



## **Auteur**

Fabien Hildwein  
monostatos@gmx.fr

## **Illustrations, couverture et logo**

Tresadenn  
www.tresadenn.com

Ceci est un extrait de la première édition de *Monostatos*

Pour découvrir d'autres jeux ou pour en savoir plus  
sur les jeux de rôle indépendants,  
visitez le site de **L'Alcyon** : [alcyon-jdr.com](http://alcyon-jdr.com)

Vos rapports de parties, critiques ou élogieux, ainsi que vos questions sont  
les bienvenus sur

**silentdrift**, forum de jeux de rôle indépendants !  
[www.silentdrift.net/forum](http://www.silentdrift.net/forum)

© 2012 – Fabien Hildwein  
*Monostatos* est publié par L'Alcyon



[alcyon-jdr.com](http://alcyon-jdr.com)



Le début du voyage.....	4
<b>Univers.....</b>	<b>6</b>
<i>Vue du ciel.....</i>	<i>7</i>
<i>Monostatos, dieu de l'humanité.....</i>	<i>10</i>
Les brumes des origines.....	10
Le Culte de Monostatos.....	11
Les cinq Sectes.....	13
Les cinq commandements.....	16
Les mille Cabales.....	17
<i>Peuples et paysages.....</i>	<i>19</i>
La tiède terre sacrée.....	19
Les fils aînés de Monostatos.....	21
Les ruines de la grandeur.....	24
Là où meurent brio et beauté.....	27
Les derniers refuges.....	30
Vaincre l'Océan.....	31
Illusions et beauté se fanent.....	33
Le triomphe salé.....	35
Les nouveaux dieux.....	37
Le prochain mal.....	40
Zénith et nadir.....	41
<i>Bestiaire baroque.....</i>	<i>43</i>
Les fantasmes de la nature.....	43
Dieux et déesses.....	44
Ogres.....	48
...et Etincelants.....	51
<b>Raconter une histoire de Monostatos.....</b>	<b>53</b>
Principes de jeu.....	54
Déroulement de la partie.....	57
Les Points de Puissance.....	59
Les Affrontements.....	61
Points de Désir.....	69
Fin de partie.....	70
Conseils de jeu.....	73



<b>Les héros de <i>Monostatos</i>.....</b>	<b>78</b>
Création des personnages.....	79
Noms .....	81
Exemples de personnages.....	82
La princesse Ankh Néférousobek Saturnidès.....	83
Edipios, apostat au regard implacable.....	85
Mainomenos, acrobate mystique et dément .....	87
Kheper, momie sans mémoire.....	89
Amerolqis, artiste fabuleuse et orgueilleuse.....	92
<b>Créer un lieu .....</b>	<b>95</b>
Les cinq questions.....	96
Exemples de lieux .....	96
La caravane marchande.....	97
Zakkat la Magnifique.....	98
La Chasse au Seigneur-Loup.....	100
Port-au-Dieux, cité des traîtres .....	101
La Tour sans Fin.....	103
La colonie des insectes .....	104
L'agonie des Terres Libres .....	106
La forteresse-prison de Sebkha .....	107
Le repère du Céladon.....	108
Omphalos, le cœur asséché du pouvoir .....	110
<b>Pour aller plus loin.....</b>	<b>112</b>



## Le début du voyage...

*Monostatos* est un jeu de rôle, c'est-à-dire un jeu où vous prenez plaisir à créer et à imaginer une histoire ensemble, avec quelques amis, assis un soir ou un après-midi autour d'une table, d'un verre ou d'une tasse de thé, en n'ayant besoin que de deux dés à six faces, de quelques crayons et de quelques feuilles de papier. Pour vous aider à construire cette histoire ensemble au fur et à mesure, vous trouverez dans ce livre un univers et des règles pour créer des histoires héroïques, rebelles et mystiques.

*Monostatos* vous invite à interpréter des héros libérateurs au sein d'un univers de déserts, constellé des restes de civilisations éteintes et de l'héritage des dieux morts, et tombé sous le contrôle de Monostatos, dieu de l'humanité. Son Culte impose confort, conformisme et obéissance, et annihile toute grandeur et tout désir créateur. Vos personnages sont les derniers individus puissants et magnifiques de leur univers. Ils se dressent contre ce dieu délétère et s'accompliront pleinement en libérant leurs peuples des croyances et des gouvernements qui les oppressent.

