

Feondas

Une aide de jeu pour les Ombres d'Esteren, par Arthus



Aide de jeu non-officielle pour les Ombres d'Esteren créée par Arthus. Utilise des contenus protégés par la propriété intellectuelle © Agate RPG, 2010, avec l'aimable permission de l'éditeur dans le cadre de la licence CUVOE. <http://www.esteren.org>

Illustrations issues de la Bibliothèque virtuelle des Mac Lyr: https://docs.google.com/folderview?id=0B_Y7DwlQUxeBX29ZdVBLRzM2M2c

Avant-propos

Certains auraient l'apparence d'énormes loups, d'autres seraient des sangliers enragés à la carrure colossale. Des varigaux m'ont parlé d'arbres dont l'écorce se contracterait parfois en un visage monstrueux et dont les branches griffues pourraient écarteler un homme. Mais la plupart sont de forme humanoïde, et même dans de rares cas, trop ressemblants à nous autres humains à mon goût. Leur corps est cependant très souvent déformé, adoptant des poses qui feraient souffrir le plus souple des athlètes. De tailles et de carrures très variées, ils sont recouverts de mousse, de roche, de bois. Certaines études sur les cadavres prouvent d'ailleurs qu'ils en sont en partie constitués. D'après les témoignages que j'ai entendus, ainsi que de ma propre expérience, sous ces excroissances diverses la carnation de leur chair est étrange, allant d'un gris minéral au vert des plus sombres sous-bois, en passant par le noir ou le rouge. Parfois, ils sont accompagnés de bêtes tout aussi horribles qui ressemblent à d'atroces parodies d'animaux que nous connaissons. On pourrait voir dans ces groupes grotesques une monstrueuse transposition de notre espèce humaine et de ses animaux domestiques. Mais ils ne sont pas civilisés, ils sont malfaisants par nature et attaquent nos villages, massacrent nos populations et nos troupeaux, anéantissant brutalement des communautés entières.

Varigal Dalaigh (livre 1 – Univers, p.34)

Lorsque j'ai découvert la gamme des Ombres d'Esteren en juin 2011, j'ai immédiatement été attiré par la thématique des feondas. Cette menace omniprésente et incompréhensible qui guette l'humanité dans les ombres, véritable malédiction pesant quotidiennement sur les habitants de Tri-Kazel, me semblait être l'aspect le plus fascinant de cet univers. Elle était aussi pour moi un élément central de son identité : à elle seule, elle incarnait les notions d'angoisse, d'horreur et de survie qui sont au cœur du jeu, avec une identité visuelle forte qui lui donnait une âme.

La lecture du chapitre consacré aux feondas dans le livre 1 – univers de la gamme des Ombres d'Esteren me donna une vision conforme à cette attente : celle d'un ennemi généralement perçu comme une atroce parodie de l'humanité, oscillant entre la différence monstrueuse et la similitude dérangeante. A mes yeux, les feondas étaient majoritairement humanoïdes, et parfois accompagnés de spécimens rappelant des animaux ou des créatures plus atroces encore ne connaissant aucun équivalent naturel. Je voyais ces monstres s'attaquer sans relâche à l'humanité, que ce soit par le biais d'agressions isolées ou d'attaques de plus grande envergure pouvant prendre la forme de hordes noyant des villes entières dans le sang et la destruction.

Cette vision conférait au jeu une ambiance de survie précaire, dans laquelle l'existence de l'humanité elle-même était constamment menacée.

Cette aide de jeu non officielle vise à donner aux meneurs des Ombres d'Esteren qui le souhaiteraient tous les outils pour mettre en scène une telle vision dans leurs parties.

Le premier chapitre contient le profil technique d'un feond humanoïde « classique », l'un des nombreux visages d'une menace qui en compte des milliers. Le second chapitre propose un ensemble de conseils pour utiliser cette créature au service d'une ambiance de survie angoissante, en évitant le piège d'une opposition routinière et rassurante. Enfin, le troisième chapitre aborde le comportement de ces feondas en situation de combat.

Chapitre I: Le visage de la peur



Nous savons tous qu'un feond constitue généralement un redoutable adversaire, même pour un combattant entraîné. Leur corps est très résistant et leur force est généralement supérieure à celle de n'importe quel homme.

