

« LES DIEUX N'ÉTANT PLUS,  
ET LE CHRIST N'ÉTANT PAS ENCORE,  
IL Y A EU, DE CICÉRON À MARC-AURÈLE,  
UN MOMENT UNIQUE OÙ L'HOMME SEUL A ÉTÉ. »

GUSTAVE FLAUBERT,  
CORRESPONDANCE

## **SOMMAIRE**

<b>LA LUNE &amp; DOUZE LOTUS</b>	<b>2</b>
<b>À L'AVENTURE</b>	<b>14</b>
<b>LES ROUTES DU LOTUS</b>	<b>80</b>
<b>LES LIVRES SECRETS DE SARGON</b>	<b>202</b>
<b>TABLE DES MATIERES</b>	<b>270</b>
<b>FEUILLE DE PERSONNAGE</b>	<b>274</b>

**chibi** 

MAIS LA VIERGE AMAZONE  
NE S'EST JAMAIS DONNÉE  
QU'À QUELQUES GENTILSHOMMES  
QUI N'ONT RIEN DEMANDÉ  
LES UNS SE SONT PERDUS  
DANS LE FOND DES LAGUNES  
LES AUTRES DEVENUS  
GENTILSHOMMES DE FORTUNE  
OU D'INFORTUNE

BERNARD LAVILLIERS,  
GENTILSHOMMES DE FORTUNE



LA

# LUNE & POUIZE LOTUS



SWORD & SORCERY





---

Un jeu d'aventures écrit  
et illustré par John Grümph



Corrections : Patrice Hoareau, Stéphane Treille,  
Matthieu Chalaux, Nadège Debray, Pierre Vigne,  
Anne Davoust.

Idées géniales, crash-tests et retours divers :  
Rafael « Le Prince mort » Colombeau, François  
« Porte-moi ça » Lalande, Sébastien « La  
Gazelle » Gessati, Anne « celle qui murmure  
à l'oreille des sofa » Davoust, Clément « un  
sein sous chaque bras » Rousselin, Marianne  
« ça fait toujours plaisir » Hoenner, Pierre-  
Jean « ça manque de cosmonautes » Espi,  
Emmanuel « Shane est mort » Gharbi & Pierrick  
« Lempedusa numérique » May.

Programme JdR : Jérôme 'Brand' Larré.

Le système de jeu est inspiré de Searchers of  
the Unknown, par Nicolas « Snorri » Dessaux  
et avec son autorisation.

Merci à lui pour ce bijou de concision.



Petit coup de main graphique : Ernst Haeckel.



---




# INTRODUCTION

La Lune et Douze Lotus raconte les aventures d'une poignée de femmes et d'hommes exceptionnels, armés de leur courage et de leur ruse, qui sillonnent les routes du lotus, seulement guidés par le hasard des rencontres, les exigences de l'amitié et le sentiment diffus que l'indifférence au monde est pire que la mort (tout en prétendant le contraire).

Ça et le besoin impérieux de botter des culs.







La Lune et Douze Lotus est un jeu d'aventure dans un univers d'épées et de sorcellerie, inspiré des ouvrages de Robert E. Howard (Les Aventures de Conan), de Fritz Leiber (Le Cycle des épées), de Tanith Lee (Le Dit de la terre plate) ou de Michaël Chabon (Les Princes vagabonds), de la série des films Zatoichi avec Shintaro Katsu (il n'y a pas beaucoup de sorcellerie, mais ils se rattrapent sur les épées), des bandes dessinées Hellboy de Mike Mignola, du jeu vidéo Bastion et des chansons de Bernard Lavilliers.

En illustration musicale, la BO du Conan de John Milius, signée Basil Polédouris, est bien entendu un incontournable ; mais vous trouverez aussi votre bonheur dans d'autres musiques de films ou de jeux vidéos : Age of Conan de Knut Avenstroup, pratiquement tout ce qu'a écrit Miklos Rozsa pour Hollywood (Le Voleur de Bagdad, Les Voyages fantastiques de Sinbad, Ben Hur, etc.) ou encore Prince of Persia de Harry Gregson-Williams.

