms en trois parties, tandis que les Zemyatis utilisent souvent leur patronyme.



APPARENCE DES BARTANS

La plupart des Bartans sont grands, ont les cheveux sombres, une peau dans les diverses nuances de brun, et les yeux rouges ou noirs. Leurs vêtements sont le plus souvent amples et drapés, avec des tissus aux teintes vives. Nombre d'entre eux décorent leur peau de tatouages complexes et de délicats motifs peints. Les hommes comme les femmes portent des décorations constituées d'objets offerts par leur famille et par les personnes dont ils ont su gagner la pleine confiance.

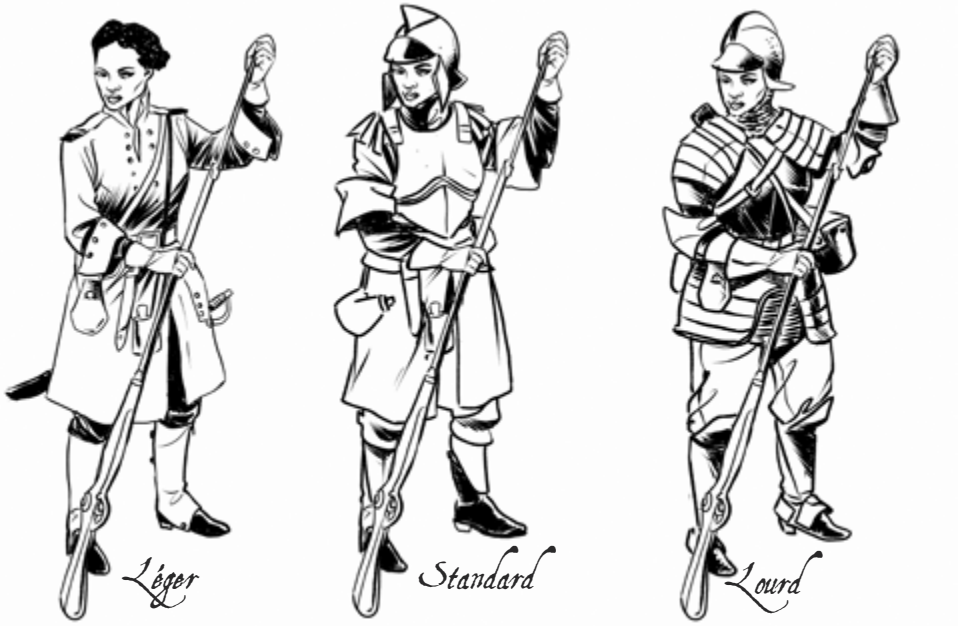
TRAITS D'ORIGINE BARTANE

- **Chaleureux :** marquez un rang supplémentaire dans l'action **sympathiser** à la création de votre personnage, jusqu'à un maximum de 2.
- **Pieux :** chaque fois que vous partez en mission, vous pouvez vous équiper d'un Reliquaire, en plus de tout le reste.
- **Stoïque :** lorsque vous faites un **jet de résistance** basé sur votre **prouesse**, vous gagnez **+1 dé**.
- **Éduqué :** marquez un rang supplémentaire dans l'action **rechercher** à la création de votre personnage, jusqu'à un maximum de 2.

NOMS BARTANS

Prénoms : Adikar, Arun, Karoj, Kirish, Makit, Nadit, Parkresh, Raghav, Rakash ; Adisha, Aswina, Kalyika, Kaviya, Kita, Rahika, Rashi, Riya, Seneha, Shimya, Vani.

Noms de famille : Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Pakshi, Manabur.



APPARENCE DES ORITES

Les Orites sont cosmopolites, ce qui leur donne toute une variété de couleurs de peau, de cheveux et d'yeux. Ils affectionnent les broderies complexes, les vêtements de lin et de velours, et les armures incrustées de motifs divers. Ils portent souvent des masques raffinés plutôt que des chapeaux.

TRAITS D'ORIGINE ORITE

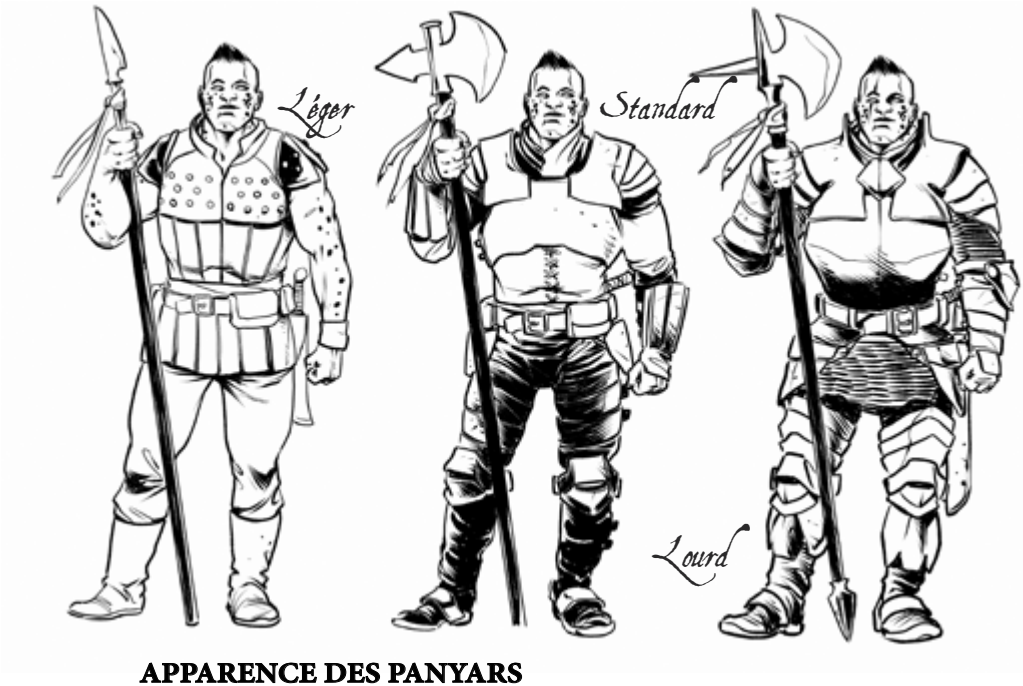
- **Noble :** lorsque le Quartier-maître décide ses actions de campagne, vous pouvez donner un **coup de pouce** à l'effet envers vous d'une seule des actions qui vous affectent (voir *Quartier-maître*, page 135). Par exemple, si le Quartier-maître déclare l'action de campagne quartier libre, votre Orite peut éliminer tout son stress (Cependant, l'ensemble de la Légion n'obtient pas de **moral** supplémentaire).
- **Influent :** marquez un rang supplémentaire dans l'action **influencer** à la création de votre personnage, jusqu'à un maximum de 3.
- **Vengeur :** vous devenez **efficace** quand vous êtes affecté par une pénalité de blessure.
- **Strict :** gagnez un rang supplémentaire dans l'action **discipliner** à la création de votre personnage, jusqu'à un maximum de 2.

NOMS ORITES

Titres de noblesse : écuyer, chevalier, baron, vicomte, comtesse, dame, landgrave, marquise, prince, reine…

Prénoms : Alben, Anton, Blas, Cyprian, Elrik, Farian, Leon, Marilo, Rubin, Silvin, Aurora, Chiara, Emetta, Hadriana, Katovica, Livia, Millia, Severina, Tiana, Valeria.

Noms de famille : Albrekt, Garossi, Loprio, Martiko, Rodano, Sanicci, Zardani.



APPARENCE DES PANYARS

Bien que les yeux sombres et les cheveux foncés soient les plus courants dans les forêts de leur patrie, la plupart des Panyars colorent leur chevelure avec les teintures vives importées de Barta, mélangées à des tubercules forestiers. Chaque Panyar possède un aspect animal, qui apparaît au terme d'une douzaine d'années passées dans la forêt de Panya. Les Panyars affectionnent les vêtements offrant de la liberté de mouvement, mais ont tendance à imiter les coutumes vestimentaires locales lorsqu'ils voyagent.

TRAITS D'ORIGINE PANYARE

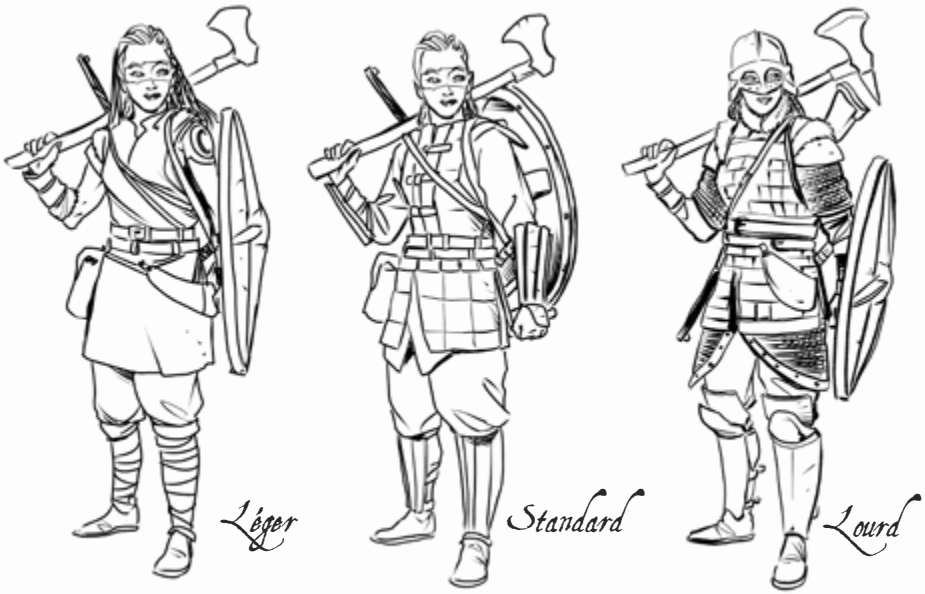
- **Artisan :** votre action **bricoler** peut progresser jusqu'au rang 4.
- **Voyageur :** vous êtes considéré comme rapide et silencieux même avec un paquetage **standard**, comme si vous ne portiez qu'un paquetage **léger**. Cela peut faire la différence pour votre position ou votre effet lorsque vous courez, sautez, escaladez (**parcourir**), ou vous infiltrez (**reconnaître**).
- **Rusé :** lorsque vous faites un **jet de résistance** basé sur votre **perspicacité**, vous gagnez **+1 dé**.
- **Marqué :** lorsque vous résistez à la corruption, vous gagnez **+2 dés**.

NOMS PANYARS

Nom d'exploit : Flamme, Braise, Torrent, Clairière, Bosquet, Récif, Orage, Tempête, Marée, Bois, Vent.

Nom de couleur : Ambre, Azur, Acajou, Saphir, Écarlate, Argenté, Vermillon, Émeraude.

Nom de symbole : Chargeur, Dansant, Fluide, Grandissant, Rageur, Debout, Déferlant.



APPARENCE DES ZEMYATIS

Les Zemyatis ont le teint pâle et préfèrent les vêtements d'étoffe épaisse brodés de fils d'or et d'argent. Hommes et femmes portent de la bijouterie tressée et ornent leurs costumes de pièces forgées semblables à des plaques d'armures. Tous les Zemyatis portent à la ceinture une petite dague rituelle, dont ils se servent pour sceller leurs pactes de sang.

TRAITS D'ORIGINE ZEMYATIE

- **Coriace :** les pénalités de blessures de niveau 1 ne vous imposent jamais d'effet réduit.
- **Téméraire :** lorsque vous résistez aux **conséquences** d'actions **désespérées**, vous gagnez **+1 dé**.
- **Loyal :** lorsque vous menez ou participez à une **action de groupe**, vous gagnez **+1 dé** sur votre jet.
- **Obstiné :** lorsque vous faites un **jet de résistance** basé sur votre **détermination**, vous gagnez **+1 dé**.

NOMS ZEMYATIS

Prénoms : Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav, Theonin, Viltory, Alika, Dania, Emilinya, Freriya, Isalana, Klarina, Sverena, Tatinika, Valentina, Zaya.

Patronyme / Matronyme : (masculins) -ovich, -evich, -ich ; (féminins) -yevna, -ovna, -ichna. Ces terminaisons viennent s'accoler au prénom de votre père ou de votre mère, pour donner par exemple Malekseevich ou Klarinovna. Pour plus de détails, voir page 362.

OPTIONNEL : ORIGINES PARTICULIÈRES

Bien que les traits liés aux origines découlent de pratiques culturelles courantes, ils ne décrivent absolument pas l'ensemble des individus qui résident dans une nation donnée. Certaines personnes n'adoptent pas les coutumes de leur lieu de naissance, sont élevées dans des conditions particulières, ou tracent leur propre chemin et en tirent leurs propres leçons. Peut-être votre personnage ne vient-il même pas des Royaumes orientaux.

Cette règle optionnelle vous permet de ne retenir aucun des traits d'origine listés précédemment. À la place, *marquez un rang supplémentaire dans deux actions différentes* (jusqu'à un rang maximum de 2). Expliquez à tous ce que votre éducation vous a appris et pourquoi.

ASSIGNEZ VOS VALEURS D'ACTIONS

Chaque livret de personnage débute avec quelques valeurs d'actions déjà indiquées – certains en ont plus que d'autres. Vous pouvez ajouter quatre rangs de plus. Durant la création de personnage, aucune valeur d'action ne peut dépasser 2 (sauf si une capacité spéciale ou un trait d'origine vous indique le contraire). Vous trouverez de brèves descriptions de chacune des actions un peu plus loin, pages 70 à 71.

En plus des actions que vous partagez tous, la plupart des livrets de personnages possèdent également une action de Spécialiste supplémentaire, qui fonctionne un peu différemment. Ces actions ne demandent pas de faire un jet, mais vous permettent un nombre d'emplois égal à leur valeur. Vous trouverez de brèves descriptions de chaque action de Spécialiste page 72.

NOTEZ VOTRE APPARENCE

Pour finir, réfléchissez à l'apparence de votre personnage et à la façon dont il se comporte envers autrui. A-t-il tendance à se vêtir d'une tenue luxueuse, digne de sa condition de noble ? Est-il d'une nature secrète qui le pousse à rester dans l'ombre ? Notez une brève description de l'aspect et de la présentation de votre personnage dans la section « notes » du livret.

PASSEZ EN REVUE VOS DÉTAILS

Consultez les **conditions pour gagner des points d'expérience** de votre livret de personnage (par exemple « Si vous avez aidé l'escouade par votre puissance ou votre robustesse », pour le Roc) ainsi que les équipements spéciaux disponibles pour les PJs de votre type (par exemple le pistolet à signaux du Roc). Ne choisissez pas maintenant – vous déciderez de ce qu'emporte votre personnage plus tard, et votre paquetage peut changer à chaque mission.

Vous voilà paré ! Votre personnage est prêt à jouer. Lorsque vous débutez la première session, le MJ est susceptible de vous poser quelques questions sur qui vous êtes, sur votre attitude générale, ou sur certains événements passés. Si vous ne connaissez pas encore les réponses, inventez-les ! Vous pouvez aussi consulter les autres joueurs pour recueillir leurs suggestions.

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

1 **Choisissez un livret de personnage.** Celui-ci représente le rôle de votre personnage au sein de la Légion, ses capacités spéciales, et sa façon de progresser.

2 **Choisissez l'une des capacités spéciales de votre livret de personnage.** Si vous ne parvenez pas à décider laquelle choisir, optez pour la première de la liste. Elle est là parce qu'elle est un bon choix par défaut.

3 **Choisissez vos origines.** Donnez un nom et deux traits d'origine à votre personnage. Prenez note de son apparence et des détails liés à ses origines. *Venez-vous d'une longue lignée de mineurs, ou avez-vous grandi dans une ferme ?*

4 **Assignez quatre points supplémentaires à vos valeurs d'action.** Sauf indication contraire, aucune action ne peut dépasser la valeur de 2 à la création de personnage (Par la suite, elles pourront aller jusqu'à 3).

5 **Passez en revue les détails de votre livret de personnage**, comme son action de Spécialiste et ses conditions pour gagner des px. Prenez toutes les notes nécessaires. Rappelez-vous que d'autres joueurs pourront incarner ce personnage à l'avenir.

POURQUOI LE GRADE NE COMPTE PAS

Jadis une force bien organisée et enrégimentée, la Légion est désormais en miettes, et les aspects pratiques ont pris le dessus. En dehors de ceux qui occupent des Rôles vitaux en son sein, la Légion n'accorde plus beaucoup d'importance aux anciens grades. Il n'est pas rare qu'une escouade inclue un caporal, voire un sergent ou deux, mais c'est toujours le Second qui décide de qui assume le commandement d'une mission donnée.

L'exception à cette règle est le livret de personnage de l'Officier. Ces lieutenants ou capitaines sont d'un grade que le Second doit toujours prendre en compte, et s'ils sont affectés à une mission, il doit leur en confier le commandement. Si deux Officiers sont affectés à la même mission, alors le Second fait son choix parmi eux.



ACTIONS

Lorsque vous **BRICOLEZ**, vous altérez le fonctionnement d'un mécanisme existant ou vous en créez un nouveau.

Vous pourriez désactiver un piège ; réparer une arme de siège ; amorcer une bombe alchimique ; bâtir des fortifications ; ou démonter une arme à feu. Vous pourriez dégonder une porte verrouillée (mais DÉMOLIR pourrait être plus adapté).

Lorsque vous **COMBATTEZ**, vous engagez le combat au corps à corps contre un adversaire hostile.

Vous pourriez le frapper ou lutter ; manier une arme de corps à corps ; utiliser un pistolet à courte portée (mais TIRER pourrait être plus adapté). Ou bien tendre une embuscade à un adversaire (mais RECONNAÎTRE pourrait être plus adapté).

Lorsque vous **DÉMOLISSEZ**, vous déchaînez une force brutale, ou vous sabotez soigneusement, pour détruire un endroit, un objet ou un obstacle.

Vous pourriez utiliser des armes de siège ; lancer ou poser des explosifs ou des composés alchimiques ; ou causer une diversion et semer le chaos (mais INFLUENCER pourrait être plus adapté) ; ou bien tenter de dominer un ennemi par la force (mais COMBATTRE pourrait être plus adapté).

Lorsque vous **DIRIGEZ**, vous coordonnez l'action d'une escouade ou un groupe de personne.

Vous pourriez organiser une manœuvre de débordement pour encercler l'ennemi ; coordonner un tir ciblant la menace la plus pressante sur le champ de bataille ; ordonner aux personnes sous votre commandement de se préparer à charger. Ou organiser et commander votre escouade afin d'éviter une déroute (mais DISCIPLINER pourrait être plus adapté).

Lorsque vous **DISCIPLINEZ**, vous vous faites obéir par la force de votre personnalité.

Vous pourriez intimider ou menacer afin d'obtenir ce que vous souhaitez ; aboyer férocement des ordres pour que votre escouade se mette en rang (mais DIRIGER pourrait être plus adapté). Ou contraindre autrui à faire ce qui vous convient (mais INFLUENCER pourrait être plus adapté).

Lorsque vous **INFLUENCEZ**, vous manipulez quelqu'un en faisant appel à votre ruse ou votre charme ou à la logique.

Vous pourriez mentir ouvertement à quelqu'un, ou le persuader de vous croire ; contester certains faits qu'un officier vous reproche ; ou tenter de gagner l'affection ou de vous assurer l'obéissance de certaines personnes (mais SYMPATHISER ou discipliner pourraient alors être plus adaptés).

Lorsque vous **PARCOUREZ** une distance dans l'une des trois dimensions, vous vous soulevez, vous escaladez, sautez, courez ou nagez, en général soit pour échapper soit pour vous confronter au danger.

Vous pourriez bondir par-dessus une barricade pendant un assaut ; ou escalader une paroi rocheuse pour approcher un camp secret ; traverser le champ de bataille à cheval ou en conduisant un chariot rempli de provisions ; tenter d'esquiver des carreaux d'arbalète pendant que vous traversez une cour pour secourir un blessé ; ou bien poursuivre un Notoire qui tente de vous échapper (mais RECONNAÎTRE *pourrait être plus adapté).*

Lorsque vous **RECHERCHEZ**, vous observez les moindres détails et interprétez les indices.

Vous pourriez recueillir des informations dans des grimoires anciens, compulser les Chroniques de la Légion, prêter attention aux rumeurs qui circulent chez les citoyens aldermanis, mener des recherches sur un sujet ésotérique, ou scruter quelqu'un pour déceler ses mensonges ou deviner ses véritables sentiments (mais SYMPATHISER *pourrait être plus adapté) ; ou bien lire ce que les récits historiques évoquent à propos d'un certain lieu (mais* RECONNAÎTRE *cet endroit par vous-même pourrait être plus adapté).*

Lorsque vous **RECONNAISSEZ** un endroit, vous vous déplacez ou observez sans être remarqué.

Vous pourriez assister à la création d'un mort-vivant, bien caché dans l'ombre ; subtiliser la clé que porte un garde mort-vivant ; vous glisser dans le dos de quelqu'un pour l'attaquer par surprise (mais COMBATTRE *pourrait être plus adapté) ; ou bien tenter d'escalader la façade d'un bâtiment (mais* PARCOURIR *pourrait être plus adapté).*

Vous pouvez **SYMPATHISER** avec vos amis et vos contacts.

Vous pourriez ainsi avoir accès à des ressources, des informations, des personnes ou des lieux particuliers. Vous tentez de faire bonne impression ou d'obtenir les bonnes grâces de quelqu'un en usant de votre charme et de votre style ; de vous faire de nouveaux amis ou contacts ; de cultiver vos affinités avec des personnes partageant les mêmes origines ou les mêmes antécédents que vous ; ou de manipuler vos connaissances en utilisant la pression sociale (mais DISCIPLINER *pourrait être mieux adapté).*

Lorsque vous **TIREZ**, vous faites feu avec précision sur une cible à distance.

Vous pourriez faire feu depuis un perchoir de sniper ; tenter un tir placé ; cibler un ennemi précis au milieu d'un groupe ; ou désenrayer votre fusil (mais BRICOLER *pourrait être plus adapté) ; ou bien faire feu alors que les morts-vivants submergent votre position (mais* COMBATTRE *pourrait être plus adapté).*

Comme vous pouvez le constater, de nombreuses actions se recoupent entre elles. C'est voulu. C'est vous, le joueur, qui choisissez quelle action tenter, en annonçant ce que fait votre personnage. Pouvez-vous essayer de **RECONNAÎTRE** afin de passer dans le dos de votre adversaire en plein combat ? Bien sûr ! Le MJ vous précisera la position et le degré d'effet de votre action dans ces circonstances. Comme précisé plus haut, **COMBATTRE** pourrait être mieux adapté (en étant moins risqué ou plus efficace), selon la situation en cours (Vous ne gagnerez pas forcément au change).

ACTIONS DE SPÉCIALISTE

En complément de ces actions accessibles à tous, chaque livret de personnage (excepté celui du Bleu) possède une **action de Spécialiste**. Ces actions représentent des compétences distinctes que ces Spécialistes apprennent et auxquelles tout le monde n'a pas accès. Elles ne demandent pas de jet de dés.

Lorsque vous vous **ANCREZ**, vous tirez parti de votre carrure et de votre entraînement pour tenir tête à des ennemis plus nombreux ou largement plus puissants. Chaque emploi de l'action ancrer vous permet de combattre comme si vous étiez un petit groupe à vous tout seul.

Lorsque vous faites jouer vos **CONTACTS**, vous tirez parti de vos relations, de votre capital social et de votre autorité pour obtenir du matériel, au-delà de votre allocation normale. Vous pouvez dépenser des emplois de **CONTACTS** afin d'acquérir des **ressources** quelconques pour l'ensemble de l'escouade, via un flashback. Un jet d'**INFLUENCER** déterminera alors la qualité obtenue, qui pourra être améliorée par la dépense d'emplois additionnels de **CONTACTS**.

Lorsque vous exploitez vos **PLANQUES**, vous recyclez votre environnement pour trouver un abri ou de l'équipement. Un emploi de **PLANQUES** vous permettra de passer la nuit dans un abri sûr (une « planque »), ou vous fournira l'équivalent d'une charge d'équipement pour tous les membres de votre escouade.

Lorsque vous **OPÉREZ**, vous tirez parti de votre entraînement médical spécialisé pour soulager les souffrances et traiter les blessures d'un soldat. Un emploi d'**OPÉRER** autorise le Légionnaire traité à ignorer ses pénalités de blessure pour la durée de la scène en cours.

Lorsque vous **TISSEZ**, vous invoquez vos pouvoirs ésotériques afin de modifier le monde qui vous entoure. Cette pratique n'est pas sans conséquence, et devrait toujours être considérée comme extrêmement risquée. Un emploi de l'action **TISSER** vous permettra d'authentifier un artefact, ou de détecter une présence divine.

Lorsque vous faites appel à vos **TRIPES**, vous utilisez les leçons chèrement apprises au cours de votre carrière militaire pour encaisser les horreurs de la guerre. Chaque emploi de **TRIPES** vous permet d'ajouter +2 dés à un jet de résistance. Un seul emploi de **TRIPES** par jet est autorisé.

Lorsque vous **VISEZ**, vous tirez parti d'un timing parfait et de votre sang-froid afin d'améliorer votre précision de tir. Les emplois de l'action **VISER** augmentent le degré d'effet de votre tir, au taux d'un pour un.

Pour retrouver une description plus complète de chaque action, agrémentée d'exemples, rendez-vous aux pages 298 à 304.

PAQUETAGE

Les Légionnaires perçoivent un **paquetage** standard pour leur fonction et leur rang, qui comprend les équipements, les armes et l'armure fournis par le Quartier-maître. Avant chaque mission, décidez du niveau du **paquetage** de votre personnage.

- **LÉGER.** Vous êtes plus rapide et attirez moins l'attention ; vous voyagez léger et êtes censé dénicher votre nourriture en cours de route. Sélectionnez ce paquetage si vous souhaitez rester capable de vous fondre dans une foule, paraître inoffensif, distancer vos adversaires à la course, ou vous glisser dans des endroits exigus.
- **STANDARD.** Vous avez l'air d'un soldat en mission, voire d'un bandit ou d'un mercenaire. Sélectionnez ce paquetage si vous souhaitez être capable de faire face à tous types de situations, sans sacrifier trop de vitesse ni de discrétion.
- **LOURD.** Vous êtes ralenti. Vous avez l'air d'un soldat prêt à monter à l'assaut – personne ne pourra se méprendre sur vos intentions. Sélectionnez ce paquetage si vous souhaitez être capable d'encaisser les coups les plus rudes et de résoudre toute une variété de problèmes en comptant sur votre équipement.

Le niveau de paquetage que vous sélectionnez détermine quels équipements vous portez sur vous. Pour chaque niveau de paquetage, vous percevez tous les objets du niveau retenu et des niveaux inférieurs. (Par exemple, si votre paquetage est standard, vous avez également tous les objets du paquetage léger.) Certains Spécialistes ont le choix entre plusieurs objets pour le même niveau de paquetage. Par exemple, un Roc équipé d'un paquetage standard a le choix entre un bouclier ou une arme lourde (mais ne peut prendre les deux).

En plus des objets qui font partie du paquetage réglementaire, vous disposez également de 2 cases de **charge utile** que vous pouvez utiliser pour des équipements supplémentaires. Certains objets consomment 2 cases de charge utile, en raison de leur rareté (le Quartier-maître déteste déstocker ce genre de choses, qu'il se procure au prix fort). De même, votre Quartier-maître peut dépenser diverses **ressources** afin de vous doter d'équipements supplémentaires. **Tous vos équipements doivent être sélectionnés avant d'entamer la mission.** Préparez-vous bien, si vous ne tenez pas à manquer d'un objet critique sur le champ de bataille.

> *Bûcher Rouge Frappant se prépare pour une nouvelle mission. Alice, qui incarne actuellement Bûcher, sélectionne un paquetage standard, car il s'agit d'une mission de reconnaissance et elle ne tient pas à s'encombrer. Bûcher perçoit donc tous les matériels légers et standards des Soldats. Alice note que son personnage portera une armure de Légionnaire de qualité, qu'il emportera la petite flûte de terre cuite que sa sœur lui avait fabriquée (comme souvenir) et il choisit de s'armer d'une grande lance, dont la hampe en bois de Panya a fait la réputation de Bûcher (Arme lourde). Bûcher emporte également le bouclier et le kit de soldat compris dans son paquetage standard, et aura droit à deux cases de charge utile supplémentaires (soit quatre au total). Alice sait que les choses risquent de mal tourner sur cette mission, donc elle prépare Bûcher aux accrochages à venir en ajoutant à son paquetage un pistolet, des munitions et de la foudre noire. Ce soldat est bon pour le service !*

Vous pouvez passer en revue les descriptions d'équipements personnels et standards page suivante.

ÉQUIPEMENTS STANDARDS

Il s'agit de l'équipement courant, auquel tous les Légionnaires ont accès (avec certaines limitations selon le livret). Par exemple, la Légion possède des caisses entières d'épées, afin de remplacer celles qui se brisent ; ce qui n'empêche pas un personnage de posséder son épée favorite. Si un Légionnaire passe un moment au camp, il remplace tous ses équipements standards brisés ou endommagés au cours de la mission, ou peut changer de paquetage.

Les objets de **qualité** sont faits de meilleurs matériaux, fabriqués avec une plus grande précision, ou bien sont simplement des versions améliorées de leurs équivalents ordinaires. Cela est représenté par une menace accrue – les objets de qualité confèrent à ceux qui s'en servent le niveau 2 de menace, au lieu du niveau 1. Notez bien que les objets ne possèdent pas tous d'équivalent de qualité.

Arme à une main : épée, lance ou hache. Toutes les armes militaires à une main, dagues et poignards exceptés. Vous pouvez en emporter deux, à condition de ne pas utiliser de bouclier. **De qualité :** une lame de duel, une épée longue, un sabre, une lance en bois d'arbrecœur, ou toute autre arme à une main similaire. Dotée d'un nom propre et d'une qualité exceptionnelle. *De quoi est-elle constituée et qui l'a forgée* ?

Arme lourde : hallebarde, arme d'hast, grande hache, massue. **De qualité :** claymore, marteau de guerre, morgenstern. Trop lourde pour la plupart des gens, elle est bien rodée et familière entre vos mains.

Armure : principalement de cuir, renforcée de sections en mailles. Capable de stopper la lame d'un couteau ou les crocs des morts-vivants de base, mais ne vous sera pas d'une grande aide contre plus puissant. Procure 1 point d'armure contre les attaques physiques. **De qualité :** ornée ou teinte. Ajustée à vos mesures.

Armure lourde : plaques de métal et cuir. Couches multiples. Nombre d'entre elles sont décorées de motifs embossés, de sceaux et d'armoiries peintes. Elles ne sont ni discrètes, ni silencieuses. Les attaques avec de petites lames ou à mains nues n'ont que peu d'effet, voire sont inefficaces contre vous. Confère 2 points d'armure contre les attaques physiques.

Bouclier : bois et renforts en métal. Confère 1 point d'armure contre les attaques physiques. **De qualité :** bouclier entièrement métallique embossé du symbole de votre choix.

Boussole et cartes : une boussole bartane de qualité (difficile à remplacer). Des cartes de la région que vous avez personnellement annotées.

Foudre noire : fabriquées par les Alchimistes, ces précieuses munitions sont transportées dans des étuis de cuir et de bois garnis de sciure et scellés. Frôler un mort-vivant de base avec de telles munitions suffit à le terrasser. La foudre noire vous rend **efficace** contre les morts-vivants. Ne pas secouer. À utiliser avec parcimonie. Trois utilisations.

Huile : utile en diverses circonstances, que ce soit pour empêcher une porte de grincer ou pour remplir une lanterne. Facilement inflammable. Trois utilisations.

Livres et parchemins : vous avez justement emporté le bon traité académique ou le volume adéquat des Chroniques de la Légion. Employez-les pour gagner +1 dé ou +1 degré d'effet pour vos jets de rechercher. Deux utilisations.

Longue-vue : une longue-vue télescopique bartane, pour l'observation à distance. Chère. Ne la perdez pas.

Mousqueton : arme à feu à un coup, chargée par la culasse, simple, robuste et plus courte qu'un fusil, mais relativement imprécise (portée utile de 50 mètres). Dotation standard de la Légion. Les Bleus surpris sans le leur sont sévèrement réprimandés.

Munitions : poudre noire et bourre ou cartouches en papier permettant de recharger mousquetons et pistolets. Cinq utilisations. *Une « utilisation » de munitions ne représente pas une seule cartouche, mais*

une « action de tir » ; un seul tir, ou une salve visant plusieurs ennemis (cf l'ex. de tir p. 224). Cochez une utilisation chaque fois que vous employez tirer. Les munitions peuvent être épuisées plus rapidement en conséquences d'action (complication) ou à cause d'un Pacte avec le Diable (cf l'ex. p. 76).

Pistolet : arme de poing à canon unique à chargement par la culasse. **De qualité :** un revolver orite à cinq coups, magistralement conçu, finement ciselé et équilibré pour un rechargement rapide.

Pistolet à signaux : un pistolet à canon basculant permettant de lancer des fumigènes colorés, ou des fusées éclairantes pour le signalement nocturne. Un étui standard inclut quatre artifices.

Rations : nourriture séchée prévue pour le voyage. Pas vraiment appétissantes si non cuisinées. Dépensez une utilisation pour nourrir un Légionnaire pendant une journée. Souhaitons qu'un Bleu ait emporté un kit de cuisine.

Reliquaire : les ossements d'un Élu de jadis, conservés dans des fioles d'huile sacrée. Des fragments de reliques. Des tomes d'écritures saintes. Employez-le pour réduire la corruption subie de 1 point et obtenir +1 dé au jet pour y résister. Trois utilisations. **De qualité :** réduit la corruption subie de 2 points.

Vêtements d'hiver : vous évitent de mourir de froid. Si vous mourez quand même, veuillez ne pas revenir.

KITS

Kit de cuisine : casseroles, poêles, grilles, épices et charbon de bois que vous devez trimballer. Si un Bleu oublie le sien, ça risque de barder.

Kit de démolition : maillet, pitons, pied de biche, hachette, forets. Des fioles d'acide et de petites charges alchimiques à poser à la main.

Kit d'entretien d'arme à feu : pour désenrayer une arme et la modifier sur le terrain. Tout Sniper qui se respecte possède le sien.

Kit d'escalade : grappins, pitons, cordes. Indispensable en montagne, utile en forêt.

Kit de réparation : marteaux, limes, clous, goupilles, planches, poulies, corde, scies. Permet de saboter des pièges, de réparer des portes ou des engins de siège, etc. Trois utilisations.

Kit de soins : antiseptiques, attelles, sutures, cataplasmes, gaze. Dépensez pour gagner une armure spéciale contre les maladies et les complications de blessures. Trois utilisations. **De qualité :** contient également des bandages, ampoules, compresses stériles et médicaments.

Kit de soldat : couchage, briquet à silex et amadou, couteau, lanterne, petit miroir, savon, kit de rasage, truelle, pierre à affûter, une journée de rations, etc. Identiques à la dotation. Les soldats s'échangent ensuite leurs éléments et les personnalisent avec des objets supplémentaires.

ÉQUIPEMENT DE REMPLACEMENT OU NON RÉPERTORIÉ

Sur plusieurs listes d'équipement, vous trouverez des objets qui en remplacent d'autres. Le plus souvent, il s'agit d'une armure lourde qui remplace l'armure. Un objet doit être choisi à un niveau inférieur dans votre paquetage pour pouvoir être remplacé par sa version plus lourde ou de qualité supérieure plus tard. Ainsi, si le Roc sélectionne un bouclier dans son paquetage standard, il est remplacé par un grand pavois si le paquetage lourd est choisi.

Sur certaines missions vous percevrez des équipements particuliers, comme les explosifs alchimiques qui vous sont confiés lors de la mission initiale de Shreya. Ils doivent être transportés par quelqu'un. La personne désignée peut les noter dans ses cases de charge utile libres. Ces dernières peuvent également être utilisées afin de stocker des objets courants (1 case) ou des objets de qualité/rares (2 cases ou plus, selon le choix du MJ), ou encore des équipements provenant de certaines capacités, comme *Grenadier* pour le Soldat.

ALCHIMIE MÉDICALE ORITE

Les Orites ont développé différentes branches d'études alchimiques. L'alchimie médicale est un terme un peu trompeur, puisqu'il s'agit d'une science qui se spécialise dans les substances produisant un changement et une réaction dans le corps humain après usage. Tout ce qui figure dans la liste ci-dessous n'est pas strictement médicamenteux, et cette liste n'est en rien exhaustive. Les Toubibs de la Légion n'administrent de telles substances qu'avec les plus grandes précautions (en raison de leurs fréquents effets secondaires). Tout Toubib possédant la capacité *Chimiste* peut s'équiper d'une **bandoulière alchimique** : elle peut être employée jusqu'à quatre fois, pour fournir une dose des composés alchimiques suivants :

- **Huile de vision du hibou :** permet de voir dans la pénombre pendant 24 heures, mais la lumière vive vous aveugle.
- **Baume chimique :** neutralise la plupart des poisons et toxines, en plus d'être un excellent désinfectant sur le champ de bataille (peut influer sur les jets de chance avec OPÉRER).
- **Apnée** : vous permet de retenir votre souffle pour la durée d'une scène.
- **Venin de rage :** vous devenez physiquement **efficace** pour la durée d'une scène. Vous devez tenter un jet de RÉSISTANCE basé sur votre DÉTERMINATION afin d'éviter d'attaquer vos amis comme vos ennemis sans discernement. Ce produit est addictif.

Pour en savoir plus sur l'alchimie, rendez-vous page 366.

LE DIABLE SE CACHE DANS LES DÉTAILS

Quand vous jugez de la position et l'effet d'une action, prenez en compte les détails intéressants. Si vous souhaitez inclure les avantages que vous confèrent certains détails spécifiques de votre équipement – l'allonge, la vitesse, l'adaptabilité, etc. – vous pouvez envisager un Pacte avec le Diable lié à l'un de ces détails. En général, ces marchés viennent du MJ, mais n'importe quel joueur peut les suggérer ! Si le MJ et vous tombez d'accord, alors vous pouvez gagner un dé supplémentaire.

> *— Est-ce que je peux obtenir +1 dé en DIRIGER si j'utilise mon pistolet à signaux ? Les troupes des deux côtés de la ville attendent mon signal.*
>
> *— Je vais vider le barillet de mon revolver si cela me donne +1 dé, mais je serai ensuite à court de munitions. Je tuerai cette chose, si elle ne me tue pas avant !*

Réfléchissez à la façon dont ce matériel joue sur votre position et/ou sur votre effet. Si vous êtes désarmé et que vous luttez au corps à corps contre un Transformé, votre position est probablement **désespérée**. Si ce Transformé tente de vous charger alors que vous tenez une arme d'épaule chargée de foudre noire, votre position n'est probablement plus que **risquée**, voire **contrôlée**, selon la distance à laquelle il se trouve quand il se met à courir.

Les composés alchimiques peuvent également jouer sur votre position de diverses manières. Peut-être combattre au corps à corps dans l'obscurité est-il **désespéré** en temps normal, mais n'est plus que **risqué** pour une personne utilisant de l'Huile de vision de hibou (voir ci-dessus).

CAPACITÉS STANDARDS

Tout Spécialiste et Soldat peut sélectionner n'importe laquelle des capacités suivantes, quel que soit le livret de personnage. Ces capacités ne sont pas accessibles aux Bleus.

ÉLITE

Vous gagnez la **maîtrise** de deux actions (jusqu'au rang 4).

En temps normal, la valeur des actions ne peut pas dépasser 3. Vous ne pouvez sélectionner cette capacité qu'une seule fois.

ENDURCI

Vous pouvez cocher **deux cases de stress supplémentaires**.

*En temps normal, vous ne possédez que six cases de stress. Vous pouvez sélectionner cette capacité deux fois. À chaque fois, cela vous offre **deux cases de stress supplémentaires**, pour un maximum de 10 cases.*

SURVIVANT

Vous pouvez subir **+1 trauma** avant de décéder.

En temps normal, vous ne possédez que deux cases de trauma. Vous pouvez sélectionner cette capacité deux fois. À chaque fois, cela vous offre une case de trauma supplémentaire, pour un maximum de quatre cases.

VÉTÉRAN

Sélectionnez une capacité spéciale provenant d'une autre source.

Vous pouvez sélectionner cette capacité deux fois au maximum. À chaque fois, vous gagnez une capacité spéciale provenant d'un autre livret de personnage.



SPÉCIALISTE
LE ROC

Un protecteur et un combattant puissant au corps à corps

Unité de choc et montagne d'acier inébranlable à lui seul, le Roc représente la détermination sans faille de la Légion sur le champ de bataille. Vous pourriez être le protecteur en première ligne des troupes qui vous sont confiées, ou l'implacable machine de destruction envoyée terrasser les ennemis les plus coriaces. Les Bleus respirent toujours plus librement quand ils savent que vous êtes là pour vous interposer entre eux et le danger.

Lorsque vous incarnez un Roc, vous gagnez en expérience si vous avez aidé l'escouade par votre puissance ou votre robustesse. Vous êtes le fer de lance, celui qui affronte les créatures les plus horribles sur le champ de bataille et qui encaisse sans broncher des coups auxquels d'autres succomberaient.

Êtes-vous tenu par un code personnel ? La guerre vous a-t-elle rendu fataliste ? Que vous a coûté votre ardeur au combat ?

CAPACITÉS INITIALES

◆ ◇ ◇ ◇	**ANCRER**
◆ ◆ ◇ ◇	**COMBATTRE**
◆ ◇ ◇ ◇	**DÉMOLIR**

ARCHÉTYPES

Si vous hésitez sur la répartition de vos points d'action et de vos capacités spéciales, vous pouvez opter pour l'un des archétypes suivants :

PROTECTEUR : ancrer +1, discipliner +2, diriger +1. ***Rempart***.

TUEUR : ancrer +1, parcourir +2, discipliner +1. ***Machine de guerre***.

SERGENT : ancrer +1, discipliner +1, diriger +2. ***Maître d'armes***.

CHEVALIER : rechercher +1, parcourir +1, sympathiser +1, diriger +1. ***Renfort***.

ACTIONS DE SPÉCIALISTE

En tant que Roc, vous débutez avec un rang dans l'action **ANCRER**. Comme toutes les actions de Spécialiste, celle-ci ne demande pas de jet, mais chaque rang dans cette action vous donne droit à un emploi d'ANCRER par mission. ANCRER vous permet de tirer parti de votre carrure et de votre entraînement pour tenir tête à des ennemis plus nombreux ou largement plus puissants. Les emplois d'ANCRER sont restaurés lorsque vous sélectionnez votre paquetage au début de chaque mission.

Chaque emploi d'ANCRER vous permet de combattre comme si vous étiez un petit groupe à vous tout seul. Cela signifie que vous pouvez faire face à des groupes de morts-vivants inférieurs sans perte d'effet. Il existe également certains morts-vivants qui ont une carrure massive, représentée par leur échelle. ANCRER peut s'avérer décisif pour équilibrer les chances face à un ennemi plus massif, comme certaines horreurs de Pestilence.

CAPACITÉS SPÉCIALES DU ROC

REMPART

Vous pouvez employer ANCRER comme **armure spéciale** contre des conséquences affectant un groupe que vous défendez.

*Lorsque vous défendez bravement votre groupe, vous pouvez dépenser des emplois d'*ANCRER *en tant qu'armure spéciale contre des conséquences le visant, même si vous n'avez pas été impliqué dans le jet les ayant entraînées. Si vous étiez impliqué, vous pouvez quand même utiliser* Rempart. *Vous protégez le groupe dans son ensemble, y compris les autres PJs, sauf vous-même. Les emplois d'*ANCRER *sont restaurés lorsque vous sélectionnez votre paquetage au début de chaque mission.*

RENFORT

Lorsque vous **protégez** un camarade, vous résistez avec **+1 dé**. Lorsque vous **aidez** quelqu'un, se dépasser ne lui coûte que **1 stress**.

*Votre **aide** (voir page 222) procure toujours un dé de bonus, comme d'habitude.*

TENACE

Les pénalités de **blessures** sont moins sévères d'un niveau (bien que les blessures de niveau 4 soient toujours fatales).

Les blessures de niveau 1 ne vous pénalisent pas, celles de niveau 2 vous donnent un effet réduit au lieu de -1 dé, et celles de niveau 3 ne vous rendent pas invalide, mais vous imposent -1 dé à la place. Toutefois les blessures de niveau 4 sont toujours fatales, et vous mourrez toujours si vous en subissez une.

MAÎTRE D'ARMES

Vous êtes reconnu comme un Maître d'armes, y compris en dehors de la Légion. Lorsque vous **vous dépassez**, vous devenez également **efficace** en mêlée.

Un Maître d'armes excelle à pratiquement toutes les armes, et peut même avoir inventé son propre style de combat. Les Maîtres d'armes sont respectés ou craints pour leurs talents.

MACHINE DE GUERRE

Lorsque vous **vous dépassez**, vous pouvez choisir entre : *accomplir un exploit de force physique quasi surhumain – OU réduire* d'*un niveau la menace de tous les ennemis auxquels vous faites face.*

*Lorsque vous vous dépassez afin d'activer cette capacité, vous obtenez toujours l'un des bénéfices classiques (***+1 dé***,* ***+1 effet****, etc.) en plus de cette capacité spéciale.*

Un exploit quasi surhumain est défini comme étant inaccessible à une personne ordinaire sans assistance, comme de briser une chaîne d'acier à mains nues. Lorsque vous réduisez le niveau d'une menace, vous ne pouvez pas l'abaisser en dessous de 1. Machine de guerre *est un excellent outil pour affronter un seul ennemi dangereux, mais si vous combattez des hordes de morts-vivants de base, vous devriez plutôt opter pour un emploi d'****ANCRER.***

VIGOUREUX

Lorsque vous cochez vos cases de guérison pendant votre repos et récupération, cochez une case de plus gratuitement. Lorsque vous subissez une **blessure**, effacez **1 stress**.

Lorsque la dernière case d'une rangée de blessures est cochée, vous effacez toutes vos blessures sur cette rangée. Grâce à cette capacité, vous riez même des blessures les plus graves, à condition de recevoir les soins adéquats.

CONTRE LES TÉNÈBRES

Tous vos camarades d'escouade qui peuvent vous voir, et vous-même, gagnez **+1 dé** afin de **résister** à la peur et la corruption.

Vous n'avez pas besoin de voir la source de cette peur ou corruption, et celle-ci n'a pas à être surnaturelle pour que vous bénéficiiez de ce bonus. Par exemple, vous gagnez **+1 dé** *afin de résister à la débandade des troupes en conséquence d'un jet de* DIRIGER*, ou pour les* DISCIPLINER *contre une vision d'horreur.*

ÉQUIPEMENT ET PAQUETAGE DU ROC

PAQUETAGE LÉGER

- **Pistolet** à signaux : un pistolet à canon basculant permettant de lancer des fumigènes colorés, ou des fusées éclairantes pour le signalement nocturne. Un étui standard inclut quatre artifices.
- **Armure de qualité :** procure 1 point d'armure contre les attaques physiques. Ornée ou teinte. Ajustée à vos mesures. *Qu'est-ce qui permet de l'identifier comme étant la vôtre ?*
- **Arme** à une main **de qualité :** une lame de duel, une épée longue, un sabre, une lance en bois d'arbrecœur, ou toute autre arme à une main similaire. Dotée d'un nom propre et d'une qualité exceptionnelle. *De quelle matière est-elle faite et qui l'a forgée ?*

PAQUETAGE STANDARD

- **Armure de plates lourde ajustée :** remplace l'armure. Il s'agit de votre armure attitrée. Conçue à vos mesures. Considérée comme étant **de qualité**. Procure 2 points d'armure. *Qu'a-t-elle de remarquable vue de loin ?*
- **Bouclier de qualité :** bouclier entièrement métallique embossé du symbole de votre choix. Procure 1 point d'armure contre les attaques physiques. *Comment est-il peint ou décoré ?*

– OU (Choisissez soit un bouclier de qualité, soit une arme lourde) –

- **Arme lourde de qualité :** claymore, marteau de guerre, morgenstern, ou toute autre arme à deux mains. Trop lourde pour la plupart des gens, elle est bien rodée et familière entre vos mains. *Qu'avez-vous terrassé avec cette arme ?*

PAQUETAGE LOURD

- **Kit de démolition de qualité :** maillet et pitons, pied de biche, hachette, forets. Des fioles d'acide et de petites charges alchimiques à poser à la main. *Comment le transportez-vous ?*
- **Pavois de qualité :** remplace le bouclier. Un bouclier énorme qui arrête les projectiles comme les armes de corps à corps, tout en protégeant vos camarades. Procure 1 point d'armure. *Est-il plus grand que vous ?*



SPÉCIALISTE
LE TOUBIB

Un praticien habitué au combat

En ces temps de guerre, la Légion a besoin de ceux qui savent manier le scalpel aussi bien que l'épée. Combattre les fléaux alchimiques, les griffures, les morsures, les fractures, et autres infections et maladies du champ de bataille n'est déjà pas une sinécure. Mais en plus, vous avez à faire tout cela en combattant sur le front avec le reste des troupes. Quand les choses tournent mal (comme elles le font toujours), l'escouade comptera sur vous pour la garder sur pied.

Lorsque vous incarnez un Toubib, vous gagnez de l'expérience quand vous aidez votre escouade par le biais de vos connaissances médicales ou de votre soutien émotionnel. Consacrez vos efforts et votre allocation à garder tout le monde sain et sauf, et surtout à revenir au camp avec l'effectif au complet.

Comment avez-vous appris à OPÉRER *? Avez-vous accepté la marque de la Déesse guérisseuse ou l'avez-vous refusée ? Avez-vous déjà perdu un patient ?*

CAPACITÉS INITIALES

◆ ◇ ◇ ◇	**OPÉRER**
◆ ◆ ◇ ◇	**RECHERCHER**
◆ ◇ ◇ ◇	**PARCOURIR**
◆ ◇ ◇ ◇	**SYMPATHISER**
◆ ◇ ◇ ◇	**DISCIPLINER**

ARCHÉTYPES

Si vous hésitez sur la répartition de vos points d'action et de vos capacités spéciales, vous pouvez opter pour l'un des archétypes suivants :

INFIRMIER DE TERRAIN : opérer +1, parcourir +1, combattre +1, discipliner +1. ***Premiers soins***.

SCIENTIFIQUE : bricoler +1, reconnaître +2, parcourir +1. ***Chimiste***.

BOUSSOLE MORALE : reconnaître +1, tirer +1, diriger +2. ***Soutien moral***.

ACTIONS DE SPÉCIALISTE

En tant que Toubib, vous débutez avec un rang en **OPÉRER**. Comme toutes les actions de Spécialiste, celle-ci ne demande pas de jet, mais chaque rang dans cette action vous donne droit à un emploi d'OPÉRER par mission. L'action OPÉRER vous permet de mettre à profit votre entraînement médical spécialisé afin de soulager et traiter les blessures des soldats.

Chaque emploi d'OPÉRER vous permet de traiter un soldat pour qu'il puisse ignorer ses pénalités de blessures la durée d'une scène. Même si un soldat est hors de combat, vous êtes capable de le remettre sur pied. Quel que soit le mal dont il souffre, vous pouvez lui faire reprendre le combat – même si ce n'est que pour un court moment.

CAPACITÉS SPÉCIALES DU TOUBIB

ATTACHÉ

Vous pouvez être affecté à n'importe quelle mission, même au-delà de la limite habituelle de Spécialistes impliqués. Vous gagnez gratuitement cette capacité lorsque vous êtes promu ou créé en tant que Toubib.

Tous les Toubibs gagnent cette capacité sans coût supplémentaire. En temps normal, une mission ne vous autorise à déployer que deux Spécialistes. Mais le Second peut affecter un Toubib à n'importe quelle mission, et ce quel que soit le nombre de Spécialistes déjà présents. Cela s'applique aux missions principales comme secondaires.

PREMIERS SOINS

Vous pouvez dépenser l'un de vos **tonifiants** afin d'éliminer une blessure de niveau 1 adaptée sur n'importe quelle personne lors de votre mission.

*Il vous faut un moment pour administrer le remède ou les fournitures médicales de premiers soins que vous conservez dans votre trousse. Si vous tentez de le faire au beau milieu d'un combat, cela peut exiger un jet de chance d'*OPÉRER *(voir exemple page 44).*

PAS AUJOURD'HUI

Vous pouvez dépenser un emploi d'opérer sur un Légionnaire ayant subi une blessure de niveau 4 au cours d'une mission. Vous devez agir rapidement avant qu'il ne décède. Vous traitez la victime et réduisez sa blessure au niveau 3.

Votre intervention rapide permet de stabiliser un mourant, mais vous êtes démuni face à une victime complètement démembrée par une blessure de niveau 5 ou plus. Vous pouvez appliquer Pas aujourd'hui *après les effets de la résistance et de l'armure, mais seulement si le résultat final est exactement une blessure fatale de niveau 4.*

DOCTEUR MIRACLE

Dépensez l'un de vos **tonifiants** pour conférer à quelqu'un de l'**efficacité** pour une action physique.

*Les regains de force médicalement assistés peuvent s'avérer épuisants ou addictifs. Une seule fois ne posera pas de problème, mais si la même personne est régulièrement dopée, le MJ peut entamer un compteur de progression ou exiger un jet d'*OPÉRER *afin d'éviter ces effets secondaires.*

INFIRMERIE DE CAMPAGNE

À la fin d'une mission, vous pouvez dépenser vos emplois restants d'opérer pour cocher une case de guérison sur une blessure de niveau 2 ou 3 d'un seul Légionnaire, une fois par sujet.

*Les blessures de niveau 2 exigent deux coches pour guérir, et les blessures de niveau 3, trois coches. Cette capacité vous offre une coche gratuite pour un Légionnaire unique, à condition d'avoir encore des emplois d'*OPÉRER *à dépenser à la fin de la mission.*

CHIMISTE

Vous avez suivi un entraînement à la médecine alchimique orite. Vous pouvez vous équiper d'une bandoulière alchimique lors de chacune de vos missions. Celle-ci contient quatre doses de composés alchimiques. (Voir page 76.)

Si vous prenez cette capacité, la bandoulière et ses composés alchimiques ne consomment pas l'une de vos deux charges utiles.

SOUTIEN MORAL

Vous savez comment entretenir le moral des troupes. Une fois par mission, si vous racontez une histoire drôle, personnelle ou riche de sens au cours d'un repos de l'escouade, tous vos auditeurs peuvent effacer **1 stress**.

Le repos n'a pas besoin d'être très long. Le moment propice peut survenir quand l'escouade fait une pause lors d'une marche, ou lorsqu'elle reprend son souffle à la suite d'un combat.

ÉQUIPEMENT ET PAQUETAGE DU TOUBIB

PAQUETAGE LÉGER

- **Kit de soins de qualité** : antiseptiques, attelles, sutures, cataplasmes, gaze, bandages, ampoules, compresses stériles, et médicaments. Vous pouvez dépenser des utilisations de ce kit comme armure spéciale contre les maladies et les complications de blessures. Trois utilisations.
- **Tonifiants** : potions et ampoules accompagnées d'ustensiles chirurgicaux permettant de calmer les douleurs, de guérir les maladies courantes, de faciliter le sommeil, ou soulager les souffrances de ceux qui ne peuvent plus être sauvés. Dose à usage unique. *Vos camarades savent-ils où vous les conservez ?*
- **Symbole sacré de la miséricorde** : un symbole physique de la Déesse de la miséricorde, souvent porté en broche ou en collier, ou tenu à la main en rosaire. *Comment portez-vous le vôtre ?*
- **Marque de la Déesse guérisseuse** : les guérisseurs et docteurs qui font serment de soin et de miséricorde (*ne causer de mal à personne, ne refuser aucun patient, accorder la merci d'Asrika* à *ceux qui ne peuvent pas être sauvés*) lors d'une cérémonie dans un temple d'Asrika, au cours de laquelle ils sont brûlés au fer rouge d'une marque symbolisant des ailes repliées. Un tel symbole est universellement reconnu comme étant la marque des guérisseurs. Des villageois ou des inconnus peuvent témoigner de la courtoisie aux individus porteurs de cette marque et leur accorder le passage, alors qu'ils ne le feraient pas pour d'autres. Si vous acceptez cette marque, ce sera pour toujours. *Dans quel temple avez-vous reçu votre marque et où se trouve-t-elle sur votre corps ?*

PAQUETAGE STANDARD

- **Pistolet de qualité :** un revolver orite à cinq coups, magistralement conçu, finement ciselé et équilibré pour un rechargement rapide. *Avez-vous déjà fait feu avec cette arme ?*
- **Munitions** : cartouches de pistolet orite pour votre pistolet de qualité. Utilisez-les afin de recharger votre arme de poing. Cinq coups. *Les transportez-vous dans un étui ou en vrac dans un sac de cuir ?*
- **Armure** : cuirasse de cuir et cotte de mailles en dotation de la Légion. Procure 1 point d'armure contre les attaques physiques. *Savez-vous qui l'a naguère portée ?*
- **Tonifiants** : une dose supplémentaire (pour un total de deux).

PAQUETAGE LOURD

- **Tonifiants** : deux doses supplémentaires (pour un total de quatre).



SPÉCIALISTE
L'OFFICIER

Un chef et tacticien

L'un des rares véritables officiers survivants de la Légion, l'Officier est reconnu pour son rang et son expérience. Vous pourriez vous trouver au cœur de la mêlée, combattant épaule contre épaule aux côtés de vos subordonnés, ou être plutôt du genre à orchestrer leurs mouvements depuis une position dominant la bataille. Dans un cas comme dans l'autre, vous êtes censé mener à bien la mission quoi qu'il en coûte.

Lorsque vous incarnez l'Officier, vous gagnez de l'expérience lorsque vous aidez votre escouade en faisant respecter la discipline ou en faisant preuve d'un sens aigu de la planification stratégique. Lorsque l'enfer se déchaîne, l'escouade doit pouvoir compter sur quelqu'un pour la mener vers la victoire… Sur quelqu'un comme vous.

Êtes-vous devenu un Officier par votre formation ou grâce à vos actes de valeur ? Êtes-vous proche des personnes que vous commandez, ou gardez-vous une certaine distance ? Comment vos subordonnés vous surnomment-ils ?

CAPACITÉS INITIALES

◆ ◆ ◆ ◇ **CONTACTS**
◆ ◆ ◆ ◇ **DISCIPLINER**
◆ ◆ ◆ ◇ **INFLUENCER**

ARCHÉTYPES

Si vous hésitez sur la répartition de vos points d'action et de vos capacités spéciales, vous pouvez opter pour l'un des archétypes suivants :

CHEF : contacts +1, parcourir +1, tirer +1, diriger +1. ***Tacticien***.

MENEUR D'HOMMES : tirer +2, combattre +1, diriger +1. ***Commander de l'avant***.

PLANIFICATEUR : contacts +1, rechercher +1, parcourir +1, tirer +1. ***Soutien logistique***.

ACTIONS DE SPÉCIALISTE

FOUDRE DE GUERRE : parcourir +1, diriger +2, discipliner +1. ***La mission avant tout***.

En tant qu'Officier, vous débutez avec un rang en **CONTACTS**. Comme toutes les actions de Spécialiste, celle-ci ne demande pas de jet, mais chaque rang dans cette action vous donne droit à un emploi de CONTACTS par mission. Grâce à vos CONTACTS, vous faites jouer vos relations, votre capital social et votre autorité pour obtenir du matériel au-delà de votre allocation normale.

Chaque emploi de CONTACTS vous permet d'acquérir des **ressources** quelconques pour l'escouade via un flashback. Faites un jet de chance avec INFLUENCER pour déterminer la qualité de la ressource obtenue (voir acquérir une ressource, page 137). Des emplois supplémentaires de CONTACTS peuvent améliorer la qualité. Ils n'ont pas à être dépensés d'avance, et le coût en stress pour le flashback est de zéro. Si vous n'atteignez pas la qualité minimum, vous ne pouvez pas obtenir le matériel souhaité, mais le MJ peut décider qu'une version inférieure est disponible.

CAPACITÉS SPÉCIALES DE L'OFFICIER

TACTICIEN

Vous anticipez des problèmes que d'autres ne verraient jamais venir. Lorsque vous menez une **action de groupe**, vous subissez au maximum **1 stress**.

Sans cette capacité, vous pourriez avoir à encaisser un stress pour chaque PJ participant à l'action de groupe, plus un pour l'escouade.

COMMANDER DE L'AVANT

Quand vous menez une **action de groupe**, vous pouvez améliorer votre échelle d'un niveau vers le haut ou vers le bas (par exemple : un petit groupe est considéré comme un groupe moyen ou comme un seul individu). Si vous menez une action de groupe au combat, vous pouvez additionner les **6** obtenus sur différents jets comme un **critique**.

Lorsqu'un joueur fait un jet d'une action dont la valeur est zéro ou un, il ne peut générer qu'un seul 6, et ne peut obtenir seul de résultat **CRITIQUE**. *Vous pouvez choisir de ne pas appliquer cette capacité – par exemple, si vous* RECONNAISSEZ *pour contourner discrètement un ennemi, une plus grande échelle est un désavantage.*

SOUTIEN LOGISTIQUE

Un emploi de contacts peut être dépensé pour **aider** un camarade d'escouade. Dans ce cas, celui-ci obtient **+1 dé** de bonus supplémentaire (soit **+2 dés** de bonus en tout). Décrivez comment vos préparatifs ou votre matériel l'ont aidé face à la menace ou à l'obstacle.

Normalement, l'aide vous coûterait 1 stress. Par ailleurs, puisque ce sont vos préparatifs ou votre matériel qui bénéficient au membre de l'escouade, et non pas directement votre action, vous n'avez même pas forcément besoin d'être présent pour apporter cette aide.

LA MISSION AVANT TOUT

Ajoutez cette condition pour gagner de l'expérience à la liste « à la fin de la mission » : *Si quelqu'un sous votre commandement a trouvé la mort.*

La pénalité de **-1 moral** *par mort d'un Légionnaire reste valable. Cette capacité vous fait également gagner en expérience si le soldat meurt au cours d'une mission secondaire à laquelle vous êtes affecté. Vous ne pouvez gagner qu'un point d'expérience par mission de cette manière.*

OBÉISSANCE AVEUGLE

Un membre d'escouade PNJ se sacrifie en suivant vos ordres. Il meurt en absorbant toutes les blessures que vous ou un autre Spécialiste auriez dû subir sur une même attaque. Souvenez-vous que la Légion subit **-1 moral** chaque fois qu'un soldat meurt au champ d'honneur.

Cela vous permet d'ordonner à un PNJ de s'interposer et d'absorber les dégâts d'une attaque. Par exemple, lorsqu'un Sac-de-tripes explose, le Bleu de l'escouade bondit pour le plaquer au sol, évitant ainsi à ses camarades d'être aspergés de bile caustique, mais y laissant la vie. Une telle mort ne peut ni faire l'objet d'un jet de résistance ni être évitée par aucune autre capacité spéciale.

STRATÈGE

Vous gagnez **+1 dé** afin d'influencer une cible quand vous acquérez du matériel pour une mission via des emplois de l'action contacts. Vous obtenez également **+1 dé** sur le **jet d'engagement** de la mission.

Le dé d'engagement est appliqué après tous les autres modificateurs. Si vous terminez sans aucun dé, vous lancerez tout de même un dé. Les bénéfices de la capacité Stratège *ne se cumulent pas.*

ÉCOLE D'OFFICIERS

Votre éducation supérieure comprend une initiation à des domaines de connaissances relativement obscurs. Vous gagnez +1 dé lorsque vous **recueillez des informations** via vos recherches et lorsque vous **résistez** en utilisant votre PERSPICACITÉ.

Cette capacité élargit également le champ des informations que vous êtes susceptible de connaître. Vous pourriez posséder des savoirs relatifs à l'alchimie, la technologie orite, l'Histoire ou les sciences.

ÉQUIPEMENT ET PAQUETAGE DE L'OFFICIER

PAQUETAGE LÉGER

- **Pistolet** à signaux : un pistolet à canon basculant permettant de lancer des fumigènes colorés, ou des fusées éclairantes pour le signalement nocturne. Un étui standard inclut quatre artifices.
- **Armure de qualité :** procure 1 point d'armure contre les attaques physiques. Ornée ou teinte. Ajustée à vos mesures. *Qu'est-ce qui permet de l'identifier comme étant la vôtre ?*
- **Arme à une main de qualité :** une lame de duel, une épée longue, un sabre, une lance en bois d'arbrecœur, ou toute autre arme à une main similaire. Dotée d'un nom propre et d'une qualité exceptionnelle. *De quelle matière est-elle faite et qui l'a forgée ?*
- **Cape ornée de qualité :** une tenue digne d'un officier. Broche blasonnée. Le symbole de votre rang au sein de la Légion. *Quelles médailles y sont épinglées ?*

PAQUETAGE STANDARD

- **Article de luxe** : eaux-de-vie ou liqueurs de qualité. Un magnifique plateau de jeu. Un instrument de musique. Un objet marquant les privilèges dus au grade. *Quel article de luxe avez-vous emporté, sur cette mission ?*
- **Bouclier de qualité :** bouclier entièrement métallique embossé du symbole de votre choix. Procure 1 point d'armure contre les attaques physiques. *Comment est-il peint ou décoré ?*

– OU (Choisissez soit un bouclier de qualité, soit un pistolet de qualité et des munitions) –

- **Pistolet de qualité :** un revolver orite à cinq coups magistralement conçu, finement ciselé et équilibré pour un rechargement rapide. *Avez-vous déjà fait feu avec cette arme ?*
- **Munitions :** cartouches orites pour votre arme de poing de qualité. Servez-vous en pour recharger votre revolver. Cinq coups. *Les transportez-vous dans un étui ou en vrac dans un sac de cuir ?*

PAQUETAGE LOURD

- Étendard **de bataille :** un étendard servant à coordonner les troupes. Ces étendards relèvent le moral – jusqu'à ce qu'ils tombent. *Qui avez-vous désigné pour le porter ?*
- **Armure lourde de qualité :** procure 2 points d'armure contre les attaques physiques. Ornée ou teinte. Adaptée à vos mesures. *Qu'est-ce qui permet de l'identifier comme étant la vôtre ?*



SPÉCIALISTE
L'ÉCLAIREUR

Une avant-garde discrète

Un murmure dans les arbres, une rumeur dans les rues, l'Éclaireur est toujours à l'affût, mais jamais aperçu. Vous êtes censé traverser le territoire ennemi, identifier les menaces, saboter les offensives ennemies, puis revenir à l'abri, tant bien que mal et sans presque aucun soutien. Votre escouade verra le fruit de vos efforts plus qu'elle ne vous verra vous-même. À tel point qu'il est parfois difficile à dire si ses membres vous en sont reconnaissants.

Lorsque vous incarnez un Éclaireur, vous gagnez en expérience lorsque vous aidez votre escouade par votre discrétion ou votre prévoyance. Vous devriez éclairer l'avancée des troupes, à l'affût des dangers des ennemis ou du terrain.

Êtes-vous solitaire par nature ? Avez-vous toujours été discret ou est-ce l'effet de votre entraînement ? Qu'avez-vous vu que vous regrettez d'avoir découvert ?

CAPACITÉS INITIALES

◆ ◆ ◆ ◇ **PLANQUES**

◆ ◆ ◆ ◇ **RECONNAÎTRE**

◆ ◆ ◆ ◇ **PARCOURIR**

ARCHÉTYPES

Si vous hésitez sur la répartition de vos points d'action et de vos capacités spéciales, vous pouvez opter pour l'un des archétypes suivants :

ASSASSIN : tirer +2, combattre +1, influencer +1. ***Spectral***.

DANSEUR AÉRIEN : planques +1, tirer +2, diriger +1. ***Grâce féline***.

PARTISAN : planques +1, rechercher +1, tirer +2. ***Infiltré***.

ESPION : rechercher +1, tirer +1, sympathiser +1, influencer +1. ***Sixième sens***.

ACTIONS DE SPÉCIALISTE

En tant qu'Éclaireur, vous débutez avec un rang en **PLANQUES**. Comme toutes les actions de Spécialiste, celle-ci ne demande pas de jet, mais chaque rang dans cette action vous donne droit à un emploi de PLANQUES par mission.

Chaque emploi de PLANQUES vous permettra de passer la nuit dans un abri sûr (une « planque »), ou vous fournira l'équivalent d'une charge de matériel pour chaque membre de votre escouade : vous déterrez une cache (une « planque ») d'armes laissée par une expédition d'éclaireurs précédente, ou vous chassez pour nourrir les troupes, ou vous écorcez des troncs d'arbre afin de tresser des cordes. Seuls les équipements correspondant à une charge utile unique peuvent être trouvés grâce à PLANQUES : la **foudre noire** et les **reliquaires** ne sont pas des objets que vous pouvez dégoter impromptu sur le terrain.

CAPACITÉS SPÉCIALES DE L'ÉCLAIREUR

SPECTRAL

Vous pouvez dépenser des emplois de planques en tant qu'**armure spéciale** contre les pièges ou la détection.

Tomber dans un piège ou être détecté sont en général des conséquences de jets de reconnaître ou de bricoler. Pour plus de détails sur l'armure spéciale, voir page 42.

GRÂCE FÉLINE

Si vous êtes rapide et ne portez aucune armure, toutes les blessures que vous subissez sont inférieures d'un niveau au départ. Par ailleurs, vous êtes également considéré comme possédant un équipement de qualité lorsque vous calculez votre niveau de menace.

Les voyageurs *panyars sont rapides même avec un paquetage standard, les autres personnages en général seulement avec un paquetage léger. Si* Grâce féline *réduit la blessure au niveau zéro, elle est entièrement évitée. Souvenez-vous que la différence de menace vient s'ajouter aux blessures, donc les conséquences restent potentiellement assez graves contre les morts-vivants les plus puissants.*

COMME LE VENT

Chaque fois que la question de savoir qui agit le premier est soulevée, la réponse est : c'est vous. Vous gagnez également **+1 dé** lorsque vous **résistez** à des attaques en utilisant votre PROUESSE.

Deux personnages possédant cette capacité agiront simultanément.

INFILTRÉ

Lorsque vous **recueillez des informations** par le biais de l'observation clandestine, ou que vous tentez de contourner des pièges ou des mesures de sécurité, vous gagnez en **efficacité**.

Si vous n'avez pas particulièrement besoin d'être plus efficace, envisagez de demander si vous pourriez plutôt rendre votre position plus favorable. Le MJ décidera.

SIXIÈME SENS

Vous êtes toujours conscient de la présence de morts-vivants aux alentours. Vous savez toujours quel est le niveau de la **menace** la plus élevée dans la zone. Vous pouvez **recueillir des informations** sur ces menaces en utilisant votre DÉTERMINATION.

Utiliser ce sens pour percevoir à distance est en général une position contrôlée, bien qu'il y ait certains morts-vivants avec lesquels ce contact puisse être plus risqué. Un bon résultat peut vous indiquer le nombre, le type et la direction de l'ennemi, tandis qu'un mauvais résultat pourrait vous donner une vague idée de la dangerosité de la zone.

TOUJOURS PRÊT

Lorsque vous tombez dans une embuscade, vos **flashbacks** vous coûtent **0 stress** et vous devenez **efficace** sur toutes vos actions déclenchées durant ces flashbacks. Vous subissez également un niveau de blessure de moins sur les **missions secondaires**.

Par exemple, sur un résultat de **6***, vous ne subirez aucune blessure lors d'une mission secondaire.*

TROMPE-LA-MORT

Lorsque vous tentez un jet **désespéré**, vous gagnez **+1 dé**.

Vous n'avez droit à ce dé supplémentaire que si la position finale du jet est désespérée, donc, par exemple, si des préparatifs améliorent la position à risquée, cela ne s'applique pas.

ÉQUIPEMENT ET PAQUETAGE DE L'ÉCLAIREUR

PAQUETAGE LÉGER

- **Boussole et cartes de qualité :** une boussole bartane de qualité. Des cartes de la région que vous avez personnellement annotées. *Ont-elles vieilli à l'usage ou sont-elles récemment tracées ?*
- **Arc et flèches de qualité :** un arc recourbé panyar en bois d'arbrecœur. Silencieux comme un murmure. *L'image d'un animal y est gravée, duquel s'agit-il ?*
- **Flèches noires :** des flèches avec des pointes de foudre noire. Vous rendent **efficace** contre les morts-vivants. *Quel Alchimiste de confiance les a fabriquées pour vous ?*

PAQUETAGE STANDARD

- **Kit d'escalade :** grappins, pitons, cordes. Indispensable en montagne, utile en forêt. *Quelle a été votre pire chute ?*
- **Lentilles de qualité :** une longue-vue télescopique bartane, pour l'observation à distance. Chère. Ne la perdez pas. *Comment la transportez-vous ?*
- **Reliquaire de qualité :** les ossements d'un Élu de jadis, conservés dans des fioles d'huile sacrée. Des fragments de reliques. Des tomes d'écritures saintes. Employez-le pour réduire la corruption subie de 2 points et obtenir +1 dé au jet pour y résister. Trois emplois. *Quel est l'Élu dont vous portez les restes ?*

PAQUETAGE LOURD

- **Matériel de camouflage :** filets, vêtements, couchages et tentes conçus pour se fondre dans le décor. Vous pouvez dissimuler un camp entier de cette manière. *Sur quel terrain votre camouflage est-il le plus efficace ?*
- **Armure de qualité :** procure 1 point d'armure contre les attaques physiques. Ornée ou teinte. Ajustée à vos mesures. *Qu'est-ce qui permet de l'identifier comme étant la vôtre ?*



SPÉCIALISTE
LE SNIPER

Un soldat redoutable dans le combat à distance

Patient, mortel et précis, le Sniper est un redoutable adversaire s'il dispose d'un emplacement favorable et d'une vue dégagée. La majorité des Snipers préfèrent rester en retrait de la mêlée, afin de choisir leurs cibles à loisir. Cependant, un nouveau type de pistoleros a récemment émergé, qui préfèrent les armes de poing et le tir à courte portée à un tir au fusil bien aligné.

Lorsque vous incarnez un Sniper, vous gagnez en expérience lorsque vous aidez votre escouade par votre sens aigu de l'observation ou par des tirs décisifs. Quelque part sur le champ de bataille se trouve l'esprit répugnant qui dirige ces troupes, et pour lequel vous avez justement un remède à base de foudre noire.

À quelle distance maximum avez-vous jamais touché votre cible ? Combien de temps êtes-vous prêt à attendre le moment parfait ?

CAPACITÉS INITIALES

◆ ◆ ◆ ◇ **VISER**

◆ ◆ ◆ ◇ **RECONNAÎTRE**

◆ ◆ ◆ ◇ **TIRER**

ARCHÉTYPES

Si vous hésitez sur la répartition de vos points d'action et de vos capacités spéciales, vous pouvez opter pour l'un des archétypes suivants :

VIGILANT : viser +1, reconnaître +1, parcourir +2. Œil ***unique***.

PISTOLERO : viser +1, parcourir +2, influencer +1. ***Ambidextrie***.

SUPÉRIEUR : rechercher +1, reconnaître +1, discipliner +1, diriger +1. ***Tir de couverture***.

CHASSEUR : reconnaître +1, combattre +2, influencer +1. ***Encoches***.

ACTIONS DE SPÉCIALISTE

En tant que Sniper, vous débutez avec un rang en **VISER**. Comme toutes les actions de Spécialiste, celle-ci ne demande pas de jet, mais chaque rang dans cette action vous donne droit à un emploi de VISER par mission. VISER vous permet de tirer parti d'un timing parfait et de votre sang-froid afin d'améliorer votre précision de tir.

Les emplois de VISER augmentent le degré d'effet de votre tir, au taux de un pour un. Cela est très pratique pour se débarrasser des monstres qui constituent une menace élevée, car ils sont souvent gérés sous la forme d'un compteur de progression, et chaque degré d'effet vous accorde une coche supplémentaire. Cela peut également rendre plausible des tirs qui seraient autrement quasi impossibles (avec un effet nul).

CAPACITÉS SPÉCIALES DU SNIPER

ŒIL UNIQUE

L'un de vos yeux a été remplacé par une prothèse alchimique. Vous êtes capable de voir clairement des cibles invisibles et d'identifier des forces surnaturelles.

Les créatures telles que les ombres qui habitent les Sorcières d'ombres et les effets surnaturels comme leurs sortilèges vous sont pleinement visibles. Mais votre capacité à voir les forces surnaturelles ne signifie pas pour autant que vous compreniez toujours ce que vous observez – vous aurez peut-être à tenter un jet de rechercher afin d'identifier la nature exacte des forces en présence.

EMBUSCADE

Lorsque vous attaquez à partir d'une cachette ou que vous déclenchez un piège, vous obtenez **+1 dé**.

Pour que vous soyez considéré comme caché quand vous attaquez, votre cible doit ignorer votre présence. De même, si vous déclenchez un piège, votre cible doit ignorer l'emplacement de celui-ci.

AMBIDEXTRIE

Lorsque vous êtes armé de deux pistolets et combattez à courte portée, vous gagnez en **efficacité**.

Une dépense de munitions compte pour vos deux pistolets. Vous devez toujours avoir des munitions pour utiliser cette capacité.

ENCOCHES

Si vous assénez le coup de grâce à un adversaire constituant une menace de niveau 2 ou plus, marquez **1 point d'expérience** dans n'importe quelle catégorie.

Le coup de grâce est celui qui ajoute la dernière coche dans le compteur de progression correspondant à la menace.

TIREUR D'ÉLITE

Vous pouvez **vous dépasser** afin d'accomplir l'une des deux actions suivantes : *attaquer au-delà de la portée habituelle de votre arme – OU neutraliser l'ennemi en faisant pleuvoir le plomb sur lui.*

*Un fusil de Sniper de la Légion a normalement une portée de 240 mètres, tandis qu'un pistolet n'est en général précis qu'*à 25 *mètres.*

Un ennemi neutralisé est immobilisé, cloué au sol, incapable de se déplacer sans subir des dégâts catastrophiques. Pour neutraliser un ennemi, vous devez être capable de le blesser. Si votre arme est en général impuissante contre une certaine menace, alors celle-ci ne peut pas être neutralisée.

TIR DE COUVERTURE

Si vous mettez en place des **préparatifs** avec l'action tirer ou que vous faites un tir de couverture au profit d'un tiers, celui-ci sera **efficace** sur sa prochaine action.

> *Vous pouvez mener des préparatifs en tirant afin de contraindre la position d'un ennemi, ou utiliser* Tireur d'élite *pour le neutraliser. Dans tous les cas, vous devez désigner une seule personne qui gagnera en* **efficacité**, *mais vous pouvez aussi désigner toute l'escouade si celle-ci est sur le point de tenter une* **action de groupe**.

MORT ÉCARLATE

Vous êtes autorisé à emporter une cartouche de ***mort écarlate*** en mission. Faire feu avec celle-ci compte comme une attaque de niveau de menace 4, et vous devez encaisser un **trauma**.

> *Les* **morts écarlates** *sont des reliques de la Guerre des dieux. Pour amorcer la cartouche, vous devrez verser dessus un peu de votre propre sang afin de la charger de votre essence vitale. Vous pouvez faire feu même s'il s'agit de votre dernière case de trauma, donc au sacrifice de votre vie. Cette cartouche ne consomme pas de charge utile.*

ÉQUIPEMENT ET PAQUETAGE DU SNIPER

PAQUETAGE LÉGER

- **Foudre noire** : trois utilisations de munitions reconditionnées pour vos armes de gros calibre. Vous rendent **efficace** contre les morts-vivants. *Comment marquez-vous ces cartouches afin de les distinguer ?*
- **Munitions :** Munitions chemisées pour recharger vos armes à feu de qualité. 5 utilisations. *Les transportez-vous dans un étui ou en vrac dans un sac de cuir ?*
- **Deux pistolets de qualité :** une paire de revolvers orites à cinq coups, magistralement conçus, finement ciselés et équilibrés pour un rechargement rapide. *Comment les avez-vous obtenus ? – OU (Choisissez soit deux pistolets de qualité soit un fusil à canon rayé) –*
- **Fusil** à canon rayé **(de qualité)** : une merveille d'usinage des prêtres orites, avec une lunette assortie. Précis à 240 mètres, mais bruyant. Utilise des balles chemisées. *Avez-vous baptisé cette arme ?*

PAQUETAGE STANDARD

- **Kit d'entretien d'arme à feu :** permet de désenrayer une arme et de la modifier sur le terrain. Tout Sniper qui se respecte possède le sien. *À quelle vitesse parvenez-vous à démonter votre arme ?*
- **Armure de qualité :** procure 1 point d'armure contre les attaques physiques. Ornée ou teinte. Ajustée à vos mesures. *Qu'est-ce qui permet de l'identifier comme étant la vôtre ?*

PAQUETAGE LOURD

- Équipez-vous des deux pistolets de qualité ou du fusil à canon rayé que vous n'aviez pas retenus pour votre paquetage léger.



SPÉCIALISTE
LE BLEU

Une recrue qui doit encore faire ses preuves

Les Bleus représentent l'âme de la Légion. Ils viennent d'horizons divers : mercenaires, criminels ou jeunes gens idéalistes se battant pour leur patrie. Une chose est certaine : quels que soient leurs talents au combat, ils ne possèdent pas l'expérience du front des Spécialistes ou les Soldats. Mais avec du dévouement et un peu de chance, ils gagneront vite du galon.

Lorsque vous incarnez un Bleu, vous gagnez de l'expérience quand vous ne gênez personne ou que vous survivez contre toute attente. Tous les membres de l'escouade sont des Bleus, jusqu'à ce qu'ils gagnent leurs galons de Soldat.

Êtes-vous une nouvelle recrue, ou avez-vous intégré la Légion depuis un moment ? Quelle spécialité espérez-vous intégrer ?

CAPACITÉS INITIALES

◆ ◆ ◆ ◇ **PARCOURIR**

◆ ◆ ◆ ◇ **COMBATTRE**

◆ ◆ ◆ ◇ **SYMPATHISER**

ARCHÉTYPES

Si vous hésitez sur la répartition de vos points d'action et de vos capacités spéciales, vous pouvez opter pour l'un des archétypes suivants :

MILITAIRE : tirer +2, combattre +1, démolir +1. ***Une chance de tous les diables.***

CRIMINEL : reconnaître +2, tirer +1, influencer +1. ***Coups durs.***

VOYAGEUR : rechercher +2, parcourir +1, influencer +1. ***Touche-à-tout*** (reconnaître, tirer).

MASCOTTE : tirer +1, sympathiser +1, discipline +1, influencer +1. ***Cuisine maison.***

ACTIONS DE SPÉCIALISTE

En tant que Bleu, vous débutez sans action de spécialiste. Quand vous obtiendrez votre premier avancement de livret, vous serez **promu**, ce qui vous donnera un rang dans l'action de spécialiste du Soldat (tripes) et l'une des capacités spéciales du Soldat. Une promotion est habituellement marquée par une cérémonie et peut faire l'objet d'une scène de Retour au camp si les joueurs le souhaitent.

Les Bleus débutent également avec une seule case de trauma au lieu des deux habituelles, ce qui signifie que tout trauma subi les tuera. Les Bleus sont plus fragiles que les Spécialistes burinés, et doivent se protéger en conséquence.

CAPACITÉS DU BLEU

UNE CHANCE DE TOUS LES DIABLES

Vous gagnez **+1 dé** sur tous vos jets de **résistance**. Cette capacité ne peut pas être sélectionnée comme avancement de Vétéran.

Ceci s'applique en toutes circonstances, à tous vos jets de résistance et quelle qu'en soit la raison. Les Soldats et les Spécialistes ne peuvent posséder cette capacité que s'ils l'ont sélectionnée en tant que Bleu.

… JUSQU'AU BOUT DES ONGLES

Vous débutez avec tous les traits de vos origines. Si vous avez un autre livret que Bleu et sélectionnez cette capacité comme avancement de Vétéran, il doit s'agir de la première capacité sélectionnée lors de la création du personnage.

Vous gagnez les deux traits restants de vos origines (vous débuterez avec les quatre existants). Contrairement aux autres capacités de Bleu, celle-ci peut être sélectionnée comme avancement de Vétéran, mais uniquement comme première capacité sélectionnée à la création du personnage. Elle ne peut pas être choisie comme avancement de Vétéran si vous devenez un Spécialiste par promotion.

COUPS DURS

Marquez **2 points d'expérience** dans n'importe quelle catégorie à la fin de la mission, si vous avez subi une blessure de niveau 2 ou plus. Cette capacité ne peut pas être sélectionnée comme avancement de Vétéran.

Cela ne s'applique que si la blessure vous est véritablement infligée, donc si quelqu'un vous a protégé et a subi la blessure à votre place, ou si vous avez résisté à la blessure pour l'abaisser en dessous du niveau 2, vous ne gagnez pas d'expérience. Vous pouvez répartir ces 2 points d'expérience dans deux catégories indépendantes.

RIEN QU'UN MÔME

Lorsque quelqu'un subit une blessure en vous **protégeant**, il gagne **un point d'expérience**. Lorsque vous êtes **promu**, remplacez *Rien qu'un môme* par une seconde capacité spéciale provenant de votre nouveau livret de personnage. *Rien qu'un môme* ne peut pas être sélectionnée comme avancement de Vétéran.

Être le membre le plus jeune de l'escouade n'a plus d'importance quand vous gagnez vos galons. La capacité qui remplace Rien qu'un môme *peut être un avancement de Vétéran.*

EN SORTIR VIVANT

Vous pouvez subir un 1 trauma supplémentaire avant de mourir. Cette capacité ne peut pas être sélectionnée comme avancement de Vétéran.

*Lorsque vous êtes **promu**, remplacez cette capacité par un niveau de* Survivant *(voir page 77).*

CUISINE MAISON

Si une mission s'étale sur plusieurs jours, utilisez votre nourriture fraîche. Annoncez ce que vous cuisinez. Tous les PJs qui participent au festin éliminent **1 stress**. Cette capacité ne peut pas être sélectionnée comme avancement de Vétéran.

Pour préparer le repas, il faut que vous trouviez le temps de camper et peut-être d'allumer un feu. Si vous choisissez cette capacité, vous pourrez toujours emporter un kit de campement et de la nourriture fraîche dans votre paquetage standard, même après avoir été promu.

TOUCHE-À-TOUT

Augmentez deux de vos valeurs d'action de 0 à 1. Cette capacité ne peut pas être sélectionnée comme avancement de Vétéran.

*Puisque vous choisissez la capacité spéciale avant de sélectionner vos traits d'origine, vous pouvez encore augmenter la valeur des actions que vous avez amé*liorées *au rang 1 grâce à* Touche-à-tout. *Par exemple, un Bleu qui a amené sympathiser au rang 1 en utilisant* Touche-à-tout *pourrait par la suite la faire passer au rang 2 s'il est un Orite* ***influent****.*

PLUS JAMAIS UN BLEU

Vous êtes **promu** ! Vous devenez un Soldat. Vous gagnez une capacité spéciale et un rang en **TRIPES**. Vous devez obligatoirement sélectionner cette capacité en premier avancement de votre livret de personnage. Cette capacité ne peut pas être sélectionnée comme avancement de Vétéran ou capacité initiale.

Les Bleus doivent obligatoirement sélectionner cette capacité en premier avancement. Ce faisant, ils deviennent des Soldats. Transférez alors vos actions et capacités spéciales sur votre nouveau livret de personnage. Vous gagnez la capacité spéciale de Soldat de votre choix, ainsi qu'un rang en TRIPES.

CAPACITÉS DE BLEU ET PROMOTION

Les capacités spéciales du livret de personnage du Bleu ne peuvent, sauf indication du contraire, être choisies comme avancements de Vétéran par les autres types de personnage. Lorsque vous êtes promu, la capacité de Bleu que vous avez choisie à la création du personnage devient partie intégrante de votre livret de personnage et **n'est pas comptabilisée dans les limites imposées au nombre d'avancements de Vétéran**.

ÉQUIPEMENT ET PAQUETAGE DU BLEU

PAQUETAGE LÉGER

- **Espoir naïf :** peut être un atout comme un handicap. Vous ne le garderez pas longtemps, dans un cas comme dans l'autre. *Qu'est-ce qui vous donne de l'espoir ?*
- **Souvenir du pays :** un bijou. Des fleurs séchées. Une belle lame portant un blason familial. Un portrait miniature. Une lettre ou un livre. *Qu'est-ce qui vous manque le plus, si loin de chez vous ?*
- **Kit de soldat :** couchage, briquet à silex et amadou, couteau, lanterne, petit miroir, savon, kit de rasage, truelle, pierre à affûter, une journée de ration, etc. Identiques à la dotation. Les soldats s'échangent ensuite leurs éléments et les personnalisent avec des objets supplémentaires. *Quelle est la dernière chose que vous avez échangée ?*
- **Mousqueton :** arme à feu à un coup, chargée par la culasse, simple, robuste et plus courte qu'un fusil, mais relativement imprécise (portée utile de 50 mètres). Dotation standard de la Légion. Les Bleus surpris sans le leur sont sévèrement réprimandés. *Quelle pièce de votre arme reste susceptible de casser ?*
- **Munitions :** cartouches en papier. Dépensez-les pour recharger votre mousqueton. Cinq utilisations. *Les transportez-vous dans un étui ou en vrac dans un sac de cuir ?*

PAQUETAGE STANDARD

- **Arme de famille** : pas très élégante, mais chargée d'histoire. Il peut s'agir d'une arme de corps à corps, d'une arme à feu, d'un outil agricole ou d'un arc. *Comment vous est-elle parvenue ?*
- **Tentes et matériel de campement** : quelques abris et peut-être la tente du caporal. Permet de s'abriter de la pluie. Tout le monde s'attend à ce que ce soit vous qui les transportiez. Personne ne vous en sera reconnaissant. *À quoi ressemblent vos tentes ?*

  – OU (Prenez soit des tentes et matériel de campement, soit un kit de cuisine + de la nourriture fraîche) –

- **Kit de cuisine :** casseroles, poêles, grilles, épices et charbon de bois que vous devez trimballer. Si le Bleu a oublié le sien, ça risque de barder. *Quel ingrédient ou ustensile vous manque-t-il ?*
- **Nourriture fraîche :** suffisamment pour préparer un bon repas ou un délicieux ragoût. L'une des rares choses qui peuvent vous valoir le respect des Spécialistes. Une seule utilisation. *Quelle touche secrète ajoutez-vous à vos recettes ?*

PAQUETAGE LOURD

- **Armure :** cuirasse et cotte de mailles réglementaire de la Légion. Procure 1 point d'armure contre les attaques physiques. *Savez-vous à qui elle a appartenu naguère ?*
- **Bouclier :** bois et renforts de métal. Procure 1 point d'armure contre les attaques physiques. *Comment est-il peint ou décoré ?*





SPÉCIALISTE
LE SOLDAT

Un vétéran endurci

Les soldats, tenaces et acharnés, sont normalement la colonne vertébrale de la Légion. Mais ils sont tous restés au tapis à la bataille des Champs d'Ettenmark. Si vous devenez un soldat, vous pourriez être en première ligne pour protéger les Bleus qui vous sont confiés. Ou vous pourriez être un féroce chien de guerre, envoyé affronter les ennemis les plus coriaces. Les Bleus respirent toujours plus librement quand ils savent que vous êtes là pour vous interposer entre eux et le danger.

Lorsque vous incarnez un Soldat, vous gagnez en expérience quand vous aidez votre escouade par votre courage ou votre détermination. Quel que soit le prix à payer, vous êtes là pour mener la mission à bien et couvrir de gloire votre escouade.

Quand avez-vous gagné vos galons ? Quelles sont vos relations avec les officiers ? Quel membre de l'escouade a le moins de chances d'en réchapper ?

CAPACITÉS INITIALES

- ◆ ◆ ◆ ◇ **TRIPES**
- ◆ ◆ ◆ ◇ **COMBATTRE**
- ◆ ◆ ◆ ◇ **PARCOURIR**
- ◆ ◆ ◆ ◇ **SYMPATHISER**

ARCHÉTYPES

Si vous hésitez sur la répartition de vos points d'action et de vos capacités spéciales, vous pouvez opter pour l'un des archétypes suivants :

BIFFIN : tripes +1, combattre +1, tirer +2. ***Increvable***.

PILIER : tripes +1, rechercher +1, tirer +1, diriger +1. ***Volonté de fer***.

SERGENT : tripes +1, discipliner +2, diriger +1. ***Sur la brèche***.

SAPEUR : bricoler +1, parcourir +1, démolir +2. ***Grenadier***.

ACTIONS DE SPÉCIALISTE

En tant que Soldat, vous débutez avec un rang en **TRIPES**. Comme toutes les actions de Spécialiste, celle-ci ne demande pas de jet, mais chaque rang dans cette action vous donne droit à un emploi de TRIPES par mission. Avec TRIPES, vous tirez parti des leçons chèrement acquises au cours de votre carrière militaire pour encaisser les horreurs de la guerre.

Chaque emploi de TRIPES vous permet d'ajouter +2 dés à l'un de vos jets de résistance. Il vous faut le dépenser avant le jet, mais cela peut faire la différence entre la vie et la mort. Vous ne pouvez dépenser ainsi qu'un seul emploi de TRIPES pour chaque jet.

CAPACITÉS SPÉCIALES DU SOLDAT

INCREVABLE

Vous pouvez employer l'action tripes pour vous **dépasser**, sans encaisser de stress.

Cependant, si vous dépensez vos tripes afin de gagner +1 dé, vous pouvez également dépenser du stress, ou un autre emploi de TRIPES*, pour améliorer votre effet (et vice versa). Vous ne pouvez pas vous dépasser avec du stress et avec vos tripes pour obtenir le même avantage.*

SUR LA BRÈCHE

Lorsque vous chargez droit dans la gueule d'un ennemi en surnombre ou plus puissant que vous, éliminez **1 stress** et gagnez +1 dé pour parcourir.

*Vous n'obtenez pas cet avantage si vous vous faufilez discrètement jusqu'*à *votre cible. Les assauts frontaux étant dangereux, vous devez en général tenter des jets de* parcourir *pour vous approcher.*

VOLONTÉ DE FER

Vous pouvez employer tripes en armure spéciale contre la peur, la paralysie, la corruption et la fatigue.

Si votre jet entraîne une conséquence relative à la peur, la paralysie, la corruption ou la fatigue, vous pouvez dépenser un emploi de vos TRIPES *comme armure spéciale, même si la conséquence ne s'applique pas directement à vous. Si vous êtes capable de* ***protéger*** *autrui d'une conséquence, vous pouvez aussi appliquer* Volonté de fer *contre celle-ci.*

DE PIED EN CAP

Lorsque vous choisissez votre paquetage, vous pouvez sélectionner 4 cases de charge utile au lieu de 2.

Les cases de charge utile servent à vous doter d'équipement provenant de la liste d'objets standards. Certains d'entre eux peuvent occuper plus d'une case de charge utile.

BOUFFER DU FER, CHIER DES CLOUS

Lorsque vous vous **dépassez**, vous pouvez ignorer toutes les pénalités de blessures. De plus, vous gagnez **+1 dé** afin de résister aux conséquences de tout jet sur lequel vous vous êtes dépassé.

En temps normal, si vous êtes hors de combat (blessure de niveau 3), vous devez vous dépasser pour agir, et cela ne vous procure aucun avantage annexe. Mais grâce à cette capacité, si vous vous dépassez dans ce cas, vous gagnerez quand même **+1 dé** *ou un niveau d'effet, et vous pourrez aussi ignorer toutes vos pénalités de blessures.*

GRENADIER

Vous avez suivi un entraînement au maniement des explosifs et pouvez toujours emporter soit une grenade, soit deux charges explosives, avec votre paquetage léger.

En plus de disposer de façon normale de ces matériels, vous avez également suivi l'entraînement spécial requis pour comprendre leur fonctionnement, savoir bien placer les charges, et connaître les composés alchimiques pouvant servir d'explosifs improvisés. Cela vous donne la possibilité de tenter des jets de ***BRICOLER*** *ou de* ***DÉMOLIR*** *opportuns. Vous pouvez toujours choisir le matériel décrit ci-dessus (une grenade ou deux charges) pour une mission, mais si vous en souhaitez plus, cela devra occuper des cases libres de charge utile.*

CAVALERIE

Si le Quartier-maître a des **chevaux** disponibles, les membres de votre escouade peuvent commencer leur mission avec des montures. Quand vous êtes montés, vous gagnez **+1 dé** pour l'action PARCOURIR.

Si le Quartier-maître a ne serait-ce qu'une seule utilisation de chevaux disponible, votre escouade peut disposer de chevaux sur cette mission. Ceux-ci sont en surplus. Le Quartier-maître peut insister pour qu'ils lui soient rendus sains et saufs, mais dans le cas contraire cela n'affecte pas la disponibilité des chevaux de la Légion. De même, quelques chevaux supplémentaires qui rentreraient au camp à la fin de la mission ne suffiront pas à modifier les capacités de déplacement de la Légion, donc contentez-vous de les ramener à l'écurie sans rien changer au livret de rôle du Quartier-maître. Par ailleurs, un Soldat avec Cavalerie ne permet pas d'obtenir le bonus de +1 dé au jet d'engagement pour les missions de reconnaissance (voir les sections Le Second et Le Quartier-maître).

Être à cheval peut aussi jouer sur votre position ou votre effet quand vous faites des jets de parcourir, en particulier lorsque vous vous traversez les rangs ennemis ou essuyez des tirs.

FORMATION SPÉCIALISÉE

Vous pouvez être **promu** Spécialiste (Roc, Toubib, Officier, Éclaireur ou Sniper). Créez alors un nouveau livret de personnage et choisissez une capacité spéciale de ce Spécialiste, et un rang de son action de Spécialiste.

Pour pouvoir être promu Spécialiste, vous devez posséder toutes les actions initiales du Spécialiste en question, au moins au rang où un personnage débutant les posséderait. Par exemple, si vous souhaitez devenir Sniper, vous devez avoir 1 rang en RECONNAÎTRE et 2 rangs en TIRER. Vous gagnez un rang de l'action du Spécialiste, donc, dans cet exemple, vous gagneriez un rang en VISER. Si vous possédez déjà l'action VISER, cela vous confère un rang supplémentaire, jusqu'à la valeur maximum autorisée pour votre personnage, normalement de 3.

ÉQUIPEMENT ET PAQUETAGE DU SOLDAT

PAQUETAGE LÉGER

- **Armure de qualité :** procure 1 point d'armure contre les attaques physiques. Ornée ou teinte. Ajustée à vos mesures. *Qu'est-ce qui permet de l'identifier comme étant la vôtre ?*
- **Souvenir du pays :** un bijou. Des fleurs séchées. Une épée de qualité portant un blason familial. Un portrait miniature. Une lettre ou un livre. *Qu'est-ce qui vous manque le plus, si loin de chez vous ?*
- **Kit de qualité :** sélectionnez-en un : kit de soins, d'escalade, de cuisine, de réparation, de soldat, ou de démolition. *Quel surnom affectueux l'escouade vous a-t-elle donné, vu le matériel que vous transportez ?*
- **Arme** à une main **de qualité :** une épée de duel, une épée longue, un sabre, une lance en bois d'arbrecœur, ou toute autre arme à une main similaire. Dotée d'un nom propre et d'une qualité exceptionnelle. *De quoi est-elle constituée et qui l'a forgée* ?

PAQUETAGE STANDARD

- **2 cases de charge utile supplémentaires :** sélectionnez jusqu'à 2 cases de charge utile supplémentaires dans la liste des objets standards (il peut s'agir de deux objets occupant chacun une case). Si une version de qualité existe pour cet objet (par exemple : un pistolet de qualité), c'est elle que vous obtenez. *Pourquoi ces objets font-ils partie de votre paquetage ?*
- **Bouclier de qualité :** bouclier entièrement métallique embossé du symbole de votre choix. Procure 1 point d'armure contre les attaques physiques. *Quel insigne décore sa face avant* ?
  – OU (Choisissez soit un bouclier de qualité soit une arme lourde de qualité) –
- **Arme lourde de qualité :** claymore, marteau de guerre, morgenstern, ou toute autre arme à deux mains. Bien rodée et familière entre vos mains. *Qu'avez-vous terrassé avec cette arme ?*

PAQUETAGE LOURD

- **1 case de charge utile supplémentaire** : sélectionnez 1 case de charge utile supplémentaire dans la liste des objets standards. Si une version de qualité existe pour cet objet (par exemple : un pistolet de qualité), c'est elle que vous obtenez. *Pourquoi cet objet fait-il partie de votre paquetage ?*
- **Armure lourde de qualité :** procure 2 points d'armure contre les attaques physiques. Ornée ou teinte. Ajustée à vos mesures. *Qu'est-ce qui permet de l'identifier comme étant la vôtre ?*

PROMOTION

La **promotion** est l'acte de gagner de l'expérience et de changer de livret de personnage. Les Bleus sont promus Soldats, qui sont eux-mêmes promus Spécialistes. Il existe quelques points clés à aborder lorsque vous montez en grade.

PRÉREQUIS

Une promotion est obtenue en choisissant la capacité spéciale adéquate. Si vous avez atteint votre limite de capacités spéciales, vous ne pouvez plus être promu. De plus, vous devez avoir la valeur minimum dans les actions initiales de votre nouveau livret de personnage, sauf pour l'action de Spécialiste. Puisque les Bleus débutent avec les mêmes actions que les Soldats, un Bleu peut toujours être promu Soldat. En revanche, il est plus difficile d'être promu Toubib, en raison des actions supplémentaires de celui-ci.

Lorsque vous êtes promu, vous conservez et transférez corruption, souillure, trauma, blessure et stress. Ajoutez tous les détails utiles concernant votre personnage dans la section « notes », comme son apparence, ses traits de personnalité, ou les détails de ses antécédents.

Pour un Soldat, la capacité de promotion est *Entraînement de Spécialiste*. Vous ne pouvez la sélectionner qu'en capacité ultérieure, pas lors de votre promotion au grade de Soldat ou de la création du personnage. Pour les Bleus, cette capacité est *Plus jamais un Bleu*. **Vous pouvez et devez** la sélectionner comme seconde capacité spéciale.

Lorsque vous êtes promu, vous gagnez une capacité spéciale de votre nouveau livret de Spécialiste et un rang de l'action de Spécialiste correspondante. Pour les Bleus, cela signifie que vous gagnez un rang de tripes. Lorsque vous choisissez la capacité de votre nouveau livret de personnage, vous ne pouvez pas prendre directement une autre capacité de promotion. Ainsi, si vous êtes promu de Bleu à Soldat, vous ne pouvez pas sélectionner *Entraînement de Spécialiste*.

Si vous avez débuté en tant que Bleu, n'oubliez pas d'ajouter la capacité de Bleu avec laquelle vous avez débuté lorsque vous transférez votre personnage à son nouveau livret. En général, cela peut être ajouté dans la section « notes ». La capacité *Rien qu'un môme* est remplacée par une deuxième capacité de Soldat, mais là non plus il ne peut s'agir d'*Entraînement de Spécialiste*. *En sortir vivant* est reflété sur votre nouveau livret de personnage en prenant *Survivant*. Si vous possédiez *Cuisine maison*, ajoutez « Nourriture fraîche » sur l'une des lignes vierges de votre section « charge utile ».

Si un Bleu est promu Soldat grâce à une récompense de mission (voir les missions spéciales du Chapitre 10 ou le jet d'engagement de la mission secondaire, page 132), traitez simplement cet événement comme s'il avait gagné la capacité *Plus jamais un Bleu* (Créez donc d'abord le livret de personnage du Bleu, si ce n'était pas déjà fait).

LIMITES DE PROGRESSION

Un personnage peut posséder jusqu'à 6 capacités et 20 points d'actions (voir page 57). Si vous atteignez ces limites, vous ne pouvez plus être promu. Mais il est très peu probable que cela se produise au cours de votre première campagne.

Lorsqu'un Bleu est promu, il conserve sa capacité spéciale de Bleu ! C'est une récompense pour avoir réussi à le garder en vie, et une incitation à la promotion au sein de la Légion. Une fois que vous êtes promu, cette capacité n'occupe pas un emplacement de Vétéran. En revanche, quand un Soldat reçoit une promotion, il ne peut conserver qu'au maximum deux capacités spéciales de Soldat, en les enregistrant sur son nouveau livret comme capacités de Vétéran. Les Spécialistes se concentrent sur d'autres activités que celles dévolues aux Soldats, ce qui se reflète par un changement dans leurs capacités. Si vous possédez plus de deux capacités spéciales de Soldat, choisissez les deux que vous conservez. Gardez à l'esprit que vous ne conservez pas la capacité spéciale de promotion après avoir été promu, donc ces capacités ne sont pas comptabilisées pas dans vos limites, pas plus qu'elles n'ont besoin d'être notées sur le livret.

Certaines capacités, comme *Endurci*, sont communes aux Spécialistes et aux Soldats. Les niveaux de ces capacités sont directement transférés. Si vous avez sélectionné la capacité Élite, les actions que celle-ci affecte restent les mêmes. Vous n'êtes pas obligé de devenir un Spécialiste. Certains Légionnaires font le choix de rester des Soldats de métier.



EXEMPLES DE PROMOTION

Juan a complété le compteur d'expérience de son livret de personnage à la suite de la dernière mission, et décide que Bûcher Rouge Frappant va être promu au grade d'Officier. Il dirige les Loups ardents depuis déjà un bon moment, et il est temps qu'il progresse au sein de la Légion. Juan sélectionne la capacité spéciale Entraînement de Spécialiste *et commence à remplir un livret d'Officier. Il s'assure que Bûcher possède les rangs en actions prérequises de l'Officier (2 en* INFLUENCER *et 1 en* DISCIPLINER*). Il note son nom, les traits d'origine, et prend soin de détailler l'apparence et la personnalité de Bûcher dans la section « notes » du nouveau livret.*

Juan transfère également les 3 points de corruption accumulés par Bûcher, ainsi que le trauma qu'il a subi, en entourant la séquelle traumatique adaptée. Il coche deux avancements de Vétéran afin de conserver deux de ses capacités de Soldat – Increvable *et* Sur la brèche. *Malheureusement, son transfert lui fait perdre* Volonté de fer. *Il transfère également un niveau d'*Endurci, *sans pour autant avoir à dépenser un emplacement de Vétéran, puis choisit* Commander de l'avant *pour sa première capacité spéciale d'Officier. Il reporte les valeurs d'action de Bûcher, en notant 3* TRIPES *dans la section « actions de Spécialiste ». Son nouveau livret d'Officier indique déjà 1 rang en* CONTACTS*. Le nouvel Officier Bûcher Rouge Frappant est prêt à prendre ses fonctions !*

En conservant l'exemple ci-dessus, si Juan avait souhaité que Bûcher devienne Toubib pour remplacer un camarade récemment tombé au champ d'honneur, il aurait dû commencer par vérifier les valeurs d'actions de Bûcher. Puisque celui-ci n'avait pas les deux rangs requis en RECHERCHER*, la promotion en tant que Toubib aurait été impossible. Mais Bûcher peut étudier et s'améliorer dans l'action requise. Ne pouvant promouvoir Bûcher comme Toubib, Juan a le choix entre opter pour une nouvelle capacité spéciale ou décider que Bûcher sera promu à une autre Spécialité.*

Alice vient de terminer une mission avec le chevalier Myrtia, et décide que pour elle, c'est… Plus jamais une Bleue. *Elle prend un livret de Soldat. Puisque les actions initiales sont les mêmes pour les Bleus et les Soldats, elle n'a pas à les vérifier, et note directement son nom, ses traits d'origine, l'apparence et la personnalité de Myrtia sur le nouveau livret. Sa capacité de Bleu Touche-à-tout est déjà incorporée dans les valeurs d'actions de Myrtia, donc elle se contente d'ajouter rapidement « Capacité de Bleu :* Touche-à-tout *» dans l'espace réservé aux notes, puis elle reporte ses actions. Elle choisit ensuite d'emblée comme nouvelle capacité l'avancement de Vétéran* Ambidextrie, *provenant du livret du Sniper. Myrtia, armée des pistolets orites de sa famille, va devenir une pistolero redoutable en combat à courte portée. Puisqu'elle n'a ni corruption, souillure ou trauma à reporter, elle n'a à transférer que ses 3 points de stress sur son nouveau livret de Soldat. Myrtia, la Soldate, peut se présenter au rapport !*



CHAPITRE 3
LA LÉGION

Nous avons pris la route depuis plusieurs jours. Nous nous réveillons alors qu'il fait encore sombre, et nous montons le camp longtemps après le retour de l'obscurité. La Légion est fatiguée, mais chaque fois que l'un d'entre nous faillit, le Commandant passe au trot avec une plaisanterie aux lèvres. Lorsque les esprits échauffés mènent à des paroles malheureuses, le ton redescend immédiatement sous le regard sévère du Second. Même si nos chefs sont fatigués, ils refusent de le montrer. Nous sommes tous depuis longtemps couchés que le Quartier-maître en est encore à compter les rations du jour suivant.

Je ne sais pas à quel point tout cela est une façade. Je me pose des questions sur les individus qui se cachent derrière ces apparences bien policées. Je ne connais même pas leurs noms. On ne les appelle que par leurs titres. J'irai demander à notre Gardienne des Chroniques si elle possède de quelconques description de leurs exploits d'avant leur promotion à leurs postes actuels. Mais pour l'heure, je les observe depuis mon poste sur les chariots et j'esquisse leurs portraits quand ils pensent que personne ne les observe.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

Au centre du récit, on trouve la Légion elle-même – ses personnages hagards, ses maigres ressources, ses rares espions dignes de confiance, ses bribes de renseignements. Il y a trop d'éléments à suivre pour une seule personne, d'où le partage des responsabilités entre les différents Rôles.

Chaque joueur, y compris le MJ, endosse un Rôle et assume une partie des responsabilités du jeu pour qu'elles soient gérables en groupe. Le Rôle du MJ est de générer les missions, de décrire les scènes et d'incarner les morts-vivants et l'Élu. Chacun des autres joueurs contribue à incarner La Légion et ses intérêts, et leurs responsabilités sont d'égale importance.

Chaque Rôle de Légion est également un personnage – l'un des membres de l'état-major de la Légion. Ils restent au camp et orchestrent les opérations de la Légion au jour le jour. Ces personnages sont souvent mis en avant durant les scènes de Retour au camp ou au cours du jeu libre qui émerge ensuite. Le MJ peut également inclure l'Élu dans ces scènes.

Dans ce chapitre, vous en apprendrez plus sur les Rôles de Légion et sur la façon d'exploiter le plein potentiel de l'unité. Le Rôle du MJ est abordé plus en détail dans la section *Phase de mission*, page 213.

LA PREMIÈRE SESSION DE JEU

Les Rôles de Légion interviennent surtout durant la **phase de campagne**, il est donc inutile de les créer tout de suite. Au cours de la première session, vous devez cependant déterminer qui endosse le rôle du MJ. Tous les autres joueurs créent des Spécialistes, tandis que le MJ sélectionne un Élu, deux Brisés, puis prépare la mission initiale. Une fois la mission initiale terminée, chacun des joueurs Légionnaires sélectionne l'un des Rôles de Légion.

CHOIX DES RÔLES DE LÉGION

Vous pouvez lire à vos joueurs les descriptions de Rôles ci-dessous, ou faire circuler les livrets de rôles pour leur laisser faire leur choix en fonction de ce qui les intéresse le plus.

Il existe trois Rôles obligatoires :

LE COMMANDANT — OBLIGATOIRE

Responsable du suivi du temps et de la position de la Légion, ainsi que de l'exploitation des renseignements récoltés.

