JEU DE RÔLE HÉROÏQUE ET MYSTIQUE

Monostatos, dieu autoproclamé de l'humanité, a tué tous les anciens dieux et a imposé son credo et son Culte. Désormais l'immense majorité des humains est soumise à sa loi et vit dans l'ordre, l'obéissance et l'apathie.

Vos personnages représentent les derniers individus puissants et magnifiques de ce monde à l'agonie et sont les seuls à pouvoir libérer leurs peuples des croyances et des gouvernements qui les oppressent.

Dans un univers inspiré de la Mésopotamie, de l'Egypte Antique et des civilisations du désert, menez la rébellion et libérez l'humanité de Monostatos !

Vous aimerez jouer à *Monostatos* **si vous aimez:**

- jouer des personnages héroïques et flamboyants
- jouer dans un univers de fantasy riche avec une identité marquée
- enrichir l'univers en cours de partie et rebondir sur les créations des autres participants
- prendre des initiatives et agir sur l'histoire plutôt que suivre un scénario préparé à l'avance

Pour poser vos questions, pour plus d'informations sur le jeu

et pour découvrir d'autres jeux de rôle,

rendez-vous sur le site de **L'Alcyon**: alcyon-jdr.com

Un jeu de rôle créé par Fabien Hildwein

Auteur

Fabien Hildwein

monostatos@gmx.fr

Illustrations, couverture et logo

Tresadenn

www.tresadenn.com

Ceci est la première édition révisée 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

© 2012 – Fabien Hildwein

ISBN de la version PDF : 978-2-9542610-3-4

L'Alcyon, Paris
imprimé en France par Lulu.com
Dépôt légal : septembre 2012

Monostatos est publié par L'Alcyon

alcyon-jdr.com

Le début du voyage… 4
Univers **6**
Vue du ciel *7*
Monostatos, dieu de l'humanité *10*
Les brumes des origines 10
Le Culte de Monostatos 11
Les cinq Sectes 13
Les cinq commandements 16
Les mille Cabales 17
Peuples et paysages *19*
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 36
Les nouveaux dieux 38
Le prochain mal 41
Zénith et nadir 42
Bestiaire baroque *44*
Les fantasmes de la nature 44
Dieux et déesses 45
Ogres… 50
…et Etincelants 53
Raconter une histoire de *Monostatos* **55**
Principes de jeu 56
Déroulement de la partie 59
Les Points de Puissance 61
Les Affrontements 63
Points de Désir 70
Fin de partie 71
Conseils de jeu 74

Les héros de *Monostatos* **79**
Création des personnages 80
Noms 82
Exemples de personnages 83
La princesse Ankh Néférousobek Saturnidès 84
Edipios, apostat au regard implacable 86
Mainomenos, acrobate mystique et dément 88
Kheper, momie sans mémoire 90
Amerolqis, artiste fabuleuse et orgueilleuse 92
Créer un lieu **95**
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
Pour aller plus loin **112**

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 site de L'Alcyon 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). 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'Egypte, les Berbères, l'Empire d'Ethiopie 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.

Quelques règles fondamentales régissent cet univers :

- L'univers de *Monostatos* est une petite sphère close, de la superficie du Sahara ou de l'Europe, sans cieux, ni enfers, ni terres inconnues desquels on pourrait attendre le salut. Ce qui doit être transformé ne peut l'être qu'ici et uniquement par ceux qui sont là. Il n'y a pas de sauveur providentiel à attendre.
- Loin de l'influence humaine normalisatrice, tout peut arriver. Les lois de la nature brillent par leur absence, le désert est en perpétuelle ébullition, parcouru par le chaos et l'exception, donnant naissance à des chimères et des paysages étranges. En acceptant sans concession ce chaos, les héros élégants et rebelles peuvent jouer avec la réalité et dépasser ce que peut accomplir le commun des mortels, crispé sur son angoisse du changement et de l'indéterminé.
- Les êtres exceptionnels ou divins sont intimement mêlés aux êtres humains, souvent à leur insu. Les dieux ont une présence physique et un pouvoir bien réels, et ne laissent aucun doute concernant leur existence. En dehors des animaux domestiques, les humains sont la seule espèce stable, résistant farouchement à l'influence du désert.

Monostatos, dieu de l'humanité

« Moi, dit l'Etat, je suis le peuple. »

De la nouvelle idole, *Ainsi parlait Zarathoustra*
Friedrich Nietzsche

Les brumes des origines

Avant l'avènement de Monostatos, les humains étaient les victimes de leurs passions destructrices et des souffrances absurdes infligées par le désert. Les anciens dieux régnaient sur les êtres humains et les protégeaient d'eux-mêmes et du désert. Chaque dieu ou déesse imposait à ses fidèles sa vision de la réalité, en échange de sa protection contre le désert angoissant et ses fantômes.

L'avènement de Monostatos ne se fit donc pas sans résistance. Au commencement, il n'était qu'un dieu mineur prêchant la maîtrise de soi et une approche dépassionnée du monde. Il n'était adoré que par quelques aristocrates et philosophes. Son ascension commença lorsque les marchands du Désert Fauve, immensité de sables brûlés couvrant le Sud du monde, conclurent un pacte avec Monostatos et son clergé : en échange de leur obéissance éternelle, il leur accorderait tout son soutien divin, toutes ses connaissances et l'appui de son clergé pour vaincre le désert et pour leur donner enfin une place proéminente dans un monde de guerres et de désolations.

Leur entreprise fut couronnée de succès bien au-delà de leurs espérances. Grâce à l'aide du Culte de Monostatos, les marchands parvinrent à s'allier et à unir toutes les petites seigneuries du Désert Fauve sous une seule bannière : celle du roi Hyène, à la tête du Royaume Fauve. Leurs armées marchèrent sur leur vieil ennemi du Nord, l'Empire du Scarabée, élitiste et guerrier, qui adorait les dieux-insectes sourds et aveugles et qui représentait la plus grande force politique et militaire du monde depuis des siècles. L'Empire du Scarabée fut réduit en cendres, la famille impériale massacrée, ses traditions martiales perdues et ses

peuples réduits en esclavage. L'organisation méthodique du Culte et de ses Sectes balayait toute virtuosité et toute grandeur.

A leur tour, les peuples de l'Océan se soulevèrent contre le dieu de l'humanité et de la terre ferme, et menacèrent son pouvoir grandissant. Leur menace était grande parce qu'ils étaient nombreux et protéiformes. Mais Monostatos en appela à son allié le Soleil pour assécher le centre de leur civilisation, la Mer Dorée, faisant bouillir dans le sel ceux qui avaient eu l'audace de s'opposer à lui. Cette contrée désolée, ravagée par les vents de sel, est devenue un enfer pour ceux qui y survivent et est désormais appelée la Terre Morte.

Les anciens dieux s'unirent alors dans une dernière bataille formidable contre Monostatos, qui les abattit tous, les uns après les autres. Creusant le sable de ses propres mains, il enfouit leurs corps dans la poussière du désert et fit construire au-dessus de ce charnier divin sa ville sainte, Omphalos, du centre de laquelle il règne encore aujourd'hui.

Le Culte de Monostatos

Fidèle à sa promesse de prendre soin de l'humanité, Monostatos instaura un Culte entièrement dédié à ce but, pour organiser et guider doucement mais fermement les êtres humains vers l'avenir qu'il a planifié. Le Culte n'a pas cessé depuis de se renforcer et d'assurer sa stabilité.

Ses prêtres ne sont nullement des fanatiques fous furieux, mais des gestionnaires efficaces et attachés au respect des règles. Ce sont aussi des êtres humains, corruptibles et sensibles, capables d'intelligence et d'émotions mais aussi de bassesses et de mesquineries. S'ils servent Monostatos, c'est qu'ils ont bien compris son importance pour l'humanité face aux dangers du désert et de la folle liberté humaine. Seuls les prêtres les plus cyniques perçoivent également les horreurs et les hypocrisies du Culte et les acceptent malgré tout : ces prêtres sont aussi ceux qui deviennent les plus puissants.

Le Culte n'est pas particulièrement exigeant : un peu de discipline suffit, même s'il ne tolère pas l'incroyance affichée, l'adoration d'autres dieux ou l'appel à l'insoumission à ses commandements. Le fidèle bien intentionné trouvera toujours aide et conseil aux temples blancs et cubiques, semblables dans toutes les villes du monde. La majorité des fidèles de Monostatos suivent ses commandements sans zèle ni piété ; ils savent que les respecter est nécessaire à l'ordre social, mais n'en font pas des principes de vie absolus.

Organisation et hiérarchie

L'organisation du Culte est relativement simple. La distinction la plus pertinente est celle entre les fidèles, individus du commun qui reconnaissent l'autorité de Monostatos, et les prêtres, dont la vie est vouée à servir le Culte dans l'une de ses cinq Sectes. Chaque prêtre a reçu une mission spécifique d'un prêtre plus haut placé, lui attribuant un titre honorifique, des moyens et l'autorité sur d'autres prêtres. Ces missions peuvent être très variées : assurer la gestion d'une ville, protéger un lieu, traquer un criminel particulier, prendre soin d'une population… Le prêtre investi d'une mission peut ensuite déléguer à d'autres prêtres d'autres missions pour le soutenir et l'aider, et ainsi de suite, du haut en bas de la pyramide du Culte. Tout en haut se trouvent les Hauts Prêtres de chaque Secte, investis directement par Monostatos. En cas de conflit entre deux prêtres, celui qui a autorité sur eux tranche la question. En cas de désaccord entre deux Sectes, c'est la Secte du Marbre qui les départage. Chaque Secte peut ainsi créer des branches en son sein pour accomplir des tâches spécifiques exigeant des compétences particulières : partir en croisade contre les Ogres, organiser une bibliothèque de textes interdits sur les anciens dieux, gérer les relations avec une famille d'aristocrates influents…

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 oubli 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, êtres surhumains, aristocrates de l'ancien temps… Ce sont des espions et des assassins de grand talent, capables de traquer une proie durant des mois et disposant d'assez de ressources, d'organisation et de compétence pour l'emprisonner et la mener à son jugement. Les prêtres de la Secte de la Poussière se dissimulent aisément dans la foule. Lorsqu'ils doivent se montrer sous leur vrai jour, pour assister une autre Secte par exemple, ils préfèrent se mouvoir entourés de voiles gris cachant tout de leur corps, jusqu'à leurs mains et leur visage.

Les cinq commandements

Monostatos a donné cinq commandements à l'humanité en échange de sa divine protection. Chacun d'entre eux assure la bonne organisation du monde et, combiné avec les autres, permettra à l'humanité d'atteindre le bonheur universel. Bien que la plupart des fidèles ne les respectent que mollement, ils irriguent l'ensemble des sociétés monostatiques et en structurent l'idéologie profonde.

L'obéissance

De même que Monostatos règne sur l'univers tout entier, chaque être humain règne sur ceux qui lui sont inférieurs et doit obéissance à ceux qui le dominent. C'est uniquement grâce à ce respect de la hiérarchie que le Culte peut fonctionner. L'obéissance à son supérieur est fondamentalement issue de la foi en Monostatos.

La transparence

Monostatos est seigneur de la lumière et de la clarté. Pour que sa vision universelle puisse se réaliser, il faut que lui et ses serviteurs puissent tout savoir de l'univers et de ceux qui lui obéissent. Le fidèle doit donc communiquer à son supérieur toutes les informations pertinentes qu'il possède, en ayant l'humilité de ne pas le questionner en retour. Seuls les impies veulent dissimuler leurs actes.

La pitié

Monostatos souhaite le bonheur de ses fidèles. Aucune souffrance n'est tolérable et rien ne peut la justifier. Ni la faim, ni la maladie, ni la tristesse, ni l'ennui n'ont leur place dans le monde futur et parfait auquel est destinée l'humanité. Un esprit inoccupé est un esprit incontrôlable. Lorsque le bonheur du plus grand nombre exige des sacrifices, ceux-ci doivent être accomplis sans douleur ni angoisse.

La paix

Aucune prospérité, aucun bonheur n'est possible sans l'assurance que demain sera semblable à aujourd'hui et qu'aucun événement désagréable ne viendra perturber l'harmonie à laquelle travaillent tous les fidèles. Les fauteurs de troubles – graves ou bénins – entravent la bonne marche de l'humanité et doivent être combattus avec la dernière énergie.

L'humilité

L'humanité est une et indivisible sous le regard bienveillant de Monostatos. Se différencier est une preuve d'orgueil déplacé à l'égard du seigneur universel et un frein à l'organisation du Culte. La multitude des fidèles le sert dignement et avec simplicité. Les exceptions sont des échardes dans le projet de bonheur universel qu'il faut retirer au plus vite pour permettre sa bonne marche.

Les mille Cabales

Certains opposants sont trop radicaux pour être absorbés et trop puissants pour être détruits. Après les avoir longtemps combattus en vain et sans parvenir à les rallier à sa cause, le Culte a finalement trouvé plus efficace de les contrôler pour son bénéfice. Les Cabales sont donc les groupes secrets qui s'opposent à Monostatos, ou qui simplement ne reconnaissent pas son autorité, mais que les Sectes sont parvenues à contrôler secrètement.

Citons la Cabale des Frères Carnassiers qui vise à libérer par la violence le Royaume Fauve de l'influence du Culte, afin qu'il reprenne

son expansion militaire et culturelle. En la manipulant, le Culte bénéficie de nombreux avantages : non seulement il peut ainsi canaliser les esprits jeunes et fougueux vers une activité saine et efficace, mais il dispose en plus d'une milice rapide et dévouée.

Une autre grande Cabale est celle des Théologues, infiltrée par la Secte du Verre, qui s'organise pour réunir tous les renseignements possibles sur les dieux morts et sur leurs serviteurs. Ses membres, pour la plupart des savants à l'esprit un peu aventureux, sont guidés par des motifs divers : attrait de l'interdit, recherche de reliques divines pour leur propre pouvoir, foi renaissante… La Secte du Verre profite ainsi sans effort de leurs précieuses et périlleuses enquêtes.

Ces descriptions de Monostatos et de ses serviteurs vous fournissent des exemples d'adversaires variés et typiques de l'univers, pouvant intervenir en toutes circonstances : même au plus profond des déserts, les personnages de vos histoires peuvent rencontrer une croisade de prêtres de la Secte du Fer ou une expédition scientifique de la Secte du Verre. Même les villes les plus rebelles au dieu de l'humanité contiennent des prêtres de la Secte de la Poussière infiltrés ou quelques prêcheurs de la Secte de l'Ether. Les Cabales font des adversaires intéressants car liés à l'endroit qu'explorent les personnages et pouvant se retourner contre le Culte s'ils se rendent compte qu'il les manipule. L'historique de l'avènement de Monostatos vous permet de mettre en scène de vieilles rancœurs et des horreurs de masse provoquées par et pour le dieu de l'humanité.

Peuples et paysages

« Qu'est-ce qu'aimer ? Qu'est-ce que créer ? Qu'est-ce que désirer ? Qu'est-ce qu'une étoile ? » Ainsi parlera le Dernier Homme en clignant de l'œil. La terre alors sera devenue exiguë, on y verra sautiller le Dernier Homme qui rapetisse toute chose. Son engeance est aussi indestructible que celle du puceron ; le Dernier Homme est celui qui vivra le plus longtemps. « Nous avons inventé le bonheur », diront les Derniers Hommes en clignant de l'œil.

Ainsi parlait Zarathoustra
Friedrich Nietzsche

La tiède terre sacrée

Le saint des saints

Au centre de l'univers se tient Monostatos, dieu de l'humanité, debout sur les cadavres des anciens dieux. Perpétuellement baignées de la puissante lumière qui émane de lui, les rues d'Omphalos, la ville-temple, rayonnent à partir de lui. Les lignes droites, la lisse pierre blanche et les grandes baies vitrées composent des bâtiments aux harmonies soigneusement tracées. Etonnamment calme, cette ruche où s'échangent informations et décisions est le cœur du pouvoir du Culte, sa plus puissante arme.

Vers le lointain

A mesure que l'on s'éloigne du quartier central où siègent les Sectes, les quartiers se remplissent de fidèles veillant au bon fonctionnement de la ville, de pèlerins venus rendre hommage au seigneur de l'humanité, et de voyageurs profitant de leur étape pour visiter ce haut lieu. Les quartiers extérieurs accueillent les tentes de caravaniers et de paysans. Là se dressent les trois temples marquant le début de chacune des trois Routes données à l'humanité par Monostatos : Loyauté part vers Porphyre pour rejoindre la forteresse de Sebkha qui garde la falaise

entourant la Terre Morte ; Conversion traverse les terres désolées de l'Empire du Scarabée jusqu'à Cœur d'Os, puis Port-aux-Dieux ; Destinée longe les Cimes Vides pour rejoindre Senestre, la capitale de la Côte Ponantine. Il est de bon augure pour un voyageur de commencer son périple par un de ces temples : les Routes éloignent Ogres, fantômes du désert et esprits des dieux anciens et sont bordées d'innombrables temples et auberges ; et plus important que tout, les Routes assurent à celui qui les suit de savoir où il dirige ses pas, sans avoir à se soucier de la direction à prendre pour ne pas se perdre.

L'ébauche d'un monde nouveau

Les campagnes environnantes sont couvertes de plantations et de champs tracés au cordeau. Monostatos, dont la lumière brille de jour comme de nuit, maintient des nuages au-dessus de ses plus loyaux serviteurs et ne permet pas le moindre souffle de vent : ce climat tiède, humide et régulier permet de cultiver toute l'année un sol pauvre et friable donnant son nom au Désert de Poussière. Ceux qui y vivent deviennent sereins et obéissants, le désert y perd ses griffes. Bien qu'elles ne couvrent encore qu'un petit territoire, ces terres sacrées et apaisantes progressent lentement d'année en année, pour un jour absorber la totalité du monde.

Les fils aînés de Monostatos

Le Désert Fauve

Le Désert Fauve couvre un bon tiers du Sud des terres émergées : une vaste étendue minérale brûlée par le soleil en journée, froide comme la mort la nuit, ne laissant que peu de place à la vie. Les massifs rocheux, secs et érodés par le vent, partagent le territoire avec les dunes de sables roux, noirs ou blancs. L'immense majorité des humains est cantonnée dans les villes, les oasis et les pistes qui les relient. Le Désert Fauve conserve de nombreux territoires vierges, trop stériles pour permettre toute colonisation humaine. Des rumeurs parlent de fantômes majestueux ou de ruines sans âge habitées par des communautés humaines perdues et transformées par un isolement de plusieurs siècles.

Le royaume des marchands

Ancré dans le Désert Fauve, le Royaume Fauve est le premier allié politique du Culte. Il lui a permis d'unifier la myriade de seigneuries qui couvraient son territoire et de détruire l'Empire du Scarabée, son rival militaire et culturel ancestral. A sa tête, le roi Hyène et l'aristocratie marchande gèrent les caravanes commerciales arpentant le désert pour échanger dans les oasis les objets manufacturés des villes (vêtements, meubles, bijoux…) contre de la nourriture et des matières premières (cuirs, bois, viandes et fruits séchés, céréales et alcools…). Ne disposant pas de bêtes de somme assez puissantes, ces marchandises sont transportées pendant des milliers de jours de marche à dos d'esclaves – les plus pauvres et les plus misérables du Royaume Fauve, de plus en plus concurrencés par l'arrivée des esclaves formés par l'orthomorphie de la côte Ponantine.

Porphyre est la capitale du Royaume Fauve, le centre nerveux des flux commerciaux orchestrés par les grandes familles marchandes. En son centre s'élève le palais royal, œuvre taillée dans un immense bloc de marbre rouge jailli du désert, centre incontestable du pouvoir du roi Hyène. De grandes cités relaient sa puissance dans tout le Désert Fauve, comme la cosmopolite Qanat à la frontière avec la Côte

Ponantine où transitent les richesses de la mer ; la magnifique Zakkat joyau des Artisans et ancienne porte vers les Monts Ciselés ; ou encore au Sud, la chaîne des forteresses de Sebkha juchée sur la falaise gardant la Terre Morte. Ces villes s'étendent à l'horizontale, composées de bâtiments cubiques en briques cuites. Ces bâtiments sont couverts de miroirs, de mosaïques et de drapeaux multicolores. Autour du palais seigneurial et des temples à Monostatos s'organisent en cercles concentriques les greniers des marchands, les ateliers d'artisans, les caravansérails et enfin les habitations en pierres sèches des plus pauvres. Quelque part entre une tente bancroche et une bâtisse crasseuse subsiste encore un musicien aveugle perpétuant la tradition musicale extraordinaire qui faisait, il y a longtemps, la renommée des peuples du Désert Fauve.

Le peuple de l'avenir

Les habitants du Royaume Fauve sont plutôt petits et corpulents, leur peau mate est couverte de tatouages décoratifs et cachée sous de nombreux bijoux et vêtements aux couleurs criardes. Les sujets du roi Hyène vivent dans la profonde conviction d'être l'aboutissement de l'humanité. Par conséquent, qu'ils soient riches princes marchands ou esclaves dans une oasis mineure, ils sont vulgaires, expansifs et arrogants, et supportent mal que des étrangers leur tiennent tête. Leur obsession masochiste du travail et de l'activité commerciale est contrebalancée par un besoin compulsif de plaisirs et une peur panique de la souffrance.

Les ruines de la grandeur

Paysages pourpres et brisés

Les Terres Libres sont le terme officiel pour désigner les territoires qu'occupait l'Empire du Scarabée, à présent colonisés par des habitants du Royaume Fauve. Elles s'étendent sur la moitié Nord des terres émergées, uniquement arrêtées à l'Ouest par les monts des Cimes Vides. Les reliefs sont ici beaucoup plus impressionnants que ceux du Désert Fauve : larges canyons, failles encaissées et hauts pitons rocheux rythment le paysage et brisent la monotonie des plaines. Le sol y est, dit-on, imprégné du sang répandu au cours des siècles de batailles qui s'y sont déroulées, ce qui lui donne ses nombreuses nuances de rouges, de bruns et de rouille. Parcourues de vents venus de la mer et des glaciales Montagnes de la Lune, ces terres jouissent de températures moins extrêmes que celles du Désert Fauve. Elles s'ornent d'une maigre végétation, dont le jaune sale et le vert fatigué tranchent sur le rouge brique du sol. Grâce à ce climat, la faune est ici bien plus dure et agressive : les insectes règnent en maîtres, de l'essaim minuscule de moucherons aux scarabées titanesques en passant par les troupeaux de criquets de la taille de chiens. Le vrai danger du climat réside dans les fréquents orages sans pluie, qui tuent et détruisent bien plus que la sécheresse ou la chaleur.

