



HISTOIRES DE LA MONTAGNE COUGOPIÈRE

Un supplément pour **CŒURS VAILLANTS**,
dans l'univers des Mille-Marches,
par Anne Richard, Pascal Guillout et John Grümph

TEXTES : John Grümph



11 mai 2020. En pleine épidémie de Covid-19, la France sort de huit semaines de confinement. Pour une poignée d'adolescents de Laon, c'est la libération – ils peuvent enfin sortir de chez eux, retrouver leurs copains et leurs copines, retourner au collège. Il fait beau, c'est bientôt la fin de l'année, le brevet a été annulé. Un soir pourtant, un évènement inattendu, surprenant, terrifiant même, change leur vie. D'autres qu'eux auraient sans doute fuit sans se retourner. Pour ces vaillants ados, c'est le début d'une grande aventure.

HISTOIRES DE LA MONTAGNE COURONNÉE est un contexte de jeu pour Cœurs Vaillants, de la fantasy urbaine inspirée par la cosmogonie et les mythologies des Mille-Marches (un jeu édité en 2011 par les éditions John Doe). Si tu n'as pas le livre de base des Mille-Marches, ce n'est pas grave. Tu trouveras ici les informations les plus importantes et les plus utiles sur cet univers. Par contre, tu auras besoin de te procurer le livre de base de Cœurs Vaillants – le Compagnon ne te sera pas directement utile ici.

ATTENTION : ce jeu n'est pas destiné aux enfants et aux adolescents. Trop proche de leur quotidien et trop difficile à gérer autour de la table.

LES GAMINS

Ton personnage est un adolescent né en 2005 – il a quatorze ou quinze ans, il est en troisième dans un collège de la ville de Laon. Tire son mois de naissance au d12 et utilise ton jour de naissance pour déterminer son prochain anniversaire.

La famille et l'école

Commence par déterminer qui il est en tirant au hasard dans les tables suivantes – à cet âge, on ne choisit pas encore grand-chose de sa vie, de ses origines et de son milieu familial. On te laisse choisir son origine ou l'origine de ses parents. C'est important et en même temps, c'est un détail qui t'appartient.

La famille

Lance 1d8-1d6 pour savoir si tu as des frères et des sœurs et combien. Si la famille est vraiment nombreuse, c'est peut-être de la famille recomposée. Lance 1d20+1995 pour déterminer l'année de naissance de chacun, mais débrouille-toi pour que les naissances soient au moins espacées de 15 à 18 mois, sauf s'il y a des jumeaux). Lance pair ou impair pour le sexe de naissance. Ajuste tout ce qui te semble le nécessiter pour obtenir quelque chose de cohérent. Donne un nom aux membres de ta famille.

Les parents

La question des parents est épineuse tant les cas sont variés et divers : mariés, divorcés, remariés, isolés, veufs ou veuves, et ainsi de suite. On simplifie, mais ça ne dit rien de la complexité réelle des cas et tu peux ajouter des variables supplémentaires si tu veux.

| 1D10 | PARENTS |
|------|--|
| 1-4 | Mariés |
| 5-6 | Divorcés (Remariés ou en couple sur 4+ sur 1d10) |
| 7-8 | Isolés (mère célibataire, veuvage, etc.) |
| 9 | Grands-parents |
| 10 | Foyer d'accueil |

Tire le métier de chacun de tes parents. Lance 1d10 pour chacun d'eux – sur un résultat de 1, il est actuellement sans emploi. Évalue par toi-même le revenu moyen de ton foyer. Et puis, tout ça, ça va surtout définir leur emploi du temps et leur disponibilité – sont-ils toujours sur le dos de ton personnage ou quasiment toujours absents ?

| 1D100 | CSP | EXEMPLES |
|-------|---|--|
| 01 | Agriculteurs exploitants | |
| 02-08 | Professions indépendantes | 1-3 Artisans ; 4-5 commerçants ; 6 chefs d'entreprise |
| 09-28 | Cadres et professions intellectuelles supérieures | 1 Professions libérales ; 2 Cadres de la fonction publique ; 3 Professeurs et professions scientifiques ; 4 Professions de l'information, des arts et des spectacles ; 5 Cadres administratifs et commerciaux d'entreprise ; 6 Ingénieurs et cadres techniques d'entreprise |
| 29-52 | Professions intermédiaires | 1 Professeurs des écoles ; 2 Professions intermédiaires de la santé et du travail social ; 3 Professions intermédiaires administratives de la fonction publique ; 4 Professions intermédiaires administratives commerciales en entreprise ; 5 Techniciens ; 6 Contremaîtres, agents de maîtrise |
| 53-79 | Employés | 1 Employés civils et agents de service de la fonction publique ; 2 Policiers et militaires ; 3-4 Employés administratifs d'entreprises ; 5 Employés de commerce ; 6 Personnels des services directs aux particuliers |
| 80-99 | Ouvriers | 1-2 Ouvriers qualifiés de type industriel ; 3-4 Ouvriers qualifiés de type artisanal ; 5 Chauffeurs ; 6 Ouvriers qualifiés de la manutention, du magasinage et du transport ; 7 Ouvriers non qualifiés de type industriel ; 8-9 Ouvriers non qualifiés de type artisanal ; 10 Ouvriers agricoles |
| 100 | Non déterminé | Retraités, rentiers... |

LES LOISIRS

Quelles sont la ou les activités extrascolaires de ton personnage ? Tu peux y ajouter la lecture ou les jeux vidéos – et tout ce que ton personnage peut faire par lui-même dans sa chambre ou dans sa maison. Tire une à trois fois dans cette table – au-delà tu n’as pas le temps...

| 1D20 ACTIVITÉS | |
|----------------|---|
| 1 | Air-soft |
| 2 | Arts plastiques |
| 3 | Athlétisme |
| 4 | Cheval |
| 5 | Danse |
| 6 | Échecs, Dames, Belote, Bridge |
| 7 | Escrime, AMHE, Iaïdo, Kendo |
| 8 | Football, Basket, Handball, Volley, Rugby, Baseball |
| 9 | Informatique |
| 10 | Jeu de rôle, figurines et wargames |
| 11 | Judo, Karaté, Tai-chi, Boxe, Aikido |
| 12 | Modélisme, Aéromodélisme |
| 13 | Musique |
| 14 | Natation |
| 15 | Robots et drones |
| 16 | Scoutisme (scouts, éclaireurs...) |
| 17 | Tennis, Badminton |
| 18 | Théâtre |
| 19 | Tir à l’arc |
| 20 | Vélo et VTT |

À l'école

Ton personnage est élève de troisième au collège public Les Frères le Nain, dans la ville haute de Laon. C'est un collège de taille moyenne, avec six-cents élèves et une quarantaine de professeurs. Il y a deux autres collèges à Laon, mais ils sont dans la plaine, l'un au nord et l'autre au sud. Il y a aussi un collège privé, mais le public c'est très bien d'après tes parents.

1D10 DANS QUELLES MATIÈRES TON PERSONNAGE EST-IL LE PLUS À L'AISE OU S'AMUSE-T-IL LE PLUS ?

- | | |
|----|--|
| 1 | Dans un peu tout |
| 2 | En histoire et en géographie |
| 3 | En sciences |
| 4 | En maths |
| 5 | En français |
| 6 | En sport |
| 7 | Dans les matières technologiques |
| 8 | Dans les enseignements artistiques |
| 9 | En cour de récré et toutes les activités du midi |
| 10 | Nulle part, l'école c'est naze. |
-

1D8 COMMENT TON PERSONNAGE EST-IL PERÇU ?