Varigal Dalaigh (livre 1 – Univers, p.38)

Ce chapitre contient le profil technique du feond « classique », celui auquel sont le plus souvent confrontés les Tri-Kazéliens. Contrairement à d'autres feondas plus spécifiques, il n'a pas de région ou d'environnement de prédilection : on peut le rencontrer partout dans la Péninsule. Il semble du reste beaucoup plus fréquent que les autres types de feondas, puisqu'une majorité des attaques subies par les voyageurs et les communautés humaines semblent impliquer au moins une ou plusieurs de ces créatures. Ces caractéristiques expliquent qu'elles aient durablement marqué les esprits, au point d'incarner la menace feonde dans son ensemble pour la grande majorité des habitants des trois royaumes. On a même renoncé à leur donner un nom spécifique : les Tri-Kazéliens les appellent simplement « feondas », et lorsqu'ils évoquent une « attaque feonde » sans plus de précision, ils imaginent inmanquablement une agression causée par ce type d'engeances.

Feond

- **Attaque (Combat au contact) :** 11
- **Dégâts :** 2
- **Défense :** 11
- **Protection :** 3
- **Rapidité :** 6
- **Potentiel :** 2
- **Vigueur :** 0*
- **Santé :** 20*
- **Résistance mentale :** 0*
- **Perception :** 8
- **Discrétion :** 8
- **Prouesses :** 8

Inhumains : Les feondas sont immunisés à la fatigue, la douleur, la faim, la soif, l'asphyxie ainsi qu'à la plupart des empoisonnements et maladies classiques. Ils ne subissent donc aucune pénalité pour ces différents états.

Des exceptions scénaristiques peuvent cependant exister, auquel cas elles doivent être spécifiquement précisées et prévues.

Vigueur et résistance mentale : Les scores de vigueur et de résistance mentale sont indiqués pour permettre de calculer leur résistance aux pouvoirs magiques dont ils seraient la cible (Cf. livre 1-Univers p. 251).

Dréin : Il peut arriver que les feondas soient menés et coordonnés par un puissant Dréin. Dans ce cas, ils peuvent utiliser le score de résistance mentale du dréin pour résister à un pouvoir magique que les cible, si le dréin se trouve à proximité (une dizaine de mètres environ).



Lorsque les Tri-Kazéliens parlent de « feond », ils font généralement référence à un être d'aspect humanoïde, constitué d'un mélange indéfini de chairs, d'éléments végétaux et minéraux. Il est souvent réputé particulièrement vicieux, et capable de prouesses inhumaines. Hormis ces caractéristiques communément admises, les descriptions peuvent fortement varier. Il est en effet de notoriété publique qu'il n'existe pas deux feondas semblables dans l'ensemble de la Péninsule : certains sont dotés d'excroissances en bois ou en os, d'autres sont recouverts de plaques de pierre, d'autres encore semblent majoritairement constitués de vase ou de ronces tranchantes... Il en va de même pour leur taille ou leur carrure, qui connaissent autant de variétés que celles que l'on rencontre chez l'être humain.

Comportement

Hormis leur pulsion irréprouvable de massacrer sans nuance tous les êtres humains qui ont le malheur de croiser leur chemin, les feondas sont surtout connus pour leur ruse, qui confine parfois à la malice. Ils semblent capables de s'adapter aux situations, et sont suffisamment vicieux pour utiliser des techniques d'embuscade primaires comme les attaques surprises, l'élimination prioritaire des membres les plus vulnérables d'un groupe pour en distraire les meilleurs combattants, ou la division de leurs forces pour prendre des archers à revers. Ils n'hésiteront pas non plus à escalader des parois rocheuses ou des arbres, ou à plonger dans l'eau pour rejoindre leurs proies.

Cette ruse ne semble toutefois pas aller jusqu'à l'intelligence, les feondas semblant incapables d'élaborer des plans complexes à long terme en l'absence d'un dréin pour les diriger.

Enfin, il est notoire qu'ils préfèrent généralement attaquer lors des saisons froides et de nuit, sans que l'on sache vraiment si ce comportement est dicté par un désir inconscient d'utiliser la peur comme arme, ou s'il a des motivations plus subtiles.

Environnement

Les feondas peuvent être rencontrés dans n'importe quelle région ou environnement de Tri-Kazel, sachant qu'ils sont plus fréquents dans les zones reculées ou sauvages. Le cœur des forêts, les eaux sombres d'un lac ou les profondeurs ténébreuses d'une grotte sont autant d'endroits dangereux pour le voyageur, mais il n'est pas rare également que les routes ou les communautés isolées aient à subir des attaques. Dans les cas les plus extrêmes (mais heureusement plus rares), des hordes particulièrement importantes peuvent même s'en prendre à des villes lourdement fortifiées : l'histoire regorge d'affrontements tristement célèbres de ce type, comme l'attaque de la capitale Gwidrite en 725, ou plus récemment l'assaut massif qui laissa Kel-Loar exsangue.