Violence et honneur

Avant l'ascension de Monostatos, l'Empire du Scarabée était sans conteste la plus vieille et la plus puissante civilisation des terres émergées, notamment grâce à sa tradition guerrière sans égale. Sa société, dans tous ses aspects, visait à l'excellence martiale. Ceux qui ne parvenaient pas à tenir leur rang durant des duels codifiés étaient éliminés ou réduits en esclavage pour servir les guerriers. Pour conserver leur pouvoir, les familles de l'aristocratie, et notamment la famille impériale, se transmettaient des techniques secrètes perpétuellement perfectionnées. Cette compétition se reproduisait à plus grande échelle dans les nombreuses escarmouches et guerres entre les cités impériales.

La mystique des insectes

Cette culture de la perfection martiale prenait racine dans une conception religieuse du monde très particulière. Pour les habitants de l'Empire du Scarabée, l'individu pieux et juste devait se dresser de tout son être contre cette force aveugle et indomptable dont le seul but était l'absorption ou la destruction de tout être humain : les insectes. Froids et inhumains, ils étaient le symbole d'une force imposant à chaque individu de devenir toujours plus puissant, toujours plus virtuose, sous peine d'être dévoré par le désert et de retourner à son chaos anonyme. Les habitants de l'Empire du Scarabée vénéraient en particulier les formidables insectes géants, prédateurs naturels de l'homme sur les terres de l'Empire qui représentaient donc des adversaires de choix. Dans cette vision du monde, les guerriers victorieux de leurs adversaires et de la nature jouissaient du prestige sacré accordé ailleurs aux prêtres. Les canons de beauté – grande taille, musculature longue et peau noire comme la nuit – reflétaient cet idéal.

Le meurtre d'une civilisation

Tout ceci s'est effondré avec l'alliance entre le Culte de Monostatos et le Royaume Fauve. Cette alliance permit aux armées du Royaume Fauve de renverser l'Empire du Scarabée et de déferler sur tout son territoire, se vengeant ainsi des siècles de razzias esclavagistes. Les cités impériales, immenses constructions verticales à l'image des termitières, furent éventrées et abattues, leurs occupants massacrés ou envoyés comme esclaves dans les plantations et les palais du Sud. Les Saturnides, la famille impériale, acculés dans leur palais de Cœur d'Os, se battirent avec acharnement, emportant dans la tombe plus d'une centaine de prêtres de la Secte du Fer. Le domaine de l'Empire du Scarabée fut conquis et ses habitants soumis. Il fut renommé « les Terres Libres » et offert à ceux qui pourraient en prendre possession.

Colonisation

Aujourd'hui, un peu plus de quatre-vingts ans après les faits, la colonisation bat son plein. Des fermiers, des marchands et des artisans venus du Royaume Fauve et, plus rarement, de la Côte Ponantine, implantent leurs maisons et leurs exploitations, guidés par les prêtres de Monostatos résolus à maîtriser la nature et les terres incultes. Avec le puissant soutien de la Secte du Fer qui parcourt ces contrées pour les soumettre, des villes et villages de colons se développent le long de la Route Conversion et autour des cités impériales en ruines dont ils exploitent les richesses enfouies et les ressources d'eaux souterraines.

Mais malgré ces efforts, de nombreuses régions restent encore inexplorées depuis leur abandon. De plus, la sècheresse, les tempêtes régulières et les attaques des insectes et des derniers descendants des survivants de l'Empire rendent le quotidien des colons particulièrement difficile. Plus pieux et encore plus durs à la tâche que les habitants du Royaume Fauve, les colons sont aussi plus posés, plus indépendants et plus méfiants. De l'Empire, il ne reste que deux cités impériales, assiégées par la Secte du Fer, et quelques tribus nomades échappant au contrôle du Culte. Avec la destruction de leur civilisation, les derniers guerriers du Scarabée survivent sans but, divisés, oubliant peu à peu tout ce qui a fait la grandeur et la puissance des leurs, pour devenir de tristes marginaux de la société de Monostatos.

Là où meurent brio et beauté

Les feux sacrés

Les Monts Ciselés désignent une chaîne majeure de volcans qui soulève l'Est du continent et déverse sa lave dans l'Océan. Les cendres et l'air brûlant échappé des crevasses cachent le soleil et donnent au voyageur le sentiment de marcher dans la pénombre d'un four. Les nombreux volcans en activité forment un relief en dents de scie, aux couleurs sombres, vibrant et soufflant, chacun crachant scories, cendres et laves plus ou moins fluides. Entre ces sommets en éruption serpentent des vallées où la vie animale est réduite à des insectes fouisseurs et quelques chèvres sans poils. Les plantes – principalement des lichens et des cactus – parviennent à pousser sur cette terre très aride. Ni villes ni villages dans les Monts Ciselés, seules des pistes à flanc de montagnes et des œuvres de toute beauté abandonnées dans la poussière attestent la présence des tribus nomades des Artisans.

Les tribus fabuleuses

Habitant les Monts Ciselés depuis des temps immémoriaux, les Artisans ont donné leur nom à cette chaîne par leur plus impressionnante réalisation : les sculptures titanesques de volcans éteints. Les Artisans sont célèbres pour leur maîtrise artistique des éléments, capables de sculpter même l'insculptable : la lave, l'eau, la foudre, le vent, le verbe… Qu'ils soient sculpteurs de rochers, forgerons des flots, peintres de fresques sur les tempêtes, créateurs de mosaïques, orfèvres ou aèdes, les Artisans sont des créateurs virtuoses sans pareils. Parvenant à se nourrir de la puissance brute des volcans, ils la canalisent en de formidables pouvoirs leur permettant de manier la lave à mains nues, de graver et tordre les métaux du bout des doigts et de jouer avec les matériaux jusqu'à atteindre de parfaites harmonies de formes et de teintes. Plus la matière est brute, plus il leur est facile de la manipuler ; plus elle a déjà été travaillée par l'homme, moins elle leur est accessible. Chaque tribu est l'héritière d'une tradition particulière, souvent spécialisée dans un domaine, générant de nombreuses écoles et courants. Quelques tribus se

concentrent sur la puissance des mots, composées de poètes ressassant les odes épiques de leur histoire et de penseurs perdus dans la contemplation de la lave. Elles arbitrent les rares conflits entre les autres tribus et leur servent occasionnellement de dirigeants.

Endurants, la peau couleur de cuivre, les Artisans vivent des chèvres qu'ils parviennent à abattre et de l'eau remontant des profondeurs de la terre. Leur art les protège des ombres voraces des Ogres. Créer constamment pour dépasser ses prédécesseurs et se hisser à de nouvelles cimes, ainsi se résume toute la foi des Artisans, qui refusent que les dieux puissent influencer leur destin. Connus pour leur sagesse et leur compréhension intime de la métaphysique du monde, ils ont longtemps été les conseillers des puissants, des seigneurs du Désert Fauve, de toute la dynastie des Saturnides, des prêtres de Port-aux-Dieux et de biens d'autres rois, tyrans, prophètes avant la venue du dieu de l'humanité.

Déchéance et isolation

Mais l'avènement de Monostatos a bouleversé l'ordre du monde. La sagesse des Artisans est inutile au Culte. Les Etincelants qu'ils honoraient sont morts ou se sont enfuis. Les Ogres envahissent leurs pensées et leurs créations. Le roi Hyène méprise leur aide et leurs conseils. L'Empereur Scarabée et sa descendance ont été exterminés et le Culte est partout, chassant ceux qui se croient au-dessus de l'humanité. Les tribus d'Artisans n'osent plus, ne veulent plus sortir des Monts Ciselés. Elles se renferment sur elles-mêmes et sur leur art ; leur génie se perd, se limite à des miracles de jonglerie volcanique, étonnants mais sans vie et sans désir. Dans un monde où plus rien ni personne ne leur donne une raison d'exister, les Artisans façonnent doucement le magnifique sarcophage de leur civilisation.

Les derniers refuges

Les montagnes touchant le ciel

Les Cimes Vides forment la plus étendue et la plus haute chaîne de montagnes connue de l'homme, barrant du Nord au Sud le continent, prolongeant les Montagnes de la Lune et ne s'arrêtant qu'au milieu du Désert Fauve, à peu de distance des Terres Indifférentes. Sommets que même le Soleil doit contourner dans sa course, plateaux de neiges éternelles, glaciers aux reflets d'argent, vallées glaciaires désertes font toute la géographie des Cimes Vides. Les reliefs les plus proches du monde humain restent accessibles et accueillent parfois des mines et des exploitations agricoles, en particulier celles de la Côte Ponantine. Le cœur de la chaîne, en revanche, n'est accessible qu'aux plus tenaces et aux plus volontaires des voyageurs.

Demeure des dieux et des parias

De tous temps, les Cimes Vides ont constitué un lieu tabou, d'exil et de retrait des civilisations qui les entouraient. Les triples canyons au bord des Montagnes de la Lune ont longtemps accueilli les tombes des Empereurs Scarabée. Les guerriers insectes déchus et les disgraciés de la cour du roi Hyène allaient y mourir ou se retirer dans un de ses monastères. De nombreux dieux y avaient leurs demeures. Les ponantins et les levantins ayant déplu aux esprits de la mer pouvaient trouver refuge dans l'éloignement des sommets. Enfin l'ivresse des cimes était recherchée par certains sages, au même titre que l'illumination du Pays sans Ombre, les présages des Montagnes de la Lune ou la virtuosité de la lave des Monts Ciselés.

Vidées par la canaille

Aujourd'hui, les Cimes Vides restent largement interdites au commun des mortels, malgré les efforts des ingénieurs ponantins. Mais le Culte a vidé les montagnes les plus accessibles de leurs occupants immortels et de leurs fidèles. Les demeures des dieux sont en ruine, leurs occupants sont partis pour une bataille dont ils ne revinrent jamais.

Ceux que les dieux avaient exilés sont revenus dans le monde des hommes, n'ayant plus rien à redouter tant qu'ils servent Monostatos. C'est ainsi que les Cimes Vides ont acquis leur nom. Seuls demeurent de rares communautés autarciques et des solitaires reclus. Des villages d'aveugles pourvus de drapeaux claquant au vent, colorés et fins comme des ombres. Un monastère vénère la forme originelle du dieu de l'humanité et conserve ses enseignements purs de toute corruption. Le Céladon, dieu-poisson dans son bassin de jade, savoure sans joie l'apocalypse grise. Des ermites à la peau dorée rêvent une dernière fois de la jeunesse du monde.

Vaincre l'Océan

L'effort de guerre ponantin

A l'Ouest des terres émergées s'étend la Côte Ponantine, couvrant les terres entre l'Océan et les Cimes Vides d'une part, les Montagnes de la Lune et les Terres Indifférentes d'autre part. Elle comprend également de nombreux archipels disséminés sur l'Océan et les presqu'îles descendant des Montagnes de la Lune vers le Sud. Malgré la proximité de la mer, ces terres côtières sont desséchées par le vent tombant des Cimes Vides, qui chasse les rares pluies vers le large. Alternant plaines craquelées et paysages quasi lunaires au Nord, elles se couvrent de sables blancs vers le Sud avant de se confondre avec le Désert Fauve à l'extrémité des Cimes Vides. La mer est ici perpétuellement en furie : tempêtes sèches, raz-de-marée, attaques de créatures marines et des serviteurs du Maître Abîme… La présence de la cité Senestre, le centre du pouvoir de la Côte Ponantine, se fait très fortement sentir : exploitations côtières et minières, voies pavées transportant le minerai entre les Cimes Vides et les fourneaux, postes militaires repoussant le désert ou la mer… toutes ces installations marquent la présence humaine dans ces contrées et la volonté de Senestre de dominer et de maîtriser tout ce qui n'obéit pas encore à Monostatos.

Le gouvernement des corps

Grâce à l'orthomorphie, les habitants de Senestre sont les seuls marchands ayant conservé leur indépendance face à l'hégémonique Royaume Fauve. Cette technique avancée d'éducation des corps et des esprits permet de donner virtuellement n'importe quelle forme à un individu à l'adolescence. Elle fut développée au moment de l'unification du Royaume Fauve, pour assurer l'indépendance des Ponantins. De nombreux Artisans furent capturés et torturés afin de leur soustraire leurs secrets de transformation de la matière. Ces techniques furent appliquées au vivant – tabou suprême pour les tribus des Monts Ciselés !

L'orthomorphie vise à spécialiser physiquement et intellectuellement chacun pour la tâche qui lui a été assignée par le Gouvernement selon les besoins de la Côte. Ainsi les bras et le torse des dockers sont musclés et renforcés, tandis que leurs jambes sont raccourcies et élargies pour leur donner de la stabilité ; leur esprit est entraîné à évaluer les charges et à savoir les répartir au mieux dans un espace donné. Les marins sont affublés de mains agiles et solides pour manier les cordages ainsi que de branchies pour s'occuper des coques des navires. Les prostituées sont transformées à vie en monstres lisses aux formes rondes et standardisées. Et ainsi de suite pour chaque métier y compris intellectuel ou décisionnel. Ceux dont le corps refuse ce don ou qui n'acceptent pas de s'y adapter sont soignés dans l'institution de l'Asile jusqu'à leur retour à la normale et leur réintégration dans la société ponantine.

La laideur organisée

Senestre et les nombreux ports sous sa coupe sont tous bâtis anarchiquement et grouillent d'activité. Les stocks s'appuient contre les temples de la Secte du Marbre et du Fer et les bâtiments du Gouvernement ; les hauts-fourneaux brûlent en permanence et avoisinent les taudis ; les jetées de pierre s'avancent loin dans la mer pour accueillir les voiliers de pêche et les baleiniers qui exploitent l'Océan, escortés par les navires de la Secte du Fer. Cette dernière

assure la sécurité des flottes ponantines avides des richesses d'une mer furieuse. Les produits ponantins, issus de la mer (nourritures, graisses, matières premières), des mines et de l'industrie métallurgique (métaux purs, bateaux solides et rapides, structures architecturales) ou de l'orthomorphie (esclaves compétents à l'extrême) assurent à Senestre une puissance commerciale enviable.

La domination comme projet

Comme les Levantins qu'ils méprisent, les Ponantins se sont toujours distingués des peuples de l'intérieur des terres, ne serait-ce que par leur teint très clair, hérité de leurs ancêtres, les esprits de la mer. Obsédés par la réussite de leur société et de leurs institutions, ils n'ont pas la fierté empâtée des habitants du Royaume Fauve, mais plutôt la fièvre de prouver encore et encore leur valeur, en particulier aux yeux des prêtres de la Secte du Marbre qui conseillent le Gouvernement. Sans aucune considération pour les enseignements de la Secte de l'Ether, ils méprisent la douleur, l'ennui ou la vie humaine, négligeables face à l'expansion de la domination de Monostatos et de ses serviteurs sur l'univers.

Illusions et beauté se fanent…

Lagunes fantasmatiques

Beaucoup plus apaisée que sa sœur de l'Ouest, la Côte Levantine, à l'Est du continent, est essentiellement composée de lagunes et d'étangs peu profonds, paysages toujours changeants où le voyageur déboussolé par tant d'eau se noiera facilement. La proximité des Montagnes de la Lune rend le climat humide et brumeux ; les terres arables sont rares, empoisonnées par le sel marin. Avant la guerre contre l'Océan, la Côte Levantine se prolongeait jusque tout au Sud, au Pays sans Ombre ; depuis que Monostatos a fait s'élever le fond de l'Océan pour créer la Terre Morte, la Côte Levantine se limite à une bande de terre entre les Montagnes de la Lune au Nord et les volcans des Monts Ciselés plongeant dans la mer au Sud.

La sérénité frelatée

Port-aux-Dieux contrôle cette bande de terre, ainsi que quelques archipels des Monts Ciselés et les chemins menant aux rares forêts du Sud des Monts de la Lune. L'exploitation du bois de ces forêts, irremplaçable pour la construction de bâtiments et de bateaux, permet aux princes de la Côte Levantine de compter encore parmi les grands de ce monde. Avec l'ascension économique de Senestre, toutes les denrées de la mer proviennent désormais de la Côte Ponantine. Cette position politique est encore fragilisée par la morgue et la condescendance avec laquelle les Levantins traitent tout ce qui vient de l'intérieur des terres – Monostatos ne fait pas exception.

Extases et chuchotements

La Cité est pleine d'intrigues : ses magnifiques cours mosaïquées résonnent de pas précipités et des murmures de voyageurs sortant de ses arches élégantes ; elle fleurit d'offrandes déposées au sommet des grands escaliers plongeant dans la mer. Malgré les complots des familles nobles, la Côte Levantine jouit d'une paix rare. Grâce à la politique des familles princières, jamais la guerre n'a troublé Port-aux-Dieux, de toute façon isolée au milieu des bancs de sable et des récifs traîtres. Seule la Route Conversion partie d'Omphalos vient mourir ici et parvient à relier la Cité au continent. Durant la guerre contre Monostatos, Port-aux-Dieux parvint à éviter le conflit en trahissant ses alliés dès que les armées du Culte se présentèrent à ses portes. De plus, les princes ont toujours récompensé la loyauté de leurs vassaux, afin de maintenir une solide paix sociale. Celle-ci s'est encore renforcée depuis la soumission de la Cité au Culte. La Secte de l'Ether a fait de Port-aux-Dieux son laboratoire mystique, avec la complaisance des aristocrates levantins et l'aide d'Etincelants soumis. Depuis, la ville se peuple d'illusions ravivant les bannières, cachant la misère d'un quartier mourant et renforçant le charme des Levantins et Levantines. Les fêtes que donne ici la Secte de l'Ether dépassent en magnificence et en spectaculaire celles du continent, même celles de Porphyre pourtant connues pour leur générosité et leur abondance.

Fierté des brumes

Elégants, la silhouette fine et le teint clair des peuples issus de la mer, les Levantins pensent être – et ils n'ont pas tort – la plus raffinée et la plus pacifiée des civilisations humaines. Leur fidélité à Port-aux-Dieux est proverbiale, celui qui fait allusion à la réputation de traîtresse de leur cité doit s'attendre à une vengeance douloureuse et disproportionnée. Et pourtant, les Levantins sont également mélancoliques et acariâtres, comme aigris par le destin de leur Cité depuis la création de la Terre Morte et le massacre de tous ceux qui vivaient sur la côte au Sud des Monts Ciselés. Bien loin de combattre ce spleen, ils le cultivent et ne s'en défont que pour les jours de fête périodiques de la Secte de l'Ether, attendus avec impatience.

Le triomphe salé

L'holocauste de la mer

Lorsque le triomphe de Monostatos sur les terres émergées devint indéniable, les dieux de la mer et d'autres puissantes créatures des profondeurs marines comprirent qu'ils ne pouvaient rester attentistes et devaient passer à l'action. Le Gouvernement de Senestre gagna la haute estime du Culte en parvenant à défendre la Côte Ponantine tout entière ; un article secret du traité de paix entre le Culte et Port-aux-Dieux prévoyait que la Cité mettrait à profit toutes ses ressources et ses contacts interdits pour tenir les seigneurs de la mer loin de leurs côtes. Seules les côtes du Désert Fauve restaient sans défense et cette erreur faillit briser l'ascension de Monostatos.

Les forces maritimes exploitèrent cette faille et se déversèrent sur ce qui était à l'époque le Sud de la Côte Levantine, afin de traverser le Désert Fauve et de prendre Omphalos pour renverser Monostatos. Ce dernier puisa alors dans ses forces les plus anciennes pour commander à la terre du fond des mers de s'élever en une immense chaîne de montagnes et de couper ces armées de leur base arrière. Puis, recourant à l'astre solaire qui voyait en lui un nouveau fils, il lui demanda de

s'immobiliser au-dessus de cette nouvelle mer, isolée de l'Océan. Progressivement, la température y devint insupportable, tuant humains, esprits et bêtes, et asséchant totalement ce lieu, ne laissant qu'une épaisse croûte de sel et de sables emprisonnant les forces de l'Océan. Monostatos n'avait plus rien à craindre à présent, plus rien ne lui résistait sur ces terres. Ainsi détruisit-il la Mer Dorée, le fleuron de la civilisation océanique, ainsi que toutes les villes terrestres levantines qui prospéraient sur ses côtes.

Désolations salées

Aujourd'hui, la Terre Morte est restée telle qu'on l'a abandonnée : une vaste étendue recouverte de sel et de vase séchée dont émergent encore les cadavres armés des forces d'invasion de la mer. Elle est encadrée au Sud par le Pays sans Ombre, à l'Est par les montagnes l'isolant de l'Océan et au Nord et à l'Ouest par une imposante falaise qui était à une époque le rivage sud de la Côte Levantine. Cette falaise est gardée par la forteresse de Sebkha, appartenant au Royaume Fauve, et par une série de postes sous ses ordres, construits sur les ruines levantines d'antan. C'est également à Sebkha que le Culte envoie ses prisonniers les plus dangereux, suspendus dans des cages face au désert de sel, dont la contemplation, dit-on, permet de méditer sur la puissance de Monostatos et sur le sort réservé à ses adversaires.

Le long de cette falaise se dressent encore les restes des cités levantines qui ont disparu avec la création de la Terre Morte : Port-aux-Rois, Ressac, Ponts-aux-Vagues… Dans son ombre rampent les descendants des survivants de cette catastrophe ; bien que ce désert dispute au Pays sans Ombre le titre de lieu le plus hostile à l'humain, il demeure possible d'y vivre au prix de grands sacrifices. Des communautés misérables survivent difficilement, souvent contraintes au cannibalisme et au pillage pour ne pas disparaître, subissant les cancers des vents d'iode et luttant contre les créatures du désert. Malgré tout, elles se refusent à quitter leurs terres, convaincues qu'il leur faut mériter leur place parmi les élus de Monostatos. Selon l'insidieuse propagande du Culte, en respectant assez longtemps et avec assez d'assiduité les

commandements de Monostatos, celui-ci finira par les accepter parmi les siens et par bénir leur pays qui refleurira et où couleront le miel et le lait.

Les nouveaux dieux

Flots bouillonnants

Couvrant un tiers du globe, l'Océan est un immense domaine, vivant et varié, rythmé par les tempêtes et les accalmies. Tant ses profondeurs que la pleine eau ou la surface sont habitées et parcourues par nombre de dieux, d'esprits, d'Ogres, de monstres et d'êtres vivants de toutes sortes ; ici plus qu'ailleurs, la nature est riche en inventions fantasques. Les êtres humains de l'Océan parviennent à vivre sous les eaux et dans les grandes pressions des abysses grâce à l'héritage de leurs ancêtres fantômes et esprits, qui leur ont enseigné à respirer sous les flots. Bien loin d'être uniforme et régulier, l'Océan est composé de mers et d'abysses, d'étendues d'eau peu profondes et d'îles remontant du plancher océanique, dont l'archipel traversant les mers à l'équateur qui permet aux marins ponantins téméraires de rejoindre depuis l'Est la Côte Levantine et les Monts Ciselés.