- | | |
|---|--|
| 1 | Un bon élève, studieux et sage, idéal en somme |
| 2 | Un élève avec des grosses facilités mais qui n'en fait rien |
| 3 | Un élève méritant et besogneux, mais ses notes restent moyennes |
| 4 | Un élève moyen et transparent |
| 5 | Un élève nul qui n'en fout pas une rame (mais qui se rêve des facilités) |
| 6 | Un fauteur de trouble avec des problèmes de discipline |
| 7 | Ah ben lui, on n'en fera jamais rien, il n'a pas le niveau, limite handicapé |
| 8 | Un élève en phobie scolaire, souvent absent, toujours malade ou déprimé |
-

CE QUI EST TROP BIEN ET CE QUI EST TROP NUL

Quoi qu'ils puissent en penser, la plupart des ados vivent dans des environnements plutôt protégés et ce qu'ils perçoivent comme des difficultés sont souvent des problèmes du premier-monde. D'un autre côté, beaucoup flottent aussi dans une espèce de flou familial neutre. Plus rarement, un gamin bénéficiera de vrais avantages ou souffrira de difficultés indignes.

Lance 1d10. Sur un résultat de 1 à 2, tire un truc trop nul pour ton perso. Sur un résultat de 8 à 10, tire un truc trop bien. Sinon, ton ado a les problèmes normaux de tous les ados.

1D10 CE QUI EST TROP NUL

| | | |
|------|----------|---|
| 1-2 | Absence | Les parents sont absents – à cause de leur travail, parce qu'ils vivent au loin ou à l'étranger, parce qu'ils sont en prison ou dans l'armée, parce qu'ils se contentent de garnir un compte et qu'ils se fichent du reste. Ils peuvent aussi ne jamais s'intéresser à leurs enfants, ni s'occuper de leurs devoirs, de leurs besoins, de leurs vêtements, de leurs fournitures, ou de quoi que ce soit. Et puis, ce n'est peut-être pas de leur faute : jongler avec deux boulots, l'isolement familial et les galères de la vie, justement pour tenter de fournir ce qu'il faut à ses enfants, peut entraîner une absence tout aussi préjudiciable. |
| 3-4 | Maladie | Un membre de la famille, un parent, un frère ou une sœur, est gravement malade ou handicapé et beaucoup de choses s'organisent autour de la gestion de la maladie – logistique, emploi du temps, angoisse, discussions, etc. |
| 5-6 | Misère | La famille est pauvre, vraiment pauvre. À cause de dettes ou parce que les revenus sont très serrés. Les parents comptent le moindre argent et on ne peut se permettre aucune fantaisie. Tout s'en ressent – et surtout, personne ne le vit bien. |
| 7-8 | Tensions | Les parents ne s'entendent pas très bien. Ils auraient dû se séparer depuis longtemps, mais ça semble une décision impossible à prendre pour eux. En attendant, les engueulades s'enchaînent et le climat est délétère pour tout le monde. |
| 9-10 | Toxicité | L'un des parents est toxique – alcoolisme, troubles narcissiques, mythomanie, control freak, violences familiales, harcèlement, malveillance, désamour, et ainsi de suite jusqu'au plus noir. Le problème est qu'on ne peut pas lui échapper facilement tant son emprise est grande sur la famille et ses protections importantes. |

1D10 CE QUI EST TROP BIEN

| | | |
|------|---------------|---|
| 1-2 | Aisance | La famille vit dans une relative aisance matérielle et financière. La maison est payée, grande et confortable ; les revenus sont très confortables, avec des économies importantes. Et puis, peut-être que tout le monde est sérieux et économe, sans ostentation ou dépenses stupides. |
| 3-4 | Complicité | Ton personnage partage une grande complicité avec ses parents, leur racontant tout depuis longtemps et ne recevant rien que du soutien et de la compréhension, même quand c'est la loose et le seum. De leur côté, ils sont tout aussi francs et communicatifs. |
| 5-6 | Disponibilité | Les parents de ton personnage s'arrangent toujours pour être disponibles quand besoin – pour faire le taxi, l'emmener avec les copains ici ou là, ou simplement pour l'aider dans ses projets ou répondre à ses questions. La seule chose qu'ils attendent, c'est qu'il fasse la démarche de demander et de les aider à organiser les choses. |
| 7-8 | Don naturel | Parce qu'il a commencé tôt ou parce qu'il a été bien entouré, ton personnage a développé un certain don dans un domaine particulier – le sport, la musique, le dessin, l'informatique, etc. Bien entendu, un talent sans travail n'est qu'une mauvaise habitude et il ne tient qu'au personnage de développer ce don. |
| 9-10 | Indépendance | Les parents de ton personnage lui font complètement confiance et il n'a jamais trahi celle-ci jusqu'à présent. Il va et vient sans question et agit plus ou moins à sa guise. Reste à ne pas les décevoir. |

LES COPAINS ET LES COPINES

On va faire une petite entorse au réalisme : à cet âge, les groupes mixtes sont rarissimes. Les filles traînent avec les filles et les garçons avec les garçons. Faudra attendre les années du lycée pour que ça commence à se mélanger. Toutefois, dans ce jeu, on ne va pas vous demander de ne faire que des groupes de filles ou de garçon. Donc vous allez pouvoir mixer un peu les choses.

Il reste à déterminer la nature et l'origine des amitiés qui lient les membres du groupe. Établit un lien entre ton personnage et celui de ta voisine de gauche (dans le sens des aiguilles d'une montre, si tu préfères). Elle fera de même avec la suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que ça revienne à toi. Il restera à combler les trous.

1D6 ORIGINE ET NATURE DES RELATIONS

- | | |
|---|--|
| 1 | Vous avez un ami en commun et c'est à peu près tout |
| 2 | Vous êtes des rivaux évoluant généralement dans des cercles distincts |
| 3 | Vous êtes membres de la même famille – cousins ou même appartenant à une fratrie recomposée |
| 4 | Vous partagez des activités communes hors du collège |
| 5 | Vous vous connaissez depuis avant la maternelle, ayant toujours été dans les mêmes classes |
| 6 | Vous vous êtes découverts des goûts communs au collège – musique, manga, ciné, et ainsi de suite |
-

Sur la feuille de personnage

Pour le moment, ton personnage va être défini par seulement quelques éléments : ses caractéristiques, ses points de vie, sa classe d'armure et sa sauvegarde.

Détermine les **CARACTÉRISTIQUES** de ton personnage en tirant deux séries de scores : six fois 3d6 que tu peux répartir comme tu le souhaites entre les six caractéristiques. Rappelle-toi, plus le score est bas, mieux c'est.

Ton personnage possède 1d8 **POINTS DE VIE**. Sa **CLASSE D'ARMURE** est égale à 10 et sa **SAUVEGARDE** est égale à 17. Son **BONUS DE COMBAT** est égal à +0. Dans son **ÉQUIPEMENT**, tu peux noter un smartphone et un hoodie.

Voilà, il ne reste plus qu'à lancer les aventures... Si tu es joueuse, ne va pas plus loin dans ta lecture pour conserver plein de surprises...

LES MILLE-MARCHES

Les Mille-Marches est le nom du multivers qui sert de cadre au présent supplément. Les personnages vivent sur **LA TELLURE**, c'est-à-dire le monde normal dans lequel nous vivons. La magie n'y existe pas, les dinosaures ont disparu, les trous dans le sol et les vieux documents nous racontent une certaine histoire du monde. Et c'est très bien comme ça, merci. On n'a pas besoin que des monstres antédiluviens apparaissent en plein milieu des combats de la Somme, que les Nazis invoquent des dieux anciens ou que les fées viennent envahir les bars pour faire la fête.

La Tellure est la dimension centrale d'un multivers. Au-delà de ses frontières, que l'on appelle **LES TRANSVERSALES**, s'étendent **LES BRUMES** et une infinité de variations de la Tellure, **LES MARCHES**.

Rare sont les habitants de la Tellure qui connaissent l'existence des Transversales et la manière de les rejoindre. Il arrive qu'on trouve des interstices vers ces lieux étranges, quand on a un peu trop bu, qu'on a abusé de substances psychotropes ou que l'on est très fatigué – on se retrouve dans des endroits bizarres qu'on cherchera en vain dans les jours suivants.

