

## 5 : L'abordage (Alias « Stoppez ce dirigeable!! »)

### Une nouvelle compagnie Érotique et Héroïque!

#### RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENT :

La compagnie « Héroïque et érotique » s'est formée il y a presque un mois à Valtordu. Ayant reçu une modeste demeure en récompense pour leur première quête (les impôts de Valtordu) ils ont décidé de s'y installer. Suite à leurs exploits (voir le camps des orques et les ruines d'Asvaard), ils ont reçu le titre de « Sauveurs des Boudins de Valtordu », titre qui lui colle à la peau, vu que les gens ne les appellent plus que comme ça, et que ça ne leur plait pas.

#### LES PERSONNAGES :

Est il besoin de présenter encore la prestigieuse équipe des Sauveurs de Boudin... Heu, je veux dire, la compagnie Héroïque et Érotique, constituée de :

**GATILOU** le voleur goblin, parlant mieux le langage humain que beaucoup des humains.

**FLORENCIA**, la prêtresse de Slanoush qui fait chavirer les cœurs

et **ANVAR**, la guerrière barbare dont la bravoure et la force n'ont d'égale que le charisme?

Il sont tous niveau 2, tout comme le « chef du groupe », **TANTAR** le rôdeur pervers et prétentieux qui ne sera pas présent dans cette aventure qu'en tant que PNJ. Mais pour compenser, l'équipe sera renforcée en cours d'aventure par « le Terrible Duo ».

Le Duo Terrible est une équipe venue de Miluej, qui comme son nom l'indique, est constitué de deux personnes. Ils ont déjà rencontré les autres lors du scénario des ruines d'asvaard (ils étaient prisonniers des bandits et les PJ les ont sauvé). Dans les ruines d'asvaard, l'équipe était alors constitué d'un guerrier humain et d'une archère elfe... Bien entendu, ce ne fut pas le choix fait par les deux nouveaux joueurs, d'où une incohérence.... Tant pis, on va faire comme si. Le duo consiste donc en :

**VALIA** : Illusionniste haut elfe féminine avec 13 en charisme, adresse et intelligence. Elle est moyennement brave (10) et a le tonus musculaire d'un élastique (8). Ce qui suivent les aventures de cette compagnie savent qu'ils ont eu une surprise en s'apercevant qu'ils avaient revendu pour 2 pièces d'or un couple d'objets magiques qui en valaient 1600. Autant dire que les nouveaux joueurs ont eu quelques « pressions ».

Et

**BRAXIUS** : Nain guerrier. Encore un qui a eu de la chance avec les dés. Il est bien entendu, brave et fort (13). Il a tout de même 11 en charisme et 10 en adresse, ce qui ne sert pas à grand chose, car il n'est pas bien riche et son armure réduit tout ça à néant. On reste donc dans l'image du petit bonhomme recouvert de fer... Sauf que la place entre la barbe et le casque est occupée par une grosse paire de lunettes, car oui monsieur, notre nain a une intelligence de 12, c'est un guerrier autodidacte qui a tout appris dans les livres. Contrairement aux autres nains, il place les livres au dessus de la bière, juste en dessus des haches et des armures (en dessous de l'or... Mais c'est surtout pour acheter des armures, des haches et des livres). Il se promène d'ailleurs avec un exemplaire de « le combat pour les nuls » (livre qui ne sert à rien) et un bestiaire des terres de Fangh (acheté avec son pécule de départ). On comprend très vite pourquoi ce nain a dû quitter sa mine natale.

Les membres de ce duo qu'on qualifiera d'improbable sont de niveau 1 (avec 5 caractéristiques sur 10 à 13, J'allais pas leur donner de l'avance...). Ils s'entendent bien entre eux, même si le fait que le duo soit constitué d'un nain et d'une elfe explique peut être pourquoi aucun de deux n'a réussi à gagner un seul point d'expérience et qu'ils se soient fait capturer par les bandits des ruines d'asvaard. Quant au nom de la compagnie.... Oui, on ne s'est pas foulé, mais on allait pas réfléchir une heure

pour trouver un nom à une compagnie qui n'existera plus dans quelques instant!

CHUT.... ÇA COMMENCE....