La fertilité des flots

Politiquement, l'Océan est aussi instable et mouvant que sa surface. Très peu de contrées (îles, fonds océaniques, champs d'algues, volcans, fosses…) restent longtemps l'apanage d'une seule faction – à supposer que ce terme ait un sens quelconque, alors que les alliances se font et se défont entre chevaliers marins, noyés, léviathans… Les courants marins, les mouvements de la Lune et du Soleil, les souffles volcaniques et les spasmes de la croûte terrestre bouleversent en permanence les rares équilibres et renversent les entreprises les plus assurées.

Avec la disparition de la Mer Dorée et la mort des anciens dieux, les peuples de la mer se sont dispersés et vivent désormais en petites communautés indépendantes, profitant de leur jeunesse éternelle et de la périlleuse générosité des flots. Débarrassés du poids des traditions et

libres dans les champs de ruines, ils mettent à profit leur immortalité pour expérimenter de nouvelles manières de vivre, parfois hédonistes, comme les communautés de sirènes et d'ondins, parfois absurdes ou excentriques, comme ceux qui habitent les ventres des cachalots ou encore obsédés par leurs œuvres, comme les éleveurs de corail. Certains d'entre eux tentent les marins monostatiques à venir les rejoindre sous les flots et à vivre avec eux. Ils sont pourchassés par les serviteurs du Maître Abime, haineux de tant de liberté et de jouissance.

La terreur du Maître Abime

Il existe néanmoins une exception majeure à cette fortune toujours changeante. Au milieu de cette anarchie, un être est parvenu à imposer sa domination sur une large partie de l'Océan. Le Maître Abîme, autant un lieu situé dans les profondeurs d'une gigantesque crevasse du Nord de l'Océan qu'un demi-dieu aux origines indistinctes, tient en son pouvoir des armées entières de marins noyés, des marionnettes aux yeux de perles commandées par des officiers talentueux : dieux inférieurs, Etincelants désespérés, esprits opportunistes… Le seigneur Loup est le général de ces armées, le premier et plus fidèle serviteur du Maître, un ancien esprit, peut-être un Ogre, espérant toujours que l'Océan s'unira un jour à nouveau contre Monostatos et qu'il pourra enfin se mesurer pleinement aux grands généraux de la Secte du Fer. La Dame Pélagique est sa maîtresse du renseignement, dont les espions jouent au chassé-croisé avec la Secte de la Poussière et cherchent à raviver le culte de l'Océan sur le continent, et en particulier à Port-aux-Dieux. De nombreux autres noms font frémir le fond des mers et jettent leurs influences sur les terres émergées, espérant conquérir un jour toutes les mers pour renverser Monostatos et imposer leur Maître à sa place.

Le prochain mal

Soigner les inadaptés

Avec l'avancée des armées du roi Hyène, d'abord sur tout le Désert Fauve, puis sur l'Empire du Scarabée, se posa rapidement la question des prisonniers de guerre. Ne pouvant continuer à adorer des dieux morts et trop fiers pour accepter Monostatos comme nouveau maître, ils ne pouvaient être envoyés comme travailleurs dans les oasis du Royaume Fauve ou comme serviteurs dans les mines de la Côte Ponantine. En outre, la Secte de l'Ether s'opposait à leur exécution pour leur épargner des souffrances, d'autant qu'ils n'étaient pas encore économiquement irrécupérables. Elle proposa donc d'exploiter le vaste et profond réseau de cavernes des Terres Indifférentes pour reléguer tous ceux qui ne trouvaient pas leur place dans le projet de bonheur universel de Monostatos, pariant qu'un repos à l'ombre leur permettrait de reprendre enfin leurs esprits. Ainsi fut fait.

Investir l'obscurité

Les Terres Indifférentes avaient été jusque-là vides de toute vie humaine : les vents formidables qui érodent et lissent ces étendues minérales ne permettaient à aucune plante de s'accrocher et d'y pousser, et la configuration de la roche, poreuse et pleine d'anfractuosités, précipitait le moindre cours d'eau vers les profondeurs. Par la volonté du dieu et de ses prêtres, les cavernes et les tunnels principaux des Terres Indifférentes furent rapidement topographiés, renforcés par des ingénieurs de Senestre et aménagés pour recevoir les nouveaux arrivants. Toutes les sorties de ce labyrinthe hors normes furent bouchées ou bloquées par des postes de prêtres de la Secte du Fer.

L'expérience se révéla un succès inespéré. Les nouveaux habitants de ces lieux y trouvaient de l'eau en grande quantité et se nourrissaient des lichens et des animaux blancs et indolents de ces cavernes, ce qui représentait une économie de moyens non négligeable. La sécurité de ces installations était garantie par la quasi-impossibilité pour les évadés de survivre à la surface des Terres Indifférentes ; de plus la présence de

psychotropes dans les lichens souterrains amenait les prisonniers à accepter plus sereinement leur situation – on parvint même à réhabiliter nombre d'entre eux, à la grande satisfaction de la Secte de l'Ether.

La Secte du Vide

Depuis, d'autres « colons » ont rejoint les descendants des premiers arrivants, implantés de force il y a un siècle de l'Empire du Scarabée. Populations incapables de travailler selon les méthodes et les rythmes définis par le Culte, communautés rebelles à son autorité, individus handicapés… les inadaptés sont nombreux, mais ils ne sont pas les seuls à rejoindre les Terres Indifférentes. Cette contrée pas plus grande qu'une seigneurie du Royaume Fauve est devenue le centre d'une organisation majeure échappant au contrôle du Culte, composée de ceux qui, après avoir été enfermés dans les Terres Indifférentes, en sont ressortis et sont parvenus à s'intégrer comme prêtres de Monostatos. Préconisant l'emprisonnement dans ces cavernes et vantant la paix de l'âme qu'ils ont su y trouver – sans que personne puisse dire de quoi il s'agit vraiment – ces prêtres incitent un nombre croissant d'individus à se faire enfermer dans les Terres Indifférentes pour y trouver une illumination aussi apaisante qu'inquiétante. La Secte de la Poussière n'a pas su encore déterminer les objectifs de cette puissante conspiration et sa composition exacte, mais elle la garde à l'œil et compte bien en faire une Cabale de premier ordre.

Zénith et nadir

Aux deux extrémités du monde s'étendent deux contrées mythiques, accueillant chacune un des astres dont la course-poursuite incessante et les sautes d'humeur fantasques rythment les jours et les nuits de tous ceux qui vivent sous le ciel, y compris les dieux. Au Nord du monde se tiennent les Montagnes de la Lune ; en leur centre se dresse le Palais de la Lune où se repose parfois l'astre nocturne, entouré de ses filles, les Constellations. Au Sud du monde s'étend le Pays sans Ombre dans l'inflexible lumière du Soleil, avançant seul et sans répit dans le ciel.

Les Montagnes de la Lune sont froides comme la mort, plongées pour toujours dans des ténèbres qu'éclairent seulement la lueur des étoiles innombrables et la lumière majestueuse de la maîtresse des lieux. Ni neige ni végétation ne recouvrent ces monts au climat sec, particulièrement hostiles à l'homme, même comparés au Désert Fauve ou aux terres de l'ancien Empire du Scarabée. Les rares voyageurs qui en sont revenus parlent d'Ogres endormis, comme s'ils avaient enfin trouvé leur foyer, et de sons de flûtes et de doux orchestres invisibles. Les fluctuations lunaires créent des illusions à partir des désirs intimes du pèlerin et parsèment l'esprit humain de folies, tour à tour terrifiantes et consolantes. Si la Lune, concentrée dans sa course implacable, ne s'intéresse que très peu aux êtres humains, elle est connue pour les influencer et jouer avec leur inconscient. Quant aux Constellations, elles sont sans doute les êtres célestes les plus au fait des affaires humaines, apportant conseils et présages – jamais totalement bons ou totalement mauvais – à ceux qui ont le courage de venir les solliciter.

A l'opposé du monde, le Pays sans Ombres est vitrifié par les rayons solaires qui transforment le sol en une couche d'éclats d'un verre clair et transparent. Les tempêtes d'échardes de verre achèvent de faire de ces lieux calcinés un enfer pour l'humanité. Ici, toutes les énigmes trouvent tôt ou tard leurs réponses, aussi pénibles soient-elles. L'illumination des rayons solaires traverse chair, os, pierre et pensées, détruisant celui qui dissimulerait la moindre part de son être, aux autres ou à lui-même. De rares ascètes, en quête de la parfaite vérité, parviennent à vivre recroquevillés dans les masses rocheuses résistant à l'érosion brutale de ces lieux, sereins et paralysés par la fascination du Soleil. Les voyageurs assez désespérés pour chercher le centre du Pays sans Ombres y trouveront des centaines de statues colossales alignées : il s'agit des tombes des filles du Soleil, les Constellations diurnes, dévorées par leur père, lors d'un complot ourdi par la Lune et ses filles, il y a des éons.

Bestiaire baroque

Les fantasmes de la nature

> Mais à présent je pense que le monde est une énigme bienveillante, que notre folie rend terrible car elle prétend l'interpréter selon sa propre vérité.
>
> *Le Pendule de Foucault*
> Umberto Eco

Le monde naturel est immense, changeant et chaotique. Aux cœurs des déserts et des mers, là où le regard de l'homme ne se pose qu'une fois par siècle, le bouillonnement des sables donne spontanément vie à des chimères échappant à toute classification. Parfois ces phantasmes du désert ravagent toute une région, tempêtes de rires ou dragons de sel. Parfois, esprits sensuels ou obscurs, ils déroutent le voyageur et le perdent pour en faire un des leurs. Parfois encore, ils se montrent bienveillants, sphinx pourvoyeurs d'énigmes et d'eau fraîche, ou bien grotte où le dormeur trouvera en rêve la divination dont il avait besoin. Une multitude de ces fantômes, enfin, ignorent les humains et ne leur offrent que leurs mystères, tels ces champs de langues lapant l'air à la recherche de la moindre humidité ou ces chœurs de cinq tortues à cinq têtes aux chants pentatoniques.

Chaque désert préfère enfanter des monstres à son image, proches des animaux qui l'habitent et des matières qui le composent. Les Cimes Vides accueillent des excroissances géométriques en pur diamant. Les reliefs abrupts et rouges de l'ancien Empire du Scarabée privilégient les bêtes insectoïdes parcourues de foudres. L'Océan fournit son lot de béhémoths moqueurs et de poissons-miroirs arborant le visage de celui qui les a pêchés.

Conformément aux non-lois des déserts terrestres et marins, la conscience, la folie et la stupidité peuvent habiter n'importe lequel de ces innombrables êtres et les quitter aussi vite qu'elles sont venues. La parole n'y est pas plus rare que le chant ou le silence. La stabilité et

l'éternité n'y sont pas plus courantes que l'instantané et l'éphémère. Aucune loi physique, biologique ou morale ne les retiendra : un monolithe colossal pourra s'évaporer au lever du soleil sans laisser de traces et un moineau d'obsidienne traversera votre crâne de part en part, trop paresseux pour vous éviter.

Ces fantômes suscitent une peur panique parmi les fidèles de Monostatos, habitués uniquement à ce qu'ils comprennent et peuvent maîtriser, et le Culte (en particulier grâce à la Secte du Fer et à la Secte du Verre) cherche à comprendre et à canaliser ces monstres enfantés par les déserts. La progression du désert de poussière tiède depuis Omphalos est pour eux une bénédiction puisqu'il stérilise les sables et assure qu'aucun fantôme n'en émergera plus jamais.

Dieux et déesses

Les dieux et déesses ne sont aujourd'hui plus qu'un mauvais souvenir. Leur destruction dans l'ultime combat contre Monostatos constitue le plus grand événement jamais advenu. Leurs restes sont enterrés sous Omphalos et leurs cadavres d'or et d'onyx sont maintenus par le poids de la ville sainte. Les humains sont désormais définitivement libérés de leur influence. Il reste peu de connaissances certaines sur les dieux et leurs serviteurs, dont l'immense majorité a été confisquée par la Secte du Verre.

Le succès de Monostatos se comprend aisément si on se souvient que les dieux et déesses faisaient peu de cas de la vie humaine et agissaient selon des motivations obscures – le meilleur exemple en était les dieux insectes sans noms, que l'Empire du Scarabée combattait avec dévotion afin de ne pas être dévoré. Les humains vénéraient les dieux pour ne pas s'attirer leur colère, mais également pour se protéger du désert et des Ogres. Les dieux accordaient leurs grâces aux humains en échange d'une dévotion sans faille, mais se moquaient de ce que pouvaient devenir leurs fidèles dès que leurs objectifs étaient atteints. Certains se nourrissaient même de leurs souffrances et de leur désespoir. La révolution de

Monostatos a donc constitué un vrai progrès en délivrant les hommes des anciens dieux, cruels et absurdes.

Malgré les efforts du Culte de Monostatos, il n'est pas si facile de faire disparaître des empires divins vieux de plusieurs siècles. Temples enfouis, régions sacrées et marquées par leur absence, reliques et objets de culte résistent au temps et aux conquérants. Des communautés oubliées perpétuent le culte des anciens dieux, sans rien savoir de leur disparition. Les profondeurs des déserts et des montagnes abritent toujours leurs ruines et leurs serviteurs survivants – humains, fantômes, Etincelants – qui pleurent amèrement leurs maîtres disparus. Certains d'entre eux, en manque d'un seigneur, ont finalement choisi de se placer au service du Culte de Monostatos ou du Maître Abîme, préférant se corrompre plutôt que de se perdre et provoquant la fureur de leurs semblables. Ces individus rares mais puissants forment le noyau dur du pouvoir des deux derniers dieux.

Parmi la multitude de dieux et esprits locaux, trois d'entre eux avaient réussi à s'imposer universellement.

Discorde et guerre

Appelé Hammon par les habitants du Désert Fauve et Moloch par les Levantins et les Ponantins, le dieu de la discorde et de la guerre exerçait son influence sur tous les pays, sur toutes les villes ayant un voisin susceptible de le menacer. Exacerbant les différences entre les peuples (croyances, couleurs de peau, traditions, langages…), il les poussait au combat en excitant leur haine « naturelle ». Aux vainqueurs il suggérait de poursuivre leurs conquêtes, aux vaincus il soufflait l'envie de la vengeance. Ses prêtres-guerriers cherchaient à plonger leur pays dans le conflit et la destruction en manipulant les princes ambitieux et en répandant des rumeurs sournoises parmi les foules pleines de ressentiment et de fierté stupide. La Cabale des Frères Carnassiers recherche aujourd'hui activement les sept couronnes qui ornaient chacune des sept têtes du dieu pour obtenir sa puissance guerrière et refonder les armées du Royaume Fauve, mais la Secte du Fer veille.

Les malheureux et les malades

De tous les anciens dieux, le Qohélet était le plus humain, trop humain même. Obsédé par la douleur et la mort, il considérait que le monde était imparfait par essence et qu'il fallait en prendre pleinement conscience pour s'en détacher par l'ascèse et la prière. Il séduisit facilement de nombreux Etincelants, au point de réunir une riche cour mystique autour de lui. Le culte du Qohélet concentrait ses efforts sur ceux qui souffraient le plus, les miséreux et les malades, afin de les apaiser et de glorifier leur endurance au monde. Les hédonistes et les riches étaient vus comme des êtres inférieurs, prisonniers de la réalité et de ses illusions, qu'il fallait libérer par la parole ou par la violence. Le statut d'Etincelant était considéré comme le stade le plus saint qu'un fidèle puisse atteindre : il s'assurait ainsi une immortalité au service de son dieu. En effet, le culte du Qohélet explorait les nombreuses techniques de conservation des corps (momification, embaumement…) et les manières d'échapper à la mort, promettant qu'un jour prochain le Qohélet lui-même en finirait avec ce monde maléfique et en éradiquerait la douleur inhérente. Monostatos dut tuer plusieurs fois le Qohélet, qui refusa avec ténacité de mourir. Ses derniers fidèles, réfugiés auprès du bienveillant Maître Abîme, assurent que son fantôme s'est échappé et reviendra lorsqu'ils auront besoin de lui – leur foi est à la mesure de leur attente !

Arts et techniques

Répondant à l'aspiration humaine de maîtriser la nature et de la sublimer, le dieu Souffle ralliait de nombreux fidèles parmi les artistes et les architectes, les ingénieurs, les artisans… – s'échapper du monde par la fascination du beau et maîtriser la nature en exploitant ses règles. Selon son culte, toute la réalité, y compris le désert et ses fantômes, possédait des lois rationnelles ou irrationnelles, que le dieu Souffle pouvait dévoiler à ses fidèles. En échange de l'inspiration et du génie, il exigeait de ses adorateurs une dévotion absolue au travail, consumant leur corps et leur vie comme du petit bois jeté dans la forge. Ses statues le représentaient masqué et ruisselant d'or liquide. Il eut longtemps des

relations intenses mais équivoques avec les tribus des Monts Ciselés ; c'est à leurs frontières que se trouvait le centre de son culte. Nombre d'Artisans admiraient ses créations et son génie, mais leur fierté démesurée répugnait à s'incliner devant qui que ce soit, fût-il un dieu. Le dieu Souffle combattit longuement Monostatos avant d'être abattu, mais son corps ne fut jamais retrouvé. Dans l'Est, des rumeurs parlent d'un être puissant couvert de papillons nocturnes, se faisant appeler le Maître Souffle et porteur d'un masque en bois triangulaire ; elles appuient la thèse du dieu estropié qui aurait réussi à survivre à ses blessures. Inutile de dire que la Secte de la Poussière s'intéresse à ces bruits de très près, qu'il s'agisse ou non d'un imposteur…

L'ascension du pouvoir de l'Océan

Depuis l'ascension de Monostatos, de nombreux êtres ont cherché à reprendre la place des dieux. Tous ont été rattrapés par le Culte, puis séduits ou détruits, à une exception près : le Maître Abîme. Ancien meneur des guerres contre Monostatos, il parvint à s'élever mystiquement et à exploiter sa propre défaite pour conquérir un vaste royaume au sein de l'Océan grâce à ses armées de noyés aux yeux de perles et à ses talentueux serviteurs. Dieu de l'ordre et de la peur, le Maître Abîme méprise la pitié et le bonheur de l'humanité prônés par le Culte de Monostatos. Selon lui, il faut chasser le désert des âmes en les emplissant du respect rigide des traditions séculaires et d'une peur monstrueuse du changement et de la transgression. Devenir lourd et dangereux comme l'Océan pour empêcher le chaos de la nature de resurgir : la liberté personnelle est la vraie mère du désert car elle efface les routes toutes tracées et oblige chacun à choisir son propre chemin.

Les peuples des mers qui vivent sous la coupe du Maître et de ses armées en tirent une grande fierté. Bien qu'il ne contrôle encore qu'une petite partie des mers, le Maître alimente la guerre de l'Océan contre la Côte Ponantine et commence à prendre position parmi les hérétiques océaniens de Port-aux-Dieux : sa menace et son influence grandissent de jour en jour et Monostatos devra d'une manière ou d'une autre achever la guerre contre l'Océan. Des rumeurs circulent d'un projet secret d'alliance

entre le dieu de l'humanité et celui des océans pour un gouvernement universel auquel rien n'échapperait.

Ogres…

Rappelez-vous l'objet que nous vîmes, mon âme,
Ce beau matin d'été si doux :
Au détour d'un sentier une charogne infâme
Sur un lit semé de cailloux,

Les jambes en l'air, comme une femme lubrique,
Brûlante et suant des poisons,
Ouvrait d'une façon nonchalante et cynique
Son ventre plein d'exhalaisons.

Tout cela descendait, montait comme une vague,
Ou s'élançait en pétillant ;
On eût dit que le corps, enflé d'un souffle vague,
Vivait en se multipliant.

Et ce monde rendait une étrange musique,
Comme l'eau courante et le vent,
Ou le grain qu'un vanneur d'un mouvement rythmique
Agite et tourne dans son van.

Une charogne, *Les Fleurs du Mal*
Charles Baudelaire

Parmi tous les dangers et les pièges qui attendent le voyageur au désert, la rencontre avec un Ogre est la pire. Dévoreurs insatiables, bêtes mystiques prises dans un cycle sans issue de vie et de mort, les Ogres irradient l'énergie obscure de la nature originelle, de la vie pure, sans dieu, sans esprit et sans espoir : ils sont l'incarnation physique de la souffrance universelle. Leur corps se transforme en permanence, produisant mucus, semences et humeurs, développant de nouveaux organes et membres pour lutter contre la nécrose fulgurante qui les poursuit sans cesse. A cause de cette intense activité organique, les Ogres se nourrissent en permanence et se déplacent constamment pour trouver de nouvelles sources de nourriture. Tout autour d'eux

vrombissent une myriade de parasites – poux, mouches, puces, vers, teignes, mousses, lichens – tout aussi frénétiques que leur maître, se nourrissant de lui autant qu'il se nourrit d'eux. A l'approche d'un Ogre, le désert se remplit d'insectes et de champignons sortant de terre à son appel ; à son départ, ceux-ci retombent et meurent, épuisés par tant d'activité.

L'accession d'un animal au statut mystique d'Ogre est la conséquence d'une longue maladie, d'une longue souffrance ou de son accouplement singulier avec des esprits du désert. Pour un humain, ce changement est beaucoup plus long, plus progressif et plus profond : c'est la compréhension intuitive de la sagesse intrinsèque de l'univers, c'est l'abandon volontaire de la réflexion et de la conscience. Ceux qui s'aventurent sur ce chemin mettent longtemps à abandonner tout intellect mais engagent un processus sans retour. Les rares Ogres végétaux ou minéraux sont tous des êtres extrêmement singuliers et anciens. Les Ogres vivent en solitaire, ne supportant pas la présence de leurs semblables et demeurant le plus souvent loin des villes humaines.

Par son lien intime avec la nature, l'Ogre en révèle toute l'horreur, sans fard ni voile. Sa simple présence provoque la folie chez les êtres pensants – terreurs et paniques inexplicables, profond désespoir, brusques accès de faim ou de désir sexuel… Pour s'en protéger, les humains se sont longtemps tournés vers les dieux ou les Etincelants, seuls capables de les repousser et d'en atténuer les conséquences néfastes. Aujourd'hui, le Culte de Monostatos fait des Ogres la cible prioritaire de ses croisades contre le désert.