Les Brumes existent pour abriter les contes et les légendes de la Tellure, les anciens mythes et la magie. Elles furent créées par les puissances primordiales afin de protéger les habitants de la Tellure de leur imagination féroce et de leur goût profond pour les histoires. Avant que les Brumes n'apparaissent, toutes les légendes étaient vraies, toutes les peurs et tous les espoirs prenaient corps sur la Tellure et personne n'était jamais à l'abri. Au cœur des Brumes, chaque Marche est une scène sur laquelle se racontent maintenant ces histoires.

Dans les Transversales et les Marches, toutes les aventures et toutes les magies sont possibles – on y trouve des sorciers et des fées, des démons et des monstres, des chevaliers et des princesses. Des puissances anciennes s'y livrent des guerres millénaires aux innombrables batailles et aux intrigues circonvolutionnées.

Toutefois, parce qu'il est possible de franchir les frontières et qu'elles aussi recherchent un peu de paix, certaines de ces créatures magiques se réfugient parfois sur la Tellure et s'y cachent. Elles dissimulent leurs pouvoirs et leur nature aux yeux de tous ceux qui ignorent l'existence de la magie.

La Tellure

LA TELLURE, c'est notre monde. Un monde normal, sans magie, où les ados de quinze ans vont au collège quand une pandémie ne les en empêche pas. Considère que tout ce qui est normal pour toi existe dans le jeu, au moins sur la Tellure : le prix des choses, les lois de la république, les bonnes manières et la politesse, l'autorité des adultes et toutes les conséquences qui suivent les grosses conneries.

LES TRANSVERSALES

LES TRANSVERSALES forment une sorte de frontière entre la Tellure et les Brumes. Les habitants de la Tellure ne peuvent normalement pas y accéder, sauf par accident ou si on les guide. Le passage de la Tellure aux Transversales implique bien souvent un moment de désorientation – un peu comme rater un pas et trébucher pour reprendre son équilibre dans un autre endroit. Les créatures qui maîtrisent bien le passage peuvent traverser très rapidement, simplement en ouvrant une porte ou en tournant à un coin de rue ; les débutants mettent plus de temps et il leur faut essayer plusieurs fois avant d'atteindre le bon état d'esprit.

Les Transversales d'un lieu ressemblent au lieu lui-même. Toutefois, certains détails peuvent changer : l'architecture, la nature des paysages et ainsi de suite. Des bâtiments peuvent exister ici qui n'existent plus ailleurs ou n'ont jamais existé. Pour le reste, les Transversales sont aussi réelles et tangibles que la Tellure – ce n'est pas un espace astral ou éthéré. C'est juste une version un peu différente de la Tellure, avec ses habitants, ses histoires, son commerce, sa vie quotidienne. Précisons que les habitants des Transversales ne sont pas des doubles des habitants de la Tellure : ils ont une existence parfaitement distincte et toute ressemblance ne peut être que totalement fortuite.

On peut accéder aux Brumes depuis la Tellure – en s'y perdant si on ne fait pas attention ou en empruntant des routes connues vers d'autres Marches. Certaines créatures apprennent à s'y déplacer rapidement, en trichant avec le temps et l'espace, empruntant ce qu'on appelle « les longs chemins » pour disparaître d'un point de la Tellure et réapparaître quelques instants plus tard à une longue distance de là.

Une dernière chose : à moins de bénéficier d'une machine technomagique, on ne peut pas utiliser un téléphone portable dans les Transversales pour joindre quelqu'un sur la Tellure.

LES BRUMES

LES BRUMES forment la matière fondamentale dont est constitué le multivers des Mille-Marches au-delà de la Tellure. Elles apparurent quand les manifestations physiques des histoires et des légendes furent bannies de la Tellure. Il leur fallait un nouveau foyer, un lieu où elles pouvaient se manifester, de manière fugace ou permanente.

Comme le nom l'indique, c'est un environnement flou, incertain et indistinct, souvent imperceptible jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Les Brumes s'étendent aux frontières des Transversales et des Marches – au-delà des déserts et des hautes montagnes, des forêts immenses et des océans infinis. Celui qui s'aventure dans les Brumes s'y perd et s'y dissout, à moins qu'il n'en revienne transformé et monstrueux.

La seule manière de traverser les Brumes est d'y trouver des chemins ou d'y suivre des routes connues – le plus souvent les grandes routes commerciales qui joignent les Marches. Rares sont les créatures capables de traverser les Brumes par elles-mêmes et d'y ouvrir des routes, mais elles existent.

LES MARCHES

UNE MARCHÉ est une variation de la Tellure. Le temps n'y est pas toujours le même, l'espace peut changer aussi, tout comme les gens et les cultures. Certaines Marches ressemblent à la Tellure comme deux gouttes d'eau, certaines ressemblent à notre Moyen-Âge, d'autres explorent des perspectives utopiques ou dystopiques, d'autres encore sont complètement étranges et bizarres.

Une Marche est constituée d'un noyau, un peu comme la Tellure, entouré de ses propres Transversales. Parfois, les habitants d'une Marche connaissent l'existence de leurs Transversales et des Brumes au-delà ; d'autres fois, ils sont complètement ignorants et les Transversales leur sont aussi impénétrables qu'elles le sont pour les habitants de la Tellure.

Une Marche est un espace concret, solide, où peuvent se raconter les histoires, qui sert de décor aux légendes et aux aventures des Chimères.

Dans les Marches, on peut trouver toutes sortes de créatures aux apparences non-humaines : des elfes, des nains, des minotaures, des hommes à tête de chat ou à tête de chien, des dragons ou des robots, des dinosaures ou des géants... Tout dépend de la Marche et de sa nature. Certaines Marches mélangent toutes sortes d'influences, parce qu'elles sont à la croisée de toutes les routes et que tout le monde y passe ; d'autres sont fermées, secrètes, impénétrables.

Une chose à savoir : les habitants des Marches sont tous persuadés qu'ils habitent la seule et unique Tellure originelle et que toutes les autres sont des copies.

Habitants des Marches

Toutes les créatures qui habitent la Tellure et les Marches, quelles que soient leur apparence, humaine ou pas tout à fait, partagent une nature commune – ce sont **DES CHIMÈRES**. Un minotaure, un dragon, un nain, une dryade, un robot conscient – tous sont des Chimères. Et, pour simplifier, on dira que même les habitants de la Tellure sont des Chimères. Les Chimères sont mortelles. Elles sont aussi au cœur de toutes les histoires ; elles en sont les enjeux et les moteurs, les protagonistes et les antagonistes.

Il existe d'autres créatures, extrêmement rares, souvent très puissantes, quelques fois immortelles, qui apparaissent parfois dans les histoires, mais leur nature est très différente de celle des Chimères. Ce sont les Fées, les Démons et les Vagabonds. **LES VAGABONDS** étaient des Chimères farouches et sauvages qui commirent un horrible crime et en furent punies, condamnées à sortir des histoires et à disparaître. Les haines et les peurs que les Vagabonds, pourchassés et exterminés, suscitaient chez les autres Chimères firent naître **LES DÉMONS** aux passions destructrices. En réponse apparurent **LES FÉES** protectrices – et ainsi commença une très longue guerre entre Fées et Démons tandis que de rares Vagabonds survivaient à la destruction de leur peuple. Plus tard, les choses se compliquèrent, quand les Démons à jamais emprisonnés se mirent au service des Chimères et qu'une partie des Fées, amère et désabusée, retourna son désespoir et sa malveillance contre elles.