Et puisque vous m'avez fait assez confiance pour acquérir ce jeu, et pour prendre le temps de le lire et d'y jouer, voici les promesses que je vous fais en tant qu'auteur.

- ⊙ Les règles et l'univers de *Monostatos* ont été écrits, testés et maturés pour vous proposer des parties fortes et intenses et pour créer des histoires de héros rebelles et magnifiques. Mon jeu n'est ni un brouillon aux intentions éparpillées, ni une encyclopédie d'univers sur laquelle on aurait plaqué de vagues règles. C'est un tout cohérent dont chaque élément est pleinement utile pour votre jeu.



- ☺ *Monostatos* est rapide à mettre en place : utilisez votre temps pour jouer plutôt que pour préparer le jeu. Il suffit qu'un participant ait lu ce livre en entier. Après cela, asseyez-vous et jouez. Vous trouverez tout ce dont vous avez besoin dans ce livre (même s'il est aussi possible de préparer plus longuement vos parties). Pas besoin d'avoir déjà pratiqué le jeu de rôle pendant des années ou d'utiliser des techniques alambiquées. Les règles explicitent ce que vous devez faire et vous accompagnent tout au long du jeu.
- ☺ Toutes les règles et tous les textes dont vous aurez besoin sont dans cet ouvrage. *Monostatos* est condensé ici, sans matériel additionnel ni suppléments indispensables. Vous trouverez une liste d'inspirations en fin d'ouvrage et des exemples de parties sur le forum silentdrift pour vous permettre d'approfondir le jeu, mais rien de tout ceci n'est nécessaire pour jouer.

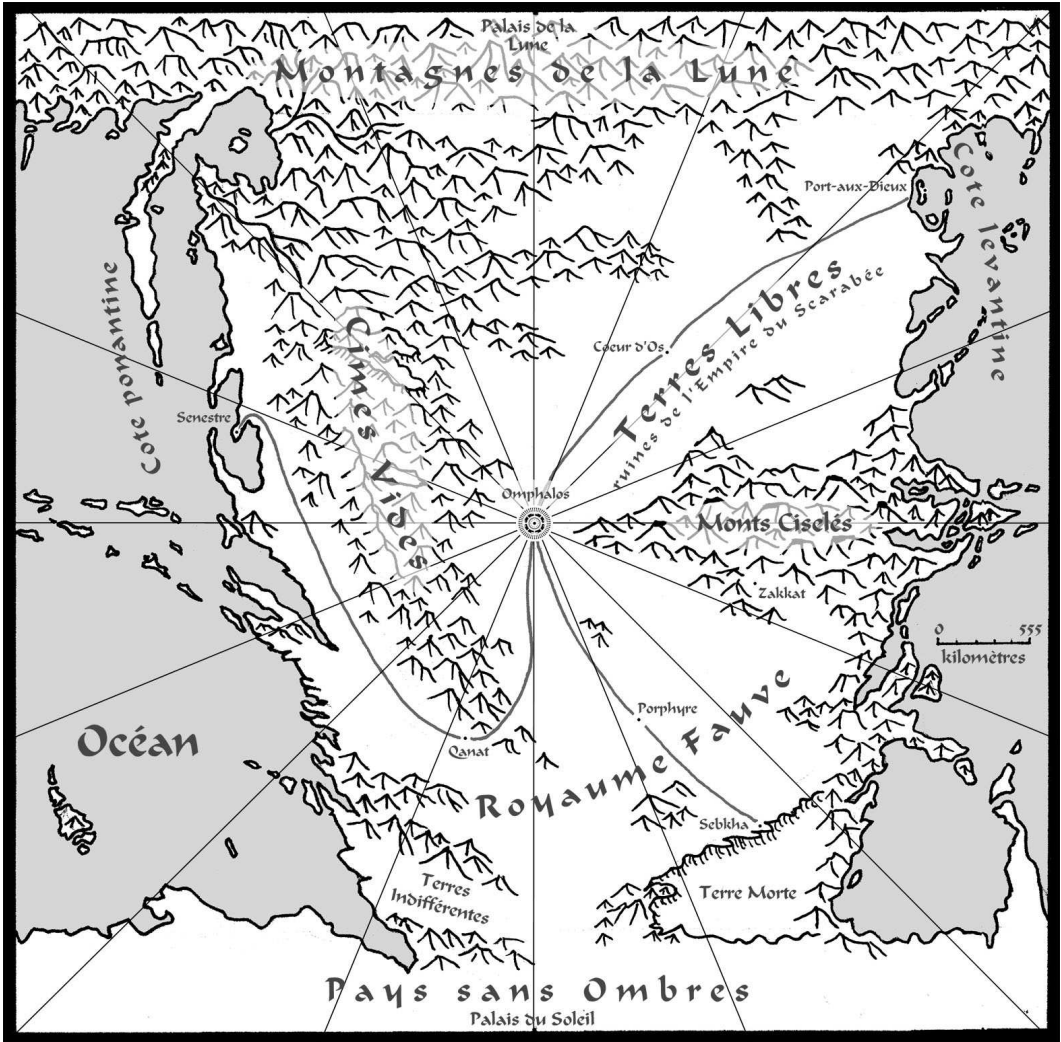
N'hésitez pas à me faire parvenir vos critiques positives et négatives en m'écrivant ([monostatos@gmx.fr](mailto:monostatos@gmx.fr)) ou en venant faire un rapport de partie sur le forum silentdrift. Si *Monostatos* vous a plu, n'hésitez pas à en parler autour de vous : le bouche-à-oreille est le meilleur compliment que vous pourrez me faire et le plus précieux service que vous pourrez me rendre.