Incarnez le Commandant si vous souhaitez décider de la route à suivre pour rejoindre Dague-en-Ciel et des missions à remplir, et prendre des décisions stratégiques informées

LE SECOND — OBLIGATOIRE

Responsable du moral des troupes et des effectifs de la Légion.

Incarnez le Second si vous souhaitez décider des personnels à déployer sur chaque mission, de qui les commandera, et gérer les effectifs de la Légion.

LE QUARTIER-MAÎTRE — OBLIGATOIRE

Responsable du matériel de la Légion et du personnel non combattant.

Incarnez le Quartier-maître si vous souhaitez vous assurer que les personnels partant en mission sont correctement équipés et que la Légion dispose toujours de tout le nécessaire pour atteindre ses objectifs.

Chaque Rôle contrôle un domaine clé pour la Légion : le moral (responsabilité du Second), le renseignement (responsabilité du Commandant) et la logistique (responsabilité du Quartier-maître). Ce triumvirat est étroitement lié et devra coopérer au mieux afin d'amener la Légion jusqu'à Dague-en-Ciel.

En outre, il existe deux Rôles optionnels. Pour les tables réunissant quatre joueurs, sélectionnez l'un des deux. Pour les groupes plus nombreux, voir page 437. Ces Rôles optionnels sont :

LE GARDIEN DES CHRONIQUES — OPTIONNEL

Responsable des croyances de la Légion, des scènes de Retour au camp, et de la rédaction des Chroniques.

Incarnez le Gardien des Chroniques si vous souhaitez parler au nom de la personnalité propre de la Légion et guider ses actions dans le présent *grâce aux chroniques de son passé.*

LE MAÎTRE DES ESPIONS — OPTIONNEL

Responsable d'un réseau d'espions et de la manipulation des cibles.

Incarnez le Maître des espions si vous souhaitez jouer sur le long terme, en rivalisant de ruse et de stratégie avec les Brisés eux-mêmes.

CONFIGURATION

Chaque Rôle est configuré individuellement. Cette étape vous donne l'occasion de détailler la personnalité et le caractère de votre membre de l'état-major, qui devra poser quelques questions au MJ, pour définir ce dont la Légion dispose exactement, en fonction des résultats de la mission initiale.

Notez que si les Rôles existent en tant que personnages bien réels au sein de la Légion, la plupart du temps ils ne sont pas nommés directement. L'usage est que les Légionnaires les désignent par leur grade : « Il faudra consulter le Commandant à ce propos. » Mais vous êtes libres de les baptiser si nécessaire (ou si souhaité).

RESPONSABILITÉS

Chaque Rôle a ses propres responsabilités. De par leur conception, les Rôles sont interdépendants et un certain degré de discussion et de coopération autour de la table est attendu, mais le dernier mot concernant chaque domaine de responsabilité appartient toujours au joueur qui interprète le Rôle concerné.

Si des questions se posent sur un sujet particulier, consultez le joueur en question. *Quel Bleu a fauté ?* Consultez le Second. *Que sait la Légion sur le Vieil Empire ?* Consultez le Gardien des Chroniques.

VOUS AVEZ DIT OBLIGATOIRE ?

Si l'un des joueurs manque l'une des sessions de jeu (en particulier si vous jouez avec quatre Rôles de Légion), ne vous inquiétez pas. Nommez un « suppléant » (exemple : suppléant du Second). Toutes les décisions relatives à ce Rôle peuvent être soumises au vote des autres Rôles de Légion, mais en cas d'égalité, la décision doit revenir au joueur désigné comme suppléant, qui gérera aussi les responsabilités spécifiques du Rôle.



RÔLE DE LÉGION
LE COMMANDANT

Mon devoir est d'être le solide gouvernail de la Légion emportée par la rivière du destin, et de trouver le bon cap pour naviguer dans les eaux les plus tumultueuses.

Des voix par dizaines, chacune exprimant ses propres besoins. Une horde de morts-vivants sur vos talons. Des provisions rationnées, le moral en berne, et d'innombrables problèmes à résoudre. Le commandement est un lourd fardeau. Choisissez la mauvaise mission, et vous voilà privé du matériel nécessaire à la suivante. Ignorez le moral des troupes et vous subirez le pire de ce que la guerre peut vous infliger. Échouez à saisir les occasions qui se présentent, et même si vous parvenez à rejoindre Dague-en-Ciel, vous pourriez ne pas être capable de survivre à l'hiver qui s'annonce. Quels choix allez-vous faire ?

Incarnez le Commandant si vous souhaitez décider de la route à suivre pour rejoindre Dague-en-Ciel et des missions à remplir, et prendre des décisions stratégiques informées.

CONFIGURATION INITIALE (APRÈS LA PREMIÈRE PHASE DE MISSION)

- **DÉCRIVEZ LE COMMANDANT.** Sélectionnez ses traits dans la liste ci-dessous.
- **PRESSION INITIALE.** Demandez au MJ quelle est la **pression** restante à la suite de la première mission.
- **TEMPS DE DÉPART.** Demandez au MJ comment la première mission a affecté le **temps** qu'il vous reste pour rallier Dague-en-Ciel.
- **RENSEIGNEMENT INITIAL.** Demandez au MJ si des points de **rens** (représentant le renseignement recueilli) ont été obtenus lors de la première mission, et en quoi ils consistent.
- **AVANCÉE.** Une fois que le Quartier-maître a conduit ses actions de campagne pour la première fois, la Légion doit **obligatoirement** avancer vers le Front de l'ouest, première étape sur la route de Dague-en-Ciel.

TRAITS DU COMMANDANT

Pour décrire votre Commandant, faites votre choix parmi les traits suivants :

ORIGINES (choisissez-en 1) : *Bartan. Orite. Zemyati. Panyar. Autre.*

RÉPUTATION (choisissez-en 1) : *Féroce. Sournois.* In*fatigable. Fier. Inspirant.*

PERSONNALITÉ (choisissez-en 1-2) : *Audacieux. Froid. Calculateur. Stoïque. Orgueilleux.*

APPARENCE (choisissez-en 1-3) : *Agile. Hagard. Impeccable. Balafré. Athlétique.*

RESPONSABILITÉS

- **SUIVEZ LE TEMPS ET LA PRESSION.** La **pression** comme le **temps** augmentent quand **le temps passe** ou en conséquence de certaines pénalités de mission. La pression diminue après certaines missions, et est remise à zéro quand la Légion **avance**. Le temps diminue (rarement) comme récompense de certaines missions.
- **SUIVEZ LA POSITION ET LE MOUVEMENT.** Décidez du bon moment pour faire avancer la Légion. Vous ne pouvez jamais revenir sur vos pas – la horde des morts-vivants est sur vos talons. Marquez la position de la Légion et la route empruntée sur votre carte.
- **SÉLECTIONNEZ LES MISSIONS.** Décidez du type de mission à privilégier (assaut, reconnaissance, religieuse, ou logistique) puis faites-en part au MJ. Celui-ci vous indiquera les missions à accomplir. Sélectionnez les deux missions à effectuer, puis établissez laquelle est « prioritaire » et sera jouée autour de la table. L'autre devient « secondaire » et son résultat sera entièrement décidé par un jet d'engagement. S'il y a une troisième mission, vous ne pouvez pas la remplir et elle échoue automatiquement (vous en subirez donc automatiquement les pénalités, s'il y en a).
- **SUIVEZ ET EXPLOITEZ LE RENSEIGNEMENT.** Dépensez vos points de **rens** pour gagner +1 dé sur les jets d'engagement des missions ou accéder à l'une des **missions spéciales** de votre position actuelle. Posez vos questions de renseignement avant chaque mission. Vous pouvez également obtenir des points de **rens** grâce aux récompenses de mission.
- **COLLABOREZ AVEC LES AUTRES RÔLES.** Consultez le reste des joueurs afin de prendre les meilleures décisions possible, mais gardez le dernier mot concernant les responsabilités qui vous incombent. Le destin de la Légion est entre vos mains. Bonne chance.

TEMPS

Il est de votre responsabilité de suivre le **temps**. Le temps dont vous disposez augmente ou diminue en conséquence de la mission, et il augmente toujours d'un point au cours de l'étape **le temps passe**. Disposer du temps nécessaire pour rejoindre Dague-en-Ciel et en consolider les défenses est primordial pour la Légion, et vous devriez toujours garder un œil sur l'horloge afin de déterminer quand il convient d'avancer.

Il y a trois compteurs de **temps** constitués chacun de 10 segments. Quand l'un d'eux se remplit, le monde évolue et la saison change. Les températures fraîchissent, les feuilles jaunissent, les dernières pluies d'été font place aux jours d'automne où pointent déjà les froidures de l'hiver. Les morts-vivants gagnent aussi en puissance, en débloquant une nouvelle capacité (Cela ne se produit que la première fois qu'un compteur de **temps** se remplit, donc si le compteur recule en conséquence d'une récompense de mission puis que le même compteur se remplit de nouveau, les morts-vivants ne gagneront pas une nouvelle capacité pour autant).

Si votre temps est complètement écoulé, la Légion est entièrement cernée avant d'arriver à Dague-en-Ciel. La partie est perdue, la Légion est mise en déroute ou massacrée. Rendez-vous page 428 pour plus d'informations sur la fin du jeu.

PRESSION

La **pression** représente la force de la menace des morts-vivants autour du camp. Chaque fois que **le temps passe**, augmentez la pression d'un point. Rater certaines missions peut également faire monter la pression, tout comme le fait de négliger certains problèmes dans le récit.

La pression peut bien évidemment influer sur vos missions, puisque si les morts-vivants sont plus nombreux ou redoutables dans une certaine zone, cela devrait logiquement avoir des répercussions sur les missions.

AVANCÉE

À la suite des actions de campagne, vous pouvez décider d'avancer. S'il y a un désaccord à ce sujet, vous avez le dernier mot.

Si vous avancez :

- Marquez la nouvelle position de la Légion sur la carte ;
- Lancez un nombre de dés égal à votre **pression** et cochez un nombre de segments sur votre compteur de **temps** selon le résultat du jet (**1-3 :** un segment. **4/5 :** deux. **6 :** trois. **CRITIQUE :** cinq).

Avant de lancer les dés, consultez le Quartier-maître. Si ce dernier dépense une utilisation de ses **chevaux**, vous pouvez réduire votre pression d'un point. Si cela la réduit à zéro, traitez ce jet comme un jet classique, en retenant le résultat le plus faible de deux dés. Le Quartier-maître peut dépenser en une fois autant d'utilisations de ses **chevaux** qu'il en a de disponibles.

Après votre avancée, remettez la pression à zéro, puisque vous avez – momentanément – échappé à la horde qui vous poursuit.

À plusieurs étapes, (Plainevast, Montesoleil, Fort Calisco) plusieurs chemins s'offrent à vous. La route du nord est plus longue, mais les récompenses qu'on y trouve, notamment le temple caché de Kevala, sont remarquables. La route du sud est quant à elle plus peuplée, ce qui offre de plus nombreuses occasions d'approvisionnement, mais la traîtrise du genre humain est bien connue. Enfin, la route intermédiaire vous fait traverser une forêt sombre touchée par un pouvoir ancien. Choisissez prudemment.

Lorsque vous réfléchissez à avancer ou pas, prenez en compte le temps qu'il vous reste et les résultats possibles de votre jet de pression. Si vous ne lancez qu'un seul dé, le pire résultat possible est de trois coches sur un **6**. Cela permet aux Commandants expérimentés de découper le jeu en autant d'avancées possibles selon le temps restant.

Dans certains cas, au cours de votre campagne, passer du temps supplémentaire à la même étape vous sera utile. La plupart des villes, en particulier Plainevast, sont des options viables pour ces haltes. Y passer plus de temps peut vous permettre d'acquérir du matériel, de recruter des troupes, ou de lancer les missions de logistique ou de reconnaissance pour obtenir les ressources clés dont vous aurez besoin plus tard dans votre campagne.

ÉTAPES

L'une de vos responsabilités est de suivre la marche de la Légion. Entourez simplement sur la carte la dernière étape que la Légion a atteinte. Vous feriez bien de noter quelque part tout ce que vous avez appris sur ces différentes étapes – grâce aux questions de renseignement (voir ci-dessous) ou aux missions. Annoter directement la carte peut aussi vous aider.

Dans le chapitre 10, vous retrouverez les descriptions détaillées des différentes étapes, ainsi que la carte de l'Aldermark (où elles sont réparties). Ces étapes sont les suivantes :

- **LE FRONT DE L'OUEST :** un petit camp militaire. Des soldats éreintés. De nombreux morts-vivants.
  Types de missions : assaut, reconnaissance. **Mène à :** Plainevast.
- **PLAINEVAST :** naguère une prospère ville de plaine, protégée par une antique muraille.
  Types de missions : toutes. **Mène à :** Montesoleil ou à la Longue route.
- **LA LONGUE ROUTE :** stèles de protection antiques. Marches longues, distances interminables. Peu de ressources.
  Types de missions : assaut, reconnaissance. **Mène aux :** mines de Barrak.
- **LES MINES DE BARRAK :** riches mines de montagne. L'endroit parfait pour se réapprovisionner en foudre noire.
  Types de missions : assaut, reconnaissance, logistique. **Mène** à : la passe des Pendus.
- **LA PASSE DES PENDUS :** une étroite route de montagne. De nombreux temples. Quelques rares ressources.
  Types de missions : assaut, reconnaissance, religieuse. **Mène à :** la forêt de Talgon.
- **LE CAMP DE MONTESOLEIL :** camp situé en plaine. Surpeuplé de réfugiés. Destriers de qualité.
  Types de missions : assaut, reconnaissance. **Mène aux** : bois de Duresh ou à Rivecouchant.
- **LES BOIS DE DURESH :** bêtes féroces. Chasseurs méfiants. Orientation difficile.
  Types de missions : assaut, reconnaissance, religieuse. **Mène à :** la forêt de Talgon.
- **LA FORÊT DE TALGON :** des bois denses sacrés pour le dieu Cornu. Présence de Grandes bêtes.
  Types de missions : reconnaissance, religieuse. **Mène à :** Fort Calisco.
- **RIVECOUCHANT :** cité fortifiée. Méfiante et corrompue. Orgueil et intrigues politiques.
  Types de missions : toutes. **Mène à :** Rivelevant.
- **RIVELEVANT :** riche cité. Habitants très fiers et religieux. Rivalité avec Rivecouchant.
  Types de missions : toutes. **Mène à :** Fort Calisco.
- **FORT CALISCO :** avant-poste militaire assiégé, au pied des montagnes.
  Types de missions : toutes. **Mène à :** la Chaussée haute ou à la Gueule.
- **LA CHAUSSÉE HAUTE :** vieux chemin de pèlerinage. Embuscades faciles.
  Types de missions : assaut, reconnaissance. **Mène à :** la forteresse de Dague-en-Ciel.
- **LA GUEULE :** antique passage souterrain. Défenseurs cachés. Vieilles tombes.
  Types de missions : assaut, religieuse. **Mène à :** la forteresse de Dague-en-Ciel.
- **LA FORTERESSE DE DAGUE-EN-CIEL :** Contrôle la passe. Votre mission consiste à en assurer la défense jusqu'à ce que la neige stoppe la progression des morts-vivants.

MISSIONS

MISSIONS PRIORITAIRES

Avant que le MJ ne génère les missions, à la fin de la phase de campagne, décidez quel type de missions vous souhaitez privilégier et discutez-en avec le MJ. Cela aura un impact sur le type de missions qui vous seront proposées.

Si vous devez faire remonter votre moral, privilégiez les **missions d'assaut**. S'il vous faut des renseignements, privilégiez les **missions de reconnaissance**. Si vous êtes à court de matériel, privilégiez les **missions logistiques**. Si vous pouvez vous permettre de perdre un peu de temps, privilégiez les **missions religieuses**.

Gardez à l'esprit quelles missions sont possibles (notées sur le livret de rôle du Commandant) à chaque étape. Les villes proposent habituellement tous les types de missions existants, tandis que les routes et les sentiers que vous devrez emprunter risquent d'être des cauchemars logistiques. En cas de doute, consultez le MJ – le chapitre 10 Étapes vous détaille les spécificités de chaque lieu d'étape.

Vos décisions influeront grandement sur les résultats obtenus, mais elles ne vous garantissent pas l'obtention de missions du type désiré. Il vous faudra parfois vous y reprendre à plusieurs fois pour tomber sur la mission répondant exactement aux besoins de la Légion.

SÉLECTION DES MISSIONS

Lors de chaque phase de mission, le MJ va générer **deux ou trois missions**. Chacune de ces missions présentera des pénalités, des récompenses et des prérequis différents. L'une de vos tâches principales durant le jeu consiste à décider quelles missions accepter – et à définir la mission principale et la mission secondaire.

Toute mission non retenue échoue automatiquement. La sévérité des pénalités d'échec peut donc être votre critère principal de sélection des missions. À moins que vous n'estimiez que les récompenses de telle mission sont trop tentantes pour la refuser. Les réponses aux questions de renseignement peuvent vous aider dans votre choix. Si un désaccord persiste, c'est vous qui avez le dernier mot, donc faites les meilleurs choix possible.

Chaque étape propose trois missions spéciales. Vous y accéderez parfois par hasard (via un jet du MJ), ou en dépensant un point de renseignement. En règle générale, la mission spéciale à laquelle vous accédez est laissée au choix du MJ, sauf si vos espions ont terminé une commission de recherches. Les missions spéciales sont souvent liées à l'Histoire du monde et vous offrent de meilleures récompenses que les missions classiques, dont, peut-être, des **faveurs** qui aident votre Élu à progresser.

RENS ET RENSEIGNEMENT

Vous recueillez du **rens** (unité mesurant la quantité de renseignements récoltés) par vos récompenses de mission. Le **rens** a moult usages pour un Commandant entreprenant. Vous pouvez le dépenser pour accéder à de meilleures missions, améliorer vos chances sur les missions choisies, et en apprendre plus sur ces missions avant de les sélectionner. Le renseignement est un élément précieux, et vous obtiendrez presque toujours du **rens** par les missions de reconnaissance, que vous pouvez donc privilégier si votre réserve s'épuise.

ENGAGEMENTS

Vous pouvez dépenser du **rens** pour ajouter un dé au jet d'engagement de n'importe quelle mission, y compris une mission secondaire. Ainsi, votre connaissance concrète des morts-vivants peut se traduire par un avantage sur le champ de bataille. Et comme le résultat des missions secondaires est entièrement déterminé par le jet d'engagement, cela peut s'avérer un outil essentiel à la santé à long terme de la Légion.

MISSIONS SPÉCIALES

Vous pouvez dépenser du **rens** pour accéder à l'une des missions spéciales du lieu où vous vous trouvez (voir *Missions spéciales*, dans la section *Missions*, page 215).

QUESTIONS DE RENSEIGNEMENT

Avant de choisir vos missions, vous pouvez poser au MJ des questions de renseignement. Posez une question de chaque liste, jusqu'à la liste correspondant au **rens** dont vous disposez. Ces questions exploitent le renseignement récolté et les résultats de son analyse, appliquée aux missions présentées par le MJ. Certaines questions concernent directement les missions qui vous intéressent, tandis que d'autres se concentrent sur les routes potentielles à emprunter ou les informations vous parvenant d'ailleurs. Utilisez ces dernières afin de guider vos choix d'avancée.

Vous pourriez poser d'autres questions que celles figurant sur ces listes, à la discrétion du MJ. En règle générale, les questions correspondant à **zéro rens** sont très étroites et ciblées sur les missions actuelles, tandis que les questions à **3 rens** sont très larges, et concernent la progression globale de la campagne.

Si vous détenez **zéro rens ou plus**, posez l'une des questions suivantes :

- *Quelle est la menace la plus élevée que nous risquons de rencontrer au cours de ces missions ?*
- *Doit-on s'attendre à beaucoup de déplacements durant ces missions ?*
- *Quel matériel serait utile pour cette mission ?*
- *Quelles sont deux approches possibles sur cette mission ?*
- *Quelles escouades se méfient ou ne respectent pas le commandement ?*
- *Que pense notre Élu de ces missions ?*

Si vous détenez **1 rens ou plus**, posez l'une des questions suivantes :

- *Que serait-il utile d'emporter sur cette mission ?*
- *Qui se sent concerné par cette mission ?*
- *À quel défi risquons-nous de faire face lors de cette mission ?*
- *De quel Brisé devons-nous nous attendre à affronter les forces sur ces missions ?*
- *Quelles sont les ressources ou les avantages que peut trouver la Légion en tel lieu d'étape ?*
- *Quelle faiblesse pourrait présenter un type d'Élite que nous avons déjà rencontré ?*
- *Quel instinct ou envie pourrait ressentir un type d'Élite que nous avons déjà rencontré ?*

Si vous détenez **2 rens ou plus**, posez l'une des questions suivantes :

- *Quel Notoire ou quel Lieutenant risquons-nous d'affronter au cours de cette mission ?*
- *Quelle est la principale faiblesse de la position des morts-vivants sur cette mission ?*
- *Est-ce lié à une mission précédente ? Et si oui, comment ?*
- *Dans quelle direction les Brisés se dirigent-ils ?*
- *Quels défis ou problèmes pourraient se poser à la Légion en tel lieu ?*
- *Quelle est la faiblesse d'un Notoire que nous avons déjà rencontré ?*

Si vous détenez **3 rens ou plus**, posez l'une des questions suivantes :

- *Quelle est la faiblesse d'un Lieutenant que nous avons déjà rencontré ?*
- *Quel instinct ou envie ressent un Lieutenant que nous avons déjà rencontré ?*
- *Que recherche spécifiquement tel Brisé ?*
- *Quelles sont les missions spéciales dont nous avons entendu parler pour tel lieu d'étape ?*
- *Quelles sont les dernières nouvelles du Roi des Braises ?*



RÔLE DE LÉGION
LE SECOND

Mon premier devoir est envers les personnes placées sous mon commandement, dont je dois m'assurer qu'elles sont préparées et aptes au combat.

Des deux mille soldats qui formaient autrefois la Légion, seuls quelques dizaines ont survécu. Tous se tournent vers vous pour recevoir leurs ordres. Ils ont besoin que vous soyez un chef solide, capable de les protéger sur le terrain comme au camp. La Légion veut que vous les envoyiez au feu. Mettez la mauvaise personne à la tête d'une mission, et l'escouade entière pourrait y rester. Déployez la mauvaise escouade, et la mission sera privée d'une compétence fondamentale. Allez-vous risquer d'envoyer l'Éclaireur blessé si vous n'avez personne d'autre sous la main pour ce boulot ? Quels choix allez-vous faire ?

Incarnez le Second si vous souhaitez décider des personnels à déployer sur chaque mission et de qui les commandera, et gérer les effectifs de la Légion.

CONFIGURATION INITIALE

- **Décrivez le Second.** Sélectionnez ses traits dans la liste ci-dessous.
- **Moral initial.** Demandez au MJ comment la première mission a affecté le **moral** de la Légion.
- **Créez des Spécialistes supplémentaires.** La Légion entame la campagne avec cinq Spécialistes. À vous de détailler ceux qui n'ont pas été créés par les autres joueurs avant la première mission. Décrivez où chacun d'entre eux se trouvait pendant cette première mission. *Vous n'êtes pas obligé d'avoir un Spécialiste de chaque type, même si cela représente un bon choix par défaut.*
- **Étoffez votre escouade initiale.** La Légion débute avec six escouades entièrement constituées de Bleus, mais vous n'aurez à les détailler que quand cela sera nécessaire. Pour le moment, détaillez l'escouade qui a participé à la mission initiale : sélectionnez les noms et les origines de tous les membres de l'escouade qui n'ont pas encore été joués ou nommés au cours de la mission.

TRAITS DU SECOND

Pour décrire votre Second, faites votre choix parmi les traits suivants :

Origines (choisissez-en 1) : *Bartan. Orite. Zemyati. Panyar. Autre.*

Réputation (choisissez-en 1) : *Insensible. Intrépide. Honorable. Fier. Protecteur.*

Personnalité (choisissez-en 1-2) : *Audacieux. Froid. Prudent. Féroce. Vindicatif.*

Apparence (choisissez-en 1-3) : *Grisonnant. Stylé. Borgne. Balafré. Impeccable.*

RESPONSABILITÉS

- **SUIVEZ LE MORAL.** Le **moral** augmente en conséquence de l'**action de campagne** quartier libre (voir le Quartier-maître, page 135), ou grâce à certaines récompenses de mission. À l'inverse, il diminue en conséquence de pénalités de mission, si un Légionnaire meurt (-1 par victime), ou lorsque le Quartier-maître devrait dépenser des **réserves** mais n'en a plus (-1), de même pour les **provisions** (-2).
- **AFFECTEZ LES LÉGIONNAIRES AUX MISSIONS.** Décidez quels Spécialistes et escouades participent à chaque mission, en fonction de leur disponibilité et des prérequis de la mission. Si un Officier est affecté à une mission, c'est lui qui la commande. Sinon, c'est à vous de désigner le chef. *Une escouade envoyée en mission doit être à effectif complet (5 membres), sauf à risquer des pénalités à la discrétion du MJ.*
- **SUIVEZ LES ESCOUADES ET LES SPÉCIALISTES.** Entre les missions, c'est vous qui tenez à jour les livrets de Spécialistes. Notez les pertes, blessures et promotions. Nommez les membres d'une escouade si besoin (vous trouverez des listes de noms complétant celles des livrets de personnage dans la section *Origines*, pages 63 à 66). Détaillez également tous les Spécialistes rejoignant la Légion.
- **FAITES LES JETS D'ENGAGEMENT COMME INDIQUÉ.**
- **SUIVEZ LA PROGRESSION DES LÉGIONNAIRES.** Assurez-vous que personne n'oublie de noter son expérience à la suite des missions.
- **COLLABOREZ AVEC LES AUTRES RÔLES.** Consultez le reste des joueurs afin de prendre les meilleures décisions possible, mais gardez le dernier mot concernant les responsabilités qui vous incombent.

MORAL

Élément vital de la Légion, le **moral** représente l'esprit de corps, la fatigue émotionnelle, les espoirs et rêves des troupes. Un moral élevé signifie que la Légion fonctionne comme une mécanique bien huilée. Mais quand le moral est en berne, les soldats négligent leurs devoirs, cèdent au doute, font preuve d'insubordination et discutent les ordres.

Le moral s'améliore par l'**action de campagne** QUARTIER LIBRE ou grâce aux récompenses de mission. À l'inverse, le moral diminue si vous ratez certaines missions, ou quand un Légionnaire trouve la mort (vous perdez un point de moral par Légionnaire disparu). Le moral diminuera également si vous êtes à court de **réserves** ; chaque fois que vous devez en dépenser, alors qu'il n'y en a plus, vous perdez **1 point** de moral ; de même, si vous deviez dépenser des **provisions** pour nourrir les troupes, mais que vous n'en disposez plus, vous perdez **2 points** de moral.

Si votre moral tombe à zéro, les Légionnaires commencent à déserter. Pour chaque point de moral perdu alors que celui-ci est déjà à zéro, vous perdez un Légionnaire (Cette perte n'a pas d'autre impact sur le moral des troupes). **Si vous passez en dessous de l'équivalent de trois escouades complètes (soit 15 Bleus ou Soldats), votre Légion ne parviendra pas à Dague-en-Ciel et sera mise en déroute ou tombera sous les coups des hordes de morts-vivants.** Rendez-vous page 428 pour plus d'informations sur la fin du jeu.

AFFECTATION POUR LES MISSIONS

Le Commandant détermine la mission principale et la mission secondaire. Une fois celles-ci choisies, il est de votre responsabilité d'affecter aux missions les Légionnaires chargés de les remplir. Consultez les prérequis du jet d'engagement et le statut de vos Légionnaires.

À moins que le MJ ne vous précise le contraire, **une escouade complète et au moins un Spécialiste d'un certain type *doivent* être déployés,** et jusqu'à deux Spécialistes *peuvent* être envoyés sur une mission donnée. Notez que les Toubibs peuvent être ajoutés en *troisième* Spécialiste sur n'importe quelle mission (voir *Attaché*, en page 84).

Pour les missions principales, distribuez les livrets de personnage déjà existants affectés à la mission, puis préparez les livrets de Bleus ou de Soldats nécessaires pour les joueurs qui n'incarnent pas l'un des Spécialistes affectés. Votre groupe peut utiliser la méthode de son choix pour déterminer qui incarnera chaque personnage, mais en cas de désaccord, c'est vous qui avez le dernier mot.

Pour les missions secondaires, affectez-y simplement les Légionnaires nécessaires.

COMMANDEMENT DES MISSIONS

La Légion a été écrasée au cours de la dernière offensive ennemie et les troupes qualifiées se font rares. Par conséquent, la Légion se soucie peu du grade et affecte des personnes diverses au commandement de chaque mission en fonction des circonstances. En tant que Second, il est de votre devoir de désigner l'un des Spécialistes affectés comme étant le chef de la mission, ou, si aucun Spécialiste n'est déployé, de désigner l'un des Soldats (ou des Bleus) comme étant le « caporal » suppléant.

La seule exception à cette règle tient à la présence d'un Officier. Ces Légionnaires sont spécifiquement entraînés au commandement, et la Légion les reconnaît comme des chefs compétents. Si un Officier est affecté sur une mission, vous devez lui en confier le commandement. Si deux Officiers sont affectés sur une même mission, choisissez un des deux.

Si le chef de la mission meurt ou s'il est mis hors de combat, le Second devrait être consulté pour désigner son adjoint (ou second adjoint, etc.) Mais vous n'avez pas à décider de cela à l'avance.

SUIVI DES TROUPES

Il est de votre responsabilité de suivre la disponibilité des troupes, ce qui implique de détailler tous les Spécialistes recrutés par la Légion. Entre les missions, assurez-vous de rassembler tous les livrets de Spécialistes, Soldats et Bleus, tout en tenant à jour votre livret de Second en y reportant les blessures, le stress, ainsi que toutes les autres informations qui vous aideront à décider le plus rapidement possible des affectations.

Le suivi des effectifs est d'une importance critique. **Si vous vous retrouvez à moins de 15 Bleus ou Soldats, ou** à moins **de deux Spécialistes**, alors la Légion ne sera plus capable de contrer les morts-vivants tout en défendant le camp. La partie est perdue, et la Légion est mise en déroute ou massacrée. Rendez-vous page 428 pour plus d'informations sur la fin du jeu.

Juan, qui incarne le Second, reporte sur son livret les informations concernant un Spécialiste. Il utilise une coche afin d'indiquer une blessure, et une croix afin d'indiquer une guérison partielle. Il semble bien que Maleksei ait toujours besoin d'un peu de repos et récupération, et d'un temps de quartier libre, avant d'être prêt à retourner au combat.

OFFICIER — MISSIONS RELIGIEUSES ET LOGISTIQUES

NOM	STRESS	BLESSURES	CAPACITÉS	ACTIONS
Maleksei Boryevich	5	☐ ☐ ☒	3	11

LES ESCOUADES DE LA LÉGION

Vous débutez avec six escouades au complet (constituées de cinq Bleus chacune), mais elles ne sont pas détaillées au départ. Si vous affectez une escouade à une mission, nommez chacun de ses membres. Il n'est pas important de connaître tous les Légionnaires de but en blanc, mais il faut tout de même connaître leurs noms avant qu'ils ne tombent au champ d'honneur. Pour plus de détails sur les escouades, voyez ci-dessous. Lorsqu'il fixe la position et l'effet des actions d'une escouade, le MJ devrait garder à l'esprit l'entraînement spécifique suivi par celle-ci.



LES LOUPS ARDENTS

Les Loups ardents forment l'avant-garde de la Légion, la première unité lancée dans la bataille comme troupes de choc. Ils chargent droit vers le danger, semant le chaos dans les rangs ennemis, afin de donner au reste de la Légion une chance de progresser. Fondés jadis par une vétéran zemyatie surnommée « la Louve Sanglante », les Loups ardents sont réputés se porter volontaires partout où le combat fait rage.

Devise de l'escouade : *Premiers dans la mêlée.*



LES CORBEAUX MOQUEURS

Les Corbeaux sont l'épine dorsale de la Légion et traditionnellement l'escouade la plus nombreuse ; ils constituent une formation de seconde vague. Ils évoluent dans le sillage des Loups ardents, submergeant les positions et tenant coûte que coûte. Leur fondatrice était célèbre pour sa lance et pour sa tendance à éclater de rire en pleine bataille, quand les chances de survivre semblaient les plus minces.

Devise de l'escouade : *Rire face à la Mort.*



LES VIPÈRES ASTRALES

Au fil des ans, la Légion a affronté des Grande bêtes, combattu aux côtés de multiples Élus, et souvent lutté avec toutes les chances contre elle. Les Vipères sont ceux qui testent et utilisent les composés alchimiques étranges et les armes prototypes et sont entraînés à gérer, étudier et affronter le surnaturel. Les Vipères ont beaucoup sacrifié d'eux-mêmes tout au long de leur existence et attirent dans leurs rangs des individus très éclectiques.

Devise de l'escouade : *Briller dans les ténèbres.*

Les Bleus qui survivent assez longtemps seront promus Soldats, que ce soit grâce à leur expérience et à leur avancement, ou en récompense du succès de missions secondaires. Les Soldats et les Bleus sont toujours affectés à une escouade, mais un Soldat promu Spécialiste y laissera un vide. Vous pouvez toujours réarranger les effectifs en mutant les personnels entre les escouades, mais cela peut causer des frictions, la loyauté envers l'escouade étant un facteur certain.

Les Spécialistes ne comptent pas dans la limite de cinq personnels par escouade.



LES LIONS FRACASSÉS

Une unité d'élite au sein de la Légion. Les Lions furent la toute première unité de la Légion créée, et formaient autrefois la garde personnelle de l'Empereur Tantarus, en tant que Lions écarlates. Lorsque la Légion fut une première fois réduite en miettes, ils sauvèrent les Chroniques et se reformèrent sous le nouveau nom de Lions fracassés. Ils sont les porte-drapeaux de la Légion et de nombreux Commandants et Maréchaux sont des vétérans de cette unité.

Devise de l'escouade : *La fierté de la Légion.*



LES HIBOUX FANTÔMES

Lorsque la Légion cherche à régler un problème rapidement et discrètement, elle envoie les Hiboux. Cette unité est traditionnellement constituée de Légionnaires possédant une expérience d'agents spéciaux, entraînés à l'infiltration et à l'extraction. Peu de personnes savent que leur devise est également une obligation, celle de toujours rester calme quelle que soit la situation. De nombreux Snipers et Éclaireurs de la Légion furent un jour des Hiboux.

Devise de l'escouade : *Le calme avant la tempête.*



LES CERFS D'ARGENT

Formés il y a moins d'un siècle, les Cerfs d'argent sont devenus l'arrière-garde de la Légion. Cette escouade a été mise sur pied pour célébrer la résistance d'une poignée de Légionnaires qui purent tenir une ville face à une force largement supérieure en nombre, et qui survécurent en mangeant des rats et le cuir de leurs chaussures. Suite à cet épisode, leur chef demanda à recevoir son propre commandement. Les Cerfs d'argent sont souvent envoyés sur des missions où le front doit absolument tenir, ou là où des choix difficiles doivent être faits.

Devise de l'escouade : *Quel qu'en soit le prix.*

ENGAGEMENT

Avant chaque mission principale, faites un **jet d'engagement** pour savoir sous quels auspices elle démarre. Cela permet d'éluder les marches interminables dans les bois, la reconnaissance de la zone ou la progression discrète sur les forces ennemies, et de plonger directement au cœur du sujet. Il est de la responsabilité du Second de préparer puis de procéder au jet.

Avant toute mission, vous posez un certain nombre de questions afin de déterminer combien de dés vous allez lancer. Certaines sont génériques et s'appliquent à n'importe quelle mission, tandis que d'autres sont spécifiques à un seul type de mission.

TOUS LES JETS D'ENGAGEMENT

Préparez le jet d'engagement pour toutes les missions en commençant par poser les questions suivantes :

- **LOYAUTÉ ENVERS LA LÉGION :** tous les personnels affectés à la mission ont-ils juré fidélité à la Légion ? Si oui, vous gagnez +1 dé.
  Les personnels non-Légionnaires, tels que l'Élue, les Miséricordes ou les Alchimistes, n'ont pas prêté serment de fidélité à la Légion. Pas plus que les personnes escortées, diplomates sous protection ou vieux prêtres raccompagnés jusqu'à un temple.
- **RENSEIGNEMENT :** le Commandant a-t-il dépensé 1 **rens** afin de vous procurer des informations en avance ? Si oui, vous gagnez +1 dé.
  Demandez au MJ de détailler les informations reçues lorsque vous dépensez ce renseignement.
- **VÉTÉRAN :** tous les personnels déployés sur la mission sont-ils des Spécialistes ou des Soldats ? Si oui, vous gagnez +1 dé.
  Les Bleus ne sont pas des Spécialistes ou des Soldats, donc si votre escouade comprend ne serait-ce qu'un Bleu, vous n'obtenez pas ce dé.
- **LEADERSHIP :** certains des Légionnaires participant à la mission se méfient-ils ou ne respectent-ils pas assez leurs chefs ? Risquent-ils de désobéir au pire moment sur le champ de bataille ? Si oui, vous subissez -1 dé.
  Cet aspect dépend du moral de la Légion et du développement du récit. S'il existe une raison pour que les soldats se méfient du chef que vous désignez, le MJ vous l'indiquera. Vous pouvez même ajouter une scène de jeu libre avant la mission pour jouer certains échanges interpersonnels, avant de décider de la réponse à cette question.
- **PARAMÈTRES :** les Spécialistes ou équipements requis sur cette mission manquent-ils ? Si oui, vous subissez -1 dé.
  Toutes les missions requièrent la présence d'au moins un Spécialiste, qui doit être de certains types spécifiques. Ces exigences sont listées sur votre livret de rôle, avec les différents Spécialistes, ainsi que sur le livret de rôle du MJ. Vous les retrouverez également sur la page suivante.
- **Par ailleurs,** si vous déployez une escouade à effectif incomplet (moins de 5 Bleus ou Soldats), le MJ peut décider d'une pénalité supplémentaire appropriée.

MISSIONS D'ASSAUT *Requièrent un Roc, un Toubib ou un Sniper*

Pour chaque mission d'assaut, posez également les questions suivantes :

- **ARMES :** le Quartier-maître a-t-il équipé les Légionnaires de **foudre noire** ? Si oui, vous gagnez +1 dé.
  *En dépensant une utilisation de **foudre noire**, le Quartier-maître* équipe *tous les Légionnaires participants à la mission de foudre noire et ajoute un dé au jet d'engagement d'une mission d'assaut. Ce matériel supplémentaire vient en sus des deux cases de charge utiles normalement disponibles.*
- **BLESSURES :** l'un des Légionnaires commence-t-il la mission blessé ? Si oui, vous subissez **-1 dé**.
  Les morts-vivants peuvent sentir les faiblesses de vos troupes. Ne déployez des soldats blessés qu'avec prudence.

MISSIONS DE RECONNAISSANCE *Requièrent un Éclaireur ou un Sniper*

Pour chaque mission de reconnaissance, posez également les questions suivantes :

- **VITESSE :** le Quartier-maître a-t-il dépensé des **chevaux** afin d'en équiper les Légionnaires sur cette mission ? Si oui, vous gagnez +1 dé.
  *Le Quartier-maître peut dépenser une utilisation de ses **chevaux** afin d'en équiper tous les Légionnaires participant à la mission, et rajouter un dé au jet d'engagement d'une mission de reconnaissance.*
- **DISCRÉTION :** l'un des Légionnaires débute-t-il avec un **paquetage lourd** ? Si oui, vous subissez -1 dé.
  Sur une mission de reconnaissance, se déplacer rapidement et silencieusement est crucial.

MISSIONS RELIGIEUSES *Requièrent un Officier ou un Toubib*

Sur chaque mission religieuse, posez également les questions suivantes :

- **ÉSOTÉRIQUE :** le Quartier-maître a-t-il dépensé des **fournitures religieuses** afin de bénir et protéger l'escouade ? Si oui, vous gagnez +1 dé.
  *Le Quartier-maître peut dépenser une utilisation de **fournitures religieuses** afin d'équiper tous les Légionnaires participant à la mission d'un **reliquaire**, et rajouter un dé au jet d'engagement d'une mission religieuse.*
- **CORRUPTION :** l'un des Légionnaires commence-t-il la mission en souffrant d'une **souillure** ? Si oui, vous subissez -1 dé.
  Les reliques et les sites sacrés souffrent souvent de la proximité de souillure, voire peuvent être endommagés en sa présence.

MISSIONS LOGISTIQUES *Requièrent un Roc, un Officier ou un Éclaireur*

Sur chaque mission logistique, posez également les questions suivantes :

- **RATIONS :** le Quartier-maître a-t-il dépensé des **provisions** pour nourrir l'escouade ? Si oui, vous gagnez +1 dé.
  *Le Quartier-maître peut dépenser une utilisation de **provisions** afin d'*équiper tous les *Légionnaires de **rations**, et rajouter un dé au jet d'engagement d'une mission logistique.*
- **ENNEMIS :** la pression est-elle actuellement supérieure à 2 ? Si oui, vous subissez -1 dé.
  Rassembler du ravitaillement tout en étant pourchassé par des morts-vivants est plus que périlleux.

RÉSULTATS DES JETS D'ENGAGEMENT

Pour les missions principales, après avoir effectué le jet d'engagement, le MJ décrira votre première scène, en se basant sur le résultat obtenu. Notez que **votre premier jet d'action doit également adopter cette position**. Meilleur est le résultat de votre jet, mieux la mission démarre.

Pour les missions secondaires, **le jet d'engagement détermine complètement le résultat de la mission**, comme décrit ci-dessous. Notez que certaines capacités spéciales (en particulier les capacités *Stratège* et *La mission avant tout* de l'Officier) peuvent servir lors des missions secondaires.

RÉSULTATS DE LA MISSION PRIMAIRE

- **Critique.** Vous surmontez le premier obstacle et vous trouvez dans une position contrôlée face à l'obstacle suivant.
- **6.** Vous êtes en position contrôlée lorsque l'action s'engage.
- **4/5.** Vous êtes en position risquée lorsque l'action s'engage.
- **1-3.** Vous êtes en position désespérée lorsque l'action s'engage.

RÉSULTATS DE LA MISSION SECONDAIRE

- **Critique.** Vous réussissez la mission sans anicroche, et l'un des membres de l'escouade est promu. (Consultez les capacités spéciales du Bleu et du Soldat pour plus de détails, aux pages 101 et 107, respectivement.)
- **6.** Vous réussissez la mission, mais tous vos Spécialistes subissent une blessure de niveau 1. Vous pouvez choisir en plus de perdre deux membres de l'escouade et de promouvoir un Bleu au grade de Soldat. Notez que ces morts ou disparus jouent sur le moral de la Légion (comme c'est le cas pour tout Légionnaire tombé au champ d'honneur).
- **4/5.** Choisissez : soit la mission échoue mais les Légionnaires rentrent sains et saufs, soit la mission réussit mais deux membres de l'escouade meurent et tous les Spécialistes subissent une blessure de niveau 2.
- **1-3.** La mission échoue, vous perdez trois membres d'escouade, et tous les Spécialistes subissent une blessure de niveau 3.

Prenez un moment pour discuter de la mission secondaire après avoir pris connaissance des résultats. Qu'est-ce qui s'est bien déroulé ? Qu'est-ce qui a mal tourné ? Quelles troupes le Brisé a-t-il déployées ? Cela peut vous aider à établir les blessures subies par les Spécialistes. Notez celles-ci sur leurs livrets de personnages.

Si des membres de l'escouade ont trouvé la mort, demandez à l'un des joueurs ce qui l'a marqué le plus chez l'un d'eux (Il est libre d'inventer quelque chose).

Même si ces missions secondaires sont décidées rapidement, de tels détails vous aident à construire la suite de la fiction, et à étoffer le caractère et les stratégies de la Légion.

EXPÉRIENCE (PX)

À la suite de la mission principale, accordez un moment au groupe pour qu'il puisse noter l'expérience accumulée par chacun, et rappelez à tous comment les traits de leur personnage ont joué au cours de la mission. Il est de votre responsabilité de vous assurer que la Légion progresse correctement et tire des leçons de chacune des missions.

Pour les missions secondaires – qu'elles aient réussi ou échoué – accordez deux points d'expérience à chaque Spécialiste qui y ont participé, et placez les là où vous le jugez bon (peut-être en consultant le ou les joueurs qui jouent ce Spécialiste plus fréquemment).



RÔLE DE LÉGION
LE QUARTIER-MAÎTRE

Mon devoir est envers l'existence de la Légion, et je défendrai ses ressources de ma vie.

Même avant les pertes récentes, il y avait déjà des requêtes incessantes pour plus de nourriture, d'équipement et de fonds. Désormais, nos réserves s'amenuisent. Si la pénurie s'installe, la Légion criera famine, et la poudre viendra à manquer. En dépensant pour leur fournir du superflu, vous pourriez parvenir à apaiser les troupes, mais au risque de n'avoir plus rien à troquer pour l'essentiel. Quand la réussite des missions n'est qu'un espoir fragile, vous êtes le seul capable de faire pencher la balance en faveur de la Légion grâce au bon équipement. Quels choix allez-vous faire ?

Incarnez le Quartier-maître si vous souhaitez peser sur les capacités de la Légion et concevoir de nouveaux moyens de remporter la guerre.

CONFIGURATION INITIALE

- **Décrivez le Quartier-maître.** Sélectionnez ses traits dans la liste ci-dessous.
- **Réserves initiales.** Demandez au MJ comment les **réserves** de la Légion ont été affectées par la première mission.
- **Personnel non-Légionnaire initial.** Sélectionnez un Miséricorde ou un Alchimiste avec lequel vous débutez. Nommez-le.
- **Provisions initiales.** Cochez une case de **provisions**. C'est tout ce qui reste dans vos stocks de nourriture à la suite de votre retraite.
- **Ressources initiales.** Cochez cinq cases de **ressources** supplémentaires. Les ressources **consommables (foudre noire, provisions, chevaux, fournitures religieuses)** servent aussi à gagner des dés de bonus sur les jets d'engagement des missions, et disposent d'un nombre d'utilisations limité. Les **ouvriers**, les **armes de siège** et les **charrois** modifient la façon dont la Légion aborde ces missions.
- **Modifiez vos stocks.** Demandez au MJ comment la première mission a affecté vos ressources initiales.

TRAITS DU QUARTIER-MAÎTRE

Pour décrire votre Quartier-maître, faites votre choix parmi les traits suivants :

origines (choisissez-en 1) : *Bartan. Orite. Zemyati. Panyar. Autre.*

réputation (choisissez-en 1) : *Précis. Intelligent. Préparé. Frugal. Prudent.*

personnalité (choisissez-en 1-2) : *Malin. Aimable. Débrouillard. Frugal. Hautain.*

apparence (choisissez-en 1-3) : *Stylé. Opulent. Flamboyant. Fatigué. Grisonnant.*

RESPONSABILITÉS

- **GÉREZ ET DÉPENSEZ LES RÉSERVES.** Vous gagnez des **réserves** principalement par le biais des récompenses de missions logistiques. Dépensez des **réserves** pour avoir accès à des **actions de campagne** supplémentaires, ou pour donner un **coup de pouce** à une action de campagne.
- **EFFECTUEZ VOS ACTIONS DE CAMPAGNE.** Après chaque mission, vous effectuez un nombre d'**actions de campagne** variant selon le moral des troupes. Demandez au Second combien vous en obtenez, à la suite de la scène de Retour au camp.
- **SUIVEZ ET UTILISEZ VOS RESSOURCES, GÉREZ LE PERSONNEL NON-LÉGIONNAIRE.** Dépensez du matériel **consommable** afin d'améliorer les chances de succès des missions. Notez les statuts des Miséricordes et des Alchimistes, en reportant les blessures et la corruption qu'ils subissent.
- **COLLABOREZ AVEC LES AUTRES RÔLES.** Consultez le reste des joueurs afin de prendre les meilleures décisions possible, mais gardez le dernier mot concernant les responsabilités qui vous incombent. Le destin de la Légion est entre vos mains. Bonne chance.

RÉSERVES

Vos **réserves** viennent de récompenses de mission (en général les missions logistiques), et servent à faire fonctionner la Légion. Elles peuvent être dépensées pour disposer de plus d'**actions de campagne** et donner un **coup de pouce** à ces actions. S'il est rare de perdre des **réserves**, vous aurez quand même souvent l'impression de ne jamais en avoir assez.

Les réserves sont représentées par une valeur abstraite, mais dans la fiction elles occupent un certain espace et sont constituées de choses tangibles. Lorsque le Commandant fait avancer la Légion, vous devez être capable d'emporter ces choses avec vous. La Légion peut toujours emporter 3 points de **réserves** avec elle, plus un point supplémentaire pour chaque **charroi** que vous possédez. Tout ce qui excède cette limite devra être abandonné lorsque vous avancez.

ACTIONS DE CAMPAGNE

Au cours de la phase de campagne, une fois que **le temps passe**, vous devez exécuter vos **actions de campagne** pour renforcer la Légion. Selon le moral de la Légion, vous obtiendrez deux actions (si le moral est élevé), une action (si le moral est moyen), ou aucune (si le moral est bas).

Ces actions de campagne sont vitales pour la Légion, car vous en profiterez pour vous réapprovisionner, acquérir des ressources indispensables, recruter de nouveaux Légionnaires, améliorer votre moral, récupérer de vos blessures, ou accomplir d'autres choses listées ci-dessous. Chaque action représente un investissement significatif qui monopolise le temps et les efforts de la Légion. Veillez donc à les dépenser judicieusement.

Vous pouvez dépenser un point de réserves afin de disposer d'une action de campagne supplémentaire, mais en dehors des actions acquérir des ressources et projet à long terme, chaque action ne peut être effectuée qu'une seule fois. Ou bien vous pouvez dépenser vos réserves pour donner un coup de pouce à une action de campagne, comme décrit ci-après. Vos réserves sont précieuses, et les meilleurs Quartier-maîtres conservent toujours au moins un point de réserves pour parer aux pires éventualités.

ACQUÉRIR DES RESSOURCES

Vous envoyez un Spécialiste quémander, emprunter, ou voler des **ressources** dont la Légion a besoin.

Les ressources disponibles dépendent largement de là où se trouve la Légion. Certaines étapes disposent de règles spéciales concernant les ressources qui y sont disponibles. Consultez le MJ avant de faire votre jet.

Faites un jet du score de **prospérité** du lieu, afin de déterminer la qualité de la ressource acquise, en appliquant toute règle spéciale éventuelle (**1-3** : mauvaise qualité. **4/5** : standard. **6** : de qualité. **CRITIQUE** : qualité exceptionnelle).

Les **consommables** (foudre noire, provisions, chevaux ou fournitures religieuses) sont des ressources de qualité **standard**. Lorsque vous faites l'ACQUISITION de consommables, une mauvaise qualité peut indiquer que la ressource fournit une ou deux utilisations de moins que la normale tandis qu'un résultat exceptionnel peut indiquer des utilisations supplémentaires, ou des propriétés spéciales. Le MJ a le dernier mot sur l'interprétation de ce jet (bien qu'il doive s'inspirer de la description du lieu et des règles).

Les **charrois** sont **standard** ou **de qualité**, selon là où la Légion se trouve (en ville ou dans une riche plaine, ou en forêt ou dans la montagne ?), à l'appréciation du MJ.

Les **ouvriers**, les **armes de siège** et les **composés alchimiques** sont des ressources **de qualité** et leur disponibilité peut être fonction du lieu. Les Alchimistes et les Miséricordes sont de **qualité exceptionnelle** et par conséquent, ne se trouvent normalement pas dans les zones peu habitées.

Avant de faire votre jet, discutez avec le MJ des implications d'un mauvais résultat obtenu en tentant d'acquérir des ressources **de qualité** ou **exceptionnelles**. Parfois, cela signifiera que la personne est blessée et ne pourra pas assurer ses fonctions pendant une ou deux phases de campagne ou deux, ou que l'Alchimiste embauché a un compteur de corruption presque plein. Plus rarement, cela peut signifier que l'action est simplement gâchée et qu'en dépit de ses efforts, le Spécialiste n'est pas parvenu à acquérir cet atout.

Vous pouvez effectuer cette action de campagne de multiples fois, mais uniquement si vous cherchez à acquérir un type de ressources différent à chaque fois.

COUP DE POUCE : améliorez votre résultat d'un niveau (de mauvaise qualité à standard, etc.). Vous pouvez dépenser plusieurs **réserves**, afin d'obtenir une amélioration de plusieurs niveaux.

QUARTIER LIBRE

Les Légionnaires sont déchargés de leurs responsabilités pour quelques jours, et reçoivent de la nourriture et des boissons de choix, ainsi que l'autorisation de festoyer autour du feu de camp. Pendant cette période de temps, les Légionnaires ont QUARTIER LIBRE pour faire la bringue, fraterniser ou se détendre comme ils l'entendent. Puisqu'il serait catastrophique qu'ils soient tous exemptés en même temps, ils sont décrits dans le récit comme ayant quartier libre par roulement.

RÉSULTAT : chaque personnage peut éliminer jusqu'à 3 stress et le moral de la Légion augmente de 2 points. Informez-en le Second puisqu'il doit mettre à jour les livrets de personnage et suivre le moral.

COUP DE POUCE : les Légionnaires éliminent tout leur stress. Augmentez le moral de la Légion de 2 points supplémentaires (soit 4 au total).

PROJET À LONG TERME

Vous pouvez travailler sur un PROJET À LONG TERME, si vous en avez les moyens.

RÉSULTAT : désignez un Spécialiste qui conduit ce projet. Il fait un jet de l'action appropriée et coche des segments sur le compteur du projet en fonction du résultat obtenu (**1-3 :** un segment. **4/5 :** deux. **6 :** trois. **critique :** cinq). Vous pouvez exécuter cette action de campagne plusieurs fois au cours de la phase de campagne, à condition de travailler sur un projet différent à chaque fois.

COUP DE POUCE : améliorez votre résultat d'un niveau. Vous pouvez dépenser plusieurs **réserves** de cette manière, afin d'obtenir un coup de pouce de plusieurs niveaux.

Un PROJET À LONG TERME est un outil puissant qui vous permet de modifier le fonctionnement de votre campagne. Par exemple, si vous souhaitez améliorer la valeur de stress éliminée par l'action QUARTIER LIBRE, peut-être pouvez-vous concevoir un alambic assez compact pour voyager à l'arrière d'un chariot, produisant une boisson plus euphorisante. Cet outil peut aussi vous aider à vous extraire de situations intenables. Ainsi, si votre Maître des espions a perdu tous ses espions, peut-être pouvez-vous travailler sur un projet pour en recruter un nouveau.

Collaborez avec le MJ afin d'établir le coût raisonnable de ces projets – plus leur effet est important, plus le compteur leur étant associé comportera de segments.

RECRUTEMENT

En raison de la façon dont la guerre a tourné, on trouve partout des soldats rentrant piteusement chez eux ou des mercenaires gardant les villages et les routes – quand ils ne les pillent pas. Vous pouvez RECRUTER ces guerriers sur le retour, ces rebuts et ces ermites, afin de leur faire intégrer les rangs de la Légion.

RÉSULTAT : vous gagnez jusqu'à cinq Bleus permettant au Second de regarnir ses escouades. Attention : en raison des **réserves** limitées et du manque de personnel de soutien, la Légion ne peut pas entretenir plus de six escouades durant cette campagne.

COUP DE POUCE : deux de ces recrues sont déjà des Soldats (les trois autres restent des Bleus).

REPOS ET RÉCUPÉRATION

La Légion consacre un peu de temps à soigner ses blessés et à se reposer. Les auxiliaires médicaux examinent les effectifs. Ceux dont les blessures sont jugées sérieuses peuvent recevoir les soins convenables.

RÉSULTAT : tous les Légionnaires peuvent ajouter une coche dans n'importe quelle rangée de blessure. Une fois la rangée entièrement cochée, effacez les coches et toutes les blessures sur cette rangée. Vous pouvez employer un Miséricorde afin de prendre sur lui une partie des blessures d'un personnage, à condition qu'il ne soit pas déjà blessé. Le personnage ainsi soigné note une coche de guérison supplémentaire. Cela relève de votre compétence en tant que Quartier-maître ; s'il existe des désaccords, vous avez donc le dernier mot. Avant que l'action REPOS ET RÉCUPÉRATION ne prenne fin, guérissez les Miséricordes qui étaient blessées avant cette action de récupération.

COUP DE POUCE : tous les Légionnaires gagnent une seconde coche de guérison.

MATÉRIEL

En plus des **réserves** abstraites, vous devez également gérer les stocks de **consommables** (**foudre noire**, **provisions**, **chevaux**, **fournitures religieuses**), et suivre le statut des personnels non-légionnaires, tels que les Miséricordes et les Alchimistes.

Les **consommables** diffèrent des ressources matérielles classiques, en tant qu'elles sont limitées à un certain nombre d'utilisations. Chaque case de **consommables** vous offre normalement trois utilisations. Ainsi, si vous avez des **chevaux**, vous pouvez les utiliser trois fois avant que cette ressource consommable ne soit épuisée et ne doive être retirée de votre livret de rôle (Les **charrois** peuvent augmenter le nombre d'utilisations des **provisions**, au taux de un pour un).

PERSONNELS NON-LÉGIONNAIRES

ALCHIMISTES

Liés au Faiseur ou au Bâtisseur, les Alchimistes sont capables de transmuer la matière. Mais l'un des trois dieux-artisans orites ayant été Brisé, l'alchimie corrompt désormais ceux qui la pratiquent. Cette corruption est notée sur un compteur à 8 segments ; une fois celui-ci plein, l'Alchimiste est corrompu et devient un problème. Jouez la scène, ou décrivez simplement comment vous avez géré la situation.

Règles : les Alchimistes peuvent soigner les maladies étranges et concocter des composés alchimiques pour la Légion. Le MJ vous précisera si cela implique d'acquérir des ressources ou d'entamer un projet à long terme alchimique, mais cette action vient en surplus de vos **actions de campagne** habituelles. Discutez des détails du projet avec le MJ. Lancez un nombre de dés égal au nombre d'Alchimistes faisant partie de votre Légion, pour en déterminer l'effet (voir ACQUÉRIR des ressources et PROJET À LONG TERME). Puis lancez le même nombre de dés pour la corruption (**1-3 :** trois. **4/5 :** deux. **6 :** un. **critique :** zéro). Distribuez cette corruption entre les différents compteurs de corruption de vos Alchimistes. Les projets dangereux peuvent ajouter +1 ou +2 points de corruption par jet.

OUVRIERS

Une catégorie fourre-tout qui désigne aussi bien les forgerons, les ingénieurs ou les charpentiers qui voyagent et travaillent au côté de la Légion.

Règles : chaque unité d'**ouvriers** ajoute une coche sur tout PROJET À LONG TERME convenable, au cours de vos actions de campagne – et ce, même si vous n'avez pas utilisé d'action de campagne pour travailler sur vos PROJETS À LONG TERME pendant cette phase de campagne. Les ouvriers augmentent votre score à la fin du jeu (voir page 430). Notez que les projets auxquels ils participent doivent être des projets qu'ils doivent être en mesure de faire progresser, ce qui n'est pas le cas des projets alchimiques, ni d'autres projets ne correspondant pas aux types de qualifications cités.

MISÉRICORDES

Liés à la déesse Asrika, ces moines mendiants vêtus de rouge et de blanc, à l'allure susceptible de mettre certaines personnes mal à l'aise, ont la capacité d'endosser les blessures d'autrui.

Règles : lorsque vous exécutez l'action de campagne REPOS ET RÉCUPÉRATION, les Miséricordes peuvent prendre sur eux une blessure, pour donner à un Spécialiste une coche de guérison supplémentaire. Les Miséricordes ne peuvent traiter qu'une blessure à la fois. Tout Miséricorde non employé au cours de l'action REPOS ET RÉCUPÉRATION guérit de ses blessures.

MATÉRIEL COURANT

FOUDRE NOIRE

Autrefois considéré comme une curiosité, ce métal transmué est un véritable fléau pour les morts-vivants. Chaque utilisation de **foudre noire** représente un caisson de munitions, qu'il s'agisse de balles ou de pointes de flèches. Les Alchimistes étant plus rares de nos jours, s'en procurer peut s'avérer complexe.

Règles : dépensez une utilisation de foudre noire pour ajouter +1 dé au jet d'engagement d'une mission d'assaut. Tous les Légionnaires (Spécialistes et membres d'escouade) affectés à la mission sont équipés de foudre noire sans avoir à dépenser de charge utile.

PROVISIONS

Céréales, viandes séchées, tonneaux d'eau fraîche, vins, fromages, pains. Tout ce que vous pourriez utiliser pour sustenter un soldat pendant une journée. Chaque utilisation de **provisions** représente un chariot entier de nourriture.

Règles : 1/ La Légion consomme une utilisation de provisions chaque fois que **le temps passe**. Si vous n'avez plus de provisions lorsque vous êtes censé en consommer, la Légion perd 2 points de moral. 2/ Dépensez une utilisation de provisions pour ajouter +1 dé au jet d'engagement d'une mission logistique. Tous les Légionnaires (Spécialistes et membres d'escouade) affectés sur la mission sont gratuitement équipés de **rations**.

CHEVAUX

La Légion possède des chevaux qui tractent les chariots, équipent les généraux, ou sont confiés aux éclaireurs, mais il est difficile d'obtenir des chevaux supplémentaires. Une seule utilisation de vos **chevaux** représente une douzaine de chevaux de réserve, ou peut-être le labeur d'un seul grand destrier.

Règles : dépensez une utilisation de vos chevaux pour ajouter +1 dé au jet d'engagement d'une mission de reconnaissance (et équiper tous les Légionnaires de montures) ou réduire la **pression** d'un point lorsque la Légion avance. Vous pouvez dépenser autant d'utilisations de vos chevaux que vous le souhaitez quand vous avancez.

FOURNITURES RELIGIEUSES

Les os et le sang d'un Élu de jadis, ou d'autres reliques mystiques, peuvent être utilisés pour faciliter la lutte contre l'influence corruptrice des morts-vivants. Une utilisation de **fournitures religieuses** pourrait représenter un coffret de **reliquaires**.

Règles : dépensez une utilisation de vos **fournitures religieuses** afin d'ajouter +1 dé au jet d'engagement d'une mission religieuse. Lorsque vous le faites, tous les Légionnaires (Spécialistes et membres d'escouade) affectés à la mission sont équipés gratuitement d'un Reliquaire.

ARMES DE SIÈGE

Baliste, catapulte, trébuchet ou canon. Utilisées contre les positions fortifiées ou les puissants morts-vivants, ces armes constituent une menace de rang 3. Une **arme de siège** représente une seule de ces armes.

Règles : si vous emportez une arme de siège sur une mission, la Légion ne la conserve que si vous êtes capables de la ramener au camp. Une arme de siège peut permettre d'ignorer l'échelle de certains ennemis, en particulier des troupiers morts-vivants. Posséder des armes de siège facilitera la défense de la forteresse de Dague-en-Ciel et par conséquent augmentera votre score final.

CHARROI

Le matériel, les provisions et les blessés sont transportés par des chariots, carrioles ou charrettes. Un seul **charroi** sur votre livret de rôle représente peut-être une douzaine de charrettes légères, ou quelques grands chariots.

Règles : les **charrois** vous permettent de transporter plus de **réserves**. (Par défaut, si vous **avancez** avec plus de 3 points de **réserves**, vous perdez toutes vos **réserves** excédentaires.) Les **charrois** augmentent également le nombre d'utilisations que chaque point de **provisions** procure, au taux de un pour un.

EXEMPLES

*La Légion passe quelques tours supplémentaires dans les mines de Barrak pour se réapprovisionner. La pression est élevée, mais Dwayne, le Quartier-maître, est préparé. Il a équipé la Légion de **chevaux**. Ainsi, lorsque la Légion avance, il dépense deux utilisations de ses **chevaux** afin de réduire le nombre de dés du jet de 3 (pour une pression de 3) à 1. Puisqu'il lui reste encore une utilisation possible, Dwayne ne décoche pas la case de **chevaux**.*

☐ **Chevaux** ○ ○ ○

---

*À Plainevast, les **provisions** initiales de la Légion commencent à s'épuiser. Dwayne a déjà déclaré QUARTIER LIBRE ET REPOS ET RÉCUPÉRATION, donc il doit dépenser un point de **réserves** pour avoir accès à une **action de campagne** supplémentaire. Il indique au MJ qu'il veut ACQUÉRIR des **provisions**. Il fait un jet basé sur le score de **prospérité** de Plainevast, soit 2, plus 2 dés de bonus en vertu de la règle spéciale qui veut que fourrager de la nourriture est plus facile en ce lieu d'étape. Il obtient un **4**, un résultat moyen. Cependant, les **provisions** étant des ressources standards, cela suffit pour cocher la case sur une nouvelle ligne de **provisions**, ce qui permettra de nourrir la Légion un peu plus longtemps.*

☒ **Provisions** ○ ○ ○

---

*Une fois la Légion arrivée à Rivecouchant, Dwayne tente d'acquérir un Alchimiste. Il lance trois dés (correspondant au score de **prospérité** de la cité) et obtient un 6. Mais puisque les Alchimistes sont une ressource de qualité **exceptionnelle**, cela est insuffisant. Peu désireux de dépenser des **réserves** supplémentaires, Dwayne demande à Sam (la MJ) en quoi consiste un Alchimiste simplement « de qualité ». Elle lui dit que le seul Alchimiste disponible a deux coches de corruption déjà marquées. Dwayne accepte et coche la case du nouvel Alchimiste, puis le nomme.*

*La Légion a récemment affronté les redoutables Hérissés de Boucher, dont ils ont eu du mal à percer l'armure. Dwayne demande à Sam ce qu'il faudrait pour fabriquer un explosif capable de démolir leur armure et ainsi préparer les attaques suivantes. Sam propose un compteur de PROJET À LONG TERME de 4 segments, mais Dwayne souhaite une solution plus rapide, et les **réserves** ne peuvent pas être dépensées pour obtenir des actions d'alchimie supplémentaires. Il demande donc s'il pourrait acquérir cette ressource, sous la forme d'un prototype destiné à une prochaine mission, sachant que le projet de recherche se terminerait plus tard. Sam accepte.*

*Dwayne lance 2 dés, puisqu'il possède deux Alchimistes. Un autre 6 ! Un prototype **de qualité**. Sam lui indique que celui-ci conférera à son utilisateur de l'**efficacité** pour percer l'armure des Hérissés. Dwayne lance alors 2 dés de corruption. Un résultat de 3 seulement – 3 points de **corruption**. Ouille. Dwayne décide de l'infliger entièrement au nouvel Alchimiste pour le moment, ce qui amène ses deux coches d'origine à cinq. Il prend également note de la disponibilité du prototype.*

☒ **Alchimiste** **corruption**

Vicomte Farian Martiko

☒ **Alchimiste** **corruption**

Aether Magnus



RÔLE DE LÉGION
LE GARDIEN DES CHRONIQUES

Mon devoir est envers l'Histoire de la Légion, et je préserverai sa signification par-dessous tout.

La Légion existe depuis des siècles ; l'Empereur Tantarus l'a mise sur pied pour affronter des forces insurmontables sous sa bannière personnelle. Il ne s'agit pas d'une vulgaire troupe de mercenaires. Les Légionnaires qui oublient son Histoire ne sont pas dignes d'en faire partie. Sans les Chroniques de la Légion que vous transportez, la Légion, confrontée aux menaces sans précédent qui la harcèlent désormais, partirait à la dérive. Sans vous pour les guider, le Légion aurait vite fait de dégénérer en une bande de profiteurs de guerre, se disputant sans cesse et renonçant à tout sens moral. Quelles histoires allez-vous raconter ?

Incarnez le Gardien des Chroniques si vous souhaitez parler au nom de la personnalité propre de la Légion et guider ses actions dans le présent par les histoires de son passé.

CONFIGURATION INITIALE

- **Décrivez votre Gardien.** Sélectionnez ses traits dans la liste ci-dessous.
- **Souvenez-vous d'Ettenmark.** Racontez-nous le récit de la bataille qui a vu l'offensive de la Légion se fracasser. Quelle erreur la Légion a-t-elle commise ? Quel Brisé avez-vous eu à affronter ? Qu'avez-vous vu ? Qui vous a sauvés ? Qu'avez-vous appris ?
- **Valeurs initiales de la Légion.** Barrez l'une des options de chacune des trois listes de scènes de Retour au camp selon le moral, au verso du livret pour la forteresse de Dague-en-Ciel. Expliquez à tous comment les leçons apprises en Ettenmark ont forgé les valeurs actuelles de la Légion.

TRAITS DU GARDIEN DES CHRONIQUES

Pour décrire votre Gardien, faites votre choix parmi les traits suivants :

origines (choisissez-en 1) : *Bartan. Orite. Zemyati. Panyar. Autre.*

réputation (choisissez-en 1) : *Sage. Amical. Inquisiteur. Dévoué. Célèbre.*

personnalité (choisissez-en 1-2) : *Chaleureux. Intelligent. Éloquent. Jeune. Curieux.*

apparence (choisissez-en 1-3) : *Mou. Mutilé. Borgne. Taché d'encre. Grisonnant.*

RESPONSABILITÉS

- **NOTEZ LES DÉCÈS.** Notez les noms de tous les Légionnaires tombés au champ d'honneur. Le livre vous pèse, mais tant qu'il existe une Légion, vous avez le devoir sacré d'entretenir la mémoire de tous ses membres qui se sont sacrifiés pour elle.
- **RACONTEZ L'HISTOIRE DE LA LÉGION.** Lorsque quatre nouveaux noms sont ajoutés à vos listes de disparus, racontez aux Légionnaires un extrait des Chroniques concernant l'Histoire de la Légion. Répondez à toutes les questions que l'Histoire soulève dans votre récit, puis choisissez un avantage pour les troupes.
- **TENEZ LES CHRONIQUES.** Notez les missions, en précisant qui y participe et les résultats obtenus. Si des questions sur ce qui s'est passé se posent, il est de votre responsabilité de vous en souvenir pour les autres. Conservez ces livres en sûreté.
- **LANCEZ LES SCÈNES DE RETOUR AU CAMP.** Consultez le Second sur le moral des troupes avant de faire votre sélection. Si une décision doit être prise à propos du camp ou des règles qui y règnent, c'est vous qui la prenez.
- **COLLABOREZ AVEC LES AUTRES RÔLES.** Bien que les autres Rôles n'aient pas souvent à se prononcer sur vos responsabilités, écoutez tout de même leurs suggestions et conseillez-les comme il convient. Gardez à l'esprit les croyances de la Légion et les leçons que vous avez énoncées, en les leur rappelant au besoin.

LES LISTES ET LES CHRONIQUES

La Légion se targue de conserver les noms de tous ses disparus. Le massacre d'Ettenmark a noirci de nombreuses pages. Votre livret de rôle a des emplacements réservés aux noms des malheureux tombés au champ d'honneur. Chaque fois que quelqu'un meurt, demandez son nom au Second, ainsi que ses fonctions (Spécialiste, Légionnaire, etc.) puis notez-les. **Tous les quatre décès, vous devrez décrire une scène** durant laquelle vous racontez un extrait des Chroniques et inspirez les troupes avec des récits de l'Histoire de la Légion.

Les Chroniques répertorient toutes les missions qui ont eu lieu. Elles peuvent être d'un style aussi lapidaire que factuel (une liste des missions, des affectations et des résultats), ou, si vous le désirez, être embellies de commentaires et d'annotations de la voix de votre personnage. Au début de chaque session, si quelqu'un vous en fait la requête, commencez par un résumé de l'épisode précédent. Cette responsabilité fait sens pour la Légion, qui se remémore ainsi les êtres et les choses qu'elle a combattus, et surtout les leçons qu'elle a pu en tirer sur les forces et les faiblesses de ses ennemis. Vous êtes libre de parler autant que vous le souhaitez en vous mettant dans la peau de votre Rôle de Gardien des Chroniques.

Le MJ peut également vous consulter à propos des Chroniques, afin de se remémorer les plans et les actions du Brisé que vous affrontez. Si vous gardez trace de tout et que ces Chroniques survivent à la tourmente jusqu'à Dague-en-Ciel, elles vaudront leur pesant de points supplémentaires à la fin du jeu.

RETOUR AU CAMP

Après chaque mission, vous ferez jouer une scène de **Retour au camp**. Cette scène se déroule une fois les pénalités et récompenses de toutes les missions de la phase de mission en cours appliquées, et avant de passer à la phase de campagne. Auparavant, consultez le Second pour connaître le moral des troupes, puisque c'est cela qui détermine quel type de scène vous allez décrire.

Lorsque vous sélectionnez votre scène de Retour au camp, concentrez-vous si possible sur des thèmes qui ont déjà été mis en avant au cours du récit. Ces scènes sont intentionnellement assez vagues, pour que vous puissiez les relier aux événements spécifiques de votre campagne. Si une mission a été abandonnée en cours d'exécution, peut-être devriez-vous choisir l'histoire d'une escouade qui refuse d'aller sur le terrain. Si quelqu'un a trouvé la mort en mission, choisissez la cérémonie d'hommage au défunt. En fin de compte, le choix vous appartient.

Décrire la scène revient à expliquer son concept au reste de la table, en demandant à quelques-uns des joueurs d'endosser les divers rôles qui y contribuent. Vous pourriez demander si quelqu'un souhaite incarner un personnage en particulier ou demander directement à tel joueur s'il peut incarner son Rôle de Légion. Si votre Élue figure dans la scène, demandez au MJ de bien vouloir la jouer.

Ces scènes ne sont pas censées durer trop longtemps – de 5 à 10 minutes, selon les préférences du groupe – mais elles donneront le ton à toute votre campagne. C'est l'une de vos rares chances de mieux connaître vos personnages et de vous concentrer sur leurs interactions en dehors de l'ambiance tendue des missions. C'est votre aperçu de leur vie quotidienne, qui met en avant les valeurs de la Légion. Demandez aux joueurs de saisir l'occasion de mettre en valeur les Légionnaires comme étant plus que de simples soldats et bras armés. Si ces scènes soulèvent des questions intéressantes, vous pouvez leur apporter des réponses dans le cadre d'une scène de jeu libre un peu plus tard, ou au cours d'une future scène de Retour au camp, voire au cours d'une mission.

Les règles complètes des scènes de Retour au camp sont décrites page 250. Vous y trouverez également la liste des différentes scènes.

HISTOIRE DE LA LÉGION

Chaque fois que meurent quatre Légionnaires, vous devez raconter un extrait des Chroniques concernant l'Histoire de la Légion. Cela se produit à la suite de la scène de Retour au Camp, au début de la phase « **le temps passe** ».

La première fois que vous racontez ces récits historiques, ce doit être dans l'ordre dans lequel ils apparaissent ci-dessous, et votre récit doit répondre aux questions posées, avec le niveau de détails que vous souhaitez. Voilà le moment venu de décrire la vie au sein de la Légion, les valeurs défendues par les Légionnaires, et les épreuves que la Légion a eues à affronter jadis. Soyez audacieux, laissez libre cours à votre imagination, mais rappelez-vous que les restrictions du monde s'appliquent toujours – pas d'elfes, de nains, de magiciens ni de dragons. Veillez à conserver son ton au jeu. Une fois que vous avez exposé tous ces récits au moins une fois, vous êtes libre du choix de votre récit quand quatre personnes de plus trouvent la mort.

À la fin de votre narration, sélectionnez l'un des trois effets qui s'appliquent à la Légion. Ces effets ont à la fois une description fictionnelle et un effet mécanique. Vous êtes libre d'expliquer brièvement comment le changement se répercute sur la Légion, ou demander au MJ de s'en charger pour vous.

RETRACEZ L'HISTOIRE DE LA FONDATION DE LA LÉGION

Laissez-moi vous raconter l'histoire de la fondation de la Légion par le Septième Empereur, telle qu'elle fut inscrite dans les premières Chroniques, il y a 427 ans de cela...

- Qui était le premier Commandant ? Le premier Légionnaire ? Le premier Gardien des Chroniques ?
- Comment (ou pourquoi) cette personne est-elle restée dans les mémoires ?
- Quelle était la terrible menace qui a motivé la formation de la Légion ?

Choisissez un effet sur la Légion :

- **Les Légionnaires en ont tiré une leçon.** Tous les Spécialistes peuvent placer **1 px** dans n'importe quelle catégorie.
- **La Légion cherche à retrouver sa gloire d'antan.** Votre prochain jeu de missions inclura une **mission spéciale**.
- **Les Chroniques remontent le moral.** La Légion gagne **+2 points de moral**.

RETRACEZ L'HISTOIRE DE L'INDÉPENDANCE DE LA LÉGION

À la chute du Vieil Empire, la Légion devint une compagnie de mercenaires se vendant pour les causes auxquelles ils croyaient.

- Où est conservée la charte originale de la Légion ?
- Quelle(s) restriction(s) inhabituelle(s) les Légionnaires doivent-ils respecter ?
- Quelle cause la Légion a-t-elle précédemment défendue ?

Choisissez un effet sur la Légion :

- **Les Légionnaires méprisent les blessures.** Tous vos Spécialistes marquent une coche de guérison supplémentaire.
- **La Légion purifie les cœurs et les esprits.** Tous vos Légionnaires divisent leur **corruption** par 2.
- **Les soldats travaillent sans relâche.** Ajoutez trois coches à un projet à long terme.

RETRACEZ L'HISTOIRE DES BATAILLES QUI ONT FORGÉ LA LÉGION

Les morts-vivants ne sont pas la plus grande menace que la Légion ait affrontée. Laissez-moi vous raconter l'une des fois où nous avons vaincu contre toute attente...

- De quel pouvoir terrible disposait cette menace ?
- Comment la faiblesse inconnue de cette menace a-t-elle été découverte ?
- À quel prix la Légion a-t-elle surmonté cet ennemi ?

Choisissez un effet sur la Légion :

- **La Légion se retranche.** Éliminez **1 pression**, mais le Commandant ne pourra pas avancer lors de la prochaine phase de mission.
- **Les Légionnaires se préparent à la guerre éclair.** Lors de votre prochaine mission, tous les Spécialistes gagnent **+1 dé** sur leurs jets de **parcourir**.
- **Les Légionnaires préparent leurs armes les plus dévastatrices.** Lors de votre prochaine mission, tous les Spécialistes gagnent **+1 dé** sur leurs jets de **démolir**.

RETRACEZ L'HISTOIRE DE LA VOLONTÉ INFLEXIBLE DE LA LÉGION

Nous avons combattu le sacré comme l'impie depuis notre fondation, y compris lors de la Guerre des dieux, lorsque des Élus ont pris les armes contre d'autres Élus...

- Au côté de quel Élu d'antan la Légion a-t-elle combattu?
- Quelle menace surnaturelle a-t-elle affrontée ?
- Combien ont survécu et comment ont-ils rebâti la Légion ?

Choisissez un effet sur la Légion :

- **Votre Élu est ému.** Votre Élu gagne **1 faveur**, comme si les Légionnaires avaient rempli une mission avec faveur.
- **Vous n'abandonnez jamais.** Lors de la prochaine mission, tous les Légionnaires gagnent **+1 dé** sur tous leurs jets de **résistance**.
- **Les soldats se préparent à faire face à l'impie.** Lors de la prochaine mission, tous les Légionnaires gagnent **+2 dés** sur leurs jets de résistance basés sur la **détermination**.

RETRACEZ L'HISTOIRE DE LA SIGNIFICATION DE LA LÉGION

La Légion n'est plus une simple unité militaire, mais une famille dont les liens ont été forgés dans le sang versé depuis des siècles.

- En quoi les civils traitent-ils la Légion différemment des autres unités ?
- Comment les nouvelles recrues sont-elles intégrées à la Légion ?
- Quel serment doit être prononcé par tous les Légionnaires ?

Choisissez un effet sur la Légion :

- **La Légion récompense un comportement exemplaire.** Un Bleu est promu au grade de Soldat.
- **Les Légionnaires se remémorent pourquoi ils combattent.** Lors de la prochaine session, une mission et une seule gagnera **+2 dés** sur son **jet d'engagement**.
- **Les soldats se protègent les uns les autres.** Lors de votre prochaine mission principale, chaque Spécialiste gagne **1 armure spéciale** afin de résister aux conséquences de n'importe quelle action.



RÔLE DE LÉGION
LE MAÎTRE DES ESPIONS

Mon devoir est envers les secrets de la Légion, dont je me servirai pour nous assurer la victoire.

Votre fonds de commerce, ce sont les secrets, les plans et les mouvements de l'ennemi, des plus vils troupiers au Roi des Braises lui-même. Si quelqu'un est capable de décrypter les rumeurs à peine murmurées ou les notes tachées de sang retrouvées sur un Éclaireur mort, c'est bien vous. La Légion sait remporter des batailles, et grâce à vous et à votre réseau d'espions œuvrant dans l'ombre, elle pourra peut-être aussi gagner la guerre. Mais prenez garde, si vous optez pour les mauvaises priorités, vos escouades seront mal préparées à faire face aux horreurs qui les attendent. Quels secrets allez-vous recueillir ?

Incarnez le Maître des espions si vous souhaitez influencer chacun des autres Rôles, en apportant une contribution décisive au moment opportun.

PRÉPARATION INITIALE

- **Décrivez le Maître des espions.** Sélectionnez ses traits dans la liste ci-dessous.
- **Espions initiaux.** Sélectionnez deux espions pour commencer. Décidez lequel est **formé** et lequel est déjà un **maître espion**. Vous pourrez gagner un espion de plus au fil de la campagne, pour un total de trois.

TRAITS DU MAÎTRE DES ESPIONS

Pour décrire votre Maître des espions, faites votre choix parmi les traits suivants :

origines (choisissez-en 1) : *Bartan. Orite. Zemyati. Panyar. Autre.*

réputation (choisissez-en 1) : *Distant. Mortel. Dangereux. Froid. Rusé.*

personnalité (choisissez-en 1-2) : *Froid. Calme. Calculateur. Arrogant. Courtois.*

apparence (choisissez-en 1-3) : *Avenant. Flamboyant. Banal. Émacié. Tatoué.*

RESPONSABILITÉS

- **DÉPLOYEZ VOS ESPIONS.** Attribuez à vos espions des **commissions** au cours des actions de campagne. Utilisez des **commissions simples** pour des avantages ponctuels, ou optez pour des **commissions** à long terme pour dérouler votre plan général.
- **DÉVELOPPEZ VOTRE RÉSEAU.** Vos véritables ennemis sont les Brisés eux-mêmes. Préparez-vous à la confrontation. Maximisez votre influence.
- **COLLABOREZ AVEC LES AUTRES RÔLES.** Consultez le reste des joueurs afin de prendre les meilleures décisions possible, mais gardez le dernier mot concernant les responsabilités qui vous incombent. Le destin de la Légion est entre vos mains. Bonne chance.

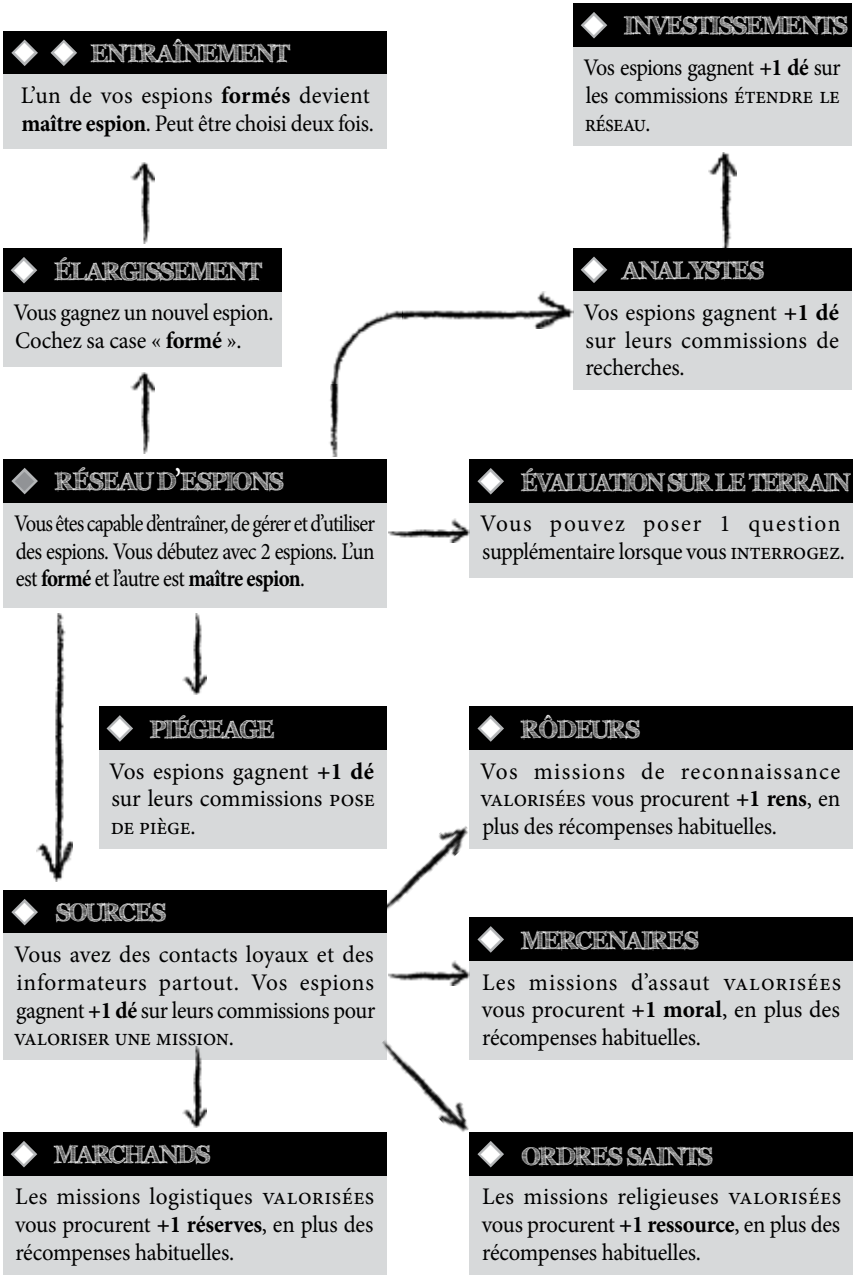
RÉSEAU D'ESPIONS

Entraîner des espions sans disposer des installations adéquates, des instructeurs et de l'expérience du terrain n'est pas une sinécure. La Légion exige énormément de votre part. Votre réseau représente un mélange de personnes, d'informateurs, de pots-de-vin, de ressources, d'installations d'entraînement improvisées et de personnel de soutien qui rendent votre travail possible.

Pour développer les **capacités** de votre réseau d'espions, vous devez faire travailler vos espions sur la **commission** à long terme étendre le réseau (voir page 155).

CAPACITÉS DU RÉSEAU

- **RÉSEAU D'ESPIONS.** Vous débutez avec cette capacité. Celle-ci vous donne accès aux installations et ressources nécessaires pour gérer deux espions (voir page 152).
- **ÉLARGISSEMENT.** Vous disposez d'un troisième espion, **formé**. **Prérequis :** *Réseau d'espions*.
- **ENTRAÎNEMENT.** Un de vos espions **formés** devient un **maître espion**. Vous pouvez sélectionner cette extension de réseau deux fois. **Prérequis :** *Acquisition*.
- **ANALYSTES.** La Légion vous affecte du personnel de soutien capable de compulser les Chroniques et les rapports et de cataloguer les rumeurs et les indices utiles sur les alentours. Tous vos espions travaillant sur des **commissions** à long terme de recherches gagnent +1 dé. **Prérequis :** *Réseau d'espions*.
- **INVESTISSEMENTS.** Vos investissements dans des alliances à long terme, des instructeurs et des installations s'avèrent payants. Tous vos espions travaillant sur des commissions étendre le réseau gagnent +1 dé. **Prérequis :** *Analystes*.
- **ÉVALUATION SUR LE TERRAIN.** Vous pouvez poser une question supplémentaire lorsque vous interrogez. **Prérequis :** *Réseau d'espions*.
- **PIÉGEAGE.** Vous entraînez spécialement vos espions à la survie loin derrière les lignes ennemies et au recueil d'informations sur les morts-vivants. Tous les espions travaillant sur des commissions pose de piège gagnent +1 dé. **Prérequis :** *Réseau d'espions*.
- **SOURCES.** Des contacts loyaux et des informateurs locaux qui vous indiquent les meilleures missions et ce que vos Légionnaires peuvent en ramener. Tous vos espions travaillant à valoriser une mission gagnent +1 dé. **Prérequis :** *Réseau d'espions*.
- **ORDRES SAINTS, MERCENAIRES, MARCHANDS ET RÔDEURS.** Divers groupes locaux que vous avez soudoyés, ou parmi lesquels vous avez des informateurs, vous donnent des renseignements sur les meilleures missions. Les missions valorisées d'un type spécifique offrent des récompenses de mission supplémentaires. **Prérequis :** *Sources*.


ENTRAÎNEMENT
L'un de vos espions **formés** devient **maître espion**. Peut être choisi deux fois.
INVESTISSEMENTS
Vos espions gagnent **+1 dé** sur les commissions ÉTENDRE LE RÉSEAU.
ÉLARGISSEMENT
Vous gagnez un nouvel espion. Cochez sa case « **formé** ».
ANALYSTES
Vos espions gagnent **+1 dé** sur leurs commissions de recherches.
RÉSEAU D'ESPIONS
Vous êtes capable d'entraîner, de gérer et d'utiliser des espions. Vous débutez avec 2 espions. L'un est **formé** et l'autre est **maître espion**.
ÉVALUATION SUR LE TERRAIN
Vous pouvez poser 1 question supplémentaire lorsque vous INTERROGEZ.
PIÉGEAGE
Vos espions gagnent **+1 dé** sur leurs commissions POSE DE PIÈGE.
RÔDEURS
Vos missions de reconnaissance VALORISÉES vous procurent **+1 rens**, en plus des récompenses habituelles.
SOURCES
Vous avez des contacts loyaux et des informateurs partout. Vos espions gagnent **+1 dé** sur leurs commissions pour VALORISER UNE MISSION.
MERCENAIRES
Les missions d'assaut VALORISÉES vous procurent **+1 moral**, en plus des récompenses habituelles.
MARCHANDS
Les missions logistiques VALORISÉES vous procurent **+1 réserves**, en plus des récompenses habituelles.
ORDRES SAINTS
Les missions religieuses VALORISÉES vous procurent **+1 ressource**, en plus des récompenses habituelles.

ESPIONS

Vous débutez avec deux espions – un espion **formé** (qui lance 1 dé sur les **commissions** à long terme) et un **maître espion** (qui lance 2 dés). Réfléchissez à la façon dont vous souhaitez influencer le jeu, puis orientez les spécialités de vos espions dans cette direction. Vous souhaitez affronter un Brisé ? Sélectionnez Tempête Carmin Contrariante et Antoinette. Vous souhaitez connaître les détails de vos missions avant de vous engager ? Optez pour Igrid. Vous tenez à vous assurer que la Légion accède aux meilleures missions disponibles ? Formez un duo avec Liya et Onyetin.



ANTOINETTE

Privée de toute noblesse de par sa naissance, cette couturière orite a trouvé une vocation lui étant plus adaptée. Elle a brisé d'innombrables cœurs, empoisonné des nobles comme des guerriers, et n'a encore jamais essuyé le moindre échec.

Spécialité : Antoinette est automatiquement promue au grade de Maîtresse espionne lorsqu'elle est sélectionnée.



BORTIS

Zemyati blanchi sous le harnois, Bortis représente un atout aussi bien sur le terrain qu'en état-major. La rumeur prétend que s'il reste en vie, c'est lui qui deviendra le prochain Maître des espions. En tant qu'instructeur, il est considéré comme ferme, mais juste.

Spécialité : lorsque Bortis fait un jet sur une commission étendre le réseau, il gagne +1 segment sur ses jets.



TEMPÊTE CARMIN CONTRARIANTE

On ne sait pas grand-chose de Tempête Carmin Contrariante, si ce n'est que ses yeux ont des reflets argentés. Il va et vient comme bon lui semble. De nombreuses rumeurs nimbent son passé, mais sa loyauté n'en reste pas moins absolue.

Spécialité : n'est jamais **blessé** en mission.

Parfois, les espions trépassent. Consultez la section C*ommissions à long terme* page 154 pour en savoir plus sur la mort ou la perte d'un espion. Ils peuvent être remplacés (voir l'action embauche). Si vous étendez votre réseau afin de gagner la capacité Élargissement, vous pouvez alors financer et soutenir jusqu'à trois espions. Les espions ci-dessous sont de possibles membres de votre réseau, pouvant être trouvés et embauchés aux alentours des endroits où passe la Légion. Nombre d'entre eux ont une certaine expérience du terrain et ils n'ont besoin de suivre qu'un bref entraînement avant de pouvoir être déployés.



IGRID

En tant qu'Aldermanie, Igrid se fond parfaitement dans les localités aux alentours. Elle parcourt la région librement, prenant bonne note des nouvelles et des rumeurs. Cette montagnarde compétente ne considère aucun terrain comme un obstacle.

Spécialité : Quand Igrid interroge des cibles, elle pose une question de renseignement supplémentaire.



LIYA

Cette Bartane ne porte aucun des bijoux traditionnels de son peuple et préfère agir sous couverture pour mener des missions en solo à long terme. Elle est également une duelliste virtuose, reconnue comme Maîtresse d'armes.

Spécialité : Liya lance +1 dé sur les commissions de recherches.



ONYETIN

Ce gros ours jovial est également l'un des assassins les plus mortels des Royaumes orientaux. Il sait toujours comment repérer ou découvrir les cibles dissimulées et les caches.

Spécialité : Onyetin lance +1 dé sur les commissions pour valoriser une mission.

DÉPLOYER DES ESPIONS

Vous déploierez vos espions sur des **commissions** au même moment où le Quartier-maître effectue ses **actions de campagne**. Les commissions peuvent être **simples** ou à **long terme**. Les simples ne demandent aucun jet et sont accomplies immédiatement (les questions d'interrogatoire ne seront cependant posées qu'au moment du choix des missions).

Les commissions à long terme demandent plus de temps pour se conclure, et différents espions peuvent se relayer afin d'y travailler. Les meilleurs Maîtres des espions parviennent à trouver un équilibre entre les commissions simples et à long terme, afin de maximiser leur impact sur la campagne. De temps à autre, la Légion aura un besoin critique d'un dé supplémentaire sur un jet d'une action de campagne, ou de poser une question à propos d'une mission à venir. Demandez-vous toujours comment tirer le meilleur avantage de votre réseau d'agents.

COMMISSIONS SIMPLES

Les espions peuvent recevoir des **commissions simples**. Les espions déployés sur des commissions simples ne peuvent pas travailler sur des commissions à long terme au cours de la même phase de jeu. Aucune des commissions simples ne demande de faire un jet, ni ne présente de risque pour l'espion.

- **RÉCUPÉRER :** l'espion guérit et récupère. Supprimez sa pénalité de blessure.
- **INTERROGER :** consultez la liste des questions de renseignement du Commandant. Votre espion est envoyé en mission et peut répondre à une question de n'importe quelle liste (et ce, quel que soit le total de **rens** du Commandant) chaque fois que des missions sont présentées par le MJ.
- **CHANTAGE :** votre espion corrompt ou menace comme il convient. Ajoutez **+1 dé** sur un de vos jets pour ACQUÉRIR DES RESSOURCES.
- **ASSISTANCE :** votre espion facilite votre action ou la soutient grâce à son réseau. Ajoutez **+1 dé** à l'un des jets de PROJET À LONG TERME du Quartier-maître.

COMMISSIONS À LONG TERME

Vos espions peuvent recevoir des **commissions à long terme**. Chacune d'entre elles demande un temps et une attention considérables, et c'est un jet qui décidera de la progression de la tâche. Un seul espion peut travailler sur chaque commission au cours d'une même phase de campagne, donc seul un jet par commission peut être tenté. Toutefois, lors de la phase suivante, un espion différent pourra travailler sur cette commission, afin de relayer le premier et de reprendre sa progression. Vous pouvez également mettre les commissions en pause et les reprendre plus tard, sans subir la moindre pénalité.

Lorsque vous faites votre jet, vous lancez 1 dé pour un espion **formé**, ou 2 dés pour un **maître espion**. Faites progresser le compteur de l'affectation en fonction du résultat obtenu (**1-3 :** un seul segment, et l'espion est **blessé**. **4/5 :** deux. **6 :** trois. **critique :** cinq). **Si un espion déjà blessé l'est de nouveau, il meurt** et le Maître des espions le perd définitivement. Il peut le remplacer par un nouvel espion en terminant une commission d'EMBAUCHE.

EMBAUCHE

COMPTEUR DE 8 SEGMENTS

Les espions vivent dangereusement et, trop souvent, brièvement. Si l'un de vos espions meurt, vous pouvez en embaucher un nouveau qui prendra sa place.

Terminée : si vous avez perdu un espion, ajoutez-en un nouveau à votre réseau. Vous ne pouvez posséder que deux espions à la fois (ou trois, si vous avez ajouté Élargissement aux capacités de votre réseau d'espions).

ÉTENDRE LE RÉSEAU

COMPTEUR DE 8 SEGMENTS

Vous prenez le temps d'établir des contacts, de choisir des informateurs, et de réunir des ressources locales dans la région, afin d'étendre et d'augmenter l'efficacité de vos espions.

Terminée : choisissez une nouvelle capacité de réseau d'espion, reliée à n'importe quel élément de votre réseau existant. Vous gagnez immédiatement les bonus associés à cette capacité.

POSE DE PIÈGE

COMPTEUR DE 8 SEGMENTS

Les morts-vivants se montrent rusés et prudents dans leur conquête de l'humanité. Toutefois, il est possible de les attirer, en tirant parti d'une de leurs faiblesses ou d'un de leurs désirs connus, et de les pousser à s'exposer à une attaque. Parfois, il est nécessaire de porter le combat chez l'ennemi.

Terminée : la prochaine liste de missions inclura une mission d'assaut, ciblant un Lieutenant ou un Notoire spécifique.

RECHERCHES

COMPTEUR DE 8 SEGMENTS

Vos espions voyagent au-devant de la Légion pour recueillir des rumeurs, des mystères et des secrets concernant un lieu d'étape donné.

Terminé : vous découvrez toutes les missions spéciales d'un lieu, et si le Commandant dépense un point de **rens** pour accéder à l'une de ces missions, vous pouvez décider de laquelle il s'agit. Si vous dépassez ce lieu, remettez le compteur à zéro.

VALORISER UNE MISSION

COMPTEUR DE 8 SEGMENTS

Votre espion tire parti de ses contacts pour aider au choix des missions par le Commandant.

Terminée : à la prochaine phase de génération de missions par le MJ, dites-lui d'ajouter +1 aux jets de récompenses et pénalités de mission, sur l'une des missions du type privilégié par le Commandant. Ce type de mission doit apparaître au moins une fois dans les missions générées.



CHAPITRE 4
LE DIVIN

LES ÉLUS ET LES BRISÉS

Parfois, tard dans la nuit, quand ma jambe m'élance, je vais jusqu'aux remparts et me porte volontaire pour monter la garde. Bien souvent, je retrouve là notre Élue, immobile, fixant obstinément les ténèbres où se tapissent nos ennemis. Au début de notre pérégrination vers l'est, il m'arrivait d'esquisser son fier profil au fusain, en tentant de capturer l'étincelle de son être dans mon art.

Je n'avais pas encore rejoint la Légion, il y a cinq ans de cela, quand le rite de Sélection eut lieu. Je me souviens d'être grimpée sur un toit en compagnie de quelques amis, pour partager de bonnes bouteilles de vin doré orite, en admirant les Élus qui chevauchaient leurs étalons, au milieu de la foule en liesse et des pluies de grains colorés jetés en l'air en leur honneur. Nous pensions alors que cette affaire de Roi des Braises serait réglée avant l'hiver. Neuf Élus partirent ce jour-là – à n'en pas douter, rien ne pouvait résister à une telle puissance. Nous étions si jeunes, et j'étais pleine d'éclats de rire.

Tant de choses me sont arrivées depuis. La Légion. Ettenmark. Le sang versé, les cris et les marches forcées. Les combats menés avec la force du désespoir pour sauver le camarade à mes côtés, en espérant qu'il puisse faire de même. Je me demande parfois ce qu'il reste encore de cette fille qui riait sur les toits.

Je passai une nuit entière sur les remparts, à dessiner mes souvenirs d'Or et de celle que l'Élue était… avant. Je me demandai aussi ce qu'il restait d'elle, de cette personne qu'elle était avant de passer le rite de Sélection.

Je me réveillai le matin d'après, avec le visage de l'Élue au-dessus du mien. Au bout de quelques instants, elle se pencha sur moi jusqu'à ce que ses lèvres frôlent mon oreille. Je me souviens de son odeur fade qui rappelait le sang, les fruits sucrés et la chaleur estivale.

— Pas grand-chose, murmura-t-elle.

Puis elle se releva souplement et sortit de ma tente. Désormais, quand je monte la garde, je ne la dévisage plus.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

LES DIEUX

Les dieux du monde sont des forces insondables qui agissent à très grande échelle. Ils ne répondent pas aux prières et leurs bénédictions peuvent s'avérer terrifiantes. Leur influence se ressent partout dans le monde mortel – de l'existence de créatures quasi mythiques jusqu'à celle de miracles accomplis par le truchement de leurs avatars.

Dans une large mesure, les dieux n'ont pas les intérêts de l'humanité à cœur. Ils sont plutôt des forces primales que des acteurs bienveillants. Asrika, la Déesse de la miséricorde, connue sous plusieurs noms dans les Royaumes orientaux, n'est pas miséricordieuse parce qu'elle se soucie du peuple ; elle est le visage du sacrifice, la force de la merci divine, qu'elle accorde fréquemment sous la forme d'une mise à mort expéditive.

Cela n'empêche pas les humains du monde entier de persister à croire que les dieux se soucient de leur bien-être ; ni de les prier ou de les adorer ; ni de bâtir des religions complexes et élaborées, avec leurs propres schismes et interprétations multiples des actions et la volonté divine, avec leurs structures ecclésiastiques et leurs ordres cléricaux. Beaucoup de gens sont persuadés que les dieux veillent sur eux et les protègent, et attribuent les vicissitudes de leur existence personnelle à leurs humeurs variables.

POUVOIRS SURNATURELS

Ces superstitions sont sans doute pardonnables, vu les traces du passage des divinités. Les dépouilles de leurs avatars conservent des pouvoirs miraculeux, si bien que leurs os, leur sang, et même leurs viscères sont reconditionnés dans des reliquaires, voire en reliques assez puissantes pour remodeler le monde.

Tous les pouvoirs et objets surnaturels viennent de la manifestation physique des dieux dans le monde des mortels. Cela inclut les **reliques** (fabriquées par les Élus eux-mêmes quand ils arpentent le monde), les **reliquaires** (contenant de la chair ou des os d'Élus décédés), et les pouvoirs des Miséricordes (dérivés de l'essence d'Asrika) et des Alchimistes (dérivés de l'essence des dieux-artisans). Pour plus d'informations à ce sujet, consultez la section *Le monde dans son ensemble*, page 351.

Le monde étant bien plus ancien que son Histoire écrite, des Élus se sont manifestés, ont combattu et sont morts de toute éternité. D'ailleurs, nombre des problèmes que les Élus sont créés pour régler trouvent leur source dans une précédente intercession divine. Une Grande bête ? Probablement un animal ordinaire ayant déterré et consommé une partie de la dépouille d'un Élu. Une malédiction ? Probablement un pilleur de tombes détenteur d'un artefact qui le corrompt lentement, ou encore un alchimiste concoctant des composés à partir de formules interdites. Bien sûr, certaines catastrophes sont aussi d'origine naturelle, comme les éruptions volcaniques de grande ampleur que les Élus viennent endiguer, le plus souvent à la toute dernière minute.

LES ÉLUS

Depuis des temps immémoriaux, quand le monde est en proie aux ravages causés par le surnaturel, les dieux choisissent un humain pour porter leur grâce divine et l'investissent de l'immense pouvoir de régler le problème. Ces personnes, les Élus, sont des forces colossales et constituent la seule véritable source de pouvoir surnaturel en ce monde.

Les critères de cette Sélection varient d'une divinité à une autre, et les rituels qui l'accompagnent sont complexes et propres à chaque religion. La seule règle absolue concernant la Sélection est que la personne recevant l'essence divine doit le faire de son plein gré. Les raisons peuvent en être bonnes ou mauvaises, mais toujours est-il que c'est bien le consentement qui scelle le pacte entre l'humain et la divinité.

Les mortels ainsi divinement investis changent inévitablement, à la fois dans leur personnalité et dans leur comportement, mais il serait faux de dire que rien ne persiste du volontaire. Les Élus conservent souvent certains traits de leur personnalité ou des habitudes de la personne qu'ils étaient naguère, et dans quelques rares cas, des souvenirs ou des motivations spécifiques. La distinction entre les aspects divins et humains suscite moult débats chez les érudits, et ce longtemps encore après le décès de l'Élu concerné.

Le rituel de Sélection abîme souvent son hôte. Le corps humain peut accueillir l'essence surnaturelle, mais pas pour très longtemps. À part quelques rares exceptions souvent légendaires, les Élus ne durent que quelques années tout au plus – pour peu qu'ils n'aient pas péri dans l'accomplissement de leur tâche.

Le corps des Élus et les artefacts qu'ils ont fabriqués renferment toujours une étincelle divine, y compris après leur mort. Des temples ou des monastères entiers se bâtissent pour protéger de tels restes et pour faire commerce aussi bien d'authentiques reliques que de versions contrefaites.

Les dieux ne sélectionnent pas à la légère. Ils ne se soucient ni de politique, ni des lois de l'humanité, ni des autres préoccupations des mortels. Lorsqu'un Élu est créé, c'est le signe que les dieux croient que la cause du moment dépasse les capacités humaines : malédictions, bêtes puissantes quasi mythiques, événements cataclysmiques propres à anéantir des civilisations entières. Traditionnellement, un seul Élu suffit à mettre fin à de tels périls, ou deux pour les problèmes les plus critiques.

Quand le Roi des Braises est apparu dans l'Ouest, neuf Élus furent envoyés éliminer cette menace – un nombre inouï, ce qui a motivé certains sceptiques à se demander s'il ne s'agissait pas véritablement de la fin des temps.

Les Élus sont littéralement des avatars des dieux, et l'Élue qui voyage aux côtés de la Légion est l'une des seules chances qu'a celle-ci d'atteindre la forteresse de Dague-en-Ciel. Privée de ses pouvoirs, la Légion aurait vite fait d'être submergée, soit par les pouvoirs corrupteurs des morts-vivants, soit simplement par leur nombre.

CONFIGURATION DE L'ÉLUE POUR LA CAMPAGNE

La configuration d'une Élue est un processus en cinq étapes :

1. **Sélectionner une Élue.** Le MJ choisit quel Élue accompagne la Légion.
2. **Choisir une faveur.** Chaque Élue est présentée avec trois options. Le MJ retient celle qu'il estime être à même d'inspirer les missions les plus intéressantes.
3. **Choisir une capacité.** Votre Élue débute avec une **capacité**. Elle progresse lorsque vous complétez leur compteur de **faveur**, en menant à bien des missions liées à son domaine de **faveur**.
4. **Choisir des aspects divins.** Sélectionnez deux **aspects** manifestés par votre Élue.

SÉLECTIONNER UNE ÉLUE

C'est le MJ qui choisit l'Élue, mais il devrait au préalable avoir lu ses motivations, objectifs et méthodes et en avoir discuté avec ses joueurs. Tout le monde devrait être intéressé par les thèmes et les récits que cet Élue amène à la table. Mais quoi qu'il en soit, la décision finale sur le choix de l'Élue revient au MJ.

SHREYA — *Une puissante guerrière, Élue de la déesse guérisseuse des Bartans, Asrika. Privilégie les actions militaires et la stratégie.*

LA CORNUE — *Une mystérieuse métamorphe, Élue du dieu forestier des Panyars, le Cornu. Privilégie les pouvoirs mystérieux et les ruses habiles.*

ZORA — *Une féroce et antique Élue zemyatie, du Dieu Vivant, qui teste constamment ses fidèles. Privilégie les batailles sans merci et l'assaut direct contre les morts-vivants.*

CHOISIR UN DOMAINE DE FAVEUR

La grâce divine qui habite chaque Élu les motive et les pousse en avant, à la recherche de **faveurs** liées à la nature de cette grâce. Ils puisent leurs forces dans cette quête, et dans le fait de côtoyer des groupes de personnes qui partagent le même objectif et la même quête.

Certaines missions accordent une faveur, dont l'existence et le domaine d'appartenance sont déterminés aléatoirement lors de la génération de la mission. Les missions spéciales accordent *toujours au moins une faveur*, et parfois plusieurs.

Les faveurs accordées par les missions peuvent relever de six domaines différents. Deux d'entre eux sont communs à tous les Élus. Ces domaines sont :

- **le sacré.** Le domaine des traditions sacrées de la divinité. **Exemples de missions :** *sauver des textes sacrés ou des membres du clergé ; garder un sanctuaire ; protéger des pèlerins sur la route.*
- **le mysticisme.** Le domaine des pouvoirs insondables employés par les divinités pour changer le monde. **Exemples de missions :** *accomplir des rituels ; récupérer des artefacts ; examiner des sites de pouvoir.*

Les quatre autres domaines sont spécifiques aux Élus ou Élues de certains dieux.

- **LA GLOIRE.** Le domaine du Dieu Vivant, lié aux démonstrations de force, de courage ou d'endurance. **Exemples de missions :** *combattre de puissants ennemis ; relever des défis impossibles ; braver le danger en menant un sauvetage très risqué.*
- **LA CONNAISSANCE.** Le domaine des dieux orites, lié à l'alchimie, aux merveilles mécaniques, à l'Histoire et à la technologie du Vieil Empire. **Exemples de missions :** *exhumer un savoir antique ; découvrir une technologie datant du Vieil Empire.*
- **LA MISÉRICORDE.** Le domaine d'Asrika, lié au sauvetage ou à la protection d'innocents, de reliques et de sites sacrés consacrés à Asrika. **Exemples de missions :** *protéger les innocents qu'un Brisé a prévu de massacrer en masse ; sauvegarder un site sacré où sont réfugiés des fidèles désarmés ; escorter des Miséricordes ou des docteurs.*
- **LA NATURE.** Le domaine du Dieu Cornu ; lié à la lutte contre les déséquilibres mystiques affectant le climat, les animaux sauvages ou la nature. **Exemples de missions :** *sauver ou chasser des bêtes sacrées ; mettre un terme à la corruption du climat.*

CHOISISSEZ UNE CAPACITÉ D'ÉLU

Les Élus sont investis du pouvoir d'un dieu, qui, bien que colossal, reste néanmoins limité par les lois de ce monde. Un Élu manifeste différentes applications du pouvoir divin, et plus il passe de temps en ce monde, plus son lien avec le divin se renforce, jusqu'à ce qu'il finisse par en être consumé. Ceux qui voyagent à ses côtés profitent souvent des avantages de son pouvoir.



Ce pouvoir n'est pas infini. Un Élu pourrait se frayer un passage sanglant à travers les rangs de centaines de soldats, sa vitesse et sa force dépassant de loin celles de tout mortel – mais il ne peut ni voler, ni détruire des continents d'un revers de la main, ni ramener les morts à la vie.

C'est le MJ qui sélectionne une capacité pour votre Élue. En cas d'hésitation, il est conseillé de prendre la première capacité de la liste : elle représente un bon choix par défaut.

Une Élue gagne des capacités au fil du temps, grâce aux missions de la Légion accordant une **faveur** de leur domaine. 4 faveurs sont nécessaires à un Élu pour gagner une nouvelle capacité. Si vous avez de la chance, ou que vous dépensez les ressources nécessaires pour obtenir et choisir vos missions spéciales, votre Élue gagnera une capacité supplémentaire sur la route de la forteresse de Dague-en-Ciel.