Chapitre 2: Une menace « cent visages »



De mémoire d'homme, nous avons toujours combattu les feondas. Aucun texte, aucune tradition, aucune légende ne peuvent remonter à un temps où ils n'étaient pas connus et craints.

Varigal Dalaigh (livre 1 – Univers, p.37)

Ce second chapitre aborde l'utilisation et la mise en scène des feondas présentés dans le chapitre précédent. A première vue, le profil proposé paraît plutôt sobre : pas de compétences extraordinaires ou de pouvoirs meurtriers se traduisant par des règles spécifiques. La tentation pourrait donc être grande de ne voir en ce feond « générique » qu'un monstre sans âme, tout juste bon à mettre en valeur les capacités martiales des Personnages dans des combats aussi répétitifs qu'inintéressants. Pire encore, l'apparente banalité de cette créature pourrait pousser à penser que son utilisation risquerait de détruire tout le potentiel horrifique de l'univers des Ombres d'Esteren.

Cette sobriété de façade est en réalité délibérée, essentiellement pour deux raisons.

La première est une question d'ambiance : elle reflète l'anonymat de la créature évoquée. Cet anonymat permet au meneur d'utiliser ces feondas « classiques » non pas comme des opposants individualisés et mémorables, mais comme une menace globale, insaisissable et incompréhensible. C'est en cela que la menace feonde peut être qualifiée de « cent visages » : elle ne peut en effet être personnifiée (« sans visage ») par un seul individu à l'identité forte, car elle est constituée d'une foule innombrable d'anonymes (« Cent visages »).

La seconde raison de cette sobriété concerne l'attitude du meneur. Avec un profil technique relativement lisse, dénué de forces et faiblesses et -surtout- de règles spéciales qui viendraient l'individualiser, le meneur pourra se concentrer pleinement sur l'utilisation et la mise en scène de la menace feonde au service de son ambiance, sans se laisser distraire par la tentation de réduire une créature à ce qui la rend unique. Le meneur travaillera en quelque sorte « sans filet », puisqu'il ne pourra pas compenser une erreur de scénario ou de mise en scène par l'utilisation d'une règle spéciale qui viendrait détourner l'attention de ses joueurs, à la façon des effets spéciaux au cinéma.

Enfin, il est important de noter que ce feond « ordinaire » n'a pas été pensé pour remplacer les nombreuses créatures uniques, mais plus rares, qui hantent Tri-Kazel. Au contraire, il a pour vocation de les compléter : il permet d'instaurer une ambiance de menace omniprésente qui viendrait magnifier toute l'horreur d'une créature plus rare, et généralement encore pire.

En un sens, dans le registre de la peur, les feondas « ordinaires » pourraient être comparés à un climat d'angoisse permanent, là où les feondas plus spécifiques pourraient tenir le rôle de crises de terreur, plus brèves mais aussi plus intenses.

Ce chapitre se divise en **deux sections** : la première traite de l'optique dans laquelle a été développé le profil de feond présent dans cette aide de jeu. La deuxième donne des conseils généraux de mise en scène de ce profil au service d'une ambiance d'angoisse et de survie.

1. Ce qu'est un feond et ce qu'il n'est pas

Comme indiqué précédemment, le feond présenté dans cette aide de jeu n'a pas été conçu en tant que créature remarquable.

Il ne peut dès lors servir d'opposant puissant et charismatique, à l'instar des « grands méchants » que l'on rencontre dans de nombreuses campagnes de jeu de rôles.

Il n'a pas davantage vocation à remplir la place qu'occupent les gobelins d'autres univers, ces créatures chétives qui constituent souvent l'ordinaire insipide des groupes d'aventuriers de bas niveau dans les jeux davantage orientés vers le combat.

De manière générale, il n'a pas été pensé pour mettre en valeur les Personnages et leurs joueurs, contrairement aux « grands méchants » qui sont le reflet du caractère exceptionnel des aventuriers qui lui font face ; et aux gobelins dont la faiblesse agit comme un faire-valoir de leur puissance martiale.

A quoi sert le féond présenté ici, alors ?



