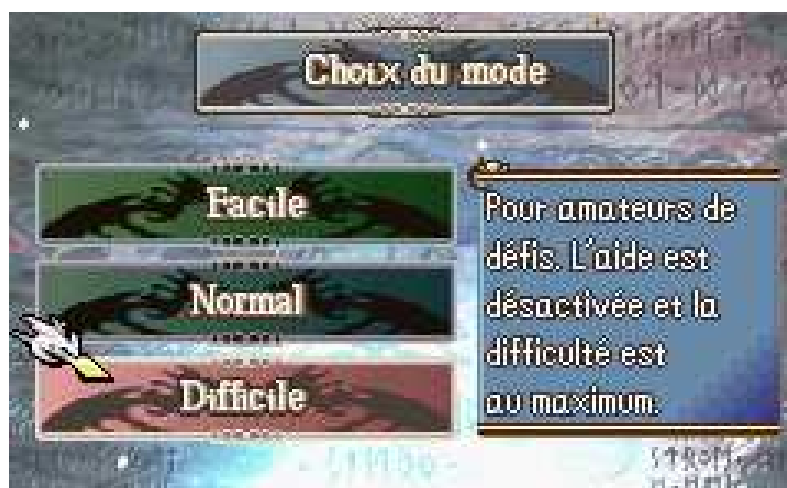


I] Introduction

Vous êtes là, Laiktheur ? Excellent, excellent. Je dois dire qu'il m'est arrivé une chose des plus désagréables. Je me levais, aussi frais que d'habitude (les Demi-Morts n'ont pas le sang chaud), réfléchissant aux tortures de la journée à infliger, quand...



Très précisément cela m'est tombé dessus, de la façon la plus improvisée et outrageante qui soit. Je n'étais pas plus avancé que vous avec cette image, et ne me doutais guère du calvaire qui allait s'ensuivre. Un traitement proprement inacceptable pour un être aussi puissant que moi, Zagor l'Immortel, Archinéromant Suprême de l'Imperium des Ombres, la Main de la Mort, l'Épée du Désespoir, le Fléau des Vivants, le...



Je m'immisce momentanément pour un point de détail. Une autre chose pour laquelle la série des Fire Emblem est connue, est sa difficulté. Lorsqu'une de vos unités meurent sur le champ de bataille, elle meurt définitivement.

Pas de plume de phénix, pas de potion de résurrection, pas de médi-gel ou autre phlébotinum appliqué dans ce genre. Et pas de sauvegardes en cours de chapitre, sauf pour faire une pause (appelée suspension, lorsque vous reprenez la partie, le point de sauvegarde est annulé), ce qui fait que si, par mauvais calcul et/ou par malchance vous perdez un personnage, la plupart des joueurs auront le désir de recommencer le chapitre en cours.

Sauf si un personnage principal décède, dans ce cas, vous n'avez pas le choix. Si le personnage

est important pour le scénario, il apparaîtra durant les scènes, mais plus sur le champ de bataille.

Un mot sur la difficulté, l'un des défauts de cet opus. Je n'imagine même pas ce que doit donner le mode facile (peut-être analogue à celui de Starcraft II ?) tant le mode difficile est un jeu d'enfant pour tout joueur un brin connaisseur de la série. Pour comparaison, le mode normal de tous les autres jeux FE sortis en Europe est bien plus porteur de challenge.

Contrairement à ce que vous raconte le jeu, pas besoin d'être amateur de défis pour se lancer en mode difficile. Remarquez, arriver à accrocher au scénario du jeu est en soi un défi.

Que Zagor va devoir relever.

Je sais ce que l'on pourra dire : un Fire Emblem facile afin de s'ouvrir à un plus large public, ce qui collerait bien avec le scénario beaucoup plus bateau. D'accord, mais pourquoi n'avoir pas ajouté un mode de difficulté "maniaque", "lunatique" ou je ne sais quoi, pour les habitués de la série ? Cela ne me semble pas insurmontable à programmer.