Après avoir tué Rulkor le Zwify, nos héros viennent voir le vieil Archibald, qui n'a hélas, pas de travail pour eux. Il leur dit que Valtordu est une bourgade relativement tranquille, et leur conseille de se rendre dans un donjon, ou de déménager, le genre de trucs que font les aventuriers quoi.... Le nom de l'illustre Donjon de Naheulbeuk est prononcé, ainsi que celui de la ville de Miluej.... Mais avec un ranger qui n'en finit pas de se remettre des séquelles dues à la perte de son bras, malgré la greffe de la prêtresse. (Si vous croyez que c'est simple de guérir quand on se repose dans une cabane délabrée empestée par les pieds de certains). Ils décident alors d'attendre la guérison du Ranger.

Une semaine après leur retour, le ranger n'est toujours pas sur pied (Tantarlouse! Ah ah ah), alors qu'ils se rendent à la taverne pour éviter les plaintes de Tantar (qui, bien entendu, fait partie des malades grincheux), Archibald vient les aborder en leur disant qu'il a finalement du travail pour eux. Des gobelins ont été repéré près du donjon de Naheulbeuk, avec un chargement de bois et de minerai de fer à bord d'un dirigeable. Vu le caractère fourbe des gobelins, (Hey!) le pire est à craindre. S'ils règlent le problème et ramènent le minerai, le forgeron leur fera une pièce d'armure. Le sujet « comment » est abordé et le vieil Archibald leur parle de la tour de gobelins.

Les aventuriers s'organisent alors. Miluej étant à 100 km, soit 3 jours à cheval, ils partent acheter les provisions nécessaires, plus de quoi faire passer la pilule à Tantar et retourne chercher les chevaux et la tente, le tout sous les plaintes du ranger (« Ben oui, profitez de mon absence pour m'abandonner... de toute manière je suis le héros autoproclamé de Valtordu. Les compagnies d'aventuriers rêvent toutes de m'avoir comme chef de groupe. »)

Chose que personne n'avait pris en compte : seule la barbare sait chevaucher. Florencia réussit son jet d'adresse, mais ce n'est pas le cas du voleur, qui tombe de cheval et se fait mal. Ils décident que Gatilou et Florencia utiliseront la charrette.... Finalement, ils ne quittent la cabane qu'après le repas du midi. La première journée se passe bien, les aventuriers ne rencontrant qu'un Auroch qu'ils décident de ne pas affronter.

Les rencontres ayant pour but de montrer aux nouveaux joueurs comment se passait un combat, le grand vilain MJ n'eut aucune honte à relancer le dé le lendemain... Et cette fois ils tombent sur un troll géant. Le combat commence pendant que les joueurs se disent que, finalement, un auroch... Le combat commence par un point mankdebol à cause d'Anvar, pour « tentative d'intimidation d'un monstre ayant un valeur de courage supérieure à la sienne » (intimider un troll géant... On aura tout vu), avant de rater sa cible. Le troll, lui, commence par se blesser tout seul. La prêtresse invoque 2 morbaks infernaux et c'est une réussite critique! Le lancé de dé suivant, qui devait déterminé à quel point la réussite était critique ayant donné un score relativement bas (6), l'appel destiné aux Morbak est détourné et arrive aux oreille d'un trucube. Un monstre mi femme mi cochon, et avec des aile de chauve souris (donc, techniquement, il n'est pas mi femme mi truie) apparaît à la place des bêtes poilues. Ça aurait été ballot que la créature échappe au contrôle de la prêtresse, mais ce ne fut pas le cas. La prêtresse enchaine avec une *Déconcentration Mammaire* qui n'empêchera pas le troll de faire trébucher le trucube d'une parade critique (mais bon... il ratera ensuite l'attaque imparable). Après un certain nombre d'attaques ratées, Anvar porte un coup de bourrin qui amène l'armure du monstre à 0 et lui fait perdre 18 point de vie. Le troll, pour se venger casse une jambe du démon. Vous vous demandiez ce que fait le gobelin depuis tout ce temps? Ben en fait il s'était caché sous la charrette. Après l'arrivée du trucube, il s'est dit que ça vaudrait peut être la peine de donner un coup, à distance, histoire d'avoir une partie de l'expérience, et a contourné le champs de bataille histoire d'être sur de ne pas s'en prendre une. Après le coup critique de la barbare, il a jeté un shuriken. Jet de 18.... Il a donc raté un Troll géant. Faut le faire. Ce sera finalement Anvar qui achèvera le monstre. Voilà comment on tue un troll géant sans subir la moindre blessure.

