

Cadwallon, la cité franche - 1/2

Après avoir créé une large gamme de figurines pour son jeu de batailles Confrontation, l'entreprise Rackham met en place un jeu de rôles tactique axé sur son univers médiéval fantastique.

Voilà maintenant bientôt dix ans que Jean Bey a créé Rackham. Son ambition était d'œuvrer à la création d'un jeu de bataille pour des figurines en plomb original et de grande qualité. Au fil des années les scénaristes ont su développer un univers tout entier se situant sur le continent d'Aarklash. Dans ce monde plusieurs factions se déchirent au nom de causes diverses afin de faire dominer leurs valeurs et leurs croyances. Au sein de cet univers les scénaristes ont conçu une cité qui forme une nation à elle seule : Cadwallon.

L'univers de cadwallon

L'histoire connue de la cité débute il y a mille ans lorsque Vanius, ses vingt et un lieutenants et leurs deux cents "chiens de guerre" se sont installés dans les vestiges de cette cité autrefois contrôlée par les elfes. Ce groupe était composé de bandits, d'assassins et de soldats ayant déserté les rangs de leur patrie en guerre. Ces apatrides, attirés par l'appât du gain et les richesses enfouies dans la cité abandonnée, ont du reprendre la cité aux morts vivants qui avaient fait fuir les elfes demeurant autrefois dans la cité. Par la suite toutes les autres nations se sont intéressées aux vestiges de cette cité pour pouvoir en acquérir les richesses. Vanius refusa de céder ce territoire purifié des forces ténébreuses qui l'avait envahit. Il s'autoproclama Duc de la région et nomma certains de ses lieutenants Pairs des onze fiefs qui composent la cité.

Au fil du temps, la cité est devenue un puissant acteur commercial sur le continent et à commencer à attirer les réfugiés qui désirent fuir les dévastations de la guerre. Toute personne désirant apporter la prospérité à la ville est la bien venue. Mais la cité a su conserver une tradition bien particulière. Tout comme Vanius avait divisé ses hommes en vingt et une compagnies franches, des habitants ont le droit de former un groupe qui, une fois soumis à l'approbation de l'administration ducal, prêteront serment devant le duc de vivre pour la cité et ses trésors et deviendra une ligue franche. Ce serment leur donne des droits (primauté sur les trésors et secrets découverts dans la cité) et des devoirs (protection de la cité envers quiconque menacerait son autonomie vis à vis des autres nations).

La création d'un personnage

Le manuel des joueurs (paru en juin 2006) dépeint dans sa globalité l'univers utile à connaître pour qu'un simple joueur puisse construire son personnage en lui attribuant ses traits de caractères (race et origine) qui lui permettront de définir ses dons, ses particularités et ses connaissances de base. Ensuite le joueur aura la possibilité d'attribuer un ou des niveaux dans des métiers. Les métiers se divisent en six catégories :

- L'exploration, qui développe les capacités d'infiltration, de pistage et de vol à la tire.
- La confrontation, qui concerne les talents liés aux diverses spécialisations de combat
- L'interaction, qui touche aux compétences relationnelles, séduction, persuasion, provocation, savoir et marchandage
- L'incantation, qui regroupe tout les métiers liés à la magie du simple cartomancien au professeur de magie, tout en passant par la classe spécifique à Cadwallon : le Mage-Tarot qui puise son pouvoir dans les cartes du Tarot de Vanius, un héritage du premier duc de la cité.
- La divination, qui permet de faire appel aux puissances sacrées et aux divinités qui influencent le destin d'Aarklash.
- La révolution, qui fait du personnage un ingénieur, un pilote ou un technicien spécialisé dans un quelconque domaine des avancées technologiques de ce monde (machineries à vapeur, mécanisme à naphte, alchimie ...)

Cadwallon, la cité franche - 2/2

Le mode de jeu

Cadwallon étant un jeu de rôle tactique, il est déployé de manière à se jouer à l'aide de dalles de jeu et de figurines. Certains rôliste pourrait trouver un manque d'intérêt à ce mode de jeu mais leur utilisation peut se rendre uniquement nécessaire au moment de la résolution des actions de combat. De ce fait une simple feuille quadrillée avec des cases au format des socles de figurine permet de créer un plateau de jeu qui permettra de résoudre ces actions. L'avantage apporté par les dalles de jeu proposées à ce jour c'est qu'elles dispose d'une face jour et d'une face nuit permettant d'amener des effets jeu supplémentaires (furtivité avant une phase de confrontation en évitant de passer par des zones trop lumineuses par exemple). De plus le site de l'éditeur met à disposition des joueurs un logiciel qui permet de créer ses propres cartes (de manière assez simpliste) et ainsi de générer des dalles selon les besoins du scénario (logiciel disponible à cette adresse :

<http://homepage.mac.com/michaton/mapeditor/indexfr.html>).

Les compléments

Des compléments de jeu sont prévus à ce jour. Pour le moment ils ne sont destinés qu'à être lu par les personnes désirant jouer le rôle de maître de jeu car ces livres contiennent bons nombres de secrets que les joueurs doivent découvrir lors de leurs explorations des catacombes et des sous terrains de la cité millénaire. Toutefois il peut être utile aux joueurs qui désirent se spécialiser dans la carrière de Mage-Tarot, car tous les pouvoirs n'ont pas été développés dans le manuel du joueur. Ce premier supplément (intitulé Secrets, volume 1) est déjà publié et apporte plus de précision sur l'histoire d'Aarklash et de la région où se situe Cadwallon. Il donne des conseils pour les maîtres de jeu pour créer des personnages non joueurs et réguler au mieux l'attribution des points d'expérience destinés aux joueurs. Et enfin il apporte des connaissances approfondies sur certaines classes de métiers (notamment sur des pouvoirs bien spécifiques du Mage-Tarot), dévoile le secret du héros de la cité : l'Arlequin. On obtient aussi de nouvelles connaissances sur des métiers de révolution avec la possibilité de placer des pièges. Il est aussi donné des précisions sur le système pénal (amendes et peines encourues) de la cité. Il est encore prévu un second volume (Secret, volume 2) qui apportera plus d'éléments sur les différents fiefs de la cité.

Mais les secrets ne s'arrêtent pas là car le jeu Cadwallon est ce que ses joueurs en feront. C'est à eux d'écrire sont histoire et d'en révéler les mystères donc si vous êtes tentés par les histoires et les mythes du jeu confrontation alors Cadwallon est fait pour vous.