Enfin, il reste à parler **DES CLANDESTINS**, souvent confondus avec les Démons à cause de leur apparence monstrueuse. Ce sont les descendants de clans mercenaires venus d'autres dimensions encore, qui servirent au cours des guerres qui opposèrent les Atlantes et les Hommes-Serpents de Mû. Quand les deux grandes civilisations furent englouties dans un cataclysme terrifiant, les portails qui menaient aux dimensions d'origine des Clandestins furent à jamais fermés. Depuis, les Clandestins se cachent au milieu des Chimères, pas tout à fait comme elles. Ils sont l'objets de crainte et de haine, qu'ils entretiennent souvent par leurs traditions monstrueuses.

LES FABULÉS

LES PRINCIPES DU JEU

Au début du jeu, les personnages sont de jeunes adolescents de la Tellure, complètement inconscients de l'immensité du multivers qui existe autour d'eux. Au cours de la première séance de jeu, ils sont confrontés à un évènement qui leur ouvre les portes des Transversales et les transforment à jamais : ils deviennent des Fabulés !

On peut dire qu'un Fabulé, c'est une chimère qui est touchée par la muse des histoires. En simplifiant beaucoup. À partir de ce moment, non seulement il lui arrive toujours quelque chose – plus exactement, si une histoire est à raconter, il en sera l'un des protagonistes – mais encore, il acquiert des capacités et des pouvoirs hors du commun, avec une vitesse d'apprentissage exceptionnelle.

Beaucoup de choses vont reposer sur les épaules de la maîtresse de jeu, dans l'idée d'émuler les films, séries ou dessins animés mettant en scène de jeunes héros qui développent leurs pouvoirs en peu de temps :

ÉTABLIR LA VITESSE DE PROGRESSION. Les personnages vont développer une classe, ici appelé Fabulé, qui leur accorde des talents et une progression par niveau. Il est possible de leur donner tous les talents de leur Fabulé d'un coup et de leur laisser ensuite dépenser leurs XP pour monter de niveau et acheter de nouvelles capacités. Dans l'idéal toutefois, il serait sans doute préférable que les joueuses sélectionnent, à chaque séance de jeu et dans l'ordre de leur choix, un ou deux nouveaux talents de leur Fabulé, jusqu'à les avoir tous ouvert, avant de commencer à gagner des XP. Toutefois, cela dépend fortement du temps de jeu que l'on souhaite consacrer à cet univers, du nombre de séances prévues et ainsi de suite.

LIER L'APPRENTISSAGE AU MONDE. Plongés dans un nouveau monde d'aventures fantastiques, les personnages vont rencontrer beaucoup de figurants – certains deviendront des ennemis, d'autres peut-être des alliés ou des mentors. En fonction de la manière dont les choses se passent, il serait idéal que chaque personnage choisisse son Fabulé en fonction des rencontres qu'il fait et des affinités qu'il développe avec les gens. Il pourrait ainsi développer ses talents et gagner des niveaux en visitant son maître, en accomplissant des missions pour lui, en étudiant à ses côtés et ainsi de suite. Là encore, en dehors de fournir quelques guides et quelques idées, tout va dépendre de la mise en scène et des choix de la maîtresse de jeu.

DEVENIR UN FABULÉ

À la fin de la première séance de jeu, ton personnage devient un Fabulé. Il est niveau 1. Maintenant, il possède 1d8+8 points de vie (tu peux relancer le dé, mais tu conserves le premier résultat s'il était meilleur). Choisis l'un des Fabulés pour ton personnage. La maîtresse de jeu te guidera pour le reste.

COMPENSER LES FAIBLESSES

Dès la fin de première séance de jeu, les personnages devraient avoir l'occasion de compenser leurs faiblesses lorsqu'ils ont des caractéristiques au score élevé. Pour chaque caractéristique dont le score est égal ou supérieur à 13, note les capacités associées. Si les scores des caractéristiques changent en aventure, ton personnage ne perd ni ne gagne aucune capacité.

FORCE. Ton ado a appris à viser là où ça fait mal au lieu de taper comme une brute. Il ajoute 1d4 à tous ses dégâts en combat, au corps à corps et à distance.

INTELLIGENCE. Ton ado a vite compris l'intérêt d'apprendre ses leçons par cœur. Il bénéficie d'un bonus de +2 dans l'un des métiers.

SAGESSE. Ton ado a certainement appris à encaisser, pour compenser sa légendaire distraction. Il bénéficie d'un bonus de +1 dans chacune des quatre sauvegardes.

DEXTÉRITÉ. Ton ado est toujours très prudent. Il bénéficie d'un bonus de +1 en classe d'armure.

CONSTITUTION. Ton ado a survécu par miracle à toutes les maladies infantiles possibles et imaginables. Il bénéficie d'un bonus de +2 points de vie par dé de vie.

CHARISME. Ton ado est sans doute du genre solitaire et retiré, mais il a appris à se débrouiller. Il possède un point d'aventure supplémentaire.

POINTS D'AVENTURE

Ton personnage possède un point d'aventure par niveau, qu'il récupère naturellement après chaque repos. Tu peux dépenser un point d'aventure pour activer l'un des effets suivants – ce n'est jamais une action :

Bénéficier d'un avantage sur un jet (à déclarer avant le jet).

Bénéficier d'une action supplémentaire en combat.

Retrouver $1d8 + \text{niveau}$ points de vie.

Invoquer les pouvoirs d'une Harmonique.

LES FABULÉS

On dira, comme ça, que les Fabulés sont les classes de personnage du jeu. En réalité, c'est un peu plus complexe. Un Fabulé est une Chimère qui est touchée par la grâce des Harmoniques du monde et qui développe des talents et des capacités spéciales lui permettant de tenir un rôle important dans les histoires qui se racontent. Il existe huit sortes de Fabulés.

Alustel

Maître du bricolage et de l'improvisation, le Fabulé de l'Industrie est ce qu'il possède et ce qu'il fabrique. Il connaît la valeur de l'effort et du travail, toujours en recherche de perfection.

SAUVEGARDES. Ton ado bénéficie d'un bonus de +2 aux sauvegardes de *Magie* et *Poison*.

MÉTIER. Choisis trois métiers parmi les suivants – *Cambrioleur*, *Courtisan*, *Éclaireur* et *Érudit* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

| NIVEAU | DV | BC | JS | MÉTIER |
|--------|----|----|----|--------|
| 1 | 1 | +0 | 14 | +2 |
| 2 | 2 | +0 | 13 | +2 |
| 3 | 2 | +0 | 12 | +3 |
| 4 | 3 | +1 | 11 | +3 |
| 5 | 3 | +1 | 10 | +4 |
| 6 | 4 | +1 | 9 | +4 |
| 7 | 5 | +2 | 8 | +5 |

L'Alustel bénéficie d'un avantage à toutes ses recherches scientifiques et technologiques.

L'Alustel bénéficie d'un avantage sur tous les jets pour négocier et marchander.

L'Alustel connaît la nature et la fonction d'un objet ou d'une machine en la touchant et peut l'opérer sans risque.

L'Alustel peut faire apparaître des Brumes un objet simple et générique dont il a besoin.

L'Alustel peut marquer jusqu'à un objet par niveau et toujours savoir où celui-ci se trouve.

L'Alustel peut temporairement accorder à un objet des propriétés qui en améliorent le fonctionnement.

L'Alustel peut temporairement réparer ou renforcer un objet en quelques instants, avec peu d'outils.

L'Alustel possède une résistance contre tous les éléments (feu, froid, électricité, etc.)

Araignée

Le Fabulé de la Curiosité est savoirs et secrets, logique et connaissances, énigmes et informations. Il classe et organise, recoupe et extrapole, jusqu'à dénichier les détails essentiels.

SAUVEGARDES. Ton ado bénéficie d'un bonus de +2 aux sauvegardes de *Mort et Poison*.