Le lendemain, ils rencontrent 2 mangeurs de chairs humaines, qui leurs poseront finalement, plus de problèmes, crevant un œil à la barbare.

La compagnie arrive à Miluej le lendemain. Les gardes les laissent passer sans trop de difficulté

(« Nous sommes la compagnie Héroïque et Erotische, venue de Valtordu pour régler ce problème de dirigeable gobelin. » « Vous correspondez au signalement, mais on nous a dit que le nom de la compagnie était « Les sauveurs de Boudins ». ) Ils amènent la barbare à un prêtre pour qu'il arrange son œil, puis vont faire les boutiques. Le soir arrivant, ils se rendent dans une des nombreuses tavernes pour se payer un cruchon de la spécialité locale... Et c'est là qu'ils rencontrent le Terrible Duo, déjà rencontré auparavant. La compagnie accepte les nouvelles recrues, vu que leur combattant ont la saine habitude de se blesser grièvement et qu'un mage leur permettrait d'identifier les objets magiques (et aussi parce que c'était un peu dans le script)... Enfin, à condition qu'ils payent le repas et les chambres.

« Au fait, vous venez de Valtordu.... Vous avez entendu parler de la compagnie des Sauveurs de Boudins? »

« <Soupir> C'est nous..... »

« Ah bon? Vous avez décidé de changer? Vous avez raison « Héroïque et erotique » c'était pas terrible. Mais je ne suis pas que le nouveau soit mieux. »

Voici comment Valia commença sa carrière d'aventurier avec un point débilibeu de « je fais plaisir à mon MJ » (oui, je sais, ça devient lourd cette histoire de Sauveurs de Boudins, mais c'est le but.) Le lendemain, les aventuriers récupèrent leur bourrine des steppes restée se reposer chez le prêtre et filent vers la tour après avoir fait des provisions.

Un jour plus tard et ils rencontrent un Brebiphant. Braxius crie très vite « Essayer pas de parer » et le combat commence...

La barbare frappe mais le mouton géant réussit une esquive critique. Retour de karma, le Brebiphant, en essayant de charger, fonce sur l'épée de celle ci et se blesse tout seul comme un cake. Après avoir reçu une *Boule de feu Mineure* de l'elfe, un long cri de douleur sort de la bouche de l'animal lorsque la massue de la prêtresse lui écrase les parties génitales. La barbare rate ensuite pitoyablement l'animal, trébuche et tombe lourdement. Au coup d'après le nain donne malencontreusement un coup de hache à la Barbare (et un 6 au dé pour les dégâts tant qu'à faire) (« Même pas mal »), et le Brebiphant la touche également... 6 et 5 au dé pour les dégâts. Après *la Boule de Feu Mineure*, la magicienne teste *la Gifle de Namzar*, qui fait chuter le bestiaux (le MJ s'est rendu compte de son erreur plus tard... *La Gifle* nécessite 15 seconde de préparation. Il fut également décidé que toute erreur du MJ équivalait à un point DEBILIBEUK pour l'équipe, même si ça les arrangeait). Anvar, elle, se relève et rate son coup... Il y a des jours comme ça. Il y a des jours tout les jours. Le nain, lui, inflige une incision profonde à la bête qui meurt sur le coup. Bien entendu, le monstre ne possède rien de valeur.

« Génial.... Un monstre costaud qui ne possède rien d'intéressant »

« C'est peut être mangeable. »

« Il n'y a pas de raison que ça ne le soit pas. C'est une sorte de mouton géant après tout... »

« T'es sûr ? »

« Attendez, je vais regarder dans mon bestiaire des terres de Fangh... C'est une race de moutons géants particulièrement hostile, qui est souvent utilisé comme monture par les orques des pâturages. »

« Hey! On aurait pu s'en servir comme monture ! »

« Il aurait fallu y penser avant de le tuer.... »

« Tu veux qu'on en cherche un autre? »

« C'est bon... continue. »

« Le brebiphant a néanmoins le même comportement qu'une bête sauvage quelconque, à cela près qu'étant particulièrement gros, il a rarement peur même s'il se trouve seul. Il attaque en essayant de piétiner ses adversaires ou bien en leur donnant de terribles coups de tête (ou en les mordant).