…et Etincelants

Ange plein de gaieté, connaissez-vous l'angoisse,
La honte, les remords, les sanglots, les ennuis,
Et les vagues terreurs de ces affreuses nuits
Qui compriment le cœur comme un papier qu'on froisse ?
Ange plein de gaieté, connaissez-vous l'angoisse ?

Réversibilité, *Les Fleurs du Mal*
Charles Baudelaire

A l'autre extrémité métaphysique de la réalité se tiennent les Etincelants, quintessence des civilisations humaines, refusant en bloc la douleur et la réalité et cherchant à les atténuer. Êtres humains d'une beauté à couper le souffle, inaccessibles à la vieillesse, à la maladie ou à la mort, les Etincelants ont dominé et guidé pendant des siècles l'humanité, aux côtés des dieux. La légende leur prêtait de nombreux pouvoirs et attributs : on les disait capables de calmer la fureur d'une foule d'une simple parole, de faire disparaître toute douleur ou folie par leur aura, d'inspirer par leur toucher aux artistes des œuvres d'une harmonie parfaite, de pouvoir faire apparaître des illusions plus solides que la réalité.

Froids et parfaits, à la manière des statues, les Etincelants posent sur le monde imparfait leur auguste regard d'or, refusant de se laisser souiller et d'éprouver la moindre douleur ou émotion violente. Au-delà de leurs différences de pensée ou de courants artistiques, les Etincelants cherchent tous à délivrer l'humanité de la souffrance et donc de l'éloigner de la réalité et de la protéger du désert, de ses fantômes et des Ogres. Un humain entame le long chemin de l'éveil des Etincelants lorsqu'il commence à comprendre profondément que mieux vaut la perfection de l'art suspendu hors de la vie, que le chaos sans espoir de la nature. Plutôt le mensonge heureux que la pénible réalité. Plutôt le rêve que les maux.

Sous leur direction immortelle, nombre de civilisations ont fleuri, au premier rang celle des Artisans des Monts Ciselés. Conseillers des

princes, vieux sages, prêtres de dieux, guides spirituels et protecteurs de communautés, tous ces rôles leur ont permis de concrétiser leurs visions esthétiques de la réalité, souvent sans jamais se faire reconnaître.

Comme pour tous les êtres de l'univers, l'avènement de Monostatos a entraîné des changements majeurs pour les Etincelants. La Secte du Marbre leur a très vite appliqué sa politique de « séduction ou destruction » : il était exclu pour le Culte que des êtres disposant de tels pouvoirs puissent agir en toute liberté, mais il était également impensable de se priver d'une telle puissance. La majorité des Etincelants, attachés à la beauté ou à la libération humaine, se sont battus ou enfuis – la plupart d'entre eux ont été réduits en cendre. Les autres, rendus plus froids ou plus pragmatiques par des siècles de détachement, servent Monostatos – « rien qu'un autre dieu… » – en particulier au sein de la Secte de l'Ether.

Raconter une histoire de *Monostatos*

Et là, dans cette solitude extrême, se produit la deuxième métamorphose : l'esprit devient lion. Il entend conquérir sa liberté et être le roi de son propre désert. Il se cherche un dernier maître ; il sera l'ennemi de ce dernier maître et de son dernier Dieu ; il veut se mesurer avec le grand dragon, et le vaincre.

Quel est ce grand dragon que l'esprit refuse désormais d'appeler son seigneur et son Dieu ? Le nom du grand dragon, c'est « Tu-dois ». Mais l'âme du lion dit : « Je veux ! ». « Tu-dois » lui barre la route, tout brillant d'or, couvert d'écailles, et sur chacune de ces écailles brillent en lettres d'or ces mots : « Tu dois ». Toutes les valeurs ont été créées dans le passé, et la somme de toutes les valeurs créées, c'est moi. En vérité, il ne devra plus y avoir de « je veux »… Ainsi parle le dragon.

Mes frères, à quoi sert d'avoir ce lion dans l'esprit ? Créer des valeurs nouvelles, le lion lui-même n'y est pas encore apte ; mais s'affranchir afin de devenir apte à créer des valeurs nouvelles, voilà ce que peut la force du lion. Pour conquérir sa propre liberté et le droit sacré de dire non, même au devoir, pour cela, mes frères, il faut être lion.

Ainsi parlait Zarathoustra
Friedrich Nietzsche

Monostatos est un jeu pour deux à quatre participants, qui se joue en quelques heures. Vous avez besoin de deux dés à six faces (des dés classiques) ainsi que de quoi prendre des notes (papier, crayons, gomme). Une dizaine de jetons peut également vous être utile mais n'est pas indispensable. Un participant est appelé le meneur de jeu, il doit avoir lu ce livre, connaître les règles et avoir préparé un lieu (voir le chapitre *Créer un lieu*). Le ou les autres participants sont appelés des joueurs, et auront auparavant créé un personnage chacun (voir le chapitre *Les héros de Monostatos*).

Principes de jeu

Monostatos est un jeu de rôle qui vous permet d'inventer des histoires à plusieurs, par la parole. Ce ne sont pas n'importe quelles histoires : elles se passent dans l'univers que l'on vient de décrire et elles ont pour héros les personnages rebelles et magnifiques créés par les joueurs. Elles parlent de libération face à la tyrannie du contrôle et de la standardisation et de rébellion dans un monde où le confort bride la grandeur créatrice.

Les règles qui vont suivre ont pour objectif de vous aider à créer ces histoires aisément, simplement en conversant entre vous. Elles répartissent la parole entre les participants au jeu, elles vous aident à trancher lorsque vous n'êtes pas d'accord sur la suite des événements et elles mettent l'accent sur les choix les plus essentiels pour l'histoire.

Cependant, même si elles structurent le jeu, ces règles ne sont pas l'âme de l'histoire. Celle-ci ne prendra son sens et sa pleine mesure qu'à travers vos échanges à la manière d'une conversation où chacun crée, intervient, réagit et rebondit pour faire avancer l'histoire. Les règles sont essentielles pour bien faire avancer le jeu, mais elles ne sont rien sans votre imagination et vos interactions avec les autres participants.

Vue d'ensemble d'une partie

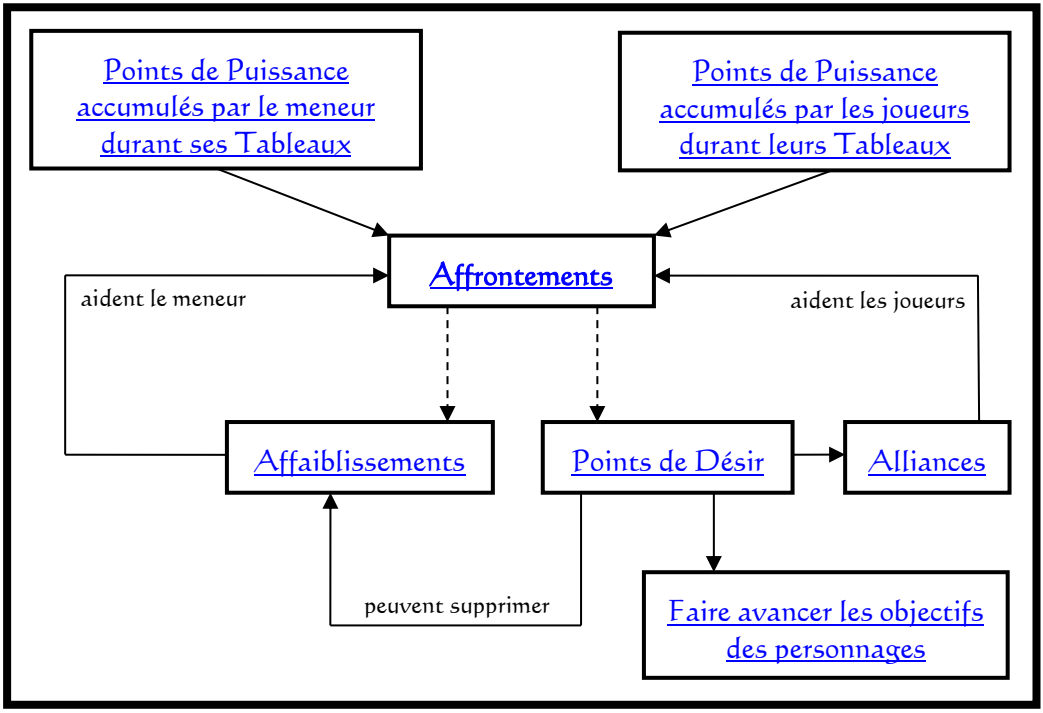
Comment fonctionnent les règles de *Monostatos* ? L'histoire se compose de Tableaux successifs, décrits par le meneur et les joueurs à tour de rôle. Chaque Tableau est l'occasion pour un participant d'accumuler des points de Puissance, en faisant certaines descriptions listées plus loin. Ces descriptions permettent tout autant de développer le lieu où se déroule l'histoire que de donner des motifs aux personnages de lancer des conflits contre le Culte et contre leurs adversaires.

C'est durant ces Affrontements que les points de Puissance accumulés servent : les joueurs les utilisent pour mener des actions contre le meneur et le meneur s'en sert pour leur résister ou les agresser à son tour. Plus un participant a de points de Puissance, plus il est

susceptible de remporter un Affrontement, bien que les joueurs aient un éventail de choix plus large pour l'emporter. Les descriptions durant les Tableaux sont donc essentielles pour tous les participants.

Si un joueur sort vainqueur d'un Affrontement, il gagne des points de Désir, qui permettent à son personnage soit d'augmenter sa puissance en se faisant des alliés, soit de se débarrasser de blessures qu'il a pu recevoir durant un Affrontement malheureux, soit d'avancer vers son objectif pour achever sa quête en ce lieu.

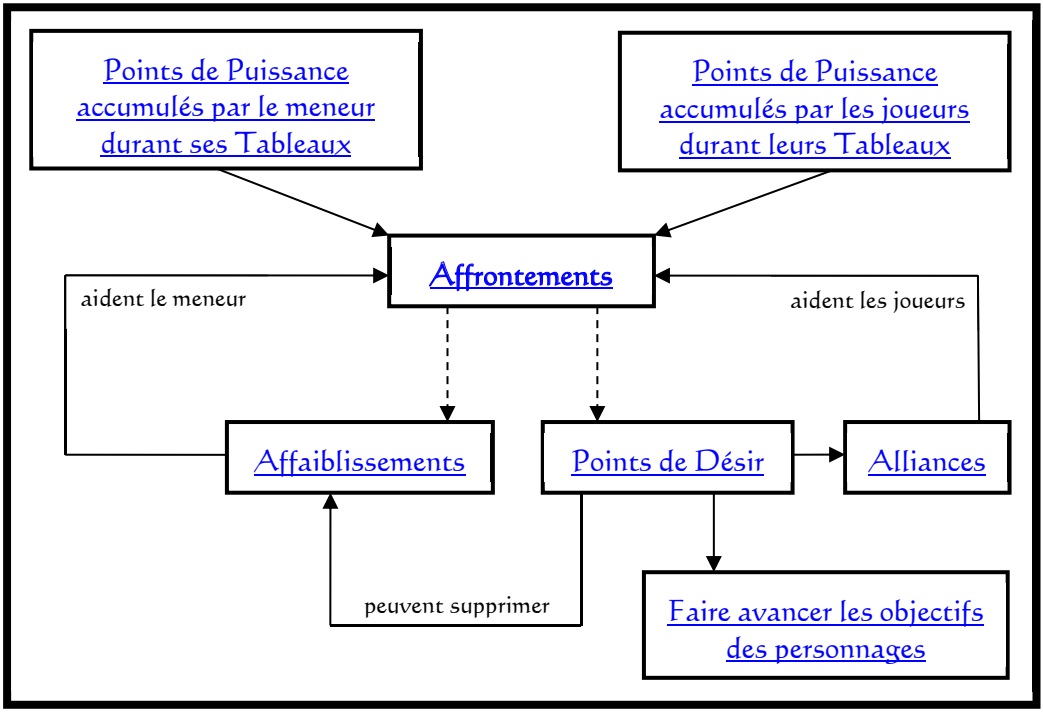
Résumé du fonctionnement des règles



susceptible de remporter un Affrontement, bien que les joueurs aient un éventail de choix plus large pour l'emporter. Les descriptions durant les Tableaux sont donc essentielles pour tous les participants.

Si un joueur sort vainqueur d'un Affrontement, il gagne des points de Désir, qui permettent à son personnage soit d'augmenter sa puissance en se faisant des alliés, soit de se débarrasser de blessures qu'il a pu recevoir durant un Affrontement malheureux, soit d'avancer vers son objectif pour achever sa quête en ce lieu.

Résumé du fonctionnement des règles



Droit de veto

Chaque participant (les joueurs comme le meneur) peut inventer et rajouter des descriptions et des événements pour tous les éléments de l'histoire : personnages principaux interprétés par les joueurs, personnages secondaires interprétés par le meneur, décors, animaux, phénomènes du désert...

Cependant, chaque participant a le droit de veto sur certaines choses :

- Chaque joueur a le droit de veto sur les actions, les émotions et pensées de son personnage, ainsi que sur ce qu'il possède.
- Le meneur a le droit de veto sur tout le reste : les personnages secondaires, le désert, le lieu lui-même... Il a en particulier le veto sur trois types de personnages secondaires : les prêtres du Culte de Monostatos, les habitants du lieu où se déroule l'histoire et les individus indépendants qui n'obéissent pas à Monostatos mais qui peuvent avoir néanmoins une attache dans le lieu (en particulier les Ogres, les Etincelants et les serviteurs des anciens dieux).

Avoir le veto sur un élément signifie pouvoir interdire ou rectifier ce que l'on souhaite dans les créations et les suggestions des autres à propos de cet élément, sans avoir à se justifier ni à chercher le consensus. Si vous discutez trop longtemps, celui qui a le droit de veto doit trancher rapidement pour que le jeu puisse continuer.

Entre autres choses, vous pouvez utiliser le droit de veto lorsqu'un élément sous votre contrôle ne vous semble pas « coller » avec ce qu'un autre participant vient de raconter, lorsque cela vous semble discordant avec l'image que vous vous faites de l'univers ou de votre personnage.

Cela signifie aussi que les personnages réussissent toutes les actions qu'ils entreprennent tant qu'elles ne remettent pas en cause un élément du lieu (sur lequel le meneur de jeu a le veto) ou n'entrent pas en conflit avec les actions d'un personnage sur lequel le meneur de jeu a le veto.

Dans ces cas-là, cela peut valoir la peine d'expliciter le conflit, référez-vous à la partie *Les Affrontements*.

Il n'y a pas de règle pour les conflits entre personnages, aux joueurs de les résoudre par la discussion : ce n'est pas ce qui est important dans *Monostatos*.

Cas particulier, le droit de veto s'applique même pour la perception et l'intelligence des personnages (qu'ils soient au meneur ou aux joueurs). Par conséquent, la tromperie et l'illusion ne marchent sur un personnage que si le participant qui a le droit de veto sur lui l'accepte. N'en abusez donc pas.

Déroulement de la partie

Début

Au début de la partie, le meneur lit en totalité la description du lieu aux joueurs ; il n'a pas à leur cacher d'information, *Monostatos* est un jeu sans secrets entre les participants.

Chaque joueur doit donner un objectif précis à son personnage, étant entendu que chaque personnage s'est rendu sur ce lieu pour réaliser cet objectif. Le personnage peut avoir choisi cet objectif pour imposer sa Vertu (voir le chapitre *Les héros de Monostatos*) aux autres, pour venger sa Souffrance ou pour toute autre raison ; mettez à profit le lieu et le passé du personnage. Un objectif doit toujours être en conflit avec le Culte, directement ou indirectement. Le meneur de jeu doit aider les joueurs à trouver des objectifs en utilisant sa vision du lieu et sa connaissance de l'univers.

Pour fixer l'objectif de leurs personnages, les joueurs ont tout à fait le droit de créer des éléments nouveaux pour le lieu dès le début de la partie, toujours avec l'aide et les conseils du meneur. Le meneur a ensuite le veto sur ces éléments pour le reste de la partie.

Les personnages peuvent se connaître déjà ou ne jamais s'être rencontrés, au choix des joueurs. De même, s'ils se connaissent, ils

peuvent voyager ensemble ou agir chacun de son côté, les deux cas de figure sont possibles.

Les Tableaux

L'histoire se construit ensuite par Tableaux successifs. Durant un Tableau, un participant raconte prioritairement ce qui se passe, on dit qu'il « brosse » le Tableau ; les autres participants peuvent intervenir, faire des propositions, interpréter leurs personnages et exercer leur droit de veto, mais c'est lui qui contribue prioritairement au Tableau et à l'histoire.

Il commence son Tableau en décrivant où cela se passe (dans la limite raisonnable du lieu), quand et ce qui se passe. En particulier si le participant qui brosse le Tableau est un joueur : il décrit ce que fait son personnage, s'il est présent. Il apporte au moins une description et peut (il n'est pas obligé) faire avancer l'histoire en racontant des événements significatifs.

Souvenez-vous de ce que signifie ne pas avoir le droit de veto : vous pouvez tout à fait raconter les actions des autres personnages, du décor ou des personnages secondaires même si vous n'en avez pas le droit de veto, et les autres participants vous arrêteront s'ils jugent que ça ne correspond pas à l'image qu'ils s'en font.

Un Tableau se termine soit lorsque le participant qui a brossé le Tableau annonce qu'il est terminé, soit lorsqu'un Affrontement s'achève (voir plus loin). Le premier Tableau de la partie est brossé par le meneur de jeu. Les Tableaux sont brossés alternativement par le meneur de jeu, puis par un joueur, puis par un autre joueur, puis à nouveau par le meneur et ainsi de suite. Il y a toujours deux Tableaux brossés par un joueur après un Tableau brossé par le meneur, y compris lorsque vous jouez à deux participants, c'est-à-dire le meneur et un seul joueur.

Les Points de Puissance

Le participant qui brosse le Tableau peut gagner des points de Puissance en faisant une description particulière une fois dans le Tableau, y compris juste avant un Affrontement. Ces points de Puissance seront utiles durant les Affrontements. Pour plus de commodité, vous pouvez représenter les points de Puissance par des jetons, que vous prenez et remettez dans une pioche centrale à mesure que vous en gagnez et en dépensez.

Un participant ne peut gagner qu'une seule fois des points de Puissance durant le Tableau qu'il brosse (deux si c'est un joueur, quatre si c'est le meneur). Il peut tout à fait faire d'autres descriptions, mais elles ne lui rapportent pas plus de points de Puissance.

Un joueur peut gagner deux points de Puissance si durant son Tableau il fait une de ces descriptions :

- il met en scène la Vertu de son personnage en montrant comment elle est mise à l'épreuve ou est mise en avant durant une situation ; ce peut être une illustration partielle de la Vertu du personnage, ne mettant en scène que la vision du personnage pour le monde ou en quoi il est admirable ;
- il met en scène la Souffrance de son personnage : comment une situation présente rappelle au personnage sa Souffrance ou les conséquences de cette Souffrance ;
- il raconte comment son personnage se lie à un autre personnage (d'un joueur ou du meneur) par amour, par haine, par forte attraction sexuelle, par compétition ou par admiration, ou qu'il met en scène une relation déjà existante, y compris une relation familiale (ces critères sont là pour forcer les joueurs à créer des relations intenses qui rendront l'histoire plus intéressante et ajouteront des enjeux forts aux Affrontements).

Le meneur peut gagner quatre points de Puissance si durant son Tableau il fait une de ces descriptions :

- il met en scène une manière dont le Culte répète les mêmes actes qui ont mené à la Souffrance d'un personnage ou rappelle au personnage sa Souffrance ou ses conséquences ;
- il décrit, explique ou illustre pourquoi les habitants du lieu (pas les prêtres) se soumettent à Monostatos ou refusent d'agir contre lui ;
- il décrit la présence et éventuellement la menace du désert et ses conséquences directes sur le lieu ;
- il met en scène un personnage insoumis à Monostatos et au Culte : criminel, rebelle, membre d'une Cabale insidieusement dirigée par le Culte, prêtre remettant sa foi en cause, serviteur d'un dieu, Etincelant, humain sur la voie pour devenir Etincelant ou Ogre...

Durant un Tableau brossé par un joueur (pas un Tableau du meneur), un seul autre joueur peut gagner un point de Puissance si :

- il décrit les souffrances des habitants du lieu (pas les prêtres) que ce soit à cause du Culte, du désert ou de toute autre situation ;
- il décrit comment les actions du Culte et des fidèles nuisent au lieu, en le rendant laid, vulgaire, triste, moins vivant, moins original, etc.

Dans une partie à un seul joueur, le joueur peut faire ces descriptions durant ses propres Tableaux, en plus de la description rapportant deux points de Puissance.

Un participant peut tout à fait faire sa description pour gagner un ou plusieurs points de Puissance *durant* un Affrontement.

Il n'y a pas de règle particulière pour déterminer quel joueur a priorité pour raconter une description ou brosser un Tableau. Agissez de manière à ce que tous ceux qui veulent intervenir puissent le faire aisément. Il s'agit plus d'une règle de politesse que d'une règle de jeu.

Les Affrontements

Un Affrontement intervient lorsqu'au moins un personnage d'un joueur et au moins un personnage sur lequel le meneur a le veto (un prêtre, un habitant d'un lieu, un individu indépendant) sont dans un conflit d'importance ; il est inutile et inintéressant de lancer des Affrontements pour de petits conflits ou des conflits dont l'enjeu est trivial. Même si le personnage qu'utilise le meneur n'est pas un fidèle de Monostatos, l'Affrontement peut tout de même avoir lieu : le meneur représente l'adversité aux personnages en général, pas spécifiquement Monostatos et le Culte.

Un Affrontement n'est pas nécessairement physique, il peut aussi être social (convaincre une autre personne, emporter l'adhésion d'une foule, dominer un débat, parvenir à inciter des habitants apeurés à la révolte), artistique (produire une œuvre forçant l'admiration des plus cyniques, remettant en cause les convictions des fidèles) ou encore mystique (parvenir à renverser un dieu, percer les illusions d'un Etincelant, résister à l'aura de folie d'un Ogre).

Un participant qui est concerné par un Affrontement qu'il n'a pas demandé peut le refuser ; il raconte alors comment son personnage parvient à échapper au conflit ou comment le conflit est interrompu par un événement extérieur. Cela est valable autant pour un joueur que pour le meneur. Ainsi, un participant qui ne possède pas assez de points de Puissance et se trouve en infériorité n'est pas obligé de subir l'Affrontement. Le participant qui brosse le Tableau continue alors le Tableau normalement et un autre conflit peut se dérouler.

