

DIEUX ENNEMIS



UN JEU DE JOHN WICK

LE CRÉATEUR DU LIVRE DES 5 ANNEAUX & SECRETS DE LA 7E MER

LIVRET DES HÉROS

La création de personnage	4
Améliorer son héros	14
Les risques	16
Prendre des risques	16
<i>Dévotion et Hubris</i>	17
<i>Les dés-avantages</i>	18
<i>La difficulté des risques</i>	20
<i>Les oppositions</i>	20
Violence	21
<i>Phases de Combat</i>	22
<i>Détails du combat</i>	25
Affrontement non-violent	26
Autres dégâts	27
Feuilles de personnage	30

LIVRET DES DIEUX

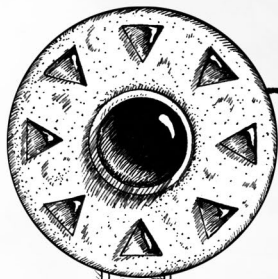
Dévotion et divinité	2
Domaine	2
Inspiration divine	6
Miracles, malédictions et bénédictions	6
Rangs de foi	10
Le Panthéon	13
Falvren Dyr (Champs de batailles) ..	14
Aelon Valeron (Artisanat)	16
Ashalim Avendi (Fortune)	19
Manna Renay (Foyer)	21
Jonan Drax (Justice)	23
Talia Yvarai (Amour)	25
Tyane Bran (Sagesse)	27
Uhmume, le seigneur de la Mort	29
Les dieux dans le Monde	30
Feuille de dieu	32

LIVRET DES SECRETS

Les dieux déchus	2
Ikhalu	3
Malh	5
Aphil	9
Sorcel Shem	11
Le Monde	12
Atlas du Monde	15
L'Immensité de Givre	15
Durkavis	16
<i>Le Norient</i>	16
<i>Fangh</i>	16
<i>Sadrhan</i>	17
<i>Les îles de Fardhos</i>	18
<i>Les Riches-Terres</i>	19
<i>Tiranath</i>	19
<i>Solenia</i>	20
<i>Les Marches orientales</i>	21
<i>Yerval</i>	22
<i>Nerseth et Lerseth</i>	22
<i>L'Union trajadhe</i>	23
<i>Sarkhenia</i>	23
<i>Isephed</i>	24
<i>L'île d'Efsareth</i>	24
<i>Mersegon</i>	25
<i>Arshkral</i>	26
<i>Drekland</i>	27
Svakvis	28
<i>Les Nordiennes</i>	28
<i>Aman</i>	28
<i>L'île de Rormah et Selborn</i>	29
<i>Efrys</i>	30
<i>Enrith</i>	30
<i>Dersinya</i>	31
<i>L'Archipel des Brisées</i>	31

LIVRET DES AVENTURES

Les scénarios	2
Pièrdéb	6
Le réveil du Béhémoth	7
L'anneau de pouvoir	16
Les méandres du temps	24



LIVRET DES AVENTURES



LES SCÉNARIOS

Nos scénarios de *Dieux ennemis* sont organisés autour de huit thèmes. L'ordre de ces huit éléments varie pour s'adapter à la structure de présentation la plus adaptée à l'aventure concernée. Afin de faciliter l'usage en cours de partie, chaque élément fait l'objet d'une page ou d'une double page distincte. Lorsque chaque élément est traité en une page, la durée moyenne du scénario est d'une séance d'environ quatre heures.

Ces huit éléments sont :

- ✧ **Préambule** : les grandes lignes et les enjeux du scénario. Cela donne au meneur de jeu un aperçu global de la situation dans laquelle interviendront les héros.
- ✧ **Introduction** : le début de l'histoire. Elle permet de plonger les héros dans l'aventure.
- ✧ **Adversaire(s)** : des opposants aux héros. Il peut s'agir de monstres ou de héros de dieux déchus, mais aussi de personnages plus ordinaires susceptibles de leur compliquer la tâche ou de s'opposer à leurs desseins.
- ✧ **Difficulté(s)** : une ou des menaces qui guettent les héros, risques à gérer, épreuves à franchir, etc.
- ✧ **Exploration** : un ou des endroits-clés du scénario. Il peut s'agir de lieux, bâtiments, pièces, etc.
- ✧ **Investigation** : des renseignements que les héros doivent collecter pour comprendre la situation et relever les enjeux de l'aventure. Les principaux moyens pour obtenir ces explications sont fournis.
- ✧ **Communication** : des relations avec d'autres personnages à gérer. Il peut s'agir de protagonistes qui se tiendront durablement à leurs côtés ou tout simplement qui peuvent apporter une aide, un conseil ou une information utile. Parfois, ils sont hostiles.
- ✧ **Fin** : les pistes permettant aux héros de conclure de manière heureuse l'aventure. Les éventuels dilemmes et perspectives sont également abordés.