N'oubliez pas non plus la BO de Hellraiser (le premier) par Christopher Young, pour les scènes un peu mystérieuses et tendues. Enfin, vous pouvez allègrement taper dans les albums de Magma ou Univers zéro si vos joueurs n'y sont pas totalement réfractaires (race maudite !)

## **LE MATÉRIEL**

Vous aurez besoin de quelques dés – notamment un d20, deux ou trois d8 et un d4 par joueur. Le meneur pourra se munir aussi de deux d6 (parce que, pour des raisons évidentes, certains tableaux n'ont jamais été convertis entre les différentes versions de travail). Pour bien simuler l'ambiance de ce genre d'univers, il est préférable de garder le nombre de joueurs assez bas – un conteur et deux joueurs, trois tout au plus, pourrait être un assez bon équilibre.

## **C'EST QUOI LA SWORD & SORCERY ?**

À l'origine, le terme fut créé par l'auteur Fritz Leiber dans une réponse à une lettre de Michaël Moorcock afin de désigner un genre particulier de littérature de fantasy. Dans la *Sword & Sorcery*, les héros sont des badass, le plus souvent individualistes, non forcément dénués de cœur, qui se taillent un chemin dans la vie à coups d'épée. Leurs histoires sont toujours assez simples et concernent leur survie immédiate ou en tout cas leurs propres affaires – il n'est pas question ici de sauver le monde, tout au plus de récupérer un peu de numéraire pour manger, d'aider un autre voyageur qui a des ennuis ou de se débarrasser d'un sorcier qui a eu le malheur de s'attirer l'inimitié du héros.

Par principe, les histoires sont assez courtes et, sans forcément avoir de rapport les unes avec les autres, finissent par former une fresque épique, pleine de fracas et de fureur, de romances et d'aventures.

## 🌸 À QUOI RESSEMBLE UNE PARTIE ? 🌸

Le jeu vous propose des aventures courtes et tendues, sur des scénarios simples que le meneur de jeu peut écrire en quelques minutes seulement. La proposition est d'enchaîner ces aventures, comme les nouvelles s'enchaînent dans les recueils de Conan, d'Elric, de Fafhrd et du Souricier gris : une situation de départ hâtivement posée, qui place les personnages dans une situation un peu compliquée ; des rebondissements continus et des mystères à dévoiler ; des adversaires en grand nombre ; une fin sur le rasoir, sans épilogue inutile. Et on recommence, après une ellipse et sans chercher par tous les moyens à lier les choses...

Pour réussir une bonne partie dans l'univers de La Lune et Douze Lotus, le meneur de jeu doit soigner le rythme de ses parties, se refuser le confort de réponses dilatoires rassurantes et chercher à surprendre ses joueurs ; ces derniers doivent accepter l'aventure, s'y abandonner et l'embrasser avec témérité et désir.



Pour le reste, rien de neuf sous le soleil : un meneur de jeu, des joueurs, une histoire, des scènes qui s'enchaînent et des dés qui roulent. La mécanique de jeu s'assure simplement de soutenir la fluidité et la tension en jeu ; le chapitre sur l'univers vous propose des images et des situations exotiques dans une ambiance à la fois très classique et un peu décalée ; le dernier chapitre destiné au meneur de jeu espère titiller ses neurones et ses synapses avec des conseils, des propositions, des listes, des tables et quelques adversaires intéressants.

---

 **Oui, mais c'est quoi un « jeu de rôle et d'aventure » ?** 

Un jeu de rôle, ou JdR, est un jeu de société dont le principal objet est de raconter des histoires à plusieurs. Il existe des tas de formes de JdR, mais La Lune et Douze Lotus est aussi un jeu d'aventure. Ici, l'un des participants est le meneur de jeu : son rôle est de faire vivre le monde où se déroulent les aventures et d'arbitrer la partie. Les autres joueurs incarnent des personnages, habitants du monde et héros des aventures. Il n'y a ni gagnant, ni perdant – le meneur de jeu n'est pas l'adversaire des joueurs et vice-versa. Le jeu se termine quand tous les joueurs estiment que l'aventure est finie et que l'histoire touche à sa fin – il faut parfois plusieurs séances de jeu pour cela et c'est à chaque groupe de jeu de définir le temps qu'il souhaite consacrer à une partie.