CHOISISSEZ VOS ASPECTS DIVINS

Chaque fois qu'un humain passe le rituel de Sélection et devient un Élu, le pouvoir divin se manifeste en lui de manière parfois subtile, parfois plus évidente. Chaque Élu est marqué de traits dus à sa nouvelle nature surhumaine.

Le MJ doit sélectionner deux aspects dans la liste suivante, puis détailler comment ceux-ci se manifestent chez l'Élue choisie pour la campagne.

- **ATTIRANTE :** un charisme qui pousse les fidèles à tomber à genoux et à l'écouter en adoration. **Exemples d'aspects :** *une aura de chaleur et de réconfort qui vous laisse froid et vide après son départ. Une beauté douloureuse à contempler. Une voix dont l'écho fait résonner votre esprit.*
- **FÉROCE :** un sentiment de destruction et de force toujours présente dans tout ce que l'Élu accomplit. **Exemples d'aspects :** *les objets ordinaires qu'elle tient ou contre lesquels elle s'appuie sont endommagés. Sa colère irradiée réchauffe la pièce où elle se trouve.*
- **EFFRAYANTE :** une apparence terrifiante. **Exemples d'aspects :** *une aura menaçante qui affecte les personnes alentour à un niveau primal.*
- **MONSTRUEUX :** une manifestation inhumaine du divin. **Exemples d'aspects :** *chevelure de flammes. Griffes acérées comme des rasoirs. Blessures qui ne guérissent jamais.*
- **RAYONNANTE :** une aura de lumière divine visible même dans les nuits les plus sombres. **Exemples d'aspects :** *peau brillant d'un éclat lunaire. Un diadème de feu éternel. Yeux luisants. Baignée de lumière.*
- **SEREINE :** en sa présence, une sérénité irrésistible vous gagne. **Exemples d'aspects :** *un contact qui débarrasse de toute peur ou douleur. Un regard qui inspire la même tranquillité qu'au cœur d'une forêt antique.*
- **SINISTRE :** une aura de danger qui donne à tous ceux qui l'entourent l'impression d'être des proies. **Exemples d'aspects :** *projette des ombres surnaturelles. Sa présence vous donne le sentiment d'être un simple jouet. Son regard vous transperce.*
- **TRANSCENDANTE :** perception des énergies subtiles et des motivations insondables qui échappent aux mortels. **Exemples d'aspects :** *l'Élue s'exprime par des devinettes qui semblent importantes. Elle ne réagit pas au danger comme le commun des mortels. Elle semble détachée du monde. Son regard porte constamment dans le lointain.*



l e

LES ÉLUS DANS VOTRE CAMPAGNE

Votre Élue est un peu l'équivalent d'un cuirassé – une force colossale qui n'est déployée que pour régler les problèmes les plus graves.

Le jeu part du principe que l'Élue reste en général au camp, afin d'aider à protéger les survivants de la Légion contre les assauts réguliers lancés par les morts-vivants.

La Légion prend donc un gros risque si son Élue part en mission, si bien que cela n'est tenté qu'en dernier recours. L'Élue n'est affectée à une mission que lorsque son absence garantirait l'échec de celle-ci et provoquerait des pertes inacceptables, ou lorsque ses motivations et sa volonté s'alignent avec l'objectif de la mission. *Par ailleurs, l'Élue n'a pas juré fidélité à la Légion – vous risquez de perdre un dé de bonus à votre jet d'engagement si elle participe à une mission primaire ou secondaire.*

Le plus souvent, le jeu reste alors focalisé sur l'escouade, chargée de l'objectif principal, tandis que l'Élue, représentée par des compteurs de progression, fait diversion en combattant un mort-vivant puissant.

ALORS, DE QUOI UNE ÉLUE EST-ELLE CAPABLE ?

Votre Élue peut ponctuellement accomplir des miracles correspondant au domaine de son Dieu. Toutefois, elle ne le fait pas à la légère, ni si des actes moins puissants suffiraient.

Alors que la Sniper Aurora Garossi couvrait son escouade en abattant quelques ennemis choisis, la Carogne (une puissante Sorcière d'ombre) s'est faufilée jusqu'à elle et lui a infligé un terrible maléfice. Malgré leurs efforts, ses camarades Légionnaires se sont révélés incapables de le dissiper. En désespoir de cause, ils lancent quelques jets d'influencer risqués pour convaincre Shreya de leur venir en aide.

Shreya accepte de tenter un miracle. La MJ décide de faire un jet de chance basé sur le niveau de menace de l'Élue. Par défaut, les Élus sont une menace de niveau 4. La MJ réfléchit au sens des résultats possibles. Sur un 1-3 Shreya ne brisera pas le maléfice, qui ne correspond pas à son domaine, en revanche elle peut accorder une mort rapide et pleine de merci à la Sniper souffrante. Sur un 4/5, elle peut dissiper le maléfice, mais il en coûte quelque chose à la malheureuse Légionnaire. La loyale Sniper doit cocher une case de trauma. Si Shreya obtient un 6, alors le maléfice est brisé sans effet nocif. Enfin, sur un critique, Shreya peut découvrir une information inédite sur Tourmente et la Carogne – une façon de protéger les troupes, voire un moyen efficace de mettre définitivement fin à la menace posée par la sorcière.

La MJ réunit les dés... et fait son jet.





LES ÉLUES SHREYA

Élue d'Asrika, la déesse bartane de la miséricorde et de la guérison.

La finesse tactique de Shreya et sa compréhension quasi surnaturelle de la stratégie sont les raisons pour lesquelles les Royaumes orientaux ont lancé leur dernière offensive... ratée. Il n'est pas entièrement certain que l'Élue soit à même de percevoir le coût de ce que l'humanité voit comme une catastrophique défaite. Son comportement peut être aussi insondable qu'intimidant. Elle est réputée monter la garde à des heures étranges, fixant obstinément les ténèbres à la recherche de signes invisibles annonçant le danger – une pratique réconfortante et perturbante tout à la fois.

Faites de Shreya votre Élue si vous souhaitez mener une campagne plus axée sur l'aspect militaire, et élaborer ensemble un récit où figurent en bonne place les actions offensives et la stratégie.

FAVEUR *Choisissez l'un des domaines suivants :* **SACRÉ, MYSTICISME, MISÉRICORDE**

MOTIVATIONS, OBJECTIFS ET MÉTHODES

Asrika, déesse de la miséricorde, est folle de rage à l'idée que les morts-vivants violent le concept de la merci qu'accorde la mort. Son Élue Shreya veut donc à tout prix les détruire. Elle est prête à tout sacrifier, y compris les Légionnaires, si le gain est assez important. Sa priorité absolue est de vaincre le Brisé présent sur ce théâtre d'opérations, tout en menant la retraite tactique.

L'Élue qui fut Brisée et devint Pestilence était jadis l'amante de Shreya, et il semble que cette dernière lui voue désormais une haine féroce. Elle ne s'exprime pas à ce sujet, et nul ne sait si elle éprouve encore de quelconques sentiments, mais Shreya n'hésitera pas une seconde à se joindre à une mission sur laquelle Pestilence est personnellement présente.

Shreya est très sensible à la corruption et ne supporte pas que des porteurs vivent à ses côtés. Il est impossible de la retenir d'exécuter les victimes de corruption, même si elle le fait avec la plus grande pitié. Par conséquent, si n'importe lequel des Légionnaires est atteint de souillure, il doit à tout prix lui dissimuler sa corruption, sous peine d'être mis à mort.

CAPACITÉS D'ÉLUE

LIVRE D'HEURES

Tous les Spécialistes débutent avec deux rangs d'actions supplémentaires.

Shreya fait bénéficier les Spécialistes des leçons tirées de ses nombreuses batailles et des compétences venant de ses incarnations d'Élue précédentes et de son existence humaine en tant que général de Barta. Ces rangs d'action sont attribués lors de la création, quand vous distribuez le reste des rangs d'action de votre personnage. Vous pouvez attribuer ces deux rangs à la même action, tant que vous ne dépassez pas le rang maximum de départ (2 sauf exception accordée par un trait d'origine). Cela s'applique également aux Spécialistes recrutés en cours de route (faites-le quand vous créez livret de personnage).

MISÉRICORDE D'ASRIKA

Lorsque la Légion RÉCUPÈRE, ajoutez une coche de guérison supplémentaire sur tous les Légionnaires.

Quand Shreya fait jouer à plein les pouvoirs qui lui viennent d'Asrika, même un Légionnaire hors de combat peut rapidement marcher de nouveau : les actions REPOS ET RÉCUPÉRATION procurent normalement une seule coche de guérison, elles en procurent désormais deux. Un Miséricorde peut également placer une coche supplémentaire sur un Légionnaire.

BÉNÉDICTION D'ASRIKA

Les Légionnaires subissent toujours 1 point de **corruption** de moins.

Le MJ devrait mentionner cette capacité quand de la corruption est infligée, afin qu'il soit clair pour tout le monde que la réduction a été prise en compte. En règle générale, les créatures infligent une corruption égale à leur niveau de menace. Comment Shreya apporte-t-elle sa bénédiction aux Légionnaires sur le point de partir au combat, et que ressent-on lorsqu'on la reçoit ?

LARMES D'ASRIKA

Vous ressentez un profond sentiment de paix quand vous portez le deuil de vos camarades. L'action de campagne QUARTIER LIBRE procure **+1 moral** et **-1 stress** supplémentaires.

Quand ils ont QUARTIER LIBRE, les Légionnaires se remémorent leurs défunts, organisent les rites funéraires, et inscrivent dans les Chroniques les noms de ceux tombés au champ d'honneur. Ces actions routinières leur procurent désormais un meilleur moral et un stress réduit.

CONSACRÉE

Les missions relevant du **sacré,** du **mysticisme**, et de la **miséricorde** vous accordent toutes des **faveurs de mission**. Vous débutez avec **1 faveur de mission** déjà cochée.

Le lien entre la divinité et son Élue est plus fort que la normale. En règle générale, seules les faveurs liées à un domaine en particulier comptent comme faveur de mission pour l'Élue. Mais le divin se manifeste si fortement dans cette Élue que les trois domaines lui confèrent des faveurs. Il s'agit d'une capacité utile pour les sessions de jeu plus longues (en particulier si vous comptez jouer des campagnes supplémentaires).

SAINTE DE BATAILLE

Shreya est désormais une menace de niveau 5 et elle est **efficace** contre tous ses adversaires.

En temps normal, Shreya est une menace de niveau 4. Mais, pleine de fureur divine et poussée par la rage que sa déesse éprouve envers les morts-vivants, Shreya est de taille à attaquer frontalement n'importe lequel des Brisés.

SANG DE L'ÉLUE

Lorsque vous dépensez des **fournitures religieuses**, vous pouvez également obtenir une arme au corps à corps sanctifiée pour la durée de la mission. Elle est **efficace** contre les morts-vivants. Vous débutez avec 1 case gratuite de **fournitures religieuses**.

Chaque case de fourniture religieuse permet trois utilisations. Les armes sanctifiées par le sang de l'Élue ne se décomposent pas immédiatement après avoir été utilisées, contrairement aux armes à foudre noire. Toutefois, cette efficacité supplémentaire ne dure que le temps d'une mission. Comment Shreya se sert-elle son sang divin afin d'enchanter ces armes ?

SAINTE DE GUERRE

Le Quartier-maître peut sélectionner l'**action de campagne** ENTRAÎNEMENT. Chaque Spécialiste peut marquer 3 points d'expérience en DÉTERMINATION.

Cette nouvelle action de campagne s'appelle ENTRAÎNEMENT. Les Légionnaires consacrent un certain temps à s'entraîner auprès de Shreya, qui les incite à rallier sa cause et renforce leur volonté. Chaque Spécialiste (Roc, Toubib, Éclaireur, Sniper et Officier) peut ajouter trois coches sur le compteur d'expérience de sa caractéristique DÉTERMINATION.

MISSION INITIALE

LA SITUATION

La production de foudre noire avait marqué un coup d'arrêt pour les armées des morts-vivants dans les Royaumes occidentaux – elles étaient trop bien retranchées pour être attaquées directement, mais restaient contenues par des forces plus réduites mais mieux équipées. La situation a basculé à la bataille des Champs d'Ettenmark.

La Légion y a été presque anéantie et les troupes du Roi des Braises, renforcées par de nouvelles créatures cauchemardesques, marchent vers l'est pour anéantir l'humanité. Votre escouade et vous devez absolument protéger la retraite de vos camarades. Plus grave encore, Shreya est partie de son côté sur une mission de son propre choix, vous laissant vous débrouiller sans elle.

La Légion a traversé le pont d'Hozelbrucke – le seul passage aisé de la Tigeria sur des lieues et des lieues – mais l'avancée des morts-vivants est irrésistible. Votre mission consiste à faire sauter le pont à l'aide de charges alchimiques. L'ennemi doit à tout prix être ralenti afin de donner à la Légion assez de temps pour avancer et établir une nouvelle position défensive au pied des montagnes.

Parviendrez-vous à rester en vie assez longtemps pour faire sauter le pont ? Qui parviendra à rentrer au camp – pour autant que quiconque survive ? Comment gérerez-vous les forces avancées envoyées par le Brisé à votre rencontre ? Nous allons jouer afin de le découvrir.

LA PREMIÈRE SCÈNE

Le MJ choisit lui-même l'escouade qui sera déployée sur la mission initiale (cette responsabilité incombera par la suite au Second, dont le Rôle ne sera attribué qu'à l'issue de celle-ci).

Après que chaque joueur a créé un Spécialiste, demandez-leur, en tant que MJ, de choisir le personnage qu'ils incarneront au cours de cette mission d'assaut – les Bleus de l'escouade choisie sont acceptés – puis lisez-leur ceci :

> *Le Commandant a édicté ses ordres, le Second vous a triés sur le volet, le Quartier-maître vous a confié jusqu'à sa dernière charge explosive alchimique, et la Légion s'éloigne à marche forcée. À l'horizon, le nuage de poussière soulevé par l'armée des morts-vivants se rapproche. Si vous comptez les ralentir ne serait-ce qu'un instant, il vous faut absolument détruire ce pont. Ne laissez rien ni personne vous en empêcher.*

Créez un compteur de 10 segments « Démolition du pont ». Les charges doivent être placées sur des points difficiles à atteindre, répartis sur toute la structure du pont. Celui-ci est long et recouvert de protections bâties à la hâte – des malles abandonnées par des réfugiés désespérés et des chariots retournés pour en faire des barricades de fortune. Loin en contrebas, les piles centrales de l'édifice plongent dans les eaux tumultueuses.

Entamez la mission en position **risquée**.

OBSTACLES

Risques environnementaux : il fait nuit, la visibilité est faible, les pluies récentes ont fait gonfler la rivière et rendent les pierres du pont glissantes. Poser les charges sera dangereux, et fera appel à vos talents d'escalade (PARCOURIR) et de démolition (DÉMOLIR ou BRICOLER).

Morts-vivants : les morts-vivants savent que leurs proies sont proches. Ils ont dépêché des unités d'éclaireurs, renforcés de quelques monstruosités inédites, pour s'assurer que la Légion ne leur prépare pas de mauvaise surprise. Attendez-vous à avoir de la compagnie au pire moment possible.

APRÈS LA MISSION

Une fois la mission initiale remplie, les joueurs Légionnaires choisiront quels Rôles incarner au cours de la phase de campagne. Au cours de la création de ces Rôles, ils vous poseront des questions auxquelles vous devrez répondre en vous aidant des informations ci-dessous.

COMMANDANT :

Pression initiale : si la mission est un succès, les morts-vivants ne pourront pas monter d'offensive sérieuse contre votre camp ni contre vos unités en marche avant un bon moment. La **pression** débute à zéro. Dans le cas contraire, les troupes ennemies franchissent la Tigeria en force. La horde que vous aurez à affronter sera plus nombreuse et agressive. La **pression** débute à 2.

Temps initial : si la mission est un succès, la route de l'ennemi est temporairement barrée. Vous disposez de plus de temps pour rejoindre Dague-en-Ciel. Débutez avec deux segments cochés sur votre compteur de **temps**. Dans le cas contraire, les morts-vivants ont maintenant la voie dégagée pour attaquer la Légion. Débutez avec quatre segments cochés.

Renseignement initial : la Légion n'a pas eu l'occasion de mener de reconnaissance. Vous débutez avec **0 point de rens**.

SECOND :

Moral initial : si la mission est un succès, les troupes seront sûres de disposer du temps nécessaire pour monter un camp fortifié sur l'autre rive de la rivière. Débutez avec un moral de 8, moins 1 point pour chaque mort survenue durant la mission. Dans le cas contraire, le moral débute à 7, moins les morts éventuels : des grognements de dissension se font déjà entendre dans le camp.

QUARTIER-MAÎTRE :

Réserves initiales : le gros des **réserves** de la Légion a été abandonné en route. Vous débutez avec 2 **réserves**.

Matériel : dans votre hâte à rejoindre le Front de l'Ouest, vous n'avez pas pu récupérer la moindre **ressource** supplémentaire.

Le **Gardien des Chroniques** et le **Maître des espions** ont des préparatifs initiaux à effectuer, mais n'ont aucune question à poser au MJ.

Après le choix des Rôles et les réponses du MJ aux questions initiales, vous pouvez passer à la **comptabilité** de la phase de mission.

Après la comptabilité, la première scène de **Retour au camp** ne se déroule pas selon le schéma normal. Décrivez une scène spécifique montrant Shreya revenant de sa mission en solo, en brandissant la tête tranchée d'un Notoire. Barrez le Notoire de votre choix sur le livret de l'un des Brisés. Il a eu son compte.

Poursuivez en jouant la **phase de campagne** normalement. Pour la séquence, consultez les résumés des phases de mission et de campagne, page 11. Cependant, **il est obligatoire de faire avancer la Légion**, qui rejoint le Front de l'ouest.



LES ÉLUES
LA CORNUE

Élue métamorphe du Dieu forestier des Panyars.

Lorsque Nyx, la déesse panyare de la lune, fut Brisée, l'astre qui était son domaine s'est lui aussi brisé dans le ciel. Alors que d'autres tremblaient de terreur, une jeune fille connue sous le nom de Clair-de-Lune d'Argent Dansant était remplie de rage par la perte de sa Déesse. Elle se rendit dans un temple antique consacré au Cornu, lequel lui proposa de devenir son Élue. Sa rage nourrit celle du dieu ; ensemble, ils cherchent à venger leur disparue. Ils se métamorphosent pour espionner les tactiques ennemies, avant d'engager le combat qu'ils remportent par la ruse plutôt que par la force.

Faites de la Cornue votre Élue si vous souhaitez mener une campagne plutôt axée sur les pouvoirs mystérieux et les ruses habiles.

FAVEUR *Choisissez l'un des domaines suivants :* **SACRÉ, MYSTICISME, NATURE**

MOTIVATIONS, OBJECTIFS ET MÉTHODES

Alors que certains Élus ont une tournure d'esprit militaire et se concentrent sur les tactiques à employer, la Cornue fonctionne à l'instinct. Ce n'est pas une guerrière qui recherche le fracas des armes, mais une prédatrice, une chasseresse, qui teste et apprend le meilleur moyen d'abattre sa proie.

La Cornue passe beaucoup de temps sous forme animale : elle regarde, observe et apprend. Qu'elle prenne la forme d'une corneille, d'un ours ou d'un cobra géant, sous toutes ces formes elle conserve une paire de bois de cerf – la marque panyare de Clair-de-Lune d'Argent Dansant. La Cornue va et vient sans prononcer le moindre mot et cela peut être perturbant pour la Légion. Mais de nombreux soldats s'échangent des anecdotes sur un oiseau qui aurait guidé une escouade égarée jusqu'à un sentier de montagne, ou un énorme poisson mystérieusement laissé au beau milieu du camp, véritable manne pour des troupes affamées.

La Cornue se joindra à des missions qui lui offrent l'occasion d'observer et de tester de puissants morts-vivants. Sa frêle silhouette vêtue d'une robe peut sembler incongrue au milieu des soldats, mais de nombreux Légionnaires se sentent rassurés par son étrange présence animale.

CAPACITÉS D'ÉLUE

GÉNÉROSITÉ DU CORNU

Lorsque **le temps passe**, si la Légion **avance**, elle ne dépense pas de **provisions**.

*Normalement, durant l'étape **le temps passe**, vous devez dépenser 1 point de **provisions**. Mais désormais, la Cornue peut chasser pour vous en cours de route. Comment nourrit-elle la Légion ? En se métamorphosant pour chasser aux alentours ? En se tenant tranquillement à la limite du camp, convoquant des animaux qui se laissent abattre ? Qu'apporte-t-elle à votre table ?*

LES YEUX DU CORNU

Si un Spécialiste panyar est affecté sur une mission de reconnaissance, ajoutez **+1 dé** au **jet d'engagement**.

Il ne s'agit pas nécessairement d'un Éclaireur, mais il faut que ce soit un Spécialiste. La Cornue fait-elle quoi que ce soit de spécial afin d'encourager cette affectation ?

LA VIGUEUR DU CORNU

Les Légionnaires peuvent dépenser une **armure spéciale** pour **résister** à des conséquences physiques ou **se dépasser** sur n'importe quelle action de **PROUESSE**.

*Lorsque vous utilisez cette capacité, cochez la case d'armure spéciale sur votre livret de personnage. Si vous l'utilisez pour atténuer la gravité d'une blessure, réduisez celle-ci d'un niveau. Si vous vous en servez pour vous dépasser, vous obtenez l'un des avantages (+1 dé, +1 effet, agir en dépit d'une blessure grave) mais sans subir 2 stress. Votre armure spéciale est restaurée lorsque vous sélectionnez votre **paquetage** en début de mission.*

MÉTAMORPHE

Vous gagnez **1 rens** chaque fois que vous avez rempli deux missions principales.

*Vous gagnez ce point de **rens** au cours de l'étape de récompenses de mission de la phase de mission. Le renseignement vient de la Cornue, qui revient de ses explorations et observations. Le MJ doit détailler l'information et expliquer ce que la Cornue a observé.*

CONSACRÉE

Les missions relevant du **sacré,** du **mysticisme**, et de la **nature** vous accordent toutes des **faveurs de mission**. Vous débutez avec **1 faveur de mission** déjà cochée.

Le lien entre la divinité et son Élue est plus fort que la normale. En règle générale, seules les faveurs liées à un domaine en particulier comptent comme faveur de mission pour l'Élue. Mais le divin se manifeste si fortement dans cette Élue que les trois domaines lui confèrent des faveurs. Il s'agit d'une bonne capacité pour les longues sessions de jeu (en particulier si vous comptez vous lancer dans une campagne ultérieure).

GRANDE CHASSERESSE

Le Quartier-maître peut sélectionner l'**action de campagne** ENTRAÎNEMENT. Chaque Spécialiste peut marquer 3 points d'expérience en PERSPICACITÉ.

Cette nouvelle action de campagne s'appelle ENTRAÎNEMENT. Les Légionnaires consacrent un certain temps à s'entraîner auprès de la Cornue, qui leur révèle les mystères du monde et leur apprend à traquer leurs proies et à repérer s'ils sont eux-mêmes traqués.

AILES DE LA FORÊT

Lorsque vous dépensez des **fournitures religieuses** sur une mission, vos escouades emportent avec eux (en plus des reliquaires) jusqu'à trois animaux capables de se murmurer des messages et de les faire parvenir au camp.

Bien que ces animaux soient ordinaires à l'origine, la Cornue les a modifiés de manière surnaturelle pour les rendre capables de murmurer des messages l'un à l'autre ou à l'oreille de celui qui les porte. Toutefois, cela ne les rend pas pour autant invincibles. Les armes de jet, les sortilèges, les composés alchimiques, les atmosphères toxiques ou les chutes peuvent les tuer aussi aisément que d'habitude.

PEAU DE LA BICHE BLANCHE

Tous les Spécialistes peuvent parler avec les bêtes sauvages et comprendre leur langage.

Vous êtes capables de parler aux animaux, ce qui vous ouvre de nombreuses options pour utiliser vos actions de DÉTERMINATION, mais le fait que ces animaux acceptent de vous aider, ainsi que l'éventuel coût de leur aide, sont laissés à l'appréciation du MJ. Les animaux entraînés sont obéissants, mais se concentrent surtout sur ce à quoi ils ont été entraînés.

MISSION INITIALE

LA SITUATION

La production de foudre noire avait marqué un coup d'arrêt pour les armées des morts-vivants dans les Royaumes occidentaux – elles étaient trop bien retranchées pour être attaquées directement, et contenues par des forces plus réduites mais mieux équipées. Mais la situation a basculé à la bataille des Champs d'Ettenmark.

La Légion a été presque anéantie et les troupes du Roi des Braises marchent vers l'est pour affronter l'humanité, renforcées par de nouvelles créatures cauchemardesques. Des stocks essentiels de **foudre noire** ont été abandonnés derrière les lignes ennemies au début de la retraite. Elles sont tombées aux mains des morts-vivants. Ces munitions vous sont indispensables pour rétablir un peu les chances en votre faveur.

La Légion a passé le pont d'Hozelbrucke, quelques lieues au sud. Votre mission consiste à partir à l'assaut pour reprendre plusieurs chargements de foudre noire – sans ces stocks, vous serez incapable de vous réapprovisionner en foudre noire ou de vous défendre contre les morts-vivants bien longtemps. Attaquez le convoi, récupérez les munitions, puis dirigez-vous vers l'est, afin de passer à gué la rivière Tigeria.

Parviendrez-vous à vous emparer de la foudre noire ? Comment allez-vous passer la rivière à gué avec les caisses de munitions ? Comment allez-vous survivre au camp des morts-vivants et aux horreurs qui s'y trouvent ? Nous allons jouer pour le découvrir.

LA PREMIÈRE SCÈNE

Le MJ choisit lui-même l'escouade qui sera déployée sur la mission initiale (cette responsabilité incombera par la suite au Second, dont le Rôle ne sera attribué qu'à l'issue de celle-ci).

Après que chaque joueur a créé un Spécialiste, demandez-leur, en tant que MJ, de choisir le personnage qu'ils incarneront au cours de cette mission d'assaut – les Bleus de l'escouade choisie sont acceptés – puis lisez-leur ceci :

> *Le vacarme de la pluie et du tonnerre est ponctué des plaintes des morts-vivants qui rôdent. À quelque distance, le convoi attend. Cette mission est critique. Si la Légion compte avoir la moindre chance de s'en tirer, il lui faut ces ressources. Vous ne pouvez manquer à votre mission.*

Le convoi est gardé par une Élite, un Notoire, et au moins deux escouades complètes de morts-vivants. La foudre noire est répartie sur plusieurs chariots de la caravane. Si les joueurs optent pour une approche discrète, créez un compteur de 8 segments, et cochez un segment par chariot dévalisé. Sinon, créez un compteur de 8 segments pour l'Élite, un autre de 10 segments pour la Cornue et le Notoire, puis gérez tout le reste par le combat. La Cornue va engager le combat avec le Notoire afin de protéger la Légion, mais elle battra en retraite une fois le compteur plein. Rappelez aux joueurs que la mission consiste à récupérer la foudre noire, pas à abattre tout ce qui bouge.

Vous entamez la mission en position **risquée**.

OBSTACLES

Morts-vivants : les morts-vivants sont solidement retranchés dans la zone, et leur superviseur Élite les fait patrouiller autour du camp. Tuer l'Élite amènera les morts-vivants de base à un état féral, ce qui n'est pas forcément mieux. Comme conséquences de jets ratés, vous pouvez introduire de nouvelles meutes de morts-vivants.

Risques environnementaux : même lorsque les morts-vivants sont vaincus et les caisses récupérées, les joueurs doivent toujours trouver un moyen de franchir à gué la Tigeria en crue. Attendez-vous à faire plusieurs jets de parcourir ou bricoler pour parvenir à faire flotter les caisses de foudre noire et l'équipement jusqu'à l'autre rive, avant de rejoindre la Légion.

APRÈS LA MISSION

Une fois la mission initiale remplie, les joueurs Légionnaires choisiront quels Rôles incarner au cours de la phase de campagne. Au cours de la création de ces Rôles, ils vous poseront des questions auxquelles vous devrez répondre en vous aidant des informations ci-dessous.

COMMANDANT :

Pression initiale : si la mission est un succès, les stocks de munitions supplémentaires permettront à la Légion de défendre plus facilement le camp de base. La **pression** débute à zéro. Dans le cas contraire, la pression débute à 1, et les troupes devront se contenter du peu de foudre noire qu'il leur reste.

Temps initial : la Légion a gagné un temps précieux en échappant à l'armée des morts-vivants, mais l'ennemi ne se repose jamais et poursuit sa marche implacable, alors que la Légion s'écroule de sommeil. Débutez avec trois coches sur votre compteur de **temps**.

Renseignement initial : la Cornue a exploré la zone pour le compte de la Légion, revenant au camp avec la position exacte des troupes ennemies et des informations précieuses sur le terrain environnant. Vous débutez avec **1** point de **rens**.

SECOND :

Moral initial : si la mission est un succès, les troupes seront assurées de disposer des armes nécessaires pour protéger leur retraite. Le **moral** initial est de 9, moins 1 point pour chaque mort survenue durant la mission. Dans le cas contraire, le moral débute à 7, moins les morts éventuels, et le désespoir se lit clairement sur les visages.

QUARTIER-MAÎTRE :

Réserves initiales : le gros des **réserves** de la Légion a été abandonné en route. Vous débutez avec **2 points de réserves**.

Matériel : si la mission est un succès, vous récupérez plusieurs caisses de foudre noire essentielles à votre défense et pouvez cocher une case supplémentaire. Dans le cas contraire, vous ne pourrez pas acquérir de foudre noire avant d'en avoir découvert une nouvelle source. Créez un compteur de projet à long terme de 4 segments, afin de représenter cette pénurie.

Le **Gardien des Chroniques** et le **Maître des espions**, s'ils sont présents, ont des préparatifs initiaux à effectuer, mais ils n'ont aucune question à poser au MJ. Tendez la liste des scènes de Retour au camp au Gardien des Chroniques, qui devra en éliminer certaines et préparer la première scène de ce genre, qui est imminente.

Après le choix des Rôles et les réponses du MJ aux questions initiales, vous pouvez passer à l'étape **comptabilité** de la phase de mission.

Poursuivez en jouant le reste des phases normalement. Pour la séquence, consultez les résumés des phases de mission et de campagne, page 11. Cependant, il est obligatoire de faire **avancer** la Légion, qui rejoint le Front de l'ouest.



LES ELUES
ZORA

Élue du Dieu Vivant des Zemyatis.

Le Dieu Vivant des Zemyatis a jadis créé neuf Élus, et contrairement à ceux des autres dieux, ceux-ci ne se sont jamais consumés ni affaiblis, mais ont survécu à l'accomplissement de leur tâche. Cependant, ils pouvaient toujours être tués. Zora n'a même pas subi ce sort. C'est elle qui a brisé Dar autrefois, et c'est elle aussi qui a mis fin à la Guerre des dieux en frappant le dieu au cœur d'un Élu en une terrifiante démonstration de ses pouvoirs magiques, avant de quitter le champ de bataille pour laisser place aux rumeurs et à la légende. Alors que la Légion était sur le point d'être définitivement écrasée, Zora est réapparue de nulle part pour la sauver.

Faites de Zora votre Élue si vous souhaitez mener une campagne plus axée sur les glorieuses batailles et l'affrontement direct de pouvoirs terrifiants.

FAVEUR *Choisissez l'un des domaines suivants :* **SACRÉ, MYSTICISME, GLOIRE**

MOTIVATIONS, OBJECTIFS ET MÉTHODES

Zora est une Élue difficile pour les soldats du rang ; d'un côté, elle est de loin la plus accessible des Élues, et semble sincèrement apprécier de fréquenter des humains. Mais d'un autre côté, elle met constamment à l'épreuve ceux qui l'entourent de manière subtile, afin de les aiguiser comme le fil d'une lame de maître. On parle de Légionnaires qui se sont réveillés dans un arbre au milieu des bois, avec pour tout équipement un couteau à la ceinture, à des lieues de marche du camp. Ou encore de guerriers qu'elle réveille en sursaut d'un cri de guerre et d'un grand coup d'épée pour démarrer leur entraînement matinal. Elle trinque avec les vainqueurs et ne cache pas sa déception et sa tristesse devant ceux qui fuient le combat.

Zora proclame qu'elle a pour mission de tuer le Roi des Braises, ce qui est étrange, puisqu'elle s'en était donné de toutes autres auparavant. Vlaisim – désormais appelé Boucher – revendiquait lui aussi cette tâche avant d'être Brisé. Au combat, Zora porte un diadème de flammes en auréole et manie une poignée creuse d'où jaillit une lame de flammes solides. Les troupes ont pris l'habitude de l'appeler le Feu, mais aucun Légionnaire ne se risquerait à s'adresser à elle avec une telle désinvolture.

CAPACITÉS D'ÉLUE

ÉTOILE DE L'AUBE

Lorsque vous avancez, diminuez votre **pression** d'un point avant de faire votre jet.

Zora chevauche en avant de la Légion ou sur ses flancs pour protéger son avance. Cette capacité peut réduire le nombre de dés lancés pour le jet de pression en dessous de 1. Si vous devez faire ce jet avec une pression de zéro (ou négative), lancez deux dés et retenez le résultat inférieur.

SCEAUX SACRÉS

Tous les Légionnaires gagnent une **armure spéciale** contre les effets magiques.

Comment Zora bénit et protège-t-elle les troupes avant la bataille ? S'agit-il d'une cérémonie unique aux effets durables, ou au contraire d'un rituel que les Légionnaires partant en mission doivent accomplir à chaque fois ?

FUREUR DU DIEU VIVANT

Le Quartier-maître peut dépenser une **fourniture religieuse** avant une mission d'**assaut**, pour ajouter **+1 dé** au **jet d'engagement**. Les Légionnaires sont équipés à la fois de **reliquaires** et de **foudre noire** sur cette mission.

Ce bonus s'additionne aux autres bonus que peuvent conférer les décisions du Quartier-maître, comme de dépenser une utilisation de foudre noire afin d'ajouter +1 dé au jet d'engagement d'une mission d'assaut. Lorsqu'il choisit de dépenser les deux à la fois, les Légionnaires emportent une double charge de foudre noire (en marquant la seconde sur une ligne de charge utile libre). Zora n'est pas versée dans l'alchimie, mais use d'une façon ou d'une autre de son pouvoir divin pour bénir vos munitions. En quoi l'effet est-il différent et comment les munitions qu'elle a bénies s'en trouvent-elles modifiées ?

BAISER DU DIEU VIVANT

Au cours de l'action REPOS ET RÉCUPÉRATION, chaque Légionnaire élimine **2 points de corruption** en plus de guérir.

Il n'existe aucun moyen ordinaire d'éliminer la corruption, mais Zora en a une certaine compréhension. Comment l'extirpe-t-elle des corps des soldats et à quel point est-ce douloureux ?

VIGUEUR DU DIEU VIVANT

Vos Spécialistes peuvent subir une blessure de niveau 2 supplémentaire.

Cela signifie qu'un Spécialiste peut subir trois blessures de niveau 2 différentes. Lorsque vous cochez votre dernière case de guérison de blessure de niveau 2, vous guérissez des trois à la fois.

CŒUR DE HÉROS

Tous les Légionnaires gagnent la **condition pour gagner de l'expérience** suivante : *Si vous avez engagé vous-même le combat avec une menace vous étant supérieure.*

Cette condition pour gagner de l'expérience est évaluée à la fin de la mission, et peut générer jusqu'à 2 px.

CONSACRÉE

Les missions relevant du **sacré,** du **mysticisme**, et de la **gloire** vous accordent toutes des **faveurs de mission**. Vous débutez avec **1 faveur de mission** déjà cochée.

Le lien entre la divinité et son Élue est plus fort que la normale. En règle générale, seules les faveurs liées à un domaine en particulier comptent comme faveur de mission pour l'Élue. Mais le divin se manifeste si fortement dans cette Élue que les trois domaines lui confèrent des faveurs. Il s'agit d'une bonne capacité pour les longues sessions de jeu (en particulier si vous comptez vous lancer dans une campagne).

SANG DE FEU

Lorsque des **fournitures religieuses** sont dépensées sur une mission, tous les Légionnaires peuvent également s'équiper d'**huile de feu**. Les Légionnaires sont donc équipés à la fois de **reliquaires** et d'**huile de feu** sur cette mission.

*Pour en savoir plus sur l'**huile de feu**, voir page 366. Contrairement à Fureur du Dieu Vivant, cette capacité n'offre pas de bonus au jet d'engagement. Comment Zora se sert-elle de fragments de reliques pour fabriquer des armes ? Avec quelle substance les mélange-t-elle ?*

MISSION INITIALE

LA SITUATION

La production de foudre noire avait marqué un coup d'arrêt pour les armées des morts-vivants dans les Royaumes occidentaux – elles étaient trop bien retranchées pour être attaquées directement, et contenues par des forces plus réduites mais mieux équipées. Mais la situation a basculé à la bataille des Champs d'Ettenmark.

La Légion a été presque anéantie et les troupes du Roi des Braises marchent vers l'est pour affronter l'humanité, renforcées par de nouvelles créatures cauchemardesques. Le Commandant de la Légion a été capturé alors qu'il protégeait la retraite de ses troupes et emmené vers une forteresse montagneuse aldermanie, à la frontière avec Dar.

Les bannières écarlates du Roi des Braises ont été vues pénétrant dans la forteresse, et Zora affirme qu'un interrogateur spécial a été envoyé pour retourner le Commandant tout en conservant son esprit intact. Les autres responsables de la Légion ont décidé de tenter un sauvetage de la dernière chance. Les châteaux sont certes conçus pour tenir les gens à l'écart, mais il existe une canalisation de drainage sous la montagne qui permet d'y accéder.

Parviendrez-vous à secourir le Commandant avant qu'il ne soit retourné et que tous les secrets de la Légion ne lui soient arrachés ? Ou allez-vous devoir l'abattre avant qu'il ne soit trop tard ? Parviendrez-vous à en réchapper vivants ? Nous allons jouer pour le découvrir.

LA PREMIÈRE SCÈNE

Le MJ choisit lui-même l'escouade qui sera déployée sur la mission initiale (cette responsabilité incombera par la suite au Second, dont le Rôle ne sera attribué qu'à l'issue de celle-ci).

Après que chaque joueur a créé un Spécialiste, demandez-leur, en tant que MJ, de choisir le personnage qu'ils incarneront au cours de cette mission d'assaut – les Bleus de l'escouade choisie sont acceptés – puis lisez-leur ceci :

> *La pluie et le tonnerre sont ponctués par les hurlements des morts-vivants au-dessus de vous. Les eaux de pluie collectées s'écoulent de la canalisation de drainage. Zora, votre Élue, mènera un assaut sur la grande porte pour faire diversion. Votre mission repose sur la discrétion et la rapidité : entrez ; trouvez le Commandant ; ressortez. Quoi qu'il arrive, ne laissez pas les morts-vivants s'emparer des secrets de la Légion. L'échec n'est pas envisageable.*

Créez un compteur de 8 segments pour l'état d'alerte des occupants du château et un autre de 10 segments qui indique quand le Commandant va finir par craquer (il est doté d'une volonté de fer). Créez également un compteur de 10 segments (et utilisez quatre dés pour celui-ci) pour représenter le combat de Zora contre les morts-vivants commandés par un Notoire devant la grande porte de la forteresse. Faites un jet pour cette bataille chaque fois qu'il vous semble qu'assez de temps s'est écoulé. La Légion et son Élue battent en retraite lorsque le compteur « Zora » est rempli, ce qui laisse à tous les morts-vivants la possibilité de se concentrer sur la fouille du château. La mission consiste à retrouver le Commandant, pas à tuer tout ce qui bouge.

Vous entamez la mission en position **risquée**.

OBSTACLES

Placez des morts-vivants sur trois obstacles (les égouts, la cour et le donjon) sur la voie de la réussite. Si certains d'entre vous tentent d'escalader quelque chose ou de se cacher, rappelez-vous que la nuit est sombre et que la tempête fait rage.

Morts-vivants : plusieurs morts-vivants sauvages rôdent dans les égouts, en plus des nombreuses grilles et autres obstacles vous barrant la route. La cour et le donjon sont parcourus de patrouilles de morts-vivants ordinaires, sous les ordres de quelques Élites. Toute activité louche ou bruyante peut relever le compteur « d'Alarme » du château, et les patrouilles auront tendance à tout d'abord inspecter le lieu où l'activité suspecte s'est produite. Le Commandant se trouve dans l'une des salles du donjon, en compagnie de l'Inquisiteur, une figure pâle encapuchonnée de rouge (menace de niveau 2, *pâle, encapuchonné, inquiétant*) – et de deux Gardes de braises emplis de feu-noir (menace de niveau 3, *en armure, brutaux, efficaces*).

APRÈS LA MISSION

Une fois la mission initiale remplie, les joueurs Légionnaires choisiront quels Rôles incarner au cours de la phase de campagne. Dans le cadre de la création de ces Rôles, ils vous poseront des questions, auxquelles vous devrez répondre en vous aidant des informations ci-dessous.

COMMANDANT :

Pression initiale : si la mission est un succès, les morts-vivants auront besoin d'un peu de temps pour digérer leur défaite avant d'à nouveau traquer la Légion. La **pression** débute à zéro. Dans le cas contraire, la pression débute à 1, et la Légion doit se choisir un nouveau Commandant tout en se déplaçant.

Temps initial : la Légion n'a pas perdu de temps en fuyant l'armée des morts-vivants, mais l'ennemi ne se repose jamais et poursuit sa marche implacable, même quand la Légion doit dormir. Débutez avec trois coches sur votre compteur de **temps**.

Renseignement initial : la Légion n'a pas eu l'occasion de partir en reconnaissance. Vous débutez avec 0 **rens**.

SECOND :

Moral initial : si la mission est un succès, les troupes seront rassurées d'apprendre que les morts-vivants ont échoué à percer à jour les faiblesses ou les plans de la Légion. Le moral initial est de 9. Dans le cas contraire, le moral débute à 7. Souvenez-vous de soustraire 1 point de moral par Légionnaire perdu, le Commandant étant lui aussi comptabilisé comme Légionnaire.

QUARTIER-MAÎTRE :

Réserves initiales : le gros des **réserves** de la Légion a été abandonné en route. Vous débutez avec 2 **réserves**.

Matériel : dans votre hâte à rejoindre le Front de l'Ouest, vous n'avez pas pu récupérer la moindre **ressource** supplémentaire.

Le **Gardien des Chroniques** et le **Maître des espions** ont des préparatifs initiaux à effectuer, mais n'ont aucune question à poser au MJ.

MJ : cette mission aura été particulièrement glorieuse, et Zora gagne une **faveur** de mission en conséquence.

Après le choix des Rôles et les réponses du MJ aux questions initiales, vous pouvez passer à l'étape **comptabilité** de la phase de mission.

Poursuivez en jouant la **phase de campagne** normalement. Pour la séquence, consultez les résumés des phases de mission et de campagne, page 11. Cependant, **il est obligatoire de faire avancer la Légion**, qui rejoint le Front de l'ouest.

LES MORTS-VIVANTS

Ce n'est pas la première fois que des morts-vivants apparaissent en ce monde. De temps à autre, des défunts inhumés près de certaines reliques ou d'Élus très puissants se relèvent et deviennent les gardes du tombeau. Des rumeurs circulent à propos de serments scellés par le sang prêtés à des empereurs de jadis, ou d'alchimies nécromanciennes, capables de créer des gardes du corps décérébrés. Bien entendu, il existe d'innombrables histoires de feux de camp parlant de morts vengeurs promettant leurs âmes aux dieux pour pouvoir revenir dévorer ceux qui leur ont fait du tort (bien qu'on n'en trouve pratiquement aucun exemple historique notable, ni mention dans les Chroniques). Ces histoires étaient en général considérées comme des racontars, des contes destinés à faire peur aux enfants – jamais comme des descriptions de véritables menaces.

Puis le Roi des Braises est apparu. Il a démontré qu'il était capable de créer des milliers de morts-vivants – beaucoup plus que ce que les récits de feux de camp évoquaient – et de les envoyer combattre en son nom. Porteur d'une couronne de Vrai feu à neuf pointes, anéantissant tous ceux qui osaient s'opposer à lui, le Roi des Braises a fait des morts-vivants, de récits d'épouvante qu'ils étaient, une menace pour la survie même de l'humanité. Ses efforts se concentrent depuis peu sur les dernières armées qui lui résistent.



Les morts-vivants sont une force déviante. Ils défient les lois naturelles du monde des mortels et leurs actions transforment les vivants en une parodie grotesque et perverse de leur forme passée. Pourtant, ils obéissent aussi à leurs propres lois. Connaître ces lois peut faire la différence entre la vie et la mort sur le champ de bataille.

Sans ordres ni consignes, un mort-vivant de base est féral, l'équivalent d'une bête sauvage. Il est dénué de l'intelligence nécessaire à la prise de décisions et n'agit que par pur instinct. Selon le Brisé qui l'a créé, il va simplement errer au hasard en dévorant des cadavres, ou bien attaquer rageusement tout ce qui bouge. Il va suivre ses dernières instructions avec un zèle répétitif et imbécile, ou bien dégénérer en un monstre prédateur sans merci. La plupart d'entre eux ne sont pas éternels : leurs corps finissent par pourrir ou s'user au fil du temps. En outre, même s'ils semblent plus résistants que les individus qu'ils étaient autrefois, ils ont toujours besoin d'articulations, de muscles et de ligaments pour se mouvoir. La non-vie ne peut, par exemple, créer de simples squelettes morts-vivants.

Ces morts-vivants de base sont en général plutôt stupides. Ils tentent d'exécuter les ordres au mieux de leurs capacités, mais se débrouillent mieux avec des directives simples qu'avec des ordres ou des énigmes complexes. Ils peuvent donc être bernés ou manipulés.

Les morts-vivants plus puissants ou plus intelligents sont capables d'improviser ou d'agir de manière indépendante dans une certaine mesure. En l'absence d'ordres clairs, il est même possible qu'ils servent leurs intérêts propres plutôt que ceux du Roi des Braises. Cela étant dit, l'obéissance est une qualité indéniable des morts-vivants. Les plus puissants – dont le niveau de menace est plus élevé – commandent catégoriquement à ceux dont le statut est inférieur. Même s'ils ne souhaitent pas obéir, ces derniers sont contraints d'effectuer les tâches qu'on leur a directement confiées.

Les ordres sont transmis par la voix ou par des gestes de la main, même quand les corps réanimés qui les reçoivent sont si endommagés qu'il est difficile de comprendre comment ils voient ou entendent. Aucun soldat n'a jamais vu de mort-vivant recevoir d'ordres à grande distance. En raison de cela, la taille de l'armée initialement levée par le Roi des Braises lui-même restait limitée. Le Brisement d'Élus lui donna la capacité de multiplier substantiellement ses forces, puisque chaque Brisé peut à la fois créer des morts-vivants et les commander en son nom.

De même, les Brisés délèguent une partie de leur contrôle direct sur les troupes à quelques-uns de leurs subordonnés les plus puissants, lesquels contrôlent à leur tour un certain nombre de laquais moins puissants. Les armées de morts-vivants possèdent une structure hiérarchique similaire à celle d'une véritable armée constituée. Si la plupart des morts-vivants ordinaires ne sont capables que de très peu de réflexion ou de volonté personnelle, les Élites sont en revanche rusées et capables d'appliquer des ordres plus généraux (« Patrouillez le périmètre, tuez tous les vivants qui entrent ici. ») et sont donc souvent déployés à la tête d'une petite unité, et chargés de la garder dans le droit chemin. Les Notoires sont assez rusés ou malins pour exécuter des plans entiers, tandis que les Lieutenants se voient confier des objectifs plus larges (« Prenez possession de cette ville ! ») en vue desquels ils commandent à d'importants contingents, et sont supposés trouver d'eux-mêmes la solution à tout obstacle sur leur voie.



Les ordres reçus s'effacent au bout d'un certain délai, variant en fonction de la puissance du mort-vivant qui les a émis. Un mort-vivant puissant pourrait ordonner à un sous-fifre de rester là où il est éternellement, mais si celui qui émet ce commandement quitte la zone ou se fait tuer, l'ordre finira par s'estomper. Plus un mort-vivant est puissant, plus ses ordres persistent longtemps.

Certains se demandent à quelle fréquence le Roi des Braises doit convoquer les Brisés à ses côtés afin que lui renouvelle ses ordres, et eux leurs vœux d'obéissance.

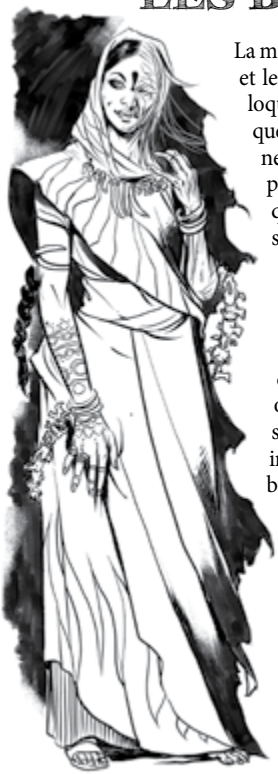
LE ROI DES BRAISES

Tout au sommet de la hiérarchie des morts-vivants trône le Roi des Braises. Surgi des ténèbres il y a dix ans de cela, il a rapidement gagné en puissance. Ainsi appelé en raison du pouvoir incandescent qui l'habite, des fissures qui parcourent sa peau, et de la couronne à neuf pointes de Vrai feu posée sur son front, le Roi des Braises est une force que l'humanité a appris à craindre, à ses dépens.

Quelques années après son apparition, un Élu a été créé dans les Royaumes occidentaux pour combattre son monstrueux pouvoir. Ce malheureux a été Brisé puis retourné contre les peuples de ces contrées – ce qui ne s'était jamais produit auparavant. Le Roi des Braises multipliait les conquêtes et les massacres et ressuscitait ensuite les morts afin de renforcer les rangs de son armée de morts-vivants. Lorsqu'il a envahi la Confédération de Royin, le dieu unique de Royin a refusé de choisir un Élu pour combattre la menace – un témoignage de la peur que le pouvoir de Brisement inspirait chez les dieux. Depuis, neuf Élus de plus ont été appelés à le combattre – cinq d'entre eux ont été Brisés.

Désormais, les armées de morts-vivants se comptent en dizaines de milliers, et leurs effectifs continuent de croître.

LES BRISÉS



La manière dont un Élu est Brisé est un mystère pour l'humanité, et les rares Élus qui ont assisté à l'événement ne sont guère loquaces pour en parler – à supposer qu'ils en sachent quoi que ce soit. On sait que le changement est brutal, horrible, et ne se produit que quand le Roi des Braises est présent en personne. Le processus pervertit l'Élu qui en est victime, qui semble toutefois conserver certains des aspects de son existence précédente – l'ancienne Élue orite ayant, par exemple, conservé ses talents d'alchimiste.

Chaque Brisé représente un genre et une tradition différente du récit d'horreur. C'est le MJ qui doit sélectionner les deux Brisés qui figureront dans votre campagne, et de ce choix découlent les thèmes et les obstacles qu'affrontera la Légion. Les différents Brisés ne sont unis et ne collaborent entre eux que par la volonté irrésistible du Roi des Braises. Il n'est pas rare de les voir se battre entre eux, par recherche du pouvoir ou par simple rivalité. Il peut arriver que ces disputes et jalousies coupent l'herbe sous les pieds d'un Brisé et lui coûtent une victoire autrement certaine.

CONFIGURATION INITIALE

Configurer les Brisés de votre campagne est un processus en trois étapes que le MJ doit suivre avant le début de la partie :

- **Choisissez vos Brisés.** Sélectionnez les deux Brisés qui figureront dans votre campagne.
- **Choisissez les capacités de vos Brisés.** Chacun d'entre eux débute avec une capacité initiale. Sélectionnez-en une seconde pour chacun.
- **Passez en revue les détails de vos Brisés.** Parcourez les descriptions des troupes de chaque Brisé et les ordres de bataille standard.

CHOISISSEZ VOS BRISÉS

Chaque Brisé est décrit avec sa propre histoire, une liste d'unités dont il dispose déjà ou qu'il peut apprendre à créer, et une liste de pouvoirs terrifiants grâce auxquels ils mèneront la vie dure à la Légion.

PESTILENCE	*Une corruptrice de la chair et une alchimiste pervertie. Associée à des thèmes d'horreur corporelle et de science toxique.*
TOURMENTE	*Une sorcière des tempêtes, qui aime graver ses maléfices dans la chair de ses victimes. Associée à des thèmes de tension, d'incertitude et d'horreur psychologique.*
BOUCHER	*Un colosse et armurier monstrueux. Associé à des thèmes de déshumanisation et de totalitarisme.*

CHOISISSEZ LES CAPACITÉS DE VOS BRISÉS

Chaque Brisé débute avec une capacité présélectionnée, celle de créer un type particulier de troupes d'Élite. Plusieurs capacités leur permettront de renforcer leurs armées, par la création de nouvelles Élites terrifiantes. **Si le Brisé n'est pas capable de créer tel type d'Élite**, alors il ne peut pas déployer des **Notoires ou des Lieutenants de ce type**. Ceci ne concerne ni les morts-vivants qui ne sont pas créés par les Brisés (par exemple, les Gardes de braises affectés à Tourmente), ni les alliés vivants dont Pestilence s'entoure.

Les Brisés gagnent une nouvelle capacité chaque fois que l'un des compteurs de **temps** qui figurent sur le livret de Rôle du Commandant est rempli. Réfléchissez en avance aux capacités qui seront obtenues ; vous pourrez ainsi, en cours de jeu, faire à vos joueurs des allusions aux recherches monstrueuses que mènent les Brisés, en guise de signe avant-coureur de ce qui va leur tomber dessus.

PASSEZ EN REVUE LES DÉTAILS DE VOS BRISÉS

Parcourez tous les détails relatifs à vos Brisés et réfléchissez aux scénarios d'épouvante que vous pourriez élaborer en vous servant des types de morts-vivants qu'ils ont sous leurs ordres et du genre d'horreur qu'ils incarnent. Notez en particulier l'ordre de bataille standard que suivent leurs troupes. La plupart des missions de la Légion impliquant des morts-vivants verront des unités déployées selon ces ordres de bataille, un peu comme la Légion déploie ses escouades.



LES BRISES
PESTILENCE

La Corruptrice de la chair, Brisée au service du Roi des Braises.

Pestilence était autrefois Elenessa, une haute prêtresse-ingénieure de la trinité des dieux-artisans orites – le Bâtisseur, le Faiseur et le Façonneur. Shreya – qui n'était encore qu'une célèbre guerrière bartane – avait gagné sa faveur au cours d'un tournoi de chevaliers, et leur amour inspirait poèmes et chansons. Des années après l'apparition du Roi des Braises et le début de sa marche implacable, Elenessa a été sélectionnée par le Façonneur, dont les adorateurs pratiquaient l'art majeur de l'alchimie. Une fois Elenessa Brisée, cet art lui-même s'en est trouvé entaché. Désormais, ses pratiquants finissent par être corrompus et deviennent eux-mêmes des monstres.

Pestilence est une silhouette pâle et encapuchonnée, aux yeux verts et à la chevelure sombre, toujours vêtue de cuir. Elle porte des scellés alchimiques sur ses gants et des bandoulières de composés alchimiques autour du corps. Son sens de l'humour tend au macabre ; elle n'hésite pas, par exemple, à faire porter des messages de félicitations à la Légion, à la suite d'une mission, par des Légionnaires transformés eux-mêmes en morts-vivants. Elle compense son manque de puissance par son intellect redoutable et sa ruse brutale, et par sa compréhension divine de l'Alchimie. Son titre complet est « La Pestilence, Corruptrice de la chair », et elle est aussi appelée la Putréfactrice ou encore la Porteuse de peste. Les Légionnaires préfèrent simplement l'appeler Pestilence.

THÈMES D'HORREUR

Horreur corporelle. Chirurgie et science pervertie. Gaz toxiques et horreurs de la guerre des tranchées. Morts-vivants suintants de pus et de maladies. Corps recousus ensemble de manière terrifiante. Membres et organes placés à des endroits improbables. Lésions à vif. Greffes expérimentales.

J'ai la chance insigne de n'avoir jamais vu de Brisé en personne. Ce que je dessine m'est inspiré par les notes transmises par nos espions, ou par les descriptions parcellaires des éclaireurs. Tous disent que Pestilence est restée telle qu'elle était jadis. J'ai ici de vieux portraits de l'Élue Elenessa, que j'avais esquissés au cours de notre marche vers l'ouest. Je me demande si elle affiche toujours le même sourire en coin que l'Élue du Façonneur.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

CAPACITÉ INITIALE

Chaque Brisé débute avec une capacité présélectionnée. Pestilence débute en étant capable de créer et de déployer des Horreurs :

SCIENCE ABOMINABLE

Les chirurgiens de Pestilence apprennent à coudre ensemble des morts-vivants entiers ou en morceaux. Des Horreurs peuvent apparaître sur n'importe quelle mission.

Chaque type d'Élite ne peut apparaître sur une mission que si le Brisé possède la capacité correspondante. Tous les Brisés débutent avec une capacité lui donnant accès à un type d'Élite.

CAPACITÉS DE BRISÉE

Sélectionnez l'une des capacités suivantes en seconde capacité initiale de Pestilence. Elle gagnera une nouvelle capacité chaque fois qu'un compteur de **temps** sera rempli sur le livret de Rôle du Commandant (voir page 117). À la fin de votre campagne, Pestilence aura probablement gagné deux capacités supplémentaires.

STRATÉGIES D'ATTRITION

Pestilence attaque les lignes logistiques et empoisonne les sources de ravitaillement. Les **jets d'engagement** des missions logistiques subissent **-1 dé** de pénalité.

Cette pénalité est appliquée au même moment que toutes les autres pénalités du jet d'engagement.

CRUELLE GLOUTONNERIE

Pestilence élabore des fluides qui concentrent l'acide à l'intérieur des morts-vivants. Des Sacs-de-tripes peuvent apparaître sur n'importe quelle mission.

Chaque forme d'Élite ne peut apparaître sur une mission que si le Brisé possède la capacité de Brisé correspondante. Les Sacs-de-tripes sont des tentatives ratées de créer des Cracheurs. Où se trouvent les laboratoires et les tables d'opération permettant de les créer, et où sont conservés les autres restes de ces expériences ratées ?

BILE TOXIQUE

Les Sacs-de-tripes et les Cracheurs causent des blessures encore plus corruptrices. À la fin d'une mission, les blessures corruptrices non traitées infligent **+1 corruption** chacune.

Le liquide toxique est particulièrement virulent et continue à brûler les chairs longtemps après avoir causé la blessure initiale. Le MJ doit rappeler cette capacité et le malus quand la corruption s'applique.

GUERRE MODERNE

Les troupes de Pestilence sont équipées d'armes et d'armures **de qualité**.

Cela relève d'un degré le niveau de menace des troupes utilisant des armes et des armures – toutes les troupes de Pestilence, à l'exception des Élites, sont donc concernées.

CICATRICES DE LA GUERRE

Les troupes de Pestilence corrompent tout sur leur passage. Des brouillards empoisonnés surgissent et flétrissent la campagne. Ils ne sont pas omniprésents, mais peuvent se lever sans préavis, en conséquence d'un jet.

Le MJ peut faire figurer ces brouillards comme obstacles sur toutes les missions impliquant Pestilence, ou les faire surgir en conséquence de jets ratés. Ils infligent blessures et corruption, mais ne sont pas immédiatement mortels. Traitez-les comme une menace de niveau 1.

MUTAGÈNE TOXIQUE

Les troupes de Pestilence enduisent leurs armes d'une huile alchimique, et infligent **+1 corruption** lorsqu'elles blessent une personne avec celles-ci.

Le MJ devrait signaler ce malus quand la corruption est infligée, afin qu'il soit clair pour tous qu'il a été pris en compte. D'habitude, les créatures infligent une corruption équivalente à leur niveau de menace.

ÉMULSION VIOLENTE

Pestilence produit des morts-vivants qui regorgent de bile acide. Des Cracheurs peuvent apparaître sur n'importe quelle mission.

Chaque forme d'Élite ne peut apparaître sur une mission que si le Brisé possède la capacité de Brisé correspondante. Où se trouvent les laboratoires et les tables d'opération permettant de les créer ?

ARMÉES DE MORTS-VIVANTS

TROUPIERS *Un Légionnaire bien équipé peut en combattre quelques-uns.*

Les troupes de base de Pestilence sont formées de meutes de Putrides (de 6 à 12) contrôlées par quelques Corbeaux ou une Élite. Sans supervision, les Putrides sont sauvages et désunis, mus par un besoin bestial de dévorer leurs ennemis, sans discipline ni sens tactique. En soutien des unités de base, sont alignées des armes conçues pour cracher de l'acide, des brouillards toxiques et des poisons. Les troupiers sont considérés comme des **menaces de niveau 1**.



Corbeaux : ces morts-vivants portant des masques de docteurs et de longues capes se déplacent sans émettre aucun bruit et forment un spectacle saisissant sur le champ de bataille. La façon dont ils sont créés est inconnue ; les Légionnaires leur ont donné leur surnom de « Corbeaux » après les avoir vus inspecter les cadavres pour marquer ceux destinés à être emportés et ressuscités. Leur simple présence discipline et organise les autres morts-vivants. Leurs mouvements sont incroyablement fluides et leurs dépouilles se décomposent rapidement s'ils sont abattus.

Putrides : des morts-vivants consumés par une haine féroce pour les vivants. Ces cadavres animés continuent à pourrir alors même qu'ils sont poussés à se battre par la nécromancie. Pour créer des Putrides, un fluide alchimique est injecté dans les veines de cadavres ordinaires. Les chariots chargés de fûts de ce liquide constituent de bonnes cibles de mission. Pestilence mène sans cesse des expériences sur toutes sortes de toxines qui, si elles étaient injectées dans les veines d'une personne avant sa mort, pourraient la réanimer comme Putride.



TACTIQUES

Pestilence tolère dans ses rangs des vivants qu'elle traite de manière plus clémente que ne le font les autres Brisés. Elle compense ainsi son manque de puissance physique par l'ingéniosité humaine qui renforce la puissance de sa propre alchimie, par la conception d'armes de siège et l'équipement de ses morts-vivants en armes et armures. Elle préfère si possible la ruse et les stratagèmes aux batailles rangées. Pestilence elle-même est une **menace de niveau 5**.

ÉLITES *Un combat risqué. Prévoyez des renforts.*

La création des troupes d'Élite exige plus de temps et de ressources, et elles sont donc plus rares. Elles tendent à être significativement plus dangereuses et sont en général accompagnées d'un contingent de troupiers. Les Élites sont des **menaces de niveau 2**.



Horreurs : des amalgames grotesques de parties de corps humains, recousues ensemble pour former des bêtes colossales animées d'une rage purulente. Ces géants de huit à quatorze pieds de haut ne succombent qu'à un feu nourri ou à des armes lourdes – même la foudre noire ne parvient pas à les abattre immédiatement. Nombre d'entre eux sont renforcés par des éléments métalliques ou mécaniques ou portent des plaques d'armure directement vissées dans leurs chairs. Certains sont constitués de plusieurs corps entiers recousus ensemble, et combattent à une échelle correspondante.

Sacs-de-tripes : tentatives ratées de produire des Cracheurs, les Sacs-de-tripes sont plus nombreux que les autres Élites. Leurs corps enflés et bedonnants seraient presque comiques s'ils n'avaient des effets terrifiants. Lorsqu'ils sont tués, les Sacs-de-tripes explosent en une pluie de poison et d'acide rongeant la chair. Les Sacs-de-tripes sont en général employés par unités de trois, sous les ordres d'un Corbeau, ou parfois rattachés à d'autres Élites.





Cracheurs : des cages entières de prisonniers sont transportées par les troupes de Pestilence pour créer des Cracheurs. Les captifs doivent obligatoirement être injectés vivants, et leur bouche cousue le temps que leurs entrailles se transforment. Si la formule est imparfaite, ou s'ils meurent au cours de leur transformation, ils deviennent des Sacs-de-tripes. Les Cracheurs bavent constamment un acide qui ronge les chairs et qu'ils peuvent vomir à une distance surprenante. Pestilence les emploie pour interdire l'accès à une zone ou pour engager le combat à moyenne portée.

NOTOIRES *Il vous faut un plan, des renforts et de bons équipements.*

Les Notoires sont des troupiers ou des Élites ayant survécu à de multiples batailles, ce qui leur a conféré une certaine notoriété. Les Brisés leur confient la réalisation de plans plus complexes ou l'atteinte d'objectifs plus difficiles. Ils ont souvent plusieurs escouades sous leurs ordres et sont des **menaces de niveau 3**.

Crochet rouge (horreur notoire)

À la suite d'un assaut féroce mené sur une position fortifiée, cette Horreur a perdu une « main », qui a depuis été remplacée par un crochet au bout d'une chaîne. Il utilise cette arme pour escalader les murailles ou traîner derrière lui des soldats hurlants pour attirer et piéger leurs camarades.

Le Docteur (corbeau notoire)

De temps à autre, il arrive qu'un Corbeau recouvre son intelligence originelle. Le Docteur porte un masque d'une blancheur d'ossements, marqué d'une empreinte de main sanglante. On peut le trouver improvisant des modifications sur des Putrides et des Horreurs, souvent en leur greffant des membres prélevés sur des Légionnaires agonisants.

Hurleur (horreur notoire)

La plupart des Horreurs n'ont qu'une seule tête. Hurleur, lui, possède neuf têtes implantées sur tout son corps, qui pleurent et hurlent en une horrible cacophonie. Cette créature est également hérissée d'une demi-douzaine d'éperons, sur lesquels elle plante les corps qu'elle transporte pour ses « réparations. »

LIEUTENANTS *Certains d'entre vous vont y rester. Bonne chance.*

Les Lieutenants ne sont pas promus qu'en raison de leurs prouesses physiques. Ce sont de puissants adversaires, commandant de nombreuses escouades, capables d'échafauder leurs propres plans pour surmonter des obstacles si besoin. Que ce soit en raison de leur force ou de leurs plans et stratagèmes, les Lieutenants sont des **menaces de niveau 4**.

Viktoria Karhowl, la scientifique macabre

Une ingénieure corrompue qui, bien qu'encore vivante, a depuis longtemps renoncé à son humanité pour un siège à la table du Roi des Braises. Pestilence utilise les armes de sièges et les mécanismes avancés que Viktoria conçoit pour renforcer son armée.

Bourrasque Noire Pourrissante, l'abomination (lieutenant horreur)

Projet commun de Viktoria et de Pestilence, cette Horreur doit sa carrure massive à une série de tubes et de réservoirs alchimiques. Lorsqu'il se déplace, il émet un nuage toxique qui flétrit toute matière organique. Il aspire à stériliser les terres et les débarrasser de toute vie naturelle.

Lugos, l'assassin mécanoïde (lieutenant corbeau)

Ce Corbeau a remplacé l'essentiel de son corps par des mécanismes avancés qui augmentent sa force et sa vision. Son armure l'immunise contre la foudre noire et la plupart des armes blanches. Il est capable de se remonter lui-même à l'aide d'une clef. Lugos ne ressent de sensations que lorsqu'il baigne dans la peur.

RELATIONS

AVEC LES ÉLUES

- **Shreya.** Pestilence est obsédée par Shreya, soit en raison de ce qu'elle a été naguère, soit parce que les sentiments qu'elle éprouvait jadis ont été amplifiés par son Brisement. Elle fait une fixation sur les raisons pour lesquelles Shreya n'a pas été Brisée, et croit pouvoir contribuer à y remédier, et ce faisant la ramener à son côté. Pestilence tente donc d'attirer Shreya et de la capturer plutôt que de la détruire.
- **La Cornue.** Pestilence considère les forces de la nature comme étant à la fois obsolètes et inférieures à sa science toxique, elle cherche donc à détruire la Nature de façon à éviter que l'humanité puisse y trouver refuge. À cette fin, elle a créé Bourrasque Noire Pourrissante, spécifiquement chargé de continuer la déforestation de l'Aldermark.
- **Zora.** Pestilence a compris que Zora avait éveillé un intérêt particulier chez le Roi des Braises. Espérant s'attirer les faveurs du seigneur de la non-vie, elle veut capturer Zora vivante pour la lui livrer, et lui prouver qu'elle est la plus utile de tous les Brisés.

AVEC LES BRISÉS

- **Tourmente.** Considérée comme un mal nécessaire, Tourmente procure à Pestilence un flot ininterrompu de corps toujours en vie, sur lesquels celle-ci peut mener ses expériences. En échange, Pestilence a promis de lui remettre les reliques trouvées au cours de la guerre. Elle n'a aucune intention de respecter sa part du marché ; peut-être la Sorcière des tempêtes s'en doute-t-elle : elle déploie de temps en temps des troupes sur les sites fouillés par Pestilence.
- **Boucher.** Le Chevalier vide s'est montré pour Pestilence un outil pratique, mais s'il venait à comprendre que celle-ci le manipule, il se déchaînerait contre elle. C'est elle qui a forgé son armure de plate noire et recousu ses blessures après son Brisement, murmurant de douces paroles de vengeance à ses oreilles. En attendant que ses intrigues portent leurs fruits, elle lui procure les armes et le matériel dont ses armées ont besoin, et en échange il se porte garant pour elle auprès du Roi des Braises, lui conférant ainsi une autonomie plus grande que celle de la plupart des autres Brisés.

AVEC LE ROI DE BRAISES

- Incapable de défier son suzerain, Pestilence attend son heure en faisant en sorte qu'il lui conserve sa confiance, tout en échafaudant des plans pour le renverser. Elle est convaincue qu'elle peut reproduire par l'alchimie la nature du contrôle qu'il exerce sur les morts-vivants… à condition de pouvoir mettre la main sur un peu de sang de braises. En attendant, elle affiche une façade de parfaite fidélité, et cherche des moyens de canaliser son courroux vers les autres Brisés.



LES BRISES
TOURMENTE

Celle-qui-déclenche-la-tempête, Brisée au service du Roi des Braises.

Tourmente était autrefois Minika Arya, une prêtresse de la déesse Vazara des Bartans. Contrairement à de nombreux autres Élus, elle n'était ni célèbre dans le monde entier, ni de noble lignée. Orpheline adoptée par une prêtresse, elle consacrait sa vie à arpenter la côte bartane – suivant ainsi la vocation de son ordre –, priant pour apaiser les pires tempêtes, bénissant les navires, et menant une vie tranquille dédiée à la méditation sur des îles côtières. Véritable force mystique parmi les Élus, elle était à l'avant-garde de l'assaut lancé sur le Roi des Braises. Rien n'a jamais repoussé sur le site de son Brisement, à cause des éclairs qui ont continué à s'y abattre pendant plus d'une semaine.

Tourmente est une pâle silhouette émaciée qui se sert d'illusions pour dissimuler les marques de la mort. Comme en dérision de la tradition bartane, elle a remplacé les bijoux que lui avaient offerts parents et amis par les ossements des mêmes, assassinés. Le cliquetis de sa parure la précède et les Légionnaires ont appris à le craindre. Son titre complet est « Celle-qui-déclenche-la-tempête », aussi appelée l'Annonciatrice du tonnerre ou la Sorcière des tempêtes. Sa capacité à manier les sortilèges et la magie noire impressionne jusqu'au Roi des Braises. Quand Tourmente est dans les parages, même l'ordre naturel n'est plus digne de confiance.

THÈMES D'HORREUR

Longs rituels sanglants. Tension insoutenable, incertitude et horreur psychologique. Perversion de l'ordre naturel. Vent, tonnerre, éclairs et hurlements plaintifs. Transformations monstrueuses de belles choses. Sortilèges qui déforment et lient les os entre eux, et vous font douter de ce que vous voyez.

Kadrin « Lance d'os » avait été porté disparu en mission. Je le repérai alors qu'il rentrait au camp gravement blessé, tard dans la nuit. Il délirait encore quand nous lui fîmes franchir les murs – nous croyions qu'il s'agissait de l'effet de ses blessures. Il eut le temps de tuer deux personnes dans le dispensaire et blessa notre Toubib avant qu'elle ne l'achève en lui plantant un scalpel dans l'œil. Le jour suivant, nous découvrîmes un sortilège de Tourmente gravé dans sa chair. Il me faut l'admettre – si la non-vie me terrifie, ce n'est rien comparé à ce que je ressens face à cette vie pire que la mort.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

CAPACITÉ INITIALE

Chaque Brisé débute avec une capacité présélectionnée. Tourmente débute en étant capable de créer et de déployer des Sorcières d'ombre.

LE SABBAT

Tourmente introduit des parcelles de son propre corps dans des corps toujours en vie pour en faire ses acolytes. Des Sorcières d'ombre peuvent apparaître sur n'importe quelle mission.

Chaque forme d'Élite ne peut apparaître sur une mission que si le Brisé possède la capacité de Brisé correspondante. Tous les Brisés débutent avec une capacité lui donnant accès à un certain type d'Élite.

CAPACITÉS DE BRISÉE

Sélectionnez l'une des capacités suivantes en seconde capacité initiale de Pestilence. Celle-ci gagne une nouvelle capacité chaque fois qu'un compteur de **temps** se termine sur le livret de Rôle du Commandant (voir page 117). À la fin de votre campagne, Pestilence aura probablement gagné deux capacités supplémentaires.

LA TRANSFORMATION MAUDITE

Les Sorcières d'ombre pervertissent le vivant. Des Transformés peuvent apparaître sur n'importe quelle mission.

Chaque forme d'Élite ne peut apparaître sur une mission que si le Brisé possède la capacité de Brisé correspondante. Quelles variétés de Transformés Tourmente préfère-t-elle ?

PILIER DE CRÂNES

Tourmente crée un pilier de corps hurlants afin d'invoquer et de corrompre des bêtes sacrées. Des Dévoreurs peuvent apparaître sur n'importe quelle mission.

Chaque forme d'Élite ne peut apparaître sur une mission que si le Brisé possède la capacité de Brisé correspondante.

NATURE EN FURIE

Tourmente et ses Sorcières d'ombre peuvent lancer des sortilèges sur la nature, noyant leurs ennemis dans le brouillard, déchaînant des tempêtes et animant des arbres pour prendre part au combat.

*Le MJ peut introduire ces brouillards, tempêtes, ou arbres animés en tant qu'obstacles sur n'importe laquelle des missions impliquant Tourmente, ou les faire apparaître en conséquence de jets ratés. Les arbres animés sont une menace de niveau 1, bien qu'ils puissent être **efficaces** de par leur force ou leur échelle, selon leur allonge et leur taille. Ils sont incapables de se déplacer, mais leurs branches, leurs racines et leurs lianes sont animées.*

CHEVAUCHER LA TEMPÊTE

Les Sorcières d'ombre apprennent à utiliser l'énergie des éclairs à l'intérieur des Brûlés pour sauter d'un corps à un autre, ce qui leur permet d'échapper à la mort.

Tant qu'au moins un Brûlé est à portée de vue, tuer une Sorcière d'ombre a pour seul effet de transférer son esprit dans le corps d'un Brûlé, au lieu d'éliminer la menace.

ÉVEIL SAUVAGE

Les Sorcières d'ombre et Tourmente peuvent lancer des sortilèges sur des animaux pour en faire des espions, ou les rassembler en meutes aux ordres des Transformés.

Les animaux ne peuvent pas être relevés d'entre les morts, mais ils peuvent être corrompus et contraints à servir par les sortilèges de Tourmente. De telles créatures, d'un niveau de menace variable, peuvent se cacher dans les sous-bois, ou simplement combattre en renfort aux côtés des Transformés.

SOMBRES VISIONS

Tourmente lance sur les Légionnaires des maléfices qui leur infligent des cauchemars pleins de hurlements. L'action quartier libre élimine 1 stress de moins.

Tous les Légionnaires ne font pas des cauchemars toutes les nuits, mais chaque nuit, beaucoup d'entre eux sont accablés d'horribles visions.

PROFANATION

La profanation de sites religieux par Tourmente a affaibli l'influence du sacré dans la région. Les **jets d'engagements** des **missions religieuses** subissent **-1 dé**.

Cette pénalité est appliquée au même moment que toutes les autres pénalités du jet d'engagement.

ARMÉES DE MORTS-VIVANTS

TROUPIERS *Un Légionnaire bien équipé peut en combattre quelques-uns.*

Les troupes de Tourmente sont réparties en groupes de Brûlés et de Maudits mélangés (de 12 à 18), qui protègent et soutiennent une seule Sorcière d'ombre. Sans supervision, les Brûlés sont féraux, et les Maudits apathiques et confus tant qu'on ne les provoque pas. Ces groupes tendent souvent des embuscades, en utilisant les sortilèges et la magie pour affaiblir leurs ennemis avant de frapper, mais ils ne refusent pas non plus l'engagement direct en cas de besoin. Les troupiers sont des **menaces de niveau 1**.



Brûlés : ces créatures sont obtenues en empalant des personnes encore vivantes ou récemment décédées sur des arbres aux branches effilées spécialement préparés à cet effet. Des tempêtes invoquées, quasi perpétuelles, frappent d'éclairs la cime de ces arbres et animent les cadavres empalés. Les Brûlés émettent souvent des étincelles et de faibles décharges électriques lorsqu'ils sont frappés, et, contrairement aux autres morts-vivants, conservent leur température corporelle. La destruction de ces forêts macabres devrait être une priorité pour la Légion.

Maudits : Tourmente et ses acolytes Sorcières d'ombre gravent dans la chair de leurs victimes des marques leur permettant de dominer leur esprit, en brisant directement leurs âmes sans tuer leurs corps au préalable. Tant qu'ils se trouvent sous la supervision d'une des Sorcières d'ombre, les Maudits peuvent échapper à un examen superficiel et passer pour des personnes ordinaires. Avec ces créatures dans son arsenal, Tourmente peut convertir jusqu'au plus innocent des villages en une menace.



TACTIQUES

Tourmente aime instiller la peur dans ses cibles, en se jouant des personnes dont elle perturbe les sens, faisant partout naître le doute et privant ses victimes de libre arbitre. Quand le moment vient de déployer ses forces et d'engager directement le combat sur le champ de bataille, elle se repose sur son contrôle inné de la foudre et des créatures monstrueuses qui lui sont liées. Au combat, Tourmente est elle-même une **menace de niveau 5**.

ÉLITES *Un combat risqué. Prévoyez des renforts.*

La création des troupes d'Élite exige plus de temps et de ressources, et elles sont donc plus rares. Elles tendent à être significativement plus dangereuses et sont en général accompagnées d'un contingent de troupiers. Les Élites sont des **menaces de niveau 2**.



Sorcières d'ombre : avec un fragment de Tourmente greffé à leurs chairs, ces possédées sont contrôlées de l'intérieur. Pourtant, même privées de leur humanité, elles supplient souvent qu'on leur pardonne au combat. Les Sorcières d'ombre utilisent des maléfices et sortilèges pour soumettre le monde qui les entoure à leur caprice, tordant les membres, corrompant les animaux, souillant les aliments, et affaiblissant l'ennemi avant de lancer les troupiers morts-vivants à l'assaut.

Dévoreurs : ces créatures étaient jadis les bêtes sacrées de Vazara, au plumage arc-en-ciel. Par ses invocations, Tourmente les a corrompues et en a fait des Dévoreurs. Désormais, ces créatures semblables à d'énormes chauves-souris sont recouvertes de plumes noires et d'une fourrure galeuse ; elles fondent des hauteurs du ciel pour attaquer avec leurs dents tranchantes comme des rasoirs et emporter dans leurs pattes griffues même des soldats en armure lourde. Leurs cris stridents peuvent terrifier n'importe quel Légionnaire.





Transformés : les marques gravées dans le corps des Maudits peuvent également déformer les corps, transformant des personnes en des créatures semi-animales. Ces métamorphoses ne sont jamais complètes, certains membres restant bloqués dans une phase transitoire, tandis que d'autres se déforment ou s'agrandissent. Toujours consumés par la douleur de leur transformation, les Transformés forment des troupes de choc redoutablement efficaces au sein des forces de Tourmente.

NOTOIRES *Il vous faut un plan, des renforts et de bons équipements.*

Les Notoires sont des troupiers ou des Élites ayant survécu à de multiples batailles, ce qui leur a conféré une certaine notoriété. Les Brisés leur confient la réalisation de plans plus complexes ou l'atteinte d'objectifs plus difficiles. Ils ont souvent plusieurs escouades sous leurs ordres et sont des **menaces de niveau 3**.

Chimère (transformée notoire)

Victime des premières expériences hâtives de Transformation, la Chimère a contre toute attente réussi à survivre. Contrairement à la plupart des Transformés, ses parties animales représentent plusieurs espèces, et elle dispose de plusieurs têtes dont certaines tentent constamment de mordre et déchiqueter son propre corps.

Argent (dévoreur notoire)

La monture personnelle de Tourmente, Argent tire son nom de sa couleur. D'une envergure de près de quatorze pieds et d'une force **efficace**, il sème la terreur sur le champ de bataille. Argent peut voler même en pleine tempête et s'amuse à larguer des soldats sur leurs camarades depuis les cieux.

Elia, le maléfice contagieux (maudite notoire)

Elia est une Maudite qui grave sa propre marque sur autrui et a appris à transférer son essence. Elle opère seule. Bien des escouades de Légionnaires ont compris, mais trop tard, que l'un des leurs n'était plus vraiment celui qu'ils croyaient.

LIEUTENANTS *Certains d'entre vous vont y rester. Bonne chance.*

Les Lieutenants ne sont pas promus qu'en raison de leurs prouesses physiques. Ce sont de puissants adversaires, commandant de nombreuses escouades, capables d'échafauder leurs propres plans pour surmonter des obstacles si besoin. Que ce soit en raison de leur force ou de leurs plans et stratagèmes, les Lieutenants sont des **menaces de niveau 4**.

Bhed, le Loup (lieutenant transformé)

Ce Transformé assez puissant pour ignorer la plupart des blessures est un homme-bête à tête de loup de près de trois mètres, toujours entouré d'un cercle de cinq Sorcières d'ombre qui veillent à ce que ses liens mentaux ne se brisent jamais, de peur que sa rage ne se retourne contre Tourmente.

La Carogne (lieutenante sorcière d'ombre)

La Carogne a tué et dévoré les autres sorcières de son sabbat et se pare des crânes de ses victimes. Elle est devenue bien plus puissante, capable de lancer et maintenir plusieurs sortilèges à la fois. Elle cherche en permanence des occasions de se nourrir toujours plus de l'essence de Tourmente.

Ogier, le Garde de braises

Ce cadavre putréfié revêtu d'une armure écarlate est creux et rempli d'une flamme noire. Le Roi des Braises tient à garder un œil sur Tourmente, et cette monstruosité lourdement cuirassée se trouve presque toujours à ses côtés.

RELATIONS

AVEC LES ÉLUES

- **Shreya.** Tourmente cherche à mettre à mal et souiller l'image immaculée de l'Élue d'Asrika. Son plan vise à corrompre tous ceux qui entourent Shreya, la forçant à les abattre, pour la faire apparaître aux yeux de ses alliés comme un monstre posant une menace équivalente à celle de Tourmente. À cette fin, elle emploie des Maudits comme espions et se tient à l'affût de toutes les occasions de corrompre les plus puissants alliés de Shreya.
- **La Cornue.** Jadis l'Élue d'une déesse des tempêtes, Tourmente a, depuis, renoncé à travailler en harmonie avec les forces de la Nature pour s'efforcer de les dominer. La Cornue est un symbole de l'ordre naturel et constitue actuellement l'obstacle majeur qui empêche la Brisée de dominer la nature. En attendant de détruire la Cornue, Tourmente pervertit les animaux et plie les peuples de la forêt à sa volonté.
- **Zora.** La couronne et l'épée du Dieu Vivant sont les reliques d'un ordre rival, et Tourmente connaît leur véritable pouvoir. Elle espère les dérober ou les contrôler, si possible en gravant directement ses maléfices dans la chair de Zora.

AVEC LES BRISÉS

- **Pestilence.** Celle-ci dispose auprès du Roi des Braises d'une latitude que Tourmente jalouse. Les deux Brisés se mènent l'équivalent d'une guerre de l'ombre en parallèle au combat qui les oppose aux Royaumes orientaux. Ni l'une ni l'autre ne peuvent lancer d'attaques que le Roi des Braises risquerait de voir ; Tourmente fait donc semblant d'être l'alliée de la Porteuse de peste, tout en s'efforçant de prouver ses manigances et sa déloyauté envers le Roi des Braises.
- **Boucher.** Tourmente a convaincu le Rôti de lui procurer du sang de braises – « afin d'étudier ses potentialités et te permettre de devenir plus puissant encore », selon les termes de sa promesse. Si le Roi des Braises apprenait cela, l'un ou l'autre, ou tous deux, en souffriraient horriblement. Il manque à la Sorcière des tempêtes le savoir alchimique clé susceptible de libérer le véritable pouvoir de cette substance, mais ses recherches prouvent au moins qu'il y a de nombreuses choses au sujet du Roi des Braises que les Brisés ne comprennent pas. En échange de ce sang, Tourmente transmet à Boucher les renseignements qu'elle obtient par la divination et grâce à son réseau de Maudits.

AVEC LE ROI DE BRAISES

- Tourmente a naguère entamé des recherches pour apprendre à dominer les Ombres de Dar et enfreint les ordres du Roi des Braises qui lui intimait de tout arrêter. Il la garde depuis sous surveillance spéciale, via l'un de ses fidèles Gardes de braises. Tourmente lui en garde une rancune tenace. Elle est persuadée que sans ce fil à la patte, elle aurait déjà amassé assez de pouvoir pour contester son autorité. C'est à elle qu'il fait le moins confiance et elle déteste être obligée d'agir dans l'ombre comme une créature inférieure.



LES BRISES
BOUCHER

L'Arracheur d'os, Brisé au service du Roi des Braises.

Jadis, le Dieu Vivant des Zemyatis a créé neuf Élus qui n'ont pas disparu après avoir effectué leur tâche. En Zemya, les légendes abondent à propos de personnages accomplissant des miracles au plus profond des forêts ou sauvant les voyageurs égarés sur des cols de montagnes. Vlaisim – l'Étincelant – est descendu de ses montagnes il y a trois années de cela, affirmant qu'il avait été appelé pour mettre fin à la guerre. En le Brisant, le Roi des Braises a brûlé le visage de Vlaisim, lui intimant de ne jamais chercher à le dissimuler. Désormais protégé d'une armure noire, Vlaisim est tout entier empli de haine, un sentiment dont il infecte ses troupes.

Boucher est un colosse de plus de deux mètres revêtu d'une armure d'un noir profond et maniant une épée démesurée. Sa voix tonitruante évoque le meulage de la fonte. Les rares personnes l'ayant aperçu décrivent un visage au teint pâle, marqué d'une empreinte de main encore fumante. Son véritable titre est l'Arracheur d'os, et il est aussi appelé le Chevalier vide, ou, plus péjorativement, le Rôti – mais jamais en sa présence. Sa puissance physique est sans égale parmi les Brisés ; par ailleurs le Roi des Braises lui a révélé le secret du sang de braises, qui lui permet de renforcer encore davantage ses troupes. Cette précieuse ressource recèle des pouvoirs qui dépassent de loin ceux de l'alchimie.

THÈMES D'HORREUR

Simplicité brutale. Force insurmontable. Soif de sang. Le flux irrésistible des morts-vivants. Métal et fumée, feu et suie. Déshumanisation due à la guerre. Totalitarisme et inflexibilité. Cadavres empilés. Rivières rougies par le sang. L'enfer de la guerre.

Lorsque Karlsburg tomba, l'Arracheur d'os fut Brisé. Il est dit que l'endroit de son Brisement résonne encore de ses cris, et que la suie noire y recouvre tout, sauf la trace d'un homme de grande taille en position fœtale, comme un enfant faisant un mauvais rêve. Les Loups ardents étaient sur le flanc des forces de Boucher au cours de la bataille d'Ettenmark, et ils parlent d'un guerrier en armure noire dont l'épée tranchait chevaliers, armures et montures d'un seul coup, sans forcer. Ses armées avancent sur nous depuis le sud. Je suppose que nous allons pouvoir vérifier si les histoires disent vrai.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

CAPACITÉ INITIALE

Chaque Brisé débute avec une capacité présélectionnée. Boucher débute avec une unité de chevaliers d'Élite, qui le suivaient jadis en tant qu'Élu et ont choisi de rester à ses côtés.

CEUX QUI PRÊTÈRENT SERMENT

Certains serments transcendent la mort. Les Chevaliers du Chêne noir peuvent apparaître sur n'importe quelle mission.

Chaque forme d'Élite ne peut apparaître sur une mission que si le Brisé possède la capacité de Brisé correspondante. Tous les Brisés débutent avec une capacité lui donnant accès à un certain type d'Élite.

CAPACITÉS DE BRISÉ

Sélectionnez l'une des capacités suivantes en seconde capacité initiale de Boucher. Celui-ci gagne une nouvelle capacité chaque fois qu'un compteur de **temps** est rempli sur le livret de Rôle du Commandant (voir page 117). À la fin de votre campagne, Boucher aura probablement gagné deux capacités supplémentaires.

LA FORGE

Boucher trempe les lames des défunts dans le sang de braises pour créer un nouveau type de troupes d'élite. Des Hérissés peuvent apparaître sur n'importe quelle mission.

Chaque forme d'Élite ne peut apparaître sur une mission que si le Brisé possède la capacité de Brisé correspondante. Où se trouvent les forges et les réservoirs de sang de braises qui permettent de les créer ?

SANS-CŒUR

Boucher confère de la force à ceux qui s'arrachent eux-mêmes le cœur de la poitrine. Des Sans-cœurs peuvent apparaître sur n'importe quelle mission.

Chaque forme d'Élite ne peut apparaître sur une mission que si le Brisé possède la capacité de Brisé correspondante. Où se trouvent les camps d'entraînement et les réserves de sang de braises qui permettent de créer des Sans-cœurs ?

FORGELANCE

Boucher forge d'énormes pointes de lances en fer noir corrupteur. Les Sans-cœurs manient ces armes sur le champ de bataille et les Chevaliers s'en servent de projectiles pour leurs balistes.

Le MJ devrait mentionner cette capacité lorsque la corruption est appliquée, afin qu'il soit clair pour tout le monde qu'elle a été prise en compte. Elle permet aux Sans-cœurs et aux Chevaliers d'infliger de la corruption en conséquence de leurs attaques (si les lances ou traits de baliste ont servi dans la fiction).

FURIE

Boucher sait insuffler sa haine à ses troupiers. Les Émaciés se déplacent désormais rapidement et peuvent agir de manière rusée même si leur Élite est abattue.

Normalement, lorsque l'Élite qui commande à des troupiers est tuée, ils sont réduits à leurs instincts de base. Mais grâce à cette capacité, les Émaciés continuent désormais à agir de manière coordonnée, sans devenir féraux.

BROYEUSES

Sphères constituées de restes de Hérissés, de lames et de sang de Boucher. Elles peuvent être dissimulées sous terre ou lancées sur les escouades de Légionnaires.

Le MJ peut se servir des Broyeuses comme obstacles sur les missions impliquant Boucher ou ses troupes, ou en conséquence de jets ratés. Ces explosifs sont une menace de niveau 2 et infligent de la corruption.

MARCHE FORCÉE

Les troupes de Boucher accélèrent leur avance, poussées par sa rage. Le Commandant coche trois segments de son compteur de **temps**.

Demandez au Commandant de cocher ces segments dès que vous choisissez cette capacité. Celle-ci raccourcit approximativement la durée de la campagne de dix pour cent (et peut conférer un caractère d'urgence aux décisions de la Légion).

MASSACRE

Les tactiques barbares de Boucher et son utilisation dégradante des morts instillent la peur chez tous les soldats. Les **jets d'engagement** de vos missions d'**assaut** subissent **-1 dé**.

Cette pénalité est appliquée au même moment que toutes les autres pénalités du jet d'engagement.

ARMÉES DE MORTS-VIVANTS

TROUPIERS *Un Légionnaire bien équipé peut en combattre quelques-uns.*

Les troupes de Boucher sont constituées d'Émaciés (de 6 à 12) soutenant un Sans-cœur, ou d'unités de Chevaliers du Chêne soir (de 6 à 8) à pied ou à cheval. Ces formations sont en général accompagnées de quelques Limiers enchaînés, utilisés pour pister des cibles, ou d'un seul Hérissé, employé comme troupe de choc. Sans supervision, les Émaciés se montrent destructeurs et les Limiers vicieux, mais les Chevaliers restent des soldats intelligents et entraînés. Les troupiers sont des **menaces de niveau 1**.



Les Émaciés : lorsqu'ils étaient encore humains, ces malheureux ont été saignés à blanc pendant des mois, puis leur propre sang, mêlé de sang de braises, leur a été réinjecté et on leur a vissé et greffé des plaques d'armure à même la chair. Personne ne survit à ce procédé barbare, mais les créatures monstrueuses ainsi équipées renaissent ensuite d'entre les morts. Ces morts-vivants sont plus lents que la moyenne, mais leur armure rend particulièrement difficiles les tirs au but, quelle que soit la portée de tir.

Limiers : morts-vivants dont les yeux ont été cousus, les lèvres arrachées, les dents limées en pointes, et dont les côtes, la colonne ou les clavicules ont été reliées à des chaînes. Leur flair leur permet de sentir la respiration des vivants – retenir votre souffle peut donc aider à échapper à leur vigilance. La plupart des Élites de l'armée de Boucher disposent de quelques limiers en laisse pour traquer les ennemis en fuite, et ne manquent jamais de les récompenser par un membre à ronger si la chasse a été bonne.



TACTIQUES

Boucher lui-même est une **menace de niveau 5** au combat et il est **efficace** au corps à corps. Il vocifère ses ordres de manière catégorique, ne tolérant ni l'indécision ni le compromis. Il est versé en stratégie militaire et sait déléguer à ses chevaliers. Il privilégie souvent l'approche directe, tirant parti de la force brute et de la robustesse de ses troupes.

ÉLITES *Un combat risqué. Prévoyez des renforts.*

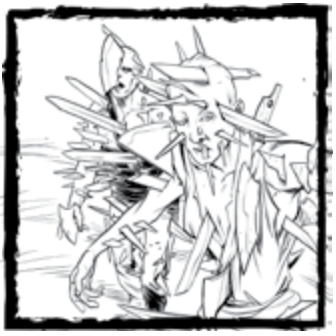
La création des troupes d'Élite exige plus de temps et de ressources, et elles sont donc plus rares. Elles tendent à être significativement plus dangereuses et sont en général accompagnées d'un contingent de troupiers. Les Élites sont des **menaces de niveau 2**.



Chevaliers du Chêne noir : ces membres d'un ordre religieux militaire, mélange d'unités de piquiers, d'arbalétriers et de cavalerie lourde, avaient jadis juré fidélité à Vlaisim et ont choisi de lui rester loyaux quand il a été Brisé. Le temps passé auprès de Boucher les a changés. Nombre d'entre eux portent des trophées macabres et scarifient leurs chairs en signe de loyauté. Ils se servent de longues chaînes terminées par des crochets pour traîner derrière eux les captifs destinés à alimenter les diverses unités de morts-vivants. Puisqu'ils sont toujours en vie, la foudre noire a un effet réduit sur eux.

Sans-cœurs : souvent sélectionnés parmi les Chevaliers ; on leur a injecté des quantités considérables de sang de braises, ce qui leur confère une taille et une force immenses. Ils portent des armures de métal ouvragé, excepté sur leur torse. Celui-ci est toujours laissé nu afin d'arborer fièrement, quand Boucher les passe en revue, le trou par lequel leur cœur a été brutalement arraché. Ils manient des armes de métal démesurées pour trancher les membres et briser les armures.





Hérissés : ces morts-vivants sont créés en transperçant les corps des ennemis tués par les troupes de Boucher avec des lames enduites de sang de braises. Ce processus endommage le corps, et c'est uniquement le mélange de sang ordinaire avec du sang de braises qui permet à ces morts-vivants de rester actifs. Au combat, ils s'agrippent souvent à leurs victimes pour les déchiqueter et absorber le sang dont ils ont besoin. Lorsqu'ils sont isolés, il leur arrive de faire des prisonniers et de les découper en morceaux sur une durée de plusieurs jours pour se sustenter.

NOTOIRES *Il vous faut un plan, des renforts et de bons équipements.*

Les Notoires sont des troupiers ou des Élites ayant survécu à de multiples batailles, ce qui leur a conféré une certaine notoriété. Les Brisés leur confient la réalisation de plans plus complexes ou l'atteinte d'objectifs plus difficiles. Ils ont souvent plusieurs escouades sous leurs ordres et sont des **menaces de niveau 3**.

Kalver (Sans-cœur notoire)

Né avec le cœur à droite, Kalver porte donc deux trous sur le torse. Le trou où se trouvait son cœur reste vide, mais il a pour habitude de placer dans l'autre la tête d'une de ses récentes victimes. Cette tête desséchée lui révèle des secrets connus seulement des morts.

Mangeur (limier notoire)

Ce Limier au teint pâle se délecte du dernier souffle des mourants auxquels il vole ainsi une part de leur essence. L'écho des voix de nombreux morts se fait entendre dans ses aboiements et provoque des douleurs physiques ou des hallucinations dans les esprits de ses proies.

Démolisseur (hérissé notoire)

Un Hérissé forgé en utilisant des lames ayant appartenu à deux Élus défunts. Ses mouvements sont précis et les bruits métalliques qu'ils produisent exsudent la malveillance. Il se dit que pour le créer, du sang de braises a été mélangé avec du sang d'Élu, dont il semble chercher à se repaître de nouveau.

LIEUTENANTS *Certains d'entre vous vont y rester. Bonne chance.*

Les Lieutenants ne sont pas promus qu'en raison de leurs prouesses physiques. Ce sont de puissants adversaires, commandant de nombreuses escouades, capables d'échafauder leurs propres plans pour surmonter des obstacles si besoin. Que ce soit en raison de leur force ou de leurs plans et stratagèmes, les Lieutenants sont des **menaces de niveau 4**.

Irag, l'écorché (lieutenant chevalier du chêne noir)

Chevalier renommé en tant que maître d'armes, Irag s'est écorché vif sur tout le corps en signe de loyauté envers Boucher. Des pointes de flèches et des balles sont logées dans sa chair mais il ne ressent aucune douleur. Boucher l'abreuve de sang de braises pur, qui lui confère une force immense.

Mihkin, le général sombre (lieutenant chevalier du chêne noir)

Chevauchant un destrier caparaçonné, Mihkin manie une lance jadis sacrée dont la hampe désormais noircie et tordue avait été taillée dans le bois de l'arbre familial. Sur ses épaules se trouvent les crânes de certains de ceux qui ont désapprouvé son choix de rester fidèle à Boucher avec ses Chevaliers.

Zenya, la flèche sable (lieutenant chevalier du chêne noir)

Archère aux cheveux de jais, Zenya est la principale éclaireuse du Chêne noir. Son carquois est rempli de flèches dont lui a fait don Boucher, chacune d'entre elles infligeant au Légionnaire atteint corruption et maladies qui le rongent de l'intérieur. « Sable » est un terme d'*héraldique qui désigne la couleur noire.*

RELATIONS

AVEC LES ÉLUES

- **Shreya.** La considérant comme le défi le plus digne de lui parmi les Élus survivants, Boucher cherche à croiser le fer avec Shreya et à la vaincre à plates coutures. Il espère la contraindre à l'affrontement direct en attaquant des cibles civiles, tirant parti du sens de la miséricorde de Shreya.
- **La Cornue.** Boucher juge la Cornue faible, en raison de son peu de talent en combat direct, et la sous-estime largement. Il compte détruire tous les vestiges d'espoir chers à la Cornue en transformant la forêt de Talgon en un désert de cendres, puis avilir cette Élue en en faisant son Limier personnel.
- **Zora.** Zora rappelle à Boucher son propre échec, et sa présence lui fait ressentir l'abandon de son dieu. Pour Boucher, la simple présence de Zora est donc un affront. Il veut la tuer pour s'emparer de son épée et de sa couronne, qui lui donneront peut-être alors assez de pouvoir pour défier le Roi des Braises.

AVEC LES BRISÉS

- **Pestilence.** Boucher voit Pestilence comme une acolyte faible mais utile. C'est pour cela qu'il s'est porté garant pour elle auprès du Roi des Braises. Elle améliore les armes et les armures de ses troupes, et souligne fréquemment l'importance de son aide pour ses victoires. Mais il ne lui a pas donné de sang de braises, de peur qu'elle ne l'emploie immédiatement pour attaquer le Roi des Braises, ce qu'il estime être un plan voué à l'échec et susceptible de les exposer tous les deux à des représailles.
- **Tourmente.** Boucher a donné en secret à Tourmente un peu de sang de braises, et elle l'en a remercié en renforçant le pouvoir qui coule dans ses veines. Grâce à cela et aux informations qu'elle lui fait parvenir, Boucher est devenu le plus efficace des Brisés au service du Roi des Braises. Mais si elle découvrait que c'est lui qui, dans le but de maintenir son statut de favori, a convaincu leur souverain de la faire surveiller, elle le traiterait très certainement d'une tout autre manière.

AVEC LE ROI DE BRAISES

- Le Roi des Braises est à la fois l'incarnation de l'échec de Boucher, et le seul de tous les morts-vivants qu'il respecte vraiment. Après l'avoir Brisé, le Roi des Braises avait forcé Boucher à l'attaquer sans relâche, jusqu'à ce qu'il perde tout espoir. C'est à ce moment-là que le Roi des Braises lui a marqué le visage – le genre de geste que Boucher répète avec ses Sans-cœurs. Persuadé que l'esprit de Boucher était aussi brisé que son corps, le Roi des Braises lui a murmuré à l'oreille la véritable raison de sa croisade, créant ainsi un être plein de courroux et de rage qui serait à même de poursuivre la guerre si le Roi des Braises lui-même devait disparaître. Quelque part au fond de son cœur inerte de mort-vivant, Boucher a l'espoir qu'un jour, non seulement le monde, qu'il juge l'avoir floué, lui rendra enfin justice, mais également qu'il pourra conclure sa tâche en tuant le Roi des Braises. En maître stratège, il est à l'affût du moindre signe de faiblesse et joue sur le long terme. En attendant, il dissimule ses doutes sous son courroux et cède à la rage qui le consume.

ALORS COMME ÇA, VOUS VOULEZ TUER UN BRISÉ...

Les Brisés et les Élus sont incroyablement difficiles à tuer. Ils sont assez puissants pour qu'aucun individu n'ait de chances réelles de les blesser sérieusement. Il faut leur opposer plusieurs escouades entières ou des armes lourdes pour véritablement les menacer.

Brisés comme Élus sont toutefois contraints par le corps qui les reçoit. Les puissantes forces dont ils sont investis les garderont en vie malgré des blessures fatales pour une personne ordinaire. Mais ils restent limités par les capacités inhérentes à leur forme humaine. Faire s'effondrer un bâtiment sur leur tête ne suffira certainement pas à les tuer, mais ils seront coincés sous les gravats jusqu'à ce que leurs troupes viennent les déterrer. S'ils chutent d'une grande hauteur, il leur faudra certainement un temps considérable avant de récupérer et de soigner leur enveloppe corporelle. La plupart du temps, vous devrez vous contenter de mettre le Brisé hors de combat ou l'empêcher de participer à la suite de la campagne.

En règle générale, les Légionnaires préfèrent ne pas engager directement le combat contre un adversaire aussi puissant. Ils peuvent employer des armes de siège (pas terriblement précises), ou laisser leur Élu le combattre, en espérant qu'il blesse suffisamment le Brisé pour le faire battre temporairement en retraite.

Si vous parvenez à blesser un Brisé et/ou à l'immobiliser, et que vous souhaitez l'achever, c'est encore un autre problème. Cette situation devrait rester rare quelle que soit la campagne jouée, mais si elle survient, discutez-en autour de la table. Il n'existe pas de solution toute prête. S'ils sont à l'image des Élus, alors leur capacité à s'accrocher à la vie est phénoménale – des histoires circulent à propos de lames s'émoussant ou se brisant sur les membres d'un Élu, de têtes tranchées restant vivantes, ou de corps restant indemnes au milieu des flammes.

Vous faudra-t-il achever un projet à long terme visant à créer une flamme assez ardente pour brûler la dépouille d'un Brisé ? Ou mettre la main sur un artefact capable d'abattre un dieu, ou de le priver de ses pouvoirs assez longtemps pour qu'une cartouche de **mort écarlate** puisse l'achever ? La tâche à remplir sera toujours complexe, et vous devrez la mener alors que tous les morts-vivants aux alentours chercheront à s'emparer du Brisé mal en point – certains pour sauver leur chef, d'autres pour s'approprier ses pouvoirs ou renforcer leur contrôle sur les autres morts-vivants. Cela pourrait vous infliger une pénalité supplémentaire de **pression**, en cas d'échec, pour toutes vos missions.

Si un Brisé est tué ou mis hors de combat au point de ne plus pouvoir prendre part à la campagne, le MJ devra utiliser le second Brisé comme antagoniste principal pour un certain moment. Puis il sera libre de faire entrer en jeu le Brisé qui n'avait pas été retenu au départ, en tant que renfort dépêché par le Roi des Braises. Prenez-en note sur votre fiche de score final, car cela aura son importance au cours des campagnes ultérieures.

COMMENT COMBATTRE UN BRISÉ ?

C'est en général à éviter. Leur niveau de menace est si élevé que des escouades entières peuvent y passer en un clin d'œil, et la Légion ne dispose plus des effectifs suffisants pour noyer un Brisé sous des vagues d'assaut successives.

Combattre un adversaire aussi puissant est une tâche incroyablement risquée, qui exige d'être en position favorable, de disposer d'avantages significatifs et d'une bonne part de chance. Le jeu n'est pas conçu pour que cet affrontement soit votre objectif principal.

Mais si vous en faites un objectif de la Légion, les étapes nécessaires pourraient consister à mener des recherches sur des reliques, tenter de comprendre les dons et les faiblesses des Brisés, et essayer d'en amener un à se séparer de ses troupes d'une façon ou d'une autre. Cela se traduit par des préparatifs à long terme, dont des missions spéciales susceptibles de vous procurer les outils et les artefacts indispensables, et la recherche de terrains propices.

Cette tâche dépasse probablement le cadre d'une seule campagne ; mais discutez-en dans tous les cas avec le MJ pour déterminer les étapes concrètes à suivre par la Légion (en règle générale, la découverte des étapes ou des outils nécessaires peut exiger à elle seule qu'on y consacre des questions de **rens**, ou des **commissions** du Maître des espions).


WANTED

CHAPITRE 5
LA PHASE DE MISSION

Les Hiboux fantômes sont rentrés de mission ce matin. Ayant terminé mes tâches, j'allai à leur rencontre avec la Gardienne des Chroniques.

Les quatre Hiboux devant la tente du Toubib firent chacun un rapport de mission différent. Un Bleu qui avait gardé les chevaux n'avait pas vu grand-chose. Un autre, salement secoué, marmonnait quelque chose à propos d'un nouveau monstre ailé. Un troisième parlait des blessures de l'Élue et pleurait à chaudes larmes. Leur chef d'escouade tentait de faire bonne figure et disait combien elle était fière de la performance de son unité. Quant au Sniper et au dernier Bleu, ils se trouvaient sous la tente du Toubib, et même la Gardienne n'a pas l'audace de contester l'autorité de celle-ci quand elle affirme que ses patients ont besoin de repos.

Le Roc affecté à cette mission était une compatriote orite, et une amie. Nos familles respectives sont en bons termes et, qui plus est, sont liées par mariage. Son armure était suspendue au serviteur de sa tente, labourée de monstrueuses marques de griffes. Nos armuriers allaient devoir y consacrer pas mal de métal précieux et de nombreuses heures de travail pour la réparer avant la prochaine sortie. Elle nous raconta comment l'Élue avait affronté une créature ailée qui l'avait blessée si gravement que l'escouade avait dû finir le combat à sa place avant de la ramener jusqu'au camp.

— Considérez-vous la mission comme un succès, en dépit des blessures subies ? lui demanda la Gardienne des Chroniques.

Notre Roc la dévisagea comme si la question était ridicule.

— Nous avons atteint tous les objectifs et tout le monde est rentré au camp. Le matos, c'est l'affaire du Quartier-maître. Les blessures celle du Toubib. Et l'Élue ? Je suppose que c'est l'affaire des dieux.

Alors que nous nous éloignions, je demandai à la Gardienne ce qu'elle inscrirait dans les Chroniques. Les comptes rendus si divers ne facilitaient pas la compréhension du déroulé des événements. Elle m'adressa un sourire énigmatique, puis dit simplement :

— La vérité, ou tout du moins, ce dont la Légion se souviendra comme étant la vérité.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

LA PHASE DE MISSION

Dans ***Band of Blades***, nous jouons pour découvrir si la Légion va survivre aux morts-vivants qui la traquent. La Légion est une unité combattante qui affronte les morts-vivants au cours d'opérations militaires appelées **missions**.

Une mission est une opération unique visant un objectif particulier : lancer un raid sur une cache d'armes pour se réapprovisionner, attaquer un camp ennemi pour sauver des soldats prisonniers, reconnaître une installation pour découvrir ce qui s'y trame, etc.

Il existe deux catégories et quatre types de missions. Les catégories sont :

- **MISSION ORDINAIRE :** créée en s'inspirant de la fiction et/ou de quelques jets aléatoires du MJ.
- **MISSION SPÉCIALE :** une mission particulière, réalisable là où se trouve actuellement la Légion. Elle appartient également à l'un des quatre types de base, mais accorde en plus une **faveur** et son thème est étroitement lié au lieu en question.

Les quatre types de missions sont :

- **ASSAUT :** conflits. En général des affrontements directs avec tel ou tel ennemi.
- **RECONNAISSANCE :** recueillir des renseignements sur une personne, un lieu ou une chose.
- **RELIGIEUSE :** missions culturelles ou humanitaires.
- **LOGISTIQUE :** se procurer du matériel ou des ressources, ou servir à l'occasion de mercenaires.

Une mission peut consister en une offensive menée sur plusieurs jours, ou se résumer à une sortie d'une demi-journée. Comportera-t-elle de nombreuses embûches donnant lieu à de multiples jets de dés, ou sera-t-elle résolue en quelques actions seulement ? Jouez pour le découvrir ! De même, la mission n'a pas besoin d'occuper toute une soirée de jeu. Laissez-la durer le temps qu'il convient, puis apportez-lui une conclusion dès que les obstacles sont surmontés et les objectifs atteints, ou que l'escouade décide de battre en retraite.

Au début de chaque **phase de mission**, le MJ présentera aux joueurs Légionnaires une série de missions parmi lesquelles ils auront à faire un choix. Parfois, ces missions peuvent découler de projets à long terme, ou être décidées par leurs Rôles de Légion, en fonction des retombées de missions précédentes. Quoi qu'il en soit, il revient aux joueurs de décider quelles missions sont importantes pour la Légion et lesquelles tenter.

La phase de mission inclut la sélection des missions, leur exécution, puis les scènes de Retour au camp. La sélection des missions inclut le briefing, le choix par le Commandant de la mission principale et de la mission secondaire, et les décisions du Second, lequel affecte escouades et Spécialistes à chaque mission. L'exécution des missions met en œuvre les mécaniques du **jet d'engagement**, des **flashbacks**, et de la **coopération**. Tout ceci vous est détaillé un peu plus loin dans ce chapitre.