Un Affrontement a toujours lieu entre le meneur et un joueur. Il n'y a pas de règles spécifiques pour les conflits entre les personnages des joueurs, qui doivent être résolus par la discussion entre joueurs, sans oublier le droit de veto de chacun. Souvenez-vous également que le premier joueur à atteindre son objectif final peut décider pleinement de ses conséquences, même si cela empiète sur l'objectif d'un autre.

Déroulement de l'Affrontement

Un Affrontement se divise en plusieurs actions successives ; chaque action est menée soit par le meneur, soit par le joueur pris dans l'Affrontement. C'est toujours le meneur qui mène la première action de l'Affrontement, que ce soit en réaction à une agression d'un personnage d'un joueur ou pour marquer la prise d'initiative d'adversaires du personnage du joueur.

Celui qui mène une action décrit comment son personnage (ou ses personnages s'il s'agit du meneur de jeu) agit à l'encontre de l'autre pour faire pencher la situation en sa faveur. Le participant qui ne mène pas l'action raconte comment son ou ses personnages réagissent pour tenter d'y résister. Le participant qui mène l'action remet un point de Puissance dans la pile du milieu et lance le dé. Les chances de réussir une action peuvent être améliorées, nous verrons cela plus loin.

- Si le résultat est 4, 5 ou 6, la situation tourne à la faveur de celui qui mène l'action. Le participant qui ne mène pas l'action raconte comment cela advient, et en particulier comment son ou ses personnages réagissent et ne peuvent empêcher la situation de tourner en leur défaveur, toujours en respectant les droits de veto. Il peut alors soit concéder, soit dépenser un point de Puissance et mener à son tour une nouvelle action pour faire pencher les choses en sa faveur, et donc lancer le dé.
- Si le résultat est 1, 2 ou 3, la situation tourne à la faveur de l'adversaire de celui qui mène l'action. Le participant qui ne mène pas l'action raconte comment cela intervient, et en particulier comment son ou ses personnages réagissent et parviennent à faire tourner la situation à leur avantage, toujours en respectant les droits de veto. Celui qui mène l'action peut alors soit concéder, soit mener une nouvelle action pour faire pencher les choses en sa faveur, et donc lancer le dé.

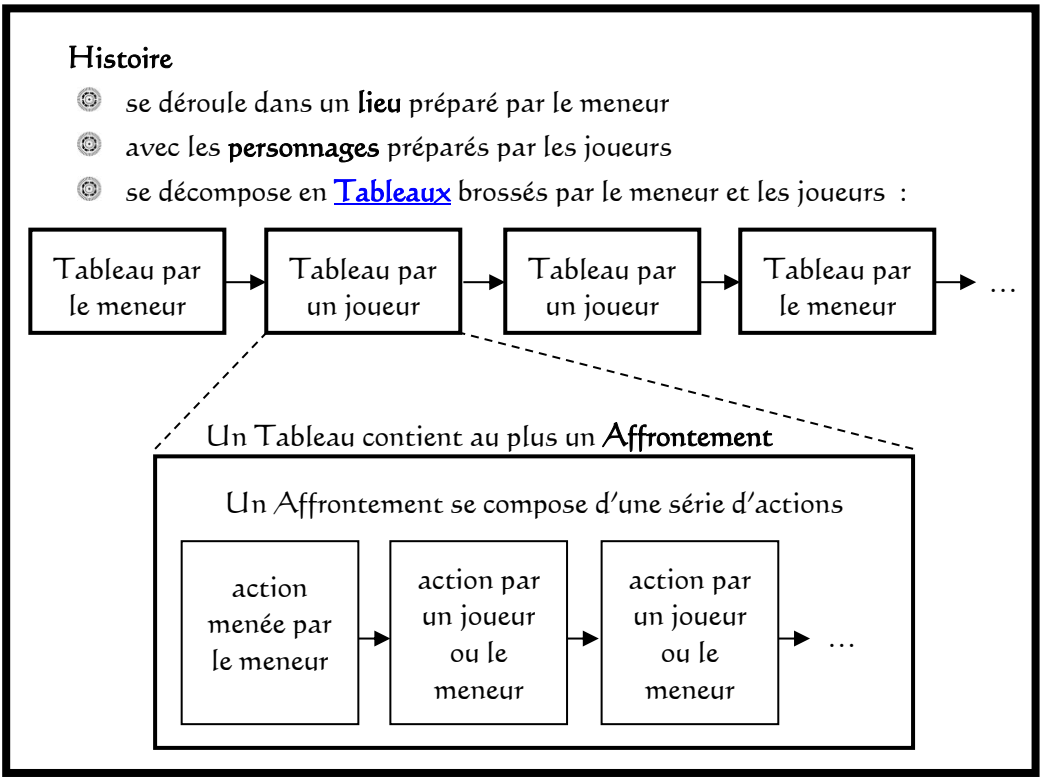
Notez que le dé ne dit pas si une action échoue ou réussit, mais plutôt dans quelle direction penche la situation. La situation peut donc pencher

en la défaveur d'un personnage non pas parce qu'il a échoué mais parce que son adversaire était particulièrement bon ou parce que les conditions extérieures se sont liguées contre lui.

Si le participant qui a lancé le dé n'est pas satisfait du résultat, il peut dépenser tout de suite un point de Puissance pour relancer le dé, sans ajouter de description et sans que l'autre participant ne puisse le faire. Ce peut être utile pour tenter d'éviter qu'une action belle ou exceptionnelle ne tombe à plat et ne change rien à la situation. S'il a lancé deux dés (voir *Améliorer ses chances*), il peut relancer deux dés.

Si un participant a utilisé tous les points de Puissance à sa disposition, il doit concéder le conflit. Il existe néanmoins des solutions pour améliorer ses chances, en particulier pour les joueurs.

Décomposition d'une partie de *Monostatos*.



Améliorer ses chances

1. Sous certaines conditions, un participant qui mène une action peut améliorer ses chances de réussite. Si une de ces conditions est remplie, le participant lance deux dés et garde le résultat qu'il préfère. Chaque participant ne peut le faire que trois fois au total durant un même Affrontement.

Pour qu'un joueur en bénéficie, il faut que (au choix) :

- une Singularité du personnage soit concernée par l'action (par exemple, une de ses capacités aide le personnage, un objectif personnel du personnage est en jeu, la réputation du personnage est connue par ses adversaires ou est en danger…) ;
- son personnage explique pourquoi les habitants du lieu devraient arrêter de craindre Monostatos, désobéir au Culte ou passer à l'action contre lui.

Pour que le meneur en bénéficie, il faut que (au choix) :

- il décrive un déploiement de forces du Culte exceptionnel, soit par le nombre, soit par la compétence de ses envoyés, soit par ses ressources secrètes ; ce peut être en particulier l'utilisation d'un miracle de Monostatos par un prêtre, un pouvoir surnaturel utilisant un commandement de Monostatos ou mettant en scène une des matières des cinq Sectes ;
- un des personnages du meneur explique pourquoi les habitants du lieu (pas les prêtres) ont bien raison de se soumettre à Monostatos ou de refuser d'agir contre lui.

2. Pour chaque Alliance que possède un personnage (voir plus loin), le joueur peut lancer une fois le dé durant l'Affrontement sans dépenser de point de Puissance, en racontant comment ses alliés aident le personnage dans le conflit. Il ne peut pas faire appel aux conditions du paragraphe 1.

3. Pour chaque Affaiblissement que possède un personnage (voir plus loin), le meneur peut lancer une fois le dé durant l'Affrontement sans dépenser de point de Puissance, en racontant comment l'Affaiblissement

du personnage le gêne dans le conflit. Il ne peut pas faire appel aux conditions du paragraphe 1.

4. Si un joueur raconte comment son personnage manifeste son orgueil, en se vantant, en méprisant des risques énormes, en faisant preuve d'une grande confiance en lui-même ou encore en affirmant sa supériorité sur ses adversaires, il peut lancer deux fois le dé durant l'Affrontement sans dépenser de points de Puissance. Il peut faire appel aux conditions du paragraphe 1. Cela peut intervenir même et surtout si le joueur n'a pas ou plus de points de Puissance.

Le personnage acquiert également alors un Affaiblissement (que le meneur ne peut utiliser dans cet Affrontement). Avant la fin de l'Affrontement ou à la fin de l'Affrontement, le meneur raconte comment le personnage a été blessé, humilié, affaibli, endeuillé, comment sa Vertu a été mise à mal ou encore comment ses souffrances passées resurgissent ; il peut s'inspirer de la Souffrance du personnage pour créer un nouvel Affaiblissement. Le joueur note sur sa feuille la description de l'Affaiblissement.

Si le joueur emporte l'Affrontement, il peut tout à fait utiliser immédiatement un point de Désir (voir plus loin) pour expliquer comment il annule le péril de l'Affaiblissement ; il barre alors l'Affaiblissement sur la feuille de son personnage.

5. A tout moment et une fois par Affrontement pour chaque joueur, un joueur qui ne mène pas l'action peut dépenser un de ses points de Puissance pour raconter comment son personnage intervient pour aider celui du joueur qui mène l'action ; cela est soumis à l'accord du joueur qui mène l'action. Il lance le dé à la place du joueur aidé. Cela peut intervenir même si le joueur aidé n'a pas ou plus de points de Puissance. Le joueur qui aide ne peut pas utiliser une des deux conditions du paragraphe 1. pour lancer deux dés plutôt qu'un.

Issue de l'Affrontement

Si un participant concède, l'autre a gagné l'Affrontement et raconte la fin du Tableau. Il le fait sans avoir à respecter le droit de veto du participant adverse, mais avec les limites suivantes :

- Les conséquences de l'Affrontement, en particulier les Affaiblissements, doivent être logiques et prévisibles d'après le déroulement de l'Affrontement.
- Un personnage d'un joueur ne peut pas devenir injouable (mort, folie, blessure excessivement invalidante, éloignement ou emprisonnement définitif...).
- Le meneur ne peut pas remettre en cause la Vertu, la Souffrance, une Singularité ou une Alliance (voir plus loin) du personnage.

Si le participant qui gagne l'Affrontement est le joueur, il gagne deux points de Désir, qu'il peut à son gré partager avec un autre joueur dont le personnage est intervenu durant l'Affrontement. Nous verrons plus loin comment les dépenser.

Si un personnage atteint deux Affaiblissements et n'a pas atteint son objectif, il se soumet au Culte de Monostatos (il agit activement pour lui, il trouve un intérêt à s'y soumettre, il refuse d'agir ou s'enfuit par crainte du Culte…) à la fin du prochain Tableau brossé par un joueur. Le joueur du personnage a donc encore une chance d'utiliser des points de Désir ou de convaincre les autres de le faire pour sauver son personnage ; le joueur peut aussi choisir de profiter de ce Tableau pour tout donner avec son personnage et dépenser ses dernières ressources avant de se soumettre. Le meneur de jeu a désormais le veto sur le personnage et doit raconter comment se produit sa soumission. Le joueur doit créer un nouveau personnage pour de prochaines histoires.

Points de Désir

Les points de Désir acquis durant les Affrontements permettent ensuite aux personnages d'accomplir des actions pour atteindre leurs objectifs.

Pour un point de Désir, un joueur peut raconter :

- soit comment son personnage se débarrasse d'un de ses Affaiblissements ou débarrasse un autre personnage d'un de ses Affaiblissements (il ne peut pas le faire sans dépenser un point de Désir) ;
- soit comment son personnage acquiert une Alliance : il parvient à se faire un ou plusieurs alliés (des individus insoumis à Monostatos ou des habitants du lieu) ; chaque Alliance permet au joueur de lancer le dé une fois durant un Affrontement sans dépenser de point de Puissance, en racontant comment cet allié aide son personnage dans l'Affrontement ;
- soit comment son personnage parvient à avancer partiellement vers son objectif ; l'objectif ne peut être définitivement et pleinement atteint avant que le personnage n'ait accompli au moins trois actions ainsi, et donc que le joueur ait dépensé successivement trois points de Désir.

Le joueur peut utiliser ainsi un de ses points de Désir à tout moment quand il le souhaite (et que c'est pertinent) : durant un de ses Tableaux, durant le Tableau d'un autre ou même à la fin d'un Tableau dont il vient d'emporter l'Affrontement. L'utilisation d'un point de Désir permet au joueur de ménager un moment de gloire pour son personnage, particulièrement s'il s'agit de progresser (même partiellement) vers son objectif. Même pour ces événements dont l'issue est connue, c'est au meneur de jeu d'opposer de la résistance aux personnages, de montrer comment le Culte se débat et s'organise pour les empêcher d'agir et comment l'inertie, la faiblesse ou le cynisme des habitants du lieu font obstacle aux projets des personnages.

Fin de partie

La partie prend fin lorsque tous les participants sont d'accord pour dire que l'histoire racontée arrive à son terme de manière satisfaisante, souvent lorsqu'un personnage a atteint son objectif.

Si un personnage a survécu à l'histoire, le joueur peut modifier soit sa Vertu, soit sa Souffrance, soit une de ses Singularités pour montrer en quoi le personnage évolue. Il peut également conserver une (et une seule au total) Alliance d'une partie à l'autre.

Jouer plusieurs parties à la suite

Vous pouvez jouer à *Monostatos* en gardant les mêmes personnages d'une partie à l'autre. Ce peut être particulièrement utile si vous n'arrivez pas à atteindre les objectifs de vos personnages dans un lieu donné de manière satisfaisante en une seule partie. Dans ce cas, les personnages restent dans ce lieu et vous l'explorerez encore à la prochaine partie.

Ce peut être également une fois que vous avez suffisamment exploité un lieu, c'est-à-dire que vous estimez que l'histoire que vous y avez jouée a atteint son terme, que chaque personnage ait atteint ou non son objectif. Dans ce cas, les personnages voyagent vers un autre lieu – choisi par le meneur et les joueurs ensemble – pour y réaliser d'autres objectifs.

Si vous souhaitez jouer à *Monostatos* ainsi, voici une règle supplémentaire pour assurer la cohérence de l'ensemble. Chaque joueur choisit pour son personnage une quête de très grande portée (par exemple la mort de Monostatos, reconstruire l'Empire du Scarabée, pousser les Artisans à la rébellion…), qu'il ne peut réaliser en une seule fois.

Pour réaliser le but de sa quête, il a besoin d'atteindre des objectifs intermédiaires (trouver des alliés, libérer des prisonniers politiques, affaiblir le Culte…), qui sont les objectifs décidés en début de chaque partie par chaque joueur pour son personnage. Il faut donc que l'objectif choisi en début de partie soit cohérent avec la quête du personnage.

A partir du moment où un joueur a atteint trois objectifs (donc au bout de trois parties au minimum), sa quête devient réalisable. A partir de la prochaine partie, il peut choisir la réalisation de sa quête comme objectif de la partie (il faut que ce soit réalisable dans ce lieu). S'il y parvient, son personnage réussit à atteindre le but de sa quête et le joueur peut raconter toutes les conséquences que cela a sur l'univers, sans que le meneur puisse y opposer son veto.

Mettez fin à cette série de parties de la même manière que pour les parties : dès que tout le monde s'accorde pour dire que l'histoire est arrivée à un terme satisfaisant pour tous, ce qui viendra naturellement en jouant.

Résumé des règles

Ce résumé est fait pour aider les joueurs en cours de partie à assimiler les règles et les possibilités du jeu. A laisser à leur disposition durant la partie en la photocopiant ou en la téléchargeant sur le site de L'Alcyon : alcyon-jdr.com

Gagner des points de Puissance

Un joueur peut gagner **deux** points de Puissance si durant son Tableau :

- il met en scène la Vertu de son personnage
- il met en scène la Souffrance de son personnage
- il raconte comment son personnage se lie à un autre personnage

Durant un Tableau brossé par un autre joueur (pas un Tableau du meneur), un seul joueur peut gagner **un** point de Puissance si :

- il décrit les souffrances des habitants du lieu (pas les prêtres)
- il décrit comment les actions du Culte et des fidèles nuisent au lieu

Augmenter ses chances durant un Affrontement

1. Un joueur peut lancer deux dés et garder le résultat qu'il préfère si :

- une Singularité du personnage est concernée par l'action
- son personnage explique pourquoi les habitants du lieu devraient arrêter de craindre Monostatos, désobéir au Culte ou passer à l'action contre lui

2. Pour chaque Alliance qu'il possède, le joueur peut lancer une fois le dé sans dépenser de point de Puissance, en racontant comment ses alliés l'aident.

3. Si un joueur raconte comment son personnage manifeste son orgueil, il peut lancer deux fois le dé sans dépenser de points de Puissance. Il gagne alors également un Affaiblissement.

4. Un joueur qui ne mène pas l'action peut dépenser un de ses points de Puissance pour raconter comment son personnage intervient pour aider celui du joueur qui mène l'action.

Utiliser un point de Désir

Pour un point de Désir, un joueur peut raconter à tout moment :

- soit comment son personnage se débarrasse ou débarrasse un autre personnage d'un Affaiblissement
- soit comment son personnage acquiert une Alliance : il parvient à se faire un ou plusieurs alliés
- soit comment son personnage parvient à avancer partiellement vers son objectif

Conseils de jeu

Voici quelques remarques supplémentaires sur la façon d'utiliser ce jeu. Elles sont là pour vous permettre d'en profiter pleinement et doivent être comprises comme des principes solides à suivre plutôt que comme de vagues recommandations.

1. Règle de l'exigence. Si une action ou une description ne semble pas assez claire, assez développée ou assez crédible à un participant, il peut demander à celui qui l'a faite de la décrire plus longuement, jusqu'à être satisfait. C'est particulièrement important pour obtenir un point de Puissance, pour augmenter ses chances durant un Affrontement ou pour utiliser un point de Désir.

2. Vous serez tenté durant le jeu de faire intervenir des éléments (Singularités, descriptions diverses) qui seront déplacés dans l'histoire, parce que les règles vous y poussent. Par exemple, utiliser à tout prix une de vos Singularités pour pouvoir lancer le dé, alors que cela n'a pas de sens dans cette situation. Ne le faites pas. Préférez concéder que de malmener l'histoire. Les règles veulent vous pousser à utiliser de manière créative ces éléments, pas à les placer à tort et à travers.

3. Que vous soyez meneur ou joueur, ne rendez jamais ridicule le ou les personnages de votre adversaire durant une description, en particulier durant un Affrontement, tout simplement parce que l'héroïsme des personnages sera renforcé face à des prêtres de Monostatos courageux, efficaces et dangereux. Décrivez des personnages et des prêtres du Culte audacieux et virtuoses, que vous puissiez pleinement admirer.

4. Ne prévoyez pas trop rigidement à l'avance l'histoire, que vous soyez meneur ou joueur, vous risqueriez de bloquer la créativité des autres participants et en fin de compte de ne pas voir se réaliser ce que vous souhaitiez. Vous pouvez induire un événement ou mettre en place une situation particulière lorsque vous brossez un Tableau, mais ne vous étonnez pas si les autres participants détournent ce que vous aviez prévu. Dans tous les cas, ne prévoyez jamais d'événement qui présuppose une action de la part d'un ou plusieurs autres participants. Jouez dans

l'instant, l'histoire doit se construire par les apports et réactions de chacun.

5. *Monostatos* est un jeu sans secrets entre les participants. Le meneur doit lire la description du lieu en entier aux joueurs. Chaque participant peut poser librement des questions aux autres et recevoir une réponse satisfaisante. Les personnages peuvent tenter des manigances ou mentir, mais leurs intentions et leurs plans doivent être clairs pour tous les participants.

6. Le rôle du meneur est double : il est à la fois responsable de faire survenir de l'adversité contre les personnages et de mettre en scène l'esthétique de l'univers. Meneur, si vous vous sentez en difficulté dans un de ces rôles, souvenez-vous que vous disposez d'outils dans les règles pour les remplir.

Pour l'adversité, vous pouvez amener un Affrontement via l'histoire, en particulier en faisant intervenir des prêtres du Culte ou des habitants du lieu – de la même manière que les joueurs peuvent amener des Affrontements contre le Culte. Vous pouvez également induire un Affrontement en mettant en difficulté un des personnages du lieu lié à un personnage d'un joueur ; en le mettant, lui ou ses intérêts, en danger à cause du Culte ; ou encore en l'opposant aux personnages des joueurs, en particulier s'il est lié au Culte. Mettre en scène la Souffrance d'un personnage d'un joueur durant une description d'un de vos Tableaux vous permet de donner de bonnes raisons à ce joueur de provoquer un Affrontement (et vous permet de récupérer un point de Puissance).

Attention cependant : votre but n'est pas d'écraser les joueurs et leurs personnages, mais de leur opposer une résistance ferme mais mesurée ; ne cherchez donc pas à accumuler des points de Puissance à tout prix si les joueurs ne vont pas aussi vite que vous. Il vous faut seulement rester à leur niveau.

En ce qui concerne l'esthétique de l'univers, avoir préparé le lieu où se passe l'histoire vous a certainement donné des inspirations pour vos descriptions. De plus, les deux possibilités de gagner des points de Puissance en mettant en scène le désert ou un personnage insoumis à

Monostatos doivent être comprises comme des occasions et des aides pour mettre en scène cette ambiance et cette esthétique de l'univers. Enfin, et ce conseil est aussi valable pour les joueurs, n'hésitez pas à faire des Tableaux où vous ne ferez qu'une description vous rapportant des points de Puissance sans faire avancer l'action, c'est tout à fait possible et dans l'esprit du jeu.

7. Le rôle des joueurs est plus simple. Il leur suffit de faire avancer les plans de leurs personnages et de raconter leurs actions et réactions. Ils doivent contribuer à l'esthétique de leur personnage durant les Tableaux qu'ils brossent et faire ressortir l'aspect inhumain du Culte dans les Tableaux brossés par les autres joueurs. Cela est d'autant plus important qu'ils peuvent ainsi gagner des points de Puissance qui leurs seront utiles durant les Affrontements.

Toutes ces règles peuvent paraître déroutantes, que l'on soit pratiquant de jeu de rôle depuis des années ou novice complet. Il se peut que leur but et leur cohérence vous échappent, ou que vous ayez du mal à comparer *Monostatos* à un jeu que vous connaissez déjà (surtout si vous n'avez jamais fait de jeu de rôle). Pour cela, j'aimerais vous répéter que le but de *Monostatos* et de ses règles est de vous permettre de raconter des histoires telles que décrites dans l'introduction : le combat de héros libérateurs et rebelles dans un univers de fantasy à l'esthétique marquée. Les règles sont exactement faites pour cela.