Par les testicules noirs de Dma'llum, voilà que ce scribe à la petite semaine se met à se gausser de ma mésaventure. Non seulement on enlève, sans aucun préavis, mon génial esprit de mon corps non moins sublime, mais on laisse avec une épreuve qui ne m'arrive pas à la voûte plantaire.

Bien, difficile ce sera, alors. J'espère qu'il y aura des occasions de meurtre : j'ai fort besoin de décompenser. Quoi que tuer en ayant aucun membre tangible puisse être problématique. Il va falloir que je travaille là-dessus, car...

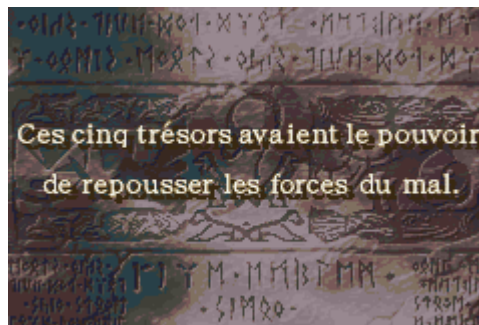
**Le Mal avait jadis envahi
notre monde. D'épouvantables
créatures déferlaient en masse,
emportant l'humanité jusqu'aux
portes du néant.**

Voilà qui met déjà du baume au coeur ! L'appellation de Mal est souvent superficielle, mais je devrai pouvoir trouver un collègue, à tout le moins. Encore que détruire toute l'humanité soit particulièrement stupide, encore un de ces seigneurs démoniaques ne sachant pas contrôler ses hormones. A quoi bon régner sur un monde de cendres et de cadavres ? Il faut tout de même une bonne dose de vivants pour faire son beurre.

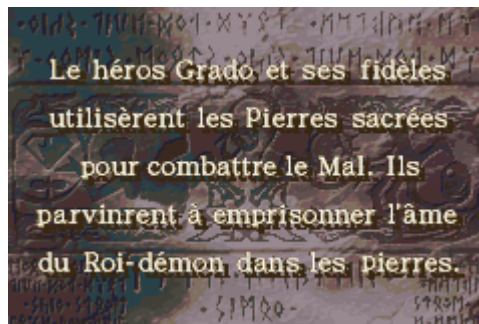
**Abattus et impuissants, les
hommes implorèrent les cieux.
Une lumière leur redonna espoir.**

C'est ce genre de chose qui me font dire que quelque chose cloche dans le Multivers. Pourquoi est-ce nous ne pouvons que si rarement avoir la victoire tant méritée ? Je connais ce genre de déconfiture : vous avez

pratiquement remporté la partie, et un dieu intervient uniquement pour vous faire la nique. Aucun effort, aucune explication ! Pourquoi est-ce que les dieux maléfiques se tournent les pouces à ces moments-là ?

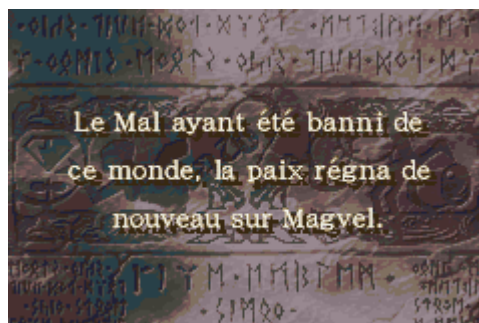


Le texte parle de pierres sacrées, ou je ne sais quel autre genre d'excuse commode. Que fait le comité de régulation des artefacts ? Qui a forgé ces cailloux ridicules ? Pourquoi est-ce que je pressens qu'elles vont jouer un rôle majeur dans cette aventure ? Oh ? Ah, oui. Le titre. Quel génie !