Il s'agit essentiellement d'un élément d'ambiance, destiné à valoriser à la fois l'univers et le travail du meneur qui le met en scène. Il représente de ce fait davantage un contexte permanent qu'une opposition ponctuelle dont il est possible de venir à bout.

Le feond de cette aide de jeu pourrait être rapproché des zombies présents dans les films et séries « Walking dead », « 28 days after » et « World war Z » ; des aliens du film éponyme ; des arachnides de « Starship troopers » ; ou encore des « marcheurs blancs » de la série de romans « le trône de fer ».

Le feond représente une menace omniprésente et sans fin dont aucun personnage ne peut espérer venir à bout, seulement y survivre.

11. Mettre en scène la menace feonde



Le meneur dispose de plusieurs outils pour mettre en scène la menace feonde, et ainsi faire planer sur son univers une ambiance d'angoisse diffuse et permanente.

- Une menace faisant partie du décor

La menace feonde est profondément ancrée dans les esprits des Tri-Kazéliens, au point d'influencer leur culture et leur mode de vie par de nombreux aspects. La présence des feondas, et la peur qu'ils inspirent, peut être perçue au cœur des légendes et coutumes des trois royaumes, dans les rumeurs et nouvelles entendues dans les villes et les villages, et même dans l'organisation concrète des sociétés de la Péninsule.

Il y a donc fort à parier que la première rencontre des Personnages avec des feondas se fasse au travers de divers éléments de contexte et d'ambiance : ils constateront qu'un village isolé est anormalement fortifié pour sa taille, entendront les comptines racontées aux enfants le soir au coin du feu ou les conseils donnés durant le service d'Ost, apprendront au cours de leurs voyages que des communautés ont été attaquées, ou seront confrontés à la douleur quotidienne et bien trop fréquente de Tri-Kazéliens ayant perdu un ou plusieurs proches à cause d'une attaque feonde.

Puisqu'il s'agit à la fois d'une première rencontre et d'un élément central de l'identité de l'univers des Ombres d'Esteren, le meneur sera particulièrement attentif à travailler cet aspect des choses, en faisant « vivre » la menace feonde au travers des divers éléments de la vie quotidienne.

Ainsi, quelle que soit la fréquence avec laquelle le meneur confronte réellement ses joueurs à un opposant feond, il est primordial qu'il ne cesse de rappeler la menace qu'il représente, non seulement sur les Personnages, mais aussi sur les différentes personnalités et communautés rencontrées.

Et dans tous les cas, il devrait éviter la tentation de lier systématiquement ses références aux feondas à des accroches d'aventure, au risque de conditionner sans le vouloir ses joueurs par le biais du métajeu, et de ruiner l'ambiance qu'il souhaite mettre en place. En effet, quelle crédibilité aura la menace feonde si elle ne se manifeste que lorsque les joueurs sont susceptibles d'y être confrontés ? Pire encore, quel réalisme aurait un univers qui ne s'animerait qu'en présence des Personnages, et spécialement pour eux ?

Le meneur ne devrait pas hésiter à utiliser « gratuitement » des éléments évoquant directement ou indirectement la crainte et la douleur engendrée par les feondas dans ses descriptions, afin de rendre vivant le monde qui entoure les Personnages, et la menace insidieuse qui plane sur lui.

Le menhir ancestral chargé d'histoire et de légendes qui se dresse au centre d'un village ne sera dès lors pas forcément utilisé activement dans les aventures que vivront les Personnages, mais servira uniquement comme élément d'ambiance. Il en ira de même pour la vieille veuve qui a perdu son mari et son fils dans une attaque feonde, qui ne confiera aucune quête spécifique aux Personnages, mais fera simplement partie du décor campé par le meneur, par exemple.

De cette manière, les feondas seront toujours présents, même si les Personnages en rencontrent peu, voire aucun au cours de leurs aventures.

Des souvenirs douloureux



Un rappel régulier d'éventuelles expériences douloureuses liées aux feondas qu'aurait vécues un Personnage par le passé est également un excellent moyen pour rendre très présente cette menace sans pour autant confronter le groupe directement à une de ces créatures. Un Personnage pourra être hanté par des cauchemars, être affligé d'une phobie ou se rappeler régulièrement la perte d'un être aimé. Il convient par ailleurs de noter que ces éléments n'impliquent pas forcément une rencontre directe du Personnage avec les feondas : il a très bien pu être confronté aux conséquences d'une attaque, comme la destruction de son foyer, sans apercevoir les créatures elles-mêmes.