Voilà. »

« Ça on avait remarqué... »

« C'est important de connaître ses ennemis pour bien combattre. »

« Les livres, c'est pour les tarlouses! »

« J'ai appris l'art du combat dans les livres. »

« J'ai pas appris le combat. J'ai appris à tuer »

« T'as pas appris à toucher ta cible non plus... » ( PENIBLE : 13 au jet, 12 en INT)

PAF!!!! (6 points de dégâts)

Les aventurier décident alors de faire une pause, le temps de dépecer l'animal, de le vider, de faire cuire la viande et de manger. Après des visites sur des forum parlant des méchouis (qu'est ce qu'il faut pas faire pour le réalisme d'un jeu de rôle), et en sachant qu'un mouton de 40 kilos donne à peut près 20 kilos de viandes, J'ai décidé que mes aventurier se retrouvais avec une bonne centaines de viande de moutons. « Et on a acheté des provisions comme des gros cons! ». Et bizarrement il semble tenir à cet énorme stock de viande comme à la prune de leur yeux. Mais comment la conserver? Ben ils n'en savent rien, mais ils chargent quand même le plus possible de viande dans la charrette (50 kg quand même), ainsi que la peau du monstre et repartent presque à regret, en laissant de la nourriture au charognard.

La suite du voyage se passe sans problème, et ils arrivent en vu de la tour des gobelins, en début de soirée (et tu chantes, chantes, ce refrain qui te plait). Ils décident donc de monter un vague campement, se réduisant à un feu de camp caché par la peau du Brebiphant tendue entre deux arbres.

Si nous faisons le bilan des odeurs présentes sur sur camps nous avons :

- un nain (qui a quand même un hygiène meilleure que les autres nains)
- des pieds de barbares
- des pieds de gobelins
- plusieurs kilos de viandes de mouton, une peau de mouton non tannée et non séchée
- un feu de camps

Il ne fut donc guère étonnant que la prêtresse de Slanoush passe la nuit à se gratter.

Vint l'attaque de la tour, qui commence avec *l'œil de Slanoush* de Florencia qui détecte deux gardes armés d'arbalètes à l'entrée, puis 7 gobs dans la tour. Gatilou se doit d'aller furtivement à l'entrée pour, comme d'habitude, occuper les gardes mais seul.... Il en regretterait presque l'absence de Tantar et Florencia invoque ses Morbaks.

Gartilou réussit son jet de discrétion, mais rate son attaque. Et comme il attire les monstres, les deux gobelins délaissent leur arbalètes pour s'en prendre à lui.... D'accord, c'était le but, mais quand même. Heureusement, le deuxième goblin ennemi lâche son arme comme un looser. Gatilou profite que ce dernier soit en train de se baisser pour ramasser son arme (parce qu'un gob de base, c'est déjà pas un foudre de guerre, alors désarmé il était incapable de causer le moindre mal au voleur) pour lui détruire son armure d'un coup de dague précis. Au coup d'après, il l'achève et, emporté par son succès esquive l'attaque de l'autre et lui coupe la main (ca lui fera les pieds). Son adversaire, agonisant, réussit, on ne sait comment à se couper la main qui lui reste avec sa propre épée (dont il se coupe la main avec l'épée tenue dans cette même main...) tout en décédant. Les gobelins sont morts depuis quelques temps quand les autres arrivent.

« Ah bah dis donc. Qu'est ce que tu leur as mis... »

« Bah attends... Moi vous connaissez. Vous me dites de m'occuper des gardes, je suis là. Tantar il sert à rien, je l'ai toujours dis. »

« Tu as cassé l'armure d'un des deux, et coupé les deux mains de l'autre!!!! »

« Ben ouais... Je m'étais trompé de main la première fois, il a bien fallu que je rectifie... »

« On dirait qu'une des deux mains a été coupé à l'épée. »

« Bon, c'est pas tout ça, mais on a d'autre gobelins à tuer.... »