Et hop, solution magique qui sort d'un chapeau. Si seulement c'était aussi facile de l'autre côté du miroir. Accolez "héros" au plus crétin des paladins, et des chances de succès augmentent de manière éhontée. Je dis crétin, car on ne garde pas comme souvenir l'âme d'une entité appelée Roi-démon. C'est une invitation avec des néons pour qu'il soit libéré à une échéance plus ou moins lointaine. Oh, je peux déjà voir où cela va conduire...

Notez également que par paresse, oubli ou panne d'inspiration, seuls deux des cinq héros seront nommés : Grado et Latona (le saint de Rausten).



Je vois le tableau : viols, vols, rapt, truanderies commerciales, assassinats de belle-mère, oppression des dirigeants, servages, taxations abusives, disettes, brigandage... J'aime ce genre de paix civilisationnelle.

Hélas, cette paix allait
s'avérer très fragile...

Franchement, si vous n'aviez pas vu ça venir, Laiktheur, je ne peux rien pour vous.



Mais bien entendu. Huit siècles de paix sur ce si petit lopin de terre ? Lorsque les dragons seront végétariens. Les pierres sacrées sont le fondement des nations ? J'aurai dû m'en douter. Ils ne pouvaient pas simplement jeter les pierres emplies d'une âme démoniaque à l'eau pour qu'on ne parle plus, il fallait les mettre dans des temples pour attirer des pèlerins-pigeons.



Les contradictions commencent déjà. Si la paix était si parfaite, quel serait le besoin pour un Roi-guerrier ? Faut-il des légions d'hommes armés jusqu'aux dents pour faire la chasse aux bandits et faire régner l'ordre de façon générale ? Les voleurs de bétail sévissent-ils avec une hargne telle qu'il faut employer l'armée ?



Malgré son titre, Hayden est un Sniper. Allez savoir...



Dune... Arrakis... La planète des sables... Hm, je m'égare. Gravez bien son portrait de sitôt, car vous n'allez jamais le revoir.



Un autre berger spirituel guidant un troupeau, trop heureux de pouvoir bêler en direction des cieux. J'espère que nous aurons l'occasion de ravager Rausten.



Hmm. Diantre, palsambleu, cornegidouille ! Je me demande bien laquelle de ces nations pourrait poser problème à cette paix miraculeuse...

Autant couper court à ce suspens palpitant, Laiktheur : ce cher taciturne a dû avoir une sacrée gueule de bois, s'est rappelé qu'il n'avait jamais aimé son voisin, et décide de l'attaquer aussi sec, trahissant une amitié de longue date. Peut-être les choses ne sont-elles pas aussi mauvaises que je ne le pensais.

Il faudrait que je rencontre cet Empereur. Enfin, déjà, il faudrait que je récupère un corps. Quelqu'un a osé lancer le sort du Filet sur moi, hameçonnant mon esprit comme un vulgaire poisson, et...

Notez que n'importe comment, c'est toujours comme cela que ça commence dans un Fire Emblem- sauf s'il s'agit du premier titre d'un dyptique. Fire Emblem ne suit en effet pas une succession temporelle stricte, et est composé de plusieurs mondes, et donc de contextes différents.

Cela n'empêche pas que dans Sealed Sword, le jeu commence par l'invasion de Biran, et dans Path of Radiance, par l'invasion de Daein. FE8 est un stand-alone. Je me demande bien pourquoi...

Oh, et je critiquerai bien plus tard le fait qu'apparemment, les habitants de Magvel ne se soient jamais souciés d'aller explorer le grand bleu, mais le continent unique est également un invariant des Fire Emblem. Sauf qu'au moins dans FE6 et FE7, vous avez des îles à côté. Et dans PoR et Radiant Dawn, le continent était beaucoup plus grand auparavant... En plus d'avoir de vraies îles alentours, peuplées par des Laguz.

Magvel donne franchement l'impression de tenir dans un mouchoir de poche géographique.

Ahem. Bref, Grado ne connaît aucun problème, vu que ce Fado, si exceptionnel guerrier, n'a pas su organiser les défenses à temps. Je ne l'en blâmerait presque pas, vu qu'il a une tête de personnage qui ne survivra pas au prologue.