- Une menace incompréhensible et éternelle



Nul ne sait d'où viennent les feondas ni quelles sont leurs réelles motivations, mais aussi loin que remontent les récits, ils ont toujours été là. Cette menace existe depuis toujours, et jusqu'ici personne n'a réussi à totalement l'expliquer ou à y apporter une solution définitive. Pour cette raison, elle peut paraître éternelle aux Tri-Kazéliens, et tellement ancrée dans leur quotidien qu'elle a acquis un statut proche de celui des catastrophes naturelles. A leurs yeux, les attaques féondes prennent sans doute l'allure de phénomènes auxquels il faut survivre, et non celle d'un ennemi que l'on peut définitivement éradiquer. Au fond d'eux-mêmes, ils savent probablement qu'aussi grandes et nombreuses que soient leurs victoires, elles ne sont en définitive qu'un sursis. Car les feondas finiront toujours par revenir.

Les Personnages étant des Tri-Kazéliens comme les autres, ces principes s'appliquent également à eux : il devrait assez logiquement leur être impossible de totalement comprendre ou arrêter la menace feonde.

Pour cette raison, il est conseillé au meneur de toujours garder en tête cette impossibilité d'une victoire totale pour les Personnages de sa campagne, aussi grande que soit la tentation de faire de ses joueurs les sauveurs du monde, auxquels serait réservée la découverte de la vérité ultime.

Une bonne manière d'éviter cet écueil tout en développant une histoire riche et intéressante consiste à intégrer ces différentes impossibilités dans la préparation de ses scénarios, ainsi que dans sa mise en scène.

Les feondas proposés dans cette aide de jeu sont parfaits pour cela : puisqu'ils ne sont pas liés à une histoire particulière, il est tout à fait possible de les utiliser « gratuitement », sans autre raison que la volonté du meneur d'en faire des éléments d'ambiance. Cette attitude permet d'éviter assez naturellement aux meneurs et aux joueurs de se focaliser sur le « pourquoi », en les encourageant à s'interroger sur le « comment ».

L'objectif principal des Personnages ne sera donc plus d'éclaircir un mystère, mais simplement de survivre ou de protéger ce qui leur est cher. A cette fin, ils pourront être encouragés à s'intéresser davantage aux tactiques leur permettant d'augmenter leurs chances de succès qu'à des questions métaphysiques portant sur l'existence et la logique des feondas.

Un autre moyen d'atteindre ce résultat consiste à ne pas toujours lier les feondas rencontrés à une « source », dont la destruction mettrait fin à la menace. Si c'était le cas, le risque serait grand que la campagne proposée rentre dans un schéma répétitif dans lequel les Personnages éradiqueraient une menace feonde après l'autre en détruisant systématiquement leur épicentre.

À la place, le meneur pourra utiliser l'analogie de la catastrophe naturelle, qui finit toujours par se calmer quelle que soit sa durée ou les ravages qu'elle pourrait causer. Dans cette optique, toutes les options permettant de rester en vie ou de protéger un objectif important devraient être valorisées (« attendre que ça passe », lutter jusqu'au dernier feond, aider les non-combattants à fuir, etc). Cette valorisation est essentielle pour éviter de nourrir un sentiment de frustration chez les joueurs.

Il est néanmoins important que le meneur présente des options de victoire à ses joueurs, afin de conserver leur motivation intacte : dans cette logique, il pourrait encourager et valoriser les initiatives permettant de rester en vie (« attendre que ça passe », lutter jusqu'au dernier feond, aider les non-combattants à fuir, etc).

- **Une menace « cent visages »**

Dans l'optique proposée par cette aide de jeu, il est primordial pour le meneur de maintenir vivace la menace que font peser les feondas sur l'humanité. L'utilisation de feondas génériques pourrait cependant conduire à terme les joueurs à tomber dans une routine sécurisante.

Le meneur dispose de plusieurs moyens simples et efficaces pour éviter une telle situation.