MÉTIER. Choisis trois métiers parmi les suivants – *Cambrioleur, Courtisan, Éclairé et Érudite* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

| NIVEAU | DV | BC | JS | MÉTIER |
|--------|----|----|----|--------|
| 1 | 1 | +0 | 13 | +1 |
| 2 | 2 | +0 | 12 | +1 |
| 3 | 2 | +0 | 11 | +1 |
| 4 | 3 | +1 | 10 | +2 |
| 5 | 3 | +1 | 9 | +2 |
| 6 | 4 | +1 | 8 | +2 |
| 7 | 5 | +2 | 7 | +3 |

L'Araignée bénéficie d'un avantage pour se rappeler de toute information encyclopédique.

L'Araignée bénéficie d'un avantage sur tous les jets pour crypter et décrypter.

L'Araignée bénéficie d'un avantage sur tous les jets pour fouiller effectuer des recherches en ligne, en bibliothèque ou dans des bases de données.

L'Araignée bénéficie d'un avantage sur tous les jets pour sonder et interroger.

L'Araignée peut comprendre le sens général d'un texte écrit dans n'importe quelle langue après quelques lectures.

L'Araignée peut découvrir codes et mots de passe en étudiant les gens ou leur environnement.

L'Araignée peut dissimuler ou garder pour elle n'importe quelle information de son choix sans qu'on puisse lui arracher par la force ou la ruse.

L'Araignée peut retenir par cœur le contenu de tout document lu, y compris dessins et diagrammes.

Bellistère

Le Fabulé de la Hargne est tout en dépassements et en défis, en compétitions et en combat. La violence ne lui est pas étrangère non plus que le sacrifice.

SAUVEGARDES. Ton ado bénéficie d'un bonus de +4 aux sauvegardes de *Souffle* et *Mort*.

MÉTIER. Choisis un métier parmi les suivants – *Cambrioleur, Courtisan, Éclaireur* et *Érudit* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

| NIVEAU | DV | BC | JS | MÉTIER |
|--------|----|----|----|--------|
| 1 | 1 | +1 | 15 | +1 |
| 2 | 2 | +2 | 14 | +1 |
| 3 | 3 | +3 | 13 | +1 |
| 4 | 4 | +4 | 12 | +2 |
| 5 | 5 | +5 | 11 | +2 |
| 6 | 6 | +6 | 10 | +2 |
| 7 | 7 | +7 | 9 | +3 |

En combat, le Bellistère obtient un coup critique sur 19 ou 20 naturel sur le d20.

Entre deux répit, le Bellistère peut placer gratuitement, sans que cela ne lui coûte d'action, un nombre de *Trucs de combat* égal à son niveau.

Le Bellistère bénéficie d'un avantage sur tous les jets d'athlétisme.

Le Bellistère bénéficie d'un avantage sur tous les jets pour ordonner et intimider.

Le Bellistère conserve le bonus tactique du déplacement même s'il se déplace au maximum de son mouvement.

Le Bellistère inflige 1d4 dégâts automatique chaque tour à une cible au corps à corps.

Le Bellistère lance 2d8 pour déterminer son initiative.

Le Bellistère peut prendre deux seconds souffles entre deux repos – il ne meurt pas s'il retombe une nouvelle fois à 0 points de vie après avoir pris un second souffle pour la première fois.

COUREUR DE LUNE

Courageux et solidaire, le Fabulé de la Vaillance et plein d'initiatives et d'idées neuves, rarement tranquille, toujours en mouvement, inventif et iconoclaste.

SAUVEGARDES. Ton ado bénéficie d'un bonus de +2 aux sauvegardes de *Souffle* et *Magie*.

MÉTIER. Choisis deux métiers parmi les suivants – *Cambrioleur*, *Courtisan*, *Éclaireur* et *Érudit* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

| NIVEAU | DV | BC | JS | MÉTIER |
|--------|----|----|----|--------|
| 1 | 1 | +1 | 13 | +1 |
| 2 | 2 | +1 | 12 | +1 |
| 3 | 3 | +2 | 11 | +1 |
| 4 | 4 | +2 | 10 | +2 |
| 5 | 5 | +3 | 9 | +2 |
| 6 | 6 | +3 | 8 | +2 |
| 7 | 7 | +4 | 7 | +3 |

Le Coureur de Lune bénéficie d'un avantage sur tous les jets de perception.

Le Coureur de Lune bénéficie d'un avantage sur tous les jets pour charmer et séduire.

Le Coureur de Lune ignore les terrains difficiles.

Le Coureur de Lune lance 2d8 pour déterminer son initiative.

Le Coureur de Lune n'est jamais perdu et sait toujours le chemin à suivre pour aller quelque part.

Le Coureur de Lune peut toujours trouver un refuge ou une planque en peu de temps.

Lorsqu'il effectue une acrobatie sur le champ de bataille, le Coureur de Lune effectue un jet de Dextérité à la place du jet de manœuvre normal.

Quand le Coureur de lune aide un compagnon sur une tâche, il lui offre un avantage au lieu d'un simple +1.

Capitou

Le Fabulé de la Noblesse est tout en arts et en philosophie, à la recherche constante de la beauté et de l'amour, de la sagesse tranquille et des passions emportées.

SAUVEGARDES. Ton ado bénéficie d'un bonus de +4 aux sauvegardes de *Magie* et *Mort*.

MÉTIER. Choisis deux métiers parmi les suivants – *Cambrioleur*, *Courtisan*, *Éclaireur* et *Érudit* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

| NIVEAU | DV | BC | JS | MÉTIER |
|--------|----|----|----|--------|
| 1 | 1 | +1 | 14 | +1 |
| 2 | 2 | +1 | 13 | +1 |
| 3 | 2 | +2 | 12 | +1 |
| 4 | 3 | +2 | 11 | +2 |
| 5 | 3 | +3 | 10 | +2 |
| 6 | 4 | +3 | 9 | +2 |
| 7 | 5 | +4 | 8 | +3 |

En dépensant un point d'aventure, le Capitoul peut relancer n'importe quel jet de sauvegarde avec un avantage.

La voix du Capitoul peut augmenter de volume jusqu'à donner l'impression qu'elle est sérieusement amplifiée.

Le Capitoul bénéficie d'un avantage à tous les jets pour divertir, jouer de la musique ou la comédie, réciter des poèmes ou conter des légendes.

Le Capitoul bénéficie d'un avantage sur tous les jets pour calmer les gens et désarmer un conflit.

Le Capitoul bénéficie d'un avantage sur tous les jets pour déclamer et émouvoir.

Le Capitoul peut amplifier ou diminuer les émotions exprimées par une personne à qui il peut parler.

Le Capitoul peut improviser une œuvre d'art de bonne facture en quelques instants (musique, dessin, etc.)

Lorsqu'il ne prend pas part à l'action, le Capitoul est ignoré par ses adversaires.

Étoilé

Aspirant à la grandeur et à la liberté, le Fabulé de l'Ambition est le chercheur éternel qui questionne l'univers et trouve ses propres réponses, dans la magie et les mystères.

SAUVEGARDES. Ton ado bénéficie d'un bonus de +4 aux sauvegardes de *Magie* et *Souffle*.

MÉTIER. Choisis deux métiers parmi les suivants – *Cambrioleur*, *Courtisan*, *Éclairé* et *Érudit* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

| NIVEAU | DV | BC | JS | MÉTIER |
|--------|----|----|----|--------|
| 1 | 1 | +0 | 13 | +2 |
| 2 | 1 | +0 | 12 | +2 |
| 3 | 2 | +0 | 11 | +3 |
| 4 | 2 | +1 | 10 | +3 |
| 5 | 3 | +1 | 9 | +4 |
| 6 | 3 | +1 | 8 | +4 |
| 7 | 4 | +2 | 7 | +5 |

En dépensant un point d'aventure, L'Étoilé peut relancer n'importe quel jet de sauvegarde avec un avantage.

En se concentrant assez longtemps, l'Étoilé peut voir et déceler l'invisible et le caché.