L'auteur



# Univers

Ce chapitre vise à nourrir votre imagination et à vous permettre de vous approprier l'univers. Ne voyez pas ceci comme une description encyclopédique faisant loi, mais plutôt comme une source d'inspirations pour créer les lieux et les personnages et pour vous aider à inventer facilement en cours de partie.





## Vue du ciel

Nous vivons et nous mourons sous le signe de la rationalité et de la production. Nous savons que l'anéantissement est le tribut du progrès de même que la mort est le tribut de la vie, nous savons que la destruction et le labeur sont nécessaires au préalable pour obtenir la satisfaction et la joie, nous savons que les affaires doivent prospérer, nous savons qu'envisager d'autres choix est de l'Utopie.

*L'homme unidimensionnel*

Herbert Marcuse

Il y a une centaine d'années, Monostatos, dieu autoproclamé de l'humanité, a tué tous les anciens dieux et s'est placé de fait à la tête de son monde. Il a mis en place une organisation appelée le Culte de Monostatos, chargée de concrétiser sa vision du monde. Désormais tous ceux qui ont été soumis ou séduits par son credo vivent dans l'ordre, le calme, l'obéissance et l'apathie. Les êtres humains demeurent dans les villes ou les oasis, protégés du désert.

Ainsi, ayant tué tout risque, ayant supprimé tout héroïsme et toute création artistique, ayant étouffé l'idée même du changement, Monostatos conduit l'humanité vers un futur confortable, certain et morne. Certes, il subsiste quelques résistances : les tribus éparses des Artisans des Monts Ciselés, les régions inaccessibles comme les Cimes Vides ou les pôles, et surtout l'Océan, domaine de royaumes subversifs et du très puissant Maître Abîme. Mais tout ceci finira par être absorbé ou détruit, comme l'a été l'ancien monde. Ce n'est plus qu'une question de temps.



Les humains disputent leur monde au désert. Tout leur est hostile : sables blonds du Sud, reliefs chaotiques et pourpres du Nord, hautes montagnes sans air et sans eau... En-dehors des quelques domaines abrités, les voyageurs sont consumés par les températures extrêmes et assoiffés par la rareté de l'eau ; ils se perdent dans ces lieux sans route précise à suivre. Ils sont poursuivis par les fantômes du désert, chimères fantasmagoriques, pas nécessairement dangereuses, mais changeantes et hautement angoissantes.

En appeler à la protection du dernier dieu semble donc être la seule solution pour survivre dans ce monde hostile.

La description qui précède est faite pour présenter rapidement l'univers de *Monostatos* à des joueurs novices. Pour en avoir une image d'ensemble, pensez au Moyen-Orient de l'Antiquité : les pays bibliques, Sumer et la Mésopotamie, mais également aux grandes civilisations antiques africaines comme l'Égypte, les Berbères, l'Empire d'Éthiopie et Méroé. Les bâtiments sont en terre cuite et la roue n'existe pas – d'ailleurs peu utile dans le sable. Les villes sont souvent construites autour d'un point d'eau et sont entourées de champs irrigués ou de troupeaux de moutons et de chèvres. Les esclaves sont nombreux et sont employés pour toutes sortes de tâches éprouvantes. Le cuir, le bois et les métaux sont des matériaux répandus. La seule différence majeure est l'absence de bêtes de trait capables de traverser le désert, remplacées par de nombreux esclaves transportant les marchandises des caravanes de loin en loin.