MISSIONS SPÉCIALES

En plus des missions ordinaires, vous pouvez tomber sur une des **missions spéciales**, qui procurent de meilleures récompenses. De plus, elles vous accordent toujours une **faveur**, qui vous aide à faire progresser votre Élu. Chaque mission spéciale réussie améliorera votre score final (Pour plus d'information sur le score de la partie, rendez-vous p. 430).

À part cela, les missions spéciales sont similaires aux missions ordinaires. Elles correspondent à l'un des quatre types de missions. Elles vous donnent des objectifs à atteindre. Elles vous procurent récompenses et pénalités, dépendant de la mission.

Chaque lieu propose trois missions spéciales potentielles. Si le Commandant dépense un **point de renseignement**, le MJ remplace une des missions ordinaires par une mission spéciale de son choix (Voir p. 314 pour plus d'informations sur la façon de générer des missions).

Les missions spéciales présentent parfois des conditions supplémentaires. Si vous êtes incapable d'y satisfaire, vous subissez -1 dé sur votre jet d'engagement (Voir les questions du jet d'engagement, p. 130). Ces conditions supplémentaires peuvent être :

- L'affectation d'un certain type de Spécialiste.
- L'affectation d'un certain nombre de Spécialistes, supérieur ou inférieur aux deux normalement autorisés.
- L'affectation d'une escouade entièrement constituée de Spécialistes ou de Bleus. Dans ce cas-là, chaque joueur Légionnaire incarne un personnage du type approprié.
- La présence de votre Élu sur le terrain aux côtés de vos troupes.
- Une utilisation de vos **ressources consommables**, comme les **chevaux**.
- L'usage d'une ressource matérielle, tels que des **charrois**, ou une **arme de siège**, ou la présence sur la mission de personnel non-Légionnaire, comme un Alchimiste.

Ces conditions s'ajoutent à celles du type de mission. Donc, si une mission spéciale de reconnaissance exige un Toubib, vous devrez également y affecter un Éclaireur ou un Sniper (normalement exigé sur ce type de mission). Si l'une des conditions spéciales fait doublon avec une condition de mission ordinaire, alors elles peuvent être satisfaites par un seul et même Spécialiste.

De plus, une mission spéciale peut s'avérer **vitale**. De telles missions doivent obligatoirement être sélectionnées en tant que mission principale.

POURQUOI PAS UNE TROISIÈME MISSION ?

Le camp de base de la Légion est fréquemment attaqué par les morts-vivants. L'un des postulats de base de ***Band of Blades*** est qu'au moins une escouade et l'Élu restent au camp pour protéger les Chroniques, les réserves clés, les blessés, le personnel d'état-major et de soutien… Les deux escouades déployées représentent le maximum de ce dont la Légion peut normalement se priver. Certaines **missions spéciales** vous autorisent à risquer un déploiement plus important, mais elles restent des exceptions aussi rares que périlleuses.

SÉLECTIONNER UNE MISSION

Au début de la phase de mission, le MJ présente aux joueurs au minimum deux – et le plus souvent trois – missions à remplir. Le MJ devra générer les détails de ces missions (voir page 314) à la fin de la phase de campagne (en général, cependant, les détails seront rajoutés entre deux sessions de jeu). Chaque mission correspond à l'un des quatre types existants. Tous les types de missions ne seront pas présents dans chacun des lieux visités. Les types de missions possibles dans chaque lieu sont détaillés dans le chapitre Étapes, à partir de la p. 369.

ASSAUT

Raids. Embuscades. Attaques.



Récompenses de mission :

- Moral. *Apparaît toujours.*
- Réserves.
- Temps.

Pénalités de mission :

- Pression. *Fréquemment.*
- Temps. *Parfois.*
- Réserves.

RECONNAISSANCE

Infiltrations. Patrouilles. Surveillance.



Récompenses de mission :

- Rens. *Apparaît toujours.*
- Ressources.
- Temps.◆ Nouvelles recrues.

Pénalités de mission :

- Pression. *Fréquemment.*
- Temps. *Parfois.*
- Réserves.

RELIGIEUSE

Pèlerinages. Rituels.



Récompenses de mission :

- Ressources. *Fréquemment.*
- Moral. *Parfois.*
- Rens. ◆ Temps.

Pénalités de mission :

- Pression. *Parfois.*
- Moral. *Parfois.*

LOGISTIQUE

Fourragement. Mercenariat.



Récompenses de mission :

- Réserves. *Apparaît toujours.*
- Ressources. *Fréquemment.*

Pénalités de mission :

- Moral. *Parfois.*
- Réserves. *Parfois.*

Il est de la responsabilité du Commandant de sélectionner la **mission principale**, que les joueurs joueront ensuite au cours de la phase de mission. Le Commandant sélectionne également la **mission secondaire**, dont l'issue est entièrement décidée par le jet d'engagement du Second. Pour plus de détails, consultez la section réservée au Commandant, p. 117.

CHOISIR LES PERSONNAGES ET LEUR PAQUETAGE

Une fois que le Commandant a sélectionné quelle mission sera jouée en détail, le Second affecte une escouade et au plus deux Spécialistes à l'une et l'autre mission (Pour plus d'informations sur l'affectation de personnels sur une mission, consultez la section réservée au Second, p. 125). Au moins un Spécialiste du type requis (ci-dessous) doit être affecté sur chaque mission, faute de quoi le jet d'engagement subit une pénalité de -1 dé (Voir le jet d'engagement, p. 130).

- **ASSAUT :** Roc, Toubib ou Sniper
- **RELIGIEUSE :** Toubib ou Officier
- **RECONNAISSANCE :** Éclaireur ou Sniper
- **LOGISTIQUE :** Roc, Officier ou Éclaireur

Le Second choisit la façon dont il assigne les personnages aux joueurs pour la mission principale. En général, cependant, ceci est négocié entre les joueurs. Il n'est pas essentiel qu'un personnage donné soit incarné par le même joueur à chaque fois, mais votre table peut préférer procéder ainsi. Si un Bleu ou un Soldat qui n'a jamais été joué doit l'être sur la mission, ouvrez un nouveau livret du type correspondant.

Chacun des personnages affectés réinitialise son armure et ses emplois de compétences de Spécialiste, puis sélectionne son **paquetage**. Chaque paquetage comprend une liste spécifique d'objets ou de choix d'objets dépendant du type du livret. De plus, vous pouvez dépenser vos cases de **charge utile** afin d'emporter des équipements supplémentaires en mission, à choisir dans la liste proposée.

Les joueurs Légionnaires devraient choisir leur équipement avec soin, puisqu'une fois en mission ils ne peuvent compter que sur ce qu'ils ont emporté. Chaque joueur devrait par ailleurs prendre bonne note de la valeur d'armure de son personnage.



LE JET D'ENGAGEMENT

Une fois les étapes de la sélection de la mission principale et du choix de l'équipement terminées, plongez directement au cœur de l'action – en décrivant la scène où l'escouade fait face au premier obstacle. La situation initiale influera sur la difficulté de la mission. Plutôt que de compter sur le MJ pour « tomber juste » à chaque fois, nous comptons sur un jet de dé : le **jet d'engagement**. Il est de la responsabilité du Second de réunir les dés du jet d'engagement (voir page 130 pour plus d'informations).

Le jet d'engagement part du principe que les PJs abordent leur mission aussi intelligemment que possible. Ainsi, il est inutile de jouer les manœuvres d'approches, les précautions particulières ou toute autre action rébarbative. Le jet d'engagement couvre tout cela. Les PJs sont déjà dans l'action, aux prises avec le premier obstacle – ils explorent les égouts sous le château, posent des explosifs sur le pont, ou se glissent dans le camp ennemi.

Ne faites pas le jet d'engagement pour ensuite décrire les PJs s'approchant de la cible. Le jet d'engagement couvre déjà l'approche. Plongez au cœur de l'action qui résulte de cette approche initiale – face au premier obstacle majeur qui leur barre la route.

> *Le premier obstacle de la mission de sauvetage est de franchir le périmètre. Le jet d'engagement place directement l'escouade à l'intérieur du camp, les PJs se glissant d'une tente à l'autre et éliminant les sentinelles isolées.*
>
> *Les Légionnaires ont fait sauter la porte d'un laboratoire alchimique servi par des morts-vivants, et se ruent dans la salle en faisant parler la poudre. Les morts-vivants se jettent sur eux, tandis que le Notoire au fond du laboratoire actionne un levier pour ouvrir un passage vers un tunnel dissimulé.*

Si les joueurs souhaitent se livrer à des préparatifs spéciaux ou à une mise en place astucieuse, ils peuvent avoir recours à des **flashbacks** en cours de mission. Cela demande aux joueurs qui n'en ont pas l'habitude un certain temps d'adaptation. Ils peuvent se braquer, protestant que vous passez à la trappe des choses importantes qu'ils souhaitaient accomplir. Mais plonger directement au cœur de l'action est bien plus efficace avec un peu d'habitude. En évaluant la situation telle qu'elle se présente réellement, les joueurs décriront leur « planification » de manière précise et utile, grâce aux flashbacks, plutôt que de se lancer au préalable dans des spéculations sur des circonstances qui peuvent ne jamais se produire.

RÉSULTATS

Le résultat du jet d'engagement détermine la position des premiers jets d'actions des PJs au cœur de la mission. Un résultat de **1-3** correspond à une position **désespérée**. Un **4/5** est une position **risquée**. Un **6** est une position **contrôlée**. Un **critique** déplace l'action par-delà l'obstacle initial, plus avant dans le déroulé de la mission.

Peu importe le désavantage initial, une **position** désespérée est toujours le pire résultat possible du jet d'engagement. Toutefois, cela n'augure pas de l'**effet** que les PJs auront sur leur premier jet d'action. Ils peuvent tomber dans un piège, mais être malgré tout **efficaces** dans cette situation, grâce à la capacité *Infiltré* de l'un des PJs. Il peut parfois être judicieux d'échanger cette efficacité contre une meilleure position.

Un flashback au cours de la scène initiale peut changer le contexte et cette position : le Sniper se trouve en fait ailleurs, posant sa mire sur l'Horreur qui vient d'acculer l'escouade dans une ruelle. Ce qui compte est que la situation *initiale*, *avant* les flashbacks, *avant* d'appliquer les capacités et les changements d'approche, est bel et bien désespérée.

QUELLE EST SA DURÉE ?

Le jet d'engagement détermine la position initiale des actions des PJs. Mais jusqu'à quand est-il valide ? La situation reste-t-elle toujours désespérée ? Bien sûr que non. Une fois les actions initiales résolues, vous suivez le processus classique vous permettant d'établir la position des autres jets déclenchés au cours de la mission. Le jet d'engagement est un raccourci qui lance le scénario en vous plongeant au cœur de l'action – mais il n'a pas d'impact au-delà.

EXEMPLE DE JETS D'ENGAGEMENT

Les Hiboux fantômes tentent de se glisser dans la ville envahie de morts-vivants de Karlsburg pour localiser un Éclaireur qui espionne Tourmente depuis des semaines. Le Second prépare le jet d'engagement, et grâce à la dépense d'une utilisation de ***chevaux*** *par le Quartier-maître, il lance 2 dés... mais obtient un* **3**. *La position est désespérée au départ.*

Le MJ réfléchit à la façon d'opposer aux joueurs une menace désespérée et opte pour la solution la plus simple – l'escouade a été découverte par l'ennemi alors qu'elle cherchait un abri pour la soirée. Au détour d'une ruelle, ils se sont trouvés coincés entre des patrouilles de morts-vivants, qui leur barrent la route des deux côtés.

— Vous avez exploré les meilleurs itinéraires et repéré le mouvement de quelques patrouilles, mais une unité de morts-vivants en partance croise votre route. Alors que vous les évitez en vous glissant dans une ruelle, vous vous rendez compte que vous êtes pris en tenaille quand une seconde unité s'engage à l'autre bout du passage. Tout le monde retient son souffle, mais un Putride regarde droit vers vous et vous pointe du doigt. Dans un rugissement, les morts-vivants se précipitent sur vous. Ce raffut attire également l'unité qui s'éloignait derrière vous, laquelle est accompagnée d'une Horreur à la démarche pesante. Il ne leur faudra que quelques secondes pour vous atteindre. Vous pouvez tirer une salve désespérée avant le combat au corps à corps. Que fais-tu, l'Officier ? Tu ordonnes à tes troupes d'engager le combat, ou tu préfères essayer d'escalader les bâtiments qui vous dominent de part et d'autre ? Les gouttières auxquelles vous pourriez grimper n'ont pas l'air franchement solides…

Cette méthode évite les scènes de recherche du meilleur itinéraire, de repérage des patrouilles de morts-vivants, ou même de recherche d'un endroit où passer la soirée, et plonge directement au cœur de l'action. Les joueurs ne peuvent « revenir en arrière » pour tenter de se cacher dans une autre ruelle – le jet d'engagement les a placés là. S'ils souhaitent avoir « prévu » les mesures adaptées à la situation, il leur suffit de déclencher un flashback.

FLASHBACKS

Le système de jeu ne fait pas de distinction entre les actions effectuées par les PJs dans le moment présent et celles effectuées dans le passé. Au cours d'une mission, un joueur peut invoquer un **flashback** pour *agir dans le passé, avec un impact sur la situation actuelle.*

Le MJ fixe un coût en stress lorsqu'un joueur active une action en flashback.

- **0 STRESS :** une action ordinaire pour laquelle le PJ aurait saisi une occasion simple. *La nuit dernière, le Soldat a posé des pièges sur toutes les portes en* BRICOLANT, *au cas où les morts-vivants tenteraient de rentrer par effraction durant notre sommeil.*
- **1 STRESS :** une action complexe ou une occasion improbable. *Le Toubib a mené des* RECHERCHES *sur ce genre de morts-vivants, en épluchant d'anciens rapports de reconnaissance, ce qui lui a permis de découvrir quelque chose d'utile les concernant.*
- **2 (OU PLUS) STRESS :** une action élaborée, une occasion très improbable. *L'Éclaireur était stationné dans ce village avant la bataille d'Ettenmark, ce qui lui a permis de* SYMPATHISER *avec les habitants, d'ordinaire très méfiants.*

Une fois le coût en stress payé, l'action de flashback est gérée comme n'importe quelle autre action. Parfois, elle entraîne un jet d'action, car il peut y avoir un danger ou un problème. Parfois, un flashback entraîne un jet de chance, parce qu'il suffit de savoir à quel point l'action s'est bien passée (ou combien de temps son effet dure, etc.). Parfois, le flashback n'exige aucun jet de dés.

> *— Il est parfaitement sensé que votre escouade ait mis au point un protocole de communications avant de partir en mission. Zéro stress. Aucun jet requis.*
>
> *— Bien sûr que tu aurais mené des recherches sur la secte dont vous allez explorer le temple. Zéro stress, mais tu vas nous faire un jet de chance basé sur ton score de* RECHERCHER, *pour voir ce que valent les informations que tu as dénichées.*

L'une des meilleures utilisations d'un flashback est de compenser un mauvais jet d'engagement. Une fois que le MJ a décrit le problème auquel vous êtes confrontés, vous pouvez invoquer un flashback pour avoir accompli des préparatifs « juste au cas où » les choses auraient mal tourné. De cette façon, la « planification » se concentre sur les problèmes qui surviennent effectivement, et pas sur les problèmes qui *pourraient* survenir.

LIMITES DES FLASHBACKS

Un flashback n'est pas un voyage dans le temps. Il ne peut pas « défaire » quelque chose qui vient de se produire. Par exemple, si un Seigneur cavalier vous a vendus à l'ennemi, vous ne pouvez pas invoquer un flashback pour assassiner ce Seigneur la veille au soir. Il est là, maintenant, tout comme les morts-vivants qu'il a rameuté. Vous pouvez en revanche demander un flashback pour avoir vu venir cette trahison, et avoir ordonné aux gardes du camp de monter une embuscade, profitant de cette occasion de vous débarrasser du traître et des morts-vivants d'un seul coup.

EXEMPLES DE FLASHBACKS

— Je veux faire un flashback qui remonte à ce matin, quand j'ai chronométré les patrouilles de morts-vivants sur l'itinéraire de l'escouade, pour qu'il soit moins risqué de faire passer le Roc en armure lourde par ici.

— Ça ressemble à quelque chose dont un Éclaireur comme toi serait capable, mais ça m'a également l'air assez chronophage. Je pense qu'il t'en coûte 1 stress.

— Dois-je faire un jet de RECONNAÎTRE *pour recueillir ces informations ?*

— Non, tu subis déjà un stress pour cela. C'est l'escouade qui devra déclencher un jet, lorsque vous tenterez de vous faufiler, mais grâce à toi, celui-ci sera en position contrôlée.

— Le résultat du jet d'engagement est un **3**. *Une position désespérée ! Très bien… vous atteignez les lignes ennemies, mais avant que vous ne les traversiez, un Limier détecte votre odeur, et les patrouilles convergent sur vous de trois directions différentes. Vous êtes débusqués, et l'ennemi se précipite sur votre position…*

— Attends un peu, on a bien droit à un flashback ? Je dirais… qu'une partie de l'escouade est restée avec une de nos armes de siège et va couvrir notre avancée.

— OK. Votre Légion possède bien une arme de siège, et vous auriez pu planifier cela, mais c'est assez complexe. Je pense qu'il vous en coûte 2 stress. Les servants de l'arme de siège vont devoir tenter un jet de DÉMOLIR *risqué s'ils veulent améliorer votre position par leurs* ***préparatifs****. Qui aviez-vous désigné ?*

— Est-ce que j'aurais pu prévoir de me munir de munitions supplémentaires au camp de base ?

— Eh bien, votre dotation d'équipement est limitée, et vous avez fait vos choix au début de la mission. Comment as-tu obtenu plus de munitions ? Tu les as fauchées ?

— Oh, pourquoi pas. Plutôt devenir voleur que Putride. Et puis qui va remarquer quelques cartouches manquantes ?

— Le Quartier-maître, très certainement. Quelle est ton approche ? Tu as soudoyé les gardes de l'armurerie, ou bien causé une diversion pour te glisser à l'intérieur ?

— Je crois que les gardes de service sont tout simplement mes potes et qu'ils me laissent passer.

— Cela me semble être un flashback coûtant 1 stress. Voilà ce qu'on va faire : tu obtiens les munitions, mais tu dois faire un jet de chance basé sur ton score de SYMPATHISER. *Sur un 6, tu obtiens les munitions sans contrepartie. Sur un 4/5, j'entame un compteur de 6 segments : « Érosion de la discipline de la Légion ». Une fois celui-ci terminé, vous risquez de ne plus obtenir tous le matos prévu pour chaque mission, à cause des vols. Sur un 1-3, le Quartier-maître l'apprend et tu seras puni. Ça relève de Dwayne, mais je pense qu'une punition convenable consisterait à t'imposer assez de corvées crevantes pour t'infliger une blessure de niveau 2, « Exténué ».*

COOPÉRATION

MANŒUVRES DE COOPÉRATION

Lorsque les Légionnaires œuvrent de concert, les personnages ont accès à quatre différentes manœuvres de coopération :

- **Assister** un autre PJ qui lance un jet d'action ;
- Mener une **action de groupe** ;
- Mettre en place des **préparatifs** utiles pour l'action suivante d'un autre personnage ;
- **Protéger** un coéquipier.

ASSISTER

Lorsqu'un PJ **assiste** un autre joueur qui lance les dés, il décrit ce que son personnage fait pour aider. Il subit **1 stress** et confère **+1 dé** au PJ qu'il aide. Il peut également subir les conséquences du jet, selon les circonstances. Un seul personnage peut assister un jet de dé donné. *Si un joueur souhaite vraiment aider et que quelqu'un d'autre assiste déjà, il est possible de faire des **préparatifs**.*

Un personnage peut **assister** une **action de groupe**, mais seulement s'il n'y prend pas part directement. Le joueur décide alors lequel des participants obtient le dé supplémentaire.

MENER UNE ACTION DE GROUPE

Lorsque vous menez une **action de groupe**, vous coordonnez plusieurs membres de l'équipe pour vous attaquer ensemble à un problème. Vous décrivez comment votre personnage mène le groupe : aboie-t-il des ordres ? Communique-t-il par des signes de la main ? Inspire-t-il les autres par son charisme ?

Chaque participant, y compris le meneur, effectue un **jet d'action (en utilisant la même action)** et **le groupe retient le meilleur résultat** comme résultat global. Cependant, le meneur de l'action de groupe subit **1 stress** pour chaque participant dont le résultat a été de **1-3**.

> *C'est ainsi que vous jouez la scène « Nous nous glissons tous dans le dos des gardes ». Tous ceux qui veulent se faufiler discrètement lancent un jet de* RECONNAÎTRE *et le meilleur résultat compte pour toute l'équipe. Le meneur subit du stress pour tous ceux qui ont obtenu un mauvais résultat.*

Le résultat de l'action de groupe concerne tous ceux qui ont lancé les dés. Si un joueur ne lance pas les dés, son personnage ne bénéficie pas de l'action de groupe. Pour mener une action de groupe, un personnage n'a pas à être particulièrement doué pour l'action en question. L'important dans cette manœuvre, c'est d'avoir coordonné les efforts, pas la capacité individuelle.

Tous les participants à l'action de groupe sont sujets aux conséquences éventuelles de l'action. Par exemple, tous les membres du groupe pourraient être blessés. Selon la manière dont les conséquences sont décrites, certains peuvent les éviter. Suivez toujours la fiction.

Vous pouvez également mener un groupe de PNJs. Supposons que vous ayez à mobiliser à la hâte des miliciens pour la défense d'un village. Faites un jet de DIRIGER si vous les coordonnez, ou un jet de la valeur d'action appropriée si vous participez à l'action. Vous n'avez pas besoin de faire un jet pour chaque PNJ : le groupe fait un jet de son niveau de menace – de 0 dé pour des villageois sous-entraînés et sous-équipés, à 2 dés pour des groupes de mercenaires d'élite. Le personnage menant l'action de groupe subira le stress induit par le besoin de compenser un éventuel échec des PNJs.

Notez que ces actions de groupe offrent aussi d'autres avantages. La coopération augmente le nombre de personnes qui affrontent un problème – ce qui peut changer votre échelle effective dans la fiction. Si vous combattez à plusieurs un adversaire colossal ou très doué, vous pourriez alors gagner un niveau d'effet, ou réduire celui de l'adversaire, pour équilibrer le combat.

Mais cela peut également se retourner contre vous. Il peut être plus délicat pour une escouade entière de se faufiler discrètement que pour un seul Éclaireur doté d'un paquetage léger – et par conséquent la position peut s'en trouver dégradée.

PRÉPARATIFS

Lorsqu'un PJ effectue des **préparatifs**, il a un effet indirect sur un obstacle. Si l'action de préparatifs obtient le résultat escompté, n'importe quel membre de l'équipe exploitant ce résultat gagne **+1 degré d'effet** OU **une position améliorée** pour son propre jet de dé. Le PJ choisit le bénéfice en fonction de la nature de son action de préparatifs.

> *C'est ainsi que vous jouez la scène « Je te couvre ». Vous pouvez faire un jet de* TIRER *pour immobiliser un groupe d'ennemis, afin que l'un de vos camarades d'escouade bénéficie d'une position améliorée pour son action* PARCOURIR. *Celle-ci sera moins risquée, puisque vous contenez les menaces qui visent votre camarade pendant qu'il agit.*

C'est une bonne façon pour un PJ de contribuer à une opération lorsqu'il n'a pas une bonne valeur dans une action en cours. Des préparatifs intelligents permettent d'aider indirectement l'équipe. Plusieurs actions subséquentes peuvent profiter des préparatifs (y compris une action de groupe) tant que cela reste logique dans la fiction.

Puisqu'une action de préparatifs peut augmenter l'effet des actions qui la suivent, elle est également utile lorsque l'équipe est confrontée à une opposition supérieure en termes de menace, d'échelle et/ou d'efficacité. Même si l'effet de l'action des PJ est réduit à zéro en raison des inconvénients d'une situation, l'action de préparatifs fournit un bonus qui permet d'obtenir un effet limité.

> *La marquise Rodano combat un Chevalier du Chêne noir couvert d'une armure de plates complète. Consciente que son escouade ne peut pas le blesser avec ses armes légères, elle décide de* DÉMOLIR *son armure avec son marteau de guerre, afin de créer un point faible que ses camarades pourront cibler. Elle fait son jet et obtient un* **4**. *Elle subit une blessure, mais désormais, quiconque tire sur ce point faible peut bénéficier de son action de préparatifs pour gagner +1 effet. Cette Élite va mordre la poussière !*

PROTÉGER

Protéger permet à un PJ d'intervenir pour **subir une conséquence** à la place de l'un de ses coéquipiers. **Le PJ peut faire un jet de résistance comme d'habitude.** Le joueur décrit la façon dont il intervient.

Lorsque votre personnage protège quelqu'un, cela mène à un nouveau résultat dans la fiction. Le MJ doit donc réévaluer la façon dont cette nouvelle fiction modifie les conséquences appliquées. Un Roc cuirassé des pieds à la tête et un Éclaireur sans armure ne subissent pas de la même façon une blessure causée par une conséquence en position risquée.

C'est ainsi que vous jouez la scène « Je bondis sur la trajectoire de la balle ». Vous encaissez à la place d'un camarade d'escouade, en encaissant tout reliquat de blessure ou de conséquence qui n'est pas éliminé par votre éventuel jet de résistance. Cela va faire mal, coûter du stress, et potentiellement vous laisser dans de sales draps. Et alors ? vous êtes un héros.

*Une Bleue isolée ouvre le feu sur une escouade des troupes de Pestilence – une action risquée avec un effet normal (l'échelle supérieure des morts-vivants est compensée par l'utilisation de foudre noire, qui rend la Bleue **efficace**). Sur un résultat de **4/5**, elle met hors de combat plusieurs morts-vivants, mais atteint également par mégarde le Sac-de-tripes qui se dissimulait au sein des Putrides. Il explose, aspergeant la Bleue de bile corrosive et corruptrice. Elle subit une blessure de niveau 3 « Brûlures corrosives » – soit une blessure normale au départ, augmentée d'un niveau car le Sac-de-tripes est une menace supérieure d'un niveau.*

*Mais la marquise Rodano, un Roc orite, décide de lui sauver la mise ! En poussant son cri de guerre, elle s'interpose face à la vague de bile en brandissant son grand pavois pour **protéger** la Bleue. C'est donc Rodano qui encaissera le coup, mais la blessure infligée par le Sac-de-tripes n'est pour elle que de niveau 2, puisque son armure de qualité compense le niveau de menace du Sac-de-tripes. Rodano peut réduire davantage cette blessure (en laissant l'acide dévorer son bouclier et/ou son armure) et/ou y résister, mais quoi qu'il en soit, elle vient de sauver sa camarade d'escouade.*

ÊTES-VOUS OBLIGÉ DE FAIRE JOUER LA COOPÉRATION

Les manœuvres de coopération sont facultatives, pas imposées. Chaque personnage peut toujours agir en solo, ce qui est le mode normal. Par ailleurs, si votre personnage est incapable de communiquer ou de se coordonner d'une manière quelconque avec le reste de l'équipe, alors vous ne pourrez ni utiliser, ni profiter d'aucune des manœuvres de coopération.



ESCOUADES

Le ton martial et la brutalité de ***Band of Blades*** signifient que la mort est omniprésente. L'une des principales façons dont cela se manifeste dans le jeu est le traitement des escouades. Leur influence sur l'issue des batailles est certes significative, mais c'est au prix d'un danger permanent pour les vies de leurs membres.

DIRIGER & ACTIONS DE GROUPE

Disposer de cinq personnes de plus pour affronter un problème peut souvent s'avérer fort utile. Dans ces cas-là, vous devez déterminer quel est l'aspect le plus important du problème qui vous occupe. S'il s'agit de mobiliser toute l'attention de l'escouade et de faire en sorte que tout le monde travaille de concert, alors un simple jet de DIRIGER suffira. Cela convient, par exemple, pour lancer une salve sur un groupe de morts-vivants qui vous chargent ou pour un échange de tirs avec l'ennemi. Ou pour faire manœuvrer une escouade et la positionner face à une nouvelle direction.

Mais parfois, une simple orchestration n'est pas suffisante, et il sera nécessaire de voir à quel point l'escouade réussit son action. Par exemple, quand la charge de morts-vivants s'écrase sur la première ligne et que les choses vont se régler à coups d'épées, combien de Légionnaires vont-ils subir des blessures ? Leur tentative de repousser les morts-vivants est-elle couronnée de succès ? Dans ces cas-là, une action de groupe avec la valeur d'action appropriée est la meilleure solution. Dans le cadre d'une action de groupe, un PJ membre de l'escouade (Bleu ou Soldat), a priori celui possédant la valeur d'action la plus élevée, joue le rôle de « caporal » et fait le jet pour l'escouade. S'il n'y a pas de tel PJ (peut-être parce que tous les joueurs incarnent des Spécialistes, ou que les Bleus ou Soldats PJs sont séparés du reste de l'escouade) alors l'escouade ne lance qu'un seul dé, ou deux si tous ses membres participants à l'action de groupe sont Soldats. Si plusieurs PJs membres de l'escouade participent à l'action de groupe, **un seul d'entre eux** fait un jet comme « caporal » ; il représente déjà l'ensemble de l'escouade, ne rajoutez donc pas un jet pour le reste de l'escouade en plus de celui du PJ.

DÉGÂTS

Lorsque des dégâts tombent sur l'escouade, le nombre de Légionnaires victimes est égal au niveau de la blessure. Le MJ désigne les victimes (selon la fiction). Les Légionnaires PNJs blessés meurent, tandis que les Légionnaires incarnés par des joueurs subissent la blessure. Ainsi : si l'escouade participe à une action de COMBAT de groupe, et qu'une conséquence est une blessure de niveau 3 pour l'escouade, la blessure pourrait être infligée à deux Bleus PNJs et un Bleu PJ (ou toute autre combinaison, à concurrence de trois blessés). Les PNJs en meurent, et le PJ subit une blessure de niveau 3, qu'il peut diminuer ou à laquelle il peut résister.

Parfois, un PJ peut **protéger** l'escouade. Si les troupes de Pestilence lancent une grenade alchimique sur l'escouade, et que le Roc plonge dessus avec son casque, il pourrait être capable d'absorber l'entièreté des dégâts, et d'y résister. Ce faisant, il subit la blessure à la place des membres de l'escouade. La fiction prime toujours.

Cependant, si les dégâts sont diffus, un PJ ne pourrait probablement protéger qu'un seul des membres de l'escouade. Quand un coup dévastateur asséné par une Horreur s'abat sur la ligne des défenseurs, un PJ peut plaquer un Bleu et un seul pour lui sauver la vie. Différents PJ peuvent néanmoins sauver la vie à différents membres de l'escouade, pour peu que cela soit en accord avec la fiction.

DISCIPLINER ET DIRIGER

Les escouades sont majoritairement constituées de personnages non-joueurs (tous les Bleus ou les Soldats n'étant pas incarnés par des joueurs durant une mission sont aussi considérés comme étant des PNJs), et le joueur qui possède le plus d'autorité sur les réactions de l'escouade est donc le MJ. Toutefois, le MJ est là pour décrire la Légion de façon réaliste, et en tant que groupe de personnages dont nous aurions envie d'entendre l'histoire. Les PNJs membres de l'escouade ne sont pas du genre à se carapater au moindre signe de résistance. Mais ils ne vont pas forcément pas non plus sacrifier leur vie, juste parce qu'un Officier leur ordonne de le faire.

En règle générale, **DISCIPLINER** une escouade consiste à empêcher ses membres de faire quelque chose que vous ne voudriez pas qu'ils fassent – comme de se débander sous un assaut ennemi –, tandis que la **DIRIGER** revient plutôt à leur faire accomplir ce que vous souhaitez qu'ils fassent – par exemple, charger droit sur un monstre de huit pieds de haut, formé des cadavres de leurs anciens frères d'armes.

Pour plus d'informations sur les actions DISCIPLINER et DIRIGER, consultez les pages 276 et 280, respectivement.

NIVEAUX D'ÉCHELLES

Le tableau ci-dessous indique l'échelle de divers groupes et de divers effets auxquels vous pourriez être confrontés dans ***Band of Blades***. Ce tableau est un guide, qui mentionne les unités ennemies les plus courantes, mais il n'est en rien exhaustif. De façon générale, une chose gagne en échelle lorsqu'elle affecte (ou est de taille à affecter) plusieurs personnes. Par exemple, une cartouche de **mort écarlate** (procurée par la capacité *Mort écarlate* du Sniper), possède une échelle de 1, bien qu'elle soit d'un niveau de menace bien plus élevée (de 4), car il s'agit d'une munition unique qui n'affecte gravement qu'une seule cible.

EXEMPLES DE NIVEAUX D'ÉCHELLES	
1	**Une ou deux personnes.** La malédiction d'une Sorcière d'ombre. La bile caustique d'un Cracheur.
2	**Un petit groupe (de 3 à 5).** Une escouade. Une grenade. Une Horreur formée de plusieurs corps entiers. L'explosion d'un Sac-de-tripes. L'une des mines broyeuses de Boucher. Une meute de Limiers.
3	**Un groupe moyen (de 6 à 10).** De l'Huile de feu. Une meute de Putrides ou d'Émaciés. Les brumes empoisonnées de Pestilence. Une unité de Chevaliers du Chêne noir.
4	**Un grand groupe (20).** Une section. Les miasmes de Bourrasque Noire Pourrissante. Une horde de Brûlés.
5	**Un énorme groupe (40).** Un escadron de cavalerie. La Cloche des lamentations.
6	**Un groupe massif (80).** Une compagnie de fantassins. Les brouillards et tempêtes de Tourmente.
7	**Un groupe colossal (160).** Un bataillon.

FACTEURS D'EFFETS

Trois facteurs entrent en ligne de compte, lorsqu'il s'agit de déterminer votre effet : l'**efficacité**, l'échelle et la **menace**.

L'**efficacité** peut être acquise en utilisant un équipement spécifique (comme de la foudre noire contre un mort-vivant), ou en possédant la capacité spéciale adaptée à telle circonstance (comme *Maître d'armes* du Roc). Elle s'exprime de façon binaire : vous êtes efficace face à tel obstacle, ou vous ne l'êtes pas.

L'échelle peut être acquise en étant en surnombre face à votre adversaire. La différence d'échelle influe sur votre effet, sur la position dans laquelle vous êtes, et sur le niveau des blessures subies.

Par exemple, si les morts-vivants forment un groupe moyen (de 10 unités), contre votre escouade (de cinq Légionnaires), alors ils possèdent un niveau d'échelle de plus que vous. Cela se traduit par une position dégradée ou un effet réduit, voire les deux selon les circonstances. Si vous engagez directement le combat, les morts-vivants infligeront un niveau de blessure supplémentaire à votre escouade prise dans son ensemble, et vous leur infligerez un niveau de blessure de moins.

Tous les Légionnaires sont par défaut des menaces de niveau 1. Ceux qui disposent d'un équipement de qualité – en général les Soldats et certains Spécialistes – deviennent des menaces de niveau 2. Le niveau de menace des morts-vivants correspond au type de créature auquel ils appartiennent.

La menace, et surtout quand elle est de haut niveau, représente le danger que constitue *un élément en particulier*. Par exemple, les Cracheurs qui vomissent à distance un acide qui consume les chairs sont une menace de niveau 2. Mais les circonstances peuvent affecter le niveau de menace effectif d'une créature. Si vous êtes protégé par un onguent alchimique et que l'acide ne peut plus vous brûler, la menace posée par un Cracheur est probablement réduite. Toutefois, une menace ne peut jamais être inférieure à 0.

La plupart des adversaires de haut niveau de menace devront être abordés sous la forme de compteurs de progression. Voir p. 20 pour plus d'informations à ce sujet.

La différence de niveau de menace entre votre adversaire et vous affecte la discussion sur la position, l'effet et les blessures de la même façon que l'échelle. Lorsque des blessures sont infligées, il convient d'en examiner la source. La différence de niveau de menace ajoute (si l'adversaire constitue une menace supérieure) ou soustrait (si l'adversaire constitue une menace inférieure) un niveau de blessures par niveau de menace d'écart.

- Un Bleu (menace 1) fait face seul à un Cracheur (menace 2) et veut venir au contact pour l'embrocher – une action risquée avec un effet limité contre ses attaques à distance. Une conséquence logique pour le Bleu serait d'être inondé de bile corrosive et corruptrice. Le Bleu pourrait donc subir une blessure de niveau 3 (la différence d'un niveau de menace aggravant la blessure de niveau 2 normale pour une action risquée) et 2 points de corruption (la corruption correspondant au niveau de menace).
- La marquise Phaera Rodano affronte un Sans-cœur (menace 2) et souhaite lui asséner un coup de son marteau de guerre – une action risquée avec un effet normal. Par ailleurs, elle est équipée d'une arme et d'une armure de qualité, qui font d'elle une menace équivalente à celle du Sans-cœur. Si elle dépensait un emploi d'ANCRER pour combattre comme un petit groupe à elle toute seule, elle aurait alors l'avantage d'un niveau d'échelle sur son adversaire.

- La Marquise fait face à Chimère (un Transformé Notoire). Chimère est deux fois plus grosse qu'un cheval, possède plusieurs têtes animales et manie un tronc d'arbre aussi aisément qu'une massue. En raison de son allonge et de sa force brute, la marquise devra tenter un jet de COMBATTRE désespéré contre Chimère. Une conséquence de ce jet pourrait être de subir une blessure de niveau 4 – c'est-à-dire de niveau 3 pour l'action désespérée, +1 pour la différence de niveau de menace. Au moins l'arme contondante n'inflige-t-elle pas de corruption…
- La marquise Rodano appelle des renforts pour affronter Chimère. Elle ordonne aux Loups ardents (une escouade de cinq Bleus) de cerner le Transformé et de le harceler de leurs longues lances. La taille du groupe lui confère l'avantage de l'échelle. Les joueurs discutent de son niveau de menace. La marquise est une menace de niveau 2, tandis que les Bleus sont de niveau 1. Leurs forces combinées comptent-elles comme une menace de niveau 2, grâce à l'équipement du Roc ? Le MJ décrète que la marquise à elle seule n'est pas suffisante pour modifier le niveau de l'ensemble du groupe. (Toutefois, cela changerait si elle dépensait un emploi de l'action ANCRER pour COMBATTRE comme un petit groupe à elle seule.) Dans le cas présent, les conséquences d'une action de groupe risquée seraient une blessure de niveau 2 pour la marquise (2 au départ, +1 pour la menace du Notoire, -1 pour l'échelle de son groupe) et la mort de 3 Bleus (à cause de la blessure de niveau 3 : niveau 2 au départ, +2 pour la différence de niveau de menace entre les Bleus et Chimère, -1 pour l'échelle). En retour, le groupe parviendrait à cocher un segment du compteur de la créature (zéro effet d'une force constituant une menace de niveau 1 face à une menace de niveau 3, +1 pour l'échelle).
- Admettons que la marquise ait dépensé un emploi de son action ANCRER dans l'exemple précédent. Cela lui conférerait un niveau d'échelle supplémentaire. Deux petits groupes combattant ensemble sont l'équivalent d'un groupe moyen. Si des blessures étaient infligées dans cette configuration, la marquise subirait une blessure de niveau 1, tandis que les Bleus subiraient une blessure de niveau 2 (2 morts). La marquise pourrait résister avec sa PROUESSE pour réduire ce nombre à 1 mort. Le groupe cocherait également trois segments sur le compteur du Notoire pour cette bataille (1 segment pour l'effet limité d'une menace de niveau 2 contre une menace de niveau 3, +2 en raison de l'échelle).
- Un Cracheur arrive en douce en surplomb des Loups ardents en conséquence de l'échec d'un jet risqué de RECONNAÎTRE**.** La créature vomit sa bile sur l'escouade depuis une poutre. Puisque ce déluge de bile arrose la zone, l'échelle de l'escouade n'est pas applicable. Trois des Bleus (l'équivalent du niveau de la blessure) meurent dans cette attaque. Si, parmi les Bleus victimes, certains étaient incarnés par des joueurs, ils subiraient une blessure de niveau 3 et 2 points de corruption.
- Une Bleue isolée (menace de niveau 1) fait face à une escouade d'une douzaine de Putrides (menace de niveau 1). Subir une conséquence lui infligerait une blessure fatale (blessure de niveau 2 pour un jet de COMBATTRE risqué visant un adversaire de menace équivalente, mais d'échelle supérieure de 2 niveaux), tout en ayant zéro effet sur eux (effet normal au départ, réduit de 2 niveaux d'échelle). Si elle parvenait à réduire le nombre de Putrides qu'elle affronte simultanément (en les combattant sur un seuil de porte ou tout autre passage resserré), elle pourrait revenir à une position contrôlée avec effet normal (voire important), et potentiellement les décimer efficacement à chaque jet.

EXEMPLE DE MISSION

OPÉRATION CITADELLE BRISÉE — MISSION

TYPE DE MISSION : Assaut

RÉCOMPENSES DE MISSION : +2 **moral**. +1 **r**éserves.

PÉNALITÉS DE MISSION : +1 **pression**.

NOTES DE MISSION :

Sam (la MJ) prend quelques notes en préparant la mission principale. Elle sait que Pestilence va bientôt obtenir des Cracheurs, elle crée donc un laboratoire où l'un de ses meilleurs alchimistes – un Notoire connu sous le surnom de Docteur – mène des expériences sur des prisonniers vivants. Elle définit les obstacles qui attendent les joueurs : les gardes de la ville et un piège. Les gardes : des patrouilles de Putrides quadrillant les rues, renforcés par des Corbeaux postés sur les toits de la ville incendiée, et une escouade entière accompagnée d'une Horreur montant la garde devant le laboratoire. Le piège : une Horreur spéciale attend dans le laboratoire les Légionnaires qui parviendraient jusque-là. Sam établit également un compteur de 6 segments pour le Docteur. Le Corbeau Notoire quittera les lieux si les joueurs ne sont pas assez rapides ; Sam ajoutera des coches sur le compteur chaque fois qu'un certain laps de temps se sera écoulé dans la fiction ou que les personnages feront trop de raffut, en possibles complications ou effets collatéraux de leurs jets.

BRIEFING DE MISSION

— Votre attention, Légionnaires, déclare Sam d'un ton tranchant.

Le reste de la table fait silence : le briefing de mission va commencer.

— Bien. Nous savons que Pestilence a fait profil bas depuis sa traversée de la rivière, mais nous détenons des informations transmises par des villageois, concernant des mouvements de troupes dans la bourgade de Talstadt, à l'est d'ici. Elle se trouve sur les contreforts des montagnes, il faudra plusieurs jours pour y parvenir.

Sam présente la carte d'une petite ville qu'elle avait préparée, marquée de quelques cercles en rouge.

— Nous n'avons pas de rapport précis sur ce qui s'y déroule, mais des nuages de fumée verdâtre se sont élevés au-dessus des collines, et nous suspectons une importante production alchimique. Je ne sais pas ce que mijote Pestilence, mais ça n'augure rien de bon pour nous.

Elle pointe des emplacements sur la carte tout en parlant.

— Les approches les plus aisées consistent à passer soit par les portes de la ville, soit par les montagnes, en redescendant en rappel le long de la falaise à laquelle est adossée la ville. Premier obstacle : aussi bien les sentiers de montagne que la route menant à la grande porte sont régulièrement quadrillés par des patrouilles de morts-vivants.

« Votre mission consiste donc à vous infiltrer dans la ville, à découvrir ce qu'y trame Pestilence, puis à détruire ses installations si possible. Des questions ? demande Sam en se tournant vers Rachel, qui incarne le Commandant.

QUESTIONS DE RENSEIGNEMENT

Rachel consulte son livret de rôle du Commandant.

— Voyons… J'ai 2 points de rens, donc j'ai droit à trois questions. Je sais ce que je vais choisir pour ma question valant 2 rens : *Quel Notoire ou Lieutenant risquons-nous d'affronter au cours de cette mission ?*

Sam n'hésite pas une seconde.

— Nous avons eu vent d'un Corbeau qui se sert d'une énorme Horreur comme monture. Vu que c'est ce Corbeau lui-même qui crée bon nombre de ces monstres, les troupes l'ont surnommé « le Docteur ». Si vous arrivez à l'éliminer, il est probable que les Horreurs recousues par ses soins délicats se feront plus rares.

— Les Horreurs, c'est une vraie saloperie, commente Alice. On devrait tenter d'éliminer ce type.

— Ça me va, déclare Rachel. Pour ma question à 1 rens, je vais modifier légèrement une des questions disponibles, si c'est OK : *Que serait-il utile de savoir pour partir en mission ?*

Sam réfléchit un moment. Elle n'a rien prévu de spécifique, donc elle invente quelque chose.

— Votre Légion dispose d'un Alchimiste, n'est-ce pas ? Il peut vous indiquer quels composés alchimiques sont susceptibles d'exploser pour faire sauter le laboratoire, puisqu'il n'y a pas de kit prévu pour ça.

— Vous avez des idées pour la dernière question ? demande Rachel aux autres joueurs. Est-ce que je demande quel est le niveau de menace le plus élevé, au cas où ce ne serait pas le Docteur, ou je me renseigne pour un objet utile à emporter ?

— Ça m'étonnerait qu'on ait à faire face à bien pire que le Docteur, répond Alice. Je vote pour l'objet utile.

Le reste du groupe acquiesce.

— Très bien Sam, tu nous proposes quoi ?

— Quelque chose d'utile à emporter... probablement de quoi vous aider à respirer au milieu des nuages de gaz alchimiques. Ou alors des reliquaires. Dans un repaire de Pestilence, la corruption risque de pleuvoir…

— Bon, des masques à gaz, ça ne se trouve pas sous le sabot d'un cheval, commence Dwayne, qui incarne le Quartier-maître. Mais je peux cocher une utilisation de fournitures religieuses pour être certain que tout le monde débute avec un reliquaire.

— D'accord, dit Juan en sortant le livret de rôle du Second. Il est temps d'affecter le personnel. Les Hiboux fantômes ont bien morflé la dernière fois, mais si on veut réussir à tout faire sauter dans le labo, il n'y a que chez eux qu'on trouve un Bleu avec un bon score en BRICOLER. C'est une mission d'assaut : on doit envoyer soit un Roc, soit un Toubib, soit un Sniper. Notre Toubib est toujours blessé depuis notre dernier fiasco, mais notre Sniper et le Roc sont parés. Alice, c'est toi qui les as créés. Tu as une préférence ?

— Je prends la Sniper, répond Alice.

— Excellent, dit Juan. Rachel, le Roc pour toi ? C'est elle qui commandera la mission.

Rachel acquiesce et prend le livret de personnage du Roc.

— Dwayne, je me réserve le Soldat que je transfère dans l'escouade. Tu veux ce Bleu ? Il a déjà quelques points d'expérience, avec un peu de chance il sera promu à la fin de la mission.

Dwayne prend le livret de personnage du Bleu.

— Souvenez-vous, précise Juan. C'est peut-être une mission d'assaut, mais on doit d'abord réussir à s'introduire dans la ville.

— On se la joue en mode furtif ? demande Alice, prête à opter pour un paquetage léger.

— Tu peux prendre le paquetage qui te convient. Peut-être même le lourd, lui répond Dwayne. J'ai un plan qui ne demande pas une discrétion absolue.

Tout le monde approuve.

PERSONNAGES

Pour les besoins de cet exemple, voici l'escouade et les joueurs que nous allons suivre pendant cette mission :

- **Marquise Phaera Rodano.** Roc orite. Douée pour ancrer, combattre et discipliner. Son armure de facture orite aux reflets argentés se voit de loin. Les Légionnaires comptent sur elle pour les protéger. C'est elle qui mène la mission. **Capacités notables :** *Rempart, Machine de guerre*. **Joueuse :** Rachel.
- **Landgrave Aurora Garossi.** Sniper orite. Douée pour viser, tirer et reconnaître. Surnommée « l'Œil de la Mort » à la fois pour sa précision mortelle, et parce que l'un de ses yeux a été remplacé par un cristal alchimique. **Capacités notables :** *Œil unique, Embuscade*. **Joueuse :** Alice.
- **Bûcher Rouge Frappant.** Soldat panyar. Doué pour parcourir, combattre et diriger. Rapide et costaud. Redoutable à la lance. Récemment affecté aux Hiboux fantômes, en raison des pertes importantes subies par l'escouade et de la décision du Second de permuter quelques personnels. **Capacités notables :** *Sur la brèche, Volonté de fer*. **Joueur :** Juan.
- **Harish Katu.** Bleu bartan. Doué pour parcourir, bricoler et tirer. Harish ne s'entraîne avec la Légion que depuis quelques mois. Doit en général trimballer les tentes ou la batterie de cuisine. Ne se sépare jamais de sa carabine de chasse gravée, cadeau de son grand-père. **Capacités notables :** *Cuisine maison*. **Joueur :** Dwayne.
- **Escouade :** les Hiboux fantômes. Actuellement, les trois PNJs restants sont tous des Bleus panyars : Ombre Émeraude Dansante, Braise Émeraude Rageuse et Tempête Azur Fluide.

LE JET D'ENGAGEMENT

— Parfait ! s'exclame Juan. Passons au jet d'engagement.

Il attrape un dé :

— Puisque nous sommes tous Légionnaires sur cette mission, je suppose que nous sommes tous loyaux envers la Légion.

Tout le monde approuve.

— Rachel, le Commandant dépense-t-il un renseignement afin de nous donner de meilleures informations sur la mission ainsi qu'un dé supplémentaire ?

Rachel secoue la tête.

— Je le réserve pour la mission secondaire.

— Cool, dit Juan. Toute l'escouade n'est pas constituée de soldats, donc pas de dé pour ça. Sam, les Hiboux fantômes se méfient-ils du commandement ?

— C'est marrant que tu demandes ça, dit Sam. Suite à la cata de la dernière mission, ils se montrent un peu méfiants, en particulier depuis que le Second leur a refourgué un Soldat avec lequel ils n'ont jamais collaboré auparavant, et dont ils présument qu'il va diriger l'escouade. Je pense qu'ils se tiennent à carreau pour l'instant, mais si la mission tourne mal, je pourrai entamer un compteur pour suivre la grogne envers le commandement…

— Mais pour l'instant, c'est bon ? insiste Juan.

Sam acquiesce.

— D'accord. Mission d'assaut, reprend Juan. Dwayne, tu nous équipes en foudre noire ?

— Et comment ! Vous tous, ça signifie que nous commençons la mission avec les cases de foudre noire déjà cochées, et gratos. Je marque aussi une utilisation de fournitures religieuses, vu les renseignements obtenus. Donc vous cochez tous également vos cases de reliquaire.

— D'accord. Je sais déjà que personne n'est blessé, dit Juan, en consultant son livret de rôle de Second. Ça fait deux dés. Ce n'est pas l'idéal, mais il y a pire. C'est parti.

Il fait son jet et obtient un **5**.

LA PATROUILLE

— Bon, avant que je vous donne votre position initiale, dit Sam en se tournant vers Rachel, marquise, puisque tu commandes l'opération, est-ce que vous passez par la montagne à toute allure, ou est-ce que vous jouez la prudence et prenez tout votre temps ? Et toi, Dwayne, tu souhaites dépenser des chevaux pour leur permettre d'arriver plus vite ?

Dwayne secoue la tête.

— Nous allons en avoir besoin pour avancer, sans parler des missions de reconnaissance. Je n'en ai pas assez pour ça.

Rachel réfléchit un moment puis dit à Sam :

— On ne va sûrement pas y aller à marche forcée, mais pas sur la pointe des pieds non plus. On se permet probablement quelques petits feux sans trop de fumée, une fois dans les montagnes, en restant à l'affût des patrouilles.

Elle regarde tous les autres :

— Ça vous semble correct ?

Tout le monde acquiesce.

— D'accord, mais avant de passer dans le vif du sujet, dit Sam en traçant un compteur de 6 segments, j'ajoute une coche sur ce compteur pour indiquer le temps écoulé. Ça représente les plans de quelqu'un dans la ville, et à l'occasion la situation de la fiction le fera progresser. Le temps qui s'écoule est l'une de ces situations. Donc, vous progressez prudemment dans les montagnes depuis plusieurs jours. Vous avez campé sans allumer de feu la nuit dernière, et tôt ce matin, toujours engourdis par le vent frais soufflant des hauteurs, vous apercevez Talstadt pour la première fois. Vous constatez que les portes de la ville sont enfoncées, et qu'une légère brume verdâtre trouble l'atmosphère. Quel est votre paquetage ?

La plupart des joueurs ont opté pour un paquetage standard, sauf Rachel, qui a retenu un paquetage lourd.

— Parfait, reprend Sam. Vous avez fait halte sous un étroit surplomb rocheux, et chacun reprend son souffle en discutant du chemin à emprunter. C'est alors que vous entendez quelques gravillons tomber du surplomb qui vous domine. Vous vous figez sur place et levez les yeux, et apercevez la forme sombre d'un Corbeau perché sur le rocher en hauteur. Il ne vous a pas encore repérés, mais il a entendu quelque chose et vous pouvez observer son masque de cuir en forme de bec qui se tourne de part et d'autre attentivement. Vous pouvez peut-être le contourner discrètement, mais ça sera risqué vu que l'armure de plates lourde de la marquise n'est pas un modèle de discrétion.

— J'imagine que la landgrave Garossi a elle-même pris son poste de guetteur un peu en hauteur ? demande Alice.

Sam acquiesce.

— Je pourrais l'abattre, mais ça risque d'alerter les troupes aux alentours.

Sam hoche la tête derechef.

— D'accord, et si je causais une diversion ? Je pourrais lancer une pierre pour qu'il essaye de repérer la source du bruit, pendant que je file discrètement ? Ça donnerait aux autres une chance de se dégager.

— Ça me paraît raisonnable, juge Sam. Tu tentes un jet de reconnaître ?

— Oui, le problème ici, c'est de savoir si j'arrive à le distraire sans révéler ma position et à filer discrètement, dit Alice en s'emparant de deux dés correspondant à la valeur de RECONNAÎTRE de la Sniper. Je pense que je fais ça en solo, puisque je suis loin du groupe, donc je doute que quiconque puisse m'assister ?

Le reste du groupe secoue la tête en confirmation.

— Est-ce que tu accepterais un Pacte avec le Diable ? demande Sam. Retrouver ton escouade va te demander un bon moment, quoi qu'il arrive.

— Il est trop tôt pour perdre du temps, répond Alice. Je vais simplement me dépasser.

Elle coche 2 stress et lance trois dés – un **6** !

— Oui ! La chance de la Landgrave se confirme !

— Très bien, commente Sam. Donc ça se passe exactement comme tu l'as décrit. Le masque du Corbeau se braque sur l'endroit d'où provient le bruit, et il s'élance dans le vide sans produire le moindre son, sa cape noire ondoyant derrière lui. Vous le voyez se poser sur des éboulis rocheux et bondir agilement d'un escarpement à l'autre. Vous vous éloignez prudemment.

— On ne doit pas faire de jet ? demande Juan.

Sam secoue la tête :

— Je pense que le plan a fonctionné ! Le Corbeau se trouve assez loin, si vous restez prudents vous pouvez quitter votre position sans problème. Du moment que vous ne traînez pas et que vous ne tentez rien d'extravagant, vous êtes sortis d'affaire.



FLASHBACKS

Rachel, en charge de la mission, demande :

— Donc, si on ne veut pas déclencher l'alarme générale en passant par la grande porte, comment on fait pour rentrer ? Quelqu'un a emporté du matériel d'escalade, pour descendre la falaise derrière la ville ?

— Justement, répond Dwayne en se tournant vers Sam, j'avais parlé d'un plan. Les portes de la ville sont enfoncées, et il est clair que les morts-vivants tiennent la place depuis au moins une semaine, voire plus.

Sam acquiesce.

— Oui, les premières informations dont le Commandant disposait dataient de plus longtemps que ça.

— Parfait ! Donc j'imagine que quelques réfugiés ayant quitté la ville avaient eu le temps d'arriver à Plainevast, là où nous avons monté le camp.

Sam hoche la tête.

— Je souhaite un flashback pour Harish, dit Dwayne. En apprenant qu'il allait être envoyé en mission dans cette ville, il a passé un peu de temps auprès des familles de réfugiés pour leur poser des questions.

Il désigne la rivière qui traverse la ville, sur le plan de Sam.

— Je pense que certains lui ont parlé de l'égout qu'ils ont utilisé pour sortir de la ville, lorsque les portes étaient sur le point de céder. Harish a noté ces renseignements sur une petite carte, qui l'aidera à s'orienter sous les rues de la ville.

— Joli, commente Sam. C'est plausible, mais ce n'est pas le genre d'info que les réfugiés t'auraient naturellement divulguée. Comment un tel sujet est-il venu dans la conversation ?

— En effet, ce n'est pas quelque chose que Harish a pu recueillir juste en passant. Mais… c'est un Bartan chaleureux et amical, dit Dwayne en évoquant l'un de ses traits d'origine.

« De temps en temps, il fait mijoter une marmite de délicieux ragoût bartane épicé, qu'il partage avec les enfants réfugiés. D'habitude il ne demande rien en échange, mais en amont de la mission il a pu se permettre de pousser un peu ses investigations, en échangeant une partie de ses provisions contre des informations.

— Ça me paraît correct. Disons que ça lui coûte zéro stress. Je pense qu'il a clairement eu ce genre d'occasion.

— Pas bête ! dit Rachel en levant le pouce vers Dwayne. Ça nous évite pas mal d'ennuis. Sam, jusqu'où les égouts peuvent nous mener, selon toi ?

Sam y réfléchit quelques secondes. Les égouts peuvent mener n'importe où, mais il est facile de s'y perdre ou d'y tomber sur des ennuis. Elle décide de faire un jet de jet de chance avec deux dés : Plainevast possédant une valeur de prospérité de 2, elle décide qu'il s'agit d'un moyen équitable de jauger la qualité des informations obtenues. Elle obtient un **5**. Les informations sont assez complètes, mais pas parfaites.

— Très bien, dit Sam. Vous revenez sur vos pas et finissez par trouver la sortie des égouts qui donne sur la rivière à l'endroit prévu. La carte est assez précise. Non seulement elle vous mènera jusque sous la ville et vous permettra d'éviter les gardes qui patrouillent le périmètre, mais elle vous rapprochera du laboratoire. Mais bon, c'est une carte tracée de mémoire, il y a des incohérences et il vous faudra un moment pour y arriver.

Sam ajoute une coche sur le compteur « Le Docteur quitte la ville ».

— Alors que vous approchez du laboratoire, l'air devient de plus en plus irrespirable. L'eau n'est pas couleur de mousse ou d'effluents, mais d'un vert fluorescent de rejets chimiques. Comme si cela ne suffisait pas, votre progression est interrompue par une grille avec d'épais barreaux métalliques, que vous ne voyez pas immédiatement comment contourner.

— Tu as apporté tes outils de démolition, marquise ? demande Dwayne.

— Bien sûr, dit Rachel. Ils sont inclus dans ma charge lourde. Mais même si on arrivait à desceller cette grille, il faudra encore patauger jusqu'à la taille dans des composés alchimiques de morts-vivants, et on va sûrement devoir entrer dans le labo en brisant la voûte en briques des égouts, ce qui ne manquera pas d'alerter les gardes. Je serais d'avis de refaire surface maintenant et de couvrir les derniers mètres à l'air libre. J'aimerais éviter de subir de la corruption, tant qu'à faire.

— Est-ce que ce sont tes ordres ? demande Juan, qui a placé le Roc à la tête de la mission.

— Oui, sortons d'ici, conclut Rachel.

PJ CONTRE PJ

Sam décrit la scène :

— Alors que vous émergez d'une bouche d'égout, vous voyez que vous êtes dans une petite ruelle, un peu à l'écart de la grand-place de la ville. La première chose qui vous frappe, c'est la puanteur. L'odeur de la chair putréfiée est dix fois pire ici que dans les égouts. Face à vous se trouve une grande église dont le portail est orné des deux lances et du marteau, le symbole des dieux jumeaux aldermanis. Sur le parvis, il y a deux grandes cages de métal, chacune étant remplie d'environ une douzaine de personnes. La cour est parsemée de grands tas de cadavres, tous terriblement mutilés, desquels s'écoulent des ruisseaux de sang qui s'étalent largement au-delà des grilles de l'église et remplissent les interstices entre les pavés de la rue. Il est clair que les morts-vivants amènent leurs prises ici depuis un bon moment. Vous pouvez aussi voir quelques Putrides qui errent sur le parvis. Qu'est-ce que vous faites ?

— On reste sur place et on observe les allées et venues un moment, dit Rachel.

Sam hoche la tête et ajoute une coche sur le compteur du Docteur, qui est désormais rempli à moitié.

— Vous voyez un Corbeau ouvrir les portes de l'église et se mettre à inspecter les cages. Il désigne l'un des prisonniers, puis les Putrides s'avancent, ouvrent la cage et – en dépit de ses supplications – s'emparent de la victime pour la traîner jusque dans l'église. Vous pouvez entendre des cris s'échapper du bâtiment. Les Putrides ressortent un peu plus tard et errent sans but. Certains s'emparent nonchalamment de cadavres sur l'un des tas du parvis et en arrachent des os à ronger, tandis que les prisonniers toujours en cage les observent d'un air horrifié.

— Waouh, commente Dwayne, est-ce que la mission est soudain devenue une opération de sauvetage ?

— Hum. Non, décrète Rachel. Il nous faut ces récompenses de mission, et dévier des objectifs signifie que nous n'aurions rien à la fin. Même si nous sauvons ces prisonniers, Pestilence en aura toujours d'autres pour son laboratoire. En détruisant l'installation, on sauvera plus de vies sur le long terme.

— Mais on ne va quand même pas laisser ces gens en cage, n'est-ce pas ? s'offusque Dwayne.

— Attends, Dwayne, c'est Harish qui proteste, ou toi ? demande Rachel. Parce que si ça te déplaît vraiment, on peut toujours changer les priorités de nos personnages.

— Non non, dit Dwayne en souriant, pour souligner qu'il ne faisait que jouer un rôle. C'est juste que Harish est un Bartan chaleureux et altruiste. J'imagine qu'il se souvient des réfugiés avec lesquels il a partagé un repas, et des histoires qu'ils lui ont racontées au sujet des habitants de la ville. C'est un Bleu au grand cœur, qui ne veut pas avoir sur la conscience le terrible destin qui attend ces pauvres gens.

— Donc il s'agit d'une situation PJ contre PJ ? Est-ce que tu tentes de convaincre la marquise de changer la mission ? demande Sam.

— Je suppose que oui ! répond Dwayne.

— Rachel, est-ce que tu penses que la marquise peut se laisser convaincre ?

— Oui, bien sûr, dit Rachel. Elle a beau être une terreur sur le champ de bataille, elle n'en est pas un monstre pour autant. Il va sans dire que de voir ces prisonniers en cage la perturbe. Mais elle suit les ordres, et elle n'a pas vraiment envie d'avoir à expliquer au Second pourquoi l'escouade a raté ses objectifs…

— Très bien… Mais c'est une Spécialiste, et elle dirige la mission, ça veut dire qu'au début de la mission, vous avez accepté d'obéir à ses ordres, quoi qu'il arrive, explique Sam. Harish devrait faire un jet de résistance rien que pour oser protester.

— Ah, mais pardon, je n'ai pas encore reçu d'ordres. Tu crois que je pourrais tenter un jet d'INFLUENCER, si j'ai les bons arguments ? demande Dwayne.

Sam se tourne vers Rachel, qui hoche la tête. Dwayne continue :

— Très bien, Harish va protester auprès de la marquise, avant qu'elle ne donne d'ordre : « On peut faire ça sans faire dérailler la mission. On peut les conduire à la première bouche, leur filer la carte et une lanterne et leur dire qu'on les retrouvera à la sortie. »

— Je peux assister pour ça, interrompt Juan. J'ai emporté un kit de Soldat. Je peux avoir un morceau de craie là-dedans, pas vrai Sam ? (Sam acquiesce.) Est-ce que je peux déclencher un flashback pour dire que je l'ai utilisé pour marquer notre route en progressant dans les égouts ?

— Bien sûr, c'est faisable. Flashback de zéro stress, dit Sam.

— Parfait, dit Juan. Bûcher Rouge Frappant se manifeste et dit : « Nous, on n'a plus vraiment besoin de la carte. J'ai marqué notre itinéraire sur les parois, à l'aller. » Il brandit le morceau de craie qu'il a utilisé.

Juan coche une case de stress sur son livret de personnage pour l'aide qu'il a apportée à Dwayne, et celui-ci réunit ses dés (avec le dé de bonus) et fait son jet. Il obtient un **4/5** – succès partiel.

Sam envisage les conséquences possibles. Elle opte pour une complication – ajouter de la pression à la scène alors que les Légionnaires tergiversent – et un effet réduit.

— Les portes s'ouvrent à nouveau pendant que vous hésitez. Un duo d'étranges créatures sort en titubant de l'église, aux côtés du Corbeau. Elles sont emmaillotées comme des momies, dans des bandages de gaze sale imprégnés de sang et d'une sorte de liquide verdâtre putride, et elles sont bouffies comme des cadavres de noyés restés dans l'eau pendant des semaines, avec des boursouflures de chair visibles entre les bandages. En plus, je dirais que votre effet est réduit. Marquise, que ressens-tu à l'idée de repasser par les égouts, sans lumière… est-ce que tu souhaites résister à leurs arguments ?

— Je pense qu'ils m'ont à moitié convaincue. Je vais leur retourner la question, dit Rachel.

Elle dévisage Dwayne et Juan, puis adopte sa meilleure voix de Roc :

— Nous n'avons pas le temps de discuter de ça. Ni eux ni nous ne pouvons retrouver notre chemin dans les égouts sans lanternes. Je n'en avais pas prévues de rechange pour les habitants du coin. Et vous ? Dégainez vos armes, tout le monde. Nous allons devoir nous débarrasser de ces saletés, de préférence sans faire feu. Je ne veux pas voir une tête qui dépasse, Légionnaires. En formation d'assaut !

LE PARVIS

— Comment allez-vous vous débarrasser des morts-vivants ? demande Sam.

Rachel pointe Alice du doigt.

— Tu peux rester en arrière ? Pour abattre tout ce qui tente de s'enfuir ?

Alice répond par un salut militaire.

— On voudrait éviter qu'ils emportent plus de prisonniers, ou qu'ils se battent près des cages. On va les charger. Ça devrait faire assez de boucan pour qu'ils se concentrent sur nous, mais pas assez pour alerter toute la ville. Alors, Légionnaires, armes au clair, baïonnettes au canon et tout le tintouin, et en avant.

— Il y a environ une douzaine de Putrides, et une poignée d'autres créatures, entre ces momies et le Corbeau. Donc ils ont nettement l'avantage de l'échelle sur vous, analyse Sam. Ça pourrait rendre la situation désespérée...

— Euh, hésite Juan, je n'avais pas compris qu'ils étaient aussi nombreux. Est-ce qu'on pourrait se battre au niveau de la porte de la grille autour du parvis, pour limiter le nombre d'ennemis à affronter simultanément ? On pourra probablement les embrocher à travers les barreaux, tandis que la marquise bloquera le chemin au milieu. De cette manière, on obtiendrait mieux qu'un effet limité.

— OK, ça peut se faire, admet Sam en se tournant vers Rachel. C'est toi qui commandes – est-ce que ce sont tes ordres ?

— Oui.

— Très bien, donc quel est le plan ? Comment engagez-vous le combat ? La marquise a dit pas d'armes à feu, donc il s'agit d'un jet de COMBATTRE ?

— Faisons un COMBAT de groupe, propose Dwayne.

Tous les joueurs hochent la tête.

— Je vais mener l'action de groupe, puisque c'est moi qui donne les ordres, déclare Rachel. Quels sont notre position et notre effet ?

— Je dirais risquée et effet normal, estime Sam. Vous avez l'avantage de l'allonge à travers les barreaux et votre plan est bien ficelé. Mais la marquise a un paquetage lourd, donc atteindre la bonne position au bon moment reste assez risqué.

— Tu fais le jet comme « caporal » pour les Hiboux fantômes, Juan ? demande Dwayne. C'est toi le responsable de l'escouade.

— Pourvu que ça dure…

Juan réunit ses dés pour son jet de COMBATTRE. Puisqu'il a une valeur de COMBATTRE de 3, et qu'il décide de se dépasser, il subit 2 stress et lance quatre dés. Rachel possède elle aussi une valeur de COMBATTRE de 3, mais conserve son stress pour résister. Elle ne lance donc que trois dés.

Tous deux font leurs jets. Juan obtient **1**, **3**, **4** et **4**. Rachel obtient de son côté **4**, **4** et **5**. Le groupe obtient donc un résultat global de **4/5** et Rachel ne subit aucun stress.

Sam consulte le tableau d'action risquée.

— Vous avez un effet normal contre l'unité ennemie, ce qui suffit à éliminer plus de la moitié des Putrides. Mais au prix d'une conséquence. L'un des Bleus embroche un de ces cadavres gonflés emmaillotés de bandages. La créature tressaille et recule d'un pas avant d'exploser. Des projections de bile caustique traversent les barreaux. Un grésillement se fait entendre lorsque cette substance vous dévore les chairs en vous infligeant sa corruption. Voyons… Trois des membres de l'escouade, en plus de Phaera, se font asperger… *[L'escouade subit une « blessure » de niveau 2 pour la position risquée, plus 1 pour le niveau de menace du Sac-de-tripes par rapport à la menace moyenne de l'escouade de 1. Le nombre de membres de l'escouade touchés est égal au niveau de la blessure.]*

« Le Bleu qui avait embroché la créature meurt en hurlant, le visage complètement fondu. Harish, je pense que tu étais le plus proche de ton camarade, donc le tarif pour toi c'est une blessure de niveau 3. Quant à vous, marquise et Bûcher, votre équipement de qualité vous protège mieux de cette douche d'acide, donc vous ne subissez qu'une blessure de niveau 2, « Brûlures caustiques ». Ah ! et 2 points de corruption pour tout le monde. *[Ici, Sam a expliqué par la fiction le fait que la blessure de Harish, un Bleu de menace 1, est supérieure d'un niveau à celle du Roc et du Soldat qui sont de menace 2.]*

— C'est exactement pour ce genre de situation que je gardais mon stress, intervient Rachel. Je voudrais intervenir pour protéger les membres de l'escouade. J'ai la capacité *Rempart*, qui me permet de les protéger des conséquences d'une action de ce type. Je me tiens au milieu de la porte de la grille, lorsque j'entends le gargouillis dans le ventre de cette créature. Je crie « Attention ! » en les bousculant des épaules pour passer, et j'utilise mon grand pavois pour dévier la majorité de l'explosion d'acide. *Rempart* me permet de dépenser un emploi d'ANCRER pour protéger l'escouade de conséquences. Puisque l'acide ne va pas les atteindre, la corruption disparaît aussi, ou est-ce que je dois dépenser un deuxième emploi ?

Sam réfléchit un court instant.

— Un seul suffit. S'ils ne subissent pas de blessure, ils ne peuvent pas être corrompus. Mais pour toi, je pense qu'à cause du volume de bile que tu reçois, la corruption que tu subis empire. Disons 3 points de corruption. Pour ta blessure, tu utilises ton bouclier et ton armure ? *[Ici, les dégâts que subit la marquise sont dus au fait qu'elle participait à l'action de groupe, et que l'action* Rempart *ne protège pas celui qui la met en œuvre ; cf p. 80.]*

— Oui, je sacrifie mon bouclier pour limiter les dégâts, dit Rachel. Et je vais résister au second niveau. Je m'empare de ma flasque pour rincer mon armure à l'eau claire. Je ne sais pas si son contenu suffit, mais vu que tous les autres continuent de se battre…

— Oh, attends, s'exclame Dwayne. Harish se sent coupable d'avoir plus ou moins remis en cause l'autorité de la marquise. Il se précipite avec la grande outre de cuisine et tente de l'aider. Je sais qu'au niveau des règles on ne peut pas assister un jet de résistance, mais j'ai le sentiment que dans la fiction, Harish aurait cette réaction quasi comique du Bleu qui fait tomber marmite et poêle à frire en essayant de verser la flotte.

Tout le monde sourit en visualisant la scène.

— Le jet de résistance est basé sur la PROUESSE, puisqu'il s'agit d'une conséquence physique – c'est ça ? demande Rachel.

Sam acquiesce. Rachel réunit les quatre dés de son jet de résistance basé sur sa PROUESSE – quelle force de la nature ! Elle obtient un **5** – donc pour un coût de 1 stress, le reste de l'acide est rincé et la marquise s'en sort avec des brûlures superficielles et une odeur pestilentielle, mais pas de réel dégât.

— Est-ce que tu acceptes de subir la corruption ? demande Sam.

— J'y résiste aussi. Je possède un reliquaire dont je peux dépenser une utilisation.

Rachel prend trois dés pour son second jet de résistance – deux en raison de son score de DÉTERMINATION et un troisième pour l'utilisation du reliquaire. Un reliquaire permet toujours une réduction d'un point de corruption lorsqu'il est utilisé, le jet de résistance un second point de réduction. Elle fait son jet et obtient un autre **5**. Rachel marque le point de corruption restant, ainsi que 1 stress.

— L'ennemi n'est désormais pas plus nombreux que vous, et votre équipement supérieur vous permet de le tenir à distance, dit Sam en résumant la situation. Quel est votre plan ?

— Les Putrides restants ne nous poseront probablement pas de problème, mais je ne sais pas quoi faire pour la deuxième bombe d'acide dans le tas, dit Juan.

— Je m'en charge, déclare Alice. Je charge mon fusil avec de la foudre noire… et j'ai observé attentivement le déroulement du combat. J'ai remarqué à quel endroit le Bleu a embroché la créature. C'était au ventre, n'est-ce pas ?

— Oui...

— Je fais le pari que ces bestioles n'explosent que si on les touche au torse... Peut-être qu'en lui fichant une balle dans un os de la jambe… La foudre noire n'est pas brûlante, pas vrai ? Ça ne va pas le faire flamber comme du magnésium et tout faire péter ?

— En fait, je n'en sais rien, reconnaît Sam en se tournant vers Dwayne. Quartier-maître, c'est toi qui gères les Alchimistes. Est-ce que tu connais la température de la flamme causée par la foudre noire ?

Dwayne remonte des lunettes invisibles sur son nez, imitant un savant un peu pédant l'espace d'un instant.

— Comme vous le savez, bien qu'une température très élevée soit requise lors de la production de la foudre noire, la flamme que celle-ci produit lorsqu'elle atteint un mort-vivant est éthérée et ne dégage pas de chaleur.

« Cette flamme, claironne-t-il en agitant les doigts de manière dramatique, est de nature alchimique, et non pas une flamme véritable.

Tout le monde rit et Sam imite une petite révérence.

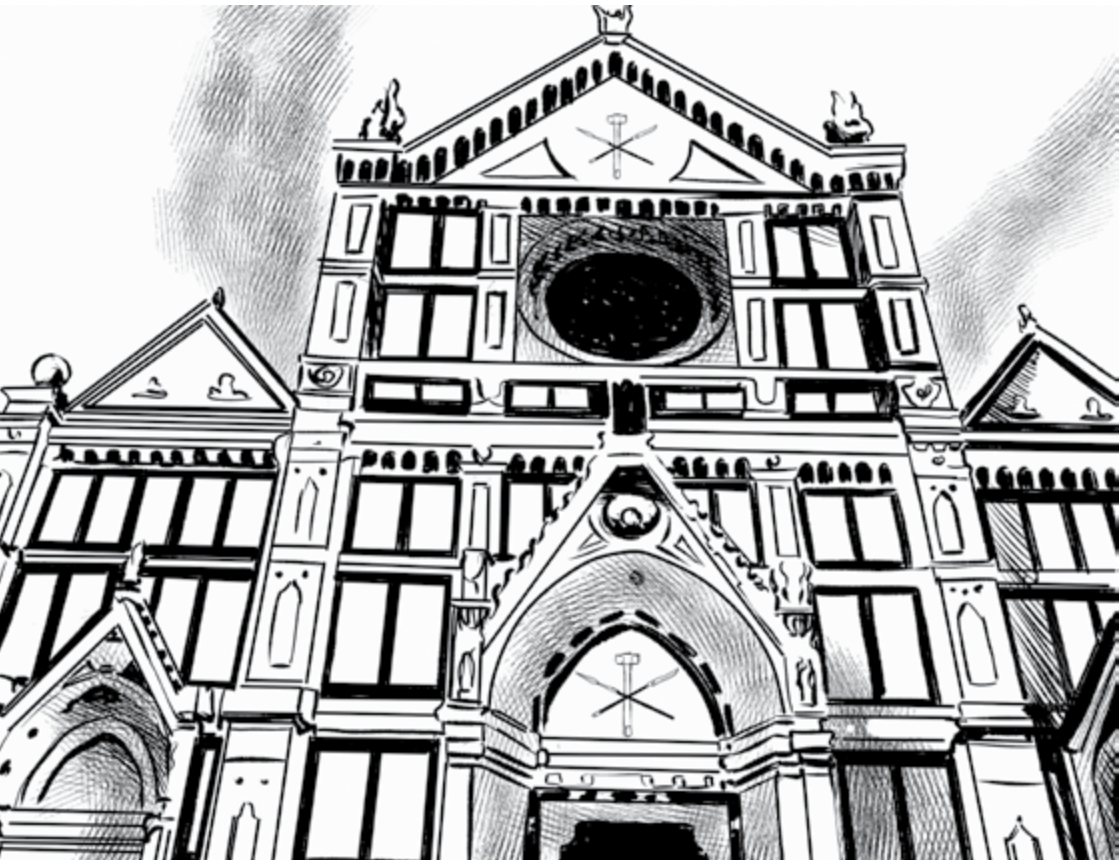
— Eh bien, vous avez entendu l'expert, la foudre noire ne produit aucune chaleur.

— D'accord, donc ça devrait fonctionner. Qu'en penses-tu, Sam ? De plus, je n'ai pas encore tiré, et je suis toujours restée planquée en arrière. Est-ce que j'obtiens mon dé d'*Embuscade*, puisque les morts-vivants ne savaient pas que j'étais là ?

— Oui. C'est une action risquée, avec un effet normal grâce à la foudre noire. Et s'il y a des conséquences, elles seront probablement pour le reste du groupe, pas pour toi. Ça te va ?

Alice réunit ses dés.

— Attends un peu, interrompt Juan. Je peux l'aider. Bûcher est un lancier. Je fais tournoyer ma lance, pour frapper cette espèce de momie avec la hampe, comme un bâton. De cette manière, je peux l'éloigner de nous, pour donner à Aurora une visée mieux dégagée.



Il coche un stress, et Alice obtient un dé supplémentaire. Elle lance cinq dés – **1**, **3**, **3**, **5** et **6** !

— Parfait ! dit Sam. Ce que tu as décrit se produit. Ton tir retentit et la balle vient se loger dans sa jambe. Une flamme verte éthérée s'échappe de sa blessure, et quelques secondes plus tard la créature tombe à genoux, puis se renverse.

Sam ajoute une coche sur le compteur du Docteur à cause de la détonation.

— Génial ! s'exclame Juan. Bon, il faut progresser. Je fais un jet pour toute l'escouade pour terminer de nettoyer la zone. Quelle est ma position ?

— Contrôlée avec un effet normal, je dirais. Puisque vous avez le dessus, tu profites de cet élan pour l'instant.

Juan se dépasse de nouveau, lance ses quatre dés et obtient un **4**.

— Très bien, dit Sam. Ça marche, mais vous terminez en position risquée. Vous éliminez la plupart des Putrides, mais le Corbeau qui se tenait au milieu de la meute agrippe l'un des Bleus PNJs. Second, quelle est la pauvre victime ?

— Tempête Azur Fluide, décide Juan. C'est lui qui est chargé d'achever les morts-vivants après un combat, il a dû avoir une seconde de distraction en s'assurant que le Putride qu'il avait frappé ne se relèverait plus.

— D'accord. Le Corbeau s'empare de Tempête Azur Fluide et referme ses sales griffes autour de sa gorge. Il reste silencieux comme la mort, même quand il tire le Bleu en arrière. Il se cache derrière ce bouclier humain, et vous observe comme s'il vous défiait de sacrifier la vie d'un de vos camarades pour celle d'un mort-vivant. Que faites-vous ?

— Je lui tire dans la tête, intervient calmement Alice.

— C'est… audacieux. Situation risquée, effet normal. Je suppose que tu utilises encore de la foudre noire ?

— Oui, ça devrait me rendre efficace contre ce type, tout en minimisant le risque pour les vivants en armure comme Tempête. Donc même s'il devait être touché, ça ne sera pas trop grave.

Sam acquiesce.

— C'est parti, dit Alice. Je crois que je garde mon dernier dépassement pour l'intérieur du labo.

Elle lance trois dés et obtient un **6.**

— Une flamme verte surgit de l'œil du Corbeau, qui s'écroule. Beau travail ! décrit Sam.

Puis elle ajoute une nouvelle coche sur le compteur du Docteur, à cause du coup de feu – plus qu'un seul segment !

— Waouh, ils ne t'appellent pas l'Œil de la Mort pour rien ! complimente Dwayne.

LES VILLAGEOIS

— La marquise va enfin sortir son kit de démolition pour libérer ces malheureux, dit Rachel. Dwayne, est-ce que Harish a trouvé comment leur procurer de la lumière pour leur permettre de traverser les égouts ?

— J'ai une idée, mais c'est un peu macabre, prévient Dwayne. J'ai de la nourriture fraîche et un kit de cuisine. Je suis certain d'y trouver de la bonne huile de cuisson. Je peux probablement réussir à bricoler des torches avec des vêtements récupérés sur les tas de cadavres, et des branches, des ossements, ou n'importe quoi d'autre qui ressemblerait vaguement à un bâton pour faire des torches.

Rachel approuve de la tête.

— Je pense que cela répond aux dernières craintes de la marquise sur le plan de sauvetage de ces pauvres gens.

— Oui, enfin, il va y avoir quelques actions à tenter. En temps normal et en l'absence de pression ennemie, je ne vous demanderais pas de jet pour forcer le verrou d'une cage, mais là ça urge, dit Sam en tapotant le compteur « Le Docteur quitte la ville » du bout du doigt.

— Si je dépense 2 stress afin d'activer *Machine de guerre*, est-ce que je dois faire un jet ? demande Rachel. Cette capacité me permet d'accomplir des exploits physiques quasi surhumains. J'ai les bons outils, et je pense pouvoir faire sauter les verrous de ces cages les doigts dans le nez.

Sam y réfléchit une seconde.

— Oui, ça me semble équitable. La marquise est une bête. Nous l'avons vu accomplir des exploits encore plus impressionnants sans trop forcer. Si elle s'y attelle, tu peux juste cocher ton stress et considérer que c'est fait.

— Quelle est la position de mon jet de BRICOLER ? demande Dwayne.

— Je dirais contrôlée, avec un effet normal, précise Sam. Tu utilises des composants improvisés, mais ta description était parfaitement raisonnable.

Dwayne attrape ses deux dés de BRICOLER. Il fait son jet et obtient un **4**.

— Euh, quelque chose tourne mal, j'imagine, dit-il.

— Pas forcément. Tu peux y arriver, avec une complication mineure : en fouillant les tas de cadavres traités alchimiquement, tu récoltes un point de corruption. Tu es prêt à subir ça pour de parfaits étrangers ?

Dwayne n'hésite pas une seconde et marque cette corruption :

— Bien sûr. Je suis un Bartan chaleureux, pas vrai ? Je pense être celui qui s'exprime le plus clairement en aldermani, donc c'est aussi moi qui vais leur donner la carte et leur expliquer comment fuir.

Sam réfléchit une seconde, puis demande :

— Selon toi, à quel point les coutumes bartanes sont-elles connues en Aldermark ?

Dwayne lève les sourcils.

— Nous avons rencontré et recruté des expatriés bartans dans la région, même s'ils ne sont pas très nombreux. Et les deux pays ne sont pas séparés par un mur gigantesque à la frontière. Il y a beaucoup d'échanges et de commerce. Pourquoi ?

Sam fait rapidement un jet de chance, sur la base du score d'influencer de Harish, et obtient un **4**.

— Certains de ces prisonniers sont tellement effrayés et traumatisés qu'ils s'agrippent aux autres survivants et s'en vont en titubant dès que vous ouvrez la cage. Mais quelques-uns s'arrêtent. Un homme enlève son bracelet de mariage et te le tend, en désignant tes d'amulettes. Et une femme arrache de sa robe un joli bouton nacré. Ces gens ont tout perdu, mais certains s'efforcent de t'offrir des témoignages de gratitude, selon la tradition bartane des preuves matérielles d'amitié.

— Oh waouh, commente Dwayne. Le temps que ces personnes partent vers les égouts et que Harish se retourne vers les autres, des larmes lui coulent sur les joues.

Juan se penche pour lui donner une tape dans le dos.

— Bûcher t'embrasse et t'assène un grand coup dans le dos pour te dire que tu as fait un bon boulot.

— Je pense que la marquise est quelque peu embarrassée de ne pas avoir eu à cœur de sauver ces gens plus tôt. Donc elle aboie des ordres pour que tout le monde se mette en formation, mais elle croise le regard de Harish et hoche la tête. Tu sens qu'elle approuve tes actes, en fin de compte.

— Tout cela est très attendrissant, mais est-ce qu'on ne devrait pas plutôt trouver ce qui se cache derrière ce satané compteur ? demande Alice.

Les Légionnaires se dirigent vers l'église.

L'ÉGLISE

— Alors… la nef principale de l'église où vous êtes entrés est large d'environ quarante pas. La plupart des bancs ont été entassés dans les coins. Certains ont été fracassés avec une violence inouïe et réduits en petit bois, qui sert visiblement à chauffer de grosses cuves alchimiques.

« Vous constatez que les morts-vivants ont récupéré des tubes et des plaques de métal dans toute la ville. Là où la chaire se trouverait dans une véritable église, ils ont fait descendre une des cloches, l'ont retournée et lui ont soudé des tubes pour y pomper un horrible liquide verdâtre. Ils ont installé un couvercle avec une sorte de hublot, par lequel ils peuvent rentrer ou sortir des trucs.

« Au fond de l'église il y a un Corbeau qui réunit ses notes de recherches. Il prend la fuite dès que vous entrez. À part ça, ça semble désert.

— Est-ce que je peux lui TIRER dessus rapidement ? Et s'agit-il du Docteur ? demande Alice.

— Oui, tu reconnais ce masque blanc comme un os séché, orné d'une empreinte de main sanglante, même à cette distance. Tu peux risquer un tir, bien sûr. Un tir à l'instinct dans une pièce remplie de composés alchimiques inconnus et bien dégueulasses. Qu'est-ce qui pourrait mal tourner ?

Alice s'empare de ses trois dés de TIRER.

— Je me dépasse. Je ne tiens pas à le louper. Je suis à mon maximum de stress…

Elle ajoute un quatrième dé… et obtient **1**, **3**, **3**, **3**.

— Enfer et putréfaction ! jure-t-elle. J'imagine que je le rate ?

— Non, pas vraiment, dit Sam.

Alice la dévisage, l'air confus.

— La landgrave ne peut pas manquer un tir à une telle distance. Mais… quand vous rentrez dans l'église, le Corbeau a réagi à toute vitesse. Il a levé la main et fait tinter une clochette. La balle que tu lui réservais l'aurait atteint en plein baquet, mais au moment même où tu presses la détente, le mur sur votre gauche explose et ta balle se perd dans un nuage de poussière et de briques d'où émerge la masse colossale d'une Horreur se déplaçant sur six membres, chacun fait d'un cadavre différent. Dans ce chaos, le Docteur parvient à s'échapper. Vous avez perdu l'occasion de l'abattre.

— Je n'ai plus de stress à dépenser, et aucun autre moyen de résister à ça, dit Alice en consultant son livret de personnage.

— Tant pis, dit Rachel. Mais la mission consiste à faire sauter cet endroit, le Docteur n'aurait été que la cerise sur le gâteau. Harish ? C'est à toi de jouer. Tu peux faire sauter le labo ou non ?

Dwayne consulte Sam.

— J'en suis capable ?

Sam crée un compteur de 6 segments appelé « Détruire le laboratoire. »

— Je ne sais pas, ça risque d'être un peu compliqué de mélanger des explosifs et d'installer ton dispositif de mise à feu dans cette ambiance. Tu sais comment procéder ?

— J'ai un point en RECHERCHER. Quelle est ma position ?

— Risquée, détermine Sam. Tu balayes rapidement la pièce du regard pour échafauder ton plan. Les complications éventuelles t'imposeront sans doute une situation désespérée.

Dwayne lance un seul dé – et obtient un résultat de **4**. Sam ajoute une coche sur le compteur.

— D'accord, effet réduit. Tu vois des choses que tu pourrais balancer dans les cuves, mais tout cela se trouve derrière le monstre, et il te faudra une source de chaleur pour que ça explose.

— Je m'en charge, chef, dit Dwayne.

— Alors fonce, le Bleu, dit Rachel. Tous les autres, dispersez-vous, chargez vos armes de foudre noire et allumez-moi ce machin. S'il se jette sur vous je m'interpose. Dès qu'il se déplace, Harish fera ce qu'il a à faire.

— En temps normal, je mènerais les actions de TIR groupées, dit Alice. Mais je suis à bloc de stress… et probablement encore occupée à comprendre où le Docteur est passé.

— Je prends le relais, dit Juan. Je vais aboyer quelques ordres pour coordonner le reste de l'escouade. Je n'ai pas de pistolet dans mon paquetage, mais je peux projeter ma lance. Je mène, et j'agis comme caporal pour les Bleus. Quelle est la position de l'action de groupe ?

— Risquée, précise Sam en créant un compteur de 8 segments qui représente le monstre. Cette créature est énorme, et même la foudre noire ne va pas l'abattre aussi facilement que les troupiers. Elle peut absorber des dégâts sérieux, et elle se déplace sur six membres. Il ne lui faudra qu'un court instant pour couvrir la distance qui vous sépare. D'ailleurs, j'insiste, cette chose est dotée d'une taille et d'une force hors du commun. Si jamais elle vous attrape… ça ne va pas être beau à voir.

— Je me dépasse pour un dé de bonus, vu que j'ai zéro dé en TIR, dit Juan.

Il lance donc 1 dé et obtient un **3**, et Alice obtient de son côté **5** avec ses trois dés de tir. Bûcher encaisse 3 stress (2 pour le dépassement et 1 pour son échec en action de groupe). Sam ajoute deux coches sur le compteur de l'Horreur *[la créature est énorme, donc d'échelle égale au groupe ; l'effet est de 2, moins 1 pour la différence entre le niveau de menace 2 de l'Horreur et la majorité des participants, plus 1 pour l'emploi quasi généralisé de foudre noire]*.

— Vous ouvrez le feu, et l'atmosphère de la cathédrale prend une couleur bizarre quand les tirs de foudre noire produisent leurs flammes verdâtres éthérées. Certains des corps constituants de la créature deviennent tout flasques, et plusieurs de ses têtes hurlent de douleur. Mais l'Horreur poursuit sa charge, et l'un de ses membres se tend pour saisir l'un des bancs d'église. Tout en se déplaçant sur quatre membres, elle projette le banc par-dessus son épaule à une vitesse terrifiante. Un bon nombre d'entre vous êtes sur le point de vous faire pulvériser par un banc d'église en bois dur de cinq mètres de long lancé à haute vélocité.

— Sauf que… la marquise s'interpose, intervient Rachel, tel un *Rempart* face à cette attaque.

Rachel marque un emploi de l'action ANCRER.

— Je protège tout le monde en interceptant le banc à hauteur du torse. Je me campe sur mes bottes ferrées, qui émettent des gerbes d'étincelles en raclant le sol de pierre.

— Je te concède que tu arriveras peut-être à protéger le groupe d'une façon ou d'une autre, mais sûrement pas en interceptant un banc de cette taille lancé à toute vitesse.

— Ah, c'est sûr, tout le monde n'est pas une *Machine de guerre*, plaisante Rachel. Je peux prendre deux points de stress pour accomplir cet exploit de force quasi surhumain grâce à cette capacité, puis appliquer le dé obtenu en me dépassant à ma contre-attaque. C'est réglo ?

— Waouh, tu m'impressionnes. Personne d'autre n'aurait pu s'en sortir comme ça. Très bien. Mais je pense quand même que tu dois encaisser une blessure, vu le poids et la vitesse du banc. D'accord ?

Rachel grimace.

— Quelle blessure exactement ?

— Niveau 2. La marquise a probablement quelques côtes cassées et un beau bleu. En temps normal, cette créature énorme t'infligerait une blessure de niveau 3, mais tu es de taille à lui tenir tête dans la fiction. *[Ici, la marquise, qui n'a pourtant pas participé aux actions de tir, subit une blessure car la façon dont elle utilise sa capacité* Rempart *le justifie, en l'exposant aux dégâts. La blessure causée par une menace de niveau 2 sur un jet risqué est également de niveau 2 pour un Spécialiste en armure, mais l'échelle de la créature, traduite dans la taille et le poids du banc, l'aurait augmentée à 3 si la MJ avait jugé que ce facteur n'était pas ou plus compensé par la capacité* Machine de guerre.*]*

— Je tente d'y résister. Je préfère conserver mon armure pour la suite. Ce jet est bien basé sur ma PROUESSE ?

Sam acquiesce. Rachel réunit ses dés et obtient un **6** ! *[Ce jet est audacieux, car la marquise a déjà subi 6 points de stress et un seul point supplémentaire causerait un trauma… le 6 est en effet bienvenu !]*

— Facile ! s'exclame-t-elle. Aucun stress ! Vous voyez comment on fait ça, les gars ?... Est-ce que « Cabossée et contusionnée » est une blessure de niveau 1 qui correspond à la situation ?

Sam approuve.

— Je rugis à pleins poumons moi aussi, reprend Rachel, et je brandis ce banc brisé comme un pieu, en me préparant à recevoir sa charge. Je ne me retiens pas, mais je combats défensivement. Mon objectif est d'accaparer toute son attention pour lui faire oublier le reste du groupe, et surtout Harish.

— Est-ce que je peux profiter du chaos général, demande Dwayne en désignant les autres joueurs, pour me faufiler jusqu'aux produits alchimiques ?

— Je pense que oui, dit Sam. L'Horreur est assez occupée. Tu trouves ce dont tu as besoin. Fais-moi un jet de BRICOLER pour voir si tu réussis à faire le mélange dans les cuves.

— Mes mains tremblent, mais je répète rapidement la formule, en me concentrant de toutes les forces de ma volonté. Je vais me dépasser, mais pour obtenir un meilleur effet. Je veux remplir le compteur de destruction le plus vite possible.

Dwayne réunit ses deux dés de BRICOLER.

— L'un de vous a-t-il une idée de Pacte avec le Diable pour moi ?

— Tu manipules des composés assez répugnants. Et si tu encaissais de la corruption ? propose Juan.

— Oh, ça me plaît, dit Sam. Qu'en penses-tu, Dwayne ?

Dwayne acquiesce, note un point de corruption, puis s'empare d'un dé supplémentaire. Il fait son jet et obtient un résultat CRITIQUE !

— Youpi ! Ça fait quoi – cinq segments ? Ce bricolage est vraiment payant. Est-ce que l'affaire est réglée ?

— Presque. Tu remarques que ce laboratoire est plein de métaux de qualité, de composés alchimiques rares et d'outils médicaux spécialisés. La récompense d'un point de réserves pour cette mission suppose que vous rameniez une partie de ce matériel jusqu'au camp.

— Est-ce que tu es en train de me dire qu'on va devoir trimballer des tubes métalliques sur des lieues à travers le réseau d'égouts ? demande Dwayne sur un ton incrédule.

— Je ne pense pas que le Quartier-maître apprécierait de t'entendre parler ainsi, le Bleu, le sermonne Sam avec un clin d'œil. Est-ce que tu veux obtenir quelques informations supplémentaires grâce à ton effet bonus ?

— Tu peux me briefer pendant que je vide mon sac à dos pour le remplir de produits alchimiques !

— Derrière la cloche se trouvent des tables d'opération, et toute la zone est maculée de sang. Quand tu as ouvert le hublot pour le sabotage, tu as constaté qu'un corps flottait dans le liquide verdâtre. Le cadavre ressemblait un peu à l'un de ces Sacs-de-tripes que vous avez croisé dans la cour, mais quand il a levé le regard vers toi, sa mâchoire, son cou et même le haut de son torse se sont ouverts tout entiers. Il a inhalé brusquement... mais tu as déjà refermé l'écoutille. Le métal du couvercle s'est mis à grésiller et une fumée âcre s'est échappée des jointures.

— Oh, super. Ils sont capables de vomir ces explosions d'acide. Fabuleux, commente Dwayne.

L'ÉVASION

— Allez, il faut en finir, dit Rachel. La marquise n'a qu'une envie, c'est de rentrer au camp pour se rincer le gosier. J'ordonne à la cantonade : « Aidez Harish avec le matos ! Moi je retiens la créature. »

— Tout le monde s'exécute ? demande Sam. Le reste du groupe acquiesce.

— Fort bien, marquise, voyons si tu parviens à la contenir. Elle a l'avantage de l'échelle et sa force colossale la rend efficace. Tu as déjà des blessures qui te font souffrir, donc ton effet sera limité.

— … Sauf que je suis une Orite *Vengeresse*. Cette saleté m'a frappée, et ça me démange de lui rendre la pareille. Mon efficacité compense mes blessures. De plus, j'ai la force surhumaine d'une *Machine de guerre*, et je dépense mon dernier point d'ANCRER pour me battre avec la furie d'une petite escouade ! *[La marquise Rodano a déjà accompli l'exploit physique quasi surhumain que permet* Machine de guerre *en arrêtant le banc en plein vol ; en revanche, elle n'a pas encore utilisé le dé de bonus que la capacité lui donne pour s'être dépassée. C'est cela qui justifie qu'elle invoque encore dans la fiction la capacité.]*

Rachel réunit ses trois dés de COMBATTRE, plus un pour s'être dépassée précédemment, et demande :

— Quelle est ma position?

— Désespérée, je dirais, évalue Sam. Tu fais face à cette chose du mieux possible, mais elle est énorme et plus rapide qu'elle n'en a l'air. Maintenant qu'elle peut se consacrer entièrement à toi, il t'est tout bonnement impossible de contrer son allonge et tous ses angles d'attaque.

— Je me bats principalement en défense, rétorque Rachel. Sans forcément chercher à la blesser, j'essaye d'accaparer son attention pour l'éloigner des autres.

— Je participe aussi, intervient Juan. Pendant que les autres emportent tout ce qu'ils peuvent, sous la direction de Garossi, j'assiste la marquise en attaquant la créature par le flanc. Je lui balance quelques coups d'épée. Histoire qu'elle ne sache plus où donner de ses têtes indemnes, entre nous deux. Ça te semble correct ?

Juan marque un nouveau stress.

— Disons que ça remonte à risqué. L'effet est… normal vu qu'ancrer compense son échelle, et passe à important grâce à l'efficacité de *Vengeresse*. La marquise devrait la contenir sans problème… si ça marche.

Rachel s'empare d'un dé de plus *[en raison de l'assistance du Soldat]*. Elle fait son jet et obtient malgré ses cinq dés un **4** décevant ! Sam annonce :

— On va faire simple. Effet réduit à normal, et blessure. Vous menez un combat héroïque, laissant le temps aux autres de faire leur boulot, mais il suffit qu'elle te frôle une seule fois pour t'envoyer valser contre un mur, avec un bruit sinistre. Tu subis une blessure de niveau 3, « Bassin en miettes » *[niveau 2 pour position risquée, augmentée à cause de l'efficacité de la créature]*. Tu gis sur le sol, pantelante, incapable de bouger. C'était un beau combat…

Rachel secoue la tête.

— Je pense, dit-elle tout en cochant ses deux utilisations d'armure sur son livret de personnage, que quelqu'un qui ne porterait pas une armure lourde orite aussi bien usinée resterait en effet sur le carreau. Mais la marquise s'en tire juste avec une épaulière arrachée, et… « Côtes amochées », ça va pour un niveau 1 ?

— Pas de problème. Et sinon, comment comptez-vous ficher le camp d'ici ? demande Sam.

— Je pense qu'on va opter pour une action PARCOURIR de groupe, propose Dwayne. Puisqu'il me reste un peu de stress à dépenser, c'est moi qui vais la mener.

Tout le monde met la main sur ses dés.

— Quelle est notre position ? demande Dwayne.

— Risquée. Elle pourrait devenir désespérée, selon les résultats de vos jets.

— Est-ce qu'on peut aussi PARCOURIR pour se dégager et battre en retraite ? demande Juan.

— Oui, mais toi tu dois quand même faire un jet séparé du reste de l'escouade, puisque la marquise et toi partez d'un endroit différent *[Ici, le Soldat ne peut pas agir comme « caporal » pour l'escouade.]*.

Tout le monde fait ses jets. Alice a un score de parcourir assez bas et obtient un **3** ; Dwayne, qui fait le jet pour les Bleus, obtient un **6** ; Rachel et Juan obtiennent tous deux un **4**.

— Très bien, donc vous vous en sortez sans trop d'ennuis. C'est l'une de ces sorties dramatiques, la marquise et Bûcher étant les derniers à sortir, alors que le laboratoire en feu explose au moment où l'Horreur tente d'abattre les portes de l'église de quelques coups impressionnants. À moins que l'un de vous ne tente autre chose, je pense que nous en avons terminé.

— Il faut encore faire le jet pour le résultat de la mission secondaire, et marquer l'expérience ! ajoute Juan.

QUESTIONS À PRENDRE EN CONSIDÉRATION

Ce qui précède n'est fourni qu'à titre d'exemple. Réfléchissez à la façon dont vous pourriez modifier certains des jugements faits pour votre propre campagne :

- Comment un résultat différent sur le jet d'engagement affecterait-il la mission ? Sur un 1-3, l'escouade aurait débuté dans une position désespérée. Une patrouille l'aurait-elle débusquée dès le départ, ou serait-elle tombée dans une embuscade tendue par les morts-vivants ? À l'inverse, que se serait-il passé sur un résultat de **6**, voire sur un CRITIQUE ? Comment auriez-vous géré la situation ?
- Dwayne a déclenché un flashback afin de trouver son chemin dans le réseau des égouts de la ville. Sam a jugé qu'il s'agissait d'un flashback coûtant zéro stress. Êtes-vous d'accord avec cela ? Sam a également eu recours à un jet de chance pour déterminer la qualité de l'information. Si Dwayne avait insisté pour que les informations obtenues soient irréprochables, le coût de son flashback aurait-il été plus élevé ?
- Le compteur du « Docteur quittant la ville » n'était plus qu'à un segment de sa fin quand l'escouade a pénétré dans l'église. Que se serait-il passé s'il avait été rempli plus tôt ? Comment le départ du Docteur aurait-il modifié l'obstacle final de la mission ? La dernière confrontation aurait-elle pu consister en une embuscade tendue par des troupes laissées derrière à cet effet ? Le laboratoire aurait-il été rempli de notes de recherches ou au contraire piégé pour sauter à la moindre intrusion ?
- Alice tire sur le Docteur, un Notoire, mais n'obtient qu'un résultat de **1-3**. En temps normal, les adversaires constituant une menace élevée sont gérés sous la forme de compteurs, mais que se serait-il passé si Alice avait obtenu un CRITIQUE ? Un coup de foudre noire guidé de main sûre par le destin aurait-il alors suffi à tuer le Docteur ? Et si le résultat avait été de **4/5** ?
- L'action de tir de groupe implique trois Bleus, de niveau de menace 1, le Soldat et la Sniper, tous deux de menace 2 (les armes du Soldat sont de qualité). La MJ juge que l'ensemble reste de niveau de menace 1 (augmenté ensuite par la foudre noire). Auriez-vous jugé différemment ?
- La marquise Rodano affronte une Horreur, un monstre constitué de nombreux cadavres recousus. Elle a activé sa capacité *Machine de guerre* pour gagner une force surhumaine, et égale l'échelle de la créature au prix d'un emploi de son action ANCRER. Sam a tout de même considéré que sa position restait désespérée. Êtes-vous d'accord avec de jugement ? Qu'aurait pu faire la joueuse de plus, ou de différent, pour ramener la position de la marquise à risquée ?
- Les Légionnaires ont sauvé un groupe de citadins. Vont-ils débarquer au camp ? Comment allez-vous intégrer le récit de leur sauvetage à la campagne générale, à la suite de la mission ? Que va apprendre le Docteur (et donc Pestilence) au sujet de la Légion, au vu de cet acte ?
- La destruction des installations de recherche a-t-elle servi à quelque chose ? Le Docteur était sur le point d'obtenir des Cracheurs (puisque le compteur a failli être rempli en raison des actions des Légionnaires) ; cela a-t-il été évité, ou l'échéance n'a-t-elle été retardée que de quelques coches sur le compteur de **temps** du Commandant ? Et que se serait-il passé si le Docteur avait été capturé ou tué ?



MISSIONS SECONDAIRES

Après la mission principale, le Second doit jouer la mission secondaire, qui se résume à un jet d'engagement. Celui-ci est déterminé de la même manière que celui de la mission principale (en dépensant des ressources, en posant des questions et en prenant les décisions opportunes). Puis interprétez ce résultat en discutant brièvement de la façon dont la mission s'est déroulée. Comme pour les missions principales, c'est le Second qui décide qui est déployé sur les missions secondaires.

Dans le cas présent, la mission secondaire consiste à partir en reconnaissance contre les troupes de Pestilence. Les récompenses potentielles sont des renseignements substantiels, la pénalité un accroissement de la pression. Le Second réunit les dés et obtient un résultat de **1-3** *: échec ! Trois Bleus meurent (la perte de moral qui en découle est calculée durant l'étape comptabilité), et les deux Spécialistes affectés à la mission subissent des blessures de niveau 3.*

Que s'est-il donc produit ? Le groupe en discute après le retour des deux Bleus survivants au camp, leurs chevaux tirant des travois sur lesquels les Spécialistes allongés hurlent de douleur. Il apparaît que l'escouade se trouvait près du site à reconnaître, ayant monté le camp pour la nuit, lorsqu'en plein milieu d'une histoire drôle de l'Officier, un Dévoreur gigantesque monté par une puissante Sorcière d'ombre avait atterri au beau milieu du camp. Ceux qui n'ont pas été immédiatement réduits en charpie ont pu s'enfuir, mais les Spécialistes ont eu le malheur d'être victime d'un puissant sortilège, qui leur donne l'impression d'avoir de la vermine grouillant sous la peau (le Second prend note de tout ceci sur ses livrets de personnages).

Cette mission est un échec, donc sa pénalité (de la pression supplémentaire) sera également appliquée au cours de la phase de comptabilité.

COMPTABILITÉ

Une fois les deux missions achevées (avec succès ou non), vous devez appliquer les récompenses et pénalités de missions prévues. Si vous avez atteint l'objectif d'une mission, vous en gagnez les récompenses, et dans le cas contraire, vous en subissez les pénalités. Il est important de comprendre que les objectifs de missions ne supposent pas forcément la survie de l'escouade. Plus d'un Légionnaire a consenti au sacrifice suprême pour la bonne cause.

Toutefois, pour chaque Légionnaire décédé, la Légion subit une pénalité de moral de -1 point par décès. Ceci s'applique durant l'étape de comptabilité qui suit la mission. Par ailleurs, tous les Légionnaires ayant survécu à la mission gagnent en expérience. Suivre l'évolution du moral et rappeler aux joueurs de marquer leur expérience font partie des responsabilités du Second, décrites page 125.

RETOUR AU CAMP

La vie du camp est vibrante, désordonnée, et sujette à la pression étouffante des morts-vivants qui se rapprochent peu à peu. Après les missions, le Gardien des Chroniques décrit une scène de Retour au camp. (Si votre campagne n'intègre pas de Gardien, ce devoir incombe au MJ.) Ces scènes dépeignent la vie quotidienne de la Légion et prolongent le récit, par-delà les missions.

La scène que vous décrivez doit être sélectionnée dans l'une des listes suivantes, en fonction du moral actuel de la Légion. Consultez le Second pour le connaître, puis faites votre choix. Une fois une scène jouée, elle doit être rayée de la liste. Si aucune scène du niveau de moral correspondant n'est plus disponible au moment du choix, sélectionnez-en une du niveau inférieur.

SCÈNES DE MORAL ÉLEVÉ (MORAL 8 ET PLUS)

- Les soldats organisent une commémoration en l'honneur de leurs frères d'armes disparus.
- Un jeune soldat exprime sa joie en tirant en l'air, encouragé par ses camarades.
- Des tempêtes obscurcissent les cieux. Les rumeurs et spéculations fantasques abondent.
- Des caisses de provisions disparaissent, mais personne n'admet savoir pourquoi.
- Des membres d'une escouade parlent du pays, et demandent à un officier de leur raconter d'où il vient.
- Votre Élue s'est enfermé dans le mutisme et refuse de parler à qui que ce soit.

SCÈNES DE MORAL MOYEN (MORAL 4 À 7)

- Une bagarre éclate quand un Légionnaire est accusé de voler l'un de ses camarades.
- À la suite d'une attaque de morts-vivants, la Légion doit lever le camp et changer de position.
- Un soldat est surpris en train d'échanger des provisions avec des civils pour obtenir des faveurs d'ordres divers.
- Des nouvelles catastrophiques vous parviennent d'un autre front.
- Une escouade refuse de partir en mission tant que son chef n'est pas remplacé.
- Un groupe de réfugiés tombe sur le camp et vous supplie de les aider. *Cela peut se produire deux fois.*

SCÈNES DE MORAL BAS (MORAL 3 ET MOINS)

- Une blessure fétide chargée de souillure, dissimulée par un soldat, est découverte.
- Des réserves médicales de la Légion disparaissent. Les blessés geignent de douleur.
- Une expérience cachée, menée sur un mort-vivant, est dévoilée au beau milieu du camp.
- Des cris se font entendre dans le lointain à n'importe quelle heure, empêchant tout repos. *Cela peut se produire deux fois.*
- Une escouade affamée qui avait tenté de suppléer au manque par la cueillette tombe gravement malade. *Cela peut se produire deux fois.*
- Un déserteur est repris avant de réussir à quitter le camp. Vous devez le faire passer en cour martiale. *Cela peut se produire trois fois.*

CADRER ET JOUER LA SCÈNE

Expliquez le concept au reste de la table, puis demandez à quelques-uns des joueurs d'endosser les divers rôles qui y contribuent. Vous pourriez demander si quelqu'un souhaite incarner un personnage en particulier au cours de la scène, ou demander directement à un joueur d'incarner son Rôle. Si l'Élu figure dans la scène, demandez au MJ de bien vouloir l'incarner. Ces scènes ne sont pas censées durer trop longtemps – environ 5 à 10 minutes, selon les préférences de la table.

Tentez de sélectionner des scènes qui reflètent les thèmes de votre campagne : vous pouvez vous inspirer d'éléments issus des missions récemment effectuées. Peut-être l'un des thèmes propres au Brisé qui vous harcèle peut-il être intégré dans la scène.