Ils entrent dans le tour.... Et c'est partis pour le « chacun le sien ». Pendant le combat, l'un des Morbak détruira à coup de dents l'armure d'un gob (« C'est bizarre... Ils sont sensés mordre à coté... ») et la barbare manquera de casser son épée, puis tapera à nouveau sur le nain. La palme du boulet revient à la magicienne : après avoir raté son premier cône de glace, qui lui laissera les dents gelée et un sensation de froid au cerveau (comme quand on avale un esquimau trop vite) et qu'un goblin ait résisté à une *Peau de Bananane de Morzak*, elle fera un échec critique lors du lancement d'une boule de feu mineure et touchera tout le monde (remarquez... ca fait un paquet d'XP après). Elle cassera presque son bâton. Le voleur, décidément en veine verra une fois de plus son

adversaire, déjà bien brûlé par la magicienne s'achever lui même d'un coup d'épée suite à une parade manquée. Sale temps pour les lanceurs de sorts, vu qu'un goblin réussira à ruiner l'armure de cuir toute neuve de la prêtresse avant que celle ci ne lâche son arme.

Alors que l'on pensait le combat finit, Anvar réussit, pour la deuxième fois en quelque jour à se percer l'œil (elle même... En visant un ennemi évanoui), ce qui ne l'empêchera pas d'achever le dernier goblin (ils ont finit à 7 dessus).

En plus des armes et des armures ils trouvent 35 pièces d'or sur les corps des gobelins, des couvertures d'aventurier et des matelas de camping dans le dortoir et une potion de Nip/Tuck (pour la borgne). Enfin, ils trouvèrent des oiseaux morts dans le garde mangé et suffisamment de morceaux de bois à usage magique pour pouvoir conserver une vingtaine de kilos de leur précieuse viande de mouton. La prêtresse examina tout le monde et réussit même à soigner complètement la Barbare grâce à une réussite critique, puis il piochèrent dans leur stock de viande de mouton qui commençait à avoir des arrière goûts étranges (« On a compris... à partir de maintenant on piochera dans la viande fumée »).

Le dirigeable arriva le lendemain soir, alors que tout nos héros étaient de nouveau en pleine forme. Ils avaient décidé que le voleur revêtirait les vêtements des gobelins de la tour pour leurrer ceux qui sont dans la montgolfière, puis qu'ils attaqueraient lorsqu'ils seraient descendu du ballon. Sauf que la magicienne, trouvant qu'elle n'avait ENCORE pas reçu assez de point d'expérience lors de l'invasion de la tour se mit à réfléchir... Elle se dit qu'un dirigeable, ça volait. Qu'un dirigeable était constitué de tissu. Qu'un dirigeable était sensible au vent. Donc qu'un dirigeable ne devrait pas réussir à résister à un *Tourbillon de Wasaa*. Et histoire d'être sûre, elle en balança même deux. Le ballon ne résista et s'écrasa comme... Bin comme une merde. Voilà comment un niveau 1 gagne d'un coup 45 points d'expérience, un bonus de 10 points d'expérience de ruse et 1 point Debilibeuk. Ils embarquèrent la lance du chef d'escadrille goblin, les arbalètes et les carreaux des gardes, ainsi que le minerai de fer et la toile du dirigeable comme preuve. La prêtresse put remplacer son plastron de cuir détruit par celui du chef goblin, plus basique, le temps de faire réparer son ancienne armure. Le chemin du retour fut sans problème, mis à part la grogne général.

De retour à Miluej, la prêtresse confia son plastron brisé à un armurier. Le plastron étant sur mesure, il fut probablement ravie de prendre celle de la prêtresse qui reçut une bonne ristourne concernant le prix de la réparation (se méfier des trop haut score de charisme), contre la promesse d'un hommage à Slanoush ensemble.

Il s'assoient ensuite a une taverne pour parler de l'avenir. Miluej est une ville plus intéressante que Valtordu, mais il devront bien aller chercher les 300 pièces d'or et la pièce d'armure gratuite qui les attend à Valtordu. Sans oublier leurs actifs là bas. Hein? Ah oui, il y ont aussi un héros autoproclamé à aller chercher. Quand tout d'un coup.