Tiens donc. J'aime comment cela commence. Il ne me reste plus qu'à trouver le général commandant l'armée de Grado, et ce pays sera rapidement peuplé de zombies. Un divertissement en attendant de pouvoir retourner sur Aznhurolys, et punir qui de droit.

Panique générale au château de Renais, dont la garnison est proprement vaincue. Comme le père possède ce stupide amour filial...



Seth, ce chevalier aux cheveux rouges sûrement incompetent au fond de lui, va devoir se coltiner cette princesse. Bien sûr, je ne veux rien de cela, mais je peine encore à rester en un seul espace ectoplasmique, aussi mes gesticulations fantômes n'impressionnent personne, et la paire fuit par un quelconque passage dérobé.



Maintenant, si vous voulez bien m'excuser, il faut que j'aille mourir bravement.



Ma foi, voilà ce qui ressemble à un général censément maléfique, ou je ne m'y connais pas. Il va falloir que je retienne mes manières majestueuses : je ne suis pas en état d'afficher ma suprématie naturelle.



Ce Valter semble compétent : il a repéré la princesse et veut, séance tenante, tuer son protecteur. Les chances sont en sa faveur, si je comprends cet étrange tableau descriptif. J'envoie tous mes encouragements à ce chevaucheur de wyverne. Une fois qu'ils auront disposé de la fille, je pourrais sûrement la sacrifier afin de récupérer un semblant d'enveloppe corporelle. Entre personnages trop abusivement appelés 'maléfiques', il faut se serrer les coudes- lorsque cela en vaut la peine.

Mon espoir est toutefois rapidement déçu, car le lancier, non content d'avoir blessé l'autre loyal-bon, préfère le laisser s'échapper pour le plaisir d'une chasse ultérieure. Qu'est-ce que je vous disais ? Un agent du mal subordonné à ses hormones. Aurait-il détendu le bras pour embrocher chevalier et princesse, cela m'aurait évité bien des tourments.



Damnation. Mon estime pour Grado baisse déjà. N'ont-ils même pas prévu ce cas de figure ? Fado a mentionné un bracelet possédé par sa fille, ils doivent bien le vouloir. Sans nul doute, un artefact puissant, ou bien un Plot Coupon (TM). C'est toujours ainsi.

J'ai beau hurler pour attirer l'attention, les cris spectraux ne semblent point avoir de grands effets. Fort étrange, en ma patrie, les fantômes ne manquent pas d'apparaître sur le plan réel. Cependant je suis ici en

esprit, est-ce si différent ? Et écoutez-moi ces deux idiots discuter d'importantes affaires à régler... Où est donc le sang de la blessure ?



Ah, tout de même. Il n'a pas l'air bien malin, mais face à un chevalier blessé et une princesse dont la plus grande prouesse martiale doit être équipée d'une aiguille à tricoter, ils devraient pouvoir les tuer, n'est-ce pas ? N'est-ce pas ?

Oh, Dma'llum. Le chevalier vient de donner une rapière à cette Eirika. Et elle sait s'en servir.



Voici les caractéristiques de notre soi-disante Lord. Son affinité est liée à la lumière, ce qui n'étonnera pas Zagor. Les affinités influencent les rapports entre personnages. Ces derniers peuvent enfin s'énamourer ou se rapprocher d'autres camarades, en se tenant près d'eux un nombre suffisants de tour (les liens ont trois niveaux de grandeur), jusqu'à débloquent un niveau relationnel, chaque niveau apportant des bonus divers lorsque les unités liées sont proches. En mode difficile de FE9 ou FE7, pour exemples, la chose est d'importance, autrement, le sujet peut être survolé. Les dialogues débloquent sont d'intérêt variable. Dans FE8, ils sont souvent affligeants.