- **Un feond n'a pas de nom.** La créature générique présentée dans cette aide de jeu ne possède pas de dénomination spécifique, à l'instar des Cnaighs ou de Madarcht. Il y a une raison à cela : cela rend ces êtres anonymes, ce qui permet d'effacer leurs spécificités derrière la menace globale qu'ils représentent. Pour cette raison, il est conseillé au meneur d'éviter à tout prix de leur donner un nom qui les individualiserait. Après tout, les Tri-Kazéliens eux-mêmes ont renoncé à leur donner un nom spécifique, pourquoi le feriez-vous ?
- **Un feond n'a pas d'apparence définie.** La description du feond « générique » de cette aide de jeu est volontairement floue : le meneur est invité à varier autant que possible ses descriptifs, afin de casser la logique de routine qui pourrait s'installer chez ses joueurs, et à se focaliser davantage sur l'ambiance que sur les profils techniques des opposants lors d'une rencontre. Deux feondas aux profils identiques pourront ainsi avoir des aspects radicalement différents : le premier sera peut-être grand et fluide, majoritairement constitué de végétaux pourrissants ; là où le second sera petit et trapu, le corps en grande partie recouvert de plaques rocheuses.

- ***Un feond se distingue par son comportement, pas par ses pouvoirs.*** Puisque les feondas génériques de cette aide de jeu possèdent un profil relativement lisse, mais sont décrits comme ayant un comportement particulièrement vicieux, le meneur est encouragé à réfléchir et à exploiter au maximum les options tactiques qui s'offrent à lui. Embuscades, utilisation du terrain, attaques ciblées sur les membres les plus faibles du groupe afin de le désorganiser : tout est bon pour traduire la malice et la créativité dont font preuve les feondas dès qu'il s'agit de s'en prendre à leurs proies favorites.

L'important est de se rappeler que dans le cas d'un opposant générique, ce sont les circonstances du combat qui varient, pas l'adversaire.

- ***Un feond peut tout de même varier de temps en temps.*** A toute règle, il existe une exception. N'hésitez donc pas à vous permettre quelques fantaisies de temps en temps, en conférant à vos feondas des pouvoirs spéciaux (empoisonnement, attaque sournoise, ...) afin de surprendre vos joueurs. N'en abusez cependant pas, afin de ne pas user cet effet par une utilisation trop intensive à laquelle s'habitueraient les joueurs !

Enfin, n'oubliez pas qu'il est toujours possible d'utiliser les feondas plus spécifiques présents dans la gamme officielle ou dans les créations des meneurs, afin d'offrir aux joueurs un défi sortant de l'ordinaire.



Chapitre 3 : Le combat des ombres



Il n'est pas rare de voir des feondas plus ou moins organisés attaquer des positions fortifiées et bien défendues. Parfois, on peut même déceler des ébauches de stratégie dans certains de leurs mouvements.

Varigal Dalaigh (livre 1 – Univers, p.36)

Ce dernier chapitre se penche sur l'utilisation concrète du feond « générique » de cette aide de jeu en tant qu'opposants. Cette réflexion mêle les éléments des deux chapitres précédents : il s'agira d'appliquer les principes de mise en scène détaillés dans le chapitre 2 à des situations de combat, qui font appel au profil technique présenté dans le premier chapitre.

Cette dernière partie de l'aide de jeu se divise en **trois sections** : la première analyse en profondeur le potentiel des feondas « génériques » en combat, la deuxième donne un aperçu des différentes situations impliquant ces créatures et les défis qu'elles représentent, et la troisième clôt ce chapitre en abordant brièvement les armes spécifiques que le meneur peut proposer aux Personnages lors de ses scénarios.

1. Le feond comme opposant

Malgré l'austérité de son profil technique, qui contient peu de capacités réellement spectaculaires, le feond humanoïde « classique » représente une menace sérieuse pour n'importe quel groupe de Personnages.



• Forces

Son potentiel provient avant tout d'un profil solide, qui ne comporte que peu de réelles faiblesses.

En termes de statistiques pures, le feond présente des capacités similaires à celles d'un bon combattant de métier doté d'une arme de poing et d'une cuirasse. Il faut rajouter à cela ses nombreuses immunités, qui accroissent sa résistance et lui garantissent de pouvoir conserver son plein potentiel en toutes circonstances. Contrairement à ses adversaires humains, le feond ne peut être affaibli par un état de santé dégradé ou distrait par ses sentiments, ce qui limite en général les options pour en venir à bout à une accumulation de dégâts physiques jusqu'à sa destruction définitive.

Ainsi, même un combattant aguerri aux capacités supérieures devra réfléchir à deux fois avant d'affronter une de ces créatures au corps à corps, car il s'exposera toujours à des blessures sérieuses s'il ne détruit pas le feond du premier coup, ce qui arrive rarement.

