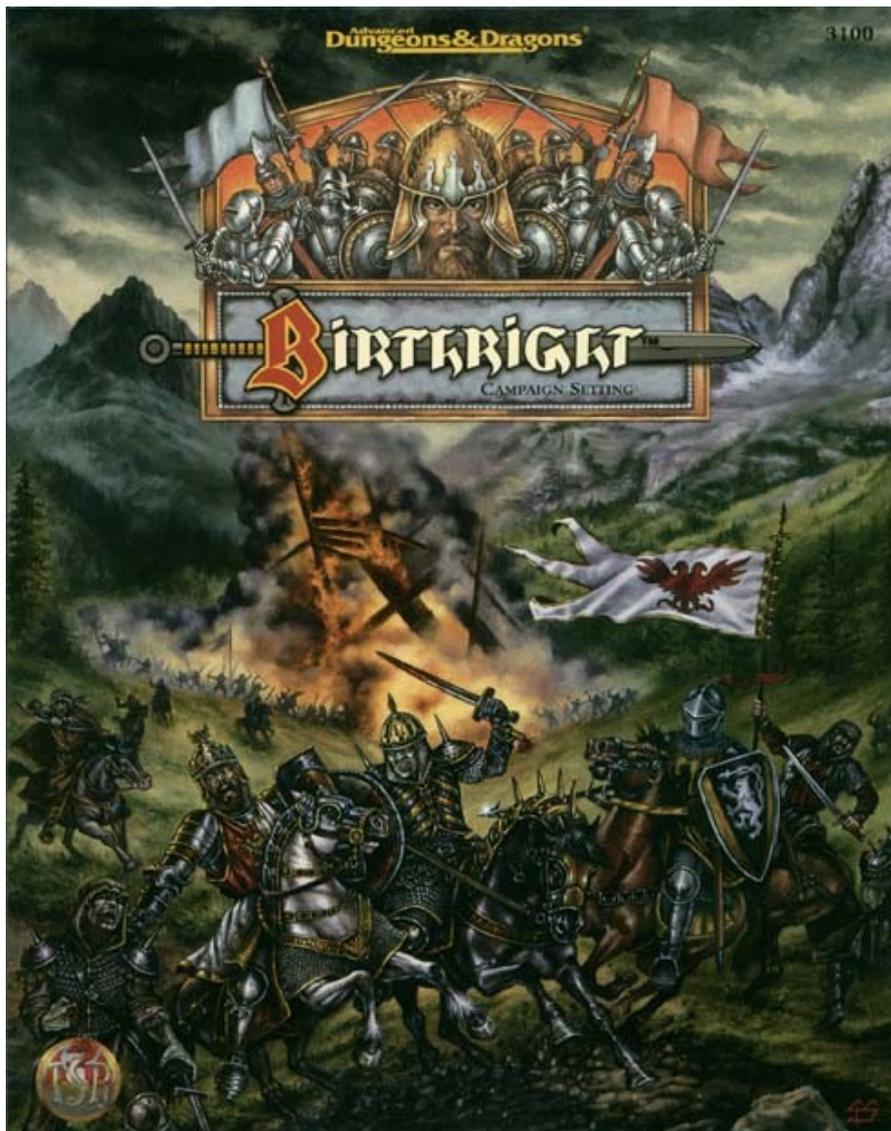


Campagne



J'avais toujours rêvé de faire jouer une campagne où les joueurs incarneraient des seigneurs de petits domaines ou même de royaumes entiers et qui devraient gérer la politique, l'économie de leurs possessions, mener leurs troupes pour défendre leurs possessions et en conquérir d'autres, en plus de leurs aventures plus classiques. En bref, je désirais ajouter à leurs personnages le rôle de chef d'état avec tous les avantages mais aussi les tracasseries qui s'y attachent.

J'avais pu expérimenter cela lors d'une campagne précédente dans un monde de mon invention où les personnages faisaient partie de la famille régnante d'un empire humain. Cependant, je n'avais aucune règle spécifique pour la gestion de l'empire et j'avais mis cet aspect de côté. J'avais simplement utilisé le système du jeu Wars, édité par TSR dans le monde de Greyhawk, que j'avais adapté à ma carte pour une guerre déclenchée à la fin de la campagne.



Je découvris la boîte Birthright à sa sortie en 1995 et je fût de suite enthousiasmé et décidai de l'utiliser.