« La prêtresse gagne un niveau. »

« Hey! Cette fois je ne suis pas la dernière! »

« La barbare gagne un niveau. »

« CROM! »

« Mais c'est génial! »

« Chut! D'autres vont arriver »

« L'elfe gagne un niveau »

« Moi? »

« Le comité de la caisse des donjons assigné à l'étude des attributions de niveaux vous souhaite une bonne journée et vous adresse des félicitations les plus clinquantes »

« Hey et moi? »

« Fallait pas glander pendant qu'on se farcissait le troll géant en venant... Mais t'en fais pas, tu dois pas être loin. »

« C'est parce que t'es lâche »

« Je ne comprend pas pourquoi l'elfe à eu son niveau 2 et pas moi. »

« T'as abattu un dirigeable goblin à toi tout seul? »

« Non. »

« Ben voilà. »

« Dégueulasse. Tenancier! Amenez moi donc une nouvelle pintel! »

Et le nain déçu se laissa entraîné par son appel du tonneau....

PS :

- Un nain c'est pénible.... Donc c'est marrant... Mais j'ai du bricoler pour que ça le soit plus. D'abord parce que la barbare avait raté sa cible. J'ai donc décidé qu'en cas de « chiantisme » le coup ne pouvait raté et était imparable (le jet de dé ne sert donc que s'il y a coup critique ou échec critique). Au dégât la barbare a fait 6.... Ouais mais comme le nain est un tank ca ne lui faisait que 2 points de dégât. J'ai décidé (première fois) que c'était une attaque ciblée sur la tête, donc uniquement un PR de 2 (casque et « truc de mauviette »). En sachant que dans ses condition, toute personne n'ayant ni bonus en force ni « Bourre pif » ne lui occasionnera que 2 points de dégâts max.

- La barbare gagna 2 point de vie (ouais!), 1 point de force et d'attaque (étonnant...) et la compétence « tirer correctement ». Elle avait le choix entre ça et « Forgeron » pour les guerriers. Vu qu'ils ont déjà un forgeron, le choix fut fait. Et puis savoir balancer une pierre c'est toujours pratique.

- La prêtresse gagna 6 points d'énergie astrale et 1 point de parade. Elle choisit comme compétence « cuistot », même si on l'imagine mal derrière les fourneaux. Elle choisit un point d'adresse, car elle choisit de laisser tomber le genre « massue + cotte de maille » pour un style plus « séduisant » : cuir et fouet et avait besoin d'un point d'adresse pour manier sa nouvelle arme : un fouet de cuir clouté Durandil (même caractéristique qu'une dague durandil, avec 1 point de dégât supplémentaire et la nécessité d'avoir 12 en adresse pour s'en servir). Il fut convenu qu'elle pourrait parer tant qu'elle serait équiper d'un bouclier. Enfin elle a accès au prodiges de Slanoush de niveau 3, dont les lames de Slanoush. Dommage qu'aucun autre dirigeable gobelin ne soit prévu.

- La magicienne gagna également 6 points d'énergie astrale, 1 point d'intelligence, de charisme et de parade, les sorts de niveau 2 et le traditionnel bonnet de soutien gorge supplémentaire qui, une fois de plus ne fit pas regretté l'absence du Ranger.

- Toujours suivre des joueurs qui partent sur des délires à base de viande de mouton ^^ (note de JD Tantar le magnifique, héros autoproclamé de Valtordu, meilleur archer que la terre de Fangh n'ait jamais portée, guerrier émérite, la preuve que les dieux existent : mon perso est peut être un boulet, mais je n'aurais pas accepté que le majorité du butin soit de la viande de mouton....)

- De nouveaux joueurs, une nouvelle ville, le niveau 3 pour certains, un tournant dans la vie de la compagnie... Mais ce n'est pas tout. D'abord parce que 5 joueurs c'est beaucoup. Je pense que pour une meilleur fluidité, je vais me contenter, pour les scénarios « one shot » de ne réunir que 3 ou 4 joueurs, et de ne réunir la compagnie au complet que pour de grandes occasions. On arrivera bien a expliquer l'absence des autres persos avec des excuses du style « Il est malade » « Il se remet de ses blessures » « Il est parti chasser » « Elle rend hommage à son dieu avec un paysan » « Il est allé voir sa mère » « Il est encore bourré ». Et puis si on en trouve pas, on en donnera pas, on fait ce qu'on veut. Ce ne sera pas le seul changement dans la vie des aventuriers. Miluej proposant un bureau des emplois, finit le vieux Bertrand qui venait quérir leur aide! Les joueurs devront se rendre au bureau des emplois où je leur proposerais plusieurs mission.... C'est donc une liberté accrue pour les joueurs qui devront, en quelque sorte, choisir leur scénario.... Après ce ne sont que des prévisions.