RÉSUMÉ DE LA PHASE DE MISSION

- **Établissez la priorité des missions.** Le MJ liste les missions disponibles, puis fait les briefings de missions, qui comprennent une brève liste des objectifs, récompenses et pénalités respectives. Le Commandant, et le Maître des espions s'il est présent, posent leurs questions de renseignement. Le Commandant détermine la mission principale et la mission secondaire. Comme le camp est toujours soumis au risque d'attaque, la Légion ne dispose de ressources suffisantes que pour accomplir deux missions ; l'éventuelle troisième mission échoue automatiquement.
- **Jouez les missions.** Le Second sélectionne qui participe à chaque mission et qui les commande. Il pose les questions d'engagement et procède au jet d'engagement (au cours duquel le Quartier-maître peut dépenser du matériel pour apporter son aide). Zoomez sur l'action et jouez la mission principale. Le Second doit également s'assurer que tous les Légionnaires concernés marquent l'expérience gagnée : les Légionnaires incarnés par les joueurs pendant la mission principale gagnent de l'expérience en fonction des critères indiqués au verso de leur livret de personnage. La mission secondaire est jouée par un jet d'engagement. Les Spécialistes qui y survivent gagnent 2 points d'expérience.
- **Comptabilité.** Notez -1 moral pour chaque Légionnaire ayant trouvé la mort durant la mission. Les effectifs sont si réduits que chaque perte est cruellement ressentie. **Appliquez toujours les pénalités de mission en premier.** Si vous avez effectué la mission et obtenu un succès au moins partiel (le MJ a le dernier mot à ce sujet), n'appliquez pas la pénalité de mission. Vous ne remportez les récompenses de mission que pour les missions couronnées de succès.
- **Retour au camp.** Si un Gardien des Chroniques est présent, il décrit une scène se produisant lors du retour des troupes au camp, à la suite de leurs missions. S'il n'y a pas de Gardien, ceci est de la responsabilité du MJ. La scène est jouée par les joueurs.



CHAPITRE 6
LA PHASE DE CAMPAGNE

Les Corbeaux moqueurs sont revenus de reconnaissance avec leurs chevaux attelés à un chariot volé dans un village tenu par les morts-vivants. Une baie jaune appelée « konigzuf » pousse sur les contreforts des montagnes alentour. Apparemment, l'un des Bleus a identifié à quoi servait naguère l'un des bâtiments du village, et a mis la mission en danger en récupérant plusieurs barriques d'eau-de-vie et des sacs remplis d'une étrange friandise dorée, le tout obtenu à partir de ces baies.

Sans s'être concertées, les autres escouades se sont mises à cuisiner, en utilisant pour l'occasion des épices précieusement conservées et des ingrédients frais, et on les a vues rôder autour des tentes des Corbeaux. À la nuit tombée, la plupart des Légionnaires y étaient rassemblés, riant et échangeant des histoires. Des instruments de musique ont fait leur apparition. Le haut commandement a consenti à se manifester. La Commandante nous a même fait une démonstration d'une ancienne danse bartane.

J'ai aperçu notre Élue, qui nous observait à la limite du cercle du feu de camp, surprise de nous voir rire et festoyer au milieu de tous ces combats et ces morts. Puis mon regard a été attiré par le numéro de comédie des Vipères, et j'ai été frappée par la chaleur et la joie qui émanait de cette étrange petite famille que j'avais adoptée.

J'ai apporté un peu de nourriture et des boissons aux personnels de garde, et leur ai proposé de les relever, pour qu'eux aussi aient l'occasion de renforcer leurs liens avec leurs camarades, et de s'imprégner de ce que la Légion représente, et de ce pour quoi nous luttons.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

La vie au sein de la Légion n'est pas faite que de missions et de lutte contre les morts-vivants. Une fois que la poussière retombe et que les Légionnaires rentrent au camp, le commandement de la Légion se réunit et discute des prochaines actions. La Légion doit-elle avancer ? De quelles ressources dispose-t-elle encore pour répondre aux besoins des troupes ? Et comment employer au mieux les personnels survivants ?

Les aspects plus stratégiques de la guerre se jouent au cours de la **phase de campagne**. Le temps passe, plusieurs des Rôles déclenchent leurs actions de campagne, et le Commandant décide de faire avancer ou pas la Légion. Pour finir, les missions sont générées pour que la prochaine phase de mission puisse commencer.

LE TEMPS PASSE

Au début de chaque phase de campagne, le temps poursuit sa marche, même si ce n'est pas le cas de la Légion. Le Commandant ajoute une coche sur le compteur de **temps** en cours. Si cela complète un compteur pour la première fois, les deux Brisés gagnent un avancement. Le Quartier-maître dépense également 1 utilisation de **provisions** pour nourrir les troupes. S'il n'y a plus de **provisions**, le Second devra réduire le **moral** de 2 points. Pour finir, les morts-vivants accentuent leur harcèlement – le Commandant augmente la **pression** de 1 point. Si un Gardien des Chroniques est présent, il retrace l'un de ses récits historiques, si suffisamment de Légionnaires sont tombés au champ d'honneur (voir page 143).

ACTIONS DE CAMPAGNE

Le Quartier-maître (page 135), et le Maître des espions s'il est présent, doivent déclencher certaines **actions de campagne** après que le temps a passé. En règle générale, ces actions sont de la responsabilité de leurs joueurs respectifs, mais le groupe devrait en discuter collectivement pour obtenir un résultat qui satisfasse tout le monde.

AVANCÉE

La dernière action relève du Commandant, qui doit décider s'il va donner l'ordre à la Légion d'**avancer**, et sur quel itinéraire. Chaque fois que la Légion avance, le temps avance également en fonction du résultat du **jet de pression**, qui ajoute un certain nombre de coches sur le compteur de **temps** : **1-3** : une coche, **4/5** : deux coches, **6** : trois coches, **critique** : cinq coches. Si la Légion vient à manquer de temps quand elle avance (c'est-à-dire que le résultat du jet de pression remplit le dernier compteur de **temps** du Commandant), même s'il s'agit de l'avancée qui la conduit à Dague-en-Ciel, cela signifie que les morts-vivants la cernent entièrement, et elle est perdue. (Voir le Rôle du *Commandant*, page 117, pour plus d'informations sur l'avancée, et rendez-vous page 428 pour plus d'informations sur la fin du jeu.)



JEU LIBRE

Il y aura parfois des affaires laissées en suspens suite aux phases de mission ou de campagne. Bien qu'il soit souvent amusant de laisser l'intrigue mijoter (via des compteurs), puis de la porter à ébullition au cours des missions, il peut également être divertissant de jouer ces scènes de la vie quotidienne au camp, là où nos Légionnaires peuvent être observés en dehors du contexte tendu des missions au cours desquelles chacun risque sa vie. Cela est rendu possible par le **jeu libre**.

Les scènes de jeu libre sont similaires aux scènes de Retour au camp, mais au lieu de provenir d'une liste de scènes spécifiques correspondant à un niveau de moral, elles peuvent mettre en scène tout ce qui vous intéresse. Vous êtes libres de vous mettre dans la peau de vos personnages, en endossant le rôle d'un haut gradé (Commandant, Quartier-maître, Second ou autre) pour prendre des décisions concernant la Légion. En tant que joueur (et cela inclut le MJ), vous pouvez demander que soit jouée n'importe quelle scène à laquelle vous souhaitez participer, en expliquant ce que vous souhaitez en obtenir.

Utilisez ces scènes pour zoomer sur les différentes personnalités des Légionnaires et sur les conflits qui peuvent les réunir ou les opposer en dehors des missions. Si aucune idée de scène ne vous vient à l'esprit, ce n'est pas grave. Votre attitude par défaut sera alors : « N*ous le* découvrirons en jouant les missions. »

Voici quelques exemples de scènes que vous pourriez aimer voir figurer dans votre campagne :

- Le Soldat et le Bleu qui s'étaient disputés au cours de la mission tentent de se rabibocher. *Qui fait le premier pas ?*
- Le Second réprimande un Officier pour avoir abandonné l'objectif de la mission. *Quelle punition pourrait-il subir ?*
- La Légion récompense pour bravoure un Légionnaire qui s'est montré héroïque au cours de la dernière mission. *La participation à la cérémonie est-elle obligatoire ?*
- Pendant le dîner, une escouade évoque avec émotion la mémoire d'un camarade tombé au champ d'honneur.
- Pendant une partie de cartes, deux Snipers font assaut de vantardises, chacun prétendant qu'il sera le premier à abattre un Brisé.
- Un soldat, unique survivant d'une mission ayant terriblement mal tourné, est transféré dans une nouvelle escouade. *L'escouade croit-elle que ce malheureux est maudit ?*
- Un Légionnaire se confie à ses amis au sujet de la souillure qu'il a jusqu'ici dissimulée.
- L'Élue rend visite à tout ou partie des personnels déployés sur la dernière mission – elle semble nourrir des desseins qui lui sont propres. *Est-il si rare que l'Élue s'adresse directement à la troupe ?*
- Le commandement de la Légion s'interroge sur l'opportunité de divulguer d'horribles nouvelles à la troupe plutôt que de les garder secrètes. *L'état-major pense-t-il que la troupe n'a pas suffisamment confiance en lui ?*
- Un Légionnaire entame ou poursuit sa formation pour gagner une nouvelle capacité spéciale. Par exemple, un Soldat peut suivre une formation pour devenir Grenadier ou rejoindre la Cavalerie ; un Officier suit la formation de l'École d'officiers. *Comment cela se passe-t-il ? Quelles ressources sont dépensées à cet effet ?*

EXEMPLE DE PHASE DE CAMPAGNE

Le groupe de Sam vient de conclure une phase de mission. La mission principale est un succès durement acquis, tandis que la mission secondaire a échoué. La Légion est actuellement située dans la ville de Plainevast et doit désormais envisager les options qui s'offrent à elle.

PERSONNAGES

Pour les besoins de cet exemple, voici le groupe de joueurs et les différents Rôles qu'ils se sont répartis pour les phases de campagne :

- **MJ.** Puisqu'il n'y a pas de joueur pour le Gardien des Chroniques, c'est Sam qui va gérer les scènes de Retour au camp, jouer les PNJs et préparer les missions. **Joueuse :** Samantha, alias « Sam ».
- **Commandant.** Incarnée en tant que Bartane brillante et intrépide, qui commande la Légion depuis de nombreuses années. **Joueuse :** Rachel.
- **Second.** Incarné comme un vétéran zemyati grisonnant. **Joueur :** Juan.
- **Quartier-maître.** Incarné comme une Orite rusée et calculatrice, s'efforçant d'aider la Légion en développant des plans à long terme astucieux. **Joueur :** Dwayne.
- **Maître des espions.** La Maîtresse des espions, une Panyar, se concentre sur son rôle de soutien crucial, qui consiste à apporter plus de renseignements sur les missions et à améliorer celles-ci. **Joueuse :** Alice.

RETOUR AU CAMP

Après avoir terminé la phase de mission, le groupe est arrivé au camp. Puisque cette campagne ne possède pas de Gardien des Chroniques, c'est la MJ qui cadre les scènes de Retour au camp. Les joueurs endossent les rôles des Légionnaires qui, en rentrant de mission, sont abordés par des pèlerins qui les supplient de leur permettre de les accompagner pour avoir l'honneur de voyager aux côtés de l'Élue de leur dieu. Les joueurs découvrent alors que ces pèlerins ont de quoi se débrouiller seuls et ne seront pas un poids pour la Légion, mais qu'ils montrent quelques signes de souillure, ce qui incite le Roc affecté à la mission à les éconduire – elle ne souhaite pas risquer leurs vies en les confiant à la « merci » de Shreya. Le groupe rend ensuite ses livrets de personnages à Juan – le Second – puis chacun prend son livret de Rôle pour entamer la phase de campagne.

LE TEMPS PASSE

Rachel, qui incarne la Commandante, a déjà fait augmenter la **pression** de 1 point, en conséquence de l'échec de la mission secondaire. Lorsque **le temps passe**, elle augmente de nouveau la pression de 1 point (celle-ci est désormais de 3 au total), et ajoute une coche sur le compteur de **temps**.

Dwayne, qui incarne le Quartier-maître, marque quant à lui la dépense d'une utilisation de **provisions**. Les Légionnaires mangeront à leur faim quelques jours de plus.

DISCUSSIONS ENTRE LES RÔLES

Dwayne consulte attentivement le livret du Quartier-maître et fait la moue. Il se tourne vers Rachel :

— Commandant, comptons-nous avancer ?

— C'était le plan, répond Rachel. Pourquoi ?

— Eh bien, la pression est assez élevée, dit Dwayne. Je voulais profiter d'être encore à Plainevast pour acquérir plus de **chevaux**, puisque ici il y a un bonus pour ça. Sais-tu déjà où nous allons, et quelle est la situation pour les chevaux là-bas ?

Rachel fronce les sourcils et vérifie ses fiches.

— Je comptais partir au nord, mais je ne vois nulle part où se réapprovisionner avant les mines. Il nous faudra survivre à la Longue route. Je n'ai aucune idée des difficultés que nous allons y rencontrer.

Dwayne se gratte la joue, en réfléchissant.

— Tu ne me facilites pas la tâche. Est-ce qu'on sait ce qu'il va nous falloir sur cette Longue route ? Je veux dire, c'est facile ou difficile d'y trouver des réserves ou du matos ? Et de quel genre ?

— Je peux aider pour ça, intervient Alice.

LES ACTIONS DU MAÎTRE DES ESPIONS

Alice incarne la Maîtresse des espions. Ayant eu de la chance sur certains de ses jets d'amélioration, elle dispose déjà d'un avancement de son Réseau d'espions – en l'occurrence Évaluation *sur le terrain*. Ses espions sont Igrid (qui peut poser des questions supplémentaires lors d'un interrogatoire) et Bortis (qui lui permet d'améliorer plus rapidement son réseau d'espion, c'est d'ailleurs grâce à lui qu'Alice a pu obtenir cette amélioration si tôt).

— Sam, dit Alice, je vais charger Igrid de mener un interrogatoire. En temps normal, elle pose deux questions, mais nous avons terminé l'amélioration *Évaluation de terrain*, donc j'en obtiens une troisième.

Sam acquiesce. Rachel tend à Alice son livret de Commandant, afin qu'elle puisse consulter les questions de renseignement. Alice en retient une dans la liste à 2 renseignements :

— Quels défis ou problèmes pourraient se poser à la Légion sur la Longue route ?

— La Longue route est un axe de plusieurs centaines de lieues, tout ce qui reste d'une route du Vieil Empire, précise Sam. On y trouve peu d'occasions de se réapprovisionner et quelques rares villages. Elle vous impose des semaines de marche à travers des plaines où la météo est exécrable à cette époque de l'année, en survivant principalement sur ce que vous avez apporté. Pour parler franchement, il vous en coûtera des **provisions** supplémentaires vu le temps perdu, la valeur de **prospérité** pour les acquisitions du Quartier-maître est de zéro dé, et seules des missions de reconnaissance et d'assaut sont proposées sur ce parcours. En termes de menaces, Igrid rapporte des rumeurs sur des bêtes souffrant de souillure et des attaques de voyageurs.

— Hum, hésite Dwayne, je dois acquérir plus de **provisions** si nous passons par là. Nos provisions actuelles sont insuffisantes pour se lancer dans cette direction en toute sécurité. Montesoleil pourrait être un meilleur choix, Commandant.

Rachel y réfléchit un moment.

— Alice, tu pourrais évaluer les récompenses de mission qui nous attendent si nous prenons par le nord ? Est-ce que ça vaut la peine d'essayer de réunir les ressources nécessaires à ce voyage ?

Alice hoche la tête et consulte une nouvelle fois la liste des questions, avant de demander :

— Quelles sont les ressources ou les avantages que peut trouver la Légion dans les montagnes qui sont devant nous ?

— À quel lieu en particulier penses-tu ? demande Sam.

— Aux mines de Barrak ? Et si j'envoie Igrid plus au nord, je peux lui ordonner de me transmettre des informations d'ordre général sur ce que les voyageurs disent à propos de la région en général, même si ça veut dire que je n'ai pas de renseignement spécifique sur un lieu d'étape ?

Sam réfléchit à la question. Un espion passerait probablement du temps à Barrak, avant de gravir les montagnes pour trouver les temples. De plus, Igrid est excellente pour poser des questions. Sam jette un coup d'œil sur les descriptions des différentes étapes possibles. Elle estime que la requête d'Alice est raisonnable.

— Barrak regorge de **foudre noire**, et on y trouve également quelques Alchimistes. C'est un bon endroit pour obtenir ce genre de **ressources**. En ce qui concerne les montagnes, on trouve là-haut quelques temples antiques célèbres, dont certains pourraient receler des artefacts puissants ou prodiguer des bénédictions. Ça te semble assez ?

Alice acquiesce.

— D'accord. Je garde ma dernière question pour les missions. Rachel, ça t'aide à décider notre itinéraire ?

— Eh bien, dit Rachel, personne ne devient Commandant en jouant toujours la sûreté. J'ai envie de visiter ces temples.

Elle ricane en voyant Dwayne soupirer :

— Voyons dans quels ennuis on va plonger en essayant de semer les morts-vivants vers le nord.

— Très bien, dit Alice, je pense que la prochaine fois je demanderai à Igrid d'enquêter sur ces temples, en posant une question sur les missions spéciales qu'on y trouve, mais pour l'instant je vais demander à Bortis d'arrêter de travailler à étendre mon réseau, et de plutôt s'efforcer de nous en garantir une, là-haut.

Alice retourne son livret, puis prend les deux dés de Bortis (un de base, plus un second parce qu'il est maître espion). Elle fait un jet pour la **commission à long terme**, obtient un **1** et un **4** – et coche deux segments. Au moins Bortis n'a pas été blessé, et la mission spéciale sera probablement prête, avant que la Légion arrive dans les montagnes.

— Bon, dit Alice, c'est terminé pour moi.

ACTIONS DE CAMPAGNE

— Je pourrais donner un **coup de pouce** à l'action QUARTIER LIBRE, pour remonter un peu notre moral catastrophique, dit Dwayne.

Juan intervient :

— Notre **moral** a certes pris un coup, mais tu as toujours droit à deux actions gratuites. Le **moral** a baissé – il est juste au-dessus de la tranche moyenne – mais c'est inutile d'y consacrer une action de plus.

— Mais un coup de pouce à QUARTIER LIBRE améliorerait aussi la réduction du **stress**. Comment s'en sort la Légion de ce point de vue là ? demande Dwayne.

Juan passe en revue le livret du Second et se mordille la lèvre d'un air pensif.

— Sans coup de pouce, la plupart des personnels seraient à 2 stress ou moins. Ça représente un tiers des jauges de stress, mais c'est encore jouable.

— Très bien. Il me faut des **provisions** et des **chevaux** supplémentaires pour tenir sur la Longue route. Je n'ai plus beaucoup de choix pour le reste des actions. À quel point on est mal si on ne soigne pas la troupe avec REPOS ET RÉCUPÉRATION ?

Juan consulte son livret de Second.

— J'ai une marge d'une escouade actuellement, mais nous aurons probablement à RECRUTER plus de Légionnaires aux mines. Ce sont les Spécialistes qui posent problème. La marquise est blessée, c'est un peu gênant pour le jet d'engagement des missions d'assaut si on en obtient une. Mais on pourra envoyer la Sniper. Et le Scout Fer Azur Montant est légèrement blessé aussi… une blessure de niveau 1. Un REPOS ET RÉCUPÉRATION remettrait tout le monde sur pied. Que prévois-tu pour les missions, Commandant ?

— Je vous complique la tâche avec cette histoire d'itinéraire par le nord. Disons qu'on va se concentrer sur les missions d'assaut, pour améliorer le moral, déclare Rachel.

— Parfait, dit Dwayne. Je vais probablement devoir cramer mes **réserves**. On pourra demander des missions logistiques, autour des mines de Barrak ?

— Marché conclu, approuve Rachel.

— OK. Alors voilà les **actions de campagne**, dit Dwayne en s'adressant à Juan. Je vais déclencher une action QUARTIER LIBRE classique. Ça permet d'éliminer 3 **stress** chez tous les Légionnaires, et de gagner 2 points de **moral**.

Juan note l'amélioration du moral, puis fait le tour des livrets des Légionnaires pour réduire leur stress.

— Sam, demande Dwayne, pour ma seconde action je compte ACQUÉRIR quelques **chevaux**. Quelle est la valeur de **prospérité** de Plainevast ?

Sam vérifie les informations concernant cette étape.

— Deux pour la plupart des acquisitions, mais deux dés de bonus pour les **provisions** et les **chevaux**.

— On dirait que j'ai choisi le bon moment pour me réapprovisionner, dit Dwayne en réunissant quatre dés pour son jet. Waouh, un **critique**. J'obtiens quoi avec ça ?

Sam réfléchit un moment.

— Tu as de la chance ! Quelques personnes vendent leurs biens en catastrophe avant de partir vers l'est, le plus loin possible des morts-vivants. Tu obtiens un très bon prix. Rajoute un cercle sur la ligne de **chevaux** : tu obtiens quatre utilisations au lieu de trois.

Dwayne note une dépense d'un point de **réserves** :

— D'accord, en échange d'un point de **réserves** à dépenser en plus, je veux une nouvelle action pour ACQUÉRIR des **provisions**.

Il lance ses quatre dés et obtient un **4**.

— Une qualité standard est suffisante pour des **provisions**, n'est-ce pas ? demande-t-il.

Sam acquiesce. Dwayne coche une seule case de **provisions**, mais celle-ci lui donne droit à 4 utilisations, grâce aux **charrois** de la Légion.

OUVRIERS ET ALCHIMISTES

— Bon… dit Dwayne. Sam, je souhaite entamer un nouveau projet pour faire travailler mes Ouvriers. Qu'est-ce que je peux faire pour améliorer la qualité de l'équipement de nos Bleus ?

Sam fronce les sourcils et se creuse un peu la cervelle.

— Normalement, ça dépasse le cadre d'une simple campagne. Ça représente des douzaines d'armes de qualité supérieure, qui prendront des mois à forger dans de telles quantités, sans parler du coût astronomique de ce projet. On pourrait créer un compteur de PROJET À LONG TERME de 12 segments, et à condition que tu trouves une source de métal de haute qualité ou que tu sois à un endroit où de l'équipement de qualité est disponible, comme dans certaines des forges de Barrak, tu pourras tenter un jet.

Dwayne fronce les sourcils, mais il trace tout de même le compteur dans ses notes.

— Ça m'étonnerait que j'aie les **réserves** nécessaires pour dégoter assez de métal de qualité bonne ou supérieure. Bon… Et pourquoi pas des alambics ? Est-ce que je pourrais demander à mes Ouvriers de travailler à la fabrication d'un alambic, qu'on pourrait charger à l'arrière d'un chariot ?

Sam ouvre grand les yeux.

— Tu attends quoi de ton alambic ?

— Peut-être améliorer la récupération du stress d'un point, sur une action de QUARTIER LIBRE ?

— Pourquoi pas, dit Sam. Tu peux créer un compteur de 6 segments.

— D'accord, je le coche une fois pour mes **ouvriers**. Pour finir, je souhaite faire un jet pour mon Alchimiste.

Plus tôt au cours de la campagne, Sam et Dwayne avaient discuté des Alchimistes. La Légion a fait face à certains des produits alchimiques de Pestilence, ainsi qu'aux limiers de Boucher, et a compris que de pouvoir retenir son souffle s'avérerait utile.

L'Alchimiste de la Légion a préparé des potions pour aider les troupes à y arriver. Le compteur de projet d'alchimie de 4 segments est déjà à moitié rempli. Dwayne lance un seul dé pour son unique Alchimiste, et obtient un **5**. Deux segments cochés, le compteur est rempli ! Il fait un nouveau jet et obtient un nouveau **5**. L'Alchimiste va subir 2 points de corruption. Dwayne le note sur son livret de rôle. Les potions sont prêtes, et l'Alchimiste souffre désormais de 3 points de corruption sur un maximum de 8. S'il y avait un second Alchimiste, la corruption pourrait être répartie entre eux, mais la Légion n'en a pas encore trouvé d'autre.

— Comment allons-nous gérer les potions ? demande Dwayne à Sam.

— Tu les notes sur une ligne vide de ton livret de Quartier-maître. Ça te donne droit à trois utilisations. Si tu en dépenses une sur une mission, tous les Légionnaires déployés seront dotés d'une potion.

— Excellent, répond Dwayne. Je pense que c'est tout pour mes actions.

AVANCÉE ET MISSIONS

— Bon, dit Rachel. Nous allons avancer sur la Longue route. J'ai une pression de 3. Dwayne, est-ce que tu dépenses des **chevaux** ?

— Oui, je dépense la dernière utilisation qui nous restait d'avant, plus une autre de ceux que nous venons d'acquérir. Cela nous en laisse trois de rab jusqu'à Barrak. Une fois là-bas, je tenterai de racheter des **chevaux**.

Rachel lance un dé pour la pression qui est descendue à 1, et obtient **5**. Elle ajoute deux coches sur le compteur de **temps** et informe Sam que le premier compteur est rempli. Sam consulte les capacités de ses Brisés sur leurs livrets. L'un comme l'autre vont gagner un nouveau moyen atroce de s'attaquer à la Légion.

— Avant de conclure pour ce soir, Rachel, quelle est ta priorité de missions ?

— On était tombés d'accord pour une mission d'assaut, je crois, dit Rachel. Autant garder le moral le plus haut possible en avançant.

— Tu dépenses un **rens** pour obtenir une mission spéciale ? demande Sam.

— Non, je pense que je vais garder mon **rens** jusqu'aux montagnes, répond Rachel.

— Très bien, de mon côté je vais m'assurer que les Brisés vous réservent de vilaines surprises pour la prochaine fois. Nous commencerons par une description de la région que vous traversez, suivie par les briefings de missions.

QUESTIONS À PRENDRE EN CONSIDÉRATION

Ce qui précède n'est fourni qu'à titre d'exemple. Réfléchissez à la façon dont vous pourriez modifier certains des jugements faits pour votre propre campagne :

- Auriez-vous donné à Alice l'occasion de modifier les questions de son espionne ? Jusqu'à quel point ?
- Quelles sortes d'avantages auriez-vous associées au **critique** obtenu sur le jet d'acquisition de ressources ? Auriez-vous changé la nature des chevaux, peut-être en offrant des crins-de-feu provenant de Montesoleil ? Ou auriez-vous proposé un tout autre avantage ?
- Un compteur de 4 segments est-il suffisant pour un projet alchimique comme les potions d'Apnée ? Ou bien, vu la courte durée de vie des Alchimistes, auriez-vous plutôt opté pour un compteur à 3 segments ?

RÉSUMÉ DE PHASE DE CAMPAGNE

- **Le temps passe.** Le **temps** et la **pression** augmentent de 1 point chacun sur le livret de rôle du Commandant. Le Quartier-maître doit obligatoirement dépenser **1 provisions** afin de nourrir la Légion, faute de quoi celle-ci perd 2 points de **moral**. Le Gardien des Chroniques expose ses récits de l'Histoire de la Légion (si suffisamment de Légionnaires ont péri).
- **Actions de campagne.** Le Quartier-maître déclenche les **actions de campagne**. La Légion obtiendra un nombre d'actions de campagne gratuites dépendant du **moral** de la troupe. C'est également à ce moment-là que les **ouvriers** travaillent sur les projets à long terme, que le Maître des espions (si vous en possédez un) déploie ses espions sur de nouvelles **commissions**, et que les Alchimistes peuvent être employés sur des projets d'alchimie.
- **La Légion avance.** Demandez au Commandant si la Légion va **avancer** vers le lieu suivant, et quel chemin elle va emprunter. Si la Légion avance, le Commandant devra faire un jet de **pression** afin de déterminer le **temps** écoulé. Le Quartier-maître peut dépenser des **chevaux** afin d'abaisser la pression de ce jet (une utilisation pour un point de pression en moins).
- **Priorité des missions.** Le Commandant décide quel **type de mission** privilégier dans la liste des types possibles là où se trouve actuellement la Légion. Cela ne garantit pas qu'une mission de ce type figurera dans le prochain lot proposé, mais en augmente nettement la probabilité.
- **Génération des missions.** Le MJ génère et enrichit les missions en combinant les résultats aléatoires des tableaux sur ses livrets et ce qui découle du déroulé de la campagne. Ce processus est détaillé page 314.



CHAPITRE 7
COMMENT JOUER

J'ai mal partout.

Hier, notre Toubib me déclara de nouveau apte au combat. Comme l'un des Lions fracassés avait été promu, le Second me prit en aparté, et m'entretint du besoin de remplir le poste laissé vacant. Je me dirigeai anxieusement vers la partie du camp réservée à leur escouade.

Les Lions m'avaient toujours semblé être des soldats hors du commun. La fierté de la Légion. Les meilleurs des meilleurs. J'étais soudain redevenue une adolescente timide, me demandant si j'allais être acceptée, ou si des regards glaciaux allaient accueillir les ordres de transferts. Leur chef – une Zemyati nommée Eleya – s'approcha de moi, et son visage de marbre se fendit d'un large sourire alors qu'elle m'envoyait une grande claque dans le dos. Le soir même, me dit-elle, nous allions festoyer.

Les Lions savent lever le coude. Pestilence était à nos trousses et des rumeurs circulaient à propos de détachements avancés qui rôdaient autour du camp. Malgré cela, nous franchîmes discrètement le périmètre, puis marchâmes une bonne lieue jusqu'à un village des environs, où Eleya réveilla l'aubergiste. Je ne sais pas ce qu'elle lui sortit, mais l'homme nous servit un verre. Puis un deuxième. Et un troisième. Mes joues brûlaient et je me sentais acceptée. La marche retour fut très agréable.

Nous sentîmes l'odeur âcre des composés alchimiques avant même de nous joindre au combat. Le camp subissait une attaque. Le Second tenait le flanc est et son escouade était sur le point de craquer. Eleya n'hésita pas une seule seconde. Trois d'entre nous avaient des armes au côté. Eleya dégaina sa dague rituelle. Nous nous jetâmes dans la mêlée.

Halètements. Panique. Cris d'avertissements. La mort évitée de justesse. Eleya encaissa un mauvais coup à l'épaule. Puis le combat prit fin. Nous échangeâmes des sourires. Jusqu'à ce que le Second nous demande où se trouvaient les Lions une heure avant. Les sourires s'évanouirent aussitôt.

Nous creusons des tranchées depuis ce moment. Des Légionnaires passent nous voir de temps en temps pour se foutre de nous. Nous répliquons par d'autres boutades, nous leur sourions et nous sourions entre nous. Il me semble bien que cette escouade va être un nouveau chez moi tout à fait passable.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

LA FICTION AVANT TOUT

Même si la structure de ce jeu est aussi stricte et régulée que peut l'être la vie de la Légion, il n'est fondamentalement qu'un moyen ludique de raconter une histoire. Vous choisissez ce que vous souhaitez voir figurer dans le récit, et tentez de l'amener en décrivant la fiction de chaque scène. Vous interagirez avec les règles pour déterminer les résultats après, et après seulement, avoir posé et clarifié le récit. Le terme décrivant cette manière de jouer est « **la fiction avant tout** ».

Les règles de ***Band of Blades*** sont là pour faciliter ce récit. Vous annoncez ce que fait votre personnage dans la scène que votre groupe et vous tissez collectivement autour de la table. Vous interagissez tout d'abord avec la fiction, en décrivant ce qui se passe, pour ensuite lui appliquer les règles (tels que les jets d'action) si et seulement si elles s'appliquent et sont pertinentes au vu de la situation. Vos choix ne sont contraints que par le contexte fictif dans lequel vous prenez vos décisions. Il est possible que le mécanisme à appliquer reste incertain tant que le contexte n'a pas été examiné de près.

Par exemple, plusieurs mécanismes de ***Band of Blades*** peuvent servir à réparer une baliste endommagée. Pour déterminer lequel utiliser, il convient d'établir au préalable la fiction :

- Si vous êtes en phase de campagne, vous ne courez aucun risque immédiat, et il se peut que vous soyez capable de réparer l'arme de siège sans problème. Toutefois, si les pièces à remplacer sont rares ou doivent être adaptées, peut-être devrez-vous passer quelques semaines à forger un nouveau ressort de torsion. Cela fait appel à la mécanique du PROJET À LONG TERME.
- Mais si vous ne pouvez pas attendre, et que vous vous trouvez dans une ville, alors il est possible d'ACQUÉRIR cette ressource auprès d'un maître forgeron. Il vous en coûtera peut-être une utilisation de **réserves** pour en trouver un assez compétent, mais le résultat sera rapide et sûr.
- Si vous êtes en mission et que les Putrides grimpent à l'assaut de la colline sur laquelle vous avez établi votre position, ne vous laissant que quelques instants pour changer la corde de la baliste, c'est une tout autre histoire. Vous pourriez avoir à **BRICOLER** un bout de corde. Peut-être pouvez-vous tirer parti de **RECHERCHES** que vous avez menées sur le sujet, ou pourriez-vous **DIRIGER** votre escouade pour qu'elle effectue les réparations en urgence dont vous avez besoin.

De nombreuses approches sont envisageables, qui ne sont limitées que par les circonstances propres à votre récit. Une fois que vous avez établi ce qui se déroule dans la fiction, décider quels mécanismes utiliser est en général trivial. Mais si vous tentez de procéder à l'envers, le jeu peut devenir confus ou monotone. De même, si le jeu devient confus, il s'avère souvent utile de réexaminer ce qui se déroule dans la fiction.

Ne tentez donc pas d'imposer l'usage d'une règle particulière sur la fiction. Respecter le principe de la « fiction avant tout » vous garantit que tous les éléments du récit s'enchaînent naturellement, et permet aux joueurs de s'investir davantage dans l'histoire.

Ce jeu regorge d'outils ! Toutefois, privés de leur contexte fictif, ces outils sont inertes. Utilisez donc ceux qui sont adaptés à ce que vous tentez d'accomplir, en fonction de la fiction. Ce processus consistant à faire correspondre l'un des éléments de la caisse à outils fournie par le jeu à la tâche à accomplir vous demande de faire appel à votre jugement personnel et aux opinions des autres joueurs.

Au fur et à mesure que votre groupe se familiarisera avec les règles, vous vous forgerez votre propre opinion sur les outils les mieux adaptés à chaque circonstance. C'est très bien comme cela : déterminer quels outils employer et pour quelle raison peut s'avérer totalement créatif et gratifiant. C'est à votre groupe et à vous d'apprendre les options proposées par le jeu et de décider de la façon de les exploiter au mieux. Ce faisant, vous établirez vos propres précédents et développerez un style de jeu qui vous sera unique.



DÉCLENCHER LE JET D'ACTION

Le jeu est une conversation entre les joueurs autour de la table. Vous discutez, décrivez vos actions, parlez au nom de votre personnage, vous plaisantez et spéculez sur ce qui se passe ou pourrait se passer, etc.

Mais à un moment donné, la conversation bascule. Vous discutez toujours, mais en évoquant les règles et la manière correcte de les appliquer. Il est de la responsabilité du MJ de gérer ce changement de nature de la conversation, mais tous les joueurs peuvent le déclencher. Vous devriez invoquer un jet d'action lorsque l'une des situations ci-dessous survient :

- Un personnage joueur tente une action difficile qui pourrait s'avérer dangereuse ou pénible, ou rencontrer une opposition.
- Un PJ dirige ou donne des ordres à un PNJ ou à un groupe de PNJs, qui font face à une situation difficile ou périlleuse.
- Quelqu'un s'empare des dés et a visiblement très envie de faire un jet.

Le MJ devrait interroger les joueurs sur leur approche, laquelle déterminera quelle action ils devront employer. Il est également important de clarifier la position dans laquelle se trouve le joueur, ainsi que le degré d'effet qu'aura son action.

> *— Nous devons pénétrer dans ce dépôt d'armes pour récupérer les équipements que nous avions laissé derrière dans une cache.*
>
> *— Très bien, comment procédez-vous ? Toute la zone grouille de morts-vivants.*
>
> *— Nous allons* RECONNAÎTRE *l'intérieur du dépôt et contourner les morts-vivants qui s'y trouvent.*
>
> *— D'accord, cela me semble risqué. Ces créatures sont là spécifiquement pour arrêter les intrus dans votre genre. Votre effet sera limité – vous pouvez pénétrer sur le site, mais vous n'aurez pas encore rejoint le bon bâtiment.*

Tous les joueurs autour de la table peuvent contribuer – en clarifiant leurs intentions et actions, en suggérant d'autres positions ou degrés d'effets, voire en proposant de nouvelles approches plus ou moins dangereuses. Une fois que tout le monde est satisfait, vous pouvez passer à la résolution mécanique, laquelle consiste à réunir les dés et à faire le jet.

Mais ne procédez pas à un jet sans avoir d'abord suivi le processus consistant à définir une position et un effet cohérents.

Si un joueur souhaite éliminer un mort-vivant titubant vers lui d'un seul coup de fusil, quels sont la difficulté et le danger associés ? La position est-elle contrôlée, risquée ou désespérée ? Que risque le personnage ? Prendre un moment pour tout bien remettre dans le contexte vous permet d'obtenir un résultat plus naturel, en donnant du sens à la fiction. Plus les choses seront claires avant le jet, moins vous aurez à vous demander « Et maintenant ? » pour définir les conséquences.

Faire un jet d'action, c'est présumer que les choses ne sont jamais complètement sûres. Les situations peuvent changer, certaines choses ne pouvant jamais être anticipées. Il existe toujours un risque de blessure, de complications, d'occasion perdue, de terminer dans de sales draps. Mais les personnages progressent malgré tout. Le résultat **4/5** est souvent suffisant pour atteindre un objectif… mais avec un prix à payer.

L'ennemi riposte-t-il à votre tir ? Les deux combattants luttent-ils pour leur survie ? Alors la position est probablement désespérée. Sur un résultat de **4/5**, le joueur atteint son objectif, certes, mais avec des conséquences graves ! Il inflige une blessure létale, mais en subit une en retour.

Pour certains, « subir une blessure létale » ne sonne pas comme un succès. Mais dans *Band of Blades*, le jet d'action couvre l'intégralité de l'échange. Il décide à la fois de l'issue de l'action du PJ et de celle de l'ennemi. Cet ennemi tente lui aussi d'accomplir quelque chose, et un succès partiel signifie qu'il y est parvenu, lui aussi.

Si des conséquences moins immédiates sont mieux adaptées, le MJ peut utiliser un compteur. Ainsi, un éclaireur obtenant un résultat de **4/5** sur un jet de RECONNAÎTRE n'est pas forcément repéré : peut-être entame-t-il un compteur d'« alarme ». Cette technique vous permet de maintenir la tension sur une plus longue période. Lorsque vous cochez ces compteurs, vous devez expliquer les conséquences fictionnelles. Peut-être le Corbeau mort-vivant, après avoir détecté une ombre mouvante, a-t-il échoué à trouver immédiatement le personnage ; mais il fait un signe de la main à ses Putrides, leur commandant de se disperser pour entamer les recherches.

Survivre jusqu'à Dague-en-Ciel est une lutte de tous les instants – rien n'est gratuit. La Légion doit aller chercher chacune de ses victoires, sous la pression de la marée des morts-vivants et malgré les réticences des citoyens apeurés de l'Aldermark. Les PJs disposent de ressources (telles que le stress ou l'armure) pour atténuer les conséquences de leurs actions. Les joueurs auront des choix difficiles à faire : à quoi vaut-il la peine de résister, avec un stock de stress limité ? Quand prendre un coup à la place d'un camarade d'escouade, quand accepter un Pacte avec le Diable, et ainsi de suite.

La coopération est un outil très utile permettant de tirer plus de vos maigres ressources et peut modifier la position, améliorer l'effet, vous donner de meilleures chances de succès, ou permettre de répartir les dégâts.

Demandez-vous ce que risque le PJ, et déduisez-en la position. Si le personnage risque une blessure létale, alors sa position est probablement désespérée. Avant le jet, montrez les PNJs en action, sur le point d'infliger un coup quelconque au PJ, afin de souligner les risques encourus.

> *— Le Limier te fonce droit dessus. Ta ligne de tir est bien dégagée, mais si tu rates ton coup, il te rentre dedans à pleine vitesse, mâchoires grand ouvertes. Ta position est désespérée, ton effet important.*

Soyez attentif à la position, car la différence de niveau de menace peut rapidement rendre les conséquences catastrophiques. Même avec un résultat de **4/5**, une position désespérée face à une menace plus élevée de deux niveaux que vous est susceptible de vous infliger une blessure de niveau 5.

Jouez sur tous ces leviers – la position, l'effet et les conséquences – pour trouver le bon réglage. En tant que MJ, évitez les décisions unilatérales – demandez au reste du groupe ce qu'il en pense. La situation est-elle désespérée ? L'effet devrait-il être limité, ou bien l'affaire peut-elle être réglée d'un coup ? En posant des questions, vous établissez un consensus sur le déroulement du jeu et vous apprenez ce qui fonctionne pour votre groupe.

POURQUOI PROCÉDER AINSI ?

Nous pourrions simplement faire avancer les choses par la discussion, sans faire appel aux dés. Le fait est qu'en tant qu'êtres humains, nous avons tendance à rechercher le consensus. C'est une bonne chose, cela aide à souder le groupe, à définir les enjeux et à créer un récit partagé. Mais si nous réglions toutes les choses de cette manière, nous saurions à l'avance ce qui va se passer avant même que les personnages ne soient confrontés au danger. Or nous voulons aussi parfois être surpris, être encouragés à prendre plus de risques ou à adopter de nouvelles approches, y compris par des revers inattendus.

Le jet introduit de l'aléatoire. Il nous dit quels sont les coûts associés à nos choix. Il soulève de nouveaux problèmes et difficultés, et nous force à relever ensemble de nouveaux défis. Si nous jouons avec des dés, c'est parce que nous acceptons volontiers l'idée qu'ils puissent nous surprendre, nous défier – ou nous trahir.

Quand l'un des mécanismes de règles se déclenche, le groupe s'implique encore davantage comme auteur collectif du récit, le temps d'établir la position, de définir les menaces et de déterminer les résultats possibles – jusqu'à ce que soudain, le « mode auteur » se désactive et que les joueurs redeviennent des membres du public, assistant, fébriles, au dénouement d'une scène. Tout le monde retient son souffle en attendant de voir exactement ce que les dés vont dicter.

COMMENT CHOISIR UNE ACTION

Un jet d'action est en général nécessaire quand le personnage concerné est déjà en mouvement, confronté à un résultat incertain en raison d'une difficulté ou d'un obstacle.

Tout ce qu'il fait dans la fiction déterminera quel score d'action utiliser pour le jet. Le joueur est parfaitement libre de changer de mode d'action pour faire appel à un score d'action différent – pourvu que son personnage effectue bien cette nouvelle action dans la fiction.

> *Par exemple, Bûcher Rouge Frappant souhaite que les Loups ardents chargent une Horreur. Il n'y a qu'un léger problème : les Loups ne veulent pas mourir. Le MJ demande comment Bûcher va tenter de les convaincre.*
>
> *— Je leur hurle de se tirer les doigts, sinon on va tous y laisser notre peau !*
>
> *Juan décrit ici une action de discipline, c'est donc le jet qu'il va tenter. Il pourrait très bien changer d'avis et dire :*
>
> *— Oh, je ne suis pas très doué pour discipliner mes troupes. Je vais plutôt les diriger.*
>
> *Mais le simple fait de vouloir utiliser une autre action est insuffisant – c'est ce que vous faites dans le récit qui détermine l'action de votre jet.*

Parfois, plusieurs actions différentes pourront convenir à une même situation. Tant mieux ! Le joueur peut choisir son mode d'action, et le MJ détermine la position du jet en conséquence.

> *Bûcher demande s'il pourrait utiliser sympathiser au lieu de discipliner.*
>
> *— Je suis le membre de l'escouade ayant le plus d'expérience. Je balaye du regard tous mes camarades et leur rappelle que nous sommes les Loups. Nous avons toujours été les premiers dans la mêlée. Nous avons affronté des situations tout aussi difficiles, et nous ferons face à bien pire à l'avenir. Nous devons rester unis, autrement nous signons notre arrêt de mort.*
>
> *Le MJ lui précise qu'un jet de sympathiser est contrôlé, mais avec un effet limité. Bûcher Rouge Frappant peut certes tenter de jouer sur la corde sensible, mais la présence de l'Horreur est un facteur déterminant. Juan décide d'opter pour le score d'action le plus avantageux de Bûcher, et de se dépasser pour obtenir un meilleur effet, au lieu de se contenter de discipliner.*

Le choix final de Juan change l'action sur laquelle le jet est basé, ainsi que sa position et son effet. Le joueur a en définitive le choix de l'approche adoptée pour résoudre la situation en cours.

Vous trouverez plus de détails sur chaque action, sur la façon de les utiliser, ainsi que sur des résultats possibles pour certaines positions, à partir de la page 274.

DANGER ET STRESS

Il peut vous sembler, au premier abord, que les PJs sont invincibles – les morts-vivants troupiers de base ne représentent pas une grande menace pour un Légionnaire bien préparé, qui dispose en plus de nombreux moyens d'atténuer ou d'éviter les conséquences qui le frappent. Vous pouvez alors avoir l'impression que les PNJs ennemis ou les menaces diverses n'ont pas d'impact réel. Ne vous en faites pas : en dépit des ressources dont les PJs disposent, la réalité est que les chances ne sont pas en leur faveur. Le système du stress ne fait que leur donner un mince espoir de survivre là où ce serait normalement impossible, et donc d'atteindre leurs objectifs à long terme.

L'intérêt de décrire de graves conséquences – blessures ou autres – affectant les personnages réside autant sinon plus dans la description elle-même que dans le fait de les infliger réellement. Cela nous montre ce qui se *pourrait* se produire dans la fiction. Ces menaces, *même si ces derniers y résistent et, au final, les évitent,* accroissent la tension et influent autant sur le récit que les actions des personnages.

— Le sortilège de la Sorcière d'ombre te paralyse des pieds à la tête !

— Tu entends le doux son de tes côtes qui se brisent quand l'Horreur te frappe au flanc.

— Tu peux pratiquement voir son cœur se briser quand elle se rend compte que tu lui mens.

Prononcer à voix haute ces horribles possibilités rend le monde plus dangereux, plus viscéral, plus vrai. Alors seulement, le joueur peut décider de faire son jet de résistance et vous dire : « Non. Ce n'est pas si grave. Je vais encaisser du stress à la place, autant qu'il en faut. » C'est stimulant et encourageant. C'est le moment où le Légionnaire se dresse fièrement face à l'injustice du monde qui l'entoure et proclame : « Pas aujourd'hui ! »

Vous devriez décrire les résultats nocifs avec autant d'emphase que vous le souhaitez, mais ne pas chercher à les infliger systématiquement. Au lieu de simplement dire : « Tu subis une blessure de niveau 3 », décrivez comment le jet d'acide caustique asperge le personnage des pieds à la tête, causant l'apparition de cloques sur sa peau qui le font se rouler par terre de douleur. La blessure se manifeste ainsi clairement dans cette description. Une fois les choses ainsi posées, le joueur se soucie un peu plus d'y résister : « Oh, sûrement pas. Je coche mon armure à la place. » Mais pour qu'il soit vraiment en mesure d'évaluer s'il convient de subir du stress ou de dépenser ses ressources limitées, il est nécessaire de bien lui décrire le résultat. Chaque cycle de menace et de résistance mène à un nouveau résultat fictionnel, qui vous conduira à de nouveaux tournants intéressants dans le récit.

DANGER LIÉ À UN PNJ

La sévérité des conséquences d'une action est relative au danger que constitue l'opposition. Pour un résultat normal, les adversaires les plus faibles vous infligent des niveaux de conséquences moins élevés.

Par exemple, si les Légionnaires tentent de maîtriser un PNJ que vous avez décrit comme un simple réfugié enrôlé de force dans la résistance locale, alors les conséquences pourraient être d'être frappé au visage, ou d'être plaqué au sol.

Mais elles pourraient être toutes autres, si, à la place d'un réfugié hagard, vous affrontiez Lugos, l'assassin mécanoïde. Tenter de le ceinturer pourrait avoir comme conséquence une lame enfoncée droit en plein cœur d'un PJ par un de ses bras à pistons mécaniques.

Les PNJs ne possédant ni caractéristiques, ni scores d'action, c'est la sévérité des conséquences, combinées à la position et l'effet des jets d'action des PJs, qui concrétise leurs différences en termes de danger et de menace.

Un PNJ dangereux peut prendre l'initiative. Décrivez aux joueurs ce que le PNJ est sur le point d'accomplir, puis demandez-leur ce que leur personnage compte faire.

> *— Le Dévoreur renifle deux fois quand vous entrez et vous repère, alors que vous êtes encore de l'autre côté de la cour. Il prend son envol et fond immédiatement sur votre escouade. Que faites-vous ?*

Le prochain jet d'action d'un PJ vous indiquera à quel point la manœuvre du PNJ est un succès. Un jet d'action a cette double finalité : déterminer simultanément l'issue des actions d'un PJ et du (ou des) PNJs.

Si le PNJ est vraiment le maître de la situation, annoncez aux joueurs ce qu'il a déjà accompli, puis demandez-leur s'ils veulent y résister.

> *— Tu enfonces la porte de la chapelle à coups d'épaule, et tu aperçois Viktoria Karhowl, penchée au-dessus de l'autel profané, sur lequel est étendu le sergent que vous êtes venus sauver. Elle abaisse un levier, et aussitôt un fluide ichoreux s'écoule dans les tubes plantés dans le cou du sergent. Il se met à hurler et ses chairs commencent à se déformer. Souhaites-tu résister à la corruption de ton sergent ?*

Le ton de votre campagne sera largement déterminé par ce que les jets de résistance pourront y faire. Peut-être un jet salvateur infligera-t-il au personnage qui résiste une partie de corruption que le sergent allait subir – « *Vous arrachez les tubes à temps, mais vous vous retrouvez trempés d'ichor* ». Peut-être choisirez-vous un ton plus héroïque, et de telles résistances seront alors capables d'éviter entièrement le problème. Certains groupes de joueurs préfèrent des dangers plus élevés auxquels il est relativement plus aisé de résister, percevant cela comme une façon d'épicer le jeu.

Vous n'êtes pas obligé de vous décider immédiatement pour une approche ou une autre. Soyez flexible et laissez les choses évoluer en fonction de ce que le groupe apprécie le plus. Au cours du jeu, vous établirez des exemples et des précédents qui définiront le ton de votre campagne et ce que vous pourrez en attendre.

IL Y A TOUJOURS DES CONSÉQUENCES

Quel que soit le résultat d'un jet, celui-ci modifie toujours la situation et la fiction. Il n'existe pas de situation dans laquelle « rien ne se produit » en conséquence d'un jet. Comment cela fonctionne-t-il ?

Le résultat « échec » sur les jets d'action (**1-3**) n'est pas simplement un « raté ». Les actions des personnages ont des résultats tangibles. Quelque chose s'est produit qui a modifié la situation. Sur un échec contrôlé, le personnage détecte une faille dans son approche, et peut décider de se replier ou de retenter sa chance dans une situation risquée. Sur un échec risqué, le personnage subit une conséquence plus ou moins problématique. Les choses empirent. Sur un échec désespéré, la menace l'emporte et engendre une situation catastrophique.

Les personnages accusent le coup, les conséquences sont là, et la fiction a évolué après chaque jet. Lorsque vous tendez la main vers les dés, c'est pour que quelque chose d'intéressant se produise (en bien ou en mal).

INTRODUIRE LES RÈGLES AU BON MOMENT

Même si vous n'utilisez que le mécanisme de base du jet d'action et oubliez tous les détails supplémentaires et toutes les exceptions, le système continuera à fonctionner sans problème. Si vous utilisez tous les outils qu'il met à votre disposition, le jeu n'en sera que meilleur, mais sans eux il ne s'écrasera pas en flammes.

Si vous souhaitez vous familiariser peu à peu avec les mécanismes du jeu, commencez par adopter pour tous les jets une position risquée et un effet normal. Laissez les facteurs d'effet de côté pour l'instant. Introduisez les jets de résistance quand quelque chose de négatif affecte un PJ et qu'il souhaite y résister. Lorsque le groupe commence à vous interroger sur le travail d'équipe et l'entraide, présentez-lui les actions de collaboration de groupe. Puis, lorsqu'il affronte des adversaires plus coriaces, voire très dangereux, introduisez les facteurs d'effets. Vous n'avez pas à tout expliquer d'emblée.

Le jeu est conçu pour être flexible, ce qui permet aux joueurs de reconsidérer leurs approches, d'injecter des flashbacks, et de discuter des problèmes quand ils se présentent. Il en est de même pour le récit. Ne vous sentez pas obligé d'atteindre la perfection, ni du premier coup, ni à chaque fois. Si vous annoncez quelque chose et vous rendez compte ensuite que c'était une erreur, alors revenez simplement sur vos propos. Ce n'est pas un drame.

— Je vous avais dit que Tourmente avait été envoyée sur le front de l'Ouest, mais j'avais tout faux. C'était censé être Pestilence.

— Ah ! Eh bien, ça change pas mal de choses. Message reçu.

Si vous hésitez sur la marche à suivre, choisissez la simplicité. Faite ce qui vous semble évident. Introduisez les différents mécanismes quand vous y serez prêt. Pardonnez-vous vos erreurs mutuelles.

ÉTABLIR DES PRÉCÉDENTS

Les PJs et les PNJs évoluent dans le même monde – ce qui vaut pour les uns vaut pour les autres. Si vous décidez que les minuteurs alchimiques peuvent être réglés avec une précision inférieure à la minute, alors cette règle s'applique également à toutes les bombes utilisées par les PNJs. Si vous établissez qu'un PNJ compétent peut tuer sur le coup une victime inattentive, alors les PJs en sont capables aussi.

Chaque nouveau jugement, chaque nouveau détail de la fiction que vous annoncez est désormais un nouvel outil mis à la disposition de tous les joueurs. Les précédents n'ont pas à être permanents – vous pouvez les faire évoluer au cours du jeu. Mais si vous le faites, c'est une arme à double tranchant : c'est valable aussi bien pour les PNJs que pour les PJs.

ABSTRACTION OU DÉTAILS ?

Band of Blades fonctionne normalement grâce aux détails spécifiques de la fiction. Par exemple, il peut être important de comprendre le fonctionnement exact des protections d'un temple. Cela semble mineur, mais la description des défenses – alchimiques par exemple – contribue à comprendre la position du jet d'action, les facteurs qui s'appliquent à son effet, tout comme les conséquences d'un échec. Donner un peu de chair ou de muscle aux petits détails du monde rend le récit plus fluide et facilite le déroulement du jeu.

Mais en d'autres situations, l'abstraction est préférable, voire nécessaire. Par exemple, les joueurs se demandent comment le petit village qu'ils traversent a pu survivre depuis le début de la guerre. Les habitants se sont-ils retranchés, en rationnant leurs ressources ? Se sont-ils abaissés à dévaliser les voyageurs ? Ont-ils désespérément besoin d'aide ? Le MJ pourrait créer et tenter de mémoriser les moindres détails, ou bien avoir recours à l'abstraction, en faisant un jet de chance rapide basé sur le score de prospérité du lieu de la carte le plus proche pour voir comment le village s'en est tiré. Si aucun détail spécifique n'a été établi au cours du jeu concernant le village, alors l'abstraction est un outil précieux.

En revanche, avoir recours à l'abstraction quand des détails ont déjà été établis risque d'être inutile, voire antifictionnel. Par exemple, les joueurs savent-ils peut-être déjà que ce village-ci a été le site d'une grande bataille et que la moitié des maisons ont brûlé. En pareil cas, il serait étrange de se servir de l'abstraction du score de prospérité pour faire le jet de chance. S'il est évident que le village est en ruines, le MJ l'annonce simplement. S'il reste une incertitude, le MJ peut toujours lancer 2 dés au titre de la « résilience aldermanie », plutôt que de se baser sur un score de **prospérité**.

Le même principe s'applique à la qualité des objets, des ressources, ou des mesures défensives. Ce n'est pas parce que les Chevaliers du Chêne noir constituent une menace de niveau 2 que tout leur équipement est de qualité supérieure. Si leurs armures sophistiquées ne les protègent pas d'une poudre alchimique, ou s'ils sont privés de leurs armes d'acier de qualité, leur niveau de menace pourrait baisser. La menace n'est qu'une abstraction qui indique la qualité *moyenne* des Chevaliers, dans des conditions normales.

Elle peut être utilisée pour représenter de nombreuses choses. Mais lorsque des détails spécifiques figurent déjà dans le jeu, ce sont ces derniers qui l'emportent sur l'abstraction et qui établissent ce qu'il en est vraiment. Vous n'avez pas à obéir à l'abstraction dans tous les cas. Les différentes abstractions – la menace, les réserves, le rens, les jets d'engagement – permettent au jeu de se concentrer sur ce qui importe vraiment : les choix et les actions des personnages joueurs, et leurs conséquences. Les jets d'action sont au cœur de ce système. Ne vous sentez donc pas contraint d'avoir recours aux abstractions si vous disposez de détails spécifiques.

LES ACTIONS EN JEU

Sur les pages suivantes, les 11 actions de base sont décrites en détail et agrémentées d'exemples de positions et de conséquences.



BRICOLER

Lorsque vous **BRICOLEZ**, vous altérez le fonctionnement d'un mécanisme existant ou vous en créez un nouveau. Vous pourriez désactiver un piège ; réparer une arme de siège ; amorcer une bombe alchimique ; bâtir des fortifications ; ou démonter une arme à feu. Vous pourriez dégonder une porte verrouillée (mais DÉMOLIR pourrait être plus adapté).

QUESTIONS DU MJ

- Avec quoi **bricoles**-tu ?
- Quels sont les outils normalement nécessaires ?
- Que veux-tu faire faire à l'engin ?
- Qu'espères-tu accomplir ?

Quand vous BRICOLEZ un mécanisme, vous démontez l'appareil, vous lui ajoutez des engrenages ou des fonctions alchimiques, vous remplacez certaines de ses pièces. Cette action recouvre les aspects mécaniques et physiques d'un appareil. Si un appareil est endommagé, c'est en général BRICOLER qui sert pour contourner ou réparer la panne.

Employez BRICOLER si vous souhaitez qu'un engin fasse ce qu'il est censé faire, mais au-delà ou en dehors des paramètres normaux. Vous pouvez ainsi déverrouiller une serrure, ou neutraliser un piège complexe qui vous barre la route. Vous pourriez modifier un fusil pour qu'il tire des munitions spéciales, ou construire un palan sommaire à partir d'une corde et d'un contrepoids pour déplacer une charge lourde.

Vous pouvez aussi employer BRICOLER pour saboter ou détruire un appareil, en provoquant un dysfonctionnement voire en le rendant impossible à réparer. Poser soigneusement des explosifs fait appel à BRICOLER, mais les lancer comme une arme au combat fait plutôt appel à DÉMOLIR. Vous pouvez également BRICOLER un minuteur alchimique pour faire détoner une bombe ou d'autres explosifs au moment opportun. Presque tous les pièges sont armés ou désamorcés avec BRICOLER.

Pour BRICOLER, vous devez avoir un accès physique à l'appareil, et au moins un équivalent plausible des outils requis. Vous pourriez être capable de crocheter une serrure à l'aide d'une épingle à cheveux au lieu d'un ustensile spécialisé, mais vous ne pouvez pas abattre un mur sans une scie, une masse ou des explosifs quelconques.

Les conséquences découlant de l'usage de BRICOLER varient du mécanisme qui s'enraye aux doigts ou outils écrasés dans les engrenages, en passant par des complications causées par la découverte de pièges, des outils supplémentaires requis, ou du temps qui passe trop vite.

L'action de campagne PROJET À LONG TERME se sert souvent de BRICOLER. Si vous mettez la main sur les bons matériaux et que vous êtes prêt à y consacrer les efforts nécessaires, vous pouvez BRICOLER pour fabriquer n'importe quel engin souhaité, peut-être après avoir dû mener des recherches – un autre PROJET À LONG TERME – pour le concevoir, selon sa complexité. Il est tout aussi courant d'avoir recours à BRICOLER au milieu d'une mission pour réparer l'équipement endommagé.

CONTRÔLÉ

— Nous avons capturé et partiellement démonté Lugos, l'assassin mécanoïde. L'état-major nous demande de le réactiver, mais avant toute chose je vais lui greffer une bombe. Si on n'arrive pas à le contrôler, je tiens à pouvoir le faire sauter au moindre problème.

4/5 Complication mineure : — Tu places la bombe, mais pour garantir son efficacité, tu dois doubler la charge d'explosifs : si les choses tournent mal votre interrogateur sera dans le rayon d'action de l'explosion.

1-3 Repli ou occasion risquée : — Pour que la charge soit efficace, il est nécessaire de la placer à l'intérieur d'une partie de Lugos qui n'a pas encore été démontée. Tu vas devoir forcer quelques plaques d'acier trempé alchimiquement… Espérons qu'il n'y a pas de contre-mesure planquée...

RISQUÉ

— Je vais utiliser mes outils de démolition de qualité pour démonter prudemment la cuirasse de Lugos et étudier son fonctionnement.

4/5 Complications : — La bonne nouvelle : pas de gaz empoisonné. Pas d'explosion non plus. La mauvaise nouvelle : tu réussis à fixer la charge entre des sacs de composés alchimiques, des organes rabougris et des engrenages mécaniques. Mais tu déclenches par inadvertance un mécanisme, certainement une sécurité. Des engrenages pivotent et des câbles se resserrent et tu te retrouves avec la main piégée à l'intérieur. En prime j'ajoute également deux coches sur un nouveau compteur, « Lugos se réactive ». Tu veux résister à l'une ou l'autre des conséquences, voire aux deux ?

DÉSESPÉRÉ

— Pas question que je meure comme un abruti avec les doigts coincés dans ce machin. Je vais planter un pic de métal dans le ressort central et extirper ma main avant que le compte à rebours ne tombe à zéro. Si quoi que ce soit se met à bouger, je fais péter la bombe !

1-3 Blessure grave et complication majeure : — Ça va très vite. Lugos reprend vie au moment où tu plantes le pic, le ressort central se tordant à se rompre. Alors que la machine bondit sur ton Officier, tu appuies sur le détonateur. La charge explose et atteint Boryevich de plein fouet. Il subit une blessure de niveau 4 : « Ouvert en deux », et toutes les autres personnes dans la tente sont criblées d'éclats, blessure de niveau 2 « Shrapnel ». Lugos gît au sol, en pièces détachées. Tout ce travail n'a abouti qu'à un carnage, mêlant sang et engrenages !

COMBATTRE

Lorsque vous **COMBATTEZ**, vous engagez le combat au corps à corps contre un adversaire hostile. Vous pourriez le frapper ou lutter ; manier une arme de corps à corps ; utiliser un pistolet à courte portée (mais **TIRER** pourrait être plus adapté). Ou bien tendre une embuscade à un adversaire (mais **RECONNAÎTRE** pourrait être plus adapté).

QUESTIONS DU MJ

- Comment COMBATS-tu ta cible ?
- Quelles armes utilises-tu ?
- Comment évites-tu la contre-attaque ?
- Qu'espères-tu accomplir ?

Lorsque vous COMBATTEZ quelqu'un, ce n'est pas à sens unique. Vous attaquez et vous vous défendez, avec vos poings, des armes blanches ou des armes à feu. Que vous COMBATTIEZ pour vous rapprocher d'un ennemi, survivre à une charge, ou mettre fin à un combat – il s'agit toujours d'un affrontement féroce.

Si votre objectif est de causer une diversion, vous pourriez plutôt INFLUENCER. Si vous vous glissez dans le dos de quelqu'un et souhaitez le mettre hors d'état de nuire avant même que le combat n'ait commencé, vous devriez plutôt opter pour RECONNAÎTRE. Si vous posez des explosifs pour détruire un bâtiment, vous devriez plutôt envisager BRICOLER ou DÉMOLIR.

En règle générale, les conséquences découlant d'un COMBAT vous sont infligées par votre ennemi. Plus celui-ci est dangereux, plus votre position en sera dégradée – et plus les conséquences seront graves. Le plus souvent, elles consisteront en blessures et éventuellement en corruption.

Si vous êtes au cœur de la mêlée et souhaitez tenter autre chose que COMBATTRE, vous risquez de devoir subir une conséquence au préalable – vous pouvez l'accepter ou tenter d'y résister (ou demander à un camarade d'escouade de la subir à votre place). Ce n'est pas parce que vous tenez vraiment à DISCIPLINER un Bleu, qu'il cessera pour autant de vous rouer de coups le temps de votre sermon. Si vous croisez le fer avec l'un des Chevaliers du Chêne noir, vous pourriez avoir à COMBATTRE simplement pour vous dégager avant de pouvoir battre en retraite avec PARCOURIR (à moins que vous ne subissiez une blessure alors que vous éloignez, quitte à dépenser votre armure ou à résister).

Si vous vous battez au corps à corps aux côtés de vos camarades d'escouades, alors vous COMBATTEZ. Par contre, si vous leur donnez des ordres mais ne participez pas vous-même au combat, vous les DIRIGEZ.

CONTRÔLÉ

— Je porte une armure de qualité et il n'y a qu'un Putride isolé en face de moi. Je suppose que ma position est contrôlée ? Je vais le renvoyer d'un seul coup en enfer, d'où il n'aurait jamais dû sortir.

1-3 Repli ou occasion risquée : — La créature se jette sur toi plus rapidement que tu ne l'avais prévu et ton coup lui passe au-dessus de sa tête. D'une main, elle s'agrippe désespérément à ton bras armé, et de l'autre essaye de t'arracher la peau du visage. Est-ce que tu veux persévérer en tentant une action risquée ? Ou alors, tu peux lâcher ton épée, reculer de quelque pas et dégainer ton pistolet pour tenter un tir de précision qui mettra fin au combat, mais ça sera tirer et pas combattre.

RISQUÉ

— Je me jette sur le Sac-de-tripes, bouclier en avant, pour essayer de le repousser loin de l'escouade. Je n'ai pas besoin de le tuer, mais simplement de l'éloigner des Bleus avant qu'il n'explose.

4/5 Blessure, corruption et complication : — Tu le repousses d'au moins dix pas, et tu perçois les grondements de son estomac suivis du bruit déchirant des chairs qui explosent dans une pluie d'acide et de bile. Tu subis une blessure de niveau 2 (puisque vous êtes du même niveau de menace), et l'acide puant t'inflige aussi 2 points de corruption. Pour finir, un nuage caustique s'est créé autour de toi, et tu dois fermer les yeux sauf à risquer de les perdre complètement. Mais au moins, les Bleus sont sains et saufs. Peut-être veux-tu résister à un ou plusieurs de ces effets ?

1-3 Perte d'opportunité : — Tu te précipites sur le Sac-de-tripes, en tentant de bousculer des épaules les Putrides qui se dressent entre lui et toi. Mais l'un d'eux s'agrippe à ton bouclier, un autre à ta jambe, et un troisième bloque ton bras d'arme avec un grognement affamé. Le temps que tu te dégages en pivotant, tu t'aperçois que le Sac-de-tripes se trouve au beau milieu de l'escouade. C'est raté pour le repousser sans danger.

DÉSESPÉRÉ

— Si je n'affronte pas cette Horreur immense, personne ne le fera à ma place. Je dégaine et j'essaye d'esquiver ses bras immenses pour me rapprocher et lui passer mon épée au travers du corps.

4/5 Blessure grave : — Tu parviens à enfoncer ta lame jusqu'à la garde dans l'un de ses corps, mais il se contorsionne et te balance un coup de poing énorme, formé de cinq bras humains. Tu t'envoles sur dix pas, en subissant une blessure de niveau 4 « Torse défoncé ». (Vous êtes de menace égale, mais il possède l'avantage de l'échelle, donc tu prends un niveau de blessure en plus.) Heureusement que tu portes cette armure lourde !

DÉMOLIR

Lorsque vous **DÉMOLISSEZ**, vous déchaînez une force brutale, ou vous sabotez soigneusement, pour détruire un endroit, un objet ou un obstacle. Vous pourriez utiliser des armes de siège ; lancer ou poser des explosifs ou des composés alchimiques ; ou causer une diversion et semer le chaos (mais **INFLUENCER** pourrait être mieux adapté) ; ou bien tenter de dominer un ennemi par la force brute (mais **COMBATTRE** pourrait être mieux adapté).

QUESTIONS DU MJ

- Que DÉMOLIS-tu ?
- Comment domines-tu cet obstacle ?
- Qu'espères-tu accomplir ?
- Quels outils utilises-tu ?

Lorsque vous DÉMOLISSEZ quelque chose, vous le détruisez pour qu'il ne soit pas facilement réparable, le plus souvent en produisant un certain vacarme, beaucoup de débris, du feu, une inondation, ou tout autre dégât collatéral. Un sabotage soigneux évite ou cache ces désagréments, de façon à ce que les dégâts ne soient pas immédiatement évidents, mais l'objet de votre attention n'en est pas moins brisé.

DÉMOLIR un appareil permet de s'assurer qu'il ne fonctionne plus. Le plus souvent, cela ne prend pas longtemps. Si vous souhaitez que l'appareil continue à fonctionner, mais d'une façon altérée, vous devriez plutôt le BRICOLER. Vous pouvez DÉMOLIR autre chose que des appareils : abattre une fortification, faire sauter une porte de ses gonds, ou fracasser une relique corrompue, tout cela relève de la DÉMOLITION.

Pour déterminer l'effet d'une action de DÉMOLITION, l'échelle est importante. Par exemple, si vous souhaitez détruire une arme de siège des morts-vivants, vous aurez besoin d'explosifs ou d'une équipe de sapeurs pour espérer avoir le moindre effet. Lorsque l'échelle est difficile à surmonter, vous pouvez exploiter une vulnérabilité de la chose que vous souhaitez détruire. Ainsi, DÉMOLIR la clef de voûte d'un pont est bien plus facile que de le démanteler pierre par pierre.

CONTRÔLÉ

— Très bien, j'ouvre cette tombe. Ça va me prendre un certain temps si on ne veut pas tout détruire à l'intérieur. Je sais que quelques-uns d'entre nous possèdent des kits de démolition. On va faire une action de groupe : tout le monde pousse la porte du caveau à mon signal. Dès qu'elle s'entrouvre ne serait-ce que d'un pouce, Beih va placer un coin dans l'ouverture à coups de marteau, pour éviter de perdre le terrain gagné si nous devons reprendre notre souffle.

4/5 Blessure mineure : — Ça marche, mais ça a été très dur. Tous ceux qui ont poussé prennent une blessure de niveau 1 : « Fatigué ».

1-3 Repli ou position risquée : — La porte ne cède pas. On dirait qu'il y a un joint étanche à l'intérieur. Peut-être pourriez-vous percer quelques trous afin d'égaliser la pression dans les deux salles, mais vu la manière dont la tombe a été construite, tout le bâtiment risque de s'écrouler. Tu veux toujours tenter le coup ou bien chercher un autre moyen d'y pénétrer ?

RISQUÉ

— C'est simple. Nous devons juste placer les charges, régler les minuteurs, puis rejoindre le talus de protection avant que les bombes n'explosent. Qu'est-ce qui pourrait mal tourner ?

4/5 Effet réduit et complication : — Ce mur était épais. Tout fonctionne comme prévu, mais au lieu de faire entièrement sauter un pan de mur, le trou obtenu ne peut laisser passer qu'une personne à la fois. De plus, vous avez fait un sacré boucan. Vous avez attendu que plus aucun mort-vivant ne soit à proximité, mais j'ajoute tout de même deux coches sur le compteur « Alarme. »

1-3 Position désespérée : — Boum badaboum ! Beaucoup de lumière, de bruit, de fumée et de poussière. Vous avez peut-être ouvert un trou dans le mur. Vous n'en êtes pas vraiment certain. Ce qui est certain, ces que ces deux Horreurs qui remontent le talus à toute vitesse seront sur vous dans quelques secondes. Que fais-tu ?

DÉSESPÉRÉ

— Si nous ne faisons rien, Boucher va finir par découper notre Élue en deux. Tu te souviens de la baliste touchée par les Cracheurs ? Ses bras ont été corrodés par l'acide, mais je tente quand même le coup. Je pivote l'arbre central pour viser Boucher, et je tire la goupille de déclenchement. C'est notre dernier espoir !

4/5 Blessure grave et complication : — Le carreau perfore les épaisses plaques d'armure de Boucher avec une telle violence qu'il en est jeté au sol. Mais la corde de la baliste cède sous la pression et vient te frapper cruellement. Tu subis une blessure de niveau 3 « Fouetté jusqu'à l'os ». Ah, et la baliste est désormais totalement détruite.

1-3 Complication majeure : — Le carreau dévie de sa trajectoire… et touche Shreya. Il lui arrache le bras qui tient la lance, et elle pousse un cri de douleur atroce. Boucher profite de cette opportunité pour la charger. À quelle vitesse peux-tu recharger la baliste ?

DIRIGER

Lorsque vous **DIRIGEZ**, vous coordonnez l'action d'une escouade ou un groupe de personne. Vous pourriez organiser une manœuvre de débordement pour encercler l'ennemi ; coordonner un tir ciblant la menace la plus pressante sur le champ de bataille ; ordonner aux personnes sous votre commandement de se préparer à charger. Ou organiser et commander votre escouade afin d'éviter une déroute (mais DISCIPLINER pourrait être plus adapté).

QUESTIONS DU MJ

- Qui **DIRIGES**-tu ?
- Que comptes-tu leur faire accomplir ?
- Pourquoi reconnaissent-ils ton autorité ?

DIRIGER consiste à donner des directives à un certain nombre de subordonnés, dans un but précis – qu'il s'agisse de mener une attaque, de se repositionner tactiquement, ou d'agir stratégiquement.

Vous pouvez DIRIGER une escouade pour lui ordonner d'accomplir n'importe quelle action ordinaire. En général, votre jet remplacera tout jet d'action que ses membres pourraient faire. Cela est donc pertinent quand l'action en elle-même n'est pas compliquée, mais que l'effet du groupe, en vue du but recherché, est incertain. Si toute l'escouade TIRE en même temps sur une énorme Horreur, il paraît évident qu'au moins l'un des Légionnaires va l'atteindre, là où des tirs désordonnés et paniqués pourraient presque être ignorés. L'action diriger est utilisée pour conférer à l'escouade le calme des vieilles troupes, à sa salve l'impact nécessaire.

Vous pouvez également DIRIGER l'escouade pour qu'elle attende votre ordre de tir, pour faire coïncider sa charge avec les actions d'un Spécialiste agissant en solo, ou plus simplement pour qu'elle entende votre ordre de retraite au milieu du chaos de la bataille.

Pour DIRIGER un groupe, celui-ci doit pouvoir communiquer avec vous et être prêt à écouter ce que vous avez à dire. Si l'une de ces conditions est contestée, alors cela pourrait dégrader votre position, voire vous empêcher de DIRIGER le groupe.

Cette action fonctionne bien en tandem avec la manœuvre de coopération **préparatifs**, décrite page 223.

CONTRÔLÉ

— Nous voilà débarrassés des éclaireurs ennemis et je ne vais pas leur laisser l'occasion de nous débusquer de nouveau, juste parce que Bûcher veut se griller une pipe. J'ordonne le couvre-feu à l'escouade. On monte le camp, et quand c'est terminé, on éteint toutes les lanternes. Et pas de feu non plus !

4/5 Blessure mineure : — L'escouade grommelle, mais exécute tes ordres. La nuit est glaciale sans source de chaleur. Tout le monde se pelotonne sous sa tente, sauf Fer Azur Montant, qui est de garde et n'ose pas dire qu'il a oublié ses bottes fourrées à la base. Au matin, il souffre d'une blessure de niveau 1, « Engelures ».

1-3 Repli ou position risquée : — Rien n'y fait. À peine les premières sardines plantées, tu aperçois la silhouette de l'un des éclaireurs morts-vivants qui se découpe au sommet d'une colline proche. Il y a une chance qu'ils ne vous aient pas encore vus, mais réussir à faire travailler tout le monde en silence et dans l'obscurité ne va pas être une mince affaire !

RISQUÉ

— Pas question d'attaquer cette Horreur de front. Nous allons la contourner pour l'attaquer sur deux côtés à la fois. « Hiboux Fantômes, si nous l'avons fait une fois, nous pouvons le refaire cent fois ! Harish, avec moi. Landgrave, nous chargeons dès qu'on t'entend tirer. Bûcher, prend quelques gars avec toi pour les amener de l'autre côté et évite de te laisser repérer à cause du tas de rouille qui te sert d'armure. Pigé ?

4/5 Complication : — Tu es prêt à frapper, mais aucun signal ne vient de la Landgrave. Elle vient de se faire sauter dessus par un Putride et elle est isolée ! Vas-tu la laisser se débrouiller seule, ou renoncer à charger, et revenir sur tes pas pour la secourir ?

DÉSESPÉRÉ

— J'empoigne ma dague zemyatie et j'adresse une prière au Dieu Vivant. Ça n'a absolument jamais marché, mais la tradition, c'est la tradition. Je vocifère pour surmonter le boucan des Maudits en approche et j'ordonne à l'escouade de concentrer son tir sur la Sorcière d'ombre. Nous n'allons pas gâcher notre salve !

4/5 Blessure grave : — Des flammes vertes s'échappent des blessures de la Sorcière qui commence à se décomposer. Le cri de joie de Malendhra est soudain interrompu et remplacé par un horrible gargouillis, quand elle est transpercée par la lance d'un Maudit. Elle subit une blessure de niveau 3 « Embrochée ». C'est bête, hein, vu qu'elle est la seule à pouvoir soigner une telle blessure !

1-3 Conséquence grave : — Le pire survient. Votre escouade fait feu, mais les Maudits s'interposent en suivant les ordres de la Sorcière et sont criblés de balles à sa place. Les survivants se jettent sur Harish et l'attirent, encore hurlant et se débattant, jusqu'à la Sorcière d'ombre. Alors que vous luttez pour votre peau contre les Maudits, elle lui grave sa marque sur le front, de ses ongles incroyablement longs et acérés.

DISCIPLINER

Lorsque vous **DISCIPLINEZ**, vous vous faites obéir par la force de votre personnalité. *Vous pourriez intimider ou menacer afin d'obtenir ce que vous souhaitez ; aboyer férocement des ordres pour que votre escouade serre les rangs (mais DIRIGER pourrait être plus adapté). Ou contraindre autrui à faire ce qui vous convient (mais INFLUENCER pourrait être plus adapté).*

QUESTIONS DU MJ

- Qui tentes-tu de DISCIPLINER ?
- Comment t'y prends-tu – quel est ton moyen de pression dans cette situation ?
- Qu'espères-tu obtenir de sa part ?
- Jusqu'où es-tu prêt à aller ?

Quand vous DISCIPLINEZ quelqu'un, vous ne vous souciez pas de ce qu'il veut. Vous lui dites quoi faire, en vous attendant à ce qu'il s'exécute – que votre cible soit poussée par la peur, le respect, ou tout autre facteur de motivation (qui constitue votre moyen de pression). Si vous tentez de vous entendre avec quelqu'un pour collaborer, sympathiser ou diriger sont sans doute mieux adaptés. Lorsque vous DISCIPLINEZ un ami ou un contact, celui-ci peut se mettre en colère ou se sentir méprisé, donc votre position pourrait être dégradée. Les conséquences courantes de la discipline peuvent inclure d'entamer des compteurs d'insubordination ou de représailles, et de briser des amitiés.

En règle générale, DISCIPLINER ne sert pas à faire en sorte que la troupe suive votre plan – cela se fait normalement et est plus facile avec diriger – mais à vous assurer son obéissance. Si les membres de votre escouade sont sur le point de céder à la panique en affrontant pour la première fois une Horreur de neuf pieds de haut à sept gueules, vous pouvez les DISCIPLINER afin d'éviter la déroute.

Vous pourriez avoir à DISCIPLINER un autre PJ. Demandez au joueur si son personnage a une raison de suivre vos ordres – peut-être peut-il être suffisamment intimidé, ou accepte-t-il simplement de respecter la hiérarchie. Si vous vous accordez là-dessus, vous pouvez alors faire votre jet pour savoir s'il fait ce que vous exigez. Si vous échouez, il ne vous obéira probablement pas, mais votre action lui nuira d'une manière ou d'une autre. Peut-être sera-t-il « Effrayé » (blessure de niveau 1), peut-être hésitera-t-il à un moment crucial, ou passera-t-il pour faible aux yeux des autres, et ainsi de suite. Souvenez-vous, la discipline n'est pas un contrôle mental, mais plutôt une interaction intense. Ce sont les autres joueurs qui jugeront si leurs personnages acceptent de suivre les ordres ou pas.

CONTRÔLÉ

— Hors de question que Bûcher s'endorme pendant son tour de garde ce soir. Je vais lui exposer par le menu les punitions infligées aux tire-au-flanc dans les unités sous mes ordres.

4/5 Complication mineure : — Tu parviens à l'intimider assez pour qu'il t'obéisse. À tel point qu'il demande à Vani de lui tenir compagnie. Vani va certainement traîner les pieds le jour suivant (blessure de niveau 1 « Fatiguée »).

1-3 Repli ou occasion risquée : — Malgré tes efforts, tu ne trouves pas l'occasion de tirer l'oreille de Bûcher discrètement, sans que le reste de l'escouade ne vous observe. Est-ce que tu souhaites l'humilier devant ses camarades ? C'est risqué. Qui sait ce qu'ils penseront de Bûcher, après cela.

RISQUÉ

*— Je vocifère à l'intention des Bleus : « Sortez-vous les doigts du c** ! Nous allons prendre ce bâtiment, avec ou sans Corbeaux dedans. À L'ASSAUT ! »*

4/5 Effet réduit : — Ils saisissent leurs armes et procèdent à une approche prudente de la position fortifiée. Ils avancent, mais par le chemin le plus sûr (et le plus lent). Vu la vitesse de la progression, j'ai donc tout le temps de cocher cet autre compteur… il se passe quelque chose dans le bâtiment,.

1-3 Complication et blessure : — Les Bleus saisissent leurs armes, la peur se lisant dans leurs regards, et se lancent à l'assaut. Tu parviens jusqu'au portail, avec deux autres Légionnaires, mais Harish prend une flèche dans le torse, et Vani s'arrête pour le traîner à l'abri derrière un chariot. Les voilà coupés du reste de l'escouade ! Que fais-tu ?

DÉSESPÉRÉ

— Je sais qu'il s'agit de l'un des nobles influents de la ville, et que je n'ai que très peu d'influence sur lui. Je sors mon couteau et je lui mets la lame sous la gorge pour lui filer une telle frousse qu'il accepte de nous obéir. Et au diable les conséquences !

4/5 Complication majeure : — Tu le terrifies tellement qu'il se met à sucrer les fraises. Il ordonne à ses gens de donner à la Légion tout ce qu'elle souhaite. Tu sais qu'il a trop peur pour tenter quoi que ce soit maintenant, mais il rendra la vie très difficile à la Légion si vous n'avancez pas immédiatement, et il va se servir de sa fortune pour vous harceler à Rivelevant.

1-3 Blessure grave et complication majeure : — L'un de ses gardes panique et te poignarde. Tu subis une blessure de niveau 3, « Intestins perforés ». Dans l'échauffourée, ta lame termine le travail que tes paroles avaient entamé. Le noble se vide de son sang devant toi, et vous êtes cernés par des gardes en colère et désorganisés. Je dirais même par une petite foule de gardes.

INFLUENCER

Lorsque vous **INFLUENCEZ**, vous manipulez quelqu'un en faisant appel à votre ruse ou votre charme ou à la logique. Vous pourriez mentir ouvertement à quelqu'un ; persuader un nigaud de vous croire ; contester certains faits qu'un officier vous reproche ; ou tenter de gagner l'affection ou de vous assurer l'obéissance de certaines personnes (mais SYMPATHISER ou DISCIPLINER pourraient alors être plus adaptés).

QUESTIONS DU MJ

- Qui tentes-tu d'**INFLUENCER** ?
- De quel bon argument disposes-tu dans cette situation ?
- Qu'espères-tu lui faire accomplir ?
- Est-ce que tu lui mens ?

Quand vous tentez d'INFLUENCER quelqu'un, ses pensées ou sentiments vous importent peu : vous manipulez la personne – que ce soit par votre charme, par des mensonges, ou en usant d'arguments qu'il ne peut pas facilement démonter. Vous tentez de lui faire accomplir ce que vous souhaitez, sans vous soucier de son consentement réel ou de ses besoins personnels. Vous pouvez INFLUENCER un ami ou un contact – ils seront probablement vulnérables à ce genre de tentatives – mais s'ils comprennent ce que vous essayez de faire, les conséquences seront sans doute plus graves que pour un inconnu ; ce qui peut rendre la tentative désespérée.

De plus, INFLUENCER quelqu'un ne relève pas du contrôle mental. Il vous faut d'abord une bonne raison, juste pour que la cible vous écoute. Cela pourrait venir simplement de votre charme, ou des preuves et raisonnements grâce auxquels vous étayez votre histoire. L'approche adaptée varie en fonction de la cible et des circonstances. Ce qui fonctionne sur une personne sera inefficace sur une autre. Si vous n'avez aucun argument valable, vous pouvez tenter d'inspirer la peur ou d'intimider par la discipline, ou d'établir une relation sincère avec SYMPATHISER.

Il n'est pas possible d'employer INFLUENCER pour changer les opinions d'une cible si celle-ci ne vous prête même pas attention. Aucun discours ne convaincra des troupiers morts-vivants d'ignorer votre présence. Cela étant dit, les morts-vivants les plus intelligents peuvent, dans de rares circonstances, se montrer prêts à négocier. De telles exceptions sont extrêmement rares, et ne se présentent que si ces morts-vivants ne sont pas directement soumis à l'influence de leurs supérieurs plus puissants.

Vous pouvez tenter d'INFLUENCER le personnage Légionnaire d'un autre joueur. Demandez à ce joueur si son personnage pourrait avoir une raison de se laisser INFLUENCER par le vôtre – peut-être parce que vous commandez l'escouade, ou qu'il a une dette morale envers vous, depuis que vous lui avez sauvé la vie lors d'une mission précédente. Mais si aucune raison plausible ne vous vient à l'esprit, vous serez incapable de convaincre qui que ce soit.

Notez bien qu'influencer peut aussi être employé pour tromper ou détourner l'attention. Revêtir l'uniforme d'un Chevalier du Chêne noir, ou se déguiser en l'un des Corbeaux de Pestilence, sont des actions couvertes par INFLUENCER.

CONTRÔLÉ

— Nos réserves sont presque épuisées et je sais que ce type me cache des choses. La Légion jouit d'une bonne réputation dans les environs, donc je vais utiliser cela comme argument – et je lui rappelle en plus que si la Légion échouait, les jours des habitants du coin seraient comptés, ce qui est absolument indéniable par ailleurs. Je veux qu'il accepte de me vendre la ***foudre noire*** *que je sais qu'il a planquée quelque part.*

4/5 Effet réduit : — Il pose devant toi trois cartouches, et te dit que c'est tout ce qu'il peut te proposer. Pas tout ce qu'il possède, juste tout ce qu'il peut te céder. À en juger par la peur qui se lit dans ses yeux, ça lui tord les tripes de te vendre même aussi peu, au risque de ne plus avoir assez pour protéger sa famille.

RISQUÉ

— Chef, vous n'êtes pas en état de mener l'escouade. Vous devez reposer votre jambe et voir un toubib. Confiez-moi le commandement et je m'occupe du reste. Vous pourriez rester ici avec Beih. Je pars avec la marquise Rodano et les autres, nous attaquons le campement sur la rive est et nous sommes de retour avant le crépuscule.

4/5 Complication : — Boryevich ne vous facilite jamais la tâche. Il accepte à contrecœur, mais il insiste pour que tout l'effectif te suive, ce qui signifie qu'il restera seul ici, incapable de se défendre, pendant votre absence.

1-3 Complication : — Tu n'aurais jamais cru que le Zemyati placerait sa fierté avant le succès de la mission, mais voilà : « Pour qui tu te prends, Garossi, à donner des ordres à ton supérieur ? » Il se relève en boitant et donne le signal du départ. Il est le seul à croire que c'est une bonne idée. Je crée un compteur de 4 segments intitulé « Moral en berne », et je lui ajoute deux coches.

DÉSESPÉRÉ

— « Non, chef, » je lui sors, « le Bleu Katu n'était pas dans mes quartiers la nuit dernière quand le feu s'est déclaré. Je le jure, chef, je ne sais pas comment ses casseroles sont arrivées sous ma tente. » Ouais, je lui mens ouvertement, mais je ne vais sûrement pas laisser Katu porter le chapeau, alors qu'il voulait seulement me préparer une soupe revigorante avec les épices du Quartier-maître.

4/5 Blessure grave : — L'Officier te dévisage et se rend très bien compte que tu lui mens, mais il n'a pas de preuve contre Katu. En revanche, contre toi… « Le camp est fichu et il nous en faut un nouveau avant la nuit. Je prends l'escouade avec moi. Soldat, tu restes ici et tu nous creuses une nouvelle tranchée – à toi tout seul. » Quand tu as terminé, tu as une blessure de niveau 3, « Sur les rotules. »

1-3 Complication majeure : — Houlala ! Boryevich est fou furieux : « Bûcher, sale menteur de mes deux... Parfait, tu tiens à couvrir Katu, vous pouvez vous racheter ensemble. Tu vas trimballer tous son matos pour le restant de la mission – on ne voudrait pas qu'il égare le reste encore une fois, hein ? Katu, puisque tu auras le pied léger, c'est toi qui vas marcher en tête. ».

PARCOURIR

Lorsque vous **PARCOUREZ** une distance dans l'une des trois dimensions, vous vous soulevez, vous escaladez, sautez, courez ou nagez, en général soit pour échapper soit pour vous confronter au danger. Vous pourriez bondir par-dessus une barricade pendant un assaut ; ou escalader une paroi rocheuse pour approcher un camp secret ; traverser le champ de bataille à cheval ou en conduisant un chariot rempli de provisions ; tenter d'esquiver des carreaux d'arbalète pendant que vous traversez une cour pour secourir un blessé ; ou bien poursuivre un Notoire qui tente de vous échapper (mais reconnaître pourrait être plus adapté).

Vous pouvez aussi employer PARCOURIR pour vous déplacer en terrain difficile. Peut-être souhaitez-vous traverser les bois de Duresh à vive allure ou sans être attaqué par une bête qui rôde ; ou arpenter les cols de montagnes de la passe des Pendus sans souffrir d'engelures ; ou sauter d'une corniche étroite à une autre, le long de la Chaussée haute.

QUESTIONS DU MJ

- À quelle vitesse tentes-tu de te déplacer ?
- Où veux-tu arriver ?
- Comment évites-tu les faux pas ou les précipices ?

Lorsque vous PARCOUREZ, vous privilégiez l'efficacité à la subtilité. Vous êtes en fuite ou en poursuite, en général à vive allure. Si vous tentez de le faire sans révéler votre présence, alors reconnaître pourrait être plus adapté.

Vous pouvez employer PARCOURIR en action de groupe (par exemple, lorsque l'escouade entière charge un monstre). Tâchez de visualiser l'action. Une pluie de carreaux d'arbalète s'abat-elle sur l'escouade alors qu'elle traverse la cour ? Doit-elle escalader les murs d'une forteresse pour échapper aux morts-vivants ? Tout PARCOURS comporte un élément d'action ou de danger.

Vous pouvez déclencher un jet de PARCOURIR si vous tentez de guider un cheval ou toute autre monture, ou un attelage d'animaux de trait attelés à un chariot. Si le Quartier-maître dépense des chevaux sur une mission, tous les Légionnaires sont montés pendant la mission. Quand vous êtes montés, votre position peut changer et cela vous confère de **l'efficacité** sur certaines actions – comme de poursuivre une personne à pied.

Si un jet de PARCOURIR est un échec, ce n'est presque jamais l'action en elle-même qui rate d'emblée. Il peut y avoir des complications inattendues, ou des ennuis que vous n'aviez pas perçus à cause de votre vitesse. Le MJ peut laisser l'action progresser avant de la faire dérailler. Plus l'échec interviendra tard dans la scène, et plus l'usage de PARCOURIR vous semblera rythmé et tendu.

CONTRÔLÉ

— Avant que les patrouilles ne franchissent la crête, je tente de descendre la falaise en rappel pour m'infiltrer dans le camp en contrebas.

4/5 Effet réduit et complication mineure : — Tu disparais derrière le rebord alors que les morts-vivants passent la crête. Tu descends en rappel jusqu'à mi-hauteur avant de remarquer au-dessus de toi un Corbeau qui a entendu du bruit. Il jette des coups d'œil à la ronde, l'air méfiant. Je vais créer un compteur d'« Alarme » et en cocher un segment.

1-3 Repli ou position risquée : — Au moment où tu boucles ton harnais, tu repères un Corbeau qui regarde droit dans ta direction. Il ne semble pas t'avoir déjà vu, mais il sera difficile de descendre à cet endroit sans qu'il te remarque.

RISQUÉ

— Nous devons absolument franchir la cour, même avec ces Cracheurs et leur bile acide. Vous êtes tous équipés ? On tente la sortie !

4/5 Blessure : — Alors que fonces à travers la cour, un jet d'acide te brûle l'épaule et s'écoule le long de ton bras. Tu es un Spécialiste, tu ne subis qu'une blessure de niveau 2. Voilà à quoi sert une armure de qualité !

1-3 Blessure et position désespérée : — Un jet d'acide t'atteint au torse ! Tu comprends que les Cracheurs se sont repositionnés pendant que vous étiez en train de vérifier votre matériel. Ils vous barrent la route et sont clairement en surnombre. Que fais-tu ?

DÉSESPÉRÉ

— Ça ressemble à du suicide, mais nous devons tirer notre Élue blessée de ce mauvais pas. Je vais charger à cheval à travers les rangs des morts-vivants, en comptant sur l'effet de surprise pour me garder en vie assez longtemps. Je me pencherai de côté pour l'attraper au passage, et on s'enfuira au galop.

4/5 Blessure grave : — Tu perces les rangs ennemis. On peut dire que tu t'es fait remarquer : ils dirigent sur toi un feu nourri. Les flèches pleuvent de tous côtés, des mains griffues tentent de te renverser. Tu parviens à hisser l'Élue sur l'encolure ton cheval, mais quand tu tentes de repartir une lance te transperce le flanc, puis une autre... Vu l'échelle des ennemis qui t'entourent, tu subis une blessure fatale de niveau 4 « Transpercé de toutes parts ».

1-3 Blessure grave et complication majeure : — Tu y es presque… mais soudain le poing énorme d'une Horreur vous envoie bouler au sol, ton cheval et toi. Ta monture a un peu atténué la violence du choc, si bien que tu ne subis qu'une blessure de niveau 3 « Jambe écrasée ». Les morts-vivants te cernent de toute part. Que fais-tu ?

RECHERCHER

Lorsque vous **RECHERCHEZ**, vous observez les moindres détails et interprétez les indices. Vous pourriez recueillir des informations dans des grimoires anciens, compulser les Chroniques de la Légion, prêter attention aux rumeurs qui circulent chez les citoyens aldermanis, mener des recherches sur un sujet ésotérique, ou scruter quelqu'un pour déceler ses mensonges ou deviner ses véritables sentiments (mais SYMPATHISER pourrait être plus adapté) ; ou bien lire ce que les légendes ou l'Histoire évoquent à propos d'un certain lieu (mais RECONNAÎTRE cet endroit par vous-même pourrait être plus adapté, selon ce que vous souhaitez apprendre).

QUESTIONS DU MJ

- Quels détails examines-tu ?
- Quel genre de choses cherches-tu ?
- Qu'espères-tu comprendre ?

Lorsque vous RECHERCHEZ, vous vous concentrez sur les détails – des bribes de légendes, des comportements stéréotypés, des indices ténus – afin de déterminer les faits, de corroborer des preuves, de mettre au jour des choses cachées et d'éclairer vos décisions.

Vous pouvez mener des RECHERCHES sur une situation ou sur un lieu. Dénicher des indices, comprendre une hiérarchie, découvrir pourquoi les morts-vivants ont un comportement étrange, tout cela peut être couvert par un jet de RECHERCHER, pourvu qu'il existe bien une information à trouver.

Si vous avez toutes les données en main, et devez en tirer une conclusion, RECHERCHER est l'action appropriée. Il peut vous arriver de n'être pas certain d'avoir toutes les bonnes informations. Par exemple, vous pourriez tout d'abord avoir à RECONNAÎTRE un camp ennemi avant de pouvoir RECHERCHER ce que fomentent les morts-vivants. Si vous n'avez pas accès à la bonne information, le MJ peut vous dire que vous n'avez qu'un effet limité (voire aucun effet).

Vous pouvez aussi employer RECHERCHER pour comprendre ce que pense une personne – il s'agit d'un jet de recueil d'informations pour juger si elle ne vous ment pas, ce qu'elle désire vraiment, quelles sont ses intentions, etc. Lorsque vous menez des RECHERCHES sur quelqu'un, vous pouvez soit poser des questions au MJ au cours des interactions, ou attendre que votre interlocuteur dise quelque chose de suspect, puis demander au MJ : « Me dit-il la vérité ? »

CONTRÔLÉ

— Si nous voulons savoir ce qui s'est échappé de cette tombe, nous devons d'abord découvrir ce qui y a été inhumé. Je vais essayer de déchiffrer les glyphes sur les parois du caveau pour en apprendre plus sur le propriétaire des lieux.

4/5 Effet réduit : — Ton vieil impérial est un peu rouillé, et tout ce que tu comprends, c'est qu'il y avait deux de ces tombes, qui contenaient les dépouilles de deux ennemis jurés dont les batailles étaient rentrées dans la légende. Vu la poussière qui flotte toujours dans l'air, tu en déduis que celle-ci a probablement été brisée récemment. Vous pourriez arriver à l'autre tombe avant les Horreurs, à condition de vous mettre en route immédiatement.

RISQUÉ

— Je cherche à comprendre ce qu'ils fabriquent ici. Je vais examiner les terrassements et les outils qui traînent, ça me dira peut-être quelque chose.

4/5 Complication : — Tu te glisses dans le chantier désert, et tu comprends vite qu'ils bâtissaient un pilier destiné à invoquer des Dévoreurs. Puis tu te rends compte que tu as mis le pied sur un symbole magique, qui a dû alerter une Sorcière d'ombre dans les environs. Que fais-tu ?

1-3 Position désespérée : — Le chantier a beau sembler désert… cela ne signifie pas pour autant que tout le monde a quitté les lieux. Tu n'es pas encore certain de ce qui se trame ici, mais c'est maintenant le dernier de tes soucis – une main surgit de l'intérieur des fortifications que tu escalades et t'agrippe, suivie d'une deuxième dans la foulée. Que fais-tu ?

DÉSESPÉRÉ

— Deux escouades déployées sur la même mission, et elles sont incapables de s'entendre... Les Hiboux vont réduire les Corbeaux moqueurs en charpie s'ils ne leur remettent pas la lance de Shreya. Cette arme est tout ce qui nous protège de la corruption sur le terrain, et ils se la réservent pour eux seuls. Si Boryevich était là, il leur passerait un savon, mais je n'ai ni son grade ni sa puissance vocale. Je consulte les Chroniques de la Légion en priant pour y trouver une manière de résoudre cette situation.

4/5 Complication majeure : — C'est le meilleur moyen de te faire des ennemis et de perdre des amis, futur Gardien des Chroniques. Tu trouves un passage dans les Chroniques qui est tellement à propos que les deux escouades ne peuvent que se plier à ta sagesse. Ce paragraphe indique que c'est toi qui dois porter la relique. Les Légionnaires ont cessé de se bagarrer et redirigent leur animosité sur toi.

1-3 Complication majeure : — Tu aurais peut-être dû essayer de les discipliner. Tu lis un passage beaucoup trop long et confus, et les deux camps décident aussitôt que le texte confirme que ce sont bien eux qui méritent la bénédiction d'Asrika. Une fois le premier coup de poing parti, les armes sont vite dégainées.

RECONNAÎTRE

Lorsque vous **RECONNAISSEZ** un endroit, vous vous déplacez ou observez sans être remarqué. Vous pourriez assister à la création d'un mort-vivant, bien caché dans l'ombre ; subtiliser la clé que porte un garde mort-vivant ; vous glisser dans le dos de quelqu'un pour l'attaquer par surprise (mais COMBATTRE pourrait être plus adapté) ; ou bien tenter d'escalader la façade d'un bâtiment (mais PARCOURIR pourrait être plus adapté).

QUESTIONS DU MJ

- Comment mènes-tu ta RECONNAISSANCE ?
- Comment dissimules-tu tes actions ?
- De quelle personne cherches-tu à éviter l'attention ?
- Où espères-tu terminer ton action ?

Lorsque vous poussez une RECONNAISSANCE, vous dissimulez vos mouvements et vos intentions. L'environnement peut avoir un effet important sur votre position. Les endroits plus isolés et sombres peuvent permettre un déplacement bien plus contrôlé. Mais RECONNAÎTRE recouvre bien plus que simplement « se faufiler » – cette action englobe également les tours de passe-passe et autres détournements. Pour ce qui est des capacités athlétiques en général (courir, escalader, sauter, nager, etc.), vous devriez plutôt employer PARCOURIR.

Vous pourriez employer ce mode de déplacement pour tendre une embuscade à l'ennemi. Si votre cible est vulnérable à un seul coup net, alors RECONNAÎTRE pourrait servir, à la place de combattre. Pour les cibles plus puissantes ou cuirassées, vous pourriez RECONNAÎTRE dans le cadre de préparatifs à l'attaque (en améliorant votre position). RECONNAÎTRE peut vous créer des occasions ou vous permettre d'en saisir. Par exemple, vous pourriez pousser une RECONNAISSANCE pour atteindre une position favorable pour mener des recherches sur le comportement des morts-vivants.

Lorsqu'un jet de RECONNAÎTRE rate, le résultat final n'est pas toujours immédiatement catastrophique. Au lieu d'infliger au personnage la conséquence d'être découvert, vous pouvez entamer un compteur intitulé « Découvert » ou « Alarme » pour y cocher un segment, ou plusieurs. Des patrouilles qui pensent avoir aperçu quelque chose mèneront d'abord des investigations, sans forcément sonner l'alarme au moindre signe d'une ombre mouvante. À moins que l'opposition soit sur le pied de guerre et en alerte, un Légionnaire malin a une certaine marge de manœuvre avant de se retrouver à découvert, luttant pour sa survie.

CONTRÔLÉ

— Je vais contourner discrètement ces deux bandits qui montent la garde à moitié assoupis.

4/5 Complication mineure : — Tu parviens à les contourner sans bruit, mais tes bottes de Légionnaire laissent des empreintes caractéristiques dans la poussière. Ils finiront par remarquer tes traces de pas et l'information va remonter jusqu'au camp. J'ajoute une coche dans le compteur « Alarme. »

1-3 Repli ou position risquée : — Au moment où tu les contournes, tu aperçois la relève qui remonte le chemin. Tu peux faire demi-tour… ou rester là, mais se cacher ne va pas être évident. Que fais-tu ?

RISQUÉ

— Je vais mener cette action de groupe. Je sais que je risque de subir du stress, mais je dois réussir à faire franchir les portes de la ville à l'escouade sans que les morts-vivants ne nous remarquent. Nous restons à l'abri des arbres jusqu'à ce que j'aperçoive une possibilité et aussitôt nous fonçons tous pour nous faufiler par le trou dans la haie. Euh, c'est-à-dire que nous fonçons, mais en silence.

4/5 Effet réduit : — Le trou n'est pas assez large pour passer tous ensemble, donc vous procédez une personne à la fois. Vous tenez un bon rythme jusqu'au tour de la marquise Rodano. Son armure est trop encombrante pour passer sans casser des branches et alerter les sentinelles. Tu peux essayer de la faire passer ailleurs, ou continuer sans ton Roc. Que fais-tu ?

1-3 Complication et position désespérée : — Un groupe vous voit traverser et se précipite pour sonner l'alarme. Tu ne disposes que de quelques instants avant que tout le monde soit au courant de votre présence. Tu essayes de les descendre ou de les rattraper ? Quoi qu'il en soit, quelqu'un va remarquer quelque chose. Que fais-tu ?

DÉSESPÉRÉ

— C'est simple ! J'ai juste besoin de me glisser dans le bureau de Viktoria Karhowl, de m'emparer de ses nouveaux schémas et de décamper. Si je suis assez rapide et silencieux, quand elle ou les deux Horreurs qui l'accompagnent s'apercevront que je suis passé, je serai déjà loin.

4/5 Complication grave : — Ça marche. Tu ressors avec les plans et la correspondance de Karhowl sous le bras, dont une liste de pactes et d'alliances sur lesquels sont apposés divers sceaux de vivants – tu reconnais entre autres le sceau de votre Commandant. Que fais-tu ?

1-3 Blessure grave et complication majeure : — Viktoria n'avait pas deux assistants, mais trois ! La troisième Horreur, bien planquée jusque-là, surgit de derrière un rayonnage et te saisit de ses mains énormes. Elle te fracasse la tête sur le bureau, tu entends un craquement et tes oreilles se mettent à siffler. Ce qui ne t'empêche pas d'entendre Karhowl revenir sur ses pas. Tu subis une blessure de niveau 3 : « Grave commotion. »

SYMPATHISER

Vous pouvez **sympathiser** avec vos amis et vos contacts. Vous pourriez ainsi avoir accès à des ressources, des informations, des personnes ou des lieux particuliers. Vous tentez de faire bonne impression ou d'obtenir les bonnes grâces de quelqu'un en usant de votre charme et de votre style ; de vous faire de nouveaux amis ou contacts ; ou de cultiver vos affinités avec des personnes partageant les mêmes origines ou les mêmes antécédents que vous ; ou de manipuler vos connaissances en utilisant la pression sociale (mais DISCIPLINER pourrait être mieux adapté).

QUESTIONS DU MJ

- Avec qui essayes-tu de sympathiser ?
- Dans quel lieu vous rencontrez-vous ?
- Qu'espères-tu obtenir ainsi ?
- Pourquoi cette personne te rendrait-elle ce service ?

Si vous SYMPATHISEZ avec une personne, cela signifie que vous vous préoccupez de ce qu'elle pense et ressent, et qu'en retour elle se soucie de ce que vous voulez (au moins un petit peu). Vous vous montrez charmant, ouvert d'esprit et socialement adroit. Vous pouvez SYMPATHISER avec des personnes que vous connaissez déjà, ou tenter de vous adapter à une situation nouvelle pour faire bonne impression.

Pour SYMPATHISER, vous avez besoin de vous trouver dans un environnement qui n'est pas complètement hostile. Il est possible de SYMPATHISER avec des bandits rencontrés au hasard d'une mission pour qu'ils luttent à vos côtés contre les morts-vivants, mais il serait vain de le tenter avec l'assassin envoyé vous liquider. Quand vous SYMPATHISEZ avec des personnes liées de près (ou de loin) à vos antécédents ou origines, vous bénéficiez probablement d'une meilleure position et/ou d'un effet augmenté.

Vous pourriez être forcé de tenter de SYMPATHISER dans des circonstances qui ne vous sont pas familières pour vous créer une occasion en vue d'une autre action. Ainsi, si vous souhaitez rentrer en contact avec le chef d'un groupe de résistants aldermanis, vous devrez au moins commencer par SYMPATHISER avec ces derniers pour découvrir où il réside. DISCIPLINER ou INFLUENCER sont envisageables, bien entendu, mais attendez-vous à une soudaine cascade d'ennuis si les choses tournent mal.

CONTRÔLÉ

— Notre dernière mission s'est conclue sur une note d'animosité entre l'escouade et moi. Je voudrais me réconcilier avec mes camarades. Je vais leur payer quelques tournées, histoire d'arrondir les angles.

4/5 Complication mineure : — Vous passez une bonne soirée, mais il te faut puiser dans tes économies pour payer les tournées. Tu ne seras pas capable de t'équiper de ton **article de luxe**, ni d'utiliser ton trait d'origine *Noble* durant la prochaine mission.

1-3 Abandon ou occasion risquée : — Les cadeaux et les platitudes ne te mèneront pas très loin, Officier. Tes Légionnaires attendent des excuses en bonne et due forme pour les avoir égarés, mais tu risques aussi d'empirer les choses si tu t'y prends mal. Que fais-tu ?

RISQUÉ

— Je sais que les villages qui ponctuent la Longue route sont isolationnistes et méfiants, mais si les morts-vivants trouvent le cimetière des marrons avant nous, les conséquences seront terribles pour tout le monde. Je vais rappeler aux villageois notre humanité commune et leur demander de nous fournir un guide pour aller jusqu'au cimetière par les raccourcis connus des gens du coin.

4/5 Complication : — Le guide est également leur meilleur chasseur. Le village sera démuni en son absence. Ils ne le laisseront vous accompagner que si vous laissez au village l'un des membres de l'escouade, chargé de les protéger jusqu'à votre retour.

1-3 Position désespérée : — Les villageois répondent à ta suggestion en sortant leurs couteaux. Ils semblent avoir pris ta requête pour un ultimatum, et ils ne semblent pas aimer pas les ultimatums. Tu peux insister, mais ça risque de finir en bain de sang. Que fais-tu ?

DÉSESPÉRÉ

— À propos de cette secte d'adorateurs du Roi des Braises – et si je levais le coude dans quelques bars en tendant l'oreille aux rumeurs qui circulent ?

4/5 Sérieuse complication : — Tu écumes les bouges de Rivelevant jusqu'à entendre une rumeur sur une salle de congrégation située à l'étage d'une taverne. Tu es en train de discuter avec quelques piliers de bar, en te demandant qui pourrait bien être un sectateur des Braises ici, quand tu te rends compte que la viande dans le plateau que le serveur vient d'apporter bouge encore. Que fais-tu ?

1-3 Blessure grave et complication majeure : — C'était vraiment le bouge de trop ; tu subis une blessure de niveau 3, « Ivre mort » – rien qu'une bonne nuit de sommeil suivie d'un bon repas ne saurait soigner. Mais il y a problème : tu te retrouves au fond d'une ruelle, cerné par des sectateurs en robe, qui brandissent des couteaux. Peut-être souhaites-tu résister à tout cela ?

TIRER

Lorsque vous **TIREZ**, vous faites feu avec précision sur une cible à distance. Vous pourriez faire feu depuis un perchoir de sniper ; tenter un tir placé ; cibler un ennemi précis au milieu d'un groupe ; ou désenrayer votre fusil (mais BRICOLER pourrait être plus adapté) ; ou bien faire feu alors que les morts-vivants submergent votre position (mais COMBATTRE pourrait être plus adapté).

QUESTIONS DU MJ

- Sur quoi **TIRES**-tu ?
- Quel est le niveau sonore de ton tir ?
- Combien de munitions dépenses-tu ?

Quand vous TIREZ, vous engagez le combat à une certaine distance. Même si la pression est considérable, vous avez le temps de recharger et de pointer votre arme entre vos coups. Si vous êtes débordé, vous pouvez vous rabattre sur vos pistolets, mais COMBATTRE pourrait être plus adapté à courte portée.

Les conséquences que vous risquez en TIRANT dépendent surtout de la capacité de l'ennemi à riposter à votre salve. S'il en est incapable, une blessure est peu probable. Mais beaucoup d'autres choses peuvent mal tourner, du fusil qui s'enraye à plus de munitions dépensées, en passant par un effet réduit pour votre tir.

Faire feu en étant parfaitement caché vous conférera en général une position contrôlée. Après le premier tir, vous devrez probablement RECONNAÎTRE OU PARCOURIR pour retrouver la même position. De nombreux Éclaireurs sont armés d'arcs au lieu de fusils, sacrifiant ainsi la portée au profit de la discrétion.

Si vous tirez une salve aux côtés de vos camarades d'escouades, vous TIREZ. En revanche, si vous coordonnez leurs tirs mais n'y participez pas vous-même, vous les DIRIGEZ.

CONTRÔLÉ

— Le Sans-cœur n'est pas conscient de ma présence, pas vrai ? Je vais lui coller une bastos, histoire de voir à quel point je peux l'amocher avant qu'il ne réagisse.

4/5 Effet réduit : — Le chien de ton fusil s'abat sur l'amorce avec un bruit sec, mais dans l'intervalle de temps que mettent ce bruit et ta balle pour traverser le champ de bataille le Sans-cœur s'est tourné. Tu touches le monstre, mais dans un morceau de chair qui semblait déjà putréfié. Je crée un compteur de 8 segments pour abattre Sans-cœur et lui ajoute une coche seulement. Les Émaciés forment un cercle autour de leur chef. Que fais-tu ?