Ces éléments constituent les repères d'un scénario de *Dieux ennemis*. Il vous revient de les organiser et de leur donner vie en fonction des agissements des héros : à les mettre en scène, à l'instar d'un réalisateur de film – si ce n'est que les actions des personnages ne sont connues que sur l'instant où elles se produisent ! Parfois certains éléments ne seront pas utilisés : ne cherchez pas à les exploiter à tout prix – si le déroulement de l'histoire ne les intègre pas naturellement, n'hésitez pas à les laisser de côté. D'autre fois, il vous faudra improviser, modifier des éléments, voire en inventer : pour vous aider à y voir clair, réfléchissez brièvement au comportement logique des protagonistes de l'aventure et vous retombez facilement sur vos pieds. Un même scénario, joué par deux groupes distincts, peut donc donner des aventures bien différentes. C'est toute la richesse et l'intérêt du jeu de rôle !

AVEC IMAGIA

Cette structure en 8 éléments présente un intérêt supplémentaire : elle permet un mode simple, rapide et efficace de création de scénarios à l'aide d'*Imagia*, notre paquet de 50 cartes pour tous jeux de rôle. Prenez une feuille et tracez-y un trait vertical et trois traits verticaux de manière à obtenir huit cases. Notez Préambule, Introduction, Adversaire(s), Difficulté(s), Exploration, Investigation, Communication ou Fin dans chacune d'elle. Piochez huit cartes *Imagia* et posez-en une dans chaque case. Interprétez ce tirage pour en faire une histoire !

L'ARGENT ET L'ÉQUIPEMENT

Le traj est la monnaie la plus courante. Il s'agit d'une pièce d'argent.

Dans le Norient, on trouve aussi des pièces percées : il s'agit d'un disque de jade percé en son centre. 2 traj valent une pièce percée.

L'enrithor est utilisé en Enrith et en Efrys. Il s'agit d'une pièce d'or. Ces deux nations ne commercent pas avec l'extérieur, il n'y a donc pas de taux de conversion mais s'il y en avait un, 1 enrithor vaudrait 12 traj.

L'ARGENT EN POCHE

Au début du premier scénario, faites effectuer un jet de la plus Dévotion de son personnage à chaque joueur. Il représente les dernières recettes du héros – en louant son épée pour un adepte de Falvren Dyr, en travaillant chez un artisan pour un adepte d'Aelon Valeron, en délestant un marchand de sa bourse pour un adepte d'Ashalim Avendi, etc. Le personnage possède (nombre de succès obtenus) x 5 traj. Ce pécule fluctue ensuite au gré des aventures. Si un laps de temps s'écoule entre deux scénarios, remettez les compteurs à 0 : nouveau jet de Dévotion et nouveau départ avec (nombre de succès obtenus) x 5 traj. Si le personnage possédait une fortune conséquente, définissez avec lui ce qu'elle est devenue – volée, perdue au jeu, donnée à un temple, offerte à des nécessiteux, etc.

OBJETS ET SERVICES

La liste d'équipement qui suit ne peut en aucun cas être exhaustive. Vous trouverez ici des exemples qui pourront vous aider à improviser et à inventer vous-même les objets dont vos PJ auront besoin. Certains prix sont inférieurs à un traj : dans ce cas, le troc est plus pratiqué que la monnaie (ou il faut acheter plus d'un exemplaire de l'objet, car il n'existe pas de « petite monnaie »).

Au début du premier scénario, accordez-vous avec chaque joueur sur l'équipement raisonnable qu'il possède, dans la limite de ce qu'il peut porter sur lui.