Il faut également tenir compte de la polyvalence de cette créature : ses scores honorables en détection, discrétion et prouesses combinés à la possibilité d'utiliser un sens tactique rudimentaire leur offre une large panoplie d'options pour aborder n'importe quelle situation : ils peuvent grimper sur une paroi rocheuse ou un arbre, nager, se transformer en prédateurs ou tendre des embuscades pour atteindre leurs proies.

Enfin, il ne faut pas négliger l'aspect psychologique d'une rencontre avec un feond : dans de nombreux cas, elle provoquera un test de résistance mentale dont le résultat peut diminuer assez lourdement l'efficacité des Personnages en cas d'échec.

• Faiblesses

Les feondas ne possèdent que deux faiblesses vraiment évidentes.

Tout d'abord, s'ils représentent un danger mortel au corps à corps, ils sont dénués de toute possibilité d'attaque à distance. Des tireurs bien placés et utilisant intelligemment le terrain pourront donc se montrer particulièrement efficaces contre eux.

Ensuite, leur absence de résistance mentale et de vigueur les rend particulièrement vulnérables aux pouvoirs magiques utilisés contre eux, puisqu'ils n'ont droit à aucun jet de sauvegarde pour en atténuer ou en diminuer les effets (Cf. « Résister à un pouvoir », livre 1-Univers p. 251).

Ces deux faiblesses peuvent toutefois être compensées par la ruse des feondas, qui peuvent parfaitement prendre par surprise ou attaquer en priorité leurs opposants les plus dangereux.

11. Situations de combat impliquant des feondas

La polyvalence des feondas et l'absence de solution unique permettant à coup sûr de les vaincre font de chaque rencontre un défi tactique constamment renouvelé entre le meneur et ses joueurs.

Voici quelques exemples de situations pouvant se présenter et les défis qu'elles représentent.



- **La traque** : vise les situations impliquant un nombre très restreint de feondas, qui utiliseront prioritairement des méthodes de chasse. Ce type de scénario s'adresse aux groupes particulièrement vulnérables, pour lesquels la présence d'un ou deux feondas représente déjà une menace mortelle (groupe comportant de nombreux blessés ou des Personnages non combattants à protéger, comme un groupe orienté vers l'enquête, par exemple). La traque peut

prendre la forme d'une éprouvante course-poursuite, ou d'attaques ciblées récurrentes affaiblissant lentement mais sûrement la communauté visée avant l'inévitable mise à mort. Enfin, elle peut aussi concerner les cas où les rôles de chasseur et de proie se trouvent inversés : il s'agira alors pour un groupe de traqueurs et de combattants expérimentés de trouver et détruire un feond solitaire laissant derrière lui une piste sanglante.

Dans tous les cas, ce seront surtout les compétences de discrétion et de perception du feond qui seront sollicitées. Si le meneur souhaite rendre sa créature plus meurtrière encore, il peut lui ajouter l'art du combat « attaque sournoise », ou la doter d'attaques empoisonnées. Attention toutefois à l'équilibre du défi proposé, le profil standard du feond le rendant déjà redoutable au naturel, comme expliqué précédemment.

- **L'embuscade** : Il s'agit d'une escarmouche impliquant de petits groupes de combattants. Ce type d'affrontement fait la part belle à la tactique, et une utilisation intelligente du terrain couplée avec une bonne préparation seront généralement les clés du succès.

Dans ce cas de figure, ce sont surtout les scores de prouesses et de combat du feond qui seront mis en avant, ainsi que sa ruse, que le meneur devra doser en fonction de son groupe et de l'ambiance qu'il souhaite donner au combat.

Des feondas qui s'adaptent aux circonstances en ciblant prioritairement leurs adversaires les plus dangereux et en utilisant l'environnement à leur avantage peuvent constituer des adversaires réellement terrifiants pour n'importe quel groupe.

- **L'affrontement direct :** C'est le cas de figure le plus simple, mais aussi le moins intéressant pour mettre en scène la menace feonde. Il ne met en avant que les scores de combat du feond, sans utiliser ses compétences, sa ruse et son impact psychologique.

Un meneur souhaitant soigner son ambiance devrait limiter au maximum les scénarios prévoyant d'emblée cette forme classique de combat, et lui préférer les autres approches valorisant davantage le potentiel de ce redoutable tueur.