Jetez-vous à l'eau : essayez le jeu avec quelques amis et vous verrez bien ! Les rapports de partie de *Monostatos* que vous trouverez sur le site de L'Alcyon peuvent vous aider, mais il n'y a rien de meilleur que l'expérience. Les règles de jeu vous paraîtront beaucoup plus claires une fois que vous les aurez essayées. Voici mes conseils :

- Faites confiance aux règles. Suivez les règles à la lettre, elles ont pour but de structurer votre histoire et de soutenir votre imagination. Si vous les transformez, faites-le en pleine connaissance de cause : vous risquez de changer l'expérience de jeu elle-même.
- Faites confiance aux autres participants. Par leurs inventions, par leur énergie et par leurs désirs de jeu, ce sont vos meilleurs alliés pour créer une histoire riche et intéressante qui soit la *vôtre*.
- Faites confiance à votre propre imagination. Inventer des événements et des personnages sans préparation peut vous paraître difficile à la lecture des règles, mais ce sera en fait très naturel quand votre imaginaire sera nourri de la création des personnages et de la lecture du lieu, et des inventions des autres participants. Ne cherchez pas à inventer immédiatement quelque chose d'extraordinaire : c'est grâce au jeu et à la dynamique entre les participants qu'émergeront les idées les plus fortes.

Si vous êtes à court d'idées, n'oubliez pas que vous pouvez demander aux autres participants de vous aider, ils ont certainement des suggestions à vous faire et des idées auxquelles vous n'avez pas pensé. Réutilisez les lieux, objets, personnages et événements déjà créés. Parallèlement, n'hésitez pas à faire des suggestions aux autres participants si vous vous en sentez l'envie, le droit de veto leur permet de conserver ce qui leur plaira le plus dans vos créations.

Les héros de *Monostatos*

> J'entrevois le jour où quelques hommes qui ne se croiront pas généreux et acquittés parce qu'ils auront réussi à chasser l'accablement et la soumission au mal des abords de leurs semblables en même temps qu'ils auront atteint et maîtrisé les puissances de chantage qui de toutes parts les bravaient, j'entrevois le jour où quelques hommes entreprendront sans ruse le voyage de l'énergie de l'univers. Et comme la fragilité et l'inquiétude s'alimentent de poésie, au retour il sera demandé à ces hauts voyageurs de vouloir bien se souvenir.
>
> Eléments, *Fureur et mystère*
> René Char

La première fois que vous jouez ensemble, chaque participant (à l'exception du meneur de jeu) doit créer le personnage qu'il va interpréter durant les parties suivantes. Voici les règles pour créer votre personnage. Je vous invite à le faire tous ensemble et à échanger des idées et des suggestions sur ce que pourrait être votre personnage et ceux des autres.

Pour créer son personnage, chaque joueur prend une feuille blanche et y inscrit au crayon les informations qui concernent son personnage. Cette feuille sera très utile en cours de jeu, conservez-la.

Qui sont les personnages des joueurs ?

Les personnages que les joueurs interprètent à *Monostatos* sont des héros, au sens le plus haut et le plus noble du terme. Ce sont des libérateurs, non seulement parce qu'ils cherchent à renverser les puissances oppressantes, mais aussi parce qu'ils cherchent à libérer les individus de leurs croyances et de leurs habitudes qui en font des rouages sans âme d'une grande machine. Ce sont des briseurs d'idoles, élégants et formidables, à la fois dandies superbes et militants audacieux. Pour autant, ils demeurent des êtres humains capables de souffrir, avec leurs imperfections et leurs limites.

Création des personnages

Un personnage de *Monostatos* est défini par cinq phrases qui décrivent en quoi il est unique. Chaque joueur crée son personnage en inventant et en choisissant ces différentes phrases. Le meneur doit aider les joueurs à parvenir à un personnage qui leur plaise et corresponde bien à l'univers, en utilisant sa vision et ses connaissances de l'univers pour leur faire des suggestions pertinentes.

Un personnage de *Monostatos* est nécessairement un humain, même s'il peut être en train de transcender sa condition et de devenir un Ogre, un Etincelant, un dieu ou une déesse, un esprit du désert, une force de la nature, un être immortel…

La Souffrance

Le joueur choisit d'abord la Souffrance de son personnage : comment il a souffert à cause des actes du Culte de Monostatos. Ce peut être direct (blessure, déshonneur, lavage de cerveau...) ou indirect (famille assassinée, peuple déporté ou exterminé, œuvres détruites...). Les exemples d'exactions du Culte sont nombreux dans le chapitre sur l'univers.

La Vertu

La deuxième phrase est la Vertu du personnage. La Vertu décrit en quoi le personnage est admirable aux yeux de son joueur et quelle est sa vision rebelle pour le monde. Elle est toujours de la forme « Je suis... parce que je veux... » ou une variante.

Vous pouvez reprendre des thèmes proposés en exemple ci-dessous ou en inventer un en vous inspirant des thèmes de l'univers.

Je suis rebelle parce que je veux que l'individu compte et que la peur des dieux disparaisse.

Je suis étrange parce que je veux montrer ce que peuvent apporter ceux qui ont le courage de la déviance.

Je suis pugnace et agressif parce que dans un monde qui a peur du moindre risque, je veux le combat et toute sa grandeur !

Je suis un agitateur politique parce que je veux insuffler au monde des changements libérateurs.

Je détruis les chaînes idéologiques et physiques parce que je veux que les humains puissent être pleinement maîtres de leurs corps et de leur chair.

Je donne du plaisir librement parce que je veux enseigner aux autres que le plaisir raffiné peut être le sens de l'existence.

Je suis dur et exigeant, en particulier avec mes amis, parce que je veux dévoiler les pièges du confort et de la paix.

Les Singularités

Les trois dernières phrases sont appelées des Singularités et décrivent en quoi le personnage est supérieur au commun des mortels.

Le joueur choisit une Singularité qui illustre en quoi il est exceptionnel d'une manière transcendant les limites d'un être humain et touchant au surnaturel et au divin. Le personnage peut ainsi avoir un lien ou un pouvoir sur le monde qui défie les lois de la réalité, lié aux dieux, aux Ogres (pouvoir commander aux Ogres !), aux Etincelants, aux fantômes du désert ou bien d'autres capacités propres au personnage lui-même comme un don artistique capable de susciter la révolte chez ses spectateurs ou celui de défier la matière elle-même et de passer au travers à volonté.

Puis le joueur choisit deux Singularités qui illustrent en quoi le personnage est exceptionnel, sans dépasser les limites très supérieures d'un être humain. Un être humain, après toute une vie d'entraînement, pourrait atteindre ce niveau de virtuosité ou cette profondeur dans le lien.

Une Singularité peut par exemple désigner :

- des capacités particulières du personnage (physiques, sociales, mystiques, artistiques, guerrières...) ;
- sa réputation, son nom d'aristocrate, les sentiments qu'il inspire spontanément, un exploit passé ;
- ses liens avec l'univers (faire partie ou avoir fait partie d'un groupe ou d'un peuple, avoir des liens avec des créatures ou des individus particuliers) ;
- une possession exceptionnelle (une arme, un insigne, un objet symbolique) ;
- une raison supplémentaire de se révolter ou une quête personnelle particulière.

Les Singularités peuvent être ambivalentes et avoir des conséquences néfastes pour le personnage, mais elles doivent toujours pouvoir l'aider d'une manière ou d'une autre durant un conflit ; évitez par exemple la capacité à survivre dans le désert, tentante mais inutile pour affronter un prêtre de Monostatos sur quelque terrain que ce soit (combat physique, débat, joute artistique…).

Noms

Voici plusieurs suggestions de noms pour votre personnage, bien que le nommer ne soit pas indispensable. Elles peuvent également être utiles pour créer des personnages (habitants du lieu, indépendants) au pied levé en cours de partie, en particulier pour le meneur de jeu.

Prêtres de Monostatos

Krytocratos, Panoptes, Thrasymaque, Polémarque, Théologastre, Eutymédon, Antiphon, Chryséléphantine, Olographe, Sapros, Polymath

Habitants du Désert Fauve et colons

Anshar, Esagil, Atrahasis, Ninkilim, Ereshkigal, Arallu, Ninhursag, Dilmun, Inzak, Enshag, Gatumdug, Ningirsu, Ur-Nammu

Descendants de l'Empire du Scarabée

Knoum, Apophis, Kematef, Khonsou, Harakhty, Ouadjyt, Atoum, Sekhmet, Tefnout, Pharmouthi, Abydos, Geb, Abaton

Artisans

Ijobbaren, Keliru, Teleginit, Bughrât, Azawaghs, Mreyyé, Khadakhada, Assodé, Aligurran, Ifoghas, Tadamekka, Azelik

Levantins, Ponantins

Holopherne, Affidavit, Eliphaz, Bildad, Tsophar, Issacar, Eliab, Achab, Ammihud, Amnon, Roboam, Absalom

Les Etincelants et serviteurs des anciens dieux gardent souvent le nom qui leur a été donné par leur peuple d'origine, bien que certains d'entre eux s'attribuent un nom suggérant une sensation physique ou un sentiment qui les caractérise : Ecarlate, Songe-Creux, Ivresse, Œil-en-Or, Lucide, Ivoire…

Exemples de personnages

Les exemples de personnages qui suivent peuvent être réutilisés tels quels pour jouer rapidement sans avoir à créer de personnages, ou pour inspirer la création de vos propres personnages. Les textes qui les accompagnent décrivent le personnage pour vous aider à le cerner. Il n'est pas nécessaire d'en faire autant lorsque vous créez vos propres personnages.

La princesse Ankh Néférousobek Saturnidès, unique survivante de la dynastie de l'Empire du Scarabée

S'assembleront les gens de guerre,
Et tant de sciences aux terrasses…
Première-Née, chagrin du peuple,
Les dieux murmurent aux citernes,
Se taisent les femmes aux cuisines.

Du lait de Reine tôt sevrée,
Au lait d'euphorbe tôt vouée,
Ne ferez plus la moue des Grands
Sur le miel et sur le mil,
Sur la sébile des vivants…

Fut embaumée, fut lavée d'or,
Mise au tombeau dans les pierres noires :
En lieu d'agaves, de beau temps,
Avec ses cages à grillons
Et le soleil d'ennui des Rois.

Pleurez, l'ânier, chantez, l'oriole,
Les filles closes dans les jarres
Comme cigales dans le miel,
Les flûtes mortes aux cuisines
Et tant de sciences aux terrasses.

Berceuse, *La gloire des Rois*
Saint-John Perse

L'Ancien et Très Honorable Empire du Scarabée a régné pendant des millénaires sur un tiers du monde émergé. Nous avons été le peuple le plus puissant et le plus noble ayant foulé la terre, dressant des cités hautes comme des montagnes, colonisant des territoires rebelles à l'homme, et surtout tenant tête aux maléfiques dieux-insectes, masse grouillante cherchant inlassablement à nous ramener au néant informe. Nous n'avions pas d'égal, rien ni personne ne pouvait nous inquiéter, même les dieux nous craignaient.

Ceci n'aurait jamais dû prendre fin, jusqu'à l'avènement du Médiocre, du Minable, du Mou, vipère de l'humanité. Nous avons été trop indulgents envers les prêtres de ce dieu dégénéré, prêchant l'égalité et la compassion. Lorsque nous avons enfin agi, il était déjà trop tard. Le Culte avait déjà trouvé de nombreux alliés, tout aussi méprisables que lui : nos esclaves des déserts du Sud et les marins impurs du Ponant. Ils nous ont attaqués en masse avec toute la puissance de leur dieu triste et décevant. Ils ont incendié et abattu nos magnifiques cités-termitières,

trop belles et trop grandioses pour eux. Ils ont exterminé les insectes qu'ils ne pouvaient comprendre, ils les élèvent désormais comme du vulgaire bétail. Afin que survive la lignée impériale, ma famille décida de me faire empoisonner et enterrer dans une jarre de résine en un lieu secret. Ils me prirent en traître pour m'empêcher de partir à la guerre. J'ai ainsi dormi dans mes larmes amères pendant un siècle, recroquevillée sur mon chagrin et ma honte.

Enfin la charrue d'un des colons du Sud, venus voler nos terres, a heurté et brisé la jarre où je sommeillais. J'ai longtemps erré, sans pouvoir retrouver mes frères survivants ou même une rébellion sur laquelle m'appuyer, et je me suis finalement résolue à quitter mes terres ravagées pour chercher de l'aide ailleurs. Mes voyages m'ont permis de constater combien notre défaite avait eu des conséquences funestes pour le monde entier.

J'ai alors fait ce serment : je défierai personnellement Monostatos et son règne prendra fin de ma main. Sur le corps encore chaud de ses serviteurs, l'Empire du Scarabée renaîtra de ses cendres et mon règne le conduira vers un nouvel âge d'or. Jamais l'histoire humaine n'oubliera mon courroux et ma puissance !

Souffrance Le Culte de Monostatos a détruit mon Empire, réduit mon peuple en esclavage et anéanti une tradition guerrière millénaire sans pareille.

Vertu Je suis une conquérante parce que je veux retrouver mon domaine et ramener la grandeur martiale au sein de cette société qui a peur du moindre risque.

Singularité surhumaine Je suis la Haute Prêtresse des Insectes et peux les convoquer et leur imposer ma volonté.

Singularité Je suis Ankh Néférousobek Saturnidès, légitime héritière du trône de l'Empire du Scarabée !

Singularité Je suis la meilleure duelliste qui soit, héritière des techniques secrètes de ma famille.

Edipios, apostat au regard implacable

Si ton œil droit te pousse à mal agir,
arrache-le et jette-le loin de toi.

Matthieu 5.29, Nouveau Testament, *La Bible*

Si tu regardes longtemps un abîme,
l'abîme aussi regarde en toi.

§ 146, Partie IV, *Par-delà le bien et le mal*
Friedrich Nietzsche

Monostatos m'a tout donné. Enfant d'une famille misérable de la colonie de la foi, perdue au fond des territoires sauvages de l'Empire du Scarabée, je n'avais aucune échappatoire à une vie de labeur comme esclave dans une ferme à insectes. C'est le Culte de Monostatos qui a remarqué mon esprit hors du commun, ma mémoire infaillible et surtout mon regard perçant et pénétrant, annihilant les mensonges et les faux-semblants et révélant l'architecture secrète et unique des choses, une bénédiction du dieu unique en personne !

S'est alors ouvert à moi une vie au service du Seigneur de l'humanité et à sa Secte du Verre faisant la Lumière sur toutes choses de ce monde. De simple scribe, mes dons et ma foi m'ont permis en une petite dizaine d'années de devenir clerc, puis maître comptable, puis administrateur général de ma colonie et de ses environs, et d'en faire un modèle de vertu et de transparence pour le Culte. Cette ascension ne pouvait s'arrêter là. J'ai eu l'honneur d'obtenir la confiance des plus hauts prêtres de la Secte du Verre en étant affecté à différentes croisades par le monde, traquant et classant les derniers textes de l'ancien monde, esclave des anciens dieux. J'ai beaucoup appris d'eux et des anciennes civilisations, des rumeurs sur les Etincelants asservisseurs, des Constellations et des dieux qui se cacheraient encore dans la mer, de la trahison silencieuse et permanente de Port-aux-Dieux, du culte répugnant que rendaient les sujets de l'Empire du Scarabée aux insectes, du culte de soi que se rendent les Artisans des Monts Ciselés. J'ai reçu le titre de Témoin,

l'érudit le plus grand et le plus craint de toute la Secte du Verre et de tout le Culte, l'unique gardien d'un savoir dangereux et tabou.

C'est au cœur de tout, c'est à la Face de Monostatos que j'ai tout perdu. J'ai été convoqué par les hautes instances du Culte à la Très Sainte Omphalos, afin de recevoir les sacrements qui me permettraient d'y accomplir ma tâche et de participer à la Gloire de Monostatos au plus près, pour progresser toujours plus haut à Son service. C'est là que j'ai commis le Sacrilège Dernier. Marchant avec componction vers le Seigneur de l'Humanité, au vrai centre du cosmos, le visage jusque-là pieusement baissé, j'ai levé le regard, parce qu'au fond, *rien* ne devait m'échapper.

Et ma foi s'est évaporée comme l'eau au désert.

J'ai réussi à expliquer ma perte de conscience par le choc de la Rencontre, mais mon cœur est depuis rempli de dégoût et de tristesse. Ils sont partis à ma recherche dès qu'ils se sont rendus compte de ma fuite. La Secte de la Poussière ne supporte pas les apostats et surtout pas ceux qui détiennent un savoir comme le mien. Quant à moi, il ne me reste de toute ma foi que la volonté féroce de déchirer le voile et de révéler universellement quelle imposture a osé prendre le nom de Monostatos. La transparence tuera le dieu de la transparence. Ils connaîtront la vérité et la vérité les rendra libres.

Souffrance J'ai vu Monostatos et j'ai perdu la foi, je ne suis plus prêtre du Culte.

Vertu Je suis un découvreur de vérité parce que je veux révéler au monde combien le Culte de Monostatos est un odieux mensonge.

Singularité surhumaine Ni nuit, ni éblouissement, ni mensonges n'arrêtent mon regard.

Singularité J'ai lu et parfaitement retenu les savoirs de toutes les bibliothèques du Culte – y compris les écrits interdits.

Singularité Je suis un ancien Très-Haut Prêtre de la Secte du Verre connaissant parfaitement les rouages de l'administration du Culte.

Mainomenos, acrobate mystique et dément

Leurs jambes pour toutes montures,
Pour tous biens l'or de leurs regards,
Par le chemin des aventures
Ils vont haillonneux et hagards.

Le sage, indigné, les harangue ;
Le sot plaint ces fous hasardeux ;
Les enfants leur tirent la langue
Et les filles se moquent d'eux.

C'est qu'odieux et ridicules,
Et maléfiques en effet,
Ils ont l'air, sur les crépuscules,
D'un mauvais rêve que l'on fait ;

C'est que, sur leurs aigres guitares
Crispant la main des libertés,
Ils nasillent des chants bizarres,
Nostalgiques et révoltés ;

C'est enfin que dans leurs prunelles
Rit et pleure – fastidieux –
L'amour des choses éternelles,
Des vieux morts et des anciens dieux !

- Donc, allez, vagabonds sans trêves,
Errez, funestes et maudits,
Le long des gouffres et des grèves,
Sous l'œil fermé des paradis !

Grotesques, *Poèmes saturniens*
Paul Verlaine

mille bizarreries dans les temps où j'ai grandi ! une urbaine et huileuse UNITE grouillant de grasses gravités décidant des destinées d'autres, de basses bâtisses embarrassées de **nains** à la haine niant l'océanien, des centaines de souris soumises et sans cervelle les suivant pour se faire brûler la – cervelle – par la mer ! que d'occasions de rire *aux larmes* dans la sinistre **Senestre** !

dans les temps encore avant avant avant ma terrifiante libération, là où j'étais aussi une souris sèche et suicidaire, là-bas, *là, là, là, pitié ne pleure pas !* j'étais marin aux membres monstrueusement orthomorphés, muscles effilés, doigts renforcés, mon corps dressé, déformé et destiné par d'autres à grimper et réparer, afin que les fins filins des voiliers véloces où je travaillais n'échappent ni à moi ni à mes maîtres

jusqu'à ce que tout en moi refuse, en bloc, comme un mets avarié pourtant avalé que, quoi que veuille le cerveau, le ventre vomit violemment. violer mon corps, c'est voler mon cœur : pas d'accord !

fuyons dans la folie ! Mainomenos enfermé pour meurtres, se marrant dans l'Asile, l'institution pleine d'attentions et de médications contre la rébellion – des maux en l'air ! tant de temps à attendre, à ne pas se rendre, à ne pas se faire prendre par le **directeur-chasseur** à blouse grise, l'homme au démon dans l'œil…

finalement ce fut facile, je file en fracassant les faces de faux-frères (j'en profite pour en finir définitivement avec ces pharisiens : plus de faux-fuyants.) libre, laissant la ville alarmée, je louvoie vers le Levant, pour me terrer dans les montagnes. c'est là que vient enfin à moi la délivrance toujours cherchée, secrètement espérée, la terreur inhumaine des Ogres – monstres hyper-vivants, esprits essentiels de la grande Nature – de qui vient l'illumination sombre et viscérale : initiation à la **sagesse** saisissante, *chaos* sans issue, souffrance forcée et consolation universelle ! je marche en prophète en professant les promesses de l'organique, de l'orgiaque, de l'orgasme, de la désorganisation, de la destruction . . .

ô Monostatos ! voici venir Mainomenos

apôtre de ton désespoir et du Désordre dernier !

Souffrance La déformation de mon corps pour des raisons d'éducation sociale autant que l'enfermement dans l'Asile m'ont rendu irrémédiablement fou et malheureux, quoi que je prétende.

Vertu Je suis devenu fou pour dénoncer cette triste rationalité qui engendre des monstres humains.

Singularité surhumaine Je marche sur le chemin des Ogres et dispose de leurs pouvoirs sur la folie et le corps polymorphe !

Singularité L'orthomorphie m'a rendu extrêmement fort et agile.

Singularité Je connais la vraie nature souffrante de la réalité et, en la révélant, mes paroles brisent les illusions sociales.

Kheper, momie sans mémoire

Bon chevalier masqué qui chevauche en silence,
Le Malheur a percé mon vieux cœur de sa lance.

Le sang de mon vieux cœur n'a fait qu'un jet vermeil,
Puis s'est évaporé sur les fleurs, au soleil.

L'ombre éteignit mes yeux, un cri vint à ma bouche
Et mon vieux cœur est mort dans un frisson farouche.

Alors le chevalier Malheur s'est rapproché,
Il a mis pied à terre et sa main m'a touché.

Son doigt ganté de fer entra dans ma blessure
Tandis qu'il attestait sa loi d'une voix dure.

Et voici qu'au contact glacé du doigt de fer
Un cœur me renaissait, tout un cœur pur et fier

Et voici que, fervent d'une candeur divine,
Tout un cœur jeune et bon battit dans ma poitrine !

Or je restais tremblant, ivre, incrédule un peu,
Comme un homme qui voit des visions de Dieu.

Mais le bon chevalier, remonté sur sa bête,
En s'éloignant, me fit un signe de la tête

Et me cria (j'entends encore cette voix) :
« Au moins, prudence ! Car c'est bon pour une fois. »

Sagesse
Paul Verlaine

Le craquement de la croûte de terre et de sel, son goût douloureux dans ma bouche et le hurlement primal de ma propre gorge. Voici mes seuls souvenirs depuis que mon corps brun et momifié a émergé d'un charnier – des cadavres de soldats aux armures corrodées – au cœur d'un immense désert blanc qu'on nomme la Terre Morte.