1-3 Repli ou position risquée : — Le Sans-cœur bouge à la dernière seconde, et ta balle arrive de biais sur l'armure et ricoche. La créature vocifère à l'attention des Émaciés sous son commandement, qui se ruent dans ta direction. Tu tentes un nouveau tir ? C'est risqué et tu pourrais te faire encercler si tu n'es pas assez rapide.

RISQUÉ

— Je riposte aux Corbeaux qui nous arrosent depuis les fenêtres. Ils nous dominent peut-être, mais la cour est pleine de chariots et de carrioles pour nous mettre à couvert.

4/5 Blessure et corruption : — Tu descends l'un des Corbeaux, mais depuis une autre fenêtre un second Corbeau décoche un carreau d'arbalète qui s'enfonce dans ton épaule. La blessure te brûle en raison de l'ichor immonde dont était enduite la pointe du carreau. Tu subis une blessure de niveau 2 « Épaule percée » et 2 points de corruption. Tu veux y résister ?

1-3 Position désespérée : — Tu vas braquer ton arme sur l'un des Corbeaux, lorsque tu entends le bruit mat d'une flèche qui se plante dans le bois du chariot – une flèche qui vient de derrière toi. Certains des Corbeaux ont fait le tour de la cour pour se repositionner, ce qui te laisse totalement à découvert. Que fais-tu ?

DÉSESPÉRÉ

— Le bourreau du Roi des Braises tient toujours fermement le Commandant, pas vrai? Tant pis, je lui tire dessus quand même. Je sais que c'est plutôt risqué, mais je vise directement là où il a planté ses griffes dans la chair du Commandant.

4/5 Complication majeure : — Tu atteins exactement l'endroit voulu, et tu amputes le doigt du bourreau, qui hurle de douleur et de surprise. Un sang visqueux asperge le Commandant, et tu vois sa peau faire des vagues et se mettre à muter : la souillure exerce ses effets dévastateurs sous tes yeux. Que fais-tu ?



ACTIONS DE SPÉCIALISTE

En plus des actions de base, il existe sept actions de Spécialiste. Accomplir ces actions ne demande en général pas de jet, bien qu'elles soient parfois utilisées comme des **traits** pour des jets de chance. Elles fonctionnent en permettant un nombre d'emplois égal à leur valeur au cours de chaque mission. Ces emplois confèrent certains avantages. Chaque action de Spécialiste est décrite dans cette section.

Les actions de Spécialiste sont utilisées pour des jets de chance lorsque les résultats sont incertains, et ne sont pas complètement sous le contrôle des personnages. Par exemple, le MJ pourrait faire un jet de chance basé sur **OPÉRER** si le Toubib tente d'empêcher son patient de sombre dans l'inconscience au milieu d'un combat, mais c'est inutile s'il est tranquillement en train de recoudre les blessures mineures d'un patient une fois de retour au camp. En règle générale, si une action de Spécialiste recoupe le domaine d'une action de base, faites un jet de l'action de base à la place.

Alice incarne Malendhra le Toubib, attachée à une escouade pour une mission. Les Légionnaires tombent sur un village complètement ravagé, et la seule personne capable de leur dire ce qui s'est passé est un survivant ayant été exposé à l'alchimie répugnante de Pestilence. Le malheureux s'étouffe et a des crises de convulsions. Malendhra va tenter de le stabiliser. Quel soulagement peut-elle lui apporter, et quel sera l'effet des soins ? La médecine est-elle à même de sauver ce villageois ? Pourra-t-il être ranimé assez longtemps pour leur révéler ce qui s'est passé ?

*Sam, la MJ, lui suggère de faire un jet de chance pour répondre à ces questions. Souvenez-vous qu'un jet de chance est basé sur un **trait**, qui peut être modifié par des avantages ou des désavantages. Sam décide que le trait sera la valeur d'OPÉRER de Malendhra, à laquelle elle retire un dé : l'alchimie de Pestilence est extrêmement virulente.*

*Alice demande si une utilisation de son **kit de soins de qualité** pourrait influencer le jet. Sam ajoute un dé. Alice demande aussi si elle peut se faire assister par les Bleus, et s'il est utile d'utiliser les composés alchimiques orites de Malendhra comme désinfectants spéciaux. Sam admet que cela aidera certainement à préparer un environnement favorable – les joueurs incarnant les Bleus décrivent la manière dont ils stérilisent l'une des dalles du sol de l'église où ils se trouvent, dont ils font bouillir de l'eau, et ainsi de suite.*

Sam fait elle-même le jet de chance (avec quatre dés) et obtient un résultat de **4/5** *– elle explique que la procédure est un succès. Malhendra parvient à stabiliser le villageois, mais il restera inconscient jusqu'au matin. À moins que Malhendra ne soit prête à mettre en danger la vie de son patient en forçant les doses de médicaments pour le réveiller, l'escouade devra attendre toute la nuit pour savoir ce qui s'est produit. Les Légionnaires décident de ne pas prendre de risque et se dispersent pour chercher des provisions et un lieu sûr où passer la soirée, tandis que Malendhra reste au chevet du villageois.*

ANCRER

Lorsque vous vous **ANCREZ**, vous tirez parti de votre carrure et de votre entraînement pour tenir tête à des ennemis plus nombreux ou beaucoup plus puissants. ANCRER est l'action de Spécialiste des Rocs. Chaque emploi de l'action ANCRER vous permet de combattre comme si vous étiez un petit groupe à vous tout seul.

QUESTIONS DU MJ

- Comment fais-tu pour t'ANCRER ?
- D'où vient l'énergie dont tu fais preuve sur le champ de bataille ?
- Comment et où as-tu appris à te battre aussi efficacement qu'une demi-douzaine de guerriers ?

Lorsque vous employez ANCRER, vous agissez à une échelle supérieure. Décrivez (ou laissez le MJ décrire) vos mouvements démultipliés, votre allonge accrue, et l'impact de vos actions sur tout ce qui vous entoure. Cela peut donner lieu à quelques échanges.

> *— Je vais dépenser un emploi d'ancrer pour combattre comme un petit groupe. Je contiens la demi-douzaine de morts-vivants : j'en bouscule quelques-uns avec mon bouclier, je taille les autres en pièces avec mon épée.*
>
> *— Très bien. Tu cherches juste à les arrêter, ou tu veux découper en morceaux tous ceux qui passent à ton niveau ?*
>
> *— Je vise le carnage maximum. Je suis prêt à prendre le risque d'être moi-même blessé.*

Comme la plupart des actions de Spécialiste, ANCRER est utilisé en conjonction avec une autre action, le plus souvent COMBATTRE ; mais dans certains cas, la puissance physique brute compte plus que les talents de bretteur, et vous pouvez employer DÉMOLIR à la place.

CONTACTS

Lorsque vous faites jouer vos **CONTACTS**, vous tirez parti de vos relations, de votre capital social, et de votre autorité pour obtenir du matériel, au-delà de votre allocation normale. Vous pouvez employer CONTACTS pour acquérir des **ressources** quelconques pour l'ensemble de l'escouade, via un flashback. Un jet d'INFLUENCER déterminera alors la qualité obtenue, qui pourra être améliorée par la dépense d'emplois additionnels de CONTACTS.

QUESTIONS DU MJ

- Comment faites-vous jouer vos CONTACTS à votre avantage ?
- Qui est votre source ?
- Comment votre grade et votre importance se manifestent-ils dans l'acquisition des ressources dont vous avez besoin ?
- D'autres Légionnaires vous en veulent-ils pour ces réallocations, ou vous soutiennent-ils ?

Lorsque vous employez CONTACTS, vous faites l'acquisition de ressources matérielles pour votre escouade. Décrivez (ou laissez le MJ décrire) les interactions sociales qui vous ont permis d'obtenir ce que vous cherchiez. C'est en substance un flashback très spécifique, sauf que vous dépensez un emploi de contacts au lieu d'accumuler du stress.

> *— J'aurais vraiment aimé avoir emporté quelques composés alchimiques. Entrer dans cette cave avec des torches allumées revient à se jeter dans la gueule du loup. Je vais dépenser un emploi de CONTACTS pour acquérir un peu d'Huile de vision de hibou, pour pouvoir voir dans l'obscurité.*
>
> *— Très bien. Tu as besoin d'un 6 sur ton jet d'INFLUENCER pour y arriver. Quelle est ta source pour ces composés alchimiques ?*
>
> *— Le grand Alchimiste Aether Magnus, bien sûr. Heureusement qu'on a réussi cette mission spéciale… Et m*** ! Un 4 seulement !*
>
> *— Bon… Magnus a bien quelques concoctions qui font l'affaire, mais en avoir assez pour toute l'escouade va te demander un peu plus d'efforts. Il te reste un autre emploi de CONTACTS à dépenser ?*
>
> *— Oui, mieux vaut ça que de se contenter d'une potion mal conçue. Je note une dépense supplémentaire pour améliorer mon résultat.*

Comme la plupart des actions de Spécialiste, l'action CONTACTS est utilisée en conjonction avec une autre action. Dans le cas présent, il s'agit exclusivement d'INFLUENCER : aucune autre action n'est appropriée, car si vous aviez assez d'autorité pour DISCIPLINER quelqu'un en vue d'obtenir ce que vous souhaitez, vous n'auriez pas à faire appel à vos CONTACTS.

Un mauvais résultat sur votre jet d'acquisition pour des **ressources** rares pourrait signifier que vous les obtenez en quantité limitée (un seul exemplaire), ou qu'elles sont de qualité inférieure (avec des effets secondaires ou des inconvénients). Votre MJ vous indiquera les possibilités à l'avance.

OPÉRER

Lorsque vous **OPÉREZ**, vous tirez parti de votre formation médicale spécialisée pour soulager les souffrances et traiter les blessures d'un soldat. OPÉRER est l'action de Spécialiste du Toubib. Un emploi d'OPÉRER permet au Légionnaire traité d'ignorer ses pénalités de blessure pour la durée de la scène en cours.

QUESTIONS DU MJ

- Comment OPÈRES-tu ?
- Comment te comportes-tu envers ton patient ?
- Où as-tu acquis ces compétences ?
- La pratique de la médecine est-elle pour toi une vocation ou juste un métier ?

Quand vous employez l'action OPÉRER, vous retapez un Légionnaire de manière à ce qu'il tienne jusqu'à la fin de la scène. Décrivez (ou laissez le MJ décrire) les remèdes, composés alchimiques, ou premiers soins que vous appliquez pour que votre patient puisse reprendre le combat.

> *— Nous n'allons jamais pouvoir traverser si nous devons trimballer Bûcher tout du long. Je vais lui refiler un antidouleur quelconque que j'ai sous la main pour qu'il puisse courir avec le reste de l'escouade.*
>
> *— D'accord. Ça va lui permettre d'ignorer les deux blessures de niveau 1 et niveau 3 dont il souffre jusqu'à la fin de la scène.*

OPÉRER fonctionne différemment des autres actions de Spécialiste. Les emplois simples de cette action ne sont accompagnés d'aucun jet d'une autre action. Ils sont simplement dépensés, décrits, puis leur effet est appliqué. Cependant, dans les cas où il n'est pas certain que le patient s'en tire, vous pouvez avoir recours à un jet de chance basé sur le score d'OPÉRER du praticien. (Voir page 44 pour plus d'informations sur les jets de chance.)

PLANQUES

Lorsque vous employez **PLANQUES**, vous exploitez votre environnement pour trouver un abri ou de l'équipement. Un emploi de PLANQUES vous permettra de passer la nuit dans un abri sûr ou vous fournira l'équivalent d'une **charge utile** d'équipement pour tous les membres de votre escouade.

QUESTIONS DU MJ

- Quelle genre de PLANQUE exploites-tu ?
- Où trouves-tu ce que tu cherches ?
- Êtes-vous plutôt adepte de l'exploitation astucieuse de l'environnement, ou d'une observation minutieuse de celui-ci ?
- Quelle est la chose la plus étrange que tu aies jamais dénichée ?

En employant PLANQUES, vous faites l'acquisition de nourriture, d'un abri ou d'équipement pour votre escouade. Décrivez (ou laissez le MJ décrire) comment vous trouvez ce que vous cherchez. PLANQUES vous permet de dégoter certaines choses sur le terrain, mais pas si elles n'existent pas.

> *— S'il faut attendre que les morts-vivants lèvent le camp pour les attaquer, nous allons devoir rester ici un jour de plus. Je vais dépenser un premier emploi de PLANQUES pour être sûr d'avoir assez de nourriture pour la soirée, et un deuxième pour trouver un endroit sûr où monter le camp.*
>
> *— Pas de problème. Tu découvres un emplacement convenable derrière un bosquet, où un petit feu de camp échappera à la vigilance de l'ennemi. Puis tu réussis à pister un daim dans la forêt, à l'abattre et à ramener sa carcasse au camp. Les Bleus sifflent d'admiration à la vue du premier quartier de viande fraîche qu'ils avaleront depuis le début de la mission.*
>
> *— Tant mieux, parce que je ne vais pas en plus faire la cuisine. Je m'écroule sur mon sac de couchage après leur avoir ordonné de me réveiller quand le dîner sera prêt.*

Grâce à PLANQUES, vous recyclez les ressources de votre environnement pour parer à une pénurie d'équipement, mais vous ne pouvez pas créer quelque chose à partir de rien. Vous pouvez désirer ravitailler votre escouade en munitions, mais s'il n'y a pas de source plausible pour ces munitions, ça ne marchera pas. C'est donc différent de l'action CONTACTS, grâce à laquelle vous trouvez pratiquement n'importe quoi, mais qui d'une part exige de faire un jet d'acquisition, et d'autre part n'équipe pas automatiquement l'escouade tout entière.

Des flashbacks s'avéreront utiles pour établir la justification fictionnelle pour vos emplois de PLANQUES. Peut-être un groupe d'éclaireurs est-il naguère passé par là, et a laissé une planque d'armes à proximité. Ou bien tressez-vous des lianes pour fabriquer une corde – d'ailleurs vous travaillez là-dessus depuis votre entrée dans la forêt. Certains objets seront plus plausibles dans certains contextes. Si vous traversez un champ de bataille datant du début de la guerre, il est parfaitement raisonnable d'y trouver des **kits de soldat** ou des **armes de corps à corps**.

TRIPES

Lorsque vous faites appel à vos **TRIPES**, vous utilisez les leçons chèrement apprises au cours de votre carrière militaire pour encaisser les horreurs de la guerre. TRIPES est l'action de Spécialiste du Soldat. Chaque emploi de TRIPES vous permet d'ajouter +2 dés à un jet de résistance. L'emploi de TRIPES doit être déclaré avant le jet, mais peut faire la différence entre la vie et la mort. Un seul emploi de TRIPES est permis de cette manière par jet.

QUESTIONS DU MJ

- Quelles leçons t'ont-elles donné les TRIPES pour traverser cette épreuve ?
- Qu'as-tu connu de pire que cette situation ?
- À quoi t'accroches-tu pour tenir dans les moments de plus grandes souffrances ?
- Comment as-tu trouvé la force d'âme de résister comme un soldat ?

Lorsque vous dépensez vos TRIPES, vous comptez sur votre entraînement et votre résilience – ou sur des éléments de votre éducation – pour surmonter toutes les épreuves. Décrivez comment votre engagement envers la Légion ou vos expériences sur les autres missions vous y aident.

> *— Je n'ai pas vraiment envie de risquer trop de corruption ni de subir de la souillure, vu la façon dont Shreya traite les Légionnaires qui en souffrent. D'un autre côté mon stress est déjà très élevé et je risque de subir une séquelle traumatique si je tente de résister à la corruption avec seulement un dé. Je pense que je vais dépenser mes TRIPES pour augmenter mes chances. Ça devrait me donner 3 dés pour résister.*
>
> *— Pas de problème. A quoi fais-tu appel pour combattre cette corruption ?*
>
> *— J'appartiens aux Vipères astrales. Nous avons été entraînés pour ça. J'entends la voix de mon sergent instructeur qui me hurle de rester concentré, de ne jamais céder à ce genre de saloperie. J'agrippe mon talisman familial bartan, et je hurle férocement quand la corruption m'atteint, en refusant obstinément de la laisser m'affecter.*

Les emplois de TRIPES sont simplement dépensés, décrits, puis leur effet appliqué. Cette action de Spécialiste est rarement utilisée pour les jets de chance (en général, les situations correspondantes entraînent des jets de chance basés sur la PROUESSE).

TISSER

Lorsque vous **TISSEZ**, vous invoquez des pouvoirs mystiques pour modifier le monde qui vous entoure. Cette pratique n'est pas sans coût, et devrait toujours être considérée comme extrêmement risquée. TISSER n'est pas une action de Spécialiste associée à l'un des livrets de personnages de ce jeu. C'est le domaine des Alchimistes et des Miséricordes, ou d'autres personnages liés au divin. Un emploi de TISSER vous permettra de détecter une présence divine ou de reconnaître un artefact divin.

TISSER est une compétence exceptionnellement rare, qui ne devrait pas être introduite à la légère dans votre campagne. Elle représente un lien profond avec une entité divine, qui implique en général d'avoir sacrifié une part de vous-même. Cette connexion est ce qui donne au TISSEUR la capacité de reconnaître d'autres sources ou manifestations de pouvoir mystique.

— J'ai rempli mon compteur de Spécialiste. Je vais prendre un rang en TISSER.

— Oui, enfin, au préalable nous devons évoquer ensemble la façon dont tu vas te consacrer à un dieu, quelle sorte de pouvoirs tu pourrais gagner ainsi, et à quel prix. Es-tu prêt à faire tout cela ?

— Je pensais que j'allais juste pouvoir accomplir quelques miracles sympas.

— Vouer ta vie à la cause d'un dieu n'est pas si facile. Nous devrions vraiment en discuter avant.

— Est-ce que je pourrais m'être lié à notre Élue à mon insu ? Ou même à une autre force plus vague ?

— Non, il s'agit forcément d'un dieu ou d'une déesse spécifique. Ça pourrait être la même que ton Élue, mais en tout cas c'est toujours intentionnel. Tu pourrais avoir juré de servir ton Élue et la laisser accomplir sur toi un rituel que tu n'as pas entièrement compris…

— OK, faisons comme ça. J'accepte toutes les conséquences que ça peut avoir pour mon personnage. Ce n'est pas le genre à s'interroger trop longtemps avant de faire ses choix…

— Super. On va travailler là-dessus entre les sessions, pour définir à quel genre de sacrifice ton personnage doit consentir, ainsi que les capacités spéciales auxquelles tu pourrais avoir accès à l'avenir.

Répétons-le : si vous n'êtes pas prêt à créer votre propre livret de personnage, mieux vaut éviter de choisir TISSER. Cette compétence n'est pas obligatoire pour l'utilisation d'artefacts, ni pour les expériences du divin, ni pour la gestion des effets mystiques (bien qu'elle puisse faciliter ces choses). Sa présence dans ce livre ne se justifie que par le besoin de décrire le monde de manière exhaustive.

VISER

Lorsque vous **VISEZ**, vous tirez parti d'un timing parfait et de votre sang-froid pour améliorer encore votre TIR ou votre lancer. Les utilisations de VISER augmentent le degré d'effet de votre TIR, au taux de un pour un.

QUESTIONS DU MJ

- Comment te sens-tu au moment où tu VISES ?
- Comment bascules-tu dans l'état d'esprit adéquat ?
- Le temps te semble-t-il ralentir ?
- Quel est le tir le plus difficile que tu aies jamais tenté ?

Quand vous employez l'action VISER, vous délaissez la force brute pour vous concentrer sur votre timing et votre concentration. Décrivez (ou laissez le MJ décrire) le point faible que vous identifiez, puis expliquez votre action en tirant profit de cet avantage. Notez que cela peut donner lieu à un dialogue.

> *— Je vais dépenser un emploi de VISER pour augmenter mon effet. Je tire dans le pied de cette Horreur pour l'estropier.*
>
> *— Son « pied » est en fait constitué de quatre membres humains indépendants. Du coup, il serait plus simple de lui TIRER dans le « genou ». Ça te convient ?*
>
> *— Bien sûr, pourvu qu'il tombe.*

Comme pour la plupart des autres actions de Spécialiste, VISER est utilisé en conjonction avec une autre action. Le plus souvent, il s'agit de TIRER, mais certaines versions de DÉMOLIR (lancer une grenade…), COMBATTRE (faire feu avec des pistolets en mêlée…), ou très rarement de BRICOLER (actionner une arme de siège…) sont également des options envisageables.



BONNES PRATIQUES DU JOUEUR LÉGIONNAIRE

LA LÉGION VOUS TRANSFORME

La vie au sein de la Légion peut être une lutte brutale et épuisante. Cette troupe de mercenaires a pris part à la plupart des guerres du continent depuis des siècles. Aucun soldat ne passe par la Légion sans vivre directement l'expérience du combat au cours de sa carrière. Beaucoup ont perdu des camarades tombés au champ d'honneur. La tradition et la discipline sont les piliers auxquels se rattrapent les Légionnaires quand tout semble perdu.

C'est un monde très différent du nôtre, et c'est l'histoire de personnages menant une retraite ordonnée et se battant bien que toutes les chances soient contre eux. Nous vivons cette histoire, mais indirectement, avec une certaine distance. Nous prenons fait et cause pour nos personnages et espérons les voir triompher, mais nous souhaitons aussi les voir affronter de rudes défis, voire subir des revers. Nous ne sommes pas là pour les protéger à tout prix, ni pour les voir toujours obtenir les meilleurs résultats possible. Non : ce que nous voulons, c'est les voir parfois crapahuter dans les pires conditions et lutter pour leur survie sur le chemin de Dague-en-Ciel.

Ne cherchez pas à tout prix à garder vos personnages sains et saufs – et inactifs. Laissez-les agir selon leurs rêves, leurs convictions, leurs ambitions ou leur esprit de corps, même si cela peut les mener au désastre. Nous aurons ainsi l'occasion de les voir tout risquer pour obtenir ce qu'ils désirent. Et si nous avons de la chance, nous les verrons même réussir.

TOUTES LES MISSIONS COMPORTENT DES RISQUES

La dernière offensive de l'humanité contre les armées des morts-vivants était un pari insensé, qui a catastrophiquement échoué. Mais le coût de l'inaction aurait été plus élevé encore : l'extinction de l'humanité garantie. Chaque mission présente de même une victoire possible, mais également, si elle est laissée de côté, un coût quantifiable. C'est l'essence même du sens de votre appartenance à la Légion.

En pratique, cela signifie que vous aurez besoin de vous mettre en danger pour accomplir vos objectifs. Rien dans ce jeu ne se produira sans risques ; il vous faut donc accepter que telle est la vie que vous vous êtes choisie, et cesser de retenir vos coups en cherchant une fausse sécurité. De nombreux mécanismes pourront vous sauver la mise quand les choses finiront fatalement par tourner mal, de vos jets de résistance à votre armure, en passant par le secours *in extremis* de vos camarades d'escouade.

Il ne faut pas pour autant mépriser totalement les conséquences de vos actions, mais vous n'avez pas non plus à parer aux moindres imprévus. Les flashbacks pourront aussi vous procurer des échappatoires. Sinon, comptez sur l'escouade pour vous en tirer en fin de compte. Chaque mission est une occasion de constater ce dont votre escouade et vous êtes capables.

Obtenir un **4/5** sur une action signifie certes que vous subissez des conséquences, mais aussi que vous réussissez, au moins en partie, à accomplir ce que vous tentiez de faire. La plupart des actions vous imposeront au moins une conséquence, mais même avec deux dés seulement vous avez 75 % de chances de succès. En clair, faites confiance à un Légionnaire pour « faire son boulot » – le boulot que vous lui confiez.

Interrogez la fiction **avant de faire votre jet** pour déterminer ce qui pourrait se passer. Ne vous privez pas d'un jet juste parce que vous risquez de subir des conséquences ! Décider de ce que votre personnage est prêt à sacrifier pour la mission, pour la Légion, pour l'humanité, ou simplement pour ses camarades, est l'un des aspects les plus intéressants du jeu. Saisissez avec enthousiasme l'occasion de briller dans l'adversité !

DÉCRIVEZ L'ACTION HONNÊTEMENT

Quand vous choisissez sur quelle action baser votre jet, vous avez une certaine marge de manœuvre. Le *droit* de choisir signifie néanmoins que vous avez le *devoir* de choisir l'action qui correspond à ce que votre personnage fait vraiment, et non pas simplement l'action qui vous arrangerait.

Ainsi, si vous faites un jet de **PARCOURIR**, c'est que votre personnage tente de rejoindre une position ou de franchir des obstacles matériels. Si vous **TIREZ**, c'est que votre personnage se sert d'une arme à distance. Si votre Bleu tente d'impressionner le Roc en lui montrant une arme dont il a hérité, il emploie **SYMPATHISER**, mais pas **COMBATTRE**. Ce que vous faites doit correspondre à l'action choisie pour le jet.

Bien entendu, vous pourriez faire des **préparatifs** avec **RECHERCHER**, afin de vous renseigner sur le genre d'armes susceptibles d'impressionner le Roc (et ainsi augmenter votre effet ou améliorer votre position). Mais quand vous en arrivez au moment où vous frimez en lui dévoilant votre lame antique, faites un jet de **SYMPATHISER**.

De même, n'ayez pas peur de lancer un petit nombre de dés. Même un seul dé vous donne 50 % de chances d'obtenir un effet positif. Par ailleurs, si vous avez vraiment besoin de dés supplémentaires, vous pouvez toujours vous **dépasser**, être **aidé** par d'autres joueurs, ou accepter un **Pacte avec le Diable**.

FAITES-VOUS L'AVOCAT DE L'HISTOIRE QUE VOUS SOUHAITEZ JOUER

Vous pouvez injecter dans le jeu les thèmes et le style que vous aimez. Cela n'est pas de la seule prérogative du MJ. Le jeu se base sur la coopération et la discussion. Vous allez passer un certain nombre d'heures à jouer à ce jeu, et les éléments que vous souhaitez y voir figurer devraient en faire partie ; faites-en donc la promotion.

Peut-être souhaitez-vous insister sur le côté irrémédiable de la corruption, et l'accepterez-vous sans résister chaque fois qu'elle sera infligée à votre personnage. Si vous souhaitez mettre en avant les interactions entre la Légion et la foi, vous choisirez des origines qui font de vos croyances un aspect central de *votre* récit. Signalez expressément vos choix, afin que les autres joueurs sachent ce qui vous intéresse.

SERVEZ-VOUS DE VOTRE STRESS

Le stress est un aspect unique aux PJ. Il représente la capacité de vos personnages à triompher de circonstances qui seraient insurmontables pour des personnes ordinaires. N'ayez donc pas peur de subir du stress.

Si vous avez zéro dé pour une action, mais que vous vous dépassez pour 2 stress et qu'un camarade vous aide en acceptant de subir 1 stress, vous vous retrouvez soudain avec 75 % de chances de succès. Ou peut-être encaissez-vous du stress pour résister à une complication très désagréable. Le stress est votre meilleure arme dans la guerre impossible où vous êtes plongés.

JOUEZ POUR VOUS DIVERTIR

Vous pratiquez ce jeu pour passer un bon moment ; proposez donc des plans intéressants et excitants, même s'ils ne sont pas les options les plus sages. Ce conseil vaut d'ailleurs pour tout. Toute idée qui convient à votre récit et promet une bonne soirée devrait être poursuivie, même si elle semble risquée. Quand vous choisissez vos missions, sélectionnez celle qui vous paraît la plus intéressante, même si une approche plus ennuyeuse vous offrait mécaniquement plus d'avantages. Il est bien pire de se désintéresser du jeu que de souffrir pendant les missions. Comme mentionné précédemment, l'armure, le stress et la coopération peuvent vous sortir de – presque – tous les coups durs.

PARTEZ DE ZÉRO, AJOUTEZ DES DÉTAILS PAR LA SUITE

Au départ, vous n'avez que quelques vagues idées sur le passé de votre personnage. Il est issu d'une famille de fermiers bartans, ou porte un titre de chevalier orite. Il a un passé d'érudit, et peut-être étudie-t-il pour devenir Officier. Il vient de Panya, sait RECONNAÎTRE les ennuis qui s'annoncent et comment PARCOURIR le terrain pour les contourner. C'est à peu près tout ce que vous savez à son sujet au début du jeu.

Mais chaque session est une chance d'en apprendre plus sur lui – de découvrir ses croyances et motivations, d'apprendre quelle force l'a poussé à adopter cette vie, et de voir combien ses origines influent encore sur son caractère. Complétez ces détails au fil du jeu. Votre personnage est-il du genre à désobéir à son caporal ? Est-il prêt à renoncer à une mission pour sauver des innocents pris entre deux feux ?

Pour fonctionner au mieux, le jeu veut que vous attendiez le moment le plus opportun pour prendre ces décisions. Débutez avec une esquisse de votre personnage, et n'apportez les détails qu'en cas de besoin – en quelque sorte « à l'écran ». Vous pouvez avoir une notion du passé de votre personnage, mais peut-être ne découvrirez-vous qu'en cours de jeu que vous avez autrefois failli devenir un Miséricorde. Vous n'êtes jamais tenu de suivre une idée que vous avez eue auparavant, pourvu qu'elle n'ait pas été déclarée autour de la table, auquel cas elle doit alors être respectée.

AUCUN PLAN NE SURVIT AU CONTACT DE L'ENNEMI

Quand avez-vous vu pour la dernière fois un film de guerre dont les trois quarts seraient consacrés aux discussions et à l'élaboration des plans de mission ? Cela ne ferait probablement pas un récit intéressant, ni à l'écran ni à l'écrit. Parce que planifier signifie en général se soucier d'une myriade de minuscules détails, qui, le plus souvent, se révéleront inutiles. Vous pourriez ainsi envisager une demi-douzaine d'approches différentes, en passant plusieurs heures à la table de jeu à tenter de vous préparer par tous les moyens à résoudre des problèmes qui ne surviendront jamais, pour en fin de compte avoir à affronter des problèmes que vous n'aviez pas prévus.

Au lieu de cela, plongez directement au cœur de l'action et utilisez des flashbacks ou des actions de campagne afin de « planifier » *en fonction de vos besoins réels*. Votre jet d'engagement se passe mal et vous voilà soudain séparés des villageois que vous êtes venus secourir par toute une série de pièges vicieux ? Si seulement vous vous y étiez mieux préparés ! Pas de panique : faites simplement appel à un flashback.

> *— Je souhaite un flashback remontant à la veille au soir. Bûcher Rouge Frappant est parti* RECONNAÎTRE *le camp ennemi, et a repéré les endroits où ont été posés les pièges. J'aimerais que ça serve comme une action de* ***préparatifs*** *pour nous procurer une meilleure position quand on va* PARCOURIR *ce champ piégé. Les morts-vivants ne sont pas vraiment créatifs. Ils ont probablement posé ces pièges selon des séquences répétitives, ce qui nous permet de traverser la zone plus en sécurité si on les connaît.*

Au lieu de planifier pour toutes les éventualités, ou de gaspiller des ressources et un temps précieux à pousser des reconnaissances qui nous priveront de toute surprise, le flashback nous permet de gérer les problèmes quand ils sont soulevés. Vous attendez de savoir ce que vous auriez dû prévoir, puis vous déclenchez un flashback décrivant comment vous aviez justement préparé ce qu'il fallait pour contrer ce problème spécifique. Le stress vous évite ainsi la corvée d'avoir à examiner tous les risques envisageables, et vous laisse vous concentrer sur la façon géniale dont vous contournez les obstacles.

Toutefois, vos flashbacks ne vous autorisent pas à contredire les dés eux-mêmes. Vous êtes bel et bien devant un champ truffé de pièges, et vous êtes toujours dans une position dégradée. Mais un flashback vous donne accès aux outils nécessaires pour surmonter la situation – en replaçant le problème dans un nouveau contexte et faisant briller vos compétences. Tout cela ne vous demande qu'un peu de stress et une bonne idée – et vous serez en mesure de mitiger les pires effets de n'importe quel jet de dé.



CHAPITRE 8
DANS LES COULISSES

Si vous avez déjà mené d'autres jeux de rôle auparavant, vous découvrirez vite que diriger *Band of Blades* est un peu différent – surtout pour ce qui est de la répartition de l'autorité dans le jeu. Dans de nombreux cas, les joueurs ont leur mot à dire sur la façon dont les règles sont appliquées. Cela dit, incarner l'opposition lors des missions reste de la responsabilité du MJ, et demande davantage d'explications.

Ce chapitre détaille le Rôle du MJ en plusieurs points clés qui vous aideront un peu à le démystifier. Nous aborderons successivement vos **responsabilités**, la **génération aléatoire de missions**, vos **objectifs**, **actions** et **principes**, vos **bonnes pratiques**, et enfin les **mauvaises habitudes** à éviter.

RESPONSABILITÉS DU MJ

- **FAITES RESPECTER LES RÈGLES.** Gardez à l'esprit la phase de jeu en cours (mission ou campagne). Répondez aux questions sur les règles. Rappelez aux joueurs de lancer les dés s'ils entreprennent des actions difficiles ou dangereuses. Fiez-vous aux jets de chance quand des réponses sont incertaines.
- **DÉCRIVEZ LE MONDE TEL QU'IL EST.** Veillez à maintenir la cohérence du ton et de la fiction. Faites en sorte que les morts-vivants inspirent la peur et le dégoût et que les dieux demeurent des entités mystérieuses et insondables. Faites vivre les personnes que les soldats rencontrent. Montrez les terribles conséquences de la guerre. Montrez qu'il n'existe pas de solution magique aux problèmes qui accablent la Légion.
- **DONNEZ DU POIDS À CHAQUE DÉCISION.** Si les joueurs choisissent de ne pas traiter un malade, la maladie va se répandre. S'ils négocient un traité, reflétez-en la teneur dans les ressources dont dispose désormais la Légion. Pensez toujours à ce que l'ennemi fera en réponse aux actions de la Légion.
- **GÉNÉREZ LES MISSIONS.** Si nécessaire, générez le prochain ensemble de missions. Consultez les tableaux de génération de missions pour vous en inspirer, mais apportez votre touche personnelle aux résultats obtenus. Liez la fiction des missions au récit du périple et des actions précédentes de la Légion. Rendez les objectifs intéressants, et à l'inverse faites en sorte qu'il ne soit pas anodin pour la Légion de renoncer à telle ou telle mission.

	ASSAUT	
SOUS-TYPE	1	Vivants.
	2	La Nature.
	3	Morts-vivants.
	4	Morts-vivants.
	5	Mort-vivant puissant.
	6	Mort-vivant puissant.
RÉCOMPENSES	1	+2 moral.
	2	+3 moral.
	3	+4 moral.
	4	+2 moral. +1 réserves.
	5	+2 moral. +1 rens.
	6	+2 moral. -1 temps.
PÉNALITÉS	1	+1 pression ; +1 temps.
	2	+1 temps.
	3	-1 réserves.
	4	+1 pression.
	5	+1 pression.
	6	+1 pression.

	RECONNAISSANCE	
SOUS-TYPE	1	Reconnaissance de zone.
	2	Reconnaissance d'itinéraire.
	3	Reconnaissance de troupes.
	4	Infiltration.
	5	Exfiltration.
	6	L'un des précédents + Danger.
RÉCOMPENSES	1	+2 rens.
	2	+2 rens.
	3	ressource ; +2 rens.
	4	ressource ou troupes ; +1 rens.
	5	+1 rens. -1 temps.
	6	+3 rens.
PÉNALITÉS	1	+1 temps.
	2	2 morts.
	3	1 mort.
	4	+1 pression.
	5	+1 pression.
	6	Aucune.

NOMBRE DE MISSIONS	
1	3 missions.
2	3 missions.
3	3 missions (dont 1 avec +1 Spécialiste).
4	2 missions.
5	3 missions (dont 1 avec une Faveur).
6	3 missions (dont 1 mission spéciale).

NOMBRE DE MISSIONS	
1	Assaut.
2	Reconnaissance.
3	Religieuse.
4	Logistique.
5	Priorité du Commandant.
6	Au choix du MJ.

	RELIGIEUSE	
SOUS-TYPE	1	Escorte.
	2	Purification.
	3	Défense.
	4	Fouilles.
	5	L'un des précédents + Faveur.
	6	L'un des précédents + Faveur.
RÉCOMPENSES	1	-1 temps ; + 2 px.
	2	+2 moral ; +10 points.
	3	+1 rens ; +2 moral.
	4	ressource de qualité.
	5	ressource exceptionnelle.
	6	Spécialiste.
PÉNALITÉS	1	-1 moral ; +1 pression.
	2	+1 pression.
	3	+1 pression.
	4	-1 moral.
	5	-1 moral.
	6	Aucune.

	LOGISTIQUE	
SOUS-TYPE	1	Fourrager ou Troquer.
	2	Fourrager ou Troquer.
	3	Récupérer des réserves.
	4	Récupérer des réserves.
	5	Mercenariat.
	6	Mercenariat.
RÉCOMPENSES	1	ressource ; +1 réserves.
	2	ressource ; +1 réserves.
	3	+2 réserves.
	4	ressource : +2 réserves.
	5	+3 réserves.
	6	+3 réserves.
PÉNALITÉS	1	-1 moral ; -1 réserves.
	2	-1 réserves.
	3	-1 moral.
	4	-1 moral.
	5	Aucune.
	6	Aucune.

DOMAINE DE FAVEUR	
1	Sacré.
2	Mysticisme.
3	Gloire.
4	Connaissance.
5	Miséricorde.
6	Nature.

SPÉCIALISTE	
1	Roc.
2	Toubib.
3	Éclaireur.
4	Sniper.
5	Officier.
6	Alchimiste ou Miséricorde.

GÉNÉRATEUR DE MISSIONS ALÉATOIRES

Il est de la responsabilité du MJ de créer les missions présentées à la Légion. La plupart seront générées en consultant les tableaux de missions aléatoires (sauf les missions spéciales). Les missions spéciales apparaissent lorsque vous obtenez un **6** sur le tableau *Nombre de missions* (voir page 312), ou que le Commandant dépense un point de **rens** (ce qui remplace simplement le jet de *Nombre de missions* et en fixe le résultat à **6**).

La première étape de la génération des missions consiste à discuter avec le Commandant. Celui-ci vous indiquera quels types de missions il recherche.

Ensuite, décidez combien de missions seront présentées. Lancez un dé et consultez le tableau *Nombre de missions*. Le plus souvent, il y aura trois missions, bien que l'urgence soit parfois moindre, auquel cas deux missions seulement seront présentées. Le tableau vous indiquera également si l'une de ces missions est spéciale, exige l'affectation d'un Spécialiste en plus (du type que vous jugez pertinent, et si vous n'avez pas d'avis il existe un tableau aléatoire dédié), ou propose en récompense supplémentaire une faveur pour l'Élue. Les missions spéciales sont décrites dans le chapitre 10, à la page de l'étape correspondante, et ne peuvent être présentées à la Légion que lorsqu'elle s'y trouve ; les autres missions devraient être générées aléatoirement.

Lorsque vous générez une mission, consultez le tableau de *Type de mission*, pour en déterminer les détails. Chacun des quatre types de missions figure dans ce tableau, ainsi qu'une entrée correspondant à la priorité du Commandant, et une entrée libre qui vous laisse le choix. Si votre jet vous indique une mission d'un type non disponible en ce lieu, choisissez l'entrée correspondant au résultat supérieur. Par exemple, si vous avez obtenu un résultat de **4**, **logistique**, mais qu'il n'y a normalement pas de mission logistique là où se trouve la Légion, passez à l'entrée **5, priorité du Commandant**. Après avoir généré le type de la mission, vous pouvez générer son sous-type, ainsi que ses récompenses et pénalités.

> *Sam fait un jet dans le tableau du Nombre de missions, et obtient un* **5**. *Elle va donc générer trois missions pour cette phase de mission, dont l'une accordera une faveur. Sam décide de commencer par générer la mission qui inclut la faveur ; elle fait le jet du type de mission, et obtient un* **2** *– une mission de* ***reconnaissance***.
>
> *Puis elle fait un jet dans le tableau des Faveurs et obtient un 1 :* ***sacrée***. *Donc la mission de reconnaissance concernera un lieu sacré ou une personne sainte, ou encore une chose d'importance pour l'Élue de la Légion. Sam fait ensuite un jet pour le sous-type et obtient un* **5**. *La mission sera donc une* ***exfiltration***, *qui consistera probablement à secourir un membre du clergé. En générant les récompenses, Sam obtient un* **1** *correspondant à +2* ***rens***, *et côté pénalités, elle obtient aussi un* **1**, *correspondant à* ***+ 1 temps***. *Cette personne sainte détient des renseignements précieux, et ne pas les récupérer vous coûtera du temps additionnel.*

Une fois établi le cadre de base de la mission, consacrez un peu de temps à en étoffer les détails. Chaque type de missions présente une ambiance distincte, et vous pourrez mieux leur donner vie en comprenant leur nature essentielle.

FAVEUR

Les missions avec faveur présentent un élément quasi surnaturel, ou correspondant à un Élu particulier. Si cet élément est d'un domaine lié à votre Élue, celle-ci est susceptible de demander que le Commandant prête à cette mission une attention particulière. Si une faveur d'un domaine différent de celui ou ceux de votre Élue est présente, vous êtes libre de vous en inspirer pour créer la mission, mais votre Élue ne gagnera pas de faveur de mission. Les différents domaines de faveur sont :

- **LE SACRÉ.** Le domaine des traditions sacrées de la divinité. Comporte des éléments concernant les cultures, les pratiques cultuelles ou les sites religieux. **Exemples :** *textes religieux ; pèlerins en chemin pour rejoindre des sanctuaires ; célébration de jours saints*.
- **LE MYSTICISME.** Des éléments surnaturels sont clairement présents. **Exemples :** *reliques, rituels ou cultes ; restes d'un Élu de jadis*.
- **LA MISÉRICORDE.** Le domaine d'Asrika. Missions concernant le sauvetage d'innocents, de reliques ou de sites sacrés consacrés à Asrika. **Exemples :** *protéger les innocents qu'un Brisé a prévu de massacrer en masse ; sauvegarder un site sacré où sont réfugiés des fidèles désarmés ; négocier avec des Miséricordes ou des docteurs*.
- **LA NATURE.** Le domaine du dieu Cornu ; lié à la lutte contre les déséquilibres mystiques affectant le climat, les animaux sauvages ou la nature. **Exemples :** *les bêtes sacrées ; la corruption du climat ; les animaux frappés de souillure.*
- **LA CONNAISSANCE.** Relevant du domaine des dieux orites. Les traités d'alchimie, les merveilles mécaniques, l'Histoire et la technologie du Vieil Empire. **Exemples :** *les sciences académiques ; exhumer un savoir antique ; découvrir une technologie du Vieil Empire.*
- **LA GLOIRE.** Relevant du domaine du Dieu Vivant, concerne les démonstrations de force, de courage et d'endurance. **Exemples :** *combattre de puissants ennemis ; mettre en danger les vies de l'escouade alors qu'il pourrait être plus sage de renoncer ; relever des défis impossibles.*

SPÉCIALISTES

Si le tableau de *Nombre de missions* vous indique un résultat de « +1 Spécialiste, » cela signifie que l'une de vos missions exige la présence d'un type supplémentaire de Spécialiste, mais aussi que vous pouvez déployer jusqu'à 3 Spécialistes sur cette mission.

Le Spécialiste supplémentaire sur une mission est lié à la nature de la mission. Pour vous faciliter les choses, vous pouvez générer la mission, puis voir si un certain type de Spécialiste s'impose de lui-même. Ainsi, vous pourriez avoir besoin d'un Roc supplémentaire pour les batailles difficiles, d'un Sniper pour cibler un mort-vivant puissant, d'un Toubib pour les missions humanitaires ou de sauvetage, d'un Officier pour mener des négociations, ou d'un Éclaireur pour reconnaître un itinéraire difficile ou traverser une zone dangereuse. Mais si ce n'est pas le cas, ou que vous êtes en manque d'inspiration, vous pouvez faire un jet dans le tableau de Spécialiste.

MISSIONS D'ASSAUT

Les missions d'assaut sont en général des affrontements frontaux. Il est rare qu'une telle mission ne se termine pas par une fusillade, des lames dégainées, des explosions.

Dans le cadre d'une mission d'assaut, demandez-vous toujours : quels sont les points faibles et les points forts de l'ennemi ? Pour quel type d'attaques est-il préparé ? Comment réagira-t-il si un combat se déclare ? Quels sont les adversaires majeurs présents et comment se joignent-ils à la bataille ?

Les objectifs de mission entraîneront de la destruction et du combat. Cela pourra consister à tuer une personne ou une créature en particulier, mais le plus souvent, le combat visera un objectif tactique spécifique : détruire l'un des laboratoires alchimiques utilisés par Pestilence, ou l'une des forges de Boucher, où sont produites de nouvelles troupes ou armes ; défendre une passe de montagne ; ou la faire s'écrouler pour empêcher le passage.

SOUS-TYPES DE MISSIONS D'ASSAUT

L'énoncé du sous-type ne désigne pas forcément l'ennemi présent. Ainsi, les « Vivants » peuvent représenter des pillards locaux, bien sûr, mais aussi des gens à sauver. Les Vivants sont soit l'obstacle, soit l'objectif, mais ils joueront quoi qu'il en soit un rôle clé dans la mission. Les forces de la Nature peuvent modifier le champ de bataille, profiter ou pas aux morts-vivants, ou obliger la Légion à se lancer dans une course contre les éléments pour atteindre son objectif.

- **VIVANTS :** bandits, sectateurs, anciens du village, soldats. Des communautés isolationnistes. Des brigands opportunistes. Des soldats affamés qui se livrent à des pillages dans leur fuite.
- **LA NATURE :** météo capricieuse, animaux sauvages (possiblement frappés de souillure), feux de forêt, terrains étranges (telles que la Longue route, bordée de stèles de protection, ou les bois mystiques de la forêt de Talgon).
- **MORTS-VIVANTS :** la mission amènera à combattre au moins une escouade de morts-vivants, dirigée par une Élite, frontalement ou indirectement.
- **MORT-VIVANT PUISSANT :** l'opposition est constituée d'au moins un Notoire (peut-être un Lieutenant lors des sessions ultérieures) dont vous tentez de faire échouer les plans.

RÉCOMPENSES

Les missions d'assaut améliorent toujours le **moral**, et peuvent également vous récompenser par des points de **rens**, des **réserves**, ou du **temps**. Voir *Récompenses de missions* (page 322) pour plus de détails.

PÉNALITÉS

Les missions d'assaut augmentent souvent la **pression** en cas d'échec ou d'abandon. Elles peuvent également vous coûter du **temps** ou des **réserves**. Voir *Pénalités de mission* (page 323) pour plus de détails.

MISSIONS DE RECONNAISSANCE

Les missions de reconnaissance sont des missions d'exploration ou de découverte, et se déroulent en général loin du gros de la Légion. Leur objectif sera de découvrir ce que l'ennemi fomente, de retrouver et sauver quelqu'un ou quelque chose, de reconnaître des itinéraires, ou de déterminer la source d'un problème.

Dans le cadre d'une mission de reconnaissance, demandez-vous : quelle chose n'est pas ce qu'elle semble être, ou comment est-elle cachée ? Comment allez-vous révéler cette vérité ? Les renseignements que la mission procure proviennent-ils de la confrontation avec un mort-vivant spécifique, ou de plans et des documents à trouver et récupérer ?

Les objectifs de mission devraient être centrés sur le recueil de renseignements, ou sur la découverte de quelque chose d'encore inconnu, soit par l'observation directe, soit en dérobant ou en faisant l'acquisition de documents (comme des schémas ou des cartes), voire en prenant contact avec des sources locales qui détiennent le renseignement critique dont vous avez besoin.

SOUS-TYPES DE MISSIONS DE RECONNAISSANCE

Les missions de reconnaissance se définissent par la nature de l'objet observé.

- **RECONNAISSANCE DE ZONE :** reconnaître ou fouiller une zone pour y trouver une ressource, un groupe ou une personne. Vous pourriez avoir entendu des rumeurs sur des morts-vivants arrivant dans la zone, ou vous tenez à vous assurer que la Légion ne va pas passer trop près d'une forêt infestée. Vous pourriez également être à la recherche de ressources.
- **RECONNAISSANCE D'ITINÉRAIRE :** trouver un chemin à travers une zone, conduisant à un lieu particulier ou permettant de le quitter, ou de s'éloigner du théâtre d'opérations.
- **RECONNAISSANCE DE TROUPES :** espionner et transmettre les mouvements de troupes, les activités et les effectifs de l'ennemi. En déduire les futurs mouvements ou stratégies adverses.
- **INFILTRATION :** franchir les lignes ennemies, en général en vue de récupérer certaines informations.
- **EXFILTRATION :** secourir une personne se trouvant au-delà des lignes ennemies, en général en vue de récupérer certaines informations.
- **DANGEREUSE :** inclut également un Notoire ou un adversaire d'encore plus haut niveau de menace.

RÉCOMPENSES

Les missions de reconnaissance procurent toujours des points de **rens**, mais elles peuvent également vous apporter des **ressources**, des **troupes**, ou plus simplement vous faire gagner du **temps**. Voir *Récompenses de missions* (page 322) pour plus de détails.

PÉNALITÉS

Les missions de reconnaissance sont parmi les plus dangereuses qui soient, et peuvent entraîner en cas d'échec ou d'abandon des pertes humaines pour la Légion, du temps perdu, ou une pression augmentée. Voir *Pénalités de mission* (page 323) pour plus de détails.

MISSIONS RELIGIEUSES

Les missions religieuses concernent les cultures du monde et son Histoire, en général dans un contexte religieux. Ces missions sont souvent un moyen d'explorer le cadre du jeu.

Pour une mission religieuse, demandez : à quelle culture cela correspond-il ? Est-ce une tradition de l'Aldermark, des Royaumes orientaux, ou un héritage du Vieil Empire ? Comment cette culture montre-t-elle sa dévotion ?

Les objectifs de mission devraient être centrés sur le sauvetage d'éléments importants pour la religion, la pratique de rituels sacrés, la restauration d'une gloire passée, et sur la protection de la foi et des pratiques cultuelles du peuple. Elles n'ont que très rarement pour objectif l'affrontement direct avec l'ennemi. Ces objectifs sont plutôt de découvrir des ressources dotées d'une importance historique ou culturelle, et des alliés inattendus liés à de tels éléments. De tous les types de missions, les missions religieuses sont probablement les plus variées, aussi bien au niveau de leur conception que de leurs objectifs.

SOUS-TYPE DE MISSIONS RELIGIEUSES

Les missions religieuses consistent à accomplir l'un des actes suivants, ou à protéger les personnes qui les accomplissent :

- **ESCORTE :** une personne sainte ou importante doit être escortée en sécurité jusqu'à un lieu, ou doit en revenir saine et sauve.
- **PURIFICATION :** un lieu sacré a été souillé et doit être purifié, ce qui peut consister à y tenir un rituel ou plus simplement à en chasser les morts-vivants qui l'occupent. Cela peut demander de trouver un objet ou un lieu capable de laver cette souillure (par exemple en récupérant de l'eau bénite pour guérir une maladie ou une blessure que votre Élue a récemment subie en affrontant un Brisé).
- **DÉFENSE :** quelque chose doté d'une grande importance culturelle doit être protégé de l'influence corruptrice des morts-vivants.
- **FOUILLE :** un artefact précieux ou un objet historique doit être mis au jour, afin de contribuer à l'effort de guerre.
- **FAVEUR :** cette mission vous conférera la faveur de mission sélectionnée et devrait incorporer les thèmes et éléments relatifs à ladite faveur.

RÉCOMPENSES

Les missions religieuses proposent les récompenses les plus variées, qui peuvent inclure un coup de pouce au moral, de l'expérience, voire des points de victoire comptabilisés à la fin du jeu. Voir *Récompenses de missions* (page 322) pour plus de détails.

PÉNALITÉS

Les missions religieuses augmentent habituellement la pression ou réduisent le moral en cas d'échec ou d'abandon. Voir *Pénalités de mission* (page 323) pour plus de détails.

MISSIONS LOGISTIQUES

Les missions logistiques concernent l'obtention de ressources et de réserves, ou, à l'occasion, relèvent d'un travail de mercenariat contre paiement.

Dans le cadre d'une mission logistique, demandez : en quoi consistent physiquement les ressources ou réserves obtenues ? S'il s'agit d'un objet massif, comment sera-t-il ramené au camp ? S'il s'agit de richesses, comment celles-ci sont échangées contre d'autres biens ?

Les objectifs de mission pourraient être des ressources à récupérer (tels que des chariots ou des biens abandonnés sur le terrain, ou des caches d'armes placées là depuis longtemps). Parfois, il s'agira d'un travail de mercenariat (éliminer des morts-vivants, ou combattre d'autres humains), de retrouver quelque chose ayant une grande valeur pour un commanditaire (les tableaux d'un noble accrochés dans une villa désormais envahie de morts-vivants), ou encore de protéger une personnalité au cours d'un voyage. Cela n'a bien souvent rien de glorieux, mais la Légion récupère et se renforce grâce à une prudente allocation de ses réserves.

Pour le mercenariat, veillez à toujours respecter votre part du contrat en versant le paiement. Le jeu est déjà assez difficile, ne privez donc pas la Légion de son dû – à moins que la mission entière n'ait justement consisté à se faire payer, et qu'elle ait échoué.

SOUS-TYPE DE MISSIONS LOGISTIQUES

Ces missions se distinguent selon la façon dont vous faites l'acquisition des réserves dont la Légion a besoin.

- **FOURRAGER OU TROQUER :** quelque chose de valeur doit être récupéré, ou peut-être échangé avec un autre groupe. Nombre de ces missions peuvent avoir une dimension sociale.
- **RÉCUPÉRER DES RÉSERVES :** des réserves (ou une source de richesses) sont tombées dans les mains de l'ennemi, ou sont gardées par des morts-vivants, mais peuvent être libérées.
- **MERCENARIAT :** une personne ou un groupe souhaite engager la Légion à son propre compte, en échange de richesses ou de matériel.

RÉCOMPENSES

Les missions logistiques procurent soit des **réserves**, soit des **ressources**, parfois les deux. Voir *Récompenses de missions* (page 322) pour plus de détails.

PÉNALITÉS

Les missions logistiques possèdent les pénalités dont la sévérité est la plus variable, mais elles peuvent vous imposer des pertes de **réserves** ou de **moral** en cas d'échec ou d'abandon. Voir *Pénalités de mission* (page 323) pour plus de détails.

OBSTACLES

Quelle que soit la mission, vous rencontrerez des problèmes vous séparant de vos objectifs. Il devrait y avoir **environ trois obstacles majeurs par mission**, mais la façon dont vous les créez, en tant que MJ, est entièrement libre. Il existe toutefois quelques différentes approches permettant d'arriver à des défis intéressants :

OBSTACLES ENVIRONNEMENTAUX

Si une mission consiste à infiltrer ou assaillir un lieu, il peut être intéressant de réfléchir à la disposition physique du lieu. Vous pouvez ainsi mettre en place des obstacles environnementaux (escalade dangereuse, grille scellée, chemin à trouver à travers les montagnes jusqu'au camp des bandits, météo capricieuse…). N'en abusez pas (les joueurs pourront souvent les surmonter avec un seul jet réussi) mais considérez toujours comment ils peuvent interagir avec d'autres problèmes. Briser la grille va-t-il alerter les morts-vivants ? Escalader une falaise est déjà assez difficile, mais y a-t-il en plus des patrouilles qui risquent de vous repérer ?

Les missions peuvent durer plus d'une journée. Réfléchissez aux obstacles sur la route. Parfois, un détail aussi simple que de trouver suffisamment de nourriture pour faire le voyage peut constituer un obstacle intéressant. Les Légionnaires ont-ils emporté des rations supplémentaires ? Risquent-ils de subir une blessure de niveau 1 à cause de la faim ? Ou vont-ils se résigner à fouiller un village abandonné, alors qu'ils savent que des morts-vivants s'y cachent ?

Si les Légionnaires ont besoin de se glisser dans un camp pour détruire un laboratoire alchimique, vous pourriez définir les obstacles « Périmètre de sécurité », « Sécurité du laboratoire » et enfin « Destruction du laboratoire ». Ensuite, réfléchissez à quels types de problèmes recouvre chaque obstacle – que représente le périmètre de sécurité ici? Des morts-vivants stationnés aux abords de la ville ? Des pièges à gaz posés dans les rues ? Des Corbeaux installés sur les toits, qui scrutent régulièrement l'horizon ?

ENNEMIS

Les ennemis (en général des morts-vivants) sont un obstacle courant. Par exemple, si votre mission consiste à défendre un sanctuaire antique, vous pourriez imaginer une escouade de sectateurs et leurs chefs, accompagnés d'une meute de bêtes frappées de souillure et enchaînées.

Si vous créez un monstre comme obstacle dans le jeu, vous devez savoir à quel niveau de menace il opère. Si vous hésitez, parcourez la liste des autres monstres et voyez si vous trouvez un équivalent. Sinon, souvenez-vous que les monstres qui constituent une menace de niveau 1 sont des ennemis ordinaires, ceux de niveau 2 constituent déjà un défi respectable, tandis que ceux de niveau 3 sont en général supérieurs à un Spécialiste isolé. Enfin, les menaces de niveau 4 sont en général trop puissantes pour qu'une escouade qui les affronte directement ne puisse les vaincre sans une chance incroyable, et exigent des solutions créatives.

Les menaces de niveau 5 ou supérieures sont quant à elles réservées aux Brisés ou au Roi des Braises ; les unités importantes de morts-vivants ou de soldats obtiennent un avantage comparable grâce à leur échelle (voir le tableau page 227).

Ainsi, vous pourriez décider que les sectateurs que la Légion affronte sont des fanatiques représentant une menace de niveau 1, mais **efficaces** car leurs forces sont décuplées par leur ferveur et quelques drogues alchimiques. Le chef des sectateurs peut quant à lui être une menace de niveau 2, de même que leur champion, béni de leur dieu (mais assurez-vous de détailler ce qui les rend plus menaçants qu'un sectateur ordinaire). Leur meute de bêtes frappées de souillure peut également être une menace de niveau 2, avec l'avantage supplémentaire de l'échelle.

PHASES

Parfois, une mission est facile à diviser en phases conceptuelles. Chacune de ces phases pourrait constituer un obstacle. Si la mission concerne un prisonnier retenu par les morts-vivants, vous pourriez mettre en place les phases suivantes : d'abord, reconnaître l'endroit où les morts-vivants détiennent le prisonnier, puis le faire évader, et enfin rentrer au camp. Dans chaque cas, réfléchissez à ce qui empêcherait les Légionnaires d'atteindre directement leur objectif – y a-t-il plusieurs bâtiments, ce qui les forcerait à trouver dans lequel se trouve le prisonnier ? Qu'est-ce qui va compliquer le retour au camp ? Les morts-vivants vont-ils lancer des Limiers à vos trousses ?



RÉCOMPENSES DE MISSION

Rendez les récompenses concrètes. Demandez-vous toujours ce qu'elles représentent – si une mission remonte le moral, est-ce parce que la plupart des Légionnaires se soucient vraiment des personnes qu'ils ont secourues ? Sont-elles des parents de certains Légionnaires ? Ou bien s'agit-il simplement d'un désir farouche des troupes de se montrer proactives plutôt que réactives ? Y a-t-il quelqu'un parmi les Légionnaires qui défend une approche particulièrement agressive ?

Cela est plus important encore pour les récompenses abstraites, comme les points de **rens** ou les **réserves**. Dans ces cas-là, transformez ces récompenses en quelque chose de physiquement concret, puis tentez de les intégrer aux objectifs de mission. Il est beaucoup plus intéressant de voler un grimoire plein de formules alchimiques, ou les plans d'un projet d'un Brisé, plutôt que de simplement gagner un « point de rens ». Cela donne également à l'escouade un objectif plus concret que de simplement « espionner l'ennemi ». La mission consiste alors à trouver les schémas des laboratoires alchimiques de Pestilence ou un communiqué adressé par le Roi des Braises à ses sbires.

- **MORAL :** quelque chose à propos de la mission est important pour les Légionnaires, et un succès soutiendra leur espoir que la guerre puisse être finalement gagnée.
- **RÉSERVES :** quelque chose de valeur figure dans les objectifs, comme une œuvre d'art unique pouvant être revendue, des marchandises pouvant être échangées, ou des armes et armures capables de renforcer la Légion. Ou bien quelqu'un est prêt à payer afin d'obtenir l'aide de la Légion.
- **RENS :** la mission permet de trouver des plans, des schémas, des prototypes, ou encore des informations clés, à même de contribuer à l'effort de guerre.
- **TEMPS :** mener à bien la mission réduira le nombre de coches sur le compteur de **temps**, soit en procurant à la Légion un avantage significatif, soit en infligeant aux morts-vivants un désavantage.
- **RESSOURCE :** une **ressource** standard (en général **consommable**), comme de la **foudre noire** ou des **chevaux**, peut être récupérée au cours de la mission ; elle devra le plus souvent – mais pas toujours – être arrachée aux griffes de l'ennemi.
- **RESSOURCE DE QUALITÉ :** comme pour une ressource standard, mais ici de qualité supérieure, comme des **composés alchimiques** ou une **arme de siège**.
- **RESSOURCE EXCEPTIONNELLE** : une **ressource** de qualité **exceptionnelle**, comme un Alchimiste ou une Miséricorde, voire une **relique**, peut être récupérée au cours de la mission.
- **PX :** la mission apporte des leçons significatives à la Légion ; son succès accorde des points d'expérience supplémentaires à tous les Spécialistes qui y ont participé.
- **POINTS :** à la fin du jeu, la situation de la Légion durant l'hiver qui vient dépendra de son score final. La réussite d'une telle mission augmente nettement ses chances de s'en sortir.
- **SPÉCIALISTE :** un combattant bien entraîné peut être recruté ou secouru, ou se montre prêt à rejoindre la Légion en échange d'un service. Créez ce Spécialiste comme un personnage débutant, mais avec des points en valeurs d'actions ou des capacités spéciales supplémentaires à distribuer.

PÉNALITÉS DE MISSION

Comme les récompenses, les pénalités doivent être concrètes. Si une mission fait augmenter la pression, déterminez pourquoi cela se produit dans le récit – y a-t-il des morts-vivants supplémentaires qui ont contourné la Légion, ou est-il maintenant plus difficile de trouver de l'aide dans la région ? Une pénalité de temps vous est-elle imposée parce que traverser une zone prend plus de temps que prévu, ou parce que ce sont les morts-vivants qui progressent plus rapidement ? Au cours de futures missions, il sera possible de tirer des conséquences de ces conclusions fictionnelles, qui influeront aussi sur les actions de campagnes de la Légion.

- **PRESSION :** l'échec de cette mission renforce la menace des morts-vivants d'une manière ou d'une autre, en leur apportant de l'aide, en leur permettant de renforcer leurs effectifs ou leur menace dans la zone, ou en aggravant les effets de leur présence pour la Légion.
- **TEMPS :** l'échec de cette mission représente un net avantage matériel pour les morts-vivants, ce qui amenuise les chances de la Légion de parvenir à Dague-en-Ciel. Demandez-vous : comment les morts-vivants progressent-ils ou gagnent-ils du terrain? Comment la Légion en perd-elle ?
- **RÉSERVES :** cette pénalité représente soit une augmentation des dépenses, soit des possibilités de ravitaillement réduites pour la Légion ; quoi qu'il en soit, l'échec de la mission vous fait perdre des points de **réserves**. Demandez-vous pourquoi vos réserves vont-elles fondre – devez-vous payer le prix fort pour certains médicaments ? Ou vous résignez-vous à jeter une partie de vos stocks, atteints de corruption d'une façon ou d'une autre ?
- **MORT :** un Légionnaire trouve la mort en conséquence de l'échec de la mission ; l'identité du malheureux est généralement laissée au choix du Second. Demandez-vous quelle est la cause du décès : le Légionnaire a-t-il été empoisonné, maudit, contaminé, mortellement blessé ? A-t-il été attiré loin de ses camarades ou est-il mort à leurs côtés au cours d'un assaut sur le camp ?
- **MORAL :** un élément lié à la mission étant émotionnellement important aux yeux de la Légion, son échec constituera un véritable découragement pour les troupes. Demandez-vous comment l'avenir s'assombrit : de qui la Légion se préoccupe-t-elle, mais serait-elle susceptible de perdre ? Pourquoi doit-elle abandonner des personnes qui ont besoin de son aide, et pourquoi cela trouble-t-il le Légionnaire ordinaire ?
- **AUCUNE :** pour une fois, l'échec de cette mission n'a pas de conséquences particulières. Mais… qui ne risque rien n'a rien !

EXEMPLE DE MISSION ALÉATOIRE

*Sam réfléchit à la mission qu'elle génère : il s'agit d'une mission de reconnaissance consistant à exfiltrer un membre du clergé détenant de précieux renseignements. L'échec de cette mission imposerait à la Légion une pénalité de **temps**, donc Sam décide de la rendre concrète. Les morts-vivants ont barré la route principale, et trouver comment les contourner va prendre du temps, à moins que la Légion ne parvienne à secourir cette prêtresse.*

*Sam décide qu'au moins 1 point sur les **2 rens** que procure la mission devrait représenter ces itinéraires de contournement. Peut-être la prêtresse connaît-elle des routes praticables dans les montagnes que la Légion pourra emprunter en toute sécurité. Le second point de **rens** pourrait représenter un élément découvert dans le camp des morts-vivants.*

Il s'agit d'une mission de reconnaissance, donc Sam se demande quelle chose n'est pas ce qu'elle semble être : pourquoi les morts-vivants n'ont-ils pas tout simplement tué la prêtresse ? Celle-ci possède-t-elle un lien quelconque avec les Brisés ? S'agit-il d'une prêtresse dévouée à l'un des dieux dont l'Élu a été Brisé ? Si c'est le cas, alors ce Brisé peut espérer la retourner en personne pour créer une Élite unique. Voilà un détail qui promet d'être amusant. Sam le rajoute aux pénalités.

*Sam examine les obstacles possibles. La mission implique forcément de s'infiltrer dans un camp ennemi. Elle décide qu'il s'agit d'un village envahi par les morts-vivants. La prêtresse y sera détenue sous bonne garde, dans la vieille salle du guet, par un Notoire ayant reçu des ordres et une carte des avant-postes des morts-vivants dans la région (le second point de **rens**). Se débarrasser du geôlier (en l'attirant ailleurs ou en causant une diversion), et réussir à briser ou crocheter la serrure de la cage de la prêtresse, constituent un seul et même obstacle.*

Quel sera le deuxième défi ? Sam décide que le périmètre de sécurité n'est pas très difficile à franchir, mais qu'atteindre la salle du guet dans un village où rôdent plusieurs unités de morts-vivants n'est pas une mince affaire. Elle crée donc un compteur de 6 segments pour l'accès au bâtiment, qui représente des obstacles variés : soit découvrir un itinéraire d'infiltration discret, soit éliminer une patrouille bloquant le passage rapidement et discrètement. Il y a plus de morts-vivants que cette seule patrouille, cependant, donc Sam crée aussi un compteur de 4 segments « Alerte ». Celui-ci illustre le niveau précis des ennuis menaçant l'escouade (quand les jets de RECONNAÎTRE *se muent en jets de* PARCOURIR *et que les Légionnaires prennent leurs jambes à leur cou pour échapper à la mort).*

Afin de renforcer les enjeux et d'épicer un peu les choses, elle crée enfin un compteur plus important de 8 segments, lequel représente un puissant serviteur du Brisé approchant du camp avec l'ordre de ramener la prêtresse à son maître. Les actions de l'escouade qui prennent du temps (attendre que les patrouilles soient passées, combattre pendant un long moment, attendre que la nuit tombe) ajouteront des coches à ce compteur, feront monter la tension et rythmeront toute la mission.

Sam termine ses préparatifs en dessinant une carte générale du hameau pour la présenter au groupe un peu plus tard.

MISSIONS BASÉES SUR LE RÉCIT

Toutes les missions n'ont pas à être générées aléatoirement, même si ce devrait être le cas pour la plupart d'entre elles. Parfois, les joueurs insisteront pour mener à bien une tout autre mission. Parfois, c'est le récit lui-même qui suggérera ou imposera naturellement une mission ou un type de mission spécifique pour la Légion, en dépit de ce qu'indiquent les tableaux aléatoires.

Dans ces cas-là, vous pouvez générer une mission de votre choix qui vous semble convenir, qui viendra remplacer l'une des missions générées aléatoirement. Vous devriez alors être très attentif quant aux récompenses et pénalités proposées. Il n'en faut ni trop ni trop peu, et elles doivent convenir à la fiction. Le plus pratique est de consulter les tableaux générateurs de missions aléatoires et d'y sélectionner les entrées qui vous semblent convenir pour la mission que vous êtes en train de concevoir.

CONSÉQUENCES FICTIONNELLES

Pensez toujours au récit et à ses implications. Si les missions ne sont conçues et choisies qu'en fonction de leurs récompenses et pénalités, le jeu apparaîtra aride et fastidieux. Efforcez-vous donc de développer les récits derrière chacune des missions.

Par exemple, si vos joueurs choisissent de ne pas retenir une mission consistant à détruire l'un des Piliers de crânes de Tourmente, vous devriez évoquer comment les Dévoreurs ont fait des voyages sur les routes principales une entreprise mortelle, et la multiplication de rumeurs sur des disparitions de voyageurs entre les villages. Ajoutez également des Dévoreurs supplémentaires sur vos futures missions (peut-être par deux, alors qu'ils apparaissent normalement seuls). De même, si vos joueurs ont raté une mission consistant à enrayer une mystérieuse maladie apparue chez quelques soldats, ne ratez pas l'occasion de faire empirer l'épidémie concrètement. Peut-être une escouade entière va-t-elle tomber malade et ne pourra-t-elle plus être déployée. Et si le mal n'est pas traité assez rapidement, l'épidémie peut se répandre et commencer à causer des morts.

Inversement, faites pressentir aux joueurs les bénéfices de leurs victoires. S'ils ont abattu Viktoria Karhowl, la Scientifique macabre, vous pouvez faire allusion au fait que la Légion a rencontré beaucoup moins de Cracheurs ces derniers temps. Mais une future mission pourrait mettre en scène Pestilence s'efforçant de recréer certaines des formules de Viktoria. Chaque mission, qu'elle débouche sur un succès ou un échec, a des répercussions sur le récit, dont vous devrez tenir compte pour la suite de la campagne.

ÉQUITÉ

Une armée irrépressible de morts-vivants. Le Brisement des Élus. Une marche forcée harassante vers l'est. Et derrière tout cela, le Roi des Braises, apparemment invincible. Dans ce contexte, l'idée d'équité peut sembler étrange. Mais, pour que *Band of Blades* reste amusant pour tout le monde, il faut que le jeu soit équitable pour tous les participants.

Ici, le terme équitable ne signifie pas que rien de négatif n'arrive aux personnages joueurs (ni qu'ils aient la moindre garantie de survivre ou d'arriver à Dague-en-Ciel). « Équitable » signifie que des problèmes se feront jour et croîtront tout au long de la campagne, et que seule l'action de la Légion (ou son inaction) pourra changer le cours des choses. « Équitable » signifie aussi que les joueurs doivent être avertis et comprendre les risques et les difficultés du jeu, et qu'ils doivent être conscients que leurs décisions auront un impact sur les personnages qu'ils incarnent.

Le plus important est d'être très clair au cours des discussions qui précèdent les jets. Vérifiez que tout le monde autour de la table est lucide quant aux résultats pouvant survenir. Il faudra pour cela parfois détailler le sens des différents résultats (**1-3**, **4/5** et **6**), y compris en indiquant les conséquences possibles pour les personnages. Cela peut signifier aussi qu'il vous faudra de temps en temps dérouler votre raisonnement et négocier le résultat avec vos joueurs. Et cela peut aussi vous obliger à être très clair sur ce qui est possible et sur ce qui ne l'est pas.

> **Joueur :** *Est-ce que je peux intimider ces morts-vivants pour qu'ils nous laissent un peu d'espace ? J'ai une lance que je peux agiter en faisant de grands arcs de cercle autour de nous…*
>
> **MJ :** *Non, désolé, les morts-vivants se fichent complètement de ce qui peut leur arriver, ou de quoi que ce soit d'autre que les ordres qu'ils ont reçus, d'ailleurs. Mais si tu les obliges physiquement à reculer… pourquoi pas, mais ce sera du combat – en position plutôt désespérée, à un contre dix.*
>
> *— D'accord, pas de problème, je vais sûrement faire un* **6***.*
>
> *— Avant de lancer les dés, soyons clairs. Sur un* **1-3***, ils vous submergent et vous prenez tous une blessure grave, toi compris. Sur un* **4/5***, tu subis une blessure grave, mais le reste de l'escouade est indemne pour le moment. Tu es sûr de vouloir te lancer ?*
>
> *— J'ai un moyen de rendre les choses moins dangereuses ?*
>
> *— Bien sûr. Avec une action de groupe, vous égalez leur échelle, et votre position passe de désespérée à risquée ; mais l'escouade sera toujours en danger. Plusieurs Légionnaires risquent d'être capturés par les morts-vivants même si tu ne recules pas d'un pouce.*

Vous devez également veiller à rester équitable pour les jets de résistance. Faites en sorte que les joueurs aient un moyen de résister à l'essentiel de ce que subissent leurs personnages, et demandez-vous si la méthode employée pour résister peut annuler complètement la menace. L'équilibre à trouver consiste à permettre aux joueurs de jouer intelligemment, sans que la menace que vous avez établie ne disparaisse.

MJ : *Très bien, fais-moi un jet de parcourir pour escalader la falaise. C'est risqué – si tu tombes, tu vas être salement amoché.*

Joueur : *Risqué ? Pourtant j'ai une corde et un grappin. Il me semble que le pire qui puisse m'arriver, c'est de progresser trop lentement, non ?*

— Avec cette pluie, et vu la hauteur de la falaise, je pense que ça reste assez risqué. Si ça se passait en temps normal, ça ne poserait pas de problème, mais tu as une meute de Transformés à tes trousses et tu n'as pas le temps de trouver un autre moyen de sortir de ce ravin.

— Bon, eh bien j'ai 3 dés, ça tombe bien. Ça me fait un… **4/5**.

— D'accord... Quand tu arrives à mi-hauteur, tu croises le regard d'un Transformé qui t'épie depuis le sommet de la falaise.

— Oh non ! Euh, y a-t-il la moindre chance qu'il ne m'ait pas encore repéré ?

— Bien sûr, si tu fais un jet de résistance. C'est une conséquence physique, et pour l'éviter j'imagine que tu te glisses sous un surplomb de la paroi, je dirais que c'est un jet de résistance de prouesse.

Les personnages joueurs débutent avec une petite réserve de stress. Vous devriez donc n'infliger de conséquences importantes qu'avec retenue. Même un jet de résistance relativement « sûr » peut terminer par un trauma. Dans de nombreux cas, un effet limité ou une perte d'opportunité d'action seront des conséquences convenables. À moins qu'un joueur ne se montre créatif et propose un flashback. Cela peut être un bon moyen de négocier pour abaisser le coût du jet de résistance à une valeur fixe.

Joueur : *Ça ne pourrait pas plutôt être une résistance basée sur la perspicacité ? On aurait pu les repérer plus tôt et choisir un meilleur endroit. Ou les voir en premier, et se plaquer contre la falaise sans bouger pour éviter d'être repérés.*

MJ : *Ça demande un flashback pour avoir reconnu la zone. Mais je dirais que ça te coûte au moins 1 stress – pas évident de rechercher un endroit sûr sous la pluie. Fais-moi un jet de chance de reconnaître, et sur un* **1-3**, *ça sera plutôt 2 stress. Ça te paraît équitable ?*

Par-dessus tout, l'essentiel est de tomber d'accord sur la fiction et de déterminer ensemble le résultat le plus raisonnable. Pas forcément le meilleur pour les joueurs ni pour la Légion, mais le plus censé dans le contexte, compte tenu du récit déjà établi. L'introduction de conséquences plus graves ne pose pas de problèmes si le récit tel qu'il s'est construit les amène naturellement.

Ainsi, les Lieutenants (menaces de niveau 4), ne devraient être introduits que plus tard dans votre récit. Ils ne sont pas de simples troupiers alignés sur toutes les missions ; leur rôle initial est plutôt d'organiser leurs troupes et d'œuvrer en arrière-plan. En conséquence, gardez-les hors-champ jusqu'à ce que la Légion ait avancé *au moins quatre fois*. Cela laissera aux joueurs le temps de s'habituer aux Notoires et aux morts-vivants de rang inférieur. Avant d'injecter enfin un Lieutenant dans votre campagne, faites allusion à sa présence au cours des briefings ou des missions précédant son arrivée effective.

Un Bleu peut affronter un troupier mort-vivant, et la plupart des Spécialistes font le poids devant une Élite, mais un Notoire est beaucoup plus dangereux et un Lieutenant pourra mettre en pièces une escouade entière, avec ses Spécialistes, à lui tout seul. Quand vous confrontez leurs personnages à des adversaires d'une telle puissance, rappelez aux joueurs que battre en retraite est toujours possible et que l'assaut frontal contre l'ennemi ne fait pas forcément partie de leurs objectifs de mission. Contre des Lieutenants, il sera nécessaire de déployer des solutions imaginatives et de réduire leur niveau de menace en annulant leurs avantages et en s'attaquant à leurs faiblesses. Il peut s'agir de les attirer en un endroit précis pour les cibler avec une baliste minutieusement réglée à l'avance, ou de tuer d'abord leur magnifique destrier. À vous de trancher.

Il en va de même pour les menaces rencontrées au cours d'une mission. Même si vous dissimulez la présence de telle ou telle menace à vos joueurs jusqu'au dernier moment, pensez à semer des indices qui pourraient alerter les joueurs de son arrivée, et assurez-vous qu'il ne leur soit pas impossible de la contrer. Par exemple, si Boucher vient d'acquérir la capacité *Broyeuses* (qui procure à ses troupes l'usage d'explosifs à shrapnel), vous pourriez révéler l'existence de ces engins après un jet d'engagement raté, en faisant marcher un Légionnaire sur l'un d'eux pour obliger l'escouade à tenter un jet de bricoler désespéré pour désarmer le piège ; à moins que vous ne préfériez faire assister l'escouade au désagréable spectacle d'un animal sautant sous leurs yeux sur une mine dans un champ qu'elle allait traverser… Mais si vous faites sauter la mine sous les pieds des personnages sans préavis, assurez-vous qu'elle ne tue qu'un membre d'escouade PNJ, et attendez-vous à ce que vos joueurs résistent à cette conséquence en entendant le son du mécanisme de déclenchement et en bondissant pour pousser leur camarade hors de la zone de danger.

Rappelez-vous que l'équité, cela consiste aussi à ne pas laisser vos menaces sans effet. Si vous faites figurer dans le jeu un camp entier de bandits et que les joueurs l'attaquent de front, cela signifie que leur effet sera nul, ou au mieux limité – et qu'ils ne doivent pas être surpris quand vous le leur déclarez. Combattre une force importante consommera rapidement les ressources et les capacités des personnages, et vous ne devrez pas hésiter ensuite à infliger les blessures que leur imprudence leur vaudra. De même, les adversaires de niveau de menace élevé peuvent prendre l'initiative, et les joueurs devront résister à leurs coups avant même de tenter d'attaquer.

Dans ce jeu, les personnages ont des armures, mais ne disposent pas d'« immunité scénaristique ». Dans la vraie guerre, les soldats meurent, et il en va de même dans les récits de guerre. Ce peut être une mort soudaine suite à un mauvais jet de résistance. Ou une mort beaucoup plus héroïque, quand ils se surpassent pour une dernière action malgré leurs blessures mortelles. Ou un moment très poignant, s'ils restent en arrière pour faire sauter le piège et permettre à l'escouade de s'échapper. Mais inévitablement, des soldats meurent.

HORREUR

Les contraintes spécifiques au genre horrifique posent des défis particuliers au MJ. Ses tentatives de susciter la terreur ou l'inquiétude peuvent parfois tomber à plat – ce qui fonctionne pour une table en laissera une autre insensible. Lorsque vous maîtrisez une partie de *Band of Blades*, gardez les points clés suivants à l'esprit.

- **Vous ne pouvez pas exiger que les joueurs aient peur.** Essayez de *montrer* plutôt que de *dire*. Simplement dire : « C'est effrayant » ne fonctionne pas. Le mieux à faire est de décrire quelque chose qui vous effraye vous-même, en espérant que les joueurs aient peur eux aussi.
- **L'échec ne fait pas peur.** Vous ne susciterez pas la peur en rendant les choses plus difficiles pour les personnages. La peur naît de la tension, de l'impuissance, et de l'espoir de vous en sortir tant bien que mal. Il est inutile de rendre tous les adversaires des personnages létaux. Cela ne fera pas peur aux joueurs.
- **Dévorez des classiques du genre.** Lisez des histoires d'horreur pour tenter d'en imiter le style. Tentez différentes descriptions qui vous font trembler vous-même. Regardez des films d'épouvante, en étudiant la façon dont les plans sont cadrés. Mais rappelez-vous que les « jump scares » – les scènes destinées à faire sursauter les spectateurs – sont des tours de passe-passe audiovisuels qui ne sont pas adaptés aux jeux de rôle.
- **Mettez-vous dans l'ambiance.** Tamisez les lumières. Mettez une musique lugubre en fond sonore, sans qu'elle perturbe le jeu.
- **Respectez les limites de chacun.** Vous n'êtes jamais certain des limites de qui que ce soit. Si des joueurs semblent mal à l'aise, faites une pause, voyez avec eux ce qui ne va pas, puis assurez-vous de respecter leurs limites à l'avenir.

NOMS DES MISSIONS

1	Flèche	Azur
2	Citadelle	Ambre
3	Feu	Brisé(e)
4	Faucon	Élu(e)
5	Lumière	Écarlate
6	Montagne	Diamant
1	Pic	Émeraude
2	Tempête	Volant(e)
3	Épine	Saisissant(e)
4	Tigre	Hurlant(e)
5	Aile	Fracassé(e)
6	Loup	Oriental(e)

Si vous aimez donner des noms à vos missions, faites votre choix dans la liste ci-contre, ou lancez 1d6 quatre fois pour déterminer le nom aléatoirement.

Le premier dé détermine si la première moitié du nom proviendra de la moitié du tableau supérieure (sur un résultat de **1**-**3***) ou inférieure (sur un* **4**-**6***). Le second dé détermine le nom lui-même.*

Les troisième et quatrième dés déterminent la même chose, pour l'adjectif accolé au nom de la mission.

Par exemple, vous auriez pu lancer : **5**, **4**, **6**, **5**.

*Vous obtenez l'Opération : Tigre (***5**, **4***) fracassé (***6**, **5***) ! N'oubliez pas de prononcer ce nom sur un ton dramatique.*

OBJECTIFS DU MJ

Lorsque vous dirigez le jeu, vous devez vous efforcer de :

- **Jouer pour voir ce qui se produit.** N'essayez pas d'orienter le jeu vers certains résultats ou événements. Restez curieux !
- **Décrire honnêtement le monde de la fiction.** Quand vous devez dire ce qui se passe, ou ce qui se trouve dans le monde qui entoure les PJs, examinez l'image de l'Aldermark que vous avez en tête, et tentez de montrer aux joueurs ce que vous voyez. Restez impartial. Faites en sorte que le monde semble réel, et non pas forcé.
- **Faites vivre l'Aldermark.** Attribuez à chaque lieu un aspect spécifique (déprimant, froid, humide, chaotique, etc.). Donnez à chaque PNJ un nom, un détail et un mode d'action privilégié (menaces, marchandage, violence, charme, etc.). Placez chaque action dans un contexte – la charge est menée en grimpant une colline, sous la pluie, et les soldats glissent dans la boue ; l'escouade s'enfonce dans les cavernes où résonne l'écho d'une rivière souterraine ; les Bleus empestent le désespoir et la sueur au terme d'une marche de plusieurs lieues.

Pour atteindre ces objectifs, utilisez les *Actions du MJ* en vous laissant guider par les *Principes du MJ* (exposés dans les pages suivantes).



ACTIONS DU MJ

Les personnages joueurs possèdent des actions qu'ils peuvent utiliser pour accomplir des choses dans le jeu. En tant que MJ, vous possédez également vos propres actions. Lorsque vient votre tour de contribuer à la fiction, mais que vous hésitez sur la marche à suivre, consultez votre liste d'actions et choisissez l'une d'entre elles.

POSEZ DES QUESTIONS

RESPECTEZ LA FICTION

PLONGEZ DANS LE FEU DE L'ACTION

INDIQUEZ AUX PJ LES CONSÉQUENCES DE LEURS ACTIONS, ET RELANCEZ

DONNEZ CORPS À LA MENACE AVANT QU'ELLE NE SE CONCRÉTISE

DONNEZ SUITE

FAITES PRENDRE L'INITIATIVE À UN PNJ

COCHEZ UN COMPTEUR

OFFREZ UN PACTE AVEC LE DIABLE

PENSEZ HORS-CHAMP

POSER DES QUESTIONS

Posez toujours des questions. L'essentiel de votre travail, en tant que MJ, consiste à poser des questions et à exploiter les réponses. Parfois, ces réponses sont données par les dés, parfois par un joueur, mais en tout cas le simple fait de poser la question amorce le processus qui produit un jeu intéressant.

- **Posez des questions d'introduction** pour dépeindre les détails de la scène et de l'action. *Est-ce ton Éclaireur qui marche en tête, ou le nouveau Bleu ? Lequel d'entre vous mène la charge ? Qui transporte la sacoche avec les charges pour faire sauter le pont ? Ton Officier est-il du genre à fraterniser avec l'escouade, ou à garder une certaine distance ?*
- **Posez des questions provocatrices** pour pousser les personnages à se mettre dans la peau de leur personnage. *Tu lui mens en disant cela, ou tu crois toi-même à ce que tu dis ? Tu penses vraiment être capable d'abandonner ce Bleu à son sort ? Ça ne te fait rien de recevoir des éloges alors que plusieurs membres de l'escouade y sont restés ?*
- **Posez des questions orientées** pour indiquer aux joueurs ce que vous pensez. *Tu crois être assez discret pour arriver jusqu'à cette abomination mi-homme, mi-loup sans qu'elle te remarque ? Y a-t-il quelqu'un qui veut rechercher à quoi sert cet engin ? Si tu mets le feu aux composés alchimiques, tout risque de sauter, non ?*
- **Posez des questions triviales** pour donner du relief à vos descriptions de l'Aldermark. *As-tu déjà chevauché un crins-de-feu ? As-tu déjà visité un sanctuaire aldermani ? Ton village te manque ? Depuis combien de temps sers-tu dans la Légion ?*
- **Demandez l'aide des joueurs lorsque vous hésitez ou êtes coincé.** Vous n'avez pas à tout faire seul. *Quelqu'un a un bon Pacte avec le Diable pour cette situation ? Cette blessure me semble létale, pas à toi ? Ça pourrait être désespéré… ou risqué – qu'en penses-tu ?*

RESPECTEZ LA FICTION

En tant que MJ, vous devez créer les missions que les joueurs choisiront, tout en épousant le cours du récit.

La création de missions est assez simple : à la fin de chaque phase de campagne, générez des missions qui correspondent au récit déjà établi et à l'étape où se trouve la Légion. (Voir *Générer les missions*, page 314.) L'Aldermark est un cadre conçu pour donner naissance aux genres de récits auxquels *Band of Blades* est le plus adapté. Inspirez-vous de la description des différentes étapes et des défis qu'on y rencontre, puis ajoutez-y vos propres idées sur la guerre en cours, en suivant vos objectifs et vos principes.

Toutes les missions ne sont pas équivalentes. Parfois, vous obtenez la mission parfaite – une véritable aubaine pour votre Légion, pile au bon moment. Mais en d'autres occasions, la mission se résumera en une longue suite de problèmes. La plupart du temps, cette distinction naît directement du récit lui-même. Réfléchissez aux missions laissées de côté par les joueurs. À qui a profité l'inaction de la Légion ? Quel Brisé en voit sa position renforcée pour passer à l'action ?

Au début de la phase de mission, le Commandant et, parfois, le Maître des espions peuvent poser des questions grâce au **rens** accumulé. Écoutez-les : ce qu'ils vous demandent reflétera ce qui les inquiète le plus dans les missions proposées. Vos réponses doivent être franches et exhaustives. Il y aura toujours quelque chose qui tournera mal ; il est donc presque toujours préférable que l'escouade entame la mission avec une compréhension claire de ses tenants et aboutissants.

Les briefings de missions sont une bonne occasion de permettre aux joueurs de s'imprégner de leurs personnages et de s'intéresser aux missions. Un briefing de mission efficace présente chaque mission comme un court récit :

> *— Très bien, notre première mission est l'opération Faucon émeraude. Au cours de la semaine écoulée, les villages des environs ont été visés par une série d'attaques éclairs de morts-vivants. Non seulement les pertes civiles sont lourdes, mais en plus cela a interrompu nos lignes logistiques vers le nord. Nous savons qu'un groupe de résistants opère le long de la route menant à Plainevast, mais nous n'avions pas réussi à prendre contact avec eux. Hier une troupe de survivants a été aperçue dans un village détruit il y a quelques jours. Nous devons établir un contact avec ce groupe ; ces résistants constituent notre seule chance de nous réapprovisionner entre ici et Plainevast.*

Ce genre de briefing fonctionne très bien et se déroule selon la formule suivante :

- **Premièrement, présentez la situation :** les morts-vivants lancent des attaques éclair.
- **Puis l'occasion à saisir** : prendre contact avec la résistance.
- **Vient ensuite le problème que vous connaissez :** les résistants sont exposés, au milieu du territoire ennemi.
- **Enfin, concluez par les objectifs :** trouver, protéger et négocier avec les résistants.

Chacun des différents types de missions est présenté, avec des informations sur les détails importants (voir les pages 316 à 319).

Les idées de missions devraient découler directement du récit déjà établi. Par exemple, si la Légion néglige une mission consistant à entraver la production par Pestilence d'un gaz alchimique qui pourrait annihiler la population de villages entiers, vous pourrez créer plus tard une mission qui se déroulera dans l'un de ces villages dévastés. Si la Légion ne saute pas sur l'occasion de profiter d'un conflit entre des Sorcières d'ombre, il est légitime d'introduire dans le jeu une nouvelle Notoire : la Sorcière qui a remporté le conflit et gagné de nouveaux pouvoirs. Faites toujours avancer la fiction et obligez la Légion à assumer ses choix.

PLONGEZ DANS LE FEU DE L'ACTION

Une fois que le jet d'engagement a été fait par le Second, c'est à vous de jouer. Vous devez passer directement au premier événement intéressant de la mission.

> *— Très bien. Vous approchez du village où se trouvent les résistants, et vous avez fait* **4** *sur le jet d'engagement. Vous entendez des coups de feu à proximité en descendant la grand-rue. Le groupe de résistants est cerné par un groupe de morts-vivants dans une maison à l'autre sortie du village. C'est à ce moment que vous tombez nez à nez avec une autre escouade de morts-vivants...*

Vous n'avez pas forcément besoin de toujours sauter aussi vite dans le feu de l'action – certaines tables de joueurs peuvent trouver cela un peu rapide –, mais voyez cela comme un objectif vers lequel tendre. Les joueurs ont de nombreux outils pour gérer les problèmes normalement évités par la planification – les flashbacks peuvent s'avérer très utiles, de même que les jets de résistance. Le temps qu'ils auraient gaspillé à tout planifier sera mieux employé à lutter contre les morts-vivants.

De la même manière, chaque fois que vous passez à une autre scène, plongez droit au cœur de l'action de celle-ci. S'il s'agit de se faufiler dans un camp, passez directement au moment où les personnages surprennent une conversation cruciale, au lieu de vous appesantir sur la façon dont ils sont arrivés là. Le rythme est la clé de tout. Il y aura toujours le temps de répondre aux questions quand elles arriveront.

INDIQUEZ AUX PJ LES CONSÉQUENCES DE LEURS ACTIONS, ET RELANCEZ

> *— La caverne s'effondre. Tu peux te précipiter pour récupérer la relique, mais si ton jet se passe mal, tu risques d'être enterré vivant. Tu veux toujours tenter le coup ?*
>
> *— Charger une créature qui fait deux fois ta taille est un bon moyen de te faire tuer. Tu as le choix : tu peux tenter de venir au corps à corps et résister aux coups qu'elle te porte grâce à son allonge, ou tu peux demander à ton escouade de l'occuper pour que tu puisses t'approcher en sécurité. Mais dans ce cas-là, ils ne pourront pas s'occuper des morts-vivants qui grimpent la colline. À moins que tu aies une autre idée ?*

DONNEZ CORPS À LA MENACE AVANT QU'ELLE NE SE CONCRÉTISE

Quand vous décrivez une scène, montrez la menace telle qu'elle se présente puis demandez aux joueurs ce qu'ils font. Une bonne caractérisation et une description claire vous faciliteront le choix de conséquences qui auront un véritable impact.

— Au moment où vous arrivez sur le site, ton éclaireur t'agrippe brusquement pour te tirer derrière un arbre. Un bruit de branches cassées a retenti à quelques pas de là, suivi d'un grincement métallique. Que faites-vous ?

— L'Horreur ouvre une gueule immense et pousse un hurlement sinistre et strident. Elle te frappe de sa main gigantesque – cinq bras humains entiers. Tu l'esquives juste à temps et tu entends la pierre se fendre sous la puissance du coup. Que fais-tu ?

— Votre espion se trouve au centre du cercle rituel. Ses yeux sont vitreux – il est clairement en transe, comme ensorcelé. La mélopée rituelle se fait de plus en plus sonore, et vous remplit d'un sentiment de terreur. Que faites-vous ?

Comparez ces exemples avec leurs versions plus vagues :

— Vous tombez sur une patrouille de morts-vivants avant d'arriver au camp. Comment gérez-vous la situation ?

— Cette Horreur a l'air vraiment balèze. Tu veux t'y prendre comment ?

— Votre espion ressent les effets du rituel. Que faites-vous ?

Si vous ne donnez pas corps à la menace ni de contexte à l'action, ce qui suivra manquera de fondations. Les conséquences que vous devrez donner sur des résultats de **1-3** ou de **4/5** risquent de sembler sortir de nulle part. En revanche, si, avant le jet d'action, vous faites clairement allusion aux conséquences possibles, alors elles seront évidentes et naturelles pour les joueurs (l'escouade est découverte, l'Horreur t'écrabouille, l'espion est sacrifié) – car elles découleront directement de la fiction déjà décrite.

DONNEZ SUITE

Vous avez donné corps à la menace, donc donnez-y suite en la mettant à exécution. Les joueurs disposent de plusieurs outils pour s'éviter le pire. Ils peuvent faire un jet d'action pour réagir à temps. Ils peuvent faire des jets de résistance pour atténuer la sévérité des coups les plus rudes. Votre fiction doit avoir du mordant !

— Tu essayes de traverser le chemin sans être vu de la patrouille, mais l'un des morts-vivants était à la traîne et te repère quand tu t'élances. L'alerte est donnée !

— L'Horreur frappe ton bouclier de plein fouet, te fracasse le bras et t'envoie valdinguer. Blessure de niveau 3.

— Votre espion ouvre la bouche et son corps se tord soudain atrocement. Il se transforme en monstre sous tes propres yeux.

Le même principe vaut pour les Brisés et leurs forces. Si rien ne s'oppose à leurs manœuvres, alors elles réussissent automatiquement dans la fiction. Annoncez simplement : « Boucher sait que c'est vous qui avez commis ces raids. Il a rassemblé une escouade d'Élites pour traquer les Légionnaires en mission.

Vous le comprenez quand l'un de vos Éclaireurs revient grièvement blessé de l'une de ses patrouilles. Il a tout juste le temps de décrire les blasons en forme de crâne que ces Sans-cœurs portent sur leurs épaulières, avant de s'effondrer et d'être transporté à l'infirmerie. Que comptez-vous faire ? »

FAITES PRENDRE L'INITIATIVE À UN PNJ

Cette action du MJ ressemble beaucoup à la précédente, mais en plus spécifique. Vos PNJs peuvent eux aussi passer à l'action, sans avoir à attendre que les PJs agissent en premier. Les PNJs les plus dangereux prendront l'initiative plus souvent – et plus brutalement.

— Dans sa fuite, Lugos l'assassin mécanoïde te décoche un carreau avec son lanceur de poignet. Le projectile vient se planter dans ta jambe. Il tire de nouveau, mais un grappin cette fois, et se volatilise dans les ombres de la charpente. Dans l'obscurité, vous entendez le cliquetis de ses engrenages. Il est probablement en train de remonter un de ses mécanismes.

— Le Commandant va être vert de rage si on laisse notre cible s'échapper. Je ne peux pas esquiver le carreau ou quelque chose comme ça ?

— Bien sûr. Tu peux utiliser ta prouesse, si tu veux. Si tu résistes, tu pourras esquiver complètement le carreau et avoir une chance d'agir avant qu'il ne s'échappe.

C'est une technique très efficace, mais veillez à ne pas en abuser. Réservez-la pour les Lieutenants et les Notoires, ou pour les situations particulièrement graves dans lesquelles un PNJ possède un net avantage.

COCHEZ UN COMPTEUR DE PROGRESSION

Gardez un tas de cartes bristol et un marqueur sous la main pour y noter de nouveaux compteurs de progression. Cocher un compteur vous permet de faire durer une scène qui le mérite, comme une infiltration, ou de suivre l'évolution à long terme de certaines situations, voire d'états d'esprits, comme les doutes des Légionnaires du rang envers leurs gradés.

OFFREZ UN PACTE AVEC LE DIABLE

Réfléchissez à d'intéressantes complications, ou à des décisions douteuses que pourraient faire les personnages, qui seraient dignes de figurer « à l'écran », puis offrez aux joueurs un dé bonus pour les voir se produire. Si aucune bonne idée ne vous vient, vous pouvez toujours proposer de détruire leur équipement – la guerre est rude pour le matériel comme pour les troupes.

PENSEZ HORS-CHAMP

Que se passe-t-il sur les autres théâtres d'opérations ? Cela aura-t-il un impact sur ce vivent les Légionnaires ? Les recherches de Pestilence ont-elles créé un nouveau composé alchimique dont les Corbeaux seraient susceptibles de se servir maintenant ? Les conflits entre Brisés pourraient-ils obliger les Légionnaires à affronter plusieurs types de morts-vivants au cours d'une mission ? Mettre en lumière des problèmes qui étaient jusque-là hors-champ, quels qu'ils soient, enrichit votre monde et le rend plus naturel.

PRINCIPES DU MJ

En poursuivant vos objectifs et en choisissant vos actions, utilisez vos principes pour guider votre prise de décision.

- **Soyez fan des PJs.** Représentez le monde honnêtement – les chances jouent vraiment contre eux – mais ne vous faites pas l'ennemi des PJs. Ils ont déjà assez d'ennemis comme ça. Intéressez-vous aux personnages et réjouissez-vous de leurs victoires.
- **Respectez toujours la fiction.** Les missions initiales du jeu mettront les choses en mouvement. Demandez comment réagissent les personnages et voyez ce qui se passe ensuite. Les PNJs, eux, réagissent en fonction de leurs objectifs et de leurs méthodes. Les événements font boule de neige. Vous n'avez pas besoin de « gérer » le jeu. Ce sont les actions, réactions et conséquences qui en seront le moteur et le combustible.
- **Rendez les morts-vivants aussi effrayants que repoussants.** Les morts-vivants constituent une force terrifiante qui menace d'anéantir l'humanité, et leur existence même est une parodie de la vie. Ce ne sont pas de pauvres créatures incomprises poussées par une logique plus ou loin rationnelle. Les vivants sont peut-être profondément affectés d'identifier des connaissances parmi ceux qui viennent les massacrer, mais ces sentiments ne sont pas réciproques.
- **Gardez les dieux mystérieux et insondables.** Ils se soucient de l'humanité, mais n'ont que faire des individus. Les dieux suivent d'antiques traditions et sont tenus à d'étranges règles. Les reliques sont des sources de pouvoir oubliées depuis des éternités et les capacités qu'elles confèrent sont inexplicables.
- **Donnez vie aux personnes rencontrées par les Légionnaires.** Si les Légionnaires ne rencontrent que des monstres, alors nous ne pourrons observer qu'une facette de leur personnalité. Ce sont des guerriers, certes, mais pas seulement. De la famille les attend au pays, et ils sont rentrés à la Légion avec leurs propres cultures et valeurs. Ils sont d'accord sur l'identité de l'ennemi mais leurs avis peuvent diverger sur la façon de le combattre. Faites en sorte que ces aspects soient mis en avant en les faisant interagir avec des personnages réalistes.
- **Montrez les terribles conséquences de la guerre.** Il n'existe pas de solution magique aux problèmes qui accablent la Légion.
- **Adressez-vous aux personnages.** Demandez : « Fer Azur Montant, est-ce que tu passes en tête ? » et non pas « Juan, est-ce que Fer Azur Montant passe en tête ? » Cela place Fer Azur Montant sur le devant de la scène – ses préférences, ses désirs et son style. Il prend vie en tant que personnage.
- **Adressez-vous aux joueurs**. « Juan, comment veux-tu gérer cette situation ? Tu préfères jouer une scène entière ou faire un jet rapidement ? » Cela place le joueur, Juan, sur le devant de la scène – ses préférences, ses désirs et son style. Il peut réfléchir à ce qu'il souhaite, plutôt qu'à ce que voudrait son personnage.

- **Évaluez les risques.** Le danger est inhérent à ce qu'accomplit la Légion. Par défaut, les jets d'action sont risqués. Ils ne seront contrôlés que si les Légionnaires peuvent mettre à profit des succès antérieurs. Mais s'ils doivent improviser ou s'ils sont dépassés par la situation, ils feront probablement des jets désespérés. Suivez votre instinct. Déterminez la position comme vous l'entendez, mais restez ouvert aux suggestions.
- **Restez souple.** Vous restez libre de revenir en arrière, d'apporter des correctifs et de reconsidérer certains événements en cas de besoin. *Band of Blades* n'est pas un jeu « ni repris, ni échangé ». Vous pouvez toujours dire : « En fait, non... ils ne sont pas vraiment préparés à ce que vous infiltriez le camp, donc ce compteur est inutile. » Cela peut être un principe difficile à intégrer. Garder suffisamment de souplesse pour revisiter une situation en adoptant un nouveau point de vue améliorera vraiment le jeu.
- **Consultez les autres joueurs.** Vous devez vous assurer que la table de jeu demeure un espace sécurisant et divertissant pour tous vos joueurs, en particulier quand vous abordez les thèmes de l'horreur et de la tragédie. Parfois, même une question de courtoisie, comme : « Ce n'est pas trop gore ? » peut suffire pour que tout le monde se sente bien.



BONNES PRATIQUES DU MJ

Jouez pour découvrir ce qui se passe, et encouragez les joueurs à faire de même. Au lieu de décider par vous-même que tel ou tel événement va se produire, interrogez les joueurs. *Pestilence va-t-elle raser la forêt de Talgon ? Les Corbeaux moqueurs survivants acceptent-ils d'*être *affectés à une autre escouade ? Les Maudits peuvent-ils être sauvés ?* Ne vous faites pas un avis définitif sur ces questions – laissez les joueurs vous surprendre.

Maintenez l'intégrité du jeu. Il vous revient d'incarner le monde tel qu'il est, et non d'orienter les événements ou de viser certains résultats. Les joueurs devraient être certains que lorsque vous leur révélez des informations inédites sur le monde, il n'y a pas de noirs desseins derrière vos paroles.

Recueillez les contributions de tous. Ce jeu est une conversation structurée à laquelle vous devriez toujours vous efforcer d'intégrer toutes les personnes présentes. Posez des questions et incitez à l'échange d'idées. Discutez de vos pensées avec les joueurs et maintenez les décisions unilatérales au strict minimum.

Trouvez et creusez ce qui vous intéresse dans le jeu. Votre campagne est l'occasion de voir la série de fantasy militaire dont vous avez toujours rêvé. Soyez-en donc le premier fan ! Lorsque vous souhaitez savoir quelque chose sur les personnages, demandez aux joueurs : « Tu vas vraiment le traîner en cour martiale ? Ou c'est du bluff ? » Les réponses à ces questions vous informent sur les souhaits des personnages, sur la façon dont ils veulent s'y prendre, et sur quel jet déclencher à quel moment pour que cela se réalise.

Soyez un fan des PJs et aidez les joueurs à atteindre leurs objectifs. Demandez-leur ce qu'ils souhaitent, puis indiquez-leur les façons possibles d'atteindre ces objectifs. Collaborez avec eux pour créer les bonnes occasions. Aidez-les à comprendre le système de jeu pour leur permettre de retirer un maximum des risques auxquels ils consentent.

Évoquez les sentiments et les pensées des personnages. Discuter d'une scène et vivre cette même scène sont deux expériences différentes, et ne s'intéresser en cours de jeu que sur la petite proportion d'événements concrets risque de donner lieu à un jeu monotone. Faites parler les joueurs des choses que leurs personnages suspectent ou pensent. Demandez leur ensuite s'ils veulent recueillir des informations et creuser le sujet.

Incarnez pleinement les PNJs. Même s'ils ne sont pas les personnages principaux, les PNJs ont leurs propres intérêts, capacités et opinions. Ne les laissez pas se faire bousculer sans réagir ! Si les PJs s'opposent à un PNJ (pas forcément un ennemi), rappelez-leur ses capacités : « C'est Bûcher qui commande l'escouade. Je ne sais pas s'il suffit de le discipliner pour qu'il laisse tomber. Quel est ton moyen de pression ? » Lorsque les PJs ont des PNJs comme alliés, assurez-vous que ceux-ci agissent en tant que tels, et viennent voir les PJs, tant avec des informations à donner qu'avec des ennuis à résoudre.

Demandez aux joueurs ce qu'ils veulent. Découvrez ce qui leur importe. Qui les PJs considèrent-ils comme des amis, et à qui en veulent-ils ? Demandez aux joueurs ce qu'ils veulent de telle action ? Si vous connaissez leurs desseins, cela facilite la discussion sur les occasions à saisir, les actions et leurs effets. Parfois, clarifier ce que les joueurs souhaitent suffit à trouver l'approche adaptée, ou à faire apparaître clairement quels avantages ils recherchent. Cela peut également clarifier quelles actions sont possibles et quelles conséquences pourraient en découler. Laissez les joueurs faire le gros du travail du choix de la direction à suivre.

Plongez au cœur de l'action. Une fois que les joueurs vous ont confié ce qu'ils veulent et comment ils vont l'obtenir, plongez directement au cœur de l'action et utilisez les dés pour faire avancer la situation. N'empêchez pas les joueurs de voir grand ! S'ils veulent tuer Boucher, s'ils s'en donnent les moyens et s'ils y parviennent malgré l'improbabilité et les risques immenses de la chose ? Tant mieux pour eux ! C'est fait. Il n'y a pas de raison que le Brisé en réchappe mystérieusement. Maintenez le rythme de l'action et du récit.

Séparez les idées possibles des faits établis. Tout ce qui vous traverse la tête et n'a pas encore intégré le récit reste une potentialité, encore nébuleuse. Ces idées peuvent voir la lumière du jour, ou ne jamais se concrétiser, en fonction de l'évolution du récit due aux actions des joueurs. Par exemple, lorsque les PJs infiltrent le bloc opératoire de campagne des morts-vivants, vous pouvez avoir quelques idées de la façon dont les choses se présentent :

- Devant le camp *(Corbeaux ? Putrides ? Escouades revenant de patrouilles ?)*
- Approche par les collines (*Des stocks ? Gardés par une Horreur ?*)
- Bloc opératoire principal *(Le Docteur, Notoire de Pestilence ? De nouveaux types de morts-vivants dans des cuves ?)*
- Expériences (*Viktoria Karhowl ? Cuves alchimiques ?*)
- Armurerie (*Arbalètes et épées ? Boucliers et armures ?*)
- Tente du chef du camp (*Notes tactiques ? Cartes et plans ?*)

Si les joueurs décident d'attaquer par l'entrée principale, de nouvelles idées vous viendront à l'esprit, et vous pourrez ajouter des détails en tant que de besoin.

Tandis que les PJs appliquent leur plan, sélectionnez parmi ces idées celles que vous utiliserez dans la description de la scène en cours. Elles deviendront alors des faits : ennemis à affronter, obstacles à surmonter, occasions à saisir. Tant qu'elles n'ont pas été intégrées au récit, vous devriez ne les considérer que comme de simples notions, et *non pas comme des faits restant à découvrir*. Ne vous en servez que si la fiction le demande. De même, les attentes et les descriptions des joueurs deviendront également des faits établis.

Le jeu devrait se dérouler comme une suite ininterrompue de moments cinématiques bruts – une séquence pleine de rythme pour mener la mission à son terme. Laissez les dés dicter le moment où les choses tournent mal. Quand les ennuis arrivent, introduisez les potentialités pour faire avancer les choses. Créez des compteurs de progression et servez-vous de vos idées en réserve au moment voulu. Ainsi, vous pourriez avoir pensé à plusieurs détails concernant le bloc opératoire, mais traitez cet ensemble d'idées comme un menu dans lequel piocher, plutôt que comme une liste de tâches obligatoires.

Éludez ou au contraire attardez-vous sur certains détails **pour vous concentrer sur l'intéressant.** Chaque jet occupe le même temps « à l'écran » dans votre jeu, mais peut recouvrir une durée très variable dans votre récit. Par exemple, la bataille ultime entre votre escouade et l'assassin mécanoïde qui vous a harcelés lors des missions précédentes pourrait demander de nombreux jets, car nous souhaitons vivre pleinement le paroxysme de ce crescendo. Nous tenons à voir les personnages relever le défi et se montrer héroïques. À l'inverse, un jet fait pendant la phase de campagne peut refléter des jours entiers de travail.

Les degrés d'effets et les compteurs de progression sont une autre application de ce concept. Si un obstacle ne peut vraiment être surmonté que par de multiples actions ou est particulièrement corsé (comme la plupart des morts-vivants de niveau de menace 2 ou supérieur), créez un compteur de progression, puis cochez-le en respectant le système d'effets. Chaque jet modifiera le récit d'une manière ou d'une autre. Comme chaque jet s'accompagne de possibles conséquences et risques, plus leur effet sur la cible est important, moins il y aura de jets à faire et moins il y aura de conséquences à subir.

Mais toute action ne mérite pas un compteur. Vous pouvez résumer une journée entière passer à RECHERCHER un point faible des forces de morts-vivants qui vous assiègent par un seul jet, pour correspondre au temps à l'écran que vous souhaitez réellement consacrer à cette activité. Laissez-vous guider par les centres d'intérêt de votre table pour décider quand il convient de zoomer sur l'action et quand vous pouvez éluder les détails fastidieux.

Transformez les règles en fiction. Une grande partie du jeu consiste à appliquer des mécanismes de règles : conséquences infligées aux personnages joueurs, contrecoup de leurs actions, résultat de jets de chance. À chaque fois, n'oubliez pas d'intégrer ces résultats dans le récit. Lorsqu'un Légionnaire parvient à BRICOLER une serrure de porte, à quoi est-ce que cela ressemble ? Si un Éclaireur rate un jet de RECONNAÎTRE, qu'est-ce qui tourne mal ? Que change ce qu'un Brisé fait pendant la phase de campagne pour les PJs au cours de la phase de mission ?

Prenez des notes. Que vous utilisiez des fiches bristol, un carnet, ou tout autre système plus avancé, notez les éléments importants qui apparaissent et signalez-les aux joueurs. Si vous résumez les missions sur des fiches bristol, les joueurs verront aisément quelles sont leurs options. Si vous avez besoin de vous remémorer un détail sur l'un des membres d'escouade, quel meilleur moyen que de consulter une liste de PNJs ?