L'Étoilé bénéficie d'un avantage pour analyser des traces, des indices, des informations.

L'Étoilé bénéficie d'un avantage pour se rappeler de toute information encyclopédique.

L'Étoilé bénéficie d'un avantage sur tous les jets pour enseigner et expliquer.

L'Étoilé connaît l'une des grandes magies externe des Mille-Marches (*Archimagic*, *Mage-Bête* ou *Glaimore*).

L'Étoilé ignore les terrains difficiles.

L'Étoilé se défait de tout lien ou de tout effet qui l'immobilise.

Malandrin

Patient et attentif, le Fabulé de la Subtilité ne révèle rien de lui et de ses intérêts. Il use d'artifices et de dissimulation pour avancer, montrant le faux pour trouver le vrai.

SAUVEGARDES. Ton ado bénéficie d'un bonus de +2 aux sauvegardes de *Souffle* et *Mort*.

MÉTIER. Choisis deux métiers parmi les suivants – *Cambrioleur*, *Courtisan*, *Éclaireur* et *Érudit* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

| NIVEAU | DV | BC | JS | MÉTIER |
|--------|----|----|----|--------|
| 1 | 1 | +1 | 13 | +2 |
| 2 | 2 | +1 | 12 | +2 |
| 3 | 2 | +2 | 11 | +3 |
| 4 | 3 | +2 | 10 | +3 |
| 5 | 3 | +3 | 9 | +4 |
| 6 | 4 | +3 | 8 | +4 |
| 7 | 5 | +4 | 7 | +5 |

Le Malandrin bénéficie d'un avantage à ses jets de *Discrétion*.

Le Malandrin bénéficie d'un avantage sur tous les jets pour baratiner et mentir.

Le Malandrin ignore les terrains difficiles.

Le Malandrin inflige 1d4 dégâts automatique chaque tour à une cible au corps à corps ou à distance.

Le Malandrin ouvre n'importe quelle serrure non magique en posant la main dessus.

Le Malandrin peut aisément manipuler les petits objets, les faire apparaître ou disparaître, les dissimuler sur lui ou dans son environnement, etc.

Le Malandrin peut changer d'apparence générale en quelques instants à l'aide d'accessoires ou de vêtements appropriés.

S'il ne porte pas d'armure, le Malandrin effectue tous les jets de manœuvre avec sa *Dextérité*.

ZEUGME

Le Fabulé de l'Harmonie est diplomatie, influence et commerce, guérison et paix. Il est l'intermédiaire et le représentant, le soutien et le conseiller.

SAUVEGARDES. Ton ado bénéficie d'un bonus de +2 aux sauvegardes de *Magie et Poison*.

MÉTIER. Choisis deux métiers parmi les suivants – *Cambrioleur, Courtisan, Éclaireur et Érudit* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

| NIVEAU | DV | BC | JS | MÉTIER |
|--------|----|----|----|--------|
| 1 | 1 | +1 | 13 | +2 |
| 2 | 2 | +1 | 12 | +2 |
| 3 | 2 | +2 | 11 | +3 |
| 4 | 3 | +2 | 10 | +3 |
| 5 | 3 | +3 | 9 | +4 |
| 6 | 4 | +3 | 8 | +4 |
| 7 | 5 | +4 | 7 | +5 |

Entre deux répits, le Zeugme peut placer gratuitement, sans que cela ne lui coûte d'action, un nombre de *Trucs de combat* égal à son niveau.

Le Zeugme bénéficie d'un avantage sur tous les jets d'empathie et de psychologie.

Le Zeugme bénéficie d'un avantage sur tous les jets pour débattre et convaincre.

Le Zeugme bénéficie d'un avantage sur tous les jets pour réconforter et attirer les confidences.

Le Zeugme peut apprendre les bases d'une nouvelle langue en quelques heures d'écoute, de lecture et d'échanges.

Le Zeugme peut, une fois entre deux repos, obtenir un pourparler avec des adversaires.

Le Zeugme peut, une fois par niveau et entre deux repos, rendre 1d8 points de vie par niveau à un camarade.

Quand le Zeugme aide un compagnon sur une tâche, il lui offre un avantage au lieu d'un simple +1.

LES MAGIES

Archimagicie

L'Archimagicie est une science occulte scientifique – qui s'appuie sur des millénaires d'expérimentation et de fixation des pratiques. Très puissante et polyvalente, elle permet d'obtenir des effets magiques variés en s'appuyant sur des formules, des rituels et des diagrammes complexes. Un archimage peut effectuer des opérations magiques chaque jour dont la puissance et le nombre dépend de son niveau, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

MATRICES

| NIVEAU | I | II | III | IV |
|--------|---|----|-----|----|
| 1 | 2 | — | — | — |
| 2 | 3 | — | — | — |
| 3 | 4 | 1 | — | — |
| 4 | 4 | 2 | — | — |
| 5 | 4 | 2 | 1 | — |
| 6 | 5 | 2 | 2 | — |
| 7 | 5 | 3 | 2 | 1 |

Effets

Les archimages utilisent la puissance des verbes pour créer des effets magiques. Ils transcrivent ces verbes en formules écrites et dessinées qui affectent différemment la réalité selon les techniques utilisées.

Voici quelques-uns de CES VERBES : Alarmer ; Analyser ; Annuler ; Appeler ; Blessier ; Briser ; Brûler ; Changer ; Comprendre ; Contacter ; Contempler ; Créer ; Détecter ; Détruire ; Disparaître ; Éclairer ; Effrayer ; Foudroyer ; Glacer ; Guérir ; Identifier ; Immobiliser ; Invoquer ; Léviser ; Lire ; Masquer ; Maudire ; Métamorphoser ; Passer ; Porter ; Protéger ; Ralentir ; Réparer ; Repousser ; Réveiller ; Soigner ; Soulever ; Taire ; Transporter ; Trouver...

Les effets dépendent des techniques et sont généralement d'autant plus puissants que l'archimage est de haut niveau. Par exemple, un effet destiné à blesser infligera généralement 1d4 points de dégâts par niveau de l'archimage s'il est lancé par un talisman de niveau I, mais 1d8 par niveau avec un talisman de niveau III. Les effets des verbes sont laissés à la discrétion de la maîtresse de jeu.

Archimage I

GLYPHES. Un glyphe permet d'appliquer un verbe à un objet. Il faut généralement dix minutes pour tracer le glyphe et l'effet est immédiat ou dure au maximum jusqu'au prochain répit. Tracé avec une matrice de niveau II, le glyphe permet de lier deux verbes en même temps ou d'étendre la durée de l'effet jusqu'au prochain repos.

SCEAUX. Un sceau permet d'appliquer un verbe à un lieu, avec des effets s'étendant jusqu'à un mètre de rayon par niveau de l'archimage. L'effet perdure jusqu'au prochain répit et peut être lié à l'apparition de circonstances particulières indiquées au moment de placer le sceau. Il faut dix minutes pour tracer un sceau. Tracé avec une matrice de niveau II, il est possible soit de réduire le temps d'écriture du sceau à une action, soit d'étendre sa durée jusqu'au prochain repos, soit de lier deux verbes à la fois. Lancé avec une matrice de niveau III, l'archimage peut choisir deux options parmi celles-ci.

TALISMANS. Un talisman permet de mettre en réserve un verbe dans un objet afin d'en déclencher les effets plus tard, au prix d'une action. Une fois le talisman utilisé, l'objet est détruit. Il faut une heure pour créer un talisman – c'est une activité pour les temps de repos. Lancé avec une matrice de niveau II, il est possible de lier deux verbes au talisman. D'une manière générale, les effets d'un talisman sont instantanés ou durent au maximum jusqu'au prochain répit.