J'y ai erré durant des mois, peut-être des années, sous un ciel aussi blanc et vide que ma mémoire, parcouru par un soleil monstrueux de chaleur et une lune irradiant le désespoir. Pendant longtemps, j'ai marché sans comprendre, je n'ai trouvé que paysages fossiles et ossements de monstres marins couverts de cristaux salins. Je pensais être enfin tombé dans l'enfer qu'on me promettait : la douleur permanente et sans issue.

J'ai marché ainsi jusqu'à ce qu'ils me trouvent. Eux, une tribu de créatures à la vie courte et pénible, rongés par les cancers provoqués par les vents d'iodes, ne survivant que grâce aux cadavres et aux déchets tombant du haut de la Falaise, la frontière de la Terre Morte. En me voyant, ils m'ont donné de l'eau et de la nourriture – dont mon corps mort n'avait plus besoin – et m'ont accueilli comme un des leurs parti depuis longtemps. Sans arrière-pensée, sans autre impératif que de m'intégrer, moi qui venais comme eux du désert. Ils m'ont réappris la chaleur du

contact humain et m'ont donné un nom, Kheper. Grâce à eux, j'ai découvert mon lien incroyable au désert, ma compréhension intime de ses courants et de ses tempêtes, de ses monstres et de ses maigres richesses. Je suis devenu leur pisteur et leur guide, je suis devenu un des leurs, j'étais la tribu autant qu'eux, une sensation merveilleusement apaisante. Avec eux et malgré les douleurs et la mort, je n'ai jamais regretté ma mémoire et ma vie disparues.

Je les ai abandonnés, de nuit, sans rien leur dire, en escaladant la Falaise pour m'enfuir. A cause de la rage, de la colère. Cette rage née durant une conversation anodine, où Bagga m'expliqua qu'en haut de la Falaise se trouvait le monde de Monostatos duquel tombait la manne nourricière ; un jour, s'ils le méritaient, Monostatos ferait refleurir leur pays qui ruissellerait de lait et de miel. Mensonges. C'est au nom de Monostatos que m'est revenu cet unique souvenir : c'est lui qui a créé la Terre Morte. Ces existences misérables et pleines d'illusions, c'est à sa soif de pouvoir que nous les devons. Je mettrai ce prétendu dieu à genoux. Je vengerai mes amis et je reviendrai leur annoncer la bonne nouvelle : vous n'avez plus rien à craindre de Monostatos.

Souffrance Les guerres déclenchées par Monostatos ont détruit des pays entiers et réduit leurs populations à la misère, à l'image de la Terre Morte.

Vertu Je suis un meneur car je veux montrer à chacun qu'il doit prendre son destin en main sans attendre une hypothétique et trompeuse rédemption.

Singularité surhumaine Mon corps est momifié et je ne crains plus la mort.

Singularité Malgré mon apparence épouvantable, je suis doté d'un grand charisme et capable d'organiser efficacement des groupes d'actions.

Singularité Je me suis découvert des talents d'archer formidable avec cet arc que j'ai taillé dans un os de léviathan.

Amerolqis, artiste fabuleuse et orgueilleuse

Je suis belle, ô mortels ! comme un rêve de pierre,
Et mon sein, où chacun s'est meurtri tour à tour,
Est fait pour inspirer au poëte un amour
Eternel et muet ainsi que la matière

Je trône dans l'azur comme un sphinx incompris ;
J'unis un cœur de neige à la blancheur des cygnes ;
Je hais le mouvement qui déplace les lignes,
Et jamais je ne pleure et jamais je ne ris.

Les poëtes, devant mes grandes attitudes,
Que j'ai l'air d'emprunter aux plus fiers monuments,
Consumeront leurs jours en d'austères études ;

Car j'ai, pour fasciner ces dociles amants,
De purs miroirs qui font toutes choses plus belles :
Mes yeux, mes larges yeux aux clartés éternelles !

La beauté, *Les Fleurs du Mal*
Charles Baudelaire

Mes racines plongent dans les plus anciennes et les plus prestigieuses familles des Monts Ciselés, la chaîne de volcans à l'Est des terres émergées, où vivent depuis toujours les tribus des Artisans : mon peuple, capable de faire naître l'irréel de la lave pour créer des bijoux, des armes et des œuvres d'art sans pareilles. Dans un monde dominé par Monostatos le Terne et ses pauvres soldats, j'ai été la plus grande Artisane de ma génération. J'ai assimilé durant mon adolescence des siècles de traditions, de courants et de méthodes. Je les ai tous dépassés, laissés derrière moi comme une mue honteuse : à l'âge où d'autres se marient, j'enseignais à une cohorte de disciples, parfois deux ou trois fois plus âgés que moi.

A la tête de ma tribu, j'aurais pu être vénérée comme une déesse et, pour les siècles des siècles, inspirer un souffle neuf à des Artisans aux techniques surannées. Ç'aurait été intenable. Comment accepter le rôle

de vieille professeure, confite d'honneurs et de gravité ? Comment abandonner la quête perpétuelle de découvertes et de créations neuves ?

Malgré les malédictions de mes aînés, malgré les pleurs de mes élèves, je me suis enfuie en secret, pour échapper à leur lynchage. J'ai fui loin de mes volcans natals pour découvrir d'autres techniques. J'ai pillé l'art de prétendus grands maîtres, je les ai persuadés, menacés, poussés dans leurs derniers retranchements pour qu'ils donnent le meilleur d'eux-mêmes, mais cela encore était décevant, avili par les enseignements délétères et amenuisants de l'insidieuse Secte du Verre.

Je pensai avoir épuisé tout ce que la minable humanité avait à m'offrir, jusqu'à ce pèlerinage dans les Cimes Vides où je l'ai rencontrée. Je voulais me perdre dans ces glaciers purs et dans leurs canyons minéraux, j'y suis parvenue : échouée au sommet d'un plateau dominant le monde, dans un air fin et rare, je l'ai contemplée pour la première et la seule fois. La Statue, immense et auguste, pleine d'une froide sensualité. Maigre et sec, mon corps a fini par rendre les armes. Un village d'aveugles m'a retrouvé et a pris soin de moi.

Je n'ai jamais retrouvé le plateau où Elle se dresse. J'ai failli devenir folle à force de recherches, jusqu'à comprendre qu'il fallait que je retrouve les traces de son divin modèle et du sculpteur fabuleux qui l'a créée. C'est grâce à eux que je parviendrai au dernier stade de la perfection, à la création des dieux en parvenant à réaliser l'Œuvre.

Souffrance Le Culte de Monostatos a rendu notre monde triste et laid.

Vertu Je suis une artiste fabuleuse parce que je veux rappeler l'importance et le pouvoir de la beauté.

Singularité surhumaine La matière brute se modèle selon ma volonté pour créer des œuvres d'art éblouissantes.

Singularité J'ai beaucoup voyagé et rencontré de nombreux peuples, ayant ainsi acquis de nombreuses connaissances.

Singularité Dans mon exil j'ai gagné la confiance et l'amitié de quelques esthètes et disciples attendant la chute de Monostatos.

Créer un lieu

C'est un bazar tout en vertiges
Que bat, continûment, la foule, avec ses houles
Et ses vagues d'argent et d'or ;
C'est un bazar tout en décors,
Avec ses tours, avec des rampes de lumières ;
C'est un bazar bâti si haut que, dans la nuit,
Il apparaît la bête et de flamme et de bruit
Qui monte épouvanter le silence stellaire.

Le bazar, *Les villes tentaculaires*
Emile Verhaeren

Pour chaque partie, le meneur de jeu doit avoir préparé un lieu, c'est-à-dire l'endroit où va se dérouler l'histoire durant la partie, là où les personnages vont agir et tenter de renverser l'influence de Monostatos. Ce lieu peut être un village, un quartier d'une ville, des ruines, un lieu sacré oublié... Ce peut aussi être un ensemble se déplaçant comme une caravane dans le désert ou une expédition en mer.

Si vous pratiquez le jeu de rôle traditionnel, vous êtes peut-être habitué à préparer un scénario. Un lieu est différent: c'est à la fois très court et structuré par une série de questions, et vous ne devez surtout pas prévoir d'événements ou de scènes à intégrer dans l'histoire ; celle-ci va se créer toute seule par les créations de chacun, sur le moment.

C'est cette description que vous – le meneur – lirez en entier aux joueurs au début de la partie. En entier : *Monostatos* est un jeu sans secrets entre les participants.

Les cinq questions

Pour créer un lieu, vous devez répondre aux cinq questions suivantes. Pas besoin de beaucoup développer, une ou deux phrases suffisent. Vous pouvez également utiliser des exemples ou vous en inspirer.

1. Décrivez cinq sensations procurées par le lieu, une pour chaque sens (vue, ouïe, toucher, goût, odorat) ; décrivez également un sentiment général provoqué par le lieu

2. Quelle est la présence du Culte ? Quels sont ses alliés ?

3. Quelle est l'attitude générale des habitants du lieu envers le Culte ? Pourquoi ceux qui suivent le Culte le font-ils ? Pourquoi s'y oppose-t-on à lui ?

4. Quels sont les adversaires du Culte ? Y a-t-il des individus indépendants, insoumis ou rebelles à Monostatos ?

5. Quelle est l'importance du désert et de la nature ?

Je vous suggère de réutiliser les thèmes critiques présentés dans l'univers: uniformisation du monde, séduction des masses par le confort et la sécurité, contrôle doux et accepté...

Je vous suggère également de donner des raisons valables aux fidèles de Monostatos pour expliquer leur obéissance : la foi n'explique pas tout et s'accompagne souvent d'intérêts matériels concrets ; en les rendant ainsi plus humains, vous rendrez également vos parties plus intéressantes car les habitants du lieu auront des arguments tangibles pour résister aux appels des personnages à la révolte.

Enfin, gardez à l'esprit que ce sera à chaque joueur de décider de l'objectif de son personnage en ce lieu. Vous n'avez pas à vous préoccuper de la raison de leur présence ici.

Exemples de lieux

Vous trouverez ci-dessous des exemples de lieux, que vous pouvez utiliser pour jouer rapidement ou pour inspirer vos propres créations.

La caravane marchande

1. Sensations du lieu

L'immensité bleue parfaite du ciel

La fraîcheur du vent en plein soleil

Sa propre sueur rance

Les pierres sèches et aigues sous les pieds

La galette de blé à l'étape

La torpeur profonde de la marche dans le sable qui se dérobe

2. Quelle est la présence du Culte ? Quels sont ses alliés ?

Des prêtres de la Secte du Fer protègent la caravane, à la demande d'un puissant prince marchand. Un scientifique de la Secte du Verre est également du voyage pour étudier les fantômes du désert.

3. Quelle est l'attitude générale des habitants du lieu envers le Culte ? Pourquoi ceux qui suivent le Culte le font-ils ? Pourquoi s'y oppose-t-on à lui ?

Les marchands sont heureux d'être protégés par le Culte, mais ne sont pas animés par une foi particulière et cherchent avant tout la sécurité.

4. Quels sont les adversaires du Culte ? Y a-t-il des individus indépendants, insoumis ou rebelles à Monostatos ?

Sur le chemin de la caravane se trouvent des ruines d'une cité gigantesque habitée par un couple de sphinx amoureux et érudits.

Un point d'eau est tenu par une communauté oubliée du désert, vénérant leur prisonnier, un humain devenant lentement Ogre.

5. Quelle est l'importance du désert et de la nature ?

Les fantômes du désert, les tempêtes de sable et de poussière, les contrastes de température qui font éclater les pierres... Le voyage est immergé entièrement dans le désert, pour la plus grande terreur des marchands.

Zakkat la Magnifique

Une ancienne cité des Artisans, aux bâtiments en œuvres d'art époustouflantes, désormais à moitié ensevelie sous la lave et recyclée en une immense manufacture et un vaste centre commercial de bibelots rendus précieux par l'illusion créée par les Artisans soumis à Monostatos.

1. Sensations du lieu

L'épaisseur cendrée de l'air étouffant

L'odeur de dix mille êtres humains qui travaillent et qui marchandent

La splendeur dorée de l'ancienne ville au-dessus des champs de lave noire où vivent les travailleurs plus pauvres et sous le ciel noir descendu des volcans du Nord

La famine qui menace perpétuellement, alors que les humains passent leur temps à admirer les marchandises marquées par les Artisans soumis

Les serviteurs des Artisans soumis clamant nuit et jour les mérites de leurs produits

L'absurdité des humains se brûlant pour l'illusion d'objets médiocres, comme des papillons de nuit brûlant leurs ailes magnifiques pour une pauvre bougie dans la nuit

2. Quelle est la présence du Culte ? Quels sont ses alliés ?

Le Culte en lui-même est relativement peu présent, la Secte du Verre récolte les impôts et la Secte du Marbre maintient le contact avec les Artisans. Ces derniers et leurs serviteurs sont les vrais maîtres des lieux, entretenant un réseau commercial surpuissant avec tout le reste du Royaume Fauve.

3. Quelle est l'attitude générale des habitants du lieu envers le Culte ? Pourquoi ceux qui suivent le Culte le font-ils ? Pourquoi s'y oppose-t-on à lui ?

Grâce à l'organisation du Culte et à la sécurisation des routes commerciales, les habitants de Zakkat vendent leur production

artificiellement améliorée par le pouvoir des Artisans. Ils lui sont donc particulièrement fidèles, étant même pris à leur propre piège d'admiration de leur production.

4. Quels sont les adversaires du Culte ? Y a-t-il des individus indépendants, insoumis ou rebelles à Monostatos ?

Les Artisans des Monts Ciselés, restés indépendants, souhaitent reprendre possession de la ville de leurs ancêtres et seront prêts à touts les complots et actions d'éclat pour y parvenir (couper l'approvisionnement de lave, mener des attentats sur les marchands, parvenir à briser le pouvoir des Artisans de Monostatos...).

Les trois Artisans dirigeant la cité, les Cyclopes, sont ivres de leur pouvoir et commencent à vouloir prendre leur indépendance vis-à-vis du Culte en devenant grâce à leurs pouvoirs des dieux à part entière, dont le culte serait centré autour de l'adoration de leurs produits. La Secte de la Poussière tente de faire une Cabale de ce complot dangereux.

A Zakkat se déroulait autrefois le Culte du Dieu-Souffle et certains de ses temples sont encore enfouis sous la lave. Ses serviteurs, les Papillons Nocturnes, devenus puissants avec le temps, cherchent toujours à remettre la main dessus et à reprendre contact avec ce qui peut bien rester de leur maître.

5. Quelle est l'importance du désert et de la nature ?

Les volcans du Nord crachent une fumée perpétuelle, qui enferme Zakkat par le haut comme les champs de lave refroidis qui l'entourent l'enferment par en bas. Les Ogres et les fantômes du désert sont loin, mais l'activité volcanique et tellurique peut être tout aussi dangereuse.

La Chasse au Seigneur-Loup

Une flotte ponantine en expédition depuis des années au Nord de l'Océan pour arrêter les armées de noyés du Seigneur Loup et l'abattre ; des voiliers-baleiniers entourant une forteresse flottante obèse

1. Sensations du lieu

L'obscurité profonde de la nuit perpétuelle au Nord du monde

Le bruit régulier de la pluie sur l'Océan

Le froid humide et doux

L'odeur du charbon de bois dans un brasero

Le sel des embruns et le sel du sang mêlés sur la langue

Le calme avant la tempête

2. Quelle est la présence du Culte ? Quels sont ses alliés ?

Cette expédition est entièrement structurée et soutenue par le Culte. Les amiraux de la flotte sont secondés par des prêtres de la Secte du Marbre. La Secte du Verre assume la coordination des navires. Les prêtres de la Secte de l'Ether veillent au moral de l'équipage. La Secte du Fer a envoyé ses meilleurs régiments pour accompagner les combattants marins. La Secte de la Poussière veille à ce qu'aucune contamination spirituelle par le Maître Abime n'ait lieu.

3. Quelle est l'attitude générale des habitants du lieu envers le Culte ? Pourquoi ceux qui suivent le Culte le font-ils ? Pourquoi s'y oppose-t-on à lui ?

Les marins ponantins ont pleinement conscience de jouer l'honneur de la Côte Ponantine face au Culte dans cette expédition. Ils savent par ailleurs qu'ils se battent contre le plus grand adversaire de Monostatos et son plus dangereux lieutenant.

4. Quels sont les adversaires du Culte ? Y a-t-il des individus indépendants, insoumis ou rebelles à Monostatos ?

Le Seigneur Loup est un fantôme de l'Océan ayant pris la forme d'un loup gigantesque et couvert de concrétions marines. Il dirige des armées

de noyés attaquant les bateaux ponantins et soutenus par toutes sortes de bêtes marines hors-normes. La Dame Pélagique fait également son miel de la situation en infiltrant ses agents parmi les marins pour créer des contre-cultes dédiés au Maître Abime, que la Secte de la Poussière aimerait volontiers transformer en Cabale.

5. Quelle est l'importance du désert et de la nature ?

L'Océan est bien plus qu'une étendue d'eau salée, il dispose d'armes nombreuses : les récifs mouvants, les champs d'algues, les tempêtes folles… D'autant qu'aussi prêt des Montagnes de la Lune, les icebergs et la banquise s'ajoutent à ces dangers, sans compter les interventions de la Lune et des Constellations.

Port-au-Dieux, cité des traîtres

La dernière ville de la civilisation levantine meurt dans sa beauté sophistiquée, son peuple n'ayant plus espoir en lui-même et s'oubliant dans les fêtes et les drogues.

1. Sensations du lieu

La fraîcheur de l'air marin et de l'eau sombre des canaux

Le scintillement des étals de poissons et de crustacés

Les murmures, rires et menaces sous les arcades obscures

Les relents des drogues et feux de joie des fêtes éternelles et absurdes

L'alcool âpre mais consolateur versé par les fontaines de la ville

Le plaisir comme excuse pour abandonner ce qui nous était important

2. Quelle est la présence du Culte ? Quels sont ses alliés ?

La Secte de l'Ether a fait de Port-aux-Dieux son laboratoire pour ses drogues de masses et diverses techniques de divertissement de foules. La Secte de la Poussière a par ailleurs fort à faire dans cette ville éloignée d'Omphalos et qui n'en respecte que mollement l'autorité, complotant avec divers ennemis de l'humanité.

3. Quelle est l'attitude générale des habitants du lieu envers le Culte ? Pourquoi ceux qui suivent le Culte le font-ils ? Pourquoi s'y oppose-t-on à lui ?

La plupart des levantins profitent des fêtes du Culte et se laissent vivre sans plus rien vouloir. Certains d'entre eux au contraire cherchent l'appui des fantômes des océans, des communautés sous-marines ou même du Maître Abîme pour reprendre possession de leur ville. Dans tous les cas, le Culte est assez peu légitime et les prêtres restent sur leurs gardes.

4. Quels sont les adversaires du Culte ? Y a-t-il des individus indépendants, insoumis ou rebelles à Monostatos ?

Les adversaires du Culte sont au cœur même de Port-aux-Dieux, surtout parmi les familles nobles qui se souviennent du passé. Les complots sont nombreux et la Secte de la Poussière a fort à faire pour empêcher les unions rituelles avec les esprits des océans ou les alliances avec la Dame Pélagique.

5. Quelle est l'importance du désert et de la nature ?

Les marais autant que l'océan sont étrangement calmes, sans doute à cause d'anciens pactes noués avec les fantômes à proximité. L'océan n'est pas dangereux en soi, mais ses habitants le sont certainement.

La Tour sans Fin

Un chantier immense au Sud de Qanat, érigeant la plus grande œuvre de l'humanité, une tour défiant les montagnes et le soleil

1. Sensations du lieu

L'ombre formidable de la Tour projetant la nuit en plein jour

L'odeur massive et rance de la sueur d'un millier de travailleurs

La bouche asséchée par la poussière du chantier

Les rations sans saveur servies en quantités phénoménales

Les cris des maîtres d'œuvre dirigeant les ouvriers jour et nuit

L'absurdité d'une machine lancée éternellement à l'assaut du ciel, broyant ses propres bâtisseurs

2. Quelle est la présence du Culte ? Quels sont ses alliés ?

Le Culte soutient totalement ce projet pharaonique, les cinq Sectes agissant selon leurs moyens à tous les niveaux de la Tour. Les architectes sont une branche particulière de la Secte du Marbre.

3. Quelle est l'attitude générale des habitants du lieu envers le Culte ? Pourquoi ceux qui suivent le Culte le font-ils ? Pourquoi s'y oppose-t-on à lui ?

La plupart des travailleurs sont pris dans ce projet depuis leur naissance et suivent donc les directives du Culte et des architectes sans discuter. Ils ne conçoivent pas qu'ils puissent vivre autrement.

4. Quels sont les adversaires du Culte ? Y a-t-il des individus indépendants, insoumis ou rebelles à Monostatos ?

La poussière dégagée par ce chantier pollue les oasis à des jours de marche de distance et rend leurs habitants malades. Un groupe parmi eux, appelé l'Eau Vive, s'est décidé à stopper le chantier, par la négociation ou par la violence. La Secte de la Poussière a infiltré ce groupe et en a fait une Cabale, afin de les amener à coopérer avec les architectes pour diminuer la quantité de poussière diffusée, rendant ainsi le projet d'autant plus sympathique aux yeux de ceux qui le financent.

5. Quelle est l'importance du désert et de la nature ?

La concentration de prêtres de Monostatos fait fuir les fantômes du désert et la Tour tout entière est conçue pour résister à toutes les intempéries. Il n'y a qu'à très haute altitude, dans les étages les plus récents encore en construction que le vent, le Soleil, la Lune et ses Constellations viennent interférer, troublés par cet objet qui les oblige à dévier leur course.

La colonie des insectes

Un petit village de colons du Royaume Fauve construit sur les ruines d'une cité-termitière, loin de tout.

1. Sensations du lieu

Le doux bruissement de l'herbe de la savane

La caresse des pattes d'une guêpe sur la nuque

L'ombre fragmentée du chaos des ruines rouges

La douceur du miel noir des ruches géantes

L'odeur de la misère des mendiants autochtones n'ayant pas accepté l'esclavage

La méprisable vanité d'une humanité s'élevant sur des cadavres plus grands qu'elle

2. Quelle est la présence du Culte ? Quels sont ses alliés ?

Ce bout du monde n'est protégé que par quelques prêtres de la Secte du Fer et organisé par une vieille prêtresse de la Secte du Verre collectant les impôts et maintenant en place le relais lumineux. La Secte de la Poussière est présente, comme partout, mais grâce à quelques individus seulement.

3. Quelle est l'attitude générale des habitants du lieu envers le Culte ? Pourquoi ceux qui suivent le Culte le font-ils ? Pourquoi s'y oppose-t-on à lui ?