## Les cinq Sectes

Les prêtres du Culte sont répartis en cinq Sectes aux fonctions précises, œuvrant toutes à leur façon pour le projet de bonheur universel conçu par Monostatos pour l'humanité.

### *La Secte du Marbre*

Première parmi ses sœurs, la Secte du Marbre fait appliquer les ordres de Monostatos et organise l'humanité en vue du projet de bonheur universel. Elle fait respecter l'autorité politique et religieuse du Culte. Ses prêtres sont des hommes politiques, des planificateurs et des juristes de premier ordre. Ils rédigent les lois, les diffusent et les mettent en œuvre avec l'aide des autres Sectes. Ils entretiennent des liens avec les grands dirigeants temporels comme le roi Hyène, et décident des évolutions futures des pays fidèles au Culte. Vivants symboles de l'autorité monostatique, ils se déplacent toujours en grande pompe sur de gigantesques tortues terrestres hiératiques, entourés de serviteurs, de gardes et d'emblèmes de toutes sortes. Leurs grands et impénétrables masques de marbre, d'ivoire et d'or sont un symbole redouté. Leurs mouvements sont comme leurs décisions : lents et inébranlables.

### *La Secte du Verre*

La Secte du Verre est souvent perçue comme la servante fidèle de la Secte du Marbre, son œil et sa voix. C'est elle qui rassemble l'information et transmet ensuite la décision prise. Elle entretient un vaste réseau de relais lumineux qui transmettent rapports et décisions des prêtres évaluateurs, comptables, scribes et archivistes. Ces derniers, en plus de collecter l'information, doivent noter et évaluer l'efficacité des gestionnaires et des fidèles, pour la transmettre ensuite plus haut. Ils rassemblent et archivent également les connaissances interdites de l'ancien temps. Ce sont tous des lettrés, dévoués et méticuleux, souvent experts dans leur domaine.



### *La Secte de l'Ether*

La Secte de l'Ether pourchasse ennui et souffrance parmi les fidèles. Elle leur permet de vivre confortablement et sans angoisse. Elle multiplie les fêtes débridées où alcools, esclaves sexuels et nourritures sont distribués généreusement, et où la population laborieuse de l'endroit pourra trouver oublié et réconfort. Elle organise également des soins quotidiens, distribuant drogues apaisantes ou excitantes selon les besoins. Dans ses temples, le moribond trouvera une mort douce et rapide. Ses nombreuses interventions en font l'organe principal de communication et de prêche du Culte. Qu'ils soient guérisseurs ou amuseurs, les prêtres de la Secte de l'Ether sont bruyants et sûrs d'eux, vêtus de costumes bariolés, toujours un bon mot à la bouche relayant les discours officiels du Culte. Ils pratiquent un art consommé de la rhétorique, des syllogismes et des pirouettes oratoires qui en font de redoutables contradicteurs.

### *La Secte du Fer*

L'avènement de Monostatos a aussi entraîné la fin des armées et de l'aristocratie militaire. Il est interdit aux laïcs de porter des armes, puisque les prêtres de la Secte du Fer assurent désormais la paix et la sécurité de tous. A la fois armée et police, leur mission va de la surveillance des ruelles de chaque oasis aux croisades contre les Ogres s'approchant des villes, en passant par la défense contre les pillards insubordonnés. Ses prêtres sont pragmatiques et obéissants, valorisant l'ordre et la hiérarchie. Habillés de grandes tuniques blanches, ils se déplacent traditionnellement par escouade de cinq, bâton à la main et épée au côté qu'ils ne tirent qu'en dernier recours. Ils sont entraînés à tuer sans faire souffrir.

### *La Secte de la Poussière*

Détestée autant que crainte, la Secte de la Poussière traque tous ceux qui sortent du rang et ne peuvent être arrêtés par de simples prêtres de la Secte du Fer : hérétiques audacieux, forgerons-mages, guerriers virtuoses,