La boîte de base contient :

- 1 livret de 96 pages « Ruins of empire » décrivant, données techniques à l'appui, une région de ce nouveau monde, Anuire, dont la civilisation est proche de celle de l'Europe de la Renaissance. Une aventure d'introduction est incluse.
- 1 livret de 32 pages « Atlas of Cérilia » survolant la géographie et l'histoire du continent.
- 1 livret de 96 pages « Rulebook » avec les règles de gestion de royaume, de bataille, sur les scions (nous y reviendrons), les données techniques sur les races, les classes, les panthéons, la magie de royaume et de bataille, de nouvelles compétences et équipements.
- 2 cartes, une du continent de Cérilia et une plus détaillée pour Anuire.
- 1 écran.
- 1 plan de jeu pour simuler les batailles.
- 112 cartes d'unités.
- 12 fiches d'aides de jeu diverses et de descriptions des seigneurs monstrueux.

Bien que le monde ne soit pas particulièrement original, il reprend les principales races d'AD&D plus des nations humaines proches des vikings, de l'Allemagne médiévale, de l'Europe de la Renaissance, des tartares et des arabes des mille et une nuits, plusieurs aspects apportent des nouveautés. Le principal est celui des lignées.

Lors d'une énorme bataille entre les forces du bien et celles suivant le dieu du mal Azraï, les dieux se sont sacrifiés pour détruire ce dernier. Une explosion de puissance divine s'en suivit qui toucha tous les survivants sur le champ de bataille. Ces êtres des différentes races reçurent une parcelle plus ou moins importante de l'essence divine. Cela leur donna des pouvoirs magiques et un lien avec la terre de Cérilia qui permet aujourd'hui à chaque seigneur de gérer son domaine de façon quasi symbiotique. En effet, les survivants eurent des descendants qui sont les scions avec du sang divin. Les personnages peuvent incarner un scion, ceux qui ne le font pas ont un bonus aux points d'expérience. Les êtres avec du sang dérivant du dieu du mal finissent par se transformer en abominations aux terribles pouvoirs et sont les principaux adversaires des personnages.

Plus cette lignée est forte (elle est mesurée en points) plus le récipient possède des pouvoirs et plus fort il sera en tant que régent.

Les règles permettent de jouer des princes de guildes, des seigneurs terriens, des chefs d'Eglise et même des mages contrôlant la magie environnante de Cérilia qui donne accès à des sorts affectant

des pays entiers. Les seigneurs reçoivent des points de régence chaque tour en fonction de l'importance de leur domaine et de leur lignée et ont des recettes et des dépenses à gérer. Différentes actions sont prévues et décrites en termes de jeu, de l'amélioration de son domaine à l'espionnage en passant par la diplomatie. Les domaines sont divisés en province qui contiennent des guildes, temples, lois et un niveau de magie. Tout cela permet de simuler l'interaction des domaines de manière satisfaisante et n'est pas trop lourd si on se concentre sur une région de 3-4 seigneuries. Par contre, le système de batailles utilisant les cartes d'unités s'avère trop simpliste, pas assez souple et la magie peut y prendre une importance bien trop grande à mon avis. La magie de royaume est elle particulièrement réussie. Quel plaisir par exemple, de pouvoir en tant que sorcier, créer une tour de cristal suspendu dans les airs pour en faire son repaire grâce à un sortilège accessible aux seuls seigneurs mages.

Je décidais de centrer ma campagne sur l'est d'Anuire près de terres sauvages et de Gorgon un demi frère bâtard du premier empereur devenu une abomination immortelle commandant à des hordes de gobelins, nains et humains mauvais. Deux joueurs désiraient garder leurs personnages de la précédente campagne mais voulaient aussi être seigneur d'une terre. Il s'agissait d'un guerrier et d'un magicien de niveau 10 environ. Le guerrier, Agravin des hauts du Nord, participa à des épreuves à l'occasion de l'abdication de la régente de Coeranys et fut investi du titre de comte suite à sa victoire. Quant au magicien, il s'attaqua à « Celui qui n'a pas d'yeux » un sorcier maléfique ayant sa tour et des sources magiques dans les 5 Pics une terre sans foi ni loi du nord. Ce seigneur étant le dernier de sa lignée, le personnage Gendar hérita des sources et se lança dans une conquête des terres. Les autres joueurs créèrent des personnages au niveau 3 : un prêtre de Cuiracén régent de Mhorried un duché plutôt bon chaotique, un paladin d'Haelyn son frère, un prêtre d'Avanalaë dirigeant l'Eglise de sa déesse en Anuire oriental, une prêtresse de Sarimie non régente mais possédant elle aussi une lignée. Au final tous les personnages avaient du sang divin et 4 sur 6 avaient un domaine, ce qui ne faciliterait pas toujours leur réunion lors d'aventures communes mais cela les impliquerait plus facilement dans les événements politiques, religieux ou autres à l'échelle d'Anuire. L'histoire de Cérilia serait marquée par les actions de ces héros...