Archimage II

CERCLES. Un cercle permet de lier un verbe à une zone géométrique (généralement un cercle), en affectant soit son périmètre (comme un mur ou une barrière), soit sa surface. Le cercle peut mesurer jusqu'à un mètre de rayon par niveau de l'archimage. Les effets durent jusqu'au prochain repos. Lancé avec une matrice de niveau IV, il est possible de rendre les effets permanents (ou jusqu'à annulation). L'archimage peut lier un paramètre spécifique par niveau : qui bénéficie des effets ou les subit, qui passe ou non, et ainsi de suite.

RITUEL. Un rituel permet de lier un verbe à une personne. Il faut généralement une heure de préparatif et des composantes matérielles coûteuses. La personne cible doit être présente et, si elle n'est pas consentante, elle peut effectuer un jet de sauvegarde. Lancé avec une matrice de niveau III, le rituel peut affecter une personne non-présente ou lier deux verbes. Avec une matrice de niveau IV, le rituel bénéficie des deux options.

Archimage III

PORTAILS. L'archimage ouvre un portail vers un lieu qu'il connaît bien personnellement ou qu'il a pu marquer (par exemple, en y faisant introduire un objet marqué d'un glyphe). Le portail reste ouvert durant un nombre de tour égal à son niveau. Lancé avec une matrice de niveau IV, le portail reste ouvert jusqu'au prochain répit.

SORTILÈGES. L'archimage peut vocaliser un verbe afin d'obtenir un effet. L'incantation prend une action. Lancé avec une matrice de niveau IV, le sortilège peut contenir deux verbes.

MAGE-BÊTE

Les mages-bêtes sont les intercesseurs entre les puissances spirituelles des Brumes et des Marches – Étincelles, Harmoniques, esprits naturels ou *Genius Loci* – et les Chimères.

Un mage-bête acquiert du pouvoir magique en passant des pactes – jusqu'à un pacte différent par niveau. Chaque pacte lui accorde des pouvoirs particuliers, à définir avec la maîtresse de jeu en fonction de la nature de la puissance spirituelle. En échange, le mage-bête s'engage à respecter diverses obligations ou à accomplir des quêtes. D'une manière générale, pour les pactes les plus courants, ces obligations apportent de la couleur au personnage mais n'impactent pas le déroulement du jeu : il s'agit de laisser une partie de son assiette de côté pour nourrir l'esprit, de porter certaines couleurs, de s'interdire certaines activités triviales et ainsi de suite. Plus rarement, pour quelques pactes un peu exceptionnels qui offrent des pouvoirs conséquents, les obligations pourront être mécanisées (désavantages à certains jets, diminution de bonus ou de points de vie, comportements obligés, et ainsi de suite).

Il peut arriver que les esprits eux-mêmes contactent le mage-bête pour obtenir de l'aide, des conseils ou la réalisation d'une mission, parfois en échange d'une amélioration du pacte, parfois seulement parce qu'ils en ont la nécessité.

Esprits

Les pactes avec les esprits sont les plus communs – esprits-animaux ou esprits des lieux essentiellement. La plupart des esprits acceptent des pactes simplement en échange de l'attention du mage-bête et du pouvoir magique qu'il génère. Chaque pacte permet d'obtenir un pouvoir utile : métamorphose animale, sens améliorés, déplacements facilités, connaissance ou manipulation du terrain, ascendant social, résistance ou invulnérabilité et ainsi de suite.

Étincelles

Les Étincelles sont des puissances spirituelles souvent appelées « les divinités des Brumes » - elles ont pour nom Beauté, Inspiration, Illusion, Colère, Conscience, Désir, Espoir, Conquête, Sagesse, Tourment... Un mage-bête lié à une Étincelle adopte souvent des attitudes un peu plus marquées dans sa direction. Ces pactes sont toujours un peu distants, sans beaucoup d'obligations, et se manifestent par le biais de visions contrôlées durant lesquelles le mage-bête peut tenter d'obtenir des informations, des indices, des conseils, sur le monde et sur les événements qu'il vit. Un jet réussi d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (selon les circonstances) permet de contrôler et de clarifier ces visions ; sinon, elles restent souvent cryptiques.

Objets

Un mage-bête peut éveiller l'esprit d'un objet afin de concéder des capacités spéciales à celui-ci – c'est le mécanisme de la Forge spirituelle. L'objet offre alors diverses capacités ou bonus qu'il est encore possible d'améliorer en dépensant des points d'expérience (qui est le paiement habituel de ces pactes). Les bonus peuvent concerner l'efficacité de l'objet lui-même, des bonus de métier, de combat ou de sauvegarde, des améliorations de la classe d'armure, des points de vie supplémentaires, des avantages sur certains jets. Chaque amélioration du pacte coûte 1XP.

GLAYMORE

Le Glaymore est la légendaire magie des Fées véritables, mais de nombreuses Chimères apprennent à la manipuler – avec moins d’aisance et de puissance sans doute. Les Fées utilisent le Glaymore sans y penser, mais les simples Chimères doivent faire d’énormes efforts de concentration.

Le Glaymore possède plusieurs voies, chacune proposant une capacité permanente – un bonus ou un don que le personnage peut toujours activer – et une sélection de pouvoirs. Pour utiliser un pouvoir, il faut utiliser une action et réussir un jet de la caractéristique associée à la voie. En cas de réussite, le pouvoir fonctionne ; dans le cas contraire, il faut attendre le prochain répit ou dépenser un point d’aventure pour refaire un jet.

Le personnage peut ouvrir une voie différente pour chacun de ses niveaux. Les listes de pouvoirs ne sont pas exhaustives, mais la maîtresse de jeu a le dernier mot quant à ce qui est possible et les effets exacts.

ILLUSIONS (FORCE)

CAPACITÉS PERMANENTES. Bonus égal à son niveau à tous les jets de sauvegarde contre les illusions et le mensonge.

POUVOIRS. Créer des illusions mineures ou majeures ; effectuer des petits tours ; posséder mille-visage et prendre l’apparence d’une cible ; changer sa voix ; fasciner une personne ou un auditoire...

CHARMES FÉERIQUES (INTELLIGENCE)

CAPACITÉS PERMANENTES. Bonus égal à son niveau à tous les jets concernant les arts et les pratiques artistiques.

POUVOIRS. Lire, créer et modifier les émotions ; tisser sa musique de beauté féérique ; changer le tempérament des lieux ; hanter les rêves...

AFFINITÉ AVEC LA NATURE (SAGESSE)

CAPACITÉS PERMANENTES. Vision dans le noir.

POUVOIRS. Parler avec les animaux ; parler avec les plantes ; guérir par imposition des mains ; avoir les pouces verts ; activer une vision des ténèbres ; transférer ses sens dans ceux d’un animal...

Artisanat féérique (Dextérité)

CAPACITÉS PERMANENTES. Bonus égal à son niveau à tous les jets d'artisanat et de bricolage.

POUVOIRS. Travailler parfaitement les matériaux féériques (comme l'argent ou l'émeraude) ; créer des matériaux ou des objets ; enchanter les lieux et les objets ; effectuer rangement et tâches ménagères comme Mary Poppins ; fouiller un lieu...

Marche dans les Brumes (Constitution)

CAPACITÉS PERMANENTES. Passer dans les transversales (quand elles sont ouvertes) et utiliser les longs-chemins.

POUVOIRS. Perdre un humain dans les Transversales ; sortir du temps et le ralentir ou l'accélérer ; se téléporter à vue ; comprendre et parler des langues inconnues ; contrôler sa forme féérique et l'adopter en fonction des circonstances ; changer de taille ; convoquer les Brumes ; créer des embuches sur les chemins entre les marches...

Bénédictions et malédictions (Charisme)

CAPACITÉS PERMANENTES. Bonus égal à son niveau à tous les jets de sauvegarde contre les malédictions et les trucs de combat.