MAUVAISES HABITUDES DU MJ

NE DEMANDEZ PAS UN JET D'ACTION SPÉCIFIQUE

Cela peut arriver, surtout si vous avez déjà maîtrisé d'autres jeux de rôles. Vous pourriez vous surprendre à dire : « Tu dois reconnaître pour l'atteindre », ou : « Forcer cette serrure est un jet de bricoler ». Essayez de résister à cette impulsion.

Prenez plutôt l'habitude de demander au joueur comment il tente d'atteindre son objectif. « Comment vas-tu te glisser derrière ce mort-vivant ? » ou : « La porte est verrouillée. Que fais-tu ? » Le joueur décide de l'action qu'il utilise. Puis précisez-lui sa position et son degré d'effet, tel que vous les envisagez dans cette situation et avec cette action – sans omettre de préciser pourquoi vous pensez ainsi.

— Je vais voler le trousseau de clés du geôlier.
— D'accord, mais comment tu t'y prends ?
— J'essaye de... RECONNAÎTRE ?
— Bien sûr, mais que fait ton personnage ? Que voit-on réellement « à l'écran » ?
— Oh, c'est vrai. Fer Azur Montant s'accroupit derrière le garde et soulève délicatement la clé de fer qui pend à la ceinture moisie du geôlier. Je pourrais d'abord lancer un caillou pour faire diversion ?
— D'accord, je vois où tu veux en venir. Je pense que c'est risqué, avec un effet normal. Mais si tu veux, tu peux lancer ce caillou pour l'INFLUENCER comme action de préparatifs.

Peut-être auriez-vous décidé différemment dans le cas ci-dessus (position désespérée et zéro effet par exemple, si vous estimez que le garde est plus dangereux qu'il ne paraît). Pas de problème ! Votre campagne de *Band of Blades* vous appartient. Et même quand vous dites « position désespérée et zéro effet », le joueur a toujours des moyens d'agir. Il peut se dépasser pour obtenir un meilleur effet, bénéficier des préparatifs d'un camarade d'escouade pour une meilleure position, ou vous donner son avis sur le risque et l'effet. Il peut même changer d'avis et sélectionner une action ou une approche différente.

Veillez à donner au joueur une chance de décrire son action – pour donner du contexte à son jet, et au reste de la table une idée claire de la façon dont les choses pourraient évoluer. Peut-être allez-vous devoir discuter pour être sûr que ce que le joueur vous décrit correspond réellement à l'action choisie (parler à quelqu'un, ce n'est pas BRICOLER), mais l'encourager à vous donner cette description d'abord et à énoncer l'action correspondante ensuite, est en général un bon moyen d'éviter les palabres stériles.

NE FAITES PAS PASSER LES PJS POUR DES INCOMPÉTENTS

Lorsqu'un PJ obtient un résultat de **1-3** sur une action, les choses tournent mal pour le personnage, mais pas parce que celui-ci s'est montré incompétent. Même la description des échecs d'un PJ avec un score de zéro pour l'action entreprise devrait être formulée comme : « Si seulement telle circonstance n'avait pas été si désastreuse… » ou bien : « Il y a quelque chose dont tu ne t'étais pas rendu compte… ».

— Tu sautes de ton perchoir là-haut dans les arbres, droit vers ce que tu penses être la Sorcière d'ombre en contrebas, tes poignards dégainés. Lorsque ton arme s'enfonce jusqu'à la garde dans sa chair, tu aperçois la marque d'un Maudit – c'était juste quelqu'un déguisé pour ressembler à la sorcière ! À ce moment-là, tu ressens un sortilège commencer à te tordre les os…

Si le personnage échoue, faites allusion à la façon dont les choses ont mal tourné.

— Oh, peut-être qu'une pièce de la baliste pète quand tu presses la détente ?
— Le câble, peut-être ?
— Oui ! Tu entends comme un claquement de fouet quand le câble se rompt. Le carreau quitte la rainure et s'avachit mollement dans l'herbe à quinze mètres devant l'arme.

Ou faites jouer ses traumas ou souillures, d'une manière ou d'une autre.

— Tu te souviens du moment où tu t'es fait gazer par Pestilence ? Depuis, tu dois résister à une soif de sang perpétuelle… C'est ça ! Quand ce mort-vivant te ceinture et te projette au sol, ton regard devient vitreux et tu ressens soudain une terrible envie de te nourrir de sang…

NE COMPLIQUEZ PAS TROP LES CHOSES

Si vous décrivez la fiction avant le jet, les conséquences seront en général évidentes, puisque l'action a déjà été définie sans ambiguïté. Mais de temps à autre, vous manquerez d'inspiration. Rappelez-vous alors que les conséquences ne sont pas forcément toutes de nouveaux problèmes palpitants. Certaines peuvent se résumer à de l'équipement endommagé ou des coches ajoutées sur un compteur de progression adéquat. Si rien d'autre ne convient, vous pouvez toujours infliger de simples dégâts, comme « Épuisé ». Allez au plus simple. Interrogez les joueurs si vous êtes vraiment à court d'idées.

NE LAISSEZ PAS LA PLANIFICATION S'ÉTERNISER

Tant de choses peuvent mal tourner que les joueurs risquent de se laisser aller à planifier la moindre éventualité. Le système de jeu est conçu pour éviter cette étape et plonger directement dans le feu de l'action. Ne laissez donc pas les joueurs se préparer pendant des heures à des choses qui pourraient ne jamais se produire. Demandez au Second de faire son jet d'engagement et d'entamer la mission. Les flashbacks et les jets de résistance combleront rétroactivement les *véritables* lacunes de la planification.

NE PRIVEZ PAS LES JOUEURS DE CE QU'ILS ONT MÉRITÉ

Une fois que les joueurs ont effectué tout le travail pour obtenir la position et l'effet les plus favorables avant de déclencher leur jet, laissez-les profiter d'un succès bien mérité. Ne les piégez pas avec des astuces du genre « Tout cela n'était qu'une illusion ! » Même si vous estimez que les PJs s'en sortent à bon compte cette fois-ci, laissez-les jouir de ce bref répit. Il ne leur faudra pas longtemps pour se retrouver dans la mouise. Le même principe vaut pour les secrets. Si les joueurs découvrent quelque chose, dites-leur franchement ce qu'il en est ; ne les laissez pas « découvrir » des mensonges.

NE DITES PAS NON SANS BONNE RAISON

Parfois, vous devrez dire « non ». Ce n'est pas parce qu'un PJ veut lancer un sort qu'il lui suffit d'employer TISSER pour y arriver. Vous avez le devoir de décrire le monde tel qu'il est, de façon honnête et non biaisée. Mais le fait de dire « non » interrompt le flot de la conversation ; il y a donc souvent de meilleurs moyens de répondre aux demandes des joueurs.

— Donc, tu cherches à DISCIPLINER le Sans-cœur pour qu'il t'attaque toi plutôt que l'escouade. Cela me semble être désespéré, avec un effet limité. Tandis que si tu dépensais un emploi d'ANCRER, je crois que tu n'aurais même pas besoin de lancer les dés.

Ou vous pourriez tout aussi bien dire que l'action proposée a zéro effet de base.

— Je sais que je suis juste un Bleu, mais je veux quand même COMBATTRE cet énorme Dévoreur.
— Très bien. C'est désespéré et tu auras zéro effet.
— Alors je me dépasse pour avoir un effet limité.

La même chose vaut pour les serrures mécanoïdes, ou pour les acrobaties improbables en plein combat. Au lieu de dire non, vous décidez qu'une action donnée aura zéro effet de base, ce qui laisse au joueur le choix d'améliorer l'effet en se dépassant ou en coopérant avec ses camarades. Vous pouvez aussi leur demander d'entamer un compteur de progression comme première phase d'un projet à long terme.

— Tu veux équiper toute la Légion d'armes et d'armures de qualité ? Cela me semble très difficile. Je crée un compteur de 4 segments qui représente la première phase : « Trouver un maître forgeron ».

NE LAISSEZ PAS UN JET EN ANNULER UN AUTRE

Lorsqu'un PJ déclenche un jet d'action, il subit souvent une ou des conséquences dues à sa tentative, et il peut en général tenter un jet de résistance pour éviter le pire de ces résultats. Mais il faut éviter de faire deux jets pour la même chose.

La marquise Phaera Rodano lutte dans un corps-à-corps désespéré avec une Horreur sur le pont qui enjambe la Tigeria. L'Horreur l'accule contre le parapet, lui faisant courir un risque réel de chuter dans les rapides en contrebas. La joueuse qui incarne la marquise veut COMBATTRE pour éviter cela et… rate son jet. La marquise prend un grand coup et bascule par-dessus le parapet ! Elle subit une blessure de niveau 2 en prime. La joueuse peut faire un jet de résistance afin d'atténuer les dégâts causés par le coup, mais pas pour éviter d'être poussée dans le vide. Cependant, elle pourrait déclencher un flashback et déclarer que la marquise, avant le combat, s'est attachée à un pilier, pour éviter de se retrouver à nager dans des eaux rageuses en armure lourde.

Puisque la joueuse a fait un jet, la marquise subit la conséquence d'une manière ou d'une autre. Cela concerne moins les effets mécaniques que les effets dans la fiction. Le récit doit être modifié d'une façon ou d'une autre. Si vous infligez une blessure de niveau 3 à un personnage, mais que sa résistance lui donne une bonne raison d'éviter entièrement les dégâts, alors vous êtes libre de le lui accorder. Si la joueuse décrit comment elle s'est assurée au pont et souhaite déclencher un jet de résistance de PROUESSE pour plonger du pont au lieu d'encaisser les dégâts, c'est un rebondissement intéressant !

Cela peut être un peu confus quand vous poussez les choses à fond. Lorsque vous décrivez un PNJ qui agit le premier, il n'y a pas de jet, et vous pouvez aller très loin. « L'archer te décoche deux flèches corrompues qui viennent se planter droit dans ton torse avant que tu puisses couvrir la distance qui vous sépare ; tu subis une blessure de niveau 4 ! » Dans ce cas, puisqu'il n'y a pas eu de jet initial, un **jet de résistance** peut interrompre la fiction. Le PJ pourrait se baisser pour passer sous les projectiles avec un jet de PROUESSE, et n'être même pas éraflé. C'est parfaitement acceptable. En revanche, l'essentiel est de ne jamais laisser un jet annuler le résultat du jet précédent.

NE VOUS ATTARDEZ PAS SUR LE MOINDRE DÉTAIL

Certaines situations méritent qu'on s'y attarde, comme lorsqu'on parle de la Légion et des vies des personnages. Passez rapidement en revanche sur les moments rébarbatifs ou sans intérêt. Si les joueurs disent : « Nous allons secourir cette escouade », vous pouvez bien sûr choisir de décrire les lieues de forêt à traverser, et leur demander de faire des jets de RECHERCHER, RECONNAÎTRE et DIRIGER à chaque étape… Ou bien passer directement au moment où ils trouvent les prisonniers, en résumant le voyage en une phrase : « Il vous faut une journée entière pour parcourir le sentier qui serpente dans la forêt et traverser un ravin, tout en échappant aux patrouilles de morts-vivants ; mais alors que le soleil se couche, vous parvenez enfin au camp. »

Si les joueurs souhaitent intervenir ou injecter quelque chose dans cette description, ne les en privez pas. « Attends, je veux employer PLANQUES pour dénicher un peu de nourriture durant le trajet, puisque nous allons clairement passer la nuit là-bas. » C'est parfaitement acceptable. Demandez-leur comment ils comptent s'y prendre, puis passez à la suite.

COMMENCER À JOUER

PRÉPARER LA PREMIÈRE SESSION

Au cours de la première session, les joueurs devront créer des Spécialistes et se lancer dans la première mission. Après cela, ils se répartiront les différents Rôles et créeront le restant de la Légion. Peut-être arriverez-vous à mener à bien tout ceci durant la première session, mais peut-être pas ; tout devrait dépendre de la rapidité du groupe à créer les personnages et la Légion. L'une comme l'autre des possibilités est acceptable.

Pour vous préparer, relisez les sections *Création de personnage* et *Choix des rôles de* Légion, à partir de la page 59. Vous guiderez les joueurs à travers les étapes successives du processus et répondrez à leurs questions. Assurez-vous que tout le monde est satisfait des décisions prises à ce stade. Il est plus facile de modifier certains détails maintenant que plus tard au cours de votre campagne.

Survolez les descriptions des Brisés et des Élues (à partir des pages 182 et 160, respectivement) puis décidez desquels vous souhaitez voir figurer dans votre campagne. Jetez également un œil à la mission initiale de l'Élue retenue, et réfléchissez aux obstacles que les joueurs Légionnaires rencontreront lors de celle-ci.

Lire ou visionner un incontournable du genre (voir page 7) peut parfois vous aider à vous mettre dans l'ambiance. Amorcez votre imagination avec des récits de fantasy sombre ou de guerre.

Pour finir, imprimez les aides de jeu (*disponibles sur https://bit.ly/2VYKOYc*). Il vous faudra au moins deux exemplaires de chaque livret de Spécialiste (au cas où deux joueurs choisiraient le même) et un exemplaire de chaque Rôle. Imprimez également les fiches de référence de règles, les fiches du MJ et les fiches d'étapes.

DÉFINIR LES ATTENTES

Une fois tout le monde réuni et prêt à jouer, commencez par une description percutante de ce qui les attend. Cela vaut même si tous les joueurs connaissent déjà le jeu – c'est simplement le signal que les choses sérieuses vont commencer.

> *— Vous êtes tous des Légionnaires engagés dans une retraite désespérée à la suite d'une offensive catastrophique, avec des armées de morts-vivants sur vos talons. Commençons par créer quelques personnages et à former la Légion ! Voici les différents livrets de personnages. Ceux-ci représentent les divers types de Spécialistes que vous pourrez incarner. Passons-les en revue rapidement...*

Donnez aux joueurs assez de contexte pour qu'ils puissent prendre leurs décisions, mais ne les noyez pas sous les détails. S'ils se montrent curieux et posent des questions, tant mieux ! Mais ne leur expliquez pas toutes les règles immédiatement. Vous pourrez les introduire au fur et à mesure du jeu. Ne leur faites pas non plus un exposé sur l'Aldermark et son histoire. Tentez de faire aussi simple que possible.

Pendant que les joueurs consultent les livrets de personnages, évoquez ensemble ce que feront les Légionnaires dans le jeu et définissez vos attentes communes sur ce que vous allez accomplir. Parmi les nombreuses questions possibles, on trouve :

- Quel sous-genre de l'horreur avons-nous envie d'explorer ? Où se situent nos limites concernant ce contenu ?
- La Légion se bat-elle uniquement pour sa survie, ou a-t-elle sincèrement à cœur de défendre les intérêts de l'humanité ?
- Notre objectif est-il de passer du temps avec ces personnages en éprouvant la rudesse de leur existence, ou avant tout d'arriver à Dague-en-Ciel ?

Lorsque ces questions sont soulevées, vous êtes libre de leur apporter des réponses adaptées à votre table et votre style de jeu.

CRÉER VOS SPÉCIALISTES

Suivez les procédures listées page 60. Posez aux joueurs certaines des questions suivantes pendant qu'ils remplissent leurs livrets :

- Comment as-tu rejoint la Légion ?
- Vous êtes tous deux originaires du même pays. Vous connaissiez-vous déjà avant la guerre ?
- As-tu servi dans d'autres forces armées ? Si oui, lesquelles ?
- As-tu déjà tué quelqu'un ? Une personne qui t'était chère a-t-elle déjà été tuée ?
- À qui fais-tu le plus confiance dans la Légion ? À l'inverse, de qui te méfies-tu le plus ?
- As-tu une vie en dehors de la Légion ? Rêves-tu de prendre ta retraite ?

Vous n'avez pas besoin de connaître les moindres détails des personnages avant de vous lancer – vous allez jouer pour en découvrir la plupart – mais tout le monde devrait être intéressé. Si un joueur semble frustré ou indifférent, discutez avec lui afin de procéder à des changements qui lui permettront de se sentir plus impliqué. L'engagement initial est très important.

Si un joueur est coincé et ne parvient pas à faire son choix, abordez avec lui certains points de règles ou aspects du monde. Certains joueurs tiendront vraiment à connaître toutes les possibilités avant de prendre leur décision. Rassurez-les en leur disant que leurs choix ne sont pas gravés dans le marbre. Si un détail de leur personnage ou de la Légion leur déplaît, ils pourront très bien procéder à certains changements.

PRÉSENTER LES PERSONNAGES

Faites un tour de table pour que chaque joueur présente son personnage au reste du groupe : nom ou surnom, livret de personnage, aspect, origines, antécédents et capacité spéciale initiale. N'hésitez pas à poser des questions, comme : « Quel titre de noblesse exact ton Officier orite porte-t-il ? » ou : « Comment es-tu devenu un Roc ? » Mais laissez aux joueurs la possibilité de répondre : « On le découvrira au cours du jeu. »

LA MISSION INITIALE

Une fois les Spécialistes présentés, lancez les PJs dans la mission initiale et commencez le jeu à proprement parler.

Chaque mission initiale est basée sur l'Élue que vous avez choisie, et évoque les thèmes propres à celle-ci, dans le but de débuter la campagne en fanfare. La mission initiale explique la situation dans laquelle se trouve la Légion et permet aux joueurs de se plonger directement dans l'action en s'attaquant à ce problème. Cela leur donne un objectif et un cap initiaux, tout en les aidant à surmonter le contrecoup de la bataille d'Ettenmark. S'il s'agissait d'une série télé, la mission initiale représenterait l'épisode pilote. Amusez-vous bien !

LA SCÈNE D'INTRODUCTION

Lisez la description de la mission initiale. Elle plonge les personnages en pleine action, comme si les joueurs avaient fait un jet d'engagement et obtenu un résultat risqué. Les joueurs peuvent avoir des questions au sujet de la mission. Répondez-y et relancez-les en leur demandant pourquoi leurs personnages en particulier ont été affectés sur cette mission, ou en les incitant à montrer par un flashback les préparatifs et la planification d'avant mission.

Jouez la séquence et conservez le rythme de l'action. C'est là une occasion de dépeindre le monde de *Band of Blades*. Demandez aux joueurs comment ils réagissent à chacun des rebondissements du récit.

Pour la mission initiale, les Rôles de la Légion n'ont pas encore été répartis entre les joueurs. Désignez vous-même, en tant que MJ, l'escouade qui participe à cette mission au côté des Spécialistes choisis par les joueurs (ils peuvent aussi choisir de jouer des Bleus appartenant à cette escouade). Pendant la mission, répondez vous-même aux quelques questions normalement posées au Commandant, au Second, au Quartier-maître, au Gardien des Chroniques ou au Maître des espions.

APRÈS LA MISSION

Une fois la mission initiale terminée, les joueurs Légionnaires devront sélectionner leurs Rôles, puis vous poser les questions concernant leur configuration initiale. Répondez-y avec les informations trouvées dans la description de la mission initiale de votre Élue.

Vous achèverez ensuite la phase de mission en effectuant votre comptabilité, suivie d'une scène de Retour au camp. Pour les missions initiales, les récompenses peuvent être modestes – un petit coup de pouce au moral, des réserves ou une ressource, peut-être un peu de temps gagné. Ces missions sont effectuées plus par nécessité que par choix.

Décrivez une scène de Retour au camp afin d'introduire le restant de la Légion et de dépeindre la vie en dehors des missions. Si la Légion a un Gardien des Chroniques, c'est au joueur qui assume ce Rôle de le faire. Par ailleurs, si Shreya est votre Élue, la première scène de Retour au camp est imposée ; vous n'avez donc pas à rayer l'une des scènes listées, ce qui a pour effet d'augmenter le nombre de scènes correspondant à un moral moyen ou élevé disponibles. La scène de Retour au camp est un moment privilégié pour reprendre les thèmes mis en avant au cours de la mission proprement dite. Si quelqu'un est mort, rendez hommage à sa mémoire. Si l'escouade a échoué, décrivez les mines désespérées qu'affichent leurs camarades Légionnaires.

Une fois conclue la scène de Retour au camp, le temps passe. La Légion effectue ses actions de campagne, puis avance vers le Front de l'ouest. (Notez que la Légion avancera toujours après la mission initiale.) Faites le jet de pression et cochez votre compteur de temps en conséquence (voir page 254).

Passez ensuite à la phase de campagne avant de conclure la session. Demandez au Commandant quel type de mission il souhaite privilégier. Générez aléatoirement de nouvelles missions et envisagez comment elles peuvent être reliées aux options et au récit issus de la mission initiale (voir le *Générateur de missions*, page 314).



CHAPITRE 9
LE MONDE DANS SON ENSEMBLE

La Gardiennne des Chroniques m'avait chargée de lui ramener un tome ancien, et à cette fin m'avait confié la clé du coffre où sont conservées les Chroniques les plus anciennes. En l'ouvrant, j'avais trouvé des rouleaux de parchemins en plus des livres, et, curieuse, j'y avais jeté un coup d'œil. Devant mes yeux s'étalaient des cartes manuscrites d'âges et de formats divers. Je tentai de deviner où nous étions et quelle était notre destination – puis j'essayai de calculer quelle distance j'avais déjà parcourue avec la Légion.

La Gardienne me découvrit plusieurs heures plus tard, entourée de cartes – celles de la Légion, et celle que j'avais dessinée moi-même –, compulsant l'un des tomes des Chroniques afin de reconstituer un itinéraire emprunté par la Légion un demi-siècle auparavant. Le tome que je devais lui ramener m'était complètement sorti de l'esprit. Je la regardais, l'air penaud, mais, pour toute réprimande elle plissa les yeux en étudiant le fin tracé rouge sur mon esquisse de carte, puis vint s'asseoir près de moi, et m'indiqua un point litigieux que je dus confirmer avec quelques recherches supplémentaires.

Aux premières lueurs de l'aube, nous avions sous nos yeux un vélin avec une carte s'étendant bien au-delà des régions que je connaissais, où toute l'Histoire de la Légion avait été résumée par un fin trait rouge. Les grandes batailles étaient marquées par des drapeaux, tandis que les longs séjours au même endroit étaient accompagnés de dates et de notes attenantes.

C'est une chose de savoir que la Légion a une glorieuse Histoire. C'est est une toute autre de contempler les distances et les années que cela représente, tracées sur une carte du monde, traversant le continent de part en part de nombreuses fois.

Le jour suivant, la Gardienne des Chroniques me fit un honneur exceptionnel : celui de pouvoir lire devant la Légion assemblée un passage des vieilles Chroniques. Je me rappelle ce que j'éprouvai alors, entourée de mes camarades, me sentant reliée à quelque chose de plus ancien et de plus grand que ma simple personne – sentiment peut-être abstrait mais qui, avec cette carte tendue derrière moi, semblait très réel. La bataille que j'évoquais s'était déroulée à quelques semaines de voyages à peine de notre campement actuel. Je lisais en tentant de retrouver la voix du Gardien qui avait écrit ces lignes. J'espère lui avoir fait honneur.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

LE CADRE

Vous ne trouverez pas ici de longue présentation du monde. Il vous revient d'enrichir le jeu en complétant les menus détails et en établissant des faits, au-delà de ce qui est déjà décrit. Gardez les choses suivantes à l'esprit en étoffant le cadre et en établissant le ton de votre campagne :

- **Il n'y a ni dragon, ni elfe, ni nain.** Il n'y a que des humains, issus de cultures diverses. Il y a aussi quelques animaux étranges et gigantesques (appelés Bêtes ou Grandes bêtes), mais qui n'en restent pas moins des animaux. Il peut s'agir de sangliers géants, ou de serpents épais comme des tonneaux. Mais ces bêtes ne sont pas douées de parole, n'accumulent pas de trésors ni ne lancent de sorts.
- **Le monde est ancien,** parsemé de ruines des âges passés, de restes d'Élus de jadis, de Grandes bêtes, et des cicatrices laissées dans le paysage par divers cataclysmes, naturels ou pas, passés depuis longtemps. La nature exacte de ces événements est tombée dans l'oubli, effacée des mémoires par le passage du temps – l'écriture n'a été codifiée que par le Vieil Empire, qui a aussi découvert l'alchimie. Néanmoins, les traces du passé sont présentes sur tout le continent.
- **La magie cause autant de problèmes qu'elle n'en résout.** Il n'existe pas de sort qui puisse régler tous vos problèmes. Le plus souvent, vous frotter au surnaturel vous infligera des conséquences malvenues (de la corruption, voire de la souillure), ou ne produira qu'un effet limité.
- **Il n'y a pas de magicien.** La magie (telle qu'elle figure dans la plupart des univers de fantasy) n'existe pas en tant que telle dans *Band of Blades*. Les seules sources de miracles sont les Élus et les individus liés aux dieux (tels que les Miséricordes). Leur pouvoir est localisé – ils ne sont pas capables d'avoir un effet à l'autre bout du monde, pas plus qu'ils ne peuvent accomplir des miracles à grande échelle.
- **L'alchimie est une science.** Ce monde possède certaines propriétés différentes des nôtres, mais qui peuvent être étudiées et comprises. Les alchimistes n'accomplissent pas de miracle, mais font appel aux principes de la science telle qu'elle fonctionne dans ce monde.
- **La prière est inefficace.** Dans un monde où les dieux s'incarnent dans des avatars qui arpentent le continent, vous pourriez croire que les prières ont une influence sur la réalité, mais il n'en est rien. Les voies des dieux sont impénétrables et ils ne daignent pas fournir d'explications aux mortels. Mais cela n'empêche pas ceux-ci d'interpréter leur volonté, de créer des religions et de se battre en leurs noms.
- **La force et le courage résolvent les problèmes.** Confrontés à des armées suffisamment vastes, même des Élus peuvent être terrassés (comme l'a prouvé la Guerre des dieux). Les Élus ont autant besoin de la troupe que la troupe a besoin d'eux. La force, l'entraînement et l'acier trempé vous mèneront plus loin que les superstitions, les pouvoirs surnaturels, ou même l'espoir.
- **Il n'y a pas de prophétie.** Rien n'est écrit à l'avance. Rien n'est prédestiné. Vous ne trouverez pas de texte ancien, gravé dans une stèle, annonçant l'avenir. Il n'y a pas de Destin. C'est vous qui écrivez votre propre destinée. Il n'y a pas de héros mythique, protégé par les roueries d'un quelconque scénario. Tout le monde peut mourir. Cela n'empêche pas non plus certaines personnes d'être persuadées du contraire.

L'HÉRITAGE DU VIEIL EMPIRE

La Légion était jadis une unité militaire du Vieil Empire. Elle a dû maintes fois se réinventer, tantôt forte de plusieurs milliers d'hommes, tantôt échappant de peu à l'annihilation avec une dizaine de guerriers survivants. Le style de votre Légion – ses valeurs morales, coutumes et pratiques – sera unique à votre table, et défini au cours du jeu. Il y a toutefois quelques faits indiscutablement établis :

- **La Légion ne distribue pas les promotions en fonction de la fortune personnelle ou du statut social.** Un jeune noble pourrait se voir garantir un grade d'officier dans d'autres forces armées, mais au sein de la Légion seuls la loyauté, les états de service et vos talents guerriers vous permettent de monter en grade. Cela n'empêche pas les membres d'une même famille de rejoindre la même unité, ni les fratries de se serrer les coudes. Les conditions dans lesquelles ces arrangements sont tolérés sont entièrement laissées à l'appréciation de votre table.
- **Les Chroniques de la Légion sont sa plus précieuse possession.** Au fil des années, la Légion a affronté des monstres et amassé des reliques et diverses autres babioles plus ou moins utiles. Mais aucune richesse matérielle n'est aussi prisée que le sont les Chroniques. Celles-ci relient la Légion à ses racines et conservent la trace écrite de l'Histoire de l'unité. Quand les choses vont de mal en pis, les Légionnaires sauvent d'abord les Chroniques, leurs vies ensuite seulement.
- **La Légion est un corps mercenaire, qui n'a d'obligations envers aucune nation ni aucun peuple en particulier.** L'état-major choisit les missions que la Légion accepte. La plupart des Légionnaires sont des marginaux issus des quatre Royaumes orientaux. La Légion ne se livre à aucune discrimination basée sur le genre, l'ethnie ou les coutumes. Si vous suivez les ordres, que vous vous adaptez aux tactiques singulières de la Légion, et que vous réussissez vos missions, alors vous faites partie de la famille.

BREF RÉSUMÉ HISTORIQUE

0 FVE	**Fondation du Vieil Empire :** de nombreuses cultures ont existé avant cette date, mais seules celles qui se sont développées après que le Premier Empereur a unifié l'écriture sont encore largement connues. Les textes historiques suivent une notation chronologique appelée FVE – celle-ci fixe l'an 0 du calendrier à la fondation du Vieil Empire.
408 FVE	**Couronnement de Tantarus :** le Septième Empereur monte sur le trône du Vieil Empire.
422 FVE	**Fondation de la Légion :** l'Empereur Tantarus instaure la Légion sous sa bannière personnelle, en tant qu'unité d'élite spécialisée dans la lutte contre les forces surnaturelles ou les menaces visant directement le pouvoir impérial.
566 FVE	**Effondrement de l'Empire :** le Dernier Empereur est assassiné par plusieurs Élus et le siège de l'Empire est mis en ruines. La Légion devient un corps mercenaire. Elle propose désormais ses services aux nations et personnalités qui peuvent se les offrir.
658 FVE	**La Guerre des dieux** : les Élus se battent entre eux. Des artefacts terrifiants sont créés par les dieux pour combattre d'autres dieux. De nombreux mortels liés aux dieux (tels que les Miséricordes ou les Alchimistes) sont massacrés. La Légion est réduite à une poignée d'hommes avant de se relever.
838 FVE	**Apparition du Roi des Braises :** le Roi des Braises entre en possession d'une couronne à neuf pointes de Vrai feu et se soulève à l'ouest. Il emploie de puissants sortilèges pour massacrer la population d'une ville entière et assembler sa première armée.
840 FVE	**Le premier Brisé :** un Élu se manifeste loin à l'ouest pour faire face au Roi des Braises. Il sera le premier Brisé.
DE 841 À 842 FVE	**Conquête de Royin :** le Roi des Braises envahit la Confédération de Royin. Leur Élu ne se manifeste pas. L'Aldermark lève ses armées, et les dieux jumeaux de l'Aldermark choisissent leurs propres Élus.
DE 841 À 844 FVE	**Conquête de l'Aldermark :** le Roi des Braises progresse vers l'est. Les forces aldermanies battent en retraite, cherchant à gagner du temps. Les morts-vivants franchissent la Tigeria.
843 FVE	**La bataille pour l'Aldermark :** le Roi des Braises affronte les forces aldermanies. Lorsque l'un des Jumeaux est Brisé, neuf Élus apparaissent dans les Royaumes orientaux. Ces derniers mobilisent à leur tour leurs armées.

845 FVE	**Le grand Brisement :** la production en masse de foudre noire permet aux armées orientales de repousser le Roi des Braises. Mais au cours d'une bataille monumentale, cinq Élus sont Brisés. Les armées humaines tiennent bon malgré tout. Au moment où l'Élue de Nyx est Brisée, la Lune éclate en plusieurs morceaux. Certains érudits inaugurent alors un nouveau calendrier, comptant en « Années suivant le Brisement » (ASB).
DE 845 À 847 FVE	**La nouvelle mobilisation :** Shreya retourne dans les Royaumes orientaux pour lever de nouvelles troupes. Elle élabore un nouveau plan et se voit confier le commandement d'une armée. Les Royaumes orientaux se saignent aux quatre veines, en enrôlant mercenaires et autres pillards pour étoffer les rangs. Un général bartan rachète le contrat de la Légion, qui servait dans l'Archipel. La Légion marche aux côtés de l'armée des Royaumes orientaux.
848 FVE	**Les Champs d'Ettenmark :** après la retraite du Roi des Braises, les Brisés avaient commencé à créer de nouvelles unités de morts-vivants plus puissants. À l'ouest de Karlsburg, la capitale de l'Aldermark, ces abominations inconnues déciment les armées orientales, qui sont mises en déroute. Leur seul espoir est de se regrouper pour défendre la frontière des Royaumes orientaux. Le Roi des Braises se lance à leur poursuite avec la majorité de ses forces.

CULTURES ORIENTALES

BARTA

Barta est le plus vaste des Royaumes orientaux. Jadis, les ancêtres des Bartans ont fui leurs rivages lointains après une catastrophe et ont abordé les Royaumes orientaux en tant qu'envahisseurs venus d'outre-mer. Mais cela date de bien avant la fondation du Vieil Empire. Barta est un territoire fertile, qui fournit la nourriture de la majorité des Royaumes orientaux. C'est une république ; chaque région majeure désigne un responsable civil et un autre religieux, qui, une fois réunis, forme l'instance dirigeante du pays, appelée le Cercle. En tant que peuple, les Bartans respectent tout particulièrement la sagesse de leurs anciens.

La plupart des Bartans sont grands, ont les cheveux sombres, une peau dans les diverses nuances de brun, et les yeux rouges ou noirs. Leurs vêtements sont le plus souvent amples et drapés, avec des tissus aux teintes vives, qui démontrent leur maîtrise des teintures chatoyantes. Ils décorent souvent leur peau de tatouages complexes et de délicats signes peints, et portent des décorations constituées d'objets offerts par leur famille et par les personnes dont ils ont su gagner la pleine confiance. Des contrats et alliances sont scellés par l'échange de telles marques de confiance. Beaucoup de contes bartans décrivent la façon dont l'un de ces bijoux sert à se voir offrir l'hospitalité ou à demander une faveur en invoquant d'anciennes alliances.

Les Bartans adorent sept divinités majeures, parmi lesquelles la Déesse à la peau bleue, dont le clergé tente quotidiennement d'invoquer un Élu. Le Choix d'un Élu par cette Déesse est souvent le signal que l'Orient tout entier a perçu et comprit l'imminence du danger.

Les noms bartans respectent la coutume du Vieil Empire et sont constitués d'un prénom suivi d'un nom de famille. Les noms de famille sont matrilinéaires, se transmettant toujours de la mère à ses enfants.



Traits d'origine bartane

- **Chaleureux :** Barta est connue pour son hospitalité. Les étrangers y sont accueillis à bras ouverts, et le partage d'un thé à la menthe ou d'une boisson plus corsée suit souvent les présentations. Même le plus petit des villages possède son salon de thé, et le fumet des marmites communales flotte dans l'air avant l'aube. Les recettes et les épices bartanes sont tenues en haute estime au-delà des frontières du pays, et les Bartans apprennent à partager la nourriture avec autrui dès leur plus jeune âge.
- **Pieux :** tous les Bartans ne sont pas profondément religieux, mais leur territoire est riche en divinités. La plupart des routes sont ponctuées de sanctuaires et la plupart des foyers dédient un autel à la divinité considérée comme protectrice de la famille. De nombreuses familles bartanes conservent des reliques qu'elles confient à ceux de leurs membres partant en voyage qui ont besoin de chance et de protection divine. Si les Bartans ne se montrent pas aussi prosélytes que les Orites, leur foi n'en est pas moins profondément enracinée et fréquemment pratiquée.
- **Stoïque :** en Barta, garder le silence sous le poids des difficultés de la vie est considéré comme la marque d'une grande force de caractère. Il existe un dicton bartan bien connu qui dit : « Le bonheur est partagé, la peine est personnelle. »
- **Éduqué :** contrairement à la plupart des autres nations, Barta possède un système éducatif public. Lors de leur arrivée sur le continent, les Bartans avaient déjà une forte tradition orale. Les chanteurs et les conteurs sont toujours tenus en haute estime, mais désormais c'est le Cercle qui subventionne des académies, où les étudiants remboursent leur scolarité en rédigeant ou recopiant des textes pour les futures classes. Alors que les Orites emploient des tuteurs et que le niveau d'éducation varie en Or en fonction de la fortune, les Bartans s'efforcent de rendre le savoir accessible à tous au sein de leur république.



OR

Jadis une poignée de petites cités-États disparates, Or fut unifiée par un ordre religieux adorant la trinité des dieux de la Civilisation – le Faiseur, le Façonneur et le Bâtisseur. L'ordre forgea une nation en proposant un accord inédit – au lieu d'une monarchie unifiée et d'une structure hiérarchisée de la noblesse, Or allait anoblir tous ses habitants (ou presque) à la fois, et conférer à chacun des droits équivalents. C'est pourquoi la plupart des Orites possèdent un titre de noblesse quelconque (comme être le prince d'une « principauté » de la taille d'un village). Les familles devenues puissantes par le commerce ou par leurs vastes domaines sont bien connues parmi leurs pairs. Deux Orites qui se rencontrent pour la première fois se posent souvent toute une série de questions indiscrètes, visant à déterminer l'ascendance de leurs lignées et titres respectifs.

Les religions orites sont centrées sur l'étude de l'alchimie et des autres sciences et ont créé beaucoup des merveilles que l'on peut admirer de par le monde de nos jours : engins mécanoïdes, machines à vapeur, lentilles de précision, armes à feu méticuleusement usinées. Les avancées orites dans les domaines de la métallurgie, des mathématiques et des sciences sont réputées bien au-delà des frontières du pays. Les navires de nombreuses nations viennent accoster aux quais de la capitale portuaire d'Or pour faire l'acquisition de ces merveilles.

Les cités orites étant cosmopolites, leurs habitants montrent toute une variété de couleurs de peau, de cheveux et d'yeux. Ils affectionnent les broderies complexes, les vêtements de lin et de velours, ainsi que les incrustations de motifs sur leurs armures et sur leurs articles de métal ouvragé. Ils portent souvent des masques raffinés plutôt que des chapeaux – les fabricants de masques les plus talentueux sont souvent célébrés et les orites font des pieds et des mains pour s'assurer leurs services.



TRAITS D'ORIGINE ORITE

- **Noble :** beaucoup d'Orites, si ce n'est la plupart d'entre eux, se réclament d'un titre de noblesse. La noblesse étant largement impliquée dans l'armée orite, certains excentriques ne s'adaptant pas aux stéréotypes martiaux locaux finissent par rejoindre la Légion. Les personnages possédant ce trait possèdent non seulement un titre de noblesse, mais emportent également avec eux un avantage quelconque, lié à leur domaine et leurs origines nobles. Ces Orites bénéficient bien souvent d'une rente, qui leur garantit l'accès à des bouteilles de grand cru, de meilleurs médicaments, ainsi qu'à des fonds personnels leur permettant de soudoyer qui bon leur semble. Cela peut provoquer une certaine jalousie, en tout cas jusqu'à ce que les détenteurs de ces privilèges se décident à en faire bénéficier un peu leurs camarades d'escouade.
- **Relations :** en pays d'Or, votre statut est parfois simplement fonction de qui vous connaissez. Les Orites adorent tisser des relations et apprennent à grimper à l'échelle sociale en étudiant les règles de la courtoisie dès leur plus jeune âge. Un Orite est souvent polyglotte, et sait citer de tête un célèbre poète ou écrivain local pour appuyer son propos.
- **Vengeur :** comme le dit le proverbe : « Il n'y a pas de pire rancune qu'une rancune orite. » Les romans de vengeance sont des classiques de la littérature des Orites, qui disent avoir amené l'art de rendre la pareille à la perfection absolue. Rendre coup pour coup est un principe profondément ancré dans la culture orite. Lorsqu'un Orite est offensé, ses compatriotes se feraient une bien piètre idée de lui s'il se refusait à le revaloir à son offenseur.
- **Strict :** la culture orite voit les attitudes sévères comme un bon moyen d'encourager la discipline et la bonne tenue. Cette sobriété est importante dans le cadre guindé d'une culture obsédée par les usages de la noblesse. Les Orites sont ainsi redoutés pour leurs remarques cinglantes lors de disputes, et pour leur capacité à couper court à toute critique d'un simple regard désapprobateur.



PANYA

Le territoire de Panya est considéré comme béni par les Panyars et maudit par tous les autres peuples. C'est une sylve profonde parsemée de ruines antiques. Des bêtes redoutables y rôdent, et des sentiers naissent et se transforment au fil des cycles lunaires. L'impénétrabilité de Panya explique pourquoi Or et l'Aldemark ne se sont pas envahis l'un l'autre depuis la chute du Vieil Empire.

Les sentiers autour des ruines sont ceux qui changent le moins, ce dont les Panyars ont tiré avantage en bâtissant leurs cités autour de celles-ci. Ils prélèvent souvent des pierres sur ces ruines pour les réutiliser dans leurs propres constructions – ce qui leur permet d'étendre leur effet stabilisateur sur la forêt. Leurs demeures sont décorées de magnifiques gravures aux motifs complexes.

Être Panyar n'est pas une question d'origine ethnique mais de lieu de résidence. Quiconque passe plus d'une douzaine d'années en Panya gagne une marque animale – des yeux de félin, une chevelure rayée ou tachetée, des crocs. Après cette transformation, même les bêtes les plus dangereuses de ces bois tendent à les laisser en paix.

Les Panyars reconnaissent deux entités divines : le Cornu, dieu de la forêt, et Nyx, déesse de la lune. Ces deux divinités sont de nature plus tangible que beaucoup d'autres et plus incarnées dans le domaine du physique.

Les Panyars portent des noms en trois parties. Le premier qui leur est donné est une couleur, choisie par leur mère, bien qu'il ait parfois une signification toute particulière. Ainsi, l'argent est la couleur de Nyx, ce qui signifie que le Panyar ainsi dénommé est un orphelin. Le noir est la couleur des exilés et des parjures.

Lorsque la marque d'un enfant apparaît, celui-ci gagne un autre nom, si trois adultes au moins parviennent à s'entendre sur ce qu'il devrait être.

Le folklore et les légendes des Panyars abondent en hauts faits qu'il leur faudra imiter pour mériter leur dernier nom, le « nom d'exploit », qui vient se placer **devant** les deux autres. Ce nom est changeant et peut évoluer à la suite d'un exploit plus glorieux encore. Bien que ces noms soient tirés de la nature, ils ne sont jamais des noms d'animaux, car ceux-ci sont considérés comme appartenant au Cornu.



TRAITS D'ORIGINE PANYARE

- **Artisan :** les Panyars comptent parmi eux certains des plus grands architectes et artisans. Leur travail du bois et de la pierre, qu'on retrouve dans leurs demeures, est très réputé. Il est dit que le premier Empereur vint en Panya en personne pour se prosterner devant un maître architecte et lui demander de bâtir le palais impérial. Les Panyars enseignent souvent la sculpture et l'architecture dans les universités orites, et nombre de Légionnaires panyars sculptent des figurines de bois pour passer le temps.
- **Voyageur :** l'un des noms d'exploit les plus courants en Panya est Vent, qui est mérité en entreprenant un voyage à pied loin de la forêt pendant plus d'un an. Ainsi, de nombreux Panyars se lancent dans de véritables odyssées et deviennent de grands explorateurs et marchands. Croiser un Panyar avec un grand sac sur le dos est courant, même au-delà des Royaumes orientaux. Les courses à pied, l'escalade, et l'orientation en forêt sont des activités courantes en Panya, et les Panyars qui résident au loin organisent parfois des compétitions dans ces domaines. Si vous trouvez un stade dans l'une des grandes villes des Royaumes orientaux, il y a de bonnes chances qu'un Panyar de passage ait été impliqué dans sa construction.
- **Rusé :** « On ne peut surprendre un Panyar » est un adage courant dans les Royaumes orientaux. Les Panyars jouent souvent à des jeux de devinettes dès leur plus jeune âge – ils chérissent l'aptitude à anticiper les problèmes et à élaborer des solutions préventives. Cela leur vient-il de leur vie forestière qui leur fait côtoyer de redoutables prédateurs ? Ce n'est pas certain, mais toujours est-il que la plupart d'entre eux connaissent la valeur d'une cervelle qui tourne vite comme des réflexes rapides.
- **Marqué :** les traits animaux des Panyars sont connus de par le monde. Il ne s'agit pas là d'une particularité génétique – quiconque séjourne assez longtemps en Panya gagnera, aux yeux des Panyar, un lien avec le Cornu. Ces caractéristiques ne sont pas héréditaires, et parents et enfants montreront souvent des traits différents. Le fait que les individus affichant les marques les plus flagrantes soient protégés du pire des effets de la **corruption**, ce problème récent, ne semble pas avoir surpris les Panyars.



ZEMYA

Les Zemyatis sont un peuple à la peau claire, qui réside dans la région montagneuse de Zemya, située au nord. Ils sont organisés en clans qui lancent souvent des raids pour compléter leurs réserves de nourriture ou enrichir leurs trésors de guerre. Ils ont un penchant pour les vêtements d'étoffe épaisse aux cols relevés, habituellement galonnés de broderies d'or et d'argent. Les hommes comme les femmes portent des bijoux métalliques dans leurs tresses et accessoirisent leurs costumes de pièces forgées ressemblant à des plaques d'armures.

Tous les Zemyatis portent à la ceinture une petite dague rituelle qui sert tant à sceller des pactes de sang et des contrats qu'à accomplir des rituels sacrés, comme celui du deuil, ou celui d'appartenance au clan : chaque clan a ainsi un arbre arrosé du sang de tous ceux qui souhaitent le rejoindre. Chaque famille fait à son tour pousser à proximité (parfois même au milieu) de la maison familiale un arbre lui-même issu d'une bouture de l'arbre clanique. Les Zemyatis croient qu'en chacun de ces arbres réside leur Dieu Vivant, qui ne répond certes à aucune prière zemyatie, mais dont ils sont persuadés qu'il maudirait tous ceux qui enfreindraient les règles de l'hospitalité ou les serments jurés devant de tels arbres. Les arbres qui poussent directement à l'intérieur de maisons ou de grottes sont des signes de sites sacrés zemyatis.

Les noms zemyatis sont toujours liés à leurs clans. Puisque tous les membres du clan partagent le même nom, ils se distinguent individuellement par des patronymes/matronymes et des surnoms. Un patronyme ou matronyme consiste à reprendre le prénom du parent et à lui accoler un suffixe. Ainsi Vikei, fils de Boryev, pourrait être appelé Vikei Boryevich. De même, Kariya, fille d'Eleya, serait appelée Kariya Eleyovna. Les surnoms (Vikei le Borgne, Boryev Hache-affûtée, Eleya Cheveux-de-feu) sont également courants.



TRAITS D'ORIGINE ZEMYATIE

- **Coriace :** les terres de Zemya sont rudes et le froid y est mordant. Les Zemyatis apprécient l'aptitude à ignorer les douleurs bénignes, les coups, les engelures et ainsi de suite – ils serrent les dents pour faire ce qui doit être fait. Leur culture comporte de nombreuses épreuves de force et d'endurance, comme de rester assis dans de l'eau glaciale ou de marcher pieds nus dans la neige. Ceux qui sont capables de prouver leur robustesse deviennent dignes d'être des amis de confiance.
- **Téméraire :** le courage extrême, qui confine à l'imprudence, est très apprécié chez les Zemyatis. Les enfants comme les adultes se lancent souvent des défis. Les Zemyatis ont la réputation de lister tous les éléments stupides d'un plan, puis de le suivre malgré tout, étape par étape, au mépris du danger. La plupart de leurs héros populaires sont des trompe-la-mort qui ont accepté des défis impossibles et sont entrés dans la légende pour avoir simplement survécu.
- **Loyal :** s'il y a un trait que les Zemyatis admirent par-dessus tout, c'est la loyauté. Elle leur est inculquée dès la plus tendre enfance, au cours de laquelle ils se lient par un pacte de sang à leur clan et famille d'adoption, pacte qu'ils doivent respecter par-dessus tout. Ce trait est renforcé par des activités effectuées assez fréquemment et en commun – danse, tissage, ou bataille – au cours desquelles les Zemyatis mènent et obéissent à tour de rôle. Si un seul Légionnaire insiste pour que personne ne soit laissé derrière, il y a de fortes chances qu'il soit zemyati.
- **Obstiné :** faire pousser sa nourriture dans un sol caillouteux, rester dans les hautes terres malgré leur climat exécrable, et devoir se battre pour tout ce qui vous appartient, exige d'être doué d'une obstination exceptionnelle. Les Zemyatis préfèrent à ce terme ceux de foi et de fidélité. Dans la tradition zemyatie, ceux qui cèdent trop rapidement du terrain lors d'une discussion sont parfois perçus comme de piètres meneurs. Ceux qui sont capables de s'accrocher à ce qu'ils croient, en dépit de l'adversité, sont vus comme dignes de confiance, et à même de protéger ceux qui dépendent d'eux.



CULTURES OCCIDENTALES

ALDERMARK

L'Aldermark n'était que trop ravie d'être libérée du joug du Vieil Empire et méprise tous ceux qui en vénèrent encore les restes. Portés à la xénophobie, les Aldermanis placent leur propre culture et leurs dieux jumeaux au-dessus de tous les autres. Physiquement, ils ont la peau mate et les cheveux bruns ou noirs. Même si le pays a été en partie ravagé par les morts-vivants, ils se font une fierté de n'avoir pas encore cédé devant les forces du Roi des Braises. Ils sont réputés pour leur puissante cavalerie dans les plaines méridionales et leurs grands chasseurs dans les forêts septentrionales. Ils ont investi les fonds que leur a rapportés le commerce dans des inventions orites, acquérant ainsi la technologie de la poudre noire, des routes plus durables, et des machines à vapeur primitives alimentées par le bois issu de leurs nombreuses forêts.

Prénoms : Anjika, Ennika, Erelda, Grisynn, Idlin, Joha, Karona, Katriza, Kola, Lenia, Sarina ; Aldke, Buren, Deikart, Fulon, Haghulm, Hanar, Janton, Zigfren

Noms de famille : Beher, Jeiker, Pober, Scharel, Schmeker, Skeider, Weidt, Weyer.

DAR

Un cataclysme antique a brisé Dar. Désormais, des spectres terrifiants arpentent un désert de cendres dont ils ne peuvent sortir, et où se dressent encore quelques cités entourées de terres arables, reliées par des chemins ponctués d'anciennes stèles de protection. Au nord de Dar se trouve la Faille – un fossé si large et si profond que les eaux de l'océan, qui s'y déversent à chaque marée haute, ne l'ont toujours pas rempli. Au centre de Dar se trouve un trône de basalte, au-dessus duquel flottait jadis une couronne à dix pointes de Vrai feu.

Pourquoi ses habitants demeurent-ils dans un tel enfer ? Les natifs de Dar, avec leur peau et leurs cheveux pâles, ne peuvent pas vraiment quitter l'endroit. Au bout de quelques années passées loin de chez eux, leur corps se met à saigner jusqu'à ce qu'ils en meurent ou qu'ils retournent sur leurs terres maudites. De plus, nombreux sont les habitants d'autres contrées qui refusent d'être payés en monnaie noire venue de Dar, et ont une peur superstitieuse d'attraper par contagion la malédiction du « peuple pâle ». Les habitants de Dar sont hantés, mais leur volonté est de fer et ils font ce qu'il faut.

Prénoms : Akara, Orosha, Gada, Beila, Hikata, Mekuna, Okona, Paya, Sakara, Zagona ; Basar, Birosh, Garanj, Hirem, Kibak, Mekan, Okosh, Pogan, Sarkar.

Noms de famille : Bekatief, Lahazar, Mehalsun, Omonar, Royota, Siharun, Zohitar.

AUTRES PAYS OU RÉGIONS

À l'ouest de l'Aldermark, on trouve quelques autres régions mentionnées dans les Chroniques de la Légion.

LA CONFÉDÉRATION DE ROYIN

Une théocratie qui adore un dieu unique, mais dont l'Élu produit souvent une progéniture dotée elle aussi de pouvoirs qui peuvent être transmis de génération en génération. De nombreuses légendes évoquent des héros de sang divin, mais la plupart d'entre eux ont été tués lorsque le Roi des Braises a rasé le pays au début de la décennie.

LES GRANDES CITÉS DU DÉSERT

Le Désert des ossements est considéré comme une terre stérile et inhospitalière, sauf ses grandes Cités, chacune dotée d'une culture indépendante, et se dressant comme autant d'étapes précieuses tout au long des routes commerciales traversant le désert. Chacune est gouvernée par un puissant dirigeant qui revendique un titre différent. Les récits abondent sur des Rois ou Reines sorciers, et autres bêtes du désert enchaînées. Mais il ne s'agit certainement que de fables sans fondement.

LES PRINCIPAUTÉS D'ANDRASTUS

Nul n'est capable de donner le nombre exact de minuscules cités-États constituant Andrastus à une époque donnée. Les grandes familles andrasties se livrent une guerre perpétuelle et leurs cités sont régulièrement conquises et annexées. La seule chose que l'on sait sur ce territoire déchiré par la guerre, c'est que toutes ses factions s'uniront contre des étrangers tentant de s'arroger leur territoire. Le Roi des Braises a justement dépêché l'un de ses Brisés pour le conquérir. (Il ne s'agit pas d'un des trois Brisés décrits dans cette campagne ; il en commande bien d'autres.)

L'ALCHIMIE

L'alchimie – aussi appelée la Façon ou la Science æthérique – se concentre sur l'étude de certaines propriétés mystérieuses du monde. La pratique de l'alchimie est étroitement liée au dieu Façonneur des Orites, dont l'Élue, aujourd'hui Brisée, est devenue Pestilence. Par conséquent, sa pratique engendre de la corruption et beaucoup d'alchimistes périssent de par la simple pratique de leur science.

L'alchimie est l'art de transmuer la matière. Le résultat de cette transmutation sera un objet physique : gaz, liquide ou solide. Ce ne sera pas un sort, ni un champ de force invisible, ni un effet capable de couvrir une vaste étendue. Des personnes sont toujours requises pour employer ces substances, qui ne sont donc que de simples outils.

La plupart des composés alchimiques présentent des inconvénients. Ils peuvent être addictifs, dangereux à manipuler, ou simplement inclure des ingrédients rares, difficiles à trouver sur le terrain. Certaines formules demandent des années d'expérimentation avant d'être stabilisées – d'autres ne le sont jamais. Un composé fait avec les moyens du bord peut fonctionner, exploser, ou expirer avant le moment où vous en avez le plus besoin. Une grande partie de l'art alchimique consiste à trouver des inconvénients acceptables. La **foudre noire**, qui est désormais la pierre angulaire de la guerre, n'était autrefois qu'une curiosité inutile – une substance dont la seule propriété était de tuer plus rapidement des choses déjà mortes.

Mais, en dépit de son coût faramineux, du danger qu'elle représente, et de son effet corrupteur actuel, l'alchimie reste incroyablement utile. Voici quelques-unes de ses produits ou effets :

- **Onguents :** gels ou pommades appliquées sur le corps. *Exemples :* huile de vision du hibou. Frottée sur les paupières, elle permet de voir dans la pénombre. L'utilisateur sera aveugle le jour suivant quand l'effet se dissipera, et risquera une migraine s'il est exposé à une lumière vive.
- **Huiles :** liquides appliqués sur une surface ; acides ou baumes. *Exemples :* huile de feu. Une huile instable qui s'embrase au contact de l'air et ne s'éteint pas si on l'asperge d'eau.
- **Potions :** liquides ingérés ou injectés. *Exemples :* venin de rage. Injecté dans les veines, ce composé rend **efficace** au corps à corps. Les utilisateurs sont pris d'une irrépressible envie d'engager le combat, contre l'ennemi ou contre leurs alliés, et doivent **résister** à son effet pour pouvoir faire quoi que ce soit d'autre. Addictif.
- **Transmutation :** processus améliorant la trempe et le raffinement des métaux, ce qui permet de les usiner avec un plus grand degré de précision. *Exemples de produits* : armes et armures de qualité.
- ***Æthers*** : gaz divers, diffusés sous la forme de vapeurs, ou contenus dans des lentilles ou des fioles pour filtrer la lumière à des fins de détection ou de test. *Exemple de produit* : prothèse oculaire (voir Œil unique, sur le livret de personnage du Sniper, page 96).
- **Mécanismes :** minuteurs, ressorts augmentant la force de levage, petites merveilles mécaniques. *Exemples :* grappin orite : un câble bobiné à l'intérieur d'un cylindre, relié à un harnais ; propulse un grappin à haute vélocité, puis peut hisser plusieurs soldats le long du câble ; une bonne heure est nécessaire pour retendre le ressort après usage ; plutôt rare.

Si l'alchimie est une aide pour les troupes sur le terrain, il convient de noter qu'elle n'a pas suffi à renverser le cours du conflit, même si Or en possède de vastes réserves – alors que la Légion ne dispose que d'un stock limité de composés alchimiques et peut-être d'un ou deux Alchimistes. Si une solution alchimique parfaite existait pour éradiquer les morts-vivants, l'humanité aurait remporté la guerre depuis longtemps.

LES MISÉRICORDES

La pratique de la médecine a été parfaite par les guérisseurs bartans au fil des siècles. Mais, pour les blessures qui dépassent leurs compétences, ils font appel aux Miséricordes. Ces religieux ont voué leurs vies à Asrika, la Déesse guérisseuse, par un rituel sacré. Chacun d'eux est marqué au fer rouge du symbole de sa vocation : des ailes repliées autour d'un œil en pleurs.

Le processus permettant de devenir un Miséricorde est long et complexe, et comprend des rites sacrés célébrés dans des lieux dédiés, à des périodes bien précises de l'année. Barta crée par conséquent moins d'une douzaine de ces adeptes chaque année, et le simple fait d'être retenu pour suivre le processus de sélection est déjà considéré comme un grand honneur pour l'individu comme pour sa famille.

En suivant ces antiques rituels, ces adeptes triés sur le volet se voient investis d'une parcelle du pouvoir guérisseur de leur Déesse. Le processus est loin d'être aussi brutal et complet que le Choix d'un Élu, mais dépasse déjà de loin ce qu'une enveloppe mortelle est censée être capable d'endurer, et transforme irrévocablement celui qui le suit. La plupart des adeptes prennent par la suite de nouveaux noms, ou se font plus simplement appeler par leur fonction. Tous accomplissent leur devoir avec la plus grande solennité.

Lorsqu'un Miséricorde est au chevet d'un blessé, il a la faculté d'absorber une partie des dégâts subis par cette personne en les transférant à son propre corps. Cela est extrêmement perturbant pour ceux qui ne sont pas familiers de ce traitement, et certains patients racontent d'un air horrifié comment ils ont entendu les os de leur bienfaiteur se briser alors même que les leurs se raccommodaient. Les pouvoirs de guérison d'Asrika font que les Miséricordes récupèrent bien plus rapidement de ces blessures qu'une personne ordinaire, mais cela n'atténue pas pour autant leurs souffrances.



CHAPITRE 10
ETAPES

Nous passâmes la journée en ville. Le Quartier-maître m'avait envoyée récupérer des provisions pour la Légion, accompagnée de l'escouade des Loups ardents. Je n'ai pas la patience ni le talent de Harish pour le marchandage, et après avoir sélectionné quelques métaux destinés à réparer nos armes et armures, je le laissai négocier les prix pour nous.

Je m'assis près d'une fontaine sur la grand'place pour esquisser des scènes de sa vie animée, en me laissant bercer par le doux gargouillis de l'eau. Un petit garçon aldermani me regardait dessiner, ce qui me permit de lui tirer le portrait avant de le lui offrir. Il m'arracha la feuille des mains avec un regard de gratitude et détala à toutes jambes – pour la montrer à ses parents ou à l'un de ses amis, sans aucun doute.

Je souris en le regardant filer, puis baissai les yeux sur mes croquis. Je me demandai soudain si quelqu'un d'autre dessinait au même moment ma ville natale, afin de se souvenir d'elle telle qu'elle était en cet instant, plutôt que telle qu'elle allait devenir une fois ravagée par la guerre.

Je n'étais plus que mélancolie en conduisant le chariot vers le camp.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

La campagne de *Band of Blades* se déroule sur plusieurs mois qui voient les survivants de la Légion battre en retraite à travers la nation de l'Aldermark. Les déplacements se font chaque fois que le Commandant décide d'**avancer** (voir les sections *Phase de campagne*, p. 252, et *Le Commandant*, p. 117). Pour chacune des étapes que vous franchirez au cours de ce périple, ce chapitre présente une brève présentation, des règles spéciales, et la liste des missions spéciales présentes.

Il vous sera utile de maîtriser quelques règles quand vous lirez ce chapitre, ou tout du moins de savoir où les trouver. Le Commandant (page 117) gère les **avancées** et le **temps**. Le Quartier-maître se servira de la valeur de **prospérité** du lieu (et des règles spéciales correspondantes) afin d'acquérir des **ressources** durant la **phase de campagne**. Les **missions spéciales** sont expliquées dans le Chapitre 5 (page 215), y compris les prérequis supplémentaires qu'elles ont en commun. Pour finir, le Chapitre 8 aborde les détails des missions et comment leur donner vie.

ALDERMARK

La retraite de la Légion et la totalité de la première campagne se déroulent à l'intérieur des frontières de la nation de l'Aldermark. L'Aldermark a souffert le martyre lors des multiples assauts des forces du Roi des Braises, mais certains recoins du pays s'accrochent toujours farouchement à l'espoir que leur nation tienne bon face à la vague de morts-vivants qui s'abat sur elle.

HISTOIRE

Peu de choses sont connues sur l'Aldermark de l'ère préimpériale. Le Premier Empereur a annexé ce territoire et l'a unifié en une province unique, élevant le dirigeant de la ville de Karlsburg à la position nouvellement créée de Karl (gouverneur et représentant) – un acte politique que les Aldermanis, de nature farouchement indépendante, n'ont jamais vraiment admis.

Des siècles plus tard l'empire s'est effondré, mais l'Aldermark a conservé ses frontières largement à l'identique et préservé l'organisation politique et la noblesse mises en place par l'Empire. La position de Karl devint un mandat électif, officiellement renouvelé tous les dix ans. En pratique, des élections anticipées peuvent se produire si le Karl décède, est trop âgé pour assurer ses fonctions, ou plus rarement, lorsque les grands électeurs changent d'avis.

L'Aldermark est moins une nation unifiée qu'une alliance de groupes disparates et de cités indépendantes, ce qui a posé quelques problèmes dans la guerre contre le Roi des Braises. De nombreux éléments clés de leur ligne de défense – comme la cité de Rivecouchant, avec ses murailles et fortifications datant du Vieil Empire – sont convaincus d'être assez forts pour endiguer seuls la menace, là où tous les autres ont échoué.

TERRITOIRE

L'Aldermark est une vaste nation, dont la superficie dépasse de loin celle de la plupart de ses voisins. Elle présente des territoires variés et de multiples écosystèmes, qu'une courte description ne peut suffire à décrire entièrement. Le pays est réputé pour l'abondance de ses ressources naturelles, et d'innombrables poèmes évoquent ses paysages de hautes montagnes grises (dont les pentes se couvrent de forêts de pin à haute altitude), de vastes prairies de hautes herbes, et la puissante rivière Tigeria qui le traverse du nord au sud. Le climat y est froid et neigeux l'hiver, et pluvieux au printemps et à l'automne.

PEUPLE

L'Aldermark n'était que trop ravie d'être libérée du joug du Vieil Empire et méprise tous ceux qui en vénèrent encore les restes. Portés à la xénophobie, les Aldermanis placent leur propre culture et leurs dieux jumeaux au-dessus de tous les autres. Physiquement, ils ont la peau mate et les cheveux bruns ou noirs. Même si le pays a été en partie ravagé par les morts-vivants, ils se font une fierté de n'avoir pas encore cédé devant les forces du Roi des Braises. Ils sont réputés pour leur puissante cavalerie dans les plaines méridionales et leurs grands chasseurs dans les forêts septentrionales. Ils ont investi les fonds que leur a rapportés le commerce dans des inventions orites, acquérant ainsi la technologie de la poudre noire, des routes plus durables, et des machines à vapeur primitives alimentées par le bois issu de leurs nombreuses forêts.

DIEUX

Les dieux de l'Aldermark sont Mattiar (le Forgeron) et Gerholtz (le Chasseur). Leurs Élus sont toujours désignés par paire et ne sont jamais apparus indépendamment. La naissance de jumeaux est donc vue en Aldermark comme un très bon présage.

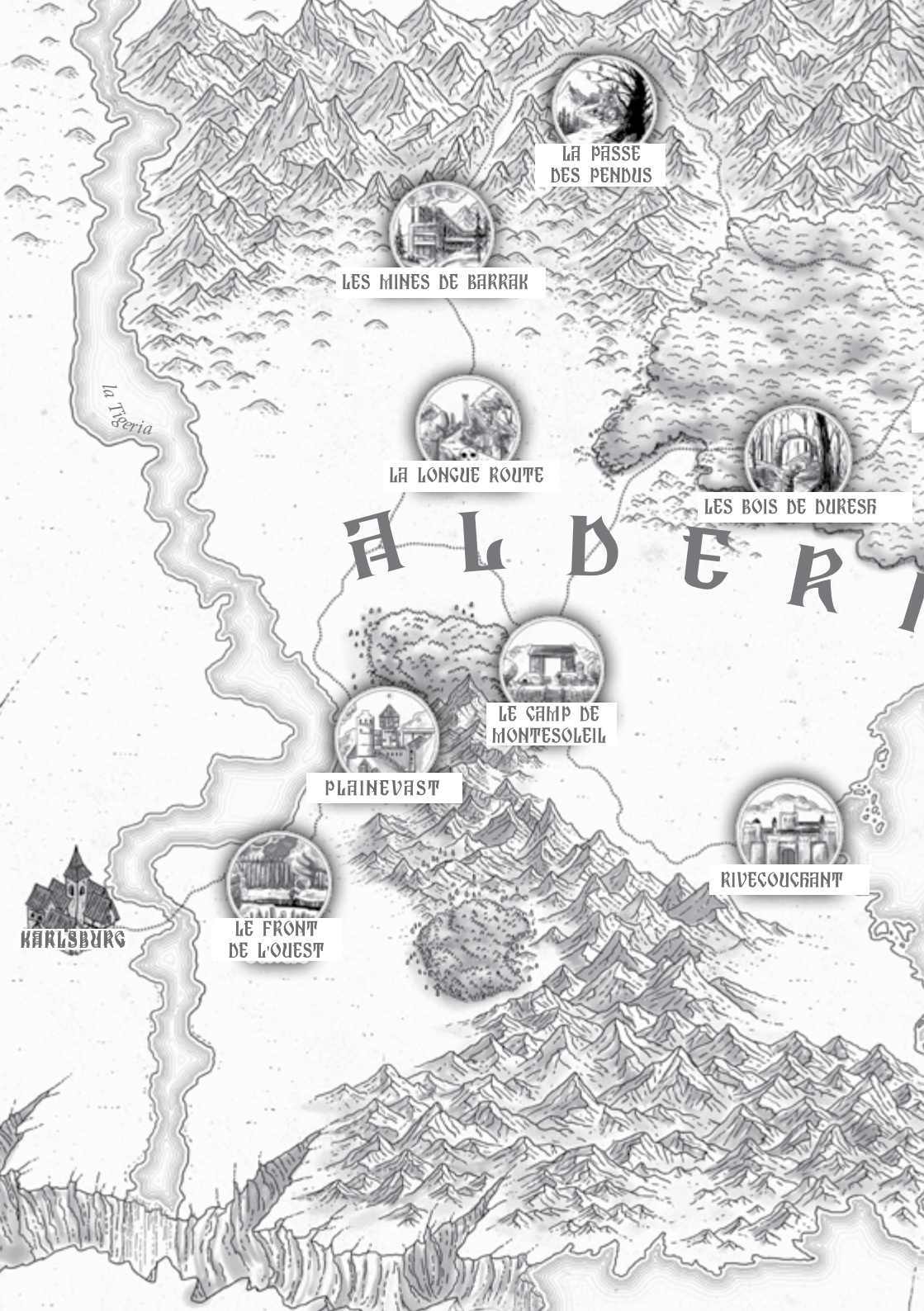
Les Aldermanis affirment que c'est Mattiar lui-même qui leur a enseigné l'art de la forge – ce qui les brouille parfois avec les Orites – et par conséquent, les églises consacrées aux dieux jumeaux, en général bâties dans la pierre grise locale extraite de carrières dans les montagnes, sont ornées de lourdes décorations de métal noir forgées à la main. La plupart des églises des Jumeaux ont une forge directement en leurs murs ou à proximité.

Juste après avoir été Choisi, l'Élu de Mattiar, traditionnellement, forge deux armes pour équiper son « frère » Élu. S'il n'est pas tué en remplissant la tâche pour laquelle il a été Choisi, il consacre fréquemment les dernières années de son existence à fabriquer de nouvelles merveilles qui sont éparpillées dans tout l'Aldermark. Le plus notable des nombreux objets fabriqués par des générations d'Élus est la statue d'un ancien Élu de Mattiar, que l'on trouve sur le parvis de l'Église des Jumeaux de Rivecouchant. Celle-ci a la particularité de verser des larmes quand un danger est imminent, à tel point que la ville de Rivecouchant a récemment dû construire un bassin autour de la statue pour contenir le flux continu de ses pleurs. L'Église des Jumeaux enseigne que Mattiar a pour vertus l'autosuffisance, la robustesse et la sagesse.

L'Élu de Gerholtz se consacre quant à lui à la chasse des quelques Grandes bêtes légendaires qui hantent les forêts ou quittent parfois leurs refuges d'altitude. Il existe d'antiques bas-reliefs dans les montagnes, qui montrent l'Élu de Gerholtz – ou le dieu lui-même ? – maniant ses armes traditionnelles, des lances jumelles, et conduisant des battues de chasseurs sur la piste d'énormes bêtes. L'Église enseigne qu'il a pour vertus la vitalité, la sagacité et le courage.

ATTENTION SPOILER !

Beaucoup de joueurs apprécient de conserver l'effet de surprise et l'impression de découverte et d'exploration, et donc de ne pas lire à l'avance tous les éléments des lieux d'étape où se déroule la campagne. Les descriptions qui suivent dans ce chapitre ne contiennent pas réellement d'information interdite d'accès, ni quoi que ce soit de secret ou de magique, mais, comme pour la plupart des gens, jouer sans connaître les moindres particularités du monde et des missions vous procurera une expérience plus divertissante. **Si, en tant que joueur, vous souhaitez découvrir les détails de cette guerre en même temps que les Légionnaires, il vaut donc mieux interrompre ici votre lecture.**


LA PASSE DES PENDUS
LES MINES DE BARRAK
LA LONGUE ROUTE
LES BOIS DE DURESA
ALDERI
LE CAMP DE MONTESOLEIL
PLAINEVAST
RIVECOUCHANT
LE FRONT DE L'OUEST
KARLSBURG
la Tigeria


LA CHAUSSEE HAUTE
LA FORTERESSE DE BAGUE-EN-CIEL
LA FORET DE TALGON
FORT CALISCO
LA GUEULE
MARK
RIVELEVANT



ETAPE
LE FRONT DE L'OUEST

Il y a trois ans de cela, une grande bataille a opposé en ce lieu les forces aldermanies aux troupes du Roi des Braises, et plus récemment les armées des Royaumes orientaux ont bâti ici leurs camps fortifiés avant de progresser vers les Champs d'Ettenmark.

La zone reste plus ou moins fortifiée et constitue un bon point de ralliement avant de reprendre la route. Les quelques soldats encore présents sont épuisés et sur les nerfs, mais se gardent bien de chercher querelle aux Légionnaires bien armés et disciplinés. Si vous comptiez trouver ici un autre Élu ayant survécu à l'offensive d'Ettenmark, vos espoirs seront déçus. La rumeur la plus prégnante voudrait qu'ils aient emprunté une autre voie périlleuse, passant par le sud pour aller combattre sur un autre front.

La principale fortification du front est le camp arrière précédemment occupé par l'armée. À la nuit tombée, vous pouvez encore apercevoir, reflétées dans les nuages, les lueurs orange des maisons toujours en proie aux flammes à Karlsburg – la vieille capitale de l'Aldermark.

Quelques soldats tiennent encore, derrière des murailles délabrées, des fossés et les barricades – la plupart sont sur le point de baisser les bras, quelques-uns ont déjà abandonné tout espoir. Il ne reste plus que quelques jours de provisions pour la poignée de personnes encore présentes dans le fort, et beaucoup évoquent déjà à mots couverts leur probable désertion.

Aux alentours, les morts-vivants continuent de franchir en nombre toujours croissant la Tigeria. Ils viennent tester les défenses du camp à la faveur de la nuit, à la recherche d'une faille à exploiter. Une intelligence brutale est derrière chacun de leurs mouvements, et s'efforce de couper les derniers itinéraires de fuite ouverts aux soldats.

Le Front de l'ouest n'est pas un front du tout. La bataille s'est déplacée vers l'ouest il y a des semaines de cela, pour finalement revenir tonner sur l'horizon. La zone abrite désormais des soldats effrayés et des réfugiés venus de plus loin à l'ouest, qui me dévisagent avec des yeux hagards. Les blessés ne sont pas soignés, les plaies s'infectent, la corruption pourrit les chairs et plus personne ne nettoie ses latrines, à part la Légion. L'odeur qui règne ici est pestilentielle. Ma jambe, blessée sur l'Ettenmark, m'élance toujours. Désormais j'emboîte le pas à la Gardienne des Chroniques qui me demande d'employer mes mains à dessiner, puisque je ne peux plus combattre. Il n'y a pas grand-chose d'autre que je puisse faire, donc je contribue de mes maigres talents.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

LE FRONT DE L'OUEST

SCORE DE PROSPÉRITÉ : 0 **TYPES DE MISSIONS :** Assaut, Reconnaissance

ITINÉRAIRES : avancez vers *Plainevast*. La chaîne des montagnes du Soleil et la Faille rendent impossible toute avancée vers l'est et le sud avec des chariots ou des engins de siège. Plainevast est le meilleur point de ravitaillement pour la Légion dans toute la région.

SCÈNES

Des terres brûlées et encore fumantes, certaines déjà flétries par la souillure ; des arbres tordus ayant perdu toutes leurs feuilles, dressés tels des sentinelles silencieuses au-dessus de cadavres à demi dévorés de soldats ou de chevaux et des lances brisées ; des nuages de poussière obscurcissant l'air et dissimulant les silhouettes des morts-vivants sur l'horizon ; des carcasses d'engins de siège et des restes de campements levés à la hâte il y a plusieurs semaines. Des soldats traumatisés, fixant obstinément le lointain avec des yeux hagards, ou se recroquevillant où ils le peuvent, parlant à voix basse de retraite et de désertion. Des réfugiés silencieux – parfois aussi effrayés des soldats qui les entourent que des morts-vivants qu'ils ont fuis.

DÉFIS

Des escouades de morts-vivants titubant dans la plaine, se repaissant des cadavres de soldats et traquant les vivants. Des routes sous surveillance, des itinéraires de repli coupés. Des petits convois de citoyens désespérés errant toujours dans la zone à la recherche d'un abri et de protection. Des murailles et des tranchées mal entretenues, qui résistent chaque soir tant bien que mal aux assauts lancés sur le camp.

RÈGLES SPÉCIALES

Lorsque vous **avancez**, ajoutez +1 dé à votre **pression.** Les morts-vivants sont nombreux et se positionnent afin de couper les itinéraires de repli permettant de quitter le front.

Les soldats toujours présents ont perdu leur unité, sont traumatisés et éprouvent des difficultés à comprendre la situation. Vous pouvez décider de les emmener, mais ils ne sont pas immédiatement en état de combattre. Le Quartier-maître peut créer un PROJET À LONG TERME de 4 segments pour les remettre sur pied physiquement et psychologiquement. Une fois celui-ci complet, le Second pourra ajouter jusqu'à cinq Bleus à la Légion. *Cette action de campagne est différente de l'action* RECRUTEMENT *normale ; le MJ et les joueurs devront décider ce que cela signifie pour leur table.*

MISSIONS SPÉCIALES DISPONIBLES

TYPE DE MISSION : Assaut **DOMAINES DE FAVEUR :** Miséricorde, Gloire

Un officier du 1er bataillon orite, la comtesse Herminia, a défendu un village pour protéger la fuite des habitants. Votre Élue pense que l'intelligence principale qui guide les morts-vivants, accompagnée de plusieurs Élites, est parvenue à cerner la comtesse. Vous devez affecter **deux escouades et votre Élue** à cette périlleuse mission de sauvetage.

RÉCOMPENSES DE MISSION : Spécialiste : Officier (+2 rangs d'actions) ; 5 recrues Bleues ; +2 **moral**.

PÉNALITÉS DE MISSION : -2 **moral**.

TYPE DE MISSION : Religieuse **DOMAINES DE FAVEUR :** toutes

Sur une île située au milieu de la rivière Tigeria se trouve la cathédrale des Rapides, également appelée la Chapelle des eaux. L'une des pierres d'angles du bâtiment a été amenée de la cathédrale d'Asrika en Barta. Taillée il y a fort longtemps par un Élu d'Asrika, cette pierre recèle toujours un pouvoir substantiel. Correctement préparée, elle pourrait être utilisée dans des Reliquaires. L'église se trouve actuellement derrière les lignes ennemies, et les morts-vivants ont commencé à la profaner. Vous pouvez vous attendre à une résistance considérable.

RÉCOMPENSES DE MISSION : 2 **fournitures religieuses** (6 utilisations) ; +2 **moral**.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.

TYPE DE MISSION : Reconnaissance **DOMAINES DE FAVEUR :** Gloire, Connaissance

Un Éclaireur intrépide est resté derrière les lignes ennemies pour étudier les plans des Brisés durant la retraite de la Légion. Il est désormais traqué par une puissante Élite ou un Notoire dans Karlsburg, la vieille capitale de l'Aldermark toujours en proie aux flammes. Vous avez repéré son signal de détresse. Vous devez survivre à la traversée de la ville et parvenir à l'exfiltrer. La mission vous demandera au moins trois jours sur le terrain. N'oubliez pas d'emporter quelques rations et… bonne chance !

RÉCOMPENSES DE MISSION : +2 **rens**. Spécialiste : Éclaireur (+2 rangs d'actions) ; le Commandant peut poser deux questions de renseignement de n'importe quel niveau.

PÉNALITÉS DE MISSION : -1 **moral**.



ETAPE
PLAINEVAST

Plainevast était naguère encore une petite bourgade prospère, qui devait son commerce florissant à sa situation privilégiée, à l'intersection de plusieurs routes du Vieil Empire. Située au cœur du grenier à blé de l'Aldermark, l'abondance des victuailles provenant des villages alentour alimentait ses marchés et en avait presque fait une cité à part entière.

Désormais, les murmures de ses habitants et ses volets fermés projettent une ambiance de malaise grandissant. Ses auberges, ses rues et ses ruelles débordent toutes de réfugiés discrets et de familles qui ont fui l'avancée des forces du Roi des Braises.

La bourgade possède une petite garnison, son propre puits, ainsi que des portions de muraille tantarie, en voie d'effondrement mais toujours utilisées, qui datent de l'âge d'or de l'Empire et procurent des défenses assez fortes vers l'ouest et le sud. Les habitants ont complété ce dispositif en érigeant des remparts de fortune aux endroits les plus faibles, tout en comptant sur les montagnes et sur la Forêt noire pour les protéger des assauts venant de l'est et du nord.

En tant qu'habitants d'une petite ville de province, les locaux s'accrochent à certaines superstitions aldermanies et apprécient peu ce qui se rattache au Vieil Empire. Cette méfiance s'étend à la Légion dont les racines sont impériales. Les locaux ont eu des problèmes avec des bandits et des soldats en déroute qui se sont livrés à toutes sortes de rapines, et la populace se demande si la présence d'une force réduite mais bien armée comme la Légion constitue une aubaine ou un fléau.

Les plaines et villages alentour peuvent être sources de ravitaillement, qu'il vous faudra peut-être arracher aux griffes des morts-vivants. Dans les forêts et les montagnes au sud-est se trouvent quelques sites sacrés tombés en décrépitude. Les routes qui mènent au village voient arriver un flux sporadique de familles réfugiées et de soldats isolés fuyant le front.

Cette ville me met mal à l'aise. La population se barricade chez elle, et les réfugiés s'abritent dans les ruelles et sous les ponts comme si se cacher allait par magie les prémunir de la colère du Roi des Braises. Chevaucher avec mon escouade me manque. Ma jambe est encore douloureuse, même si je marche maintenant assez bien pour que le Second m'ait réincorporée dans le tour de garde. La Gardienne des Chroniques me demande de continuer à tenir ce journal et à dessiner. Je ne comprends pas bien pourquoi mais je n'ai encore jamais désobéi à un ordre depuis que j'ai rejoint la Légion.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

PLAINEVAST

SCORE DE PROSPÉRITÉ : 2 (et voir la règle spéciale) **TYPES DE MISSIONS :** toutes

ITINÉRAIRES : avancez jusqu'à *Montesoleil* **ou** la *Longue route*. L'itinéraire vers l'est offre à la Légion de multiples choix de route et de meilleures chances de ravitaillement. La seule raison valable pour risquer de s'engager sur l'itinéraire nord, plus long et moins riche en approvisionnements, est la mince chance de défaire les Brisés dans les montagnes, et de procurer à la Légion de puissants artefacts et bénédictions que les Chroniques affirment se trouver dans les temples des hauteurs.

SCÈNES

Des jeunes gens nerveux, s'apprêtant à patrouiller sur la muraille au crépuscule. Les notables de la ville, au visage fermé, se réunissant dans l'auberge locale toutes les nuits, des rouleaux de cartes sous le bras. Des réfugiés aux regards craintifs, blottis dans les ruelles. Des enfants qui jouent comme si tout allait bien. Des maisons à pignons aux volets clos, le long des rues pavées désertes. Deux hommes se disputant au sujet d'une longue querelle de voisinage, héritée de leurs parents, devant la statue du héros de la ville.

DÉFIS

Des bandes de morts-vivants battant la campagne – certains sont des éclaireurs, d'autres des maraudeurs. Les bandits des montagnes et des plaines de l'est, qui saisissent l'occasion pour lancer leurs raids. Les rites et traditions de la ville, qui semblent prendre toujours plus d'importance. Des escouades appartenant à d'autres unités, s'abaissant à commettre des pillages. La pénurie de nourriture et de provisions. Les orages d'été, insouciants de la crise qui se joue, qui inondent certaines routes critiques.

RÈGLES SPÉCIALES

Plainevast est située dans le grenier à blé de l'Aldermark. Acquérir ici des **provisions** et des **chevaux** vous confère +2 dés de bonus sur votre jet d'acquisition.

MISSIONS SPÉCIALES DISPONIBLES

TYPE DE MISSION : Assaut **DOMAINES DE FAVEUR :** Miséricorde

Une unité de morts-vivants menée par un Notoire a lancé des raids nocturnes sur les hameaux aux alentours afin d'en capturer les habitants, qui sont gardés en cage. L'un des villages des environs avec lequel Plainevast avait l'habitude de commercer est actuellement utilisé pour réunir ces prisonniers avant de les transformer en morts-vivants. Un assaut rapide permettrait à des familles d'être sauvées ou rassemblées, vous fournirait probablement des volontaires pour la Légion, et vous donnerait un aperçu de ce que le Brisé avait leur avait réservé.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +2 **moral** ; 5 recrues Bleues ; +1 **rens**.

PÉNALITÉS DE MISSION : -1 **moral**.

TYPE DE MISSION : Logistique **DOMAINES DE FAVEUR :** Gloire, Connaissance

Près de Plainevast se trouve un site lié à l'Histoire de la Légion. La bannière de Tantarus – le symbole original de l'autorité de la Légion – a été perdue lorsque l'Empire s'est effondré. Elle avait été confiée au Second de la Légion par le Septième Empereur. Mais à la suite du grand Brisement, il y a trois ans de cela, l'un des Brisés avait dépêché des équipes de fouille un peu partout afin de la retrouver. Récemment, des morts-vivants ont été observés affluant vers ce site. Votre mission consiste à mener la fouille à bien, tout en repoussant les concurrents qui se présentent.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +2 **moral** ; **relique** : la Bannière de Tantarus *(le Second peut choisir d'ignorer la pénalité de moral, pour cinq morts de Légionnaires maximum)*.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.

TYPE DE MISSION : Religieuse **DOMAINES DE FAVEUR :** Sacré, Mysticisme, Miséricorde

Voyis Kariyevich, surnommé le chevalier à l'Alcyon, était réputé pour sa prouesse au combat. Mais la rumeur dit qu'il a été victime d'une malédiction, et plutôt que de risquer de la transmettre à ses proches, il a préféré se retirer au pied des montagnes vers le sud, où il consacre ses jours à la contemplation en entretenant un site sacré local. Si vous parveniez à le convaincre de vous rejoindre et d'être purifié, son expertise au combat apporterait certainement un net avantage à la Légion.

RÉCOMPENSES DE MISSION : 1 **fourniture religieuse** ; tous les Spécialistes affectés à la mission marquent +2 px ; Spécialiste : Roc (+2 rangs d'actions).

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.



ETAPE
LA LONGUE ROUTE

Cette route du Vieil Empire est exposée et venteuse, mais bordée d'antiques stèles de protection datant de l'Empire qui ponctuent tout son trajet. Ces stèles portent d'antiques sceaux de protection qui semblent repousser les morts-vivants, en plus d'empêcher la corruption et la pourriture venant de l'Ouest de se répandre… du moins là où elles sont encore debout. Mais elles sont trop rares, et beaucoup sont tombées ou se sont brisées, victimes de l'âge et du manque de maintenance.

Les jours de gloire de l'Empire étant depuis longtemps révolus, la route est rarement empruntée et n'a plus été entretenue depuis des siècles, l'Aldermark n'ayant pas daigné y consacrer le budget nécessaire. La nature environnante y reprend ses droits, ce qui a provoqué la disparition de portions entières de route, qui devront être redécouvertes. Est-il vraiment utile de préciser que s'éloigner trop de la protection des stèles est très risqué de nos jours ?

Le climat des plaines est capricieux. De soudains orages venus des montagnes font s'abattre la pluie et la grêle longtemps avant le coucher du soleil, si bien que les voyageurs se trouvent obligés de s'abriter très tôt, et de se mettre en route avant l'aube.

De rares villages se dressent çà et là à proximité de la route – reliés à celle-ci par des sentiers qui serpentent dans la plaine – mais ils ne sont jamais directement visibles depuis la route. Ces petites enclaves abritent des communautés autarciques et méfiantes, des sectes, ou des groupements de fermes isolées. Toutes tiennent à préserver leur autonomie à tout prix.

Il me semble que nous arpentons cette route depuis une éternité. Les sabots et les roues de chariots résonnent bizarrement sur les pierres de cette route. Je ne sais quel traitement les architectes de l'Empire leur ont fait subir, mais qui suis-je pour me plaindre, si cela a permis à des tronçons entiers de la route d'endurer des siècles de passages, de pluie et de canicule ? À l'ouest, les terres semblent déjà plongées dans l'hiver, mais c'est la corruption qui fait tomber les feuilles des arbres, pas les neiges. Au moins l'écriture de ce journal me permet-elle de passer un peu de temps assise sur un chariot. Je suis si lasse de marcher.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

LA LONGUE ROUTE

SCORE DE PROSPÉRITÉ : 0 **TYPES DE MISSIONS :** Assaut, Reconnaissance

ITINÉRAIRES : avancez jusqu'aux *mines de Barrak*. La route ne mène qu'au nord. La Légion pourrait tenter de prendre immédiatement à l'est en direction de Talgon, mais cela l'obligerait non seulement à couper à travers les plaines hors des chemins balisés, poursuivie par les morts-vivants infatigables, mais aussi à pénétrer dans la forêt de Talgon sans route ni sentier à même de la guider.

SCÈNES

De longues lieues de calme inquiétant. Des plaines herbeuses à perte de vue, qui ondoient au vent et poussent entre d'antiques pavés. Le bourdonnement des stèles de protection, que vous ne ressentez que dans vos os. Les rugissements des baerngards (de grands prédateurs des plaines portant à la fois des écailles et de la fourrure) se font entendre ; à quelle distance ? Difficile de le dire, les sons portent loin sur la plaine. Les chariots fracassés et calcinés des voyageurs qui ne sont pas arrivés jusqu'au bout. Des morts-vivants en maraude, toujours présents à la suite de l'assaut initial du Roi des Braises sur l'Aldermark, il y a trois ans de cela. Une météo tempétueuse qui noie les voyageurs sous la pluie et la grêle.

DÉFIS

Les animaux sauvages, rendus fous et affamés par l'approche de la souillure. De soudaines et violentes tempêtes chargées de foudre qui, sur ce terrain exposé, provoque des incendies et brise même les pavés. Des changements de température rapides. Les difficultés à trouver des repères ou des chemins sur d'immenses étendues monotones. Des humains et des animaux frappés de souillure.

RÈGLES SPÉCIALES

Vous consommez une utilisation supplémentaire de **provisions** lorsque **le temps passe** sur la Longue route. Il n'y a ici tout simplement pas autant de choses à glaner qu'ailleurs, et l'étape est bien plus longue que d'autres.

MISSIONS SPÉCIALES DISPONIBLES

TYPE DE MISSION : Logistique **DOMAINES DE FAVEUR :** Miséricorde, Connaissance

Les éclaireurs de la Légion ont repéré de la fumée à l'horizon. La caravane d'un Alchimiste, transportant des terres rares et des archives précieuses, a voulu couper à travers la plaine vers l'est et a été attaquée par des morts-vivants. Le grand Alchimiste Aether Magnus a disparu, ayant quitté la caravane pour détourner l'attention du chef des agresseurs. Trouvez-le, soignez ses blessures, ramenez-le. Et empêchez ses poursuivants de lui prendre sa vie… ou pire. **Prérequis** : Toubib, Éclaireur.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +1 **moral** ; 1 **réserves** ; **Alchimiste** : Aether Magnus.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.

TYPE DE MISSION : Logistique **DOMAINES DE FAVEUR :** Miséricorde

Jadis, un embranchement de la Longue route partait vers l'est. C'était avant que la plupart des stèles de protection ne cessent de fonctionner sur cette portion de route. Même les Élus ne comprennent pas bien la technologie du Vieil Empire. Quand elles sont abîmées, les stèles sont à l'origine de phénomènes étranges – elles semblent attirer la foudre et pousser les bêtes sauvages à la folie. Votre Élue veut déterrer une stèle et la ramener au camp pour en faire un instrument de protection au profit de la Légion. Elle s'efforcera de contenir les effets néfastes de la stèle pendant le retour vers le camp, avant qu'elle n'ait eu le temps de travailler dessus. **Prérequis** : participation de l'Élu, **charroi**.

RÉCOMPENSES DE MISSION : -1 **temps** ; la **pression** n'augmente pas ; tous les légionnaires peuvent effacer 2 points de corruption.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.

TYPE DE MISSION : Religieuse **DOMAINES DE FAVEUR :** Miséricorde, Nature

Les baerngards d'Aldermark sont craints pour leur force immense et leurs mâchoires puissantes qui peuvent couper un homme en deux. Quand ils sentent venir les ravages de l'âge, ils recherchent le Cimetières des marrons (un surnom local pour ces prédateurs). Quelques baerngards plus jeunes se sont aussi réfugiés près de ce champ d'ossements, croyant échapper à la souillure qui se répand dans la région. Sans protection, ils seront tués et réanimés par les morts-vivants. Ils doivent être capturés et mis à l'abri, ou tués, et tous les cadavres récents brûlés.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +3 **moral** ; si la Légion a un Alchimiste et récupère des ossements de baerngard, le Quartier-maître gagne un stock de **venin de rage** (3 utilisations) ; dépensez une utilisation pour équiper tous les Légionnaires sur une mission avec du **venin de rage**.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.


MDS

ETAPE
LES MINES DE BARRAK

Nichée à près de 10 000 pieds d'altitude dans les montagnes, l'humble ville de Saint Oysingra a été fondée pour extraire le minerai destiné au Vieil Empire. Elle est restée un petit avant-poste minier sans réelle importance jusqu'à l'apparition du Roi des Braises et à la redécouverte par les alchimistes orites du fait que les mines locales contenaient des filons de Terre noire, un ingrédient indispensable à la transmutation de la foudre noire. La ville minière connut alors une véritable ruée, jusqu'à ce que l'avancée des morts-vivants ne l'atteigne, il y a trois ans de cela.

La même offensive des Royaumes orientaux qui s'est soldée par le grand Brisement a libéré aussi ce lieu. On y trouve désormais surtout une communauté issue des Royaumes orientaux, venue sécuriser une précieuse source de Terre noire pour l'effort de guerre. De la nourriture et des fournitures minières leur parvenaient régulièrement de l'Est – mais ces derniers temps, beaucoup de gens sont partis, les livraisons se sont raréfiées et la caravane ayant quitté la ville avec la dernière cargaison importante de Terre Noire semble avoir disparu corps et biens.

Dans les falaises alentour, ont été percées plusieurs galeries, formant un dense réseau de mines, d'aires de stockage et d'installations de raffinage. Des équipements sont abandonnés, faute d'opérateurs pour les faire fonctionner, tandis que les quelques personnes toujours présentes luttent pour arracher le minerai à la montagne aussi vite que possible sans provoquer d'effondrement – un problème rendu d'autant plus pressant que des rumeurs de créatures horribles rôdant dans les tunnels abondent.

L'arrivée de la Légion rend espoir aux habitants – après tout, ils ont entendu les récits et rumeurs qui la suivent ou la précèdent, et sont curieux d'avoir des nouvelles du front.

La ville minière n'est pas bien grande, mais retrouver l'accent du pays chez quelques habitants me réchauffe le cœur. Je ne m'étais pas rendu compte que j'avais déjà passé autant de temps loin de chez moi, et même les discussions les plus banales des mineurs me comblent d'aise. Les fourneaux réchauffent l'air de cette vallée d'altitude, et j'apprécie mon confort actuel, même sachant qu'il n'est que très temporaire.

J'ai entendu dire que les morts-vivants avancent depuis le sud. Le Commandant tente d'amadouer le Quartier-maître afin qu'il lui confie des explosifs pour condamner le col. J'ignore combien de temps la chaleur relative va perdurer.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

LES MINES DE BARRAK

SCORE DE PROSPÉRITÉ : 1 **TYPES DE MISSIONS :** Assaut, Reconnaissance, Logistique

ITINÉRAIRES : avancez jusqu'à la *passe des Pendus*. Derrière vous, les morts-vivants tiennent déjà les cols de basse montagne. Il n'existe qu'un itinéraire permettant de quitter ce lieu en toute sécurité, qui vous amènera plus haut dans les montagnes avant de redescendre.

SCÈNES

Le bruit assourdissant du marteleur – une grande foreuse de conception orite – qui creuse des tunnels dans la paroi rocheuse. Des habitants affairés hâtant le pas de leur maison à l'auberge tandis que la neige tombe à gros flocons. Le calme surnaturel des pentes enneigées. Les lueurs chaleureuses qui filtrent à travers des vitres jaunies. Les chariots qui cahotent en arrivant en ville, chargés à ras bord de minerai, poussés à bras d'homme par des mineurs épuisés. Les cris de joie répondant à un toast à la prospérité des Quatre royaumes, lancé dans la taverne par des loyalistes qui tentent de faire bonne figure.

DÉFIS

Les créatures rampantes aux nombreuses pattes qui se cachent dans l'obscurité des crevasses, hostiles aux humains comme aux morts-vivants. Quelques retardataires de l'armée des Royaumes orientaux, qui enrôlent des recrues et réquisitionnent de l'équipement, parfois de force. Un froid mordant et des blizzards cinglants qui rendent le franchissement des cols difficile.

RÈGLES SPÉCIALES

Lorsque la Légion arrive là, le Quartier-maître gagne trois utilisations de **foudre noire** – ce sont là les derniers stocks de la ville, que les habitants confient volontiers à la Légion grâce à sa réputation.

ACQUÉRIR des Alchimistes et de la **foudre noire** en ce lieu d'étape vous donne +2 niveaux d'effet, tandis que vous pouvez ACQUÉRIR des **ouvriers** avec +1 dé de bonus.

MISSIONS SPÉCIALES DISPONIBLES

TYPE DE MISSION : Assaut **DOMAINES DE FAVEUR :** Miséricorde, Connaissance

Bien que les armées des Royaumes orientaux aient libéré la ville, des morts-vivants rôdent dans les montagnes depuis la première offensive du Roi des Braises. Nettoyer cette infestation vous permettrait de protéger vos arrières, et vous éviterait d'être attaqués de plusieurs directions. **MJ :** choisissez un Notoire et un site où sont créés des morts-vivants, *correspondants au troisième Brisé que vous n'avez pas sélectionné pour cette campagne*. La mission consiste à détruire ce centre de création de troupiers ennemis.

RÉCOMPENSES DE MISSION : -2 **temps** ; la **pression** n'augmente pas ; +2 **moral**.

PÉNALITÉS DE MISSION : +1 **temps**.

TYPE DE MISSION : Logistique **DOMAINES DE FAVEUR :** Nature

Le filon de Terre noire le plus riche de la zone est fermé depuis plusieurs mois : quelque chose a infesté les niveaux inférieurs de la mine, et a déjà coûté la vie à plusieurs mineurs. Les descriptions les plus crédibles de cette créature rapportent son nombre impossible de pattes, sa puissance et sa sauvagerie, et le cliquetis insistant qui semble précéder ses attaques. Si le monstre pouvait être terrassé, la mine pourrait rouvrir, et le stock renouvelé.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +2 **réserves** ; 1 **foudre noire** (3 utilisations) ; 1 **charroi**.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.

TYPE DE MISSION : Religieuse **DOMAINES DE FAVEUR :** Miséricorde, Connaissance, Gloire

Il y a presque trois siècles, Oysingra – une Élue du Dieu Vivant – a été inhumée. Elle avait combattu au côté de Zora contre le Dernier Empereur et été grièvement blessée au cours de la bataille. Les détails de sa mort varient ; certains affirment qu'elle a été enterrée vivante, d'autres qu'elle s'était suicidée. Quoi qu'il en soit, son tombeau mérite d'être examiné de plus près. **MJ :** Oysingra est toujours vivante, mais elle est affaiblie et complètement folle (menace de niveau 3). Elle est épaulée par une escouade de revenants zemyatis qui la servent (menace de niveau 2).

RÉCOMPENSES DE MISSION : +1 **réserves** ; la **bénédiction du Dieu Vivant** : les Spécialistes et les Soldats déployés sur cette mission gagnent un **avancement** de leur choix lorsque la pauvre Oysingra trouve enfin le repos.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.



ETAPE
LA PASSE DES PENDUS

Cette étroite route de montagne a été creusée dans la roche par le passage de milliers de pèlerins progressant dans ce paysage imposant. Dans certaines parties de ce défilé, de petites alcôves ont été creusées à même la roche afin de recevoir des ossements. De colossales statues ont été taillées au flanc des montagnes, et se sont pour certaines effondrées sous leur propre poids. La question de leur origine reste débattue. Certains affirment qu'elles datent d'avant la fondation du Vieil Empire, d'autres suggèrent qu'elles représentent les Empereurs d'une dynastie ou d'une autre.

La route se trouve majoritairement à une altitude où les arbres poussent encore. Le vent qui dévale les pentes des montagnes s'engouffre dans le défilé et secoue leurs branches grises et dépouillées, agitant les nombreuses cordes qui y sont suspendues. Naguère, les pèlerins accrochaient des offrandes à ces cordes, mais les bourrasques hurlantes, la roche nue et les arbres sinistres leur donnent désormais une allure inquiétante – qui a valu son nom au défilé.

La météo est changeante en cette saison ; les avalanches, les intempéries, et les éboulements ou la végétation qui font occasionnellement disparaître la route compliquent l'avancée. De nombreux embranchements mènent à des sanctuaires, des sources sacrées, des cavernes, et d'autres sites du même genre, librement accessibles à tous ceux assez audacieux pour tenter le périple.

Même en ces temps troublés, on trouve encore des pèlerins qui arpentent cette route isolée – bien que récemment, ils se fassent de plus en plus rares. Outre ces voyageurs, quelques autres personnes résident dans la zone : ermites solitaires, moines entretenant les sanctuaires, ou chevriers isolés. Les pentes sont ici trop rocailleuses et toutes les autres ressources doivent être amenées depuis la vallée.

Le froid réveille des douleurs dans ma jambe. Notre nourriture est soigneusement rationnée, et les esprits s'échauffent. La seule chose qui empêche les disputes d'éclater est la raréfaction de l'air.

J'admire les statues qu'on trouve éparpillées partout ici et me demande qui a pu fournir de tels efforts à une telle altitude. Certains soldats s'amusent à accrocher des offrandes à l'ancienne mode. Pour ma part, j'ai, de manière moins reluisante, pillé quelques-unes de ces offrandes, à la recherche de sucre pour mon thé. Si les dieux s'en offusquent, libre à eux de descendre jusqu'à moi et partager une tasse.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

LA PASSE DES PENDUS

SCORE DE PROSPÉRITÉ : 0 **TYPES DE MISSIONS :** Assaut, Reconnaissance, Religieuse

ITINÉRAIRES : avancez jusqu'à la *forêt de Talgon*. Il n'existe pas de route de montagne allant jusqu'à Dague-en-Ciel. Vous devez redescendre et vous tailler un chemin jusqu'à Fort Calisco à travers la forêt de Talgon.

SCÈNES

Un voyageur aveugle solitaire, tâtonnant le long de la paroi avec son bâton tordu. Un troupeau de chèvres s'enfuyant à l'approche de morts-vivants encore invisibles. Des statues colossales à l'expression impassible, leur sommet frôlant les cieux. Des gravures géantes dans la roche, racontant des légendes de l'Aldermark antique. Les notes mélodieuses de carillons de bois et d'os suspendus par les voyageurs vous ayant précédés. Un grand sanctuaire honorant tous les dieux, actuellement vide, mais visiblement entretenu au moins pendant les mois d'été. De sombres et sinistres bosquets, une corde pendant de chaque arbre.

DÉFIS

Les avalanches. Les falaises croulantes et les chemins rendus traîtres par la glace. Les embuscades tendues par les éclaireurs morts-vivants. De redoutables serpents des cimes, descendus des sommets pour chasser. D'épaisses brumes montagnardes réduisant la visibilité à quelques pas. La lutte perpétuelle et épuisante, sur des lieues et des lieues, contre le terrain accidenté, la haute altitude et le mauvais temps.

RÈGLES SPÉCIALES

Lorsque vous **avancez**, ajoutez +1 **temps**. La route à suivre n'est pas toujours très claire, et les ponts qui vous permettraient un franchissement facile manquent cruellement d'entretien.

Tout Légionnaire qui ne porte pas des **vêtements d'hiver** en mission s'éveille le matin en souffrant d'une blessure de niveau 1 « Engelures », à moins de prendre des précautions pour éviter cela ou de faire un jet de résistance basé sur sa PROUESSE.

MISSIONS SPÉCIALES DISPONIBLES

TYPE DE MISSION : Reconnaissance **DOMAINES DE FAVEUR :** Connaissance, Miséricorde

Les Chroniques mentionnent un fortin à proximité, que la Légion a autrefois été chargée de défendre. Il ne pourrait être tenu longtemps sans ravitaillement, mais pourrait procurer à la Légion un endroit où se reposer un moment et se réapprovisionner. Les voyageurs sur le chemin affirment que des habitants du coin s'y sont retranchés et abritent de nombreux voyageurs. Peut-être y trouverez-vous aussi des nouvelles d'autres fronts ? **MJ :** les occupants du fortin sont en fait des cannibales qui dévorent les voyageurs qu'ils accueillent.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +2 **moral** ; +2 **réserves** ; 5 recrues Bleues (quelques prisonniers sur le point d'être dévorés).

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.

TYPE DE MISSION : Reconnaissance **DOMAINES DE FAVEUR :** Mysticisme

Les morts-vivants ont été repérés en train d'escalader un groupe de statues géantes, se dirigeant vers la tête de la plus haute d'entre elles. Vous devez découvrir ce qu'ils trament. **MJ :** la tête est en fait un temple (ou dissimule un temple creusé dans la montagne), au centre duquel se trouve un artefact.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +1 **rens** ; **relique :** Vrai feu (Le porteur est marqué d'une brûlure au front. Il peut ensuite se dépasser en subissant 2 points de corruption au lieu de 2 stress. S'il le fait, il est baigné d'un halo de flammes, peut voir le Roi des Braises tout comme celui-ci peut le voir, et se voit conférer une force immense.)

PÉNALITÉS DE MISSION : +1 **temps** ; +1 **pression**.

TYPE DE MISSION : Religieuse **DOMAINES DE FAVEUR :** Sacrée, Mysticisme

De tous les sites sacrés des environs, aucun n'a une plus grande réputation que le monastère de Kevala. Ici ont été formés deux individus qui sont devenus des Élus, lors de l'ère de paix qui suivit la mort du Dernier Empereur. C'est un puissant site sacré, célèbre car tous ceux qui ravivent ses brasiers sacrés et y résident pour une durée d'une semaine y sont bénis – mais ni ce pouvoir ni ces feux ne resteront longtemps à l'abri des morts-vivants qui pénètrent dans les montagnes.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +2 **moral**. +1 **réserves**. **Bénédiction :** choisissez l'une des options suivantes, puis marquez 1 **temps** supplémentaire pour chaque option retenue en plus : *tous les Spécialistes de la Légion gagnent 2 px – votre Élue gagne 2 faveurs – deux Bleus sont promus Soldats.*

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.



ETAPE
LE CAMP DE MONTESOLEIL

Autrefois un comptoir commercial florissant pour les gens des plaines, pour les pèlerins qui voyagent vers l'ouest et pour ceux prenant la route du nord, le camp de Montesoleil déborde désormais de réfugiés venus des régions alentour.

Les structures permanentes qui s'y trouvent servaient de camp d'hiver au plus important des clans de cavaliers des plaines, ce qui explique pourquoi la Dame des chevaux Tsaga et ses cavaliers contrôlent cet endroit. Ils ont renforcé les fortifications du camp d'hiver et ouvert ses portes aux réfugiés, procurant le gîte et le couvert à tous ceux incapables de combattre, mais exigeant de ceux qui le peuvent qu'ils se joignent aux fréquents raids menés contre les morts-vivants. Nombreux sont les gens des plaines qui vont au combat sur des chevaux d'une race locale réputée pour sa vitesse, sa robustesse, et son caractère fougueux. Les légendes prétendent que leurs qualités seraient d'origine divine – ils descendraient soit du Cornu, soit d'un destrier béni par un Élu sur le point de rendre l'âme. En Aldermark, on les appelle les *furemeen* – les crins-de-feu.

Si les morts-vivants sont au sommet de la liste des nombreux problèmes du camp, y figurent également en bonne place des bandits des montagnes qui profitent du chaos de la guerre pour s'enrichir. Tsaga n'a pas pu conduire contre eux d'expédition punitive sérieuse, à cause de la menace pressante des morts-vivants.

Au sud-ouest se trouvent aussi des sanctuaires montagnards – les habitants de la région s'accrochent à leur foi. Pour certains c'est tout ce qu'il leur reste. Beaucoup veulent s'y rendre en pèlerinage pour y trouver abri et se placer sous la protection des dieux.

Les plaines à l'est du camp sont parsemées de petits groupes de voyageurs isolés. Le camp bruisse incessamment de nouvelles en provenance de tout l'Aldermark, presque toutes alarmantes. Des rumeurs courent sur le fait que le Roi des Braises serait en train de traverser la mer des Tempêtes, au sud.

Je pratique l'équitation depuis que je suis toute petite fille – au sein de la Légion, mes talents de cavalière sont fameux. Mon escouade reçoit des montures dès que des chevaux sont disponibles. Et pourtant, jamais je n'ai chevauché de coursier valant un crins-de-feu. Je suis tombé amoureuse de ces chevaux au premier regard, et n'ai pas honte de dire que j'ai triché aux cartes contre l'un des cavaliers des plaines, et lui ai rendu tous mes gains en échange d'un seul galop sur le dos de sa monture. La force et la vitesse de cet animal étaient époustouflantes. J'ai bien peur qu'aucune fortune gagnée aux cartes ne puisse convaincre mon joueur de se séparer de ce magnifique coursier. Quel dommage.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

LE CAMP DE MONTESOLEIL

SCORE DE PROSPÉRITÉ : 1 **TYPES DE MISSIONS :** Assaut, Reconnaissance

Itinéraires : avancez jusqu'aux *bois de Duresh* **ou** à *Rivecouchant*. L'itinéraire nord table sur la réticence du Brisé à s'aventurer à votre poursuite dans la forêt légendaire, tandis que l'itinéraire est, offrant de meilleures possibilités de ravitaillement tout en paraissant plus sûr, est aussi plus riche en difficultés d'ordre politique…

SCÈNES

Les habitants des plaines patrouillant avec leurs lances à pointe d'argent, chevauchant de magnifiques montures à la crinière rousse. Des réfugiés nouvellement arrivés, à la recherche de visages familiers, certains s'embrassant en pleurs. Tsaga penchée sur sa table d'état-major placée sous une tente ouverte, passant en revue ses cartes avec ses capitaines. Le martèlement des sabots qui signale les cavaliers partant en mission. Un réfugié âgé embrassant ses petits-enfants, alors que des cavaliers les attendent pour partir en raid.

DÉFIS

Les bandits qui saisissent chaque occasion de dévaliser et piller tous ceux trop faibles pour se défendre. Les morts-vivants qui posent des embuscades à ceux qui quittent la protection du camp. Le maintien de l'ordre dans les zones du camp peuplées par des civils. Des réfugiés piégés aux alentours, incapables de rejoindre le camp. Des pèlerins priant pour recevoir de l'aide et du soutien.

RÈGLES SPÉCIALES

Grâce aux ordres spécifiques de Tsaga, il est facile de trouver des montures de qualité ici. Acquérir des **chevaux** se fait avec +2 dés.

MISSIONS SPÉCIALES DISPONIBLES

TYPE DE MISSION : Assaut **DOMAINES DE FAVEUR :** Gloire, Miséricorde

Un Notoire puissant a été laissé en arrière lorsque son Brisé est passé vers l'est. Il hante désormais les montagnes, descendant en plaine la nuit pour capturer ses proies. L'écho des cris de ses victimes résonne sur les pentes des montagnes. Sans le soutien de son Brisé, la créature a posé de nombreux pièges retors autour de son antre – elle doit être détruite, mais il convient de ne pas la sous-estimer. **MJ :** choisissez l'un des Notoires du Brisé que vous n'avez pas retenu pour cette campagne.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +3 **moral** ; -1 **temps** ; la **pression** n'augmente pas.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.

TYPE DE MISSION : Assaut **DOMAINES DE FAVEUR :** Gloire

Falka – une « reine des bandits » autoproclamée – a son camp dans les contreforts des montagnes à l'ouest de Montesoleil. Depuis celui-ci, elle a accès à la fois aux routes de l'ouest et de l'est, sur lesquelles elle fait régner la terreur. Si vous parveniez à la raisonner, les bandits pourraient devenir un atout dans la lutte contre les morts-vivants. Et si elle mourait, ses raids sur les réfugiés cesseraient également, ce qui débarrasserait Tsaga et ses cavaliers des problèmes causés par les bandits.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +2 **moral** ; si Falka est tuée, vous gagnez : +2 **réserves** et 1 **chevaux** (3 utilisations) ; si elle devient une alliée, vous gagnez : -1 **temps**, et la **pression** n'augmente pas.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.

TYPE DE MISSION : Logistique **DOMAINES DE FAVEUR :** Gloire, Nature

Un autre Seigneur des chevaux, Nettar, s'est allié au Brisé, rêvant d'un statut plus élevé s'il l'aide dans sa conquête. Il abrite un Lieutenant sous sa propre tente, bien que ses cavaliers commencent à montrer des signes de corruption voire de souillure. Nombre d'entre eux chevauchent les légendaires crins-de-feu. Emparez-vous d'un certain nombre de ces chevaux, en les volant dans leurs corrals ou en vainquant l'une de leurs patrouilles d'éclaireurs accompagnées de morts-vivants, pour approvisionner et renforcer la Légion.