La foi et le dévouement des colons du Royaume Fauve compensent largement la faiblesse des moyens du Culte. Ils n'hésitent pas à prendre les choses en main eux-mêmes et croient que leur travail acharné sur cette terre rouge leur donne le droit au respect.

Les descendants de l'Empire du Scarabée sont réduits en esclavage dans les fermes à insectes. Certains d'entre eux se rebellent mais sont rapidement matés. La plupart ont oublié leur passé.

4. Quels sont les adversaires du Culte ? Y a-t-il des individus indépendants, insoumis ou rebelles à Monostatos ?

Les environs du village abritent un petit groupe de guerriers insectes perpétuant les traditions martiales de l'Empire du Scarabée, affrontant des insectes géants et s'entraînant à l'épée. Si certains rêvent de prendre le village d'assaut pour récupérer les trésors et la bibliothèque enfouis dans la cité termitière, beaucoup se contentent de petits pillages et menacent de devenir de simples brigands sous l'influence de la Secte de la Poussière.

Face à tant de souffrances, un culte secret au Qohélet grandit parmi les esclaves, repris en main par la prêtresse de la Secte du Verre qui en a fait une Cabale personnelle bien pratique pour les contrôler.

5. Quelle est l'importance du désert et de la nature ?

Bien que la savane et le climat soient relativement accueillants, les insectes – géants ou en nuées – ainsi que les tempêtes rétablissent l'équilibre et donnent du fil à retordre aux colons.

L'agonie des Terres Libres

Une cité termitière assiégée depuis un siècle dans un conflit enlisé et désespérant.

1. Sensations du lieu

La carapace d'un géant de chitine, à moitié ensevelie sous le sable

Le grésillement de milliers de mandibules

L'arôme du sang et du fer

Le sable qui crisse sous la dent

Le contact riche d'un buisson d'épines

La déchéance d'un titan à genoux

2. Quelle est la présence du Culte ? Quels sont ses alliés ?

Une cohorte de la Secte du Fer assiège depuis des décennies une cité dont tout le monde a oublié le nom. A proximité, des colons encadrés par les Sectes du Marbre et de l'Ether soutiennent l'éternel effort de guerre.

3. Quelle est l'attitude générale des habitants du lieu envers le Culte ? Pourquoi ceux qui suivent le Culte le font-ils ? Pourquoi s'y oppose-t-on à lui ?

Les habitants de la cité ont oublié depuis longtemps les raisons de leur combat et ne résistent maintenant plus que par habitude. Les colons soutiennent le Culte sans réserve, désireux de voir la fin des combats pour prendre pied dans la cité qui leur a été promise.

4. Quels sont les adversaires du Culte ? Y a-t-il des individus indépendants, insoumis ou rebelles à Monostatos ?

De petits groupes de rebelles perpétuent les traditions de l'Empire et attaquent régulièrement les prêtres ou les colons. Les officiers utilisent ces attaquent pour renforcer la cohésion et la foi des fidèles.

5. Quelle est l'importance du désert et de la nature ?

Outre les insectes toujours présents, les fantômes du désert prennent l'aspect des morts comme pour souligner l'absurdité de cette guerre sans fin.

La forteresse-prison de Sebkha

Là où sont gardés les prisonniers du Culte parmi les plus dangereux, dans les immensités de sel au bord de la Terre Morte.

1. Sensations du lieu

Le blanc éblouissant du désert de sel

Le grincement des chaînes rouillées des prisonniers

La brûlure du sel sur la peau et dans les yeux

Le goût du sel qui envahit tout

L'odeur du sang et des chairs malades

Le désespoir de l'immobilité

2. Quelle est la présence du Culte ? Quels sont ses alliés ?

Sebkha est une ville-forteresse, gardant la Terre Morte et accueillant les criminels les plus dangereux, suspendus dans des cages face au désert. La Secte du Fer et la Secte du Verre travaillent main dans la main pour assurer un contrôle des plus étroits des habitants et des voyageurs, pour garantir une sécurité maximale.

3. Quelle est l'attitude générale des habitants du lieu envers le Culte ? Pourquoi ceux qui suivent le Culte le font-ils ? Pourquoi s'y oppose-t-on à lui ?

Les habitants de Sebkha imaginent difficilement qu'il puisse y avoir autre chose que leur ville et le Culte est le seul à pouvoir leur permettre de survivre à la lisière d'un tel enfer. Les prisonniers suspendus dans les cages ou "gérés" dans les souterrains de la forteresse n'ont bien sûr pas voix au chapitre.

4. Quels sont les adversaires du Culte ? Y a-t-il des individus indépendants, insoumis ou rebelles à Monostatos ?

Dans un tel lieu, il n'y a pas d'adversaires au Culte, hormis ceux suspendus dans les cages (Etincelants rebelles, agitateurs, homologues des personnages). Quelques habitants des Terres Mortes, rongés par les cancers iodés, viennent à Sebkha échanger quelques denrées dans ce lieu

qui leur semble être le paradis ; ils sont très mal accueillis par le Culte qui s'empresse de les renvoyer chez eux.

5. Quelle est l'importance du désert et de la nature ?

Le désert de sel est omniprésent, la falaise colossale n'empêche pas les vents de remonter et d'accumuler des congères de sel sur les bâtiments et leurs habitants.

Le repère du Céladon

Dans les Cimes Vides, le domaine du Céladon, dieu-poisson, ayant échappé au massacre. Un havre d'eau pure en haute altitude.

1. Sensations du lieu

Le vert laiteux des temples de jade tout en hauteur

Le froid de l'air rare et sec qui glace les poumons

Les chants profonds et calmes des prêtres du Céladon

La fumée vaporeuse d'un thé

La chair d'une carpe sacrée grillée sur un autel

Le calme de ceux qui n'espèrent plus rien du monde

2. Quelle est la présence du Culte ? Quels sont ses alliés ?

Cinq prêtres de grand talent, un pour chaque Secte, ont été envoyés à l'assaut du repère du Céladon, avec la mission habituelle du Culte : séduire ou détruire ceux qui ne leur sont pas soumis. Si la tentative de rattachement et d'ouverture du Céladon n'aboutit pas, ils passeront à l'assassinat. Le prêtre de la Secte de la Poussière est déjà infiltré parmi les habitants du village du Céladon.

3. Quelle est l'attitude générale des habitants du lieu envers le Culte ? Pourquoi ceux qui suivent le Culte le font-ils ? Pourquoi s'y oppose-t-on à lui ?

Le Céladon s'est retiré dans son lac entouré de temples de jade loin de tout pour attendre la fin du monde. Le massacre des autres dieux l'a horrifié et il ne veut plus rien entendre de l'extérieur. Ses prêtres sont ses

enfants, fantômes divins cachés sous des masques et des costumes aux nuances de vert et de bleu.

Les habitants de la vallée en-dessous des temples lui obéissent par habitude et aussi parce qu'ils y trouvent leur compte. Le Céladon fournit protection et eau potable et ne demande que de rares sacrifices humains pour alimenter sa progéniture ou pour devenir un de ses prêtres.

4. Quels sont les adversaires du Culte ? Y a-t-il des individus indépendants, insoumis ou rebelles à Monostatos ?

Tous les habitants, des prêtres au dernier des paysans sont farouchement opposés à tout ce qui vient de l'extérieur, prêtres du Culte et rebelles de même.

5. Quelle est l'importance du désert et de la nature ?

Les Cimes Vides sont un environnement relativement peu hostile comparé à d'autres, et sous réserve d'avoir suffisamment d'eau et une bonne organisation, la survie y est possible à long terme. Cependant, les fantômes du désert doivent toujours être repoussés et le risque de la venue d'un Ogre est bien réel. Des soudaines dépressions de l'air ainsi que la trop grande proximité du Soleil peuvent survenir à tout moment.

Omphalos, le cœur asséché du pouvoir

La Ville Sainte au centre de laquelle siège Monostatos lui-même.

1. Sensations du lieu

La lumière artificielle et divine ne laissant aucune ombre

Les formes lisses et précises des bâtiments sacrés en marbre

Le bruissement de l'administration tournant à pleine puissance

L'absence angoissante de toute odeur due à l'obsession de pureté des lieux

Le goût fade et tiède de cet air cent fois respiré

La terreur sourde face à l'expansion implacable du dieu de l'humanité

2. Quelle est la présence du Culte ? Quels sont ses alliés ?

Omphalos est le siège du pouvoir du Culte. Sur sa place centrale se tient Monostatos lui-même, dissimulé par la lumière éblouissante qui émane de lui. Les cinq Sectes sont présentes avec leurs plus grands et plus puissants prêtres et des ressources exceptionnelles : miracles émanant directement de leur dieu, reliques puissantes, Etincelants muselés…

Une branche d'élite consacrée de la Secte du Fer, les Lames Incandescentes, est chargée de protéger le dieu de l'humanité lui-même. Ce lieu est d'autant mieux défendu qu'il est infiniment précieux.

3. Quelle est l'attitude générale des habitants du lieu envers le Culte ? Pourquoi ceux qui suivent le Culte le font-ils ? Pourquoi s'y oppose-t-on à lui ?

Les prêtres qui vivent et travaillent ici au service de Monostatos n'ont aucun doute sur le sens de leur existence : il éclaire *directement* toute leur vie. Les pèlerins et voyageurs qui campent dans le vaste anneau de tentes et d'auberges tout autour des quartiers sacrés sont tout aussi craintifs et heureux d'être de vrais fidèles.

4. Quels sont les adversaires du Culte ? Y a-t-il des individus indépendants, insoumis ou rebelles à Monostatos ?

Les Sectes gardent ici prisonniers les criminels issus de leurs propres rangs, afin de dissimuler la honte qu'ils jettent sur elles.

Sous les pavés à cinq côtés d'Omphalos s'étendent des cavernes impies. Les cadavres immenses d'or, d'onyx et de lapis-lazuli des anciens dieux sont allongés, mutilés ou démembrés mais parfaitement conservés, tels qu'ils sont morts le jour de la bataille finale contre Monostatos. Les rares accès à ces cavernes sont tenus hautement secrets et gardés par les meilleurs des Lames Incandescentes, tant pour empêcher toute intrusion que pour s'assurer que leur puissance n'en sortira pas.

5. Quelle est l'importance du désert et de la nature ?

La nature est ici l'esclave du dieu de l'humanité. Il n'y a plus eu de tempêtes de sables ou d'Ogre ici depuis un siècle. Monostatos contrôle le temps à son gré, y compris pour frapper de sa foudre ses ennemis ou pour les endormir dans la poussière tiède de son propre désert.

Pour aller plus loin

Inspirations

Les thèmes de *Monostatos* trouvent leur cohérence dans un ensemble de pensées critiques qui montrent comment la société contemporaine restreint et manipule l'individu pour le rendre prévisible et discipliné, afin de préserver l'ordre social, moral et économique. Elles lui reprochent de réduire l'individu à un consommateur hédoniste béat et standardisé, en manipulant ses désirs pour en faire un esclave de son confort et de son triste bonheur. Pour la plupart élitistes et exigeantes, ces pensées ne préconisent pas d'action de masse, mais la libération de chacun, à recommencer perpétuellement contre les injonctions de conformité économique, sociale, intellectuelle… La liberté n'est donc pas une donnée automatique de l'individu, comme l'affirment les pensées du libéralisme, mais une performance personnelle, jamais définitivement acquise. En dernier recours, la jouissance esthétique reste la dernière élégance et la dernière résistance possible face à un monde oppressant, laid et immuable.

Parmi les auteurs de ces pensées, on trouve de nombreux poètes, philosophes et intellectuels : Charles Baudelaire, Friedrich Nietzsche, Hermann Hesse, Herbert Marcuse ou encore Michel Foucault. Lisez en priorité *L'homme unidimensionnel* d'Herbert Marcuse.

L'esthétique de *Monostatos* est également inspirée par plusieurs œuvres littéraires : les contrastes de *Salammbô* de Gustave Flaubert ; la rencontre du 19ème siècle et du passé dans *L'Atlantide* de Pierre Benoît ; l'épopée fabuleuse de *La mort du roi Tsongor* de Laurent Gaudé.

Charles Baudelaire, au-delà de sa pensée critique, est également très présent par sa poésie dans *Monostatos*, au même titre que les poètes cités çà et là.

La pensée d'Arthur Schopenhauer imprègne l'esthétique autant que la métaphysique de l'univers de *Monostatos*.

Enfin, en fantasy, les ouvrages d'Alain Damasio ont été des révélations. *La Zone du Dehors* est un exemple magistral de rébellion créatrice et vivante ; *La Horde du Contrevent* prouve avec virtuosité que la fantasy est capable de transmettre avec force des idées philosophiques grâce à une esthétique ciselée et structurée. C'est sur cette conception de la fantasy, comme passeuse d'idées et de pensées, qu'est bâti *Monostatos*.

Jeux de rôle

Si *Monostatos* vous a plu, voici d'autres jeux de rôle qui ont profondément marqué mon travail et que je vous recommande.

Sens de Romaric Briand est un jeu grandiose, bousculant les habitudes aussi bien du jeu de rôle traditionnel que des jeux de rôle les plus innovants. *Sens* mêle réalité et fiction et aborde des problèmes de philosophie par le jeu, dans un univers de science-fiction unique, à mi-chemin entre *Matrix* et *Dune*. Visitez romaricbriand.fr

Frédéric Sintes crée de nombreux jeux qui méritent chacun une grande attention. Parmi eux, *Prosopopée*, jeu de rôle contemplatif, est sans doute celui qui m'a le plus inspiré pour *Monostatos*. Dans *Prosopopée*, les animaux et les objets peuvent parler, la lumière et la beauté peuvent être touchées et sculptées et l'obscurité et la mort prennent des couleurs et des apparences inattendues. Son site : www.limbicsystemsjdr.com

Innommable de Christoph Boeckle vous propose de créer des histoires d'horreur fantastique. En plus de ses règles simples et d'une préparation en moins de 30 minutes, *Innommable* fertilise l'imaginaire des joueurs et permet des parties riches en créations horrifiques simplement en construisant sur les inventions des autres. A trouver sur www.silentdrift.net/innommable/

Remerciements

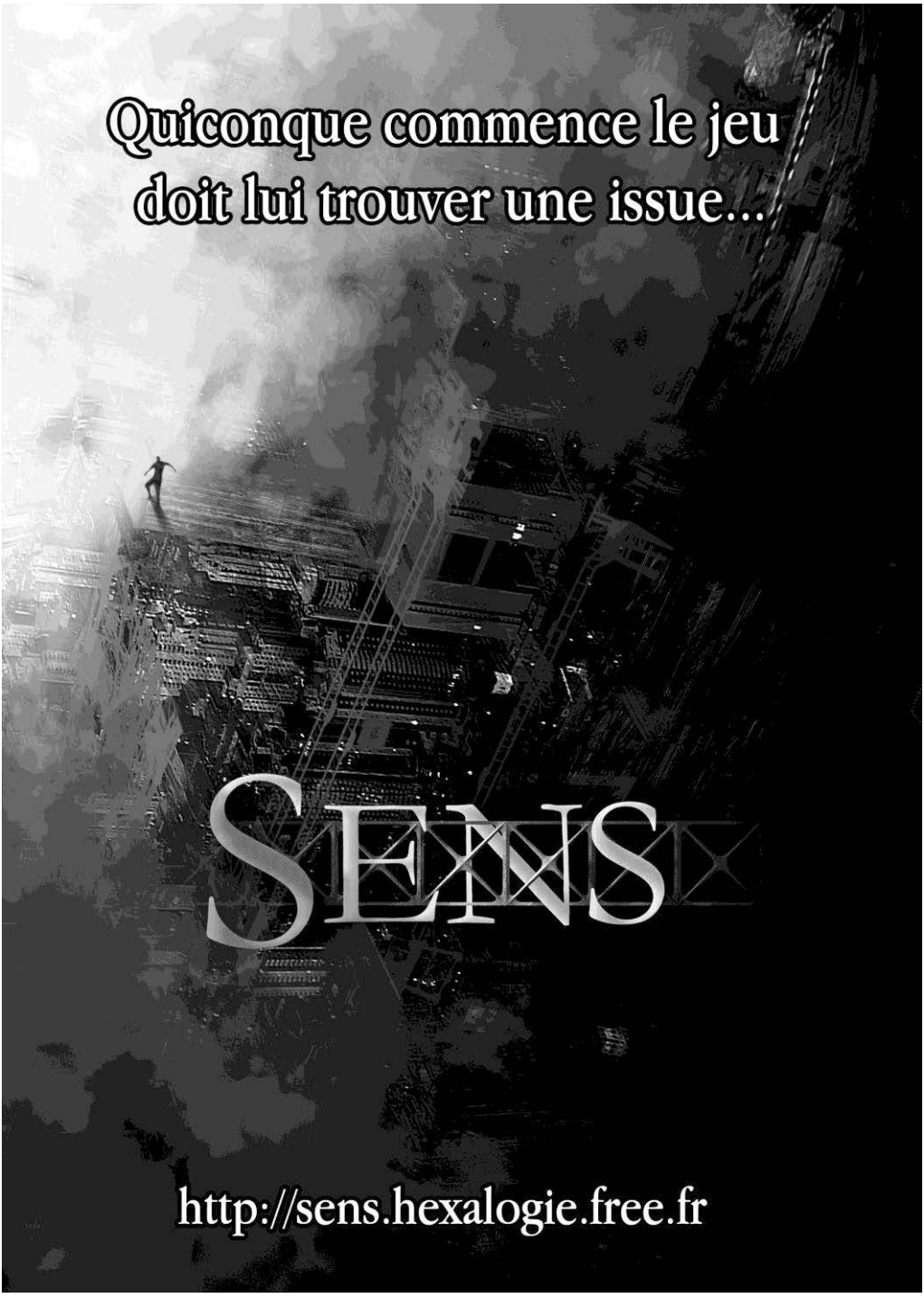
Je voudrais remercier les testeurs, testeuses, relecteurs et relectrices de *Monostatos* dont les retours m'ont été précieux : Christoph Boeckle, Romaric Briand, A. Cahuzac, Fabien Deneuville, Grégory "Fenris", Dominique Girardot, Sylvie Guillaume, Guy Hildwein, Laurent "Paragon" Jospin, Sylvain Lebel, Natacha, Bernadette Richer, Gaël Sacré, Miquel "Mistermisa" Sauze, Frédéric Sintes et Jérémy Tetrel.

Remerciements particuliers à Christoph Boeckle, Romaric Briand et Frédéric Sintes pour leur soutien et leurs conseils tout au long du développement de *Monostatos*.

Remerciements particuliers également à Sylvain Lebel, qui a suivi le projet dès le début, qui est à l'origine du personnage d'Edipios et qui a écrit la description du lieu *L'agonie des Terres Libres*.

Remerciements à Arjuna Khan et Philippe (Sildoenfein) pour leurs conseils pour la version PDF.

Enfin, je remercie chaleureusement le forum silentdrift (aujourd'hui fermé) et toute sa communauté, grâce à qui j'ai découvert le courant du jeu de rôle indépendant, qui m'ont permis de développer une réflexion approfondie sur le jeu de rôle ainsi que d'achever et de publier *Monostatos*.


Quiconque commence le jeu
doit lui trouver une issue...
SENS
http://sens.hexalogie.free.fr

Frédéric Sintes

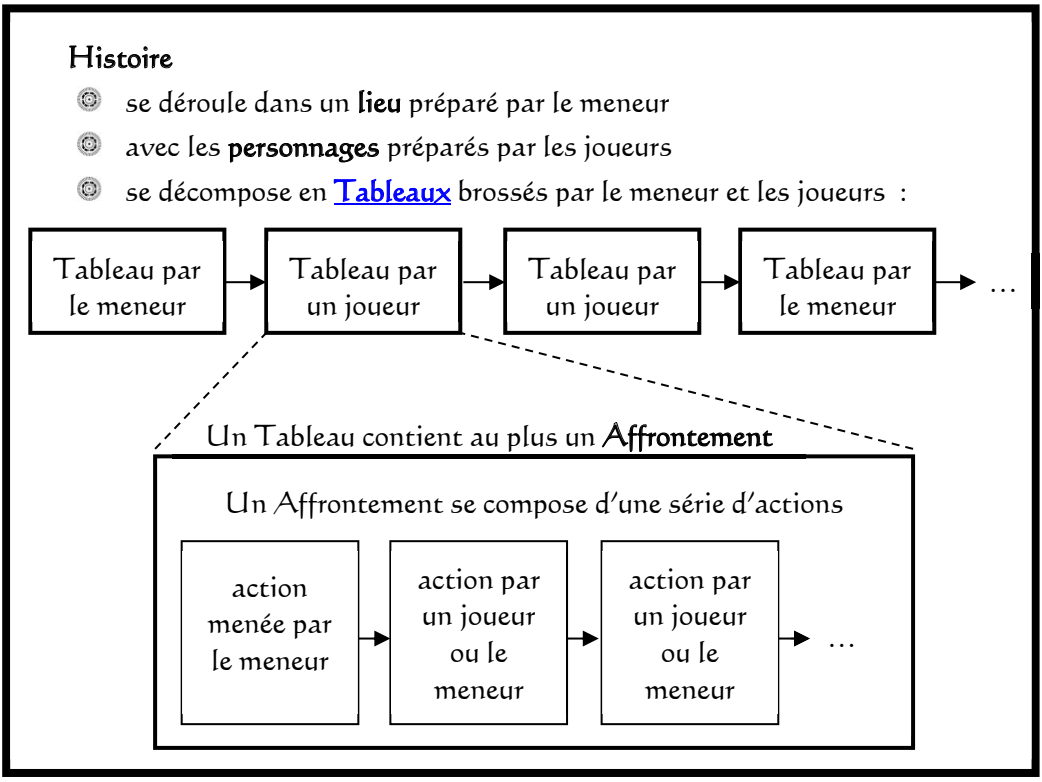
www.limbicsystemsjdr.com

Prosopopée

Une épopée zen et onirique

en la défaveur d'un personnage non pas parce qu'il a échoué mais parce que son adversaire était particulièrement bon ou parce que les conditions extérieures se sont liguées contre lui.

Si le participant qui a lancé le dé n'est pas satisfait du résultat, il peut dépenser tout de suite un point de Puissance pour relancer le dé, sans ajouter de description et sans que l'autre participant ne puisse le faire. Ce peut être utile pour tenter d'éviter qu'une action belle ou exceptionnelle ne tombe à plat et ne change rien à la situation. S'il a lancé deux dés (voir *Améliorer ses chances*), il peut relancer deux dés.

Si un participant a utilisé tous les points de Puissance à sa disposition, il doit concéder le conflit. Il existe néanmoins des solutions pour améliorer ses chances, en particulier pour les joueurs.

Décomposition d'une partie de *Monostatos*.