Concernant les caractéristiques, quelques explications rapides : la force détermine, avec la puissance de l'arme, les dégâts potentiels infligés à l'ennemi. La technique influence la précision, ainsi que la vitesse, laquelle détermine aussi la possibilité d'attaquer deux fois pour une unité (si sa vitesse est supérieure d'au moins quatre points à celle de la cible) ou inversement, la vitesse joue pour l'esquive également.

La chance intervient dans l'esquive et le calcul des possibilités de coup critique, la défense représente le nombre de points retranchés du potentiel offensif adverse pour les attaques physiques, la résistance est la même chose concernant les attaques magiques.

Pour un niveau un, Eirika est bien dotée, sachant que pour les unités de première classe ne peuvent dépasser 20 points par caractéristique, or sa tec et vit sont déjà proches de la moyenne...

Ce qui ne l'empêchera pas, en bonne bretteuse, d'avoir une force en deçà.



Et voilà le représentant habituel de l'unité promue trop tôt en seconde classe, disponible très tôt dans le jeu. Conformément à son rôle, Seth sera un rouleau-compresseur dans l'early game. Néanmoins, il doit être utilisé comme atout et surtout pas faire partie de votre équipe définitive. Il sera rapidement mis à la réserve, entre les pots de mayonnaise rancis et les armes rouillées.



Ah ah ! Il semblerait que je puisse contrôler, par quelque enchantement, les mouvements de ces personnages bleutés... Excellent. Ce paladin est trop puissant pour ces vulgaires bandits, en y travaillant, je devrai pouvoir le forcer à se trancher la gorge. La péronnelle résiste à une telle inflexion mentale, aussi, allons la faire mourir séance tenante...



Forcément, cette gamine devait me contrarier. Non seulement l'autre brute la rate en beauté, mais Eirika frappe un point vital du molosse humain, avant de l'achever de la pointe de sa rapière, dans une partie du corps que la décence m'interdit de nommer.

Toi, là-bas ! Tente ta chance ! Dès que je cesserai de contrôler partiellement cette fille, je devrai pouvoir absorber l'essence vitale de ce cadavre encore frais...



Merci, Capitaine de l'évidence. Ne bouge pas, je me charge de toi juste après. Bon sang, j'espère que cet hacheur vaut quelque chose. Imaginez-vous à quel point il m'est intolérable de rester ici, Laiktheur ? J'ai moult gens à tuer, de terres à conquérir, de séides à punir... Ailleurs.



Les deux cadavres sanguinolents ne valent rien, oui. Mais que fait ce sinistre crétin de Valter ? Sa wyverne a attrapé une galle des écailles instantanée ?



Mais rien n'empêcha ce triste résultat, et ce n'est pas faute d'avoir essayé. J'ai réussi à raidir les muscles de ses jambes pour ne pas qu'elle s'enfuit, mais même sans attaquer, ses bras ont défait en défense cette brute inepte.



C'est ce que j'aimerais bien savoir également. Malheureusement, "lame de rapière perforant le coeur" semble être une explication suffisante.



Se produisit alors un phénomène mystérieux- avoir tué cet énergumène a rendu cette femme plus forte. Et pas qu'un peu. Je commence à entrevoir les problèmes à l'horizon... Hmm. Avec une petite inflexion, je pourrais la faire tomber à l'eau. Cette cruche ne doit pas savoir nager.

Et elle de dire que la guerre ne ressemble pas aux jeux qu'elle faisait avec son frère ! Sans blague !

Oh, je te montrerai bien ce qu'est la vraie guerre, mortelle. La guerre... La guerre ne change jamais... J'ai l'impression d'avoir déjà entendu cela quelque part.

Et là voilà qui désespère devant tant de barbarie, avant de rassurer son chevalier servant sur sa détermination.

Et ces damnés cadavre que je n'arrive pas à posséder, ou à drainer de leur énergie vitale.

Je sens déjà une certaine lassitude poindre en moi. Bien, bien. Restez dans le coin, Laiktheur.

La prochaine fois, j'aurai un plan pour tuer cette paire d'idiots...



Oui, je n'ai aucun talent sur Paint.