La manière la plus simple d'expliquer un jeu de rôle est d'imaginer un petit programme :

0. Les joueurs se choisissent un alter ego dans le jeu. C'est leur personnage.
1. Le joueur dit au meneur de jeu ce que fait son personnage ou lui pose une question.
2. Le meneur de jeu explique aux joueurs ce qui se passe alors ou répond à la question.
3. On recommence en 1.

Le jeu prend alors la forme d'un long dialogue par lequel les joueurs et le meneur de jeu construisent un récit. Lorsque le meneur de jeu et les joueurs ne savent pas comment l'histoire peut avancer (comment revenir en 1), ils peuvent se référer à un ensemble de règles et de conseils qui constitue, en fait, une partie du reste de ce livre.



# LES ROUTES DU LOTUS

Des dizaines de routes commerciales parcourent le monde, d'est en ouest et du nord au sud. Elles sont collectivement appelées les routes du lotus car c'est la marchandise la plus précieuse qu'on y transporte.

Mais ces routes permettent aussi le commerce des esclaves, du fer, des fourrures, de l'ambre, des grains, du vin et des alcools et de dizaines d'autres produits non périssables.

Tout au long de ces routes, on trouve des caravansérails et des maisons des voyageurs, des relais et des souks où les cargaisons changent de propriétaires et de moyens de transport.

Bien entendu, les dangers de la route et les brigands obligent les marchands à engager un grand nombre de mercenaires et de gardes. Il y a toujours du travail sur les routes du lotus.

LES RUINES DE DORDGÉ, LÀ OÙ, DIT-ON, VÉCU  
LE PREMIER SORCIER SARMATHE. AUJOURD'HUI,  
IL NE RESTE PLUS RIEN QUE QUELQUES PIERRES  
EMPILÉES AU MILIEU DES STEPPES.



# UN PEU D'HISTOIRE

Les gens ne s'intéressent guère au passé. Il existe quelques légendes à propos des dieux et de pleines lignées d'ancêtres à qui on rend hommage quelques fois l'an.

De toute manière, le monde n'a pas d'histoire et guère de ruines ou de vestiges qui en témoignent. Pas de cités oubliées sous les sables et seulement des villages fantômes dans la steppe, autour de puits aujourd'hui taris.

Du passé, on se rappelle la Reine pourpre d'Agadé qui tenta de fonder un empire avant d'être assassinée ; on connaît les mythes de fondation des cités d'Ithaque ; on mesure l'âge des pierres de la forteresse de Golconde ; on sait les contes terribles de sorciers de l'île de Sargon.

Mais quelle importance...



ANCIENNE STATUE SHAMARITE  
REPRÉSENTANT LA REINE  
POURPRE



# LA LUNE ET LA SORCELLERIE



Les histoires racontent que les hommes ont appris la sorcellerie dans un document étrange venu de la lune : les parchemins de Sargon.

Les premiers sorciers provoquèrent un cataclysme qui ouvrit les portes du monde aux bêtes astrales et détruisirent leur île qui gît désormais au fond de la mer de Sargon.

La sorcellerie est une abomination qui corrompt l'esprit et le corps de ceux qui la pratiquent. Mais elle apporte tant de pouvoir que nombreux sont ceux qui en prennent le risque.

Pour devenir un sorcier, il faut volontairement sacrifier un humain à la lumière de la pleine lune et dans ce dessein. C'est un acte irréversible, un pacte scellé avec l'astre nocturne, une route ténébreuse dont personne n'est jamais revenu.

Certains sorciers cachent leur nature. D'autres l'assument parfaitement. Ils sont vénérés ou pourchassés selon les lieux, mais toujours craints à juste titre. Dans certaines régions, ils sont tués à vue ; ailleurs, ce sont les sorciers qui règnent.

En vérité, les sorciers ne sont pas très nombreux à travers le monde – du moins, dans la plupart des cultures. Ce sont toujours des êtres particuliers, qui ressortent du lot...

Et les aventuriers risquent d'en rencontrer... beaucoup.