En revanche, obtenir ce type d'affrontement peut constituer une récompense en soi pour des Personnages ayant fait preuve d'initiative, de prudence et d'intelligence. En effet, un groupe qui parviendrait à forcer un feond à livrer un combat « loyal » aura probablement entrepris les actions nécessaires pour priver leur opposant d'une bonne partie de son potentiel en plus de s'assurer une supériorité tactique.

- **La horde :** Un assaut massif lancé par une horde déterminée représente un défi bien trop grand pour qu'un groupe de Personnages puisse en venir à bout par ses seules capacités, quelle que soient sa puissance ou son ingéniosité. Ce n'est d'ailleurs pas l'objectif recherché par ce type de scénario.

Il s'agit en effet du cas où la menace feonde déploie la totalité de ses capacités et de sa puissance de destruction: menés par les terrifiants dréins ou d'autres créatures pires encore qui leur confèrent une résistance accrue, les feonds de moindre envergure pourront attaquer des positions lourdement fortifiées, voire des villes entières, en faisant preuve de réelles notions de stratégie dépassant de loin la simple ruse, aussi vicieuse soit-elle. Ils pourront ainsi entreprendre des actions planifiées ou complexes, telles des manœuvres de diversion, l'établissement d'un siège, des travaux de sape, ou l'empoisonnement de l'eau ou de la nourriture d'une communauté.



Face à une tâche d'une telle ampleur, les Personnages devront avant tout tenter de survivre, de sauver ce qui leur est cher, et pourquoi pas d'influencer les événements afin de donner la victoire à l'humanité.

Le thème de la horde feonde peut donner naissance à des campagnes entières, dont elles seront le centre ou un simple élément de contexte conférant une ambiance particulière aux aventures vécues par les Personnages (on peut penser à une mission de sauvetage impliquant de se rendre au cœur de la zone d'activité de la horde, similaire à celle confiée aux Rangers du film « Il faut sauver le soldat Ryan », par exemple). Les personnages seront ainsi susceptibles de participer à des missions d'infiltration ou d'exfiltration, de recherche de renforts ou d'alliés, de ravitaillement, d'assassinat de dréins... Ils pourront aussi participer à des décisions stratégiques, ou plus subtilement initier des manœuvres politiques ou économiques afin de débloquer un effort de guerre plus important.

III. Les armes des héros

Le meneur désireux de confronter régulièrement ses joueurs à des feondas pourrait souhaiter doter son groupe d'armes leur permettant de lutter plus efficacement contre ce type d'adversaires. Il pourra le faire parce qu'il a envie de centrer ses scénarios ou sa campagne autour de la recherche de telles armes, parce qu'il souhaite récompenser ses joueurs ou simplement pour augmenter le taux de survie de son groupe.

Quelles que soient ses motivations, un tel meneur devra toujours garder en tête l'impact de ses décisions sur l'équilibre, et donc l'ambiance de sa campagne. Donner des armes trop puissantes à ses joueurs pourrait en effet diminuer nettement la dangerosité des feondas au combat, ce qui réduirait du même coup le potentiel horrifique qu'ils représentent. En effet, quelle crédibilité auraient des monstres censément terrifiants, si les Personnages les déciment à tour de bras en pratique ?



Afin d'éviter ce problème, le meneur devrait s'imposer quelques limites simples lorsqu'il s'agit d'octroyer de tels moyens de défense :

- **Rareté** : De telles armes devraient être rares et difficiles d'accès. Selon les préférences du meneur, elles pourront même n'être accessibles qu'au terme d'une quête visant à les obtenir, ou lorsque certaines conditions scénaristiques seront remplies.
- **Limitation** : Idéalement, ces moyens de défense seront seulement une aide pour les personnages, pas une solution miracle leur permettant de s'en sortir en toutes circonstances. Ils devront donc être limités, soit dans leurs effets (une épée en Tugarch' pourrait ainsi augmenter les dégâts infligés aux feondas par son porteur, mais elle ne permettra pas de se battre ou de se défendre mieux, et encore moins de détruire les feondas au toucher), soit dans leur quantité (les pouvoirs doivent se régénérer, les substances et artefacts magientistes ont un nombre d'utilisations limitées, etc).
- **Contrecoup** : Ces armes peuvent également s'accompagner d'un prix parfois très lourd à payer par le Personnage. Damnation, empoisonnement, utilisation d'énergie vitale ou séquelles psychologiques sont autant de moyens de pousser le joueur à s'auto-limiter, tout en offrant d'intéressantes perspectives scénaristiques.