RÉCOMPENSES DE MISSION : le Quartier-maître gagne 1 **crins-de-feu** (3 utilisations, identiques aux **chevaux**, mais réduisent la **pression** de 2 points au lieu de 1 lorsque vous avancez).

PÉNALITÉS DE MISSION : +1 **pression**.



Etape
Les Bois de Duresh

Les armées des Brisés se sont séparées ici, tentant de prendre la Légion en tenaille. L'un des Brisés n'a laissé derrière lui que quelques escouades chargées de harceler la Légion, et conduit le gros de ses forces à marche forcée vers l'est pour piller toutes les ressources de la plaine, ses troupes infatigables s'emparant de tout ce qu'elles trouvent sur ce terrain n'offrant que très peu d'abris. L'autre Brisé est resté sur les talons de la Légion, et pénètre dans les bois derrière elle.

Duresh est le nom panyar pour ces vastes bois. En Aldermark, cette région est désignée sous le nom de *Hellenwald* – la « Forêt de lumière ». À ses abords, des arbres clairsemés parsèment de douces collines. Mais les habitants du coin préviennent les voyageurs de ne pas s'aventurer là où la lumière ne traverse plus la canopée pour atteindre le sol. Au-delà de cette limite, avertissent-ils, les humains ne sont pas les bienvenus. Les profondeurs de la forêt (*Talgon* pour les Panyars, ou *Alderhart* pour les Aldermanis) sont hostiles à tous ceux qui ne sont pas censés s'y trouver. Seul un Élu peut vous y mener en sécurité.

Ces bois où il est difficile de s'orienter et d'avancer sont peuplés de chasseurs aldermanis, de familles panyares et de toutes sortes de bêtes sauvages. Les bois résistent activement à la création de chemins, engloutissant souvent les moindres traces de passage en l'espace de quelques jours. Il y a certes moins de morts-vivants dans les parages, mais traverser les bois est en soi-même dangereux.

On trouve ici quelques villages panyars, de taille modeste et assez peu accueillants. Les Panyars ne sont pas en bons termes avec les Aldermani, qui les regardent avec suspicion et les assimilent à des créatures de légende. Les habitants des environs n'apprécient pas non plus beaucoup la Légion, en tant qu'émanation du Vieil Empire.

La Légion poursuit sa route vers le nord, et mon escouade est restée en arrière-garde pour repérer les unités avancées de morts-vivants. C'est une tâche ennuyeuse, mais au moins la zone est-elle ombrée et le climat plaisant.

Alors que je fais une esquisse de ces ruines, je me rends compte que nombre d'entre elles sont aldermanies. La clef de voûte d'une arche toute proche porte une date qui remonte à moins d'une décennie. La forêt a dû s'étendre très brutalement pour dévorer si vite un hameau entier. Je me remémore les stèles de protection du Vieil Empire qui longeaient la route qui nous a conduits à ces bois. Tout à coup, le climat me semble moins agréable.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

LES BOIS DE DURESH

SCORE DE PROSPÉRITÉ : 1 **TYPES DE MISSIONS :** Assaut, Reconnaissance, Religieuse

ITINÉRAIRES : avancez jusqu'à la *forêt de Talgon*. Les morts-vivants se déplacent plus rapidement dans les plaines au sud de la forêt. Le seul moyen de rester en sécurité lorsque vous avancerez jusqu'à Fort Calisco consiste à traverser les parties de la forêt encore plus hostiles aux morts-vivants qu'aux vivants.

SCÈNES

Le bruit ténu des précipitations tombant sur le tapis de feuilles rouge sang des sous-bois. Une bande de chasseurs aldermanis apercevant la Légion et déviant de leur route pour éviter tout contact. Au cours de la traversée d'un village panyar, les habitants se dissimulant dans leurs huttes. Les horribles cris de douleur d'une créature agonisant sous les coups d'un prédateur.

DÉFIS

Des sentiers irréguliers et envahis par la végétation. Les locaux dérobant réserves ou provisions de la Légion sous couvert de la nuit. Les bêtes sauvages de la forêt traquant les soldats isolés. Convaincre les habitants de vous aider, ou tout du moins de ne pas vous mettre des bâtons dans les roues. La pluie qui se change brusquement en grésil et recouvre tout d'une pellicule de glace.

RÈGLES SPÉCIALES

Il est difficile de s'orienter dans les bois de Duresh. Vous subissez -1 dé sur vos jets d'engagements pour les missions sur lesquelles un Éclaireur n'est pas déployé.

MISSIONS SPÉCIALES DISPONIBLES

TYPE DE MISSION : Reconnaissance **DOMAINES DE FAVEUR :** Gloire

Un Brisé travaille depuis quelque temps sur un projet spécial. La majorité de ses recherches s'effectuent dans son camp personnel. Des rapports font état de son départ du camp depuis plusieurs jours – une occasion parfaite pour s'y infiltrer, s'emparer des résultats des recherches et détruite toute trace d'expérience pouvant être utile aux morts-vivants. **Prérequis :** *mission **vitale** (doit être sélectionnée en tant que mission principale, si elle fait partie des missions proposées).*

RÉCOMPENSES DE MISSION : +3 **rens** ; ce Brisé ne gagnera pas de nouvelle capacité quand le compteur actuel de **temps** sera rempli.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.

TYPE DE MISSION : Reconnaissance **DOMAINES DE FAVEUR :** Connaissance

La Légion a repéré une parcelle assez vaste frappée de souillure près d'un pilier croulant portant des inscriptions du Vieil Empire. Amenez un Alchimiste sur les lieux pour en analyser la cause. Enrayez la souillure si possible, ou empêchez-la de se répandre. **MJ :** la souillure provient d'une pierre d'envoi – un outil de communication datant de l'Empire, relié à deux autres pierres identiques, situées l'une en Dar et l'autre dans l'Est. Elle doit être désactivée afin d'empêcher la souillure de se répandre. **Prérequis :** *Alchimiste.*

RÉCOMPENSES DE MISSION : +2 **rens** ; chaque Légionnaire affecté sur cette mission peut poser une question au sujet de sa famille, ses amis ou le déroulement de la guerre dans les endroits liés à cette pierre.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.

TYPE DE MISSION : Assaut **DOMAINES DE FAVEUR :** Mysticisme, Nature

Avant de partir au front contre le Roi des Braises, l'Élu de Gerholtz le Chasseur s'était servi d'une lance forgée par celui de Mattiar le Forgeron pour terrasser une bête rendue folle par la souillure. La Cacophonie – une bête célèbre de la forêt, dont l'image figure sur le sceau de l'Aldermark – est inconsciente et immobilisée par l'arme puissante. La Légion pourrait tirer parti d'une telle arme – pour autant qu'elle parvienne à abattre la bête. **MJ :** créez une puissante bête surnaturelle dotée de multiples têtes, constituant une menace de niveau 3, qui se réanime une fois que la lance retirée de son corps.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +2 **moral** ; **relique :** la Lance arrimante (quiconque est touché ou dont l'ombre est touchée par cette lance, se retrouve cloué sur place).

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.



ETAPE
LA FORET DE TALGON

Le cœur de la forêt est sombre et touffu, ce qui en fait un terrain très difficile à traverser. Le seul véritable emplacement où il est possible de monter un camp est Harug, un site sacré du dieu forestier le Cornu, situé au centre d'un cercle de pierres gravées. Pour une raison mystérieuse, la forêt n'envahit pas ce lieu. Le site lui-même est constitué de plates-formes de pierre, polies et gravées de symboles sacrées, et de petites alcôves creusées dans les arbres, le tout relié par des sentiers bien entretenus. L'unique gardien du site est un homme austère en robe de bure, nommé Rowan, qui a consacré sa vie au Cornu. Les traits panyars de Rowan sont plus marqués que chez la plupart de ses compatriotes, et incluent des cornes de bélier ainsi qu'une peau étrange, semblable à de l'écorce.

Ici, les Brisés sont désavantagés. Leur présence dérange les bêtes de la forêt, qui tourneront probablement leur rage contre eux. Par conséquent, les morts-vivants sont rares, et bien plus susceptibles de tendre une embuscade que de monter à l'assaut d'une position fortifiée. Votre Élue constitue un trophée bien trop tentant pour qu'ils y renoncent entièrement (et vaincre la Légion leur vaudrait la faveur du Roi des Braises), mais il n'est pas facile de suivre les Légionnaires sur un tel terrain.

Talgon est l'un des lieux de l'Aldermark les moins atteints par la souillure, mais cela n'en fait pas pour autant un endroit sûr : la forêt n'aime pas vraiment les intrus, et la Légion est à peine mieux vue que ses adversaires morts-vivants par les êtres qui y résident.

Les créatures de la forêt ne nous contemplent pas avec crainte : elles nous dégustent déjà des yeux. En général, les animaux en maraude ne sont pas de nature à impressionner la Légion. À chaque fois qu'une bête s'approchait de trop près, quelques Légionnaires brandissaient leurs mousquetons, ou se frottaient le ventre en signe de défi. Mais leurs fanfaronnades cessèrent lorsqu'ils virent un loup énorme – mais n'était-ce qu'un loup ? – d'une bonne toise au garrot, qui nous observait de ses yeux argentés parcourus de lueurs meurtrières. Je ne sais pas comment les Panyars peuvent fermer l'œil dans leur pays s'il ressemble à cet endroit maudit.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

LA FORÊT DE TALGON

SCORE DE PROSPÉRITÉ : 0 **TYPES DE MISSIONS :** Reconnaissance, Religieuse

ITINÉRAIRES : avancez jusqu'à *Fort Calisco*. Il n'existe qu'une seule route dégagée permettant de rejoindre Dague-en-Ciel depuis Talgon, qui mène vers l'est en passant par ce vieux fort aldermani.

SCÈNES

Des créatures inconnues se mouvant entre les vieux arbres. Des ombres dansant à quelque distance. Le grincement des branches et des lianes. Des morts-vivants démembrés par un prédateur qui a quitté les lieux en laissant des lambeaux de chair corrompue éparpillés sur le sol de la forêt. Des lueurs surnaturelles dans le lointain, se déplaçant entre les arbres avant de disparaître dans l'obscurité. La sensation inquiétante d'être épié par des yeux innombrables.

DÉFIS

Les créatures sauvages de la forêt, beaucoup plus massives que la normale, d'intelligence presque surnaturelle et hostiles aux intrus. Des sentiers envahis par la végétation, devant être débroussaillés à la machette pour permettre le passage des véhicules de la Légion. Les morts-vivants en embuscade et les traquenards posés pour piéger les escouades isolées. Les sites sacrés et leurs protections mystiques, dissimulés par la végétation exubérante.

RÈGLES SPÉCIALES

Lorsque vous **avancez**, votre jet de **pression** gagne -2 dés (les morts-vivants ont du mal à vous suivre).

Toutes les missions spéciales de Talgon doivent être commandées par un Panyar, sous peine de subir -1 dé à leur jet d'engagement.

MJ : choisissez l'un de vos deux Brisés. Tous les morts-vivants rencontrés doivent correspondre aux forces de celui-ci. L'autre Brisé de la campagne franchit les plaines à marche forcée pour lancer au plus vite l'assaut sur Fort Calisco. *Ce choix a pu être fait plus tôt, si la Légion est passée par les bois de Duresh.*

MISSIONS SPÉCIALES DISPONIBLES

TYPE DE MISSION : Religieuse **DOMAINES DE FAVEUR :** Sacré, Mysticisme

L'un des rituels observés en l'honneur du Cornu est l'ultime chasse de la saison. L'un de vos éclaireurs a repéré à proximité un cerf blanc haut de sept pieds. C'est une excellente occasion d'honorer le dieu forestier : capturez ce cerf et préparez un festin rituel, et le site sacré sur lequel vous avez monté le camp apportera une bénédiction à vos troupes.

RÉCOMPENSES DE MISSION : 1 **provisions** (3 utilisations) ; **bénédiction** : +2 **moral**, et tous vos Spécialistes peuvent éliminer tout leur stress **ou** récupérer de toutes leurs blessures.

PÉNALITÉS DE MISSION : -2 **moral** si votre Légion intègre un ou plusieurs éclaireurs Panyars.

TYPE DE MISSION : Religieuse **DOMAINES DE FAVEUR :** Mysticisme, Nature

La forêt de Talgon était jadis moins inhospitalière. Il y a quelques siècles, une confrérie religieuse panyare y a même transplanté une bouture de l'Arbrecœur de Panya afin qu'il s'enracine en Aldermark. Désormais, avec Panya qui cède et brûle sous les assauts du Roi des Braises, ce nouvel Arbrecœur risque d'être bientôt le dernier de son espèce. Une bouture de cet arbre sacré serait d'une importance absolument inestimable pour tous les Panyars et pourrait avoir une valeur stratégique pour la Légion. Bravez les féroces protecteurs de l'Arbrecœur afin d'y prélever une bouture.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +2 **moral** ; **relique :** une bouture de l'Arbrecœur (servira lors de campagnes ultérieures) ; ajoutez +10 points à votre score final.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune pour l'instant. Les conséquences d'un échec affecteront vos campagnes ultérieures.

TYPE DE MISSION : Religieuse **DOMAINES DE FAVEUR :** Sacré, Mysticisme

Lorsque la Lune a été brisée, plusieurs fragments de la déesse Nyx sont tombés du ciel. L'un des plus grands se trouve dans cette forêt, à une journée de voyage environ de votre position. Selon les rapports préliminaires, le site où s'est écrasée la météorite est gardé par d'étranges créatures éthérées de couleur argentées, vaguement humanoïdes. **MJ :** ces créatures constituent des menaces de niveau 2 et sont une douzaine en tout.

RÉCOMPENSES DE MISSION : la **Couronne sélène**. (Portée par la plus grande des créatures, elle permet à son porteur de tisser la clarté lunaire, pour purifier ou pour révéler l'invisible. Une fois coiffée, la couronne fusionne avec le crâne du porteur, décolore sa chevelure qui devient d'une blancheur immaculée, et confère une teinte argentée à l'iris de ses yeux. Chaque utilisation de la couronne inflige une blessure de niveau 2 « Brûlures » au porteur.)

PÉNALITÉS DE MISSION : les adorateurs de Nyx désertent la Légion afin de se continuer leur quête de la relique (deux déserteurs, à compter comme morts, avec la pénalité de **moral** associée ; Panyars si possible).



Etape
Rivecouchant

Bien que Karlsburg (sur la rive ouest de la Tigeria) ait été la capitale de l'Aldermark, Rivecouchant est certainement sa cité la plus fière. Siège de l'Église des Jumeaux (les dieux de l'Aldermark), la ville a longtemps prospéré comme nœud de tout le commerce entre la côte, la région de la Tigeria et l'ouest de l'Aldermark proprement dit. Ses murailles massives s'élèvent à vingt pieds de haut et sont décorées des couleurs rouge et or de la ville.

Rivecouchant n'est encore jamais tombée devant les morts-vivants. Lors de leur offensive initiale, leurs hordes s'étaient arrêtées sous ses murs. Avant que le Roi des Braises n'arrive en personne pour abattre les murailles, les armées des Royaumes orientaux, aidées par la foudre noire tout récemment inventée, avaient repoussé les forces des morts-vivants de l'autre côté de la Tigeria, où elles ont mis un certain temps à se regrouper. Maintenant que les morts-vivants se rapprochent à nouveau, la ville est persuadée d'être un bastion imprenable.

Devant les portes de Rivecouchant se trouve un immense camp de tentes plein de réfugiés voulant s'abriter derrière les murs de la cité, souhaits contrecarrés par les procédures que le conseil a mises en place. Un couvre-feu est strictement appliqué et les entrées et sorties de la ville sont étroitement contrôlées, de nombreux autres aspects de la vie courante de la population étant réglementés en préparation du siège à venir.

Les gardes de la ville patrouillent parfois le camp de tentes planté devant les portes de la cité, sous prétexte de « protection » ou pour « s'assurer que la souillure ne se propage pas. » Mais à la vérité, ils raflent tout ce qui les intéresse et provoquent les réfugiés pour s'amuser. Ceux qui protestent se voient refuser définitivement l'accès à la cité. Aujourd'hui, ils se sont permis de renverser d'un coup de pied la marmite de ragoût que je préparais pour le repas de midi. Un regard perçant du Second a suffi à me clouer au sol. Mieux vaudrait pour ces chiens nous laisser franchir les portes avant que l'un d'entre nous ne se décide à leur rendre coup pour coup.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

RIVECOUCHANT

SCORE DE PROSPÉRITÉ : 0 (à l'extérieur des murailles), 3 (à l'intérieur)
TYPES DE MISSIONS : toutes

ITINÉRAIRES : avancez jusqu'à *Rivelevant*. En des temps plus prospères, embarquer sur des barges pour descendre la rivière jusqu'à la côte aurait été le moyen le plus simple de se rendre aux Royaumes orientaux. Mais les forces des morts-vivants contrôlent déjà largement la région côtière. Le seul itinéraire sûr revient à passer par Rivelevant – mais il faut soit trouver des embarcations pour traverser le lac, soit contourner celui-ci par le sud et franchir la rivière à gué avec les moyens propres de la Légion.

SCÈNES

À l'extérieur : la puanteur d'un grand camp de réfugiés sans installations d'hygiène appropriées. Des gardes hilares s'emparant du pain qui devait constituer le seul repas d'une famille. Les pleurs des enfants affamés, et les gémissements des blessés allongés sous des tentes de fortune. Partout, le bourdonnement de nuées de mouches.

En ville : le calme nocturne irréel des rues bien éclairées et patrouillées par le guet. Une place du marché animée, aux étals débordant de produits de luxe et des meilleures nourritures. Un prêcheur des rues qui harangue la foule en accusant le manque de dévotion d'être à l'origine du fléau mort-vivant. Quelques réfugiés qui ont réussi à pénétrer en ville et vivent dans les rues. Le tintement des cloches d'église.

DÉFIS

Les morts-vivants qui ratissent les campagnes alentour. Les nobles corrompus et hautains de Rivecouchant qui proclament des édits ne servant que leurs intérêts. Des marchands qui pratiquent des prix exorbitants, en prétextant des nouvelles taxes imposées par le conseil. De nombreuses factions politiques qui cherchent à mettre la Légion au service de leur propre cause – le plus souvent au détriment des autres.

RÈGLES SPÉCIALES

Les règles strictes du conseil rendent compliquent l'accès à la cité – la Légion doit mener à bien le PROJET À LONG TERME « Être accepté dans la ville » représenté par un compteur de 3 segments avant de pouvoir en franchir les portes.

Jusqu'à ce que la Légion parvienne à rentrer en ville, le score de prospérité de cette étape est de zéro. Le voyage menant de Rivecouchant à Rivelevant en suivant la rive est long et traître. Si la Légion avance sans que le Quartier-maître n'ait fait l'acquisition de bateaux, ajoutez 2 dés à votre jet de **pression**.

MISSIONS SPÉCIALES DISPONIBLES

TYPE DE MISSION : Assaut **DOMAINES DE FAVEUR :** Gloire

Disponible seulement tant que la Légion n'est pas rentrée en ville. Les morts-vivants ont monté un camp dans un hameau situé au nord de la cité, en cherchant un plan pour pénétrer dans Rivecouchant. Frapper les forces stationnées là retarderait leur offensive et vous vaudrait la reconnaissance de la ville. **MJ :** un Notoire est à la tête de ce camp. Les morts-vivants y construisent des engins de siège pour détruire ou franchir les remparts, ou pour lancer des projectiles par-dessus ceux-ci afin de démoraliser la population, pour mieux la transformer ensuite. **Prérequis :** ***chevaux****, 3 Spécialistes – dont l'un doit être un Roc.*

RÉCOMPENSES DE MISSION : -1 **temps** ; +3 **moral** ; ajoutez deux coches sur le compteur « Être accepté dans la ville ».

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.

TYPE DE MISSION : Logistique **DOMAINES DE FAVEUR :** Miséricorde

Benritza, l'une des membres les plus influentes du conseil, cherche à enrôler des troupes pour escorter sa fille Maja jusqu'au manoir familial, à quelques jours de voyage de Rivecouchant, afin d'y récupérer des biens de famille. Ces objets n'ont aucune valeur pour la Légion, mais la conseillère propose une forte récompense. Le manoir est isolé mais sert de base d'opération à une escouade de dangereux morts-vivants.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +3 **réserves** ; et +2 **réserves** supplémentaires si Maja s'en sort indemne.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.

TYPE DE MISSION : Logistique **DOMAINES DE FAVEUR :** Miséricorde, Mysticisme

Les habitants de Rivecouchant ne se rendent pas compte que des disparitions de personnes et l'apparition d'une étrange maladie du sang sont annonciatrices de quelque chose de bien plus sinistre – en revanche, les Chroniques de la Légion évoquent de tels phénomènes. Le Dernier Empereur a été détruit parce qu'il pratiquait certains rites réunissant sacrifices et consommation de sang impur pour gagner de grands pouvoirs ésotériques. Une haute-prêtresse mène ces rituels impies dans la crypte de sa cathédrale, en sacrifiant les indésirables et les passants innocents. **MJ :** les joueurs choisissent tous des Spécialiste à incarner, puis mènent l'enquête ensemble. **Prérequis :** ***mission vitale*** *; n'y affecter que des Spécialistes.*

RÉCOMPENSES DE MISSION : +2 **moral** ; +2 **réserves** ; 1 **fournitures religieuses**.

PÉNALITÉS DE MISSION : deux Légionnaires sont portés disparus (deux morts, avec pénalité de **moral** correspondante).



ETAPE
RIVELEVANT

Rivelevant est une cité qui se définit par la rivalité qu'elle entretient avec Rivecouchant. Là où les citoyens de Rivecouchant montrent leur dévotion en bâtissant des églises, ceux de Rivelevant prétendent la montrer par leur comportement – leur conseil ne réunit que des ecclésiastiques et leur maire est un diacre, ce qui est censé leur garantir des dirigeants bien moins corrompus et cupides. Alors qu'à Rivecouchant, on monopolise les échanges avec la côte, à Rivelevant on se targue de commercer avec les Royaumes orientaux – les cloches qui sonnent à la volée pour indiquer l'heure ou donner l'alerte dans toute la ville sont des cadeaux de la nation d'Or, qui a reçu l'autorisation de bâtir un temple dédié au Faiseur en ville en échange de ces merveilles.

Rivelevant est vue comme une ville plus raffinée et cosmopolite, et il y flotte d'ailleurs un certain air de suffisance. Ses habitants sont avant tout des consommateurs, qui apprécient ce que les étrangers ont à leur apporter, mais uniquement du haut de leur propre supériorité.

Jusqu'ici, la guerre a relativement épargné Rivelevant, bien qu'un voile de sinistrose flotte déjà sur la ville. La lueur des incendies sur l'autre rive du lac est visible jusqu'ici. Des rumeurs de morts-vivants traversant à marche forcée les plaines du nord renforcent et aggravent le fait vérifiable que l'afflux de réfugiés en provenance du sud et de l'est s'est tari. Les quelques nouvelles qui parviennent de l'est affirment qu'une puissante armée de morts-vivants s'est déjà massée à la frontière avec Panya, incendiant la forêt mythique au fur et à mesure de son avancée.

En conséquence, les citoyens de Rivelevant sont paralysés, conscients d'être pris en tenaille par deux hordes de morts-vivants, même s'ils sont pour l'instant épargnés. Des débats sans fin sont menés sur la meilleure façon de gérer la situation, certains étant partisans de la fuite vers le nord, d'autres préconisant une réponse militaire, et la majorité restant attentiste, préférant voir venir et prier les dieux.

Le ciel à l'ouest est strié d'immenses colonnes de fumée, tandis qu'à l'est en direction de Panya, il est pris dans un brouillard gris. Les nouvelles sont mauvaises d'où qu'elles viennent, et même les soldats les plus endurcis semblent secoués. En des temps aussi troublés, certains demandent à pouvoir prier auprès de notre Élue. Mais la plupart d'entre nous se contentent de hausser les épaules et de s'en remettre au Commandant.

Les habitants de cette ville n'ont pas changé leur routine quotidienne, mais leurs murmures trahissent une certaine tension. La nervosité qui pointe dans leurs ragots est presque palpable. J'aimerais les avertir de ce qui les attend, mais je sais que cela serait vain. Où donc pourraient se réfugier tous ces gens ?

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

RIVELEVANT

SCORE DE PROSPÉRITÉ : 3 **TYPES DE MISSIONS :** toutes

ITINÉRAIRES : avancez jusqu'à *Fort Calisco*. Il y a peu encore, des routes partant de Rivelevant rejoignaient les Royaumes orientaux à travers Panya – mais le Roi des Braises est désormais là-bas, avec d'autres Brisés et leurs armées. La seule solution à peu près sûre consiste à partir vers le nord pour rejoindre Fort Calisco le plus vite possible, en empruntant l'ancienne route commerciale qui mène en Barta.

SCÈNES

Des citoyens inquiets s'échangeant des rumeurs dans les rues pavées de pierres argentées, le long desquelles s'alignent à chaque fenêtre des jardinières fleuries. Des bateaux de pêche s'éloignant en silence des quais pour aller jeter leurs filets dans le lac et nourrir la ville. Le maire qui tient une réunion publique pour discuter des nouvelles de la guerre avec des citoyens aux abois. Des éclaireurs épuisés, revenant de régions éloignées, porteurs de nouvelles qui vont toujours en empirant. Des fortifications de fortune, érigées dans les faubourgs de la ville. Des jeunes gens enrôlés dans la garde municipale et faisant l'exercice sur les places de la ville – autant en vue de rassurer les citoyens que pour se préparer réellement au conflit.

DÉFIS

Des patrouilles de morts-vivants qui arpentent les rives du lac, traquant les personnes isolées. Des citoyens déroutés, au bord de l'émeute, exigeant un plan d'action. Des flottes de pêche piégées sur le lac par des intempéries inhabituelles pour la saison.

RÈGLES SPÉCIALES

Rivelevant est une ville cosmopolite pour l'instant épargnée par la guerre. Toutes les **ressources** qui sont normalement **de qualité** ou de **qualité exceptionnelle** sont ici considérées comme étant de qualité **standard** (donc beaucoup plus faciles à ACQUÉRIR).

MISSIONS SPÉCIALES DISPONIBLES

TYPE DE MISSION : Religieuse **DOMAINES DE FAVEUR :** Miséricorde, Sacré, Mysticisme

Défiant les ordres du Roi des Braises, un Brisé encourage des humains à adorer la « nature divine » de son souverain. Se donnant le nom de Secte de la Fumée, ses adeptes ingèrent de la viande de mort-vivant au cours de rituels impies, dans l'espoir d'être « Élus » par ce faux dieu. **MJ :** la mission débute par des signes de souillure découverts dans la ville. Jouez les recherches. Certains des sectateurs sont déjà lourdement affligés et constituent des menaces monstrueuses de niveau 2 ou 3.

RÉCOMPENSES DE MISSION : -2 **pression** ; +1 **rens** (informations sur le Brisé) ; +2 **moral**.

PÉNALITÉS DE MISSION : deux Légionnaires sont portés disparus (deux morts, avec pénalité de **moral** correspondante).

TYPE DE MISSION : Logistique **DOMAINES DE FAVEUR :** Gloire, Miséricorde

Une caporale bartane et son escouade de vétérans ont été cernées en tentant de se porter en renfort des défenseurs de Panya. Harcelés par des forces venues du front, il est clair qu'ils ne survivront pas à la nuit qui vient. Vous devez parvenir à vous glisser entre les lignes des morts-vivants, apporter votre soutien aux encerclés, puis revenir en ville. Resterez-vous discrets ou passerez-vous en force ? Emmenez **deux escouades** sur cette mission et attendez-vous à de lourdes pertes. **Prérequis :** ***chevaux***

RÉCOMPENSES DE MISSION : +2 **moral** ; 5 Soldats, dont 1 Soldat bartan (+2 rangs d'actions, +1 capacité spéciale).

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.

TYPE DE MISSION : Religieuse **DOMAINES DE FAVEUR :** Sacré, Mysticisme, Connaissance

De nombreux dieux ont choisi des Élus tout au long de l'Histoire ; les reliquaires recèlent des restes de ces corps touchés par la grâce divine. La tête momifiée d'un Élu de Vazara a ainsi été préservée – toujours pleine de connaissances divines, elle est capable de répondre à des questions. La tête est cachée auprès d'un monastère se trouvant à une journée entière de cheval de la ville. La Miséricorde Damodi garde la tête au plus profond des catacombes, peu désireuse de se risquer à la déplacer – la tête semble posséder un lien mystique quelconque avec Tourmente.

RÉCOMPENSES DE MISSION : 1 Miséricorde ; **relique :** une tête d'Élu (Elle *doit* répondre honnêtement à une question, une fois par session. Elle *peut* répondre plus souvent… peut-être malhonnêtement).

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.



ETAPE
FORT CALISCO

Fort Calisco est assiégé par les forces de l'un des Brisés. Ses remparts fournissent pour l'instant un refuge sûr, qu'il ne sera pas forcément facile de rejoindre... Le fort est bien bâti et a déjà repoussé plusieurs assauts, mais les morts-vivants semblent disposer d'un nouveau plan.

À l'intérieur du fort, le commandant de place, Jonakas – un vétéran aldermani grisonnant –, dirige la défense avec une grande compétence. Ce héros de l'Aldermark tient la position en sachant pertinemment qu'il s'agit d'un dernier baroud d'honneur – une tentative de diviser les forces des morts-vivants et de ralentir leur progression vers l'est assez longtemps pour que les Royaumes orientaux préparent leur riposte.

On trouve ici de nombreuses unités provenant des diverses nations et régions alentour, certaines espérant simplement récupérer suffisamment, d'autres cherchant un point d'appui assez solide pour résister à l'assaut des morts-vivants. Jonakas est parvenu à maintenir la paix entre ces différents groupes, mais de nombreux chefs ont des opinions très tranchées sur la meilleure manière d'assurer la défense et de répartir les ressources.

Le fort est étonnamment bien équipé. La plupart des ressources imaginables peuvent y être trouvées, et les missions à remplir ne manquent pas. D'assez nombreux civils sont également coincés en ses murs, sans solution de fuite en vue.

Les derniers jours sont passés comme dans un rêve. Je me souviens de ce moment, alors que j'étais en selle à la lisière de la forêt, juste avant la charge initiale. Je me souviens du sang. Des rugissements des morts-vivants. Je revois mon caporal tomber. Je revois notre Élue, à genoux et ensanglantée, et je me rappelle m'être penchée sur le flanc de mon cheval pour lui offrir mon bras. Je me souviens des portes du fort se refermant sur nous et sur quelques morts-vivants à nos trousses, et des défenseurs se précipitant sur eux en masse. Je riais de notre victoire. Je souriais encore lorsque le Second accrocha l'insigne de mon nouveau grade sur mon armure. Je souriais jusqu'au moment où je compris que ce fort était encerclé de toutes parts, et que nous y étions coincés.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire Orite

FORT CALISCO

SCORE DE PROSPÉRITÉ : 2 **TYPES DE MISSIONS :** Toutes

ITINÉRAIRES : avancez jusqu'à la *Chaussée haute* **ou** à la *Gueule*. Les seuls itinéraires vers l'avant passent par la chaîne montagneuse du Rempart, en empruntant soit une périlleuse route de haute altitude, soit par un passage antique encore plus risqué sous les montagnes, dont il est fait mention dans les Chroniques.

SCÈNES

Les visages solennels des civils qui dévisagent les Légionnaires, tandis qu'ils chevauchent dans les venelles étroites. Des unités militaires d'excellente tenue, à la manœuvre sur le terrain d'entraînement. Le commandant de place Jonakas déambulant sur le réseau de chemins de ronde construits à la va-vite dans tout le fort. Les provisions empilées et inventoriées par les intendants du fort. Des marchands entreprenants effectuant des transactions discrètes dans des ruelles sombres.

DÉFIS

Des disputes qui éclatent dans l'ambiance oppressante du fort. Des guerriers blessés ou malades, en quarantaine dans le dispensaire du camp. Les assauts lancés par-dessus les murailles du fort. Les bombardements effectués par les assiégeants.

RÈGLES SPÉCIALES

1/ Quand vous arrivez à Fort Calisco, **vous devez remplir** la mission spéciale suivante (pas de mission secondaire à remplir pour cette phase de mission) :

TYPE DE MISSION : Assaut **DOMAINES DE FAVEUR :** Gloire

Pour pénétrer dans Fort Calisco, vous devez en briser le siège. Le meilleur moyen d'y parvenir consiste à frapper les morts-vivants en une certaine position, pour les forcer à réagir en déplaçant certaines forces, afin de libérer le chemin pour le reste de la Légion qui pourra alors tenter une sortie de la forêt pour rejoindre une porte latérale. Les éléments du plan des morts-vivants pour abattre la muraille (un rituel ? ou des armes de siège ?) semblent une cible toute désignée. **MJ :** créez un compteur de progression pour l'Élue qui retient le Brisé lui-même, tandis que les Légionnaires mettent le feu ou sabotent ce qui doit l'être. Si la Légion dispose d'un Alchimiste, vous gagnez +1 dé sur votre jet d'engagement. **Prérequis :** ***chevaux***

RÉCOMPENSES DE MISSION : -1 **temps**. +3 **moral**. La **pression** n'augmente pas.

PÉNALITÉS DE MISSION : vous ne pouvez pas avancer avant que cette mission ne soit menée à bien.

2/ Si vous ne parvenez pas à obtenir un itinéraire de sortie du fort (peut-être auprès de contrebandiers ?), alors les missions à l'extérieur du fort subissent -1 dés à leurs jets d'engagement, et la Légion ne peut pas avancer.

MISSIONS SPÉCIALES DISPONIBLES

TYPE DE MISSION : Assaut **DOMAINES DE FAVEUR :** Gloire, Miséricorde

La horde des morts-vivants est arrivée avant que tout le matériel réquisitionné ait rejoint le fort. Une unité a eu le temps d'enterrer un stock de foudre noire, d'armes et de nourriture à portée de vue de la muraille nord. La cache est restée intacte. Vous devrez tenter une sortie du fort, affronter les morts-vivants qui grouillent pile au-dessus de la cache, puis réussir à ramener le tout au fort avant que les assiégeants ne vous barrent la route. **MJ :** créez un compteur de progression de 8 segments représentant la réaction des forces assiégeantes (compteur complet = retour au fort barré). **Prérequis :** ***chevaux***.

RÉCOMPENSES DE MISSION : -2 **temps** ; +3 **réserves** ; +1 dé afin d'acquérir des **ressources** lors de cette phase de campagne.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.

TYPE DE MISSION : Assaut **DOMAINES DE FAVEUR :** Miséricorde

Des signes de souillure sont apparus dans la population du fort. Jonakas suspecte une unité orite appelée la Garde mécanique d'en être à l'origine. Lourdement décimée au cours de la guerre, cette unité a censément été ravagée par la souillure, mais les examens n'ont pourtant révélé aucune preuve de corruption. Jonakas vous a demandé d'envoyer une escouade de Spécialistes – et uniquement de Spécialistes – afin d'enquêter. **Prérequis :** *mission* ***vitale****, Spécialistes uniquement.*

RÉCOMPENSES DE MISSION : +2 **moral** ; +2 **réserves** ; **relique :** la Cuve à corruption (déplace 1 dé de corruption du sujet à la victime. Peut rediviser une **souillure** en 6 points de corruption. L'opérateur reçoit 1d3 corruption).

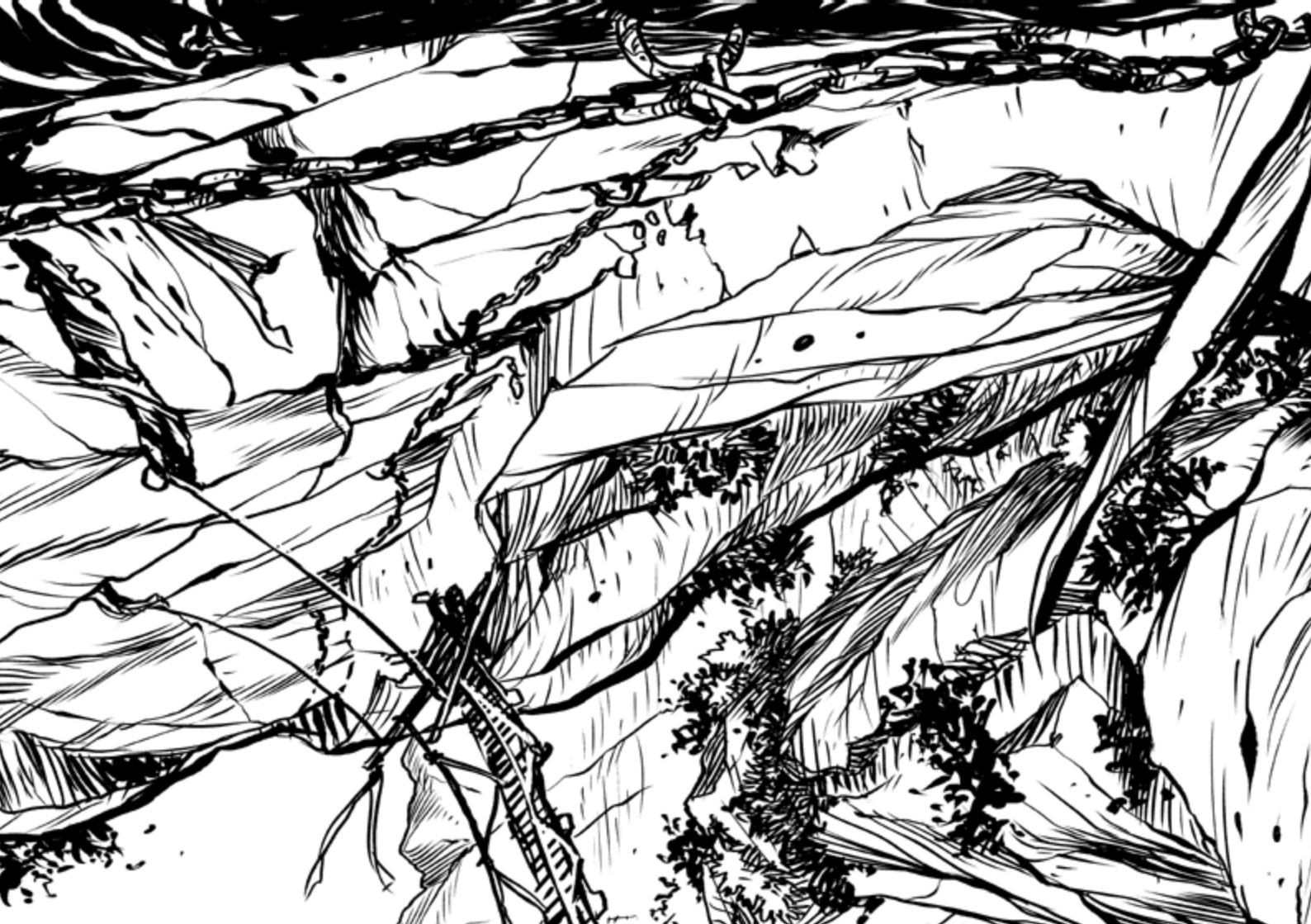
PÉNALITÉS DE MISSION : +1 **temps**.

TYPE DE MISSION : Assaut **DOMAINES DE FAVEUR :** Sacré

Lorsque le vent de la guerre a tourné, la Garde du fanion – une unité d'élite de la Légion – a été chargée par notre Élue d'accomplir une mission prioritaire à l'est. Les chemins de la Légion et de son escouade d'élite se croisent à nouveau. La Garde a besoin d'aide pour nettoyer les catacombes du Vieil Empire situées sous le fort, creusées il y a des siècles pour inhumer certains soldats héroïques de l'Empire, mais qui sont désormais envahies de morts-vivants. La Garde recherche une carte (menant à un artefact puissant), laquelle est peinte sur le bouclier inhumé auprès de la maîtresse d'un Empereur. Vous incarnerez une escouade de Bleus de la Légion affectée en soutien des Spécialistes de la Garde du fanion. **Prérequis :** *Bleus uniquement*.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +3 **moral** ; +3 px pour chaque Légionnaire qui survit à la mission.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.



ETAPE
LA CHAUSSEE HAUTE

Très utilisée comme itinéraire commercial secondaire et de pèlerinage en été, la Chaussée haute s'élève au-dessus de la limite des arbres et circule à une altitude où l'air est raréfié. Ses portions les moins élevées possèdent une beauté austère. Les feuillus cèdent la place aux conifères, qui disparaissent eux aussi, ne laissant presque rien d'autre qu'une roche couverte de lichens. Les animaux se font de moins en moins nombreux, et bientôt ne subsistent que les petits rongeurs et les oiseaux qui vous observent depuis les cieux.

L'entretien du sentier, bien que celui-ci soit toujours emprunté, n'a jamais été une priorité, et l'est encore moins depuis le début de la guerre. Désormais, les ponts de cordes vermoulus qui relient les plateaux de schiste et de granit sont surtout parcourus par des réfugiés qui fuient les nouvelles horreurs créées par les Brisés.

Le passage à travers ce territoire demande de longues marches et ascensions, en raison de la solidité incertaine des ponts. Les embuscades sont faciles à monter, et le manque d'espace rend toute fuite difficile. La nourriture et les combustibles sont rares, et les vents froids rendent les déplacements lents et périlleux. Bien souvent, l'altitude et les intempéries seront pour la Légion des ennemis aussi dangereux que ceux qui la traquent.

Ces sentiers étroits et ces ponts de pierre peuvent également constituer un avantage. Les morts-vivants devront suivre le même itinéraire, et les ponts suspendus forment autant de goulets d'étranglement où vous pourrez mieux les combattre. Affronter les morts-vivants n'est jamais sans risque, mais ici les chances seront beaucoup plus égales si vous savez exploiter le terrain à votre avantage.

Le froid est partout et pénétrant. Lorsque vous vous levez, il vous engourdit les membres, et juste au moment où vous avez remué assez pour retrouver un semblant de chaleur, il est déjà temps de remonter le camp. Au fur et à mesure que nous grimpons, la morve de mon nez se met à geler. Les autres me disent que ce n'est même pas encore l'hiver. Si vous retrouvez mon corps sans vie et lisez ces lignes – de grâce, enterrez mes os dans un pays chaud.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

LA CHAUSSÉE HAUTE

SCORE DE PROSPÉRITÉ : indisponible **TYPES DE MISSIONS :** Assaut, Reconnaissance

ITINÉRAIRES : avancez jusqu'à la *forteresse de Dague-en-Ciel*. Tenez bon, Légionnaires, vous y êtes presque.

SCÈNES

Un ancien monastère montagnard, abandonné depuis des lustres, montrant pourtant les signes du passage de voyageurs dans ses salles glacées. Des réfugiés faisant cuire de la viande séchée sur un feu de camp, alors que la neige recouvre doucement leurs silhouettes emmitouflées dans des couvertures. Le vent qui hurle au sommet d'une butte. Des stalactites qui se forment sur les cordes des tentes. Les autels creusés par des pèlerins dans la paroi le long du chemin, remplies d'offrandes décomposées depuis longtemps.

DÉFIS

Les bourrasques et le blizzard soudains, qui rendent impossible tout déplacement sans risque. Les jours de voyage sans perspective de ravitaillement. Des ascensions périlleuses requises pour atteindre le prochain plateau. Les ponts de cordes grinçants, sans entretien depuis des années. Des cauchemars morts-vivants escaladant les parois rocheuses. Les lézards à fourrure de haute montagne, à la recherche de chair et d'os à dévorer.

RÈGLES SPÉCIALES

Les possibilités d'approvisionnement sur la Chaussée haute sont si rares qu'il est impossible d'ACQUÉRIR des **ressources** durant la phase de campagne.

Tout Légionnaire qui ne porte pas des **vêtements d'hiver** en mission s'éveille le matin en souffrant d'une blessure de niveau 1 « Engelures », à moins de prendre des précautions pour éviter cela ou de faire un jet de résistance basé sur sa PROUESSE.

MISSIONS SPÉCIALES DISPONIBLES

TYPE DE MISSION : Logistique **DOMAINES DE FAVEUR :** Miséricorde

Boryev Natanovich, un vieux chef de guerre célèbre du plus grand des clans zemyatis, est piégé sur une butte isolée, encerclé par des lézards des montagnes qui cherchent à le dévorer, lui et les réfugiés qu'il escorte. Il n'abandonnera pas ses protégés, mais n'a pas les guerriers nécessaires pour leur assurer un voyage sûr. Secourir un ancien Zemyati vous vaudra la reconnaissance des tribus des montagnes.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +3 **moral** ; +1 **ouvriers** (un ancien des Zemyatis et ses réfugiés) ; le peuple zemyati tout entier aura une dette envers la Légion.

PÉNALITÉS DE MISSION : -1 **moral** si l'un des Spécialistes de la Légion est zemyati.

TYPE DE MISSION : Assaut **DOMAINES DE FAVEUR :** Toutes

Le pont de l'Archange est un édifice de pierre, long de 300 pas, avec des balustrades de pierre et des scènes religieuses raffinées gravées dans la roche. On y accède et on en redescend par de longs escaliers. C'est aussi l'une des seules routes directes menant à Dague-en-Ciel. Postez ici deux escouades, trois Spécialistes ainsi que votre Élue, qui pense que de forcer l'ennemi à combattre ici obligera l'un des Brisés ennemis à se manifester. Aidez votre Élue à repousser deux vagues d'ennemis, et protégez-la des éventuelles attaques aériennes et des tirs tandis qu'elle affronte le Brisé, pour donner à la Légion plus de temps à Dague-en-Ciel.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +5 **moral** ; -3 **temps**.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.

TYPE DE MISSION : Religieuse **DOMAINES DE FAVEUR :** Sacré, Mysticisme

Le monastère du Piédestal est abandonné depuis des années, mais au plus profond du sanctuaire repose un artefact créé durant la Guerre des dieux, dont la possession a jadis été l'objet de luttes féroces jusqu'à ce que les ascètes du monastère s'en voient confier la garde. Bien que cet ordre se soit éteint depuis, il a laissé les salles du monastère remplies de pièges mortels et de chausse-trappes destinés à empêcher qui que ce soit, Légion ou morts-vivants, de s'emparer de la Cloche des lamentations.

RÉCOMPENSES DE MISSION : +2 **moral** ; **relique :** la Cloche des lamentations. (Lorsque celle-ci est sonnée, tous les effets mystiques à portée de son tintement s'estompent. Toutefois, elle n'affecte pas l'alchimie ni la force qui anime les morts-vivants. Chaque fois que la cloche est sonnée, une nouvelle fissure apparaît. Deux utilisations supplémentaires suffiront à la briser.)

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.



ETAPE
LA GUEULE

Ce réseau de cavernes tentaculaire était jadis utilisé comme étape d'une route commerciale menant à Dague-en-Ciel, avant qu'une série de catastrophes naturelles et l'agressivité des troglodytes ne rendent ce passage trop dangereux. D'abord entièrement constitué de cavités naturelles, le réseau avait vu de nombreuses portions agrandies et aménagées au fil du temps. L'itinéraire reste praticable, bien que le plafond soit parfois si bas qu'il vous force à vous pencher, avant de déboucher soudainement sur des cavernes si vastes que la lueur des lanternes n'en éclaire même pas la voûte. La Gueule est lui si profond que l'on n'entend pas ce qui y est jeté en heurter le fond. Le passage souterrain longe son rebord pour de longues heures de marche.

Des piliers colossaux taillés dans la roche, plus anciens que le Vieil Empire lui-même, sont recouverts d'inscriptions dont la signification s'est perdue dans la nuit des temps. Quelques niches où sont déposées de petites offrandes ponctuent la première partie du trajet. Les parois étincellent parfois de magnifiques veines minérales, et les grappes de champignons qui ont poussé entre les pierres donnent au chemin un aspect irréel, à la fois naturel et civilisé.

Le chemin peut s'avérer difficile à suivre. Se perdre peut signifier la mort, une fois la nourriture épuisée et les lanternes éteintes. On tombe parfois sur des épaves de chariots témoignant de tentatives de passage ayant échoué il y a des années de cela, ou sur les traces plus récentes de malheureux tentant de fuir la guerre ici.

Aux niveaux inférieurs vivent les Rampants pâles – les membres d'une société autarcique, qui tolèrent mal les intrusions sur leur territoire, et sautent sur la moindre occasion de harceler tous ceux qui s'aventurent dans leurs cavernes. On ne sait que très peu de choses à leur sujet. Bien qu'ils ne soient pas aveugles, ils se scarifient le corps et s'identifient les uns les autres au toucher dans l'obscurité. Leur expertise des toxines fongiques est sans égale. Ne les sous-estimez qu'à vos risques et périls.

Cela n'a pas été facile. À certains endroits, l'obscurité cesse d'être une simple absence de lumière, pour devenir un phénomène doté d'un poids et d'une substance propres. Les sources lumineuses sont rationnées, car sans elles nous serions perdus pour de bon. Mais dans la pratique, cela revient souvent à avancer en n'étant capables de percevoir que des ombres floues qui dansent devant nous. Les saletés qui vivent là-dessous nous attaquent sans trêve ni repos. Mikshim ne cesse de hurler, sous l'effet d'un poison quelconque qu'ils lui ont injecté, même si le Toubib nous assure qu'il va s'en tirer. Je rêve du ciel. J'ai hâte de le revoir.

Dame Mikila Savrelli, Légionnaire orite

LA GUEULE

SCORE DE PROSPÉRITÉ : Indisponible **TYPES DE MISSIONS :** Assaut, Religieuse

ITINÉRAIRES : avancez jusqu'à la *forteresse de Dague-en-Ciel*. Tenez bon, Légionnaires, vous y êtes presque.

SCÈNES

Les Rampants pâles dépouillant un chariot tout juste accidenté, avant de disparaître dans les ténèbres. La lumière d'une chandelle faisant danser d'étranges inscriptions gravées dans la paroi d'une caverne. Des piaulements et des bruits non identifiés émis au plus profond des cavernes, dont l'écho vous parvient. Un gouffre si profond que d'y jeter quoi que ce soit ne produit aucun bruit.

DÉFIS

D'énormes araignées rôdant ou à l'affût dans l'obscurité. Les Rampants pâles qui tendent des embuscades et lancent des raids sur les voyageurs. Les éboulements et les itinéraires trompeurs rendant le passage difficile voire impossible. Les morts-vivants qui vous attaquent de flanc dans le réseau de cavernes aux multiples entrées et sorties.

RÈGLES SPÉCIALES

Les chemins dans ce réseau souterrain vous font tourner en rond et perdre vos repères. Les chevaux ne réduisent pas la **pression** quand vous **avancez** depuis ce lieu d'étape.

Il est impossible d'ACQUÉRIR des ressources ici.

Il est conseillé aux escouades partant en mission de compter parmi elles au moins quelques Légionnaires équipés de lanternes.

MISSIONS SPÉCIALES DISPONIBLES

TYPE DE MISSION : Religieuse **DOMAINES DE FAVEUR :** Sainte, Connaissance

Si la plupart des inscriptions gravées sur les parois des cavernes restent indéchiffrables, certaines pourront toutefois être identifiées par les Légionnaires les plus férus de connaissances religieuses. Elles parlent de la tombe d'un héros d'avant l'Empire, capable de manier la foudre – un Élu d'une ère dont on sait fort peu de choses. Bravez les pièges et les gardes de la tombe et récupérez ses restes pour en faire des reliquaires.

RÉCOMPENSES DE MISSION : 1 **fournitures religieuses** (3 utilisations) ; **relique :** la Chaîne de foudre. (Vous pouvez lancer un éclair sur une cible proche, pour un coût de 2 points de corruption, et vous révélez à Tourmente qui vous êtes, où vous vous trouvez et ce que vous tentez de faire.)

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.

TYPE DE MISSION : Assaut **DOMAINES DE FAVEUR :** Miséricorde

Vous allez enfin pouvoir traiter la question des Rampants pâles. Des éclaireurs ont pisté certains d'entre eux jusqu'à assez loin dans les profondeurs. Ils sortaient d'une immense caverne qui est le repaire d'un serpent géant d'un blanc laiteux, faiblement luminescent (menace de niveau 4). Les Rampants pâles jettent les intrus en sacrifice à cette créature. Si vous parvenez à la terrasser ou à apaiser sa faim, alors les Rampants pâles se retireront, laissant un peu plus de marge de manœuvre à la Légion. **Prérequis :** *mission **vitale**, Spécialistes uniquement.*

RÉCOMPENSES DE MISSION : -2 **temps** ; +3 **moral**.

PÉNALITÉS DE MISSION : +2 **pression** si vous tentez la mission et échouez, mais aucune pénalité si vous ne la retenez même pas.

TYPE DE MISSION : Assaut **DOMAINES DE FAVEUR :** Gloire, Miséricorde

Tous les chemins qui traversent le réseau convergent en un certain point – une vaste caverne connue comme étant la Salle des Rois. Cela signifie que vous savez que le Brisé qui vous pourchasse doit lui aussi passer par ici. Un groupe de volontaires pourrait placer des charges sur les piliers de soutien et les faire détoner pour que la caverne s'écroule sur le Brisé, pour l'éliminer ou l'enterrer assez longtemps pour que l'issue de la guerre se décide sans lui. **Prérequis :** *mission **vitale**, explosifs.*

RÉCOMPENSES DE MISSION : +5 **moral** ; -3 **temps**.

PÉNALITÉS DE MISSION : aucune.



ETAPE
LA FORTERESSE DE DAGUE-EN-CIEL

La forteresse de Dague-en-Ciel doit son nom à sa haute tour pointée vers le ciel. Ses murailles barrent le seul col permettant de franchir les monts du Rempart. Elle est désormais le seul obstacle qui sépare les hordes des Brisés dans l'Aldemark de Barta et des autres Royaumes orientaux. La Légion dispose de quelques heures précieuses avant que le gros des troupes de morts-vivants ne la rattrape ici – des heures qui doivent être consacrées à la remise en état de ces vieilles fortifications désaffectées, pour qu'elles soient en mesure d'abriter un contingent conséquent de défenseurs du froid mordant de l'hiver.

La place forte, de construction bartane solide, dispose de quelques améliorations d'origine orite. Des canalisations font circuler de l'eau chaude dans les salles, et les coursives creusées dans les murailles permettent les déplacements, y compris après que les premières neiges ont bloqué les portes et recouvert les remparts. Meurtrières, mâchicoulis et bretèches sous encorbellement offrent une vue dégagée des forces ennemies en approche jusqu'au pied des murailles. Des positions plus haut dans les montagnes donnent les meilleurs angles de tir aux armes de siège, pour peu que les servants soient assez braves pour affronter le froid…

Dague-en-Ciel est une forteresse robuste, mais les morts-vivants sont nombreux, infatigables et poussés par un pouvoir impie...

Dame Mikila Savrelli a péri bravement en défendant les portes de Dague-en-Ciel. Je verse ce jour son ultime dessin aux Chroniques, et rajoute son nom à la longue litanie de nos morts. Nous tenons la forteresse pour le moment, mais cela durera-t-il ? Je n'en ai aucune certitude. Si elle venait à tomber, je m'assurerais personnellement que les Chroniques quittent ces montagnes. Tant qu'elles survivent, la Légion survit elle aussi. Mais si vous lisez ces lignes, sachez que nous sommes restés debout, nous efforçant une fois de plus de protéger la flamme ténue de l'humanité. Chérissez la mémoire de la Légion.

Aswena, Gardienne des Croniques de la Légion. Troisième année suivant le grand Brisement

DÉNOUEMENT

Vous aurez six objectifs à réaliser pour que le Donjon puisse résister aux morts-vivants au cours des longs mois d'hiver. La plupart d'entre eux se jouent comme une série de courtes missions à obstacle unique. Ces missions se produisent à peu près simultanément, et les Spécialistes et escouades ne peuvent être affectés qu'à l'une de ces missions. Le Commandant décide dans quel ordre les missions seront menées à bien, puis le Second détermine qui sera affecté à chacune d'entre elles, enfin le Quartier-maître dédie les ressources à chaque tâche.

MISSIONS

Cinq des objectifs doivent être atteints avant que la vague finale des morts-vivants ne s'abatte sur le donjon. Si vous ne pouvez pas accomplir (par exemple par manque d'effectifs) ou refusez ne serait-ce que l'une de ces missions, ou échouez, il vous sera pratiquement impossible d'empêcher l'invasion des Royaumes orientaux. Vous n'êtes pas obligé de remplir ces missions dans un ordre particulier, mais l'ordre présenté ci-dessous est néanmoins recommandé :

- **RENFORCER LES REMPARTS ET LES PORTES.** Dague-en-Ciel n'a pas été entretenue pendant des décennies, et n'a encore jamais été assiégée. Créez un compteur de PROJET À LONG TERME de 10 segments, et affectez un Spécialiste et une escouade à cette mission. Faites un jet avant chacune des autres missions. Ajoutez +1 dé à chaque jet pour chaque équipe d'**ouvriers** dont dispose la Légion.
- **TENIR LE PREMIER COL.** Une escouade et jusqu'à trois Spécialistes doivent absolument tenir le col en contrebas de la forteresse pendant les travaux. S'ils parviennent à repousser trois unités ennemies et un Notoire, la mission d'Assaut sera remplie. *Si l'un des Brisés a déjà été vaincu, vous n'avez pas à remplir cette mission.*
- **STOPPER LE GROS DES FORCES.** Affectez une escouade et deux Spécialistes à une dangereuse mission de reconnaissance, qui suppose de gravir plusieurs cols et d'échapper aux patrouilles de morts-vivants. L'objectif est de provoquer une avalanche pour ralentir et désorganiser le gros des forces des morts-vivants.
- **REMETTRE EN SERVICE LES ARMES DE SIÈGE.** Certains passages souterrains mènent aux positions d'engins de siège sur les falaises en surplomb. Mais qui sait si les morts-vivants n'ont pas dépêché des unités plus agiles les rejoindre en passant par les montagnes, ou ce qui pourrait se tapir dans les tunnels ? Affectez une escouade et deux Spécialistes à cette mission logistique. Vous gagnez +1 dé sur le jet d'engagement si la Légion possède déjà des **armes de siège**. Sinon, vous devez réparer les vieux engins laissés à l'abandon sur les positions d'altitude.
- **REPOUSSER LA DEUXIÈME VAGUE.** Repoussez un Lieutenant et ses morts-vivants attaquant la forteresse. Votre Élue prendra part au combat. (Créez un compteur de 10 segments correspondant au duel de l'Élue et du Lieutenant.) Les morts-vivants tenteront de franchir les murailles pour prendre la place. Si la mission de renforcement des remparts et des portes a été remplie, ajoutez +1 dé à votre jet d'engagement. Affectez une escouade et jusqu'à trois Spécialistes.

LA DERNIÈRE VAGUE

L'heure fatidique a sonné. L'un des Brisés lance l'assaut sur les remparts et la forteresse doit tenir à tout prix. Il s'agit de la dernière vague de votre campagne, et son issue est décidée par un jet de chance qui détermine comment s'en sort la Légion.

Réunissez vos dés selon les indications suivantes :

- **SURVIVANTS :** commencez toujours avec 1 dé pour avoir survécu jusqu'à la dernière vague.
- **L'ÉLUE :** gagnez +1 dé si votre Élue est toujours vivante et se bat au côté de la Légion.
- **PRÉPARÉS :** gagnez +1 dé pour chaque **arme de siège** dont le Quartier-maître dispose.
- **DÉBROUILLARDS** : gagnez +1 dé si la Légion possède à la fois un Miséricorde et un Alchimiste.
- **COURAGEUX** : gagnez +1 dé si vous avez ravivé les brasiers de Kevala.
- **BÉNIS** : gagnez +1 dé si un membre de la Légion peut tisser la clarté lunaire.
- **FURIEUX :** gagnez +1 dé si la Légion possède de l'Huile de feu.
- **TUEURS DE DIEUX :** gagnez +1 dé si vous êtes capable de sonner une cloche pour priver un Brisé de ses pouvoirs.
- **PILLEURS DE TOMBES :** gagnez +1 dé si vous possédez la tête et/ou la chaîne d'un ancien Élu.
- **PROTÉGÉS :** gagnez +1 dé si la Légion transporte une stèle de protection du Vieil Empire.
- **ÉPUISÉS :** subissez -1 dé si le **moral** de la Légion est de 3 ou moins.
- **ENNEMIS À NOS PORTES :** subissez -1 dé s'il vous reste 3 **temps** ou moins.
- **HORDE INNOMBRABLE :** subissez -1 dé pour chaque Notoire toujours en vie. (Référez-vous à la liste des Brisés de votre campagne.)
- **DÉFENSES CROULANTES** : subissez -1 dé pour chaque mission de Dague-en-Ciel incomplète ou ratée (voir ci-contre).

Effectuez votre jet. Votre score final est affecté comme suit, selon votre résultat :

- **MISÉRABLES (1-3, -30 POINTS AU SCORE FINAL) :** la Légion aura du mal à résister l'hiver, et encore plus de mal à résister aux morts-vivants.
- **AMERS (4/5, -10 POINTS AU SCORE FINAL) :** la Légion peut tenir, mais ce sera probablement son baroud d'honneur.
- **VICTORIEUX (6, AUCUNE MODIFICATION AU SCORE FINAL) :** la Légion est bien préparée à tenir la forteresse, et peut attendre l'heure de vérité de pied ferme.
- **LÉGENDAIRES (CRITIQUE, +10 POINTS AU SCORE FINAL) :** la Légion décroche une victoire majeure et les morts-vivants y réfléchiront à deux fois avant de l'affronter de nouveau.

SCORE FINAL

Voici comment calculer le score final de votre campagne. Bien qu'il soit amusant de voir à quel point votre campagne a été réussie (ou désastreuse), ce score a surtout de l'importance si vous comptez jouer de futures campagnes de ce jeu. Le score final de chaque campagne sert à préparer le chapitre suivant de l'Histoire de la Légion (comme la défense de Dague-en-Ciel). C'est une grandeur qui vous donne une idée des chances de la Légion de parvenir à survivre à la campagne finale (ou, si vous préférez passer directement à un futur chapitre, qui vous permet de décider comment vous souhaitez le jouer).

Les scores faibles (moins de 100 points) signifient que vous démarrerez la prochaine campagne affaiblis et risquez d'avoir du mal à rattraper votre retard au fur et à mesure que le récit progresse. Les scores dépassant les 200 points indiquent que vous démarrerez la prochaine campagne en excellente position.

À la suite de la mission finale à Dague-en-Ciel :

- **SURVIVANTS** : vous êtes parvenus au donjon avant l'hiver ! Gagnez 20 points.

Effectifs. Le Second réorganise les personnels afin d'obtenir des escouades complètes, puis applique les calculs suivants :

- **TOUJOURS DANS NOS MÉMOIRES :** pour chaque escouade entièrement éliminée (zéro survivant), perdez 10 points.
- **CONVALESCENCE :** pour chaque escouade décimée (moins de cinq survivants), perdez 5 points.
- **SPÉCIALISTES :** pour chaque Spécialiste survivant, gagnez 5 points.
- **ÉLUE :** pour chaque avancement d'Élu, gagnez 10 points.
- **MORAL :** si votre moral est entre 4 et 7, gagnez 5 points. S'il est de 8+, gagnez 10 points.

Logistique. Le Quartier-maître évalue les ressources restantes et applique les calculs suivants :

- **RÉSERVES :** pour chaque point de **réserves** restant, gagnez 5 points.
- **ARMES DE SIÈGE :** vous en aurez besoin pour défendre le donjon. Pour chaque arme, gagnez 5 points.
- **OUVRIERS :** vous avez besoin de ces travailleurs pour améliorer les fortifications du donjon. Pour chaque ouvrier, vous gagnez 5 points.

Le périple de la Légion. Le Commandant examine les missions menées à bien et applique les calculs suivants :

- **Missions spéciales :** pour chaque mission spéciale menée à bien, gagnez 5 points.
- **reliques :** possédez-vous des reliques obtenues lors de missions spéciales ? Pour chaque relique, gagnez 10 points.
- **lieutenants :** pour chaque Lieutenant ennemi tué, gagnez 10 points.
- **brisé :** si vous avez abattu un Brisé, gagnez 30 points.

Valeurs. Si votre campagne dispose d'un Gardien des Chroniques, ajoutez ce qui suit :

- **Chroniques :** si vous avez fidèlement tenu à jour et conservé les Chroniques jusqu'à la fin de la campagne (c'est-à-dire qu'elles sont arrivées avec vous indemnes à Dague-en-Ciel), gagnez 10 points. En tant que concepteurs du jeu, nous adorerions les lire.

CHAPITRE 11
CHANGER LE JEU

CHANGER LE JEU

À la lecture de ce livre, vous pourriez vous sentir inspiré et souhaiter apporter votre propre touche au jeu, modifier certains de ses mécanismes, ou adapter le jeu à d'autres genres. Le monde de *Band of Blades* est largement ouvert aux contenus additionnels, aux nouvelles idées, voire aux nouvelles règles. En tant que jeu « forgé dans les ténèbres », *Band of Blades* est lui-même très largement inspiré de *Blades in the Dark*, créé par John Harper, et est donc le résultat d'une adaptation de ce type. Ce chapitre vous détaille ce que nous considérons comme certains éléments cruciaux de la conception d'un jeu, afin de vous aider à apporter votre contribution personnelle au jeu.

Le conseil le plus important que nous puissions vous donner, si vous souhaitez modifier le jeu, est de tester la validité de vos idées. Lorsque vous vous lancez, vous ignorez l'étendue de vos lacunes. Tous les éléments de ce jeu sont les produits de multiples cycles de tests et de corrections. Chaque partie-test a été l'occasion de mieux comprendre ce que nous voulions pour le jeu et comment l'obtenir. Créez puis jouez, car un jeu ne se concrétise qu'autour de la table. Le jeu vous montrera ce que vous désirez vraiment et vous laissera expérimenter.

Tout comme la table coopère au cours du jeu pour définir la fiction, discuter de vos créations avec d'autres personnes vous sera très utile. Parfois, ces personnes seront les joueurs de votre groupe. Parfois, il s'agira des membres de l'une des nombreuses communautés en ligne.

Le site *http://bladesinthedark.com* vous propose des liens vers les créations autour de *Blades in the Dark*, vers le site de la communauté, ainsi que vers les autres jeux « forgés dans les ténèbres » (*Forged in the Dark*) qui pourront vous inspirer ou vous fournir des outils pour peaufiner davantage vos créations.

ÉLARGIR LE CADRE

Le moyen le plus facile de personnaliser le jeu est de modifier certains détails déjà présents, pour mettre en avant les récits que vous souhaitez raconter.

EXEMPLE : ORIGINES ALTERNATIVES

Les origines décrites dans ce livre sont conçues pour provoquer des discussions et favoriser l'implication, pas pour mettre un point final à la conversation.

Les origines et la culture sont de vastes sujets. Aucune nation ni tradition ne peuvent se réduire de façon réaliste à quatre traits communs – ce degré d'abstraction n'est nécessaire et valable que pour les besoins du jeu. C'est donc l'un des domaines où vous pouvez le plus aisément laisser libre cours à votre imagination pour modeler le monde et sa fiction, en personnalisant le jeu pour mieux vous l'approprier.

Le monde ne se résume pas aux Royaumes orientaux. D'autres nations existent, chacune avec ses propres cultures et penchants. Vous pourriez décider de créer vos propres origines en décrivant les peuples de ces régions. La Légion se déplaçant à travers l'Aldermark, il serait d'ailleurs logique que quelques braves Aldermanis désirent se joindre à vous. Auquel cas, il vous faudra des traits d'origine pour certains de ces autochtones. Par exemple :

TRAITS D'ORIGINE ALDERMANIE

- **Ingénieux** : cochez un rang supplémentaire de l'action **bricoler** à la création du personnage, jusqu'à un maximum de 2. Certains Aldermanis se consacrent à l'artisanat en tant qu'adeptes de Mattiar le Forgeron (dont certains des jours saints incluent des compétitions d'artisanat), d'autres par tradition familiale. Nul ne peut nier que les Aldermanis sont souvent très habiles à manier des outils, ce qui leur permet de bricoler des solutions improvisées en cas de problème.
- **Chasseur** : cochez un rang supplémentaire de l'action **tirer** à la création du personnage, jusqu'à un maximum de 2. La chasse est considérée comme un moyen de nourrir votre famille ou de montrer votre dévotion envers Gerholtz le Chasseur, et parfois comme un simple sport. L'Aldermark étant une contrée particulièrement giboyeuse, nombre de ses habitants sont d'émérites chasseurs et de redoutables tireurs.
- **Traditionaliste** : cochez 2 px à la fin d'une mission au lieu d'un seul si vous avez mis en avant vos origines. Les Aldermanis sont fiers de leur culture et de leurs valeurs, qu'ils s'efforcent d'incarner. Avec le MJ et les autres joueurs Légionnaires, définissez une liste des traditions locales adaptées à votre campagne.
- **Survivant** : une fois par mission, vous pouvez vous dépasser gratuitement afin d'ignorer vos pénalités de blessures. Les Aldermanis ont subi de plein fouet les guerres récentes. Il s'agit là d'un trait plus récent que les autres qui démontre une évolution dans la culture du pays, désormais influencée par la guerre.

Les origines consistent toujours en quatre traits associés à un avantage mécanique correspondant, dont la puissance est à peu près équivalente à la moitié de celle d'une capacité spéciale ; ceci afin que les origines ne soient pas le facteur dominant du jeu. Trouvez les éléments d'une culture qui vous intéressent, puis faites-en des traits. Notez bien que ces traits n'ont rien de génétique ! Ils sont culturels ou liés au fait de vivre dans une certaine région sur une longue période.

Des traits d'origine bien conçus vous confèrent par exemple un rang supplémentaire dans une action, un bonus de résistance, ou davantage d'équipement sur certaines missions.

Mais l'origine, en elle-même, est un sujet bien plus large. Rien que pour l'Aldermark, il est évident que tous ses habitants ne partagent pas les traits ci-dessus. Comment les clans de cavaliers du camp de Montesoleil, les chasseurs des bois de Duresh et les habitants de Rivecouchant pourraient-ils tous se reconnaître dans ces quatre mêmes traits ? En quoi diffèrent-ils ? Les cavaliers de Montesoleil ne pourraient-ils pas posséder un trait améliorant leur action de **PARCOURIR** ? Ou peut-être un trait leur conférant une monture de qualité ?

Les origines n'ont pas à être contraintes par des frontières géopolitiques. Une entité particulière, comme une congrégation religieuse multinationale, pourrait posséder un ou plusieurs traits en propre, de même que certaines sous-cultures (comme les Aldermanis d'origine panyare en forêt de Duresh).

Nous nous sommes efforcés de créer des traits d'origine offrant de nombreux choix intéressants, et qui ne sont pas liés par un choix trop évident à tel livret de personnage. Il ne nous a toutefois pas été possible de couvrir tous les cas de figure. Si un joueur Légionnaire souhaite incarner un personnage multiculturel, reprenant les traits de diverses cultures, alors il devrait discuter avec le reste du groupe de la façon dont l'éducation de son personnage lui a permis d'acquérir cette combinaison unique de traits. Une discussion sur le multiculturalisme doit avoir lieu. Il ne s'agit pas simplement de choisir deux paires de traits d'origine différente et de faire une note dans la marge du livret. C'est un sujet plus large, qui touche aussi aux conditions pour gagner de l'expérience liées à l'origine, et à la manière dont le personnage devrait être joué par les différents joueurs qui l'incarneront.

Un objectif important à respecter toutefois, est que les joueurs ne choisissent pas des traits provenant de différentes cultures uniquement pour leurs avantages mécaniques. Cela serait néfaste d'une part à l'équilibre des règles, et reviendrait d'autre part à porter tort aux cultures en question.

Mener une discussion pour créer de nouvelles origines personnalisées fait tout à fait partie du jeu. Tout ce qui amène les joueurs à parler de culture, ou les conduit à définir ce que ce terme signifie pour eux, est un moyen de mieux se frotter au système de règles, au monde décrit et à ce concept en général.

Que vous décidiez d'employer la règle optionnelle des *Origines particulières* (page 67), ou que vous preniez le temps avec le reste de votre table de créer des traits d'origine personnalisés (comme ci-contre), cela ne sera qu'une petite partie de la discussion globale, plutôt que d'en être l'alpha et l'oméga. Les cultures et sous-cultures, ainsi que les exceptions dues à une éducation spécifique, sont bien trop nombreuses pour qu'il nous soit possible d'en fournir une liste exhaustive. Voyez cela, non pas simplement comme une permission, mais comme une incitation directe à faire progresser cette discussion en vous basant sur vos propres centres d'intérêt pour certains domaines ou groupes.

Rappelez-vous simplement que la culture et les origines relèvent de l'éducation de votre personnage et de la façon dont ses croyances influent sur son comportement et sur la manière dont il aborde les problèmes. Réfléchissez aux « traits » qui pourraient refléter vos propres origines et votre éducation, et à la façon dont de tels traits pourraient se manifester dans notre monde.

EXEMPLE : NOUVELLES MISSIONS SPÉCIALES

Les missions spéciales détaillées dans ce livre n'ont pas à être les seules que vous proposerez. Les récompenses offertes pour les missions spéciales sont sensiblement le double de celles des missions ordinaires, et le danger associé doit être lui aussi proportionné.

Les missions spéciales tournent habituellement autour de l'un de ces trois thèmes :

- **L'Histoire ancienne :** que s'est-il déroulé ici jadis, qui puisse affecter le cours actuel de la guerre ? Une bataille gigantesque, qui a laissé des armes enfouies ? La mort d'un Élu à cet endroit même au cours d'un épisode de la Guerre des dieux, et l'inhumation de précieux artefacts ? Existe-t-il des trésors depuis longtemps tombés dans l'oubli, ou des temples qui puissent être fouillés pour suppléer aux besoins de la Légion ?
- **L'Histoire récente :** que s'est-il produit quand les forces du Roi des Braises sont arrivées jusqu'ici au cours de leur première offensive vers l'est ? Comment mettre maintenant ce savoir à contribution pour le retourner contre l'ennemi et ses armées de morts-vivants ? Y a-t-il des alliés des morts-vivants à attaquer ? Des événements culturels locaux dont la Légion pourrait bénéficier ? Quel Élu des Royaumes orientaux repose ou est tombé ici, et quelles traces en reste-t-il ?
- **La guerre dans son ensemble :** comment les menaces ou les dangers influent-ils sur le comportement des autochtones ? Comment affectent-ils la faune et la flore locales ?

Les missions spéciales se concentrent sur des récits propres aux lieux dans lesquels elles se déroulent : un lieu de culte important de la région, le camp d'une reine des bandits dans les montagnes toutes proches, une cache d'armes de la Légion datant de l'époque où le pays appartenait à l'Empire. Elles sont l'occasion de mettre en avant certains aspects historiques ou culturels locaux. Ce qui est détaillé dans les descriptions des lieux d'étapes est lié au déroulé de la guerre, mais y rajouter d'autres détails de votre création vous aidera à vous approprier le cadre de votre campagne.

Ainsi, dans le camp de Montesoleil (voir page 395), vous pourriez introduire un rival au commandement de Tsaga, la Dame des chevaux. Peut-être un Seigneur des chevaux rival pense-t-il pouvoir faire mieux qu'elle, et souhaite-t-il la défier pour prendre le contrôle du camp, comme la tradition des clans cavaliers l'y autorisent. Il est parfaitement acceptable d'inventer une coutume locale que la Légion pourra aider à faire respecter ou mettre en valeur, peut-être simplement en menant une expédition jusqu'à un tumulus où repose le dernier chef de la tribu afin d'y récupérer un symbole de pouvoir.

Le plus important est que cette mission spéciale est étroitement liée à l'histoire des Seigneurs des chevaux et de leur peuple. Même si les morts-vivants peuvent toujours venir compliquer les missions spéciales, dans la plupart des cas elles ne sont pas à propos des morts-vivants. Si vous souhaitez créer une mission spéciale mettant spécifiquement en avant les morts-vivants, vous devriez y faire figurer un Brisé ou l'un de ses Lieutenants, *et leurs histoires ou motivations particulières*, pour en faire quelque chose qui compte et lui conférer une saveur spéciale. Détruire un camp de morts-vivants n'est pas une mission spéciale. Mais investir le laboratoire d'horreurs alchimiques de Pestilence, afin de la priver de ses notes au sujet d'un sérum susceptible de lui conférer un avantage sur Tourmente, est digne d'en être une.

EXEMPLE : NOUVELLES RELIQUES

Les **reliques** sont des objets imprégnés du pouvoir d'un Élu, soit que celui-ci leur ait communiqué un peu de son pouvoir mystique, soit qu'il s'agisse littéralement d'un fragment de cet Élu. (Dans ce jeu, les **reliquaires** sont des restes d'Élus alchimiquement préparés pour combattre le pouvoir corrupteur de la non-vie, mais ne sont pas des reliques à proprement parler.) Toutefois, plusieurs missions spéciales ont pour récompense des reliques, et vous pourriez décider de créer une nouvelle relique et de la faire figurer dans une mission.

En règle générale, les reliques devraient avoir une fonction principale, et un coût associé très élevé. Par exemple, la Cloche des lamentations élimine les pouvoirs mystiques dans la zone, mais ne peut servir que deux fois. Tandis que la Chaîne d'éclairs permet à son utilisateur de lancer la foudre, mais en subissant de la corruption. L'effet de chaque relique est unique, et aucune autre ne devrait pouvoir le dupliquer.

Pensez à une divinité spécifique pour déterminer comment telle relique lui est reliée. Ainsi, la Lance arrimante est liée à l'un des dieux jumeaux de l'Aldermark et son pouvoir vient de l'affinité de Gerholtz pour la chasse. Cette arme a été utilisée pour immobiliser une bête géante. La bouture de l'Arbrecœur de la forêt de Talgon est issue du corps du dieu forestier, le Cornu, et transplanté depuis la forêt des Panyars. Ces affinités devraient être mises en avant dans les descriptions et les pouvoirs de chaque relique.

Les reliques brisent les règles naturelles du monde *tout en préservant les thèmes de la fiction*. Vous ne devriez pas créer de relique vous permettant de ressusciter vos Légionnaires ni de potion de guérison magique, car elles seraient en contradiction avec les thèmes fondamentaux de ce jeu. Mais vous pourriez par exemple autoriser la réanimation d'une personne chère pour qu'elle puisse répondre à une question ou deux, au prix de 4 points de corruption... Le coût et les mécanismes que vous donnez aux reliques devraient toujours renforcer les thèmes du jeu.

EXEMPLE : CAMPAGNES À SIX JOUEURS

Par défaut, *Band of Blades* est un jeu conçu pour quatre à cinq joueurs (trois ou quatre joueurs Légionnaires et un MJ). Étendre la campagne à un sixième joueur modifie l'économie du stress, mais cela ne signifie pas qu'il soit impossible de jouer avec un groupe plus nombreux. Vous finirez certainement avec plus de Soldats (les Bleus étant joués plus fréquemment) et votre score final sera plus élevé.

Dans ce cas, le MJ devrait compenser en ajoutant une Élite supplémentaire à chaque unité ennemie au cours des missions. Par ailleurs, le MJ devrait assigner de multiples objectifs à chaque mission, ou du moins des objectifs demandant des actions simultanées pour être remplis (un groupe créant une diversion devant le laboratoire, tandis qu'un autre se glisse à l'intérieur pour le faire sauter). Si vous divisez les joueurs en deux groupes et passez de l'un à l'autre, vous aurez plus d'occasions de permettre à chacun de se mettre en valeur (même si ce n'est que pour échanger quelques répliques bien senties avec un autre Légionnaire).

Avec davantage de joueurs, le Second peut désigner l'un des membres de l'escouade comme chef de mission, avec une autorité limitée à l'escouade elle-même, pour laisser aux Spécialistes une plus grande liberté d'action. Bonne chance !

CRÉER QUELQUE CHOSE DE NEUF

Vous pourriez créer une règle originale pour ajouter un nouvel élément au jeu ou pour souligner quelque chose qui revient souvent dans les aventures de votre Légion.

EXEMPLE : MÉDAILLES

L'un des moyens permettant de renforcer l'aspect militaire de ***Band of Blades*** est de récompenser la bravoure, l'esprit d'initiative ou le sacrifice au cours d'une mission par des médailles. Chaque médaille devrait avoir un nom, un critère d'attribution, ainsi qu'un privilège réservé aux récipiendaires. Il vaut mieux que ces privilèges soient sociaux plutôt que mécaniques.

LE CHÊNE

Vous êtes digne de recevoir la médaille du Chêne lorsque vous subissez une blessure de niveau 3 en protégeant l'un des membres de l'escouade au cours d'une mission principale.

Si les porteurs de cette décoration reçoivent une armure, elle sera toujours de **qualité**, et ont le droit de porter autant de feuilles de chêne en cuivre au col que le nombre de fois où ils ont mérité cette médaille.

L'ÉTOILE DE BRONZE

Vous êtes digne de recevoir l'Étoile de bronze si vous avez fait en sorte qu'une mission soit réussie en DISCIPLINANT l'escouade, après la mort du chef de mission.

Lorsque vous déterminez qui sera le chef d'une mission, les porteurs de l'Étoile de bronze sont traités comme des Officiers. Si plusieurs Officiers ou récipiendaires de cette décoration participent à la même mission, le Second décide qui sera en charge.

L'ÉPÉE DE VAILLANCE

Vous êtes digne de recevoir l'Épée de vaillance si vous abattez un Notoire ou un Lieutenant. Si plusieurs Légionnaires ont participé au combat, le Second désigne celui dont il estime que l'action a été la plus décisive. Cette médaille n'est décernée qu'à des Bleus ou des Soldats.

Les porteurs de l'Épée de vaillance peuvent décider à quelle escouade ils sont rattachés, même contre l'avis du Second.

EXEMPLE : DÉRIVE DE MISSIONS

Si trois escouades sont envoyées en mission, il y a un risque que les défenseurs restants soient débordés par les morts-vivants. Faites un jet de chance pour déterminer ce qu'il en est, avec une base de zéro dé. Ajoutez +1 dé pour chaque escouade complète et indemne présente, et +1 dé si votre Élue participe à la défense du camp.

- **1-3 :** trois morts sont à déplorer parmi les défenseurs, et vous devez sacrifier deux utilisations de vos stocks (**foudre noire**, de **provisions**, de **chevaux** ou de **fournitures religieuses**).
- **4/5 :** deux morts, et vous devez sacrifier deux utilisations de vos stocks (**foudre noire**, de **provisions**, de **chevaux** ou de **fournitures religieuses**).
- **6 :** un mort, et vous devez sacrifier deux utilisations de vos stocks (**foudre noire**, de **provisions**, de **chevaux** ou de **fournitures religieuses**).
- **CRITIQUE :** vous défendez le camp sans subir de perte.

Quand trois missions sont proposées à la Légion au cours de la phase de mission, il peut arriver que l'état-major estime que les récompenses valent les risques encourus, et décide d'accomplir aussi la troisième mission en déployant trois escouades. Par défaut, le jeu ne prévoit pas cette situation, mais si vous décidez ensemble que cela doit se produire, alors cette règle vous donne une façon de procéder.

EXEMPLE : SPÉCIALISATIONS D'ESCOUADE

Chacune des différentes escouades de la Légion possède une histoire et une personnalité qui lui sont propres et est spécialisée sur certains types de mission ou de défis. Quand vous faites **un jet pour l'escouade dans le cadre d'une action de groupe ou d'un jet de chance**, appliquez les règles suivantes :

- **LOUPS ARDENTS :** +1 dé pour les actions désespérées.
- **CORBEAUX MOQUEURS :** +1 dé aux jets de **PARCOURIR** pour rejoindre ou tenir une position.
- **VIPÈRES ASTRALES** : +1 dé si elles affrontent des menaces non-physiques.
- **LIONS FRACASSÉS :** ne sont jamais mis en déroute par la peur ou le moral en berne.
- **HIBOUX FANTÔMES :** +1 dé pour les actions demandant de la discrétion, y compris pour tendre une embuscade.
- **CERFS D'ARGENT :** +1 dé si l'escouade a subi des pertes au cours de la mission.

Ces règles **ne s'appliquent pas pour les jets d'engagement, ni lorsqu'un joueur contrôle un PJ Bleu ou Soldat** (règle du « caporal »). Elles donnent au Second des éléments supplémentaires à prendre en compte pour l'affectation des troupes, et confèrent à chaque escouade une personnalité unique.

CAPACITÉS ET APTITUDES AVANCÉES

Un bon moyen d'élargir le jeu consiste à définir quelques capacités ou moyens d'interagir avec le monde, qui n'entreront en jeu qu'après qu'un personnage a évolué fictionnellement, et suivi un entraînement spécial ou acquis des connaissances particulières. Tous les personnages ne deviennent pas des Miséricordes, mais celui qui le fait pourra accomplir des choses dont les autres sont incapables.

Voici quelques exemples de capacités avancées que les personnages peuvent acquérir au cours du jeu. Vous pourriez ajouter à votre campagne de *Band of Blades* vos propres créations, axées sur les éléments importants de votre propre version du jeu. Mais pour acquérir ces capacités, il doit y avoir des exigences fictionnelles. Il reviendra à votre table d'en discuter et de découvrir en jeu comment les satisfaire. Ces capacités sont un bon moyen d'étoffer et de détailler le cadre tout en répondant à des questions que vous pourriez vous poser. Par exemple : que signifie être un Maître d'armes ? Qu'est-ce qui le distingue des autres soldats et guerriers ?

EXEMPLE : STYLES DE MAÎTRE D'ARMES

Un Maître d'armes est exceptionnellement bien entraîné au maniement de douzaines d'armes différentes, et ses talents martiaux font sa renommée aussi bien au sein qu'en dehors de la Légion. Lorsque vous êtes reconnu et respecté pour votre style martial distinct, vous devenez un Maître d'armes. (Les personnages qui sélectionnent la capacité spéciale *Maître d'armes* gagnent automatiquement ce titre.)

Ceux dont les compétences martiales atteignent ce niveau de virtuosité ont souvent l'occasion d'apprendre des techniques secrètes dont les guerriers ordinaires ne peuvent que rêver. Ces techniques sont transmises de maître à initié, ou parfois découvertes ou redécouvertes par l'expérience et la pratique. Une fois que vous avez été initié à un style particulier, vous pouvez acquérir les capacités spéciales associées – soit dans n'importe quel ordre, soit dans un ordre précis, la capacité de maître venant alors après celle d'adepte.



STYLE BRISE-PIERRE

Une grande voyageuse panyare a séjourné un certain temps dans la Confédération de Royin pour y suivre l'enseignement d'un Maître d'armes local. De retour dans les Royaumes orientaux, elle a démontré qu'elle était capable de fendre de grands rondins de bois d'un seul coup d'épée. Impressionnés par ses nouveaux talents, les autres Panyars lui donnèrent le nom d'exploit de Tonnerre. L'école de cette Maîtresse d'armes accepte des élèves venus de partout, mais seuls les Panyars qui maîtrisent la technique du Coup dévastateur de ce style peuvent prétendre au même nom d'exploit.

Afin de devenir un initié de ce style, le pratiquant doit maîtriser les différentes techniques – que ce soit grâce à un apprentissage direct ou en compulsant des manuels – et pratiquer longuement – en brisant de très nombreuses épées. Vous pouvez gagner l'une et l'autre des capacités suivantes en avancement de Vétéran.

COUP DÉVASTATEUR : lorsque vous vous **dépassez** en maniant une épée, vous pouvez choisir de : *briser une arme – fendre une armure – détruire un objet vulnérable.* Vous accomplissez l'un ou l'autre de ces faits d'armes en plus de votre attaque normale.

DISCERNEMENT : les maîtres de ce style sont connus pour leur capacité à jauger un adversaire d'un seul coup d'œil. Ainsi, en observant son style martial, vous glanez des informations sur son passé, ainsi que ses forces et faiblesses. Lorsque vous consacrez un moment à rechercher un adversaire ou une situation avant un combat, cela compte comme une action de **préparatifs** à votre propre bénéfice.

STYLE DE LA LAME VENGERESSE

Au cours de la Guerre des dieux, un célèbre guerrier de Dar avait croisé le fer avec un Élu, réussissant à lui tenir tête. À la suite de cet extraordinaire exploit, beaucoup avaient recherché son enseignement, mais il n'avait retenu que cinq disciples, qu'il avait alors soumis au même entraînement éprouvant qu'il disait avoir subi de la part d'un autre Élu dans les montagnes de Zemya. Depuis, ceux qui surmontent ces terribles épreuves deviennent des guerriers errants, portant des **reliquaires** à la ceinture, et faisant montre de certaines aptitudes uniques.

Pour découvrir les secrets qui vous permettent d'affronter des adversaires beaucoup plus forts et rapides que vous, vous devez d'abord vous soumettre au même long et cruel entraînement, qui se termine par l'ingestion rituelle d'un reliquaire (ou de son contenu, selon le type), s'étalant sur toute une semaine. Vous pouvez ensuite gagner la capacité spéciale d'adepte en avancement de Vétéran.

Une fois devenu un adepte de ce style, vous devez parvenir à convaincre un Élu de vous montrer comment libérer le véritable potentiel des reliquaires. Vous pouvez alors gagner la capacité spéciale de maître du style en avancement de Vétéran.

[ADEPTE] INCASSABLE : vous avez la maîtrise totale de votre corps, ce qui vous a permis d'atteindre le sommet de votre forme physique – augmentée d'une touche de pouvoir divin. Lorsque vous êtes équipé d'un **reliquaire**, vous pouvez dépenser votre **armure spéciale** pour résister à n'importe quelle conséquence.

[MAÎTRE] LAME DIVINE : vous pouvez dépenser deux utilisations d'un Reliquaire pour vous **dépasser** afin d'augmenter votre effet ; vous avez aussi appris à canaliser les forces divines présentes dans ces restes d'Élus pour rendre vos coups capables d'affecter même les ennemis insubstantiels.

CHANGEMENTS RADICAUX

Band of Blades peut vous sembler étroitement lié à son cadre. Cela est tout à fait exact (et parfaitement voulu), mais rien de vous interdit de changer celui-ci !

EXEMPLE : LA CAMPAGNE

La campagne de l'Aldermark proposée dans ce livre s'accompagne de plusieurs contraintes. Vous faites face à un ennemi particulièrement malveillant et insensible mettant la pression sur la Légion, qui doit reculer jusqu'à sa destination finale. Adapter cela, par exemple au genre de la science-fiction, n'est pas très difficile. Les robots ou les essaims techno-organiques constituent de parfaits ennemis – ces derniers pourraient même être capables de recruter les morts dans leurs forces d'assaut.

Vous pouvez convertir les avancées en sauts supraluminiques et les lieux d'étapes en systèmes planétaires (ou en autres entités spatiales, comme des nébuleuses ou des trous noirs). Réfléchissez à la façon dont les livrets de personnages devraient changer. Votre équipement est-il désormais le type de vaisseau que vous armez ? Utiliseriez-vous l'action parcourir pour piloter un vaisseau, comme vous conduiriez un chariot dans le jeu de base ? L'action tirer s'applique-t-elle à la fois aux blasters et à l'artillerie embarquée ? Ajustez tout cela selon vos besoins.

EXEMPLE : LES BRISÉS

Les Brisés ont des règles assez simples à convertir. Leurs monstres sont avant tout descriptifs, et la moitié de leurs capacités élargissent leurs armées. La majorité des mécaniques qu'ils utilisent sont liées à l'ambiance du jeu. Voici quelques éléments à garder à l'esprit quand vous concevez un nouveau Brisé :

- **Concentrez-vous sur le thème,** c'est-à-dire sur ce que l'ennemi est censé évoquer ou incarner. Par exemple, le thème de Pestilence est l'horreur corporelle. De la même manière, le thème d'un essaim techno-organique pourrait être la perte d'individualité et l'adaptation radicale. Son chef souverain pourrait être une Reine.
- **Gardez les éléments fantastiques ancrés dans le « réel ».** Les morts-vivants ne surgissent pas de nulle part, ils sont créés à partir de cadavres. Souvenez-vous que si les Brisés peuvent plier à leur volonté certaines des règles du monde, ils n'en restent pas moins limités par celles-ci. Utilisez ces limitations comme source d'inspiration. Cela vous aidera à mieux définir le thème, tout en produisant des monstres à la fois raisonnables et faillibles.
- **N'abusez pas des mécanismes de règles.** Ils ne doivent pas avoir tous pour objet d'écraser les PJs et leur unité, mais surtout de produire des confrontations intéressantes et de générer des problèmes complexes. Si vous pénalisez trop la Légion (ou son équivalent dans votre jeu), les capacités des Brisés ne seront plus contrôlables. Le jeu repose sur un équilibre délicat : trop de ressources perdues déclencheront un cercle vicieux qui rendra toute récupération impossible. Les menaces fictionnelles (nuages gazeux, maladies, etc.) peuvent être tout aussi effrayantes qu'un malus de -1 au moral, mais menacent moins cet équilibre.

EXEMPLE : LES ÉLUS

Les Élus n'ont même pas forcément à être des entités vivantes. Mécaniquement, leur rôle est de procurer à la Légion une capacité globale et de générer une mission initiale avec un thème spécifique. Un vaisseau ou un certain type d'équipage peuvent remplir la même fonction. De même, les faveurs peuvent être converties en points d'expérience ou être basées sur un idéal partagé par tout le groupe. Ne vous sentez pas limité par le style du jeu.



INDEX

A

Action, 12
    liste d', 70-71
    liste des ~ de Spécialiste, 72
    sélection des, 268-269
Actions de campagne, 136-138, 254
Action de groupe, 222, 226
Avancée, 119
Ambidextrie, 96
Alchimiste, 139
    exemple d', 141
Alchimie, 366
    alchimie médicale orite 76
    bandoulière alchimique, 76
Aldermark/Aldermani, 364, 370
    bataille de l', 354
    conquête de l', 354
    divinités de l', 371
    noms de l', 364
    traits d'origine de l', 434
Ancrer, 72, 298
Andrastus, Principautés d', 365
Arbrecœur. *Voir* Forêt de Talgon
Argent, 200
Armes de siège, 140
    score final et, 430
Armure, 42, 74
    bouclier, 75
    lourde, 74
    spéciale, 42
Artisan, 65
Assaut, Mission d', 214, 216, 316
    tableau, 312
    questions d'engagement pour les, 131
Attaché, 84

B

Barrak, mines de, 387-389
Barta/Bartan, 62, 356
    noms, 63, 356
    traits d'origine de, 63, 357
Bhed, le Loup, 200
Blessure, 38-39
    menace et, 228-229
    repos et récupération, 138
Bleu, 4, 60, 98-102
    escouade et, 129
    promotion du, 101
Boucher, 5, 202-209
    autres Brisés et, 209
    Capacités de Brisé et, 204-205
    Élues et, 209
    Roi des Braises et, 209
Bouffer du fer, chier des clous, 106
Bourrasque Noire Pourrissante, 192
Bricoler, 70, 274
    recueillir des informations et, 47
Brisement, 184
    premier, 354
    grande, 355
Brisés, les, 5, 157, 185
    à propos des, 184
    création initiale 185
    abattre un, 210-211
    terrassé, 429
Brûlés, 198

C

Campagne, Phase de, 11, 253-254 et *voir*
Capacités
    spéciales
        Éclaireur, 92-93
        Officier, 88-89
        Roc, 80-81
        Sniper, 96-97
        Toubib, 84-85
    standard, 77
    de vétéran, 77
    de Brisée, 188-189, 196-197, 204-205
    d'Élue, 166-167, 172-173, 178-179
Caractéristique, 13
Carogne, La, 200
Cavalerie, 107
Cerfs d'argent, les, 129, 439
Chance de tous les diables, Une, 100
Chance, Jet de 10, 44-45

Changer le jeu, 433
Charroi, 140
Chaussée haute, 418-421
Chevaliers du Chêne noir, les, 207
Chevaux, 140
Chimère, 200
Chimiste, 84
Chroniques, 144, 353, 431
Combattre, 71, 276
Commandant, le, 114, 116-123
    avancée et, 119
    responsabilités du, 118
    préparation initiale du, 117
    rens et, 122-123
    étapes et, 120
    missions et, 121, 216
    pression et, 119
    temps et, 118
Commander de l'avant, 88
Comme le vent, 92
Commission à long terme
    réseau d'espions et, 150
    commission simple et, 154
Complications. *Voir* Conséquences
Comptabilité, 11, 249, 251
Compteur, 18
    d'alchimie, 366
    cocher un, 335
    de course, 19
    de danger, 19
    liés, 19
    de mission, 20
    de progression, 18-21
    de menace, 20
    de temps, 118
Conséquences, 36-39, 271, 325
    armure et, 42
    résistance et, 40
Contacts, 72, 299
Contre les ténèbres, 81
Coopération, 222-224
    assister, 222
    escouades et, 226-227
    mener une action de groupe, 222
    préparatifs, 223
    protéger, 224
Corbeaux moqueurs, les, 128, 439
Corruption, 16, 36
    grave, 36
    mineure, 36
Coup de pouce. *Voir* actions de campagne
Coups durs, 100
Couverture, Tir de, 97
Création des personnages, 60
    genres et, 61
    livret de personnage et, 60
    noms, 62
    rangs d'actions et, 67
    résumé de la, 68
    sélection des origines de votre, 62
Corbeaux, 190
Cornue, la, 5, 170-175
    Capacités d'Élue de, 172-173
    Pestilence et, 193
    Tourmente et, 201
    Boucher et, 209
    mission initiale, 174-175
Cracheurs, 191
Cuisine maison, 101
Cultures occidentales
    Aldermark. *Voir* Aldermark
    Dar. *Voir* Dar

D

Dague-en-Ciel, Forteresse de, 426-429
Dar, 364
Démolir, 71, 278
Démolisseur, 208
Dépasser (se), 14, 25, 31
De pied en cap, 106
Dernière vague, la, 429
Détermination, 13, 40
Dévoreurs, 199
Dieux, 158
Diriger, 70, 280
Discipliner, 70, 282
    recueillir des information et, 47
Docteur, Le, 192
Docteur miracle, 84
Duresh, Bois de, 398-401

E

Échelle, 30-31, 226-227
Éclaireur, livret de personnage, 4, 60, 90-93
Effet, 30-33
définir l', 34-35
échanger la position pour l', 32
évaluer les facteurs d', 30-31
facteurs dominants de l', 31
réduit, 36
Efficacité, 30, 228
Elia, la Malédiction contagieuse, 200
Élite, capacités, 77
Élus, 5, 159
changer d', 57
création d', 160
miracle accomplis par, 163
progression et, 57
score final et, 430
sélectionner votre, 160
tuer, 210-211
Émaciés, les, 206
Embuscade, 96
Encoches, 96
Endurci, 77
Engagement, jet d', 10, 130, 218-219
questions du, 130-131
renseignements et, 120
résultats et, 132
En sortir vivant, 100
Entraînement de spécialiste, 107
Équipement 74-75
Espions, 152-153
Escouade, 128-129, 226-227
coopération et, 226-227
action de groupe et, 222-223, 226
spécialisation, 439
Étapes, 120, 369. *Voir* également étapes spécifiques
États
souillure, 16
trauma, 15
Ettenmark, Champs d', 355

F

Faveur, 160-161
progression d'Élu et, 57
missions et, 315
Fiction prime, la, 264-265
Flashbacks, 220-221
Fort Calisco, 414-417
Foudre noire, 74, 140
règles de la, 140
Fournitures religieuses, 140
Front de l'Ouest, 374-377

G

Gardien des Chroniques, le, 4, 115, 142-147
histoire et, 146-147
préparation initiale de l', 143
responsabilités de l', 144
scènes de Retour au camp et, 145
Gerholtz, 371
Grâce féline, 92
Grade, 68
Guerre des dieux, la, 354
Grandes bêtes, 352, 371
Grenadier, 107
Gueule, la, 422-425

H

Hellenwald. *Voir* Bois de Duresh
Hérissé, 207
Hiboux fantômes, 129, 439
Histoire de la Légion. *Voir* Gardien des Chroniques
Horreurs, 191
Hurleur, 192

I

Increvable, 106
Infiltré, 92
Infirmerie de campagne, 84
Influencer, 71, 284
recueillir des informations et, 47
Irag, l'Écorché, 208

J

Jet d'action, 10, 12, 22
contrôlé, 27
déclencher le, 266-267
dés bonus et, 24-25
désespéré, 27
position et, 23
résumé du, 28
risqué, 27
Jeu libre, 255
… Jusqu'au bout des ongles, 100

K

Kalver, 208

L

Légion, la, 353
escouades de, 128-129
fondation de, 354
histoire de la Légion. *Voir* Gardien des Chroniques
Limiers, 206
Lions fracassés, 129, 436
Logistiques, Missions, 214, 216, 319
tableau, 312
questions d'engagement des, 131
Longue route, la, 382-385
Loups ardents, les, 128, 439
Lugos, l'Assassin mécanoïde, 192

M

Machine de guerre, 80
Maître d'armes, 80
capacités avancées du, 440-441
style lame vengeresse du, 441
style fend-la-pierre du, 441
Maître des espions, 115, 148-155
déployer des espions, 154-155
espions et, 152-153
réseau du, 150-151
responsabilités du, 150
Mangeur, 208
Mattiar, 371
Maudit, 198
Médailles, 438
Menace, 30, 228
Meneur de jeu (MJ)
bonnes pratiques du, 338-340
générateur de missions aléatoire, 314
mauvaises habitudes du, 342-345
responsabilités du, 311
tableau des missions et, 312
Mihkin, le Général sombre , 208
Miséricordes, 139, 367
Missions, 214, 312
assaut. *Voir* Assaut
augmentation des, 155
de dénouement, 428
focus, 122
génération de, 314
logistiques. *Voir* Logistiques
pénalités de, 323
phases de, 11, 212-215
principale, 6, 214, 216
de reconnaissance. *Voir* Reconnaissance
religieuses. *Voir* Religieuses
récompenses de, 322
secondaire, 216
sélection des, 121, 216
spéciales. *Voir* Missions spéciales
vitales, 215
Mission avant tout, La, 88
Montesoleil, Camp de, 394-397
Moral
score final du, 428
coup de pouce au quartier libre, 137
Second et, 126
Mort, 41, 323
démembrement et, 39
Mort écarlate, 97
Morts-vivants, 182-183

N

Noms, 62
Bartan, 63
Orite, 64
Panyar, 65
Zemyati, 66
Nyx, 360

O

Obéissance aveugle, 88
Obstacles, 320-321
Officier, 4, 60, 86-89
  École d'officiers, 89
Ogier, le Garde de braises, 200
Œil unique, 96
Opérer, 72, 300
Origines, 62
  alternatives, 433
  options uniques pour les, 67
Or/Orite, 64, 358
  alchimie, sciences en pays d', 76, 358
  noms, 64
  traits d'origine, 64, 359
Ouvriers, 139
  dénouement, 430

P

Pacte avec le Diable, 25
Panya/Panyar, 62, 65, 360-361
  noms, 65, 360
  traits d'origine, 65, 361
Paquetage, 73
Parcourir, 70, 286
Pas aujourd'hui, 84
Passe des Pendus, la, 390-393
Personnage. *Voir* également Personnage joueur
  limites de progression et, 57
  progression et, 56-57
Personnel non-Légionnaire, 139
Perspicacité, 13, 40
Pestilence, 5, 186-193
Phase de campagne 11, 253-254
  actions de la, 136-138
  actions du Maître des espions pendant la, 154-155
  actions du Quartier-maître pendant la, 136-138
  avancée/avancer durant la, 119
  exemple de, 256-260
  générer de nouvelles missions et, 261
  jeu libre pendant, 255
  le temps passe pendant la, 11, 254
  résumé de la, 261
Phase de mission, 11, 212-215
  comptabilité de la, 249
  coopération durant la, 222-223
  exemple de, 232-247
  jet d'engagement de la, 218-219
  missions secondaires et, 249
  résumé de la, 251
  Retour au camp, 250-251
Pistolero, 96
Plainevast, 378-381
Planques, 72, 301
Plus jamais un Bleu, 101
Points d'expérience (px), 56, 133
Position, 23
  définir la, 34-35
  désespérée, 23, 27
  échanger pour l'effet, 32
Premiers soins, 84
Pression, 119, 323. *Voir* également Moral ; Stress
Principale, Mission, 6, 132
Progression des personnages, 56-57
  limites de progression du, 57
Projet à long terme, 138
  compteurs et, 20
Promotion, 109-111
  capacités de Bleu et, 101
  Élue et, 57
  exemples de, 111
  limites d'avancement des, 110
Prouesse, 13, 40
Provisions, 140
Putrides, 190
Px. *Voir* Points d'expérience

Q

Quartier libre, 137
Quartier-maître, 4, 114, 134-141
  actions de campagne du, 136-138
  configuration initiale du, 135
  réserves et, 136, 139-140
  responsabilités du, 136

R

Rechercher, 70, 288
recueillir des informations et, 47
Reconnaissance, mission de, 214, 216, 317
questions d'engagement pour les, 131
tableau, 312
Reconnaître, action, 71, 290
recueillir des informations et, 47
Recrutement, 138
Recueillir des informations, 46-47
Religieuses, Fournitures, 140
Religieuses, Missions, 214, 216, 318
tableau, 313
questions de jet d'engagement pour les, 131
Reliques, 158
score final pour les, 431
Rempart, 80
Renforts, 80
Rens et Renseignement, 120-122
Repos et récupération, 138
Réseau d'espions, 150-151
Réserves, 136
Résistance, jet de, 10, 13, 40-41
Ressources
acquérir des, 137
coup de pouce et, 137
Retour au camp, scène de, 145, 250
Rien qu'un môme, 100
Rivecouchant, Cité de, 406-409
Rivelevant, Cité de, 410-413
Roc, 4, 60, 78-81
Roi des Braises, le, 184, 354
Boucher et le, 209
Pestilence et le, 193
Tourmente et le, 201
Royaumes orientaux, les
cultures des, 356-363
Royin, Confédération de, 365
conquête de, 354

S

Sacs-de-tripes, 191
Sans-cœur, 207
Score final 430-431
Second, 4, 114, 124-133
expérience et, 133
jet d'engagement, 130-132
moral et, 126
préparation initiale du, 125
responsabilités du, 126
suivi des troupes par le, 127
Secondaires, Missions, 11, 249
px, 56
résultats des, 132
Session, 6
Shreya, 5, 165-169
Capacités d'Élue de, 166-167
Boucher et, 209
mission initiale, 168-169
Pestilence et, 193
Tourmente et, 201
Sixième sens, 92
Sniper, 4, 60, 94-97
Soldat, 4, 60, 104-108
promotion du, 109
Sorcières d'ombre, 199
Souillure, 16
niveaux de, 16
stigmates de, 16
Soutien logistique, 88
Soutien moral, 85
Spéciales, missions, 121, 215
par étape. Voir étapes spécifiques
renseignement et, 122
score final et, 430
Spécialiste, 4
actions de, 12, 72, 297
ancrer, 299
contacts, 300
création du, 59
planques, 303
opérer, 301
prérequis, 315
tisser, 304
tripes, 302
viser, 298

Spectral, 92
Stratège, 89
Stress, 14
Structure du jeu, 11. Voir également Retour au Camp ; Phase de campagne ; Phase finale ; Phase de mission
Succès, 9
Sympathiser, 70, 292
    recueillir des informations et, 47
Suivi des troupes 127
Sur la brèche, 106
Survivant, 77

T

Tacticien, 88
Talgon, Forêt de, 402-405
Tantarus, Empereur, 354
Temps/compteur. Voir Compteurs
Tenace, 80
Tir de couverture, 97
Tirer, 71, 294
    recueillir des informations et, 47
Tireur d'élite, 96
Tisser, 72, 302
Toubib, 4, 60, 82-85
Touche-à-tout, 101
Toujours prêt, 92
Tourmente, 5, 194-201
Traits
    jet de chance et, 44-45
Traits d'origine, 62, 63-66, 67
    aldermanie, 434
    bartane, 63, 357
    orite, 64, 359
    panyare, 65, 361
    zemyatie, 66, 363
Transformés, 199
Trauma, 15
    progression et, 56
    états traumatiques, 15
Tripes, 72, 303
Trompe-la-mort, 93

V

Vieil Empire, 353
    histoire du, 354-355
Vigoureux, 81
Viktoria Karhowl, 192
Vipères astrales, les, 128, 439
Viser, 72, 304
Vitale, Mission, 215
Vlaisim. *Voir* Boucher
Volonté de fer, 106

Z

Zemya/Zemyati, 62, 66, 362-363
    traits d'origine, 66, 363
    noms, 66, 362
Zenya, la Flèche sable, 208
Zora, 5, 176-181
    capacités d'Élue de, 178-179
    Boucher et, 209
    mission initiale, 180-181
    Pestilence et, 193
    Tourmente et, 201



CHRONIQUES

Achevé d'imprimer en mai 2020 dans l'Union Européenne - Dépot légal mai 2020.

A MARCHE FORCEE
VERS LA FORTERESSE DE DAGUE-EN-CIEL

Après une terrible défaite face aux armées des morts-vivants, la Légion est contrainte à la retraite. Vous êtes les derniers survivants de cette célèbre troupe de mercenaires ; les liens qui vous unissent ont été forgés dans les ténèbres et trempés dans la sueur et le sang.

Mais le temps vous est compté. Les troupes invincibles du Roi des Braises balayent tout sur leur passage. Légionnaires ! Vous devez rejoindre Dague-en-Ciel avant d'être rattrapés ou cernés par les morts-vivants, quel qu'en soit le prix. Les marches forcées succéderont aux offensives désespérées, les choix hasardeux aux paris les plus audacieux, alors que chaque instant qui passe vous rapproche de votre fin…

Avez-vous en vous-même assez de ruse, d'énergie et d'endurance pour échapper aux hordes innombrables de la non-vie ? Ou bien votre troupe de fines lames finira-t-elle écrasée sous le poing d'acier du Roi des Braises ? Pour le découvrir, jouez à *Band of Blades*, un jeu de rôle autonome de fantasy militaire sombre « forgé dans les ténèbres ».

***Band of Blades* contient toutes les règles nécessaires pour ce faire. Vous trouverez dans ce volume :**

- **Une structure de jeu explicite, alternant les missions au cours desquelles vous affronterez le danger immédiat avec des phases où vous déciderez de la stratégie globale de la Légion ;**
- **Les portraits de quatre peuples, courageux et imparfaits, cherchant tous à survivre au jour le jour aux horreurs déchaînées par le Roi des Braises ;**
- **Des livrets de Bleus, de Soldats et de cinq types de Spécialistes différents, que vous créerez au fur et à mesure des besoins en fonction des pertes subies ;**
- **Des Rôles de Légion pour tous les joueurs : le Commandant décide des missions prioritaires, le Second gère les effectifs et le Quartier-maître les ressources matérielles, le Maître des espions analyse le renseignement remontant du terrain, le Gardien des Chroniques préserve la mémoire et les valeurs de la Légion ;**
- **La description de trois Élues – des humaines investies de pouvoirs divins, chacune dotée de ses propres talents ; et de trois Brisés, d'anciens Élus que le Roi des Braises a vaincus et soumis à sa volonté ;**
- **Des règles de progression tout au long de votre campagne, tant pour les Légionnaires que pour l'acquisition de nouveaux équipements ou capacités au profit de l'unité.**

Rejoignez nos rangs sur la route de Dague-en-Ciel. Nos effectifs sont clairsemés, nos vivres s'épuisent et chaque mission peut s'avérer mortelle – mais s'il subsiste un ultime espoir, une seule chance de renverser le cours de la guerre, c'est bien cette troupe ensanglantée, cette bande d'intrépides guerriers qui l'incarne !

9 791090 692657

ISBN 979-10-90692-65-7 • 38 €

FORGED IN THE DARK
BLADESINTHEDARK.COM

500 NUANCES DE GEEK .FR

WWW.500NUANCESDEGEEK.FR