POUVOIRS. Infliger un désavantage à un adversaire ou accorder un avantage à un allié ; infliger une malédiction commune à une personne (examens ratés, dossiers administratifs perdus, petites blessures embêtantes, mauvaise humeur qui gâche tout et ainsi de suite) ou au contraire accorder une bénédiction commune.

L'EXPÉRIENCE

Au début de chaque séance de jeu, ton ado reçoit un point d'expérience (1XP). Note-le aussitôt que la partie commence – c'est automatique. Au cours des premières séances de jeu, choisis un ou deux talents de la liste du Fabulé, selon ce que t'indique la maîtresse de jeu. Ton ado ne maîtrise pas l'ensemble des talents de son Fabulé dès le début, mais ça viendra assez vite.

NIVEAU. Tu vas pouvoir dépenser ces XP pour permettre à ton ado de gagner des niveaux : il te faut accumuler et dépenser 3XP pour monter au niveau 2, puis 6XP pour monter au niveau 3 et ainsi de suite – soit un total de 3XP multiplié par le niveau actuel de ton personnage.

TALENTS. Tu peux dépenser les XP pour apprendre de nouveaux talents, choisis dans d'autres Fabulés (chaque Fabulé possède huit talents différents). Tu dois dépenser 3XP par talent et tu peux piocher ici et là pour choisir les capacités qui serviront le mieux ton ado. Il faut une journée en compagnie d'un Fabulé ou d'une Chimère capable de te l'enseigner pour apprendre le talent.

CHANCE. Tu peux aussi dépenser tes points d'expérience pour sortir ton personnage du pétrin en cours d'aventure. Chaque XP dépensé de cette manière te permet de relancer un jet de ton choix en bénéficiant cette fois d'un avantage.

ENTRAÎNEMENT. À chaque fois que ton ado passe une séance d'entraînement avec l'un de ses mentors, il gagne 1XP.

DONS

Aux niveaux 2, 4 et 6, choisis un don dans la liste suivante. Ce sont des capacités permanentes. Les dons marqués d'une * peuvent être choisis plusieurs fois.

AGUERRI*. Diminue d'un point l'une des caractéristiques de ton ado (minimum 3).

BRUTAL. +1d8 dégâts au corps à corps.

CORIACE*. +1 à chacun des quatre bonus de sauvegarde.

FERVÊTU. +1 en classe d'armure (ne compte pas pour les jets de manœuvre).

LINGUISTE*. Ton aventurier parle deux langues supplémentaires.

POUVOIR. Choisis un pouvoir limité pour ton aventurier, avec l'accord de la maîtresse de jeu. Il s'agit généralement d'un mot particulier qui représente tout un domaine d'utilisation – Chat, Feu, Froid, Cuisine, Ombres, Lumière, et ainsi de suite. Une utilisation mineure est généralement automatique ; la maîtresse de jeu peut demander un jet de caractéristique ou la dépense d'un point d'aventure pour un usage plus important.

PRÉCIS. +1d8 dégâts à distance.

ROBUSTE. +12 points de vie supplémentaires.

SPÉCIALISTE*. Un métier +2 (une seule fois pour chaque métier).

VIGOUREUX*. Une fois par combat, ton aventurier récupère gratuitement 1d8 points de vie par niveau.

Et après

Quand ton personnage atteint le niveau 7, il ne gagne plus de niveau – mais il n'en a pas fini pour autant avec les aventures. Il continue de recevoir 1XP par séance et peut les dépenser pour acheter les augmentations suivantes.

| XP | AUGMENTATIONS |
|----|---|
| 1 | +1 point de vie au total (dix fois maximum). |
| 2 | Diminue ta sauvegarde de 1 (trois fois maximum). |
| 3 | +1 au bonus de combat (trois fois maximum). |
| 5 | +1 au bonus de métier (deux fois maximum pour chaque métier). |
| 5 | +1 point de vie au total (sans limite). |
| 10 | Un don (pas de maximum). |

LES HARMONIQUES

En dépensant un point d'aventure, ton ado peut en appeler aux Harmoniques – les grandes puissances des Brumes – et déclencher l'un des effets suivants. Ce n'est jamais une action ; les effets sont automatiques et instantanés ; quel que soit son Fabulé, on peut faire appel à n'importe quelle Harmonique.

INDUSTRIE

Ton ado répare complètement un objet cassé, mais au prochain répit celui-ci se brise définitivement.

Ton ado fabrique une machine à usage unique à partir de trucs qui traînent.

Ton ado détermine la valeur commerciale d'un objet.

CURIOSITÉ

Ton ado connecte son téléphone au réseau de la Tellure durant quelques instants.

Ton ado détermine la configuration intérieure d'un bâtiment en observant ses extérieurs.

Ton ado tire les informations essentielles d'un ensemble important de documents et de sources.

HARGNE

Ton ado connaît la puissance et l'état de santé de ses adversaires.

Ton ado effectue une prouesse physique hors-du-commun.

Ton ado double les dégâts qu'il inflige sur une attaque.

VAILLANCE

Ton ado appelle à l'aide des Coureurs de Lune – si l'un d'entre eux est dans les environs, il répond à l'appel.

Ton ado sait si une proposition de travail ou de mission est légitime ou non.

Ton ado peut rapidement sortir d'une situation probablement dangereuse pour lui et quitter la scène.

Noblesse

Ton ado détermine le choix le plus censé entre plusieurs propositions.

Ton ado est écouté comme le serait un adulte.

Jusqu'au prochain répit, ton ado a juste trop la swag.

Ambition

Ton ado distingue la nature magique des choses et des êtres.

Ton ado obtient un petit effet magique mineur, de l'ordre du tour de prestidigitation ou de l'illusion visuelle.

Ton ado n'a pas besoin de dormir cette nuit et recommence une nouvelle journée en pleine forme.

Subtilité

Jusqu'au prochain répit, ton ado ne fait aucun bruit quand il se déplace.

Ton ado inspire confiance et modifie positivement l'attitude d'un interlocuteur.

Jusqu'au prochain répit, ton ado bénéficie d'une résistance magique (15+ sur 1d20).

Harmonie

Ton ado connaît les usages et les politesses à adopter pour s'adresser à quelqu'un.

Ton ado fait réussir automatiquement une action de groupe.

Ton ado relance immédiatement un jet social raté.

LAON, ICI ET AILLEURS

Laon est une ville dont la situation géographique et le patrimoine se prête particulièrement bien à la fantasy urbaine.

Imagine une ville sise cent mètres au-dessus de la plaine, sur une haute butte calcaire aux parois abruptes. Ajoute des murailles, des tours et des remparts tout autour. Garnis-la d'un habitat médiéval serré. Couronne-la de l'une des premières cathédrales gothiques construites en France, visible à plus de vingt kilomètres. Maintenant, étend la ville de trois niveaux de souterrains et de carrières qui courent tout au long de la butte. Voilà, c'est Laon, une ville de plus de deux mille ans d'histoire depuis le premier siècle av. J.-C, et le cadre des aventures de ton personnage.

Si tu ne connais pas la ville, il existe plusieurs vidéos en ligne, produites par une célèbre chaîne de télévision régionale, qui t'en proposeront une visite en image.

La Tellure

Laon est une cité ancienne construite sur une butte-témoin, un gros tas de calcaire qui n'a pas été raboté comme le reste de la plaine autour. Au nord de Laon, c'est la plaine picarde ; au sud, c'est l'Île-de-France – on est à cent-cinquante kilomètres au nord-est de Paris. Laon s'élève à plus de cent mètres au-dessus des terres alentours. C'est quelque chose que l'on voit de loin et une sacrée grimpe pour y accéder. C'est pour cela qu'on parle de la Ville haute quand on se réfère au bourg construit sur le plateau. À ses pieds, on trouve plusieurs faubourgs qui l'encerclent et puis des marais au sud, autour des sources de l'Ardon. Au-delà, partout, des terres agricoles à perte de vue.

La Ville haute possède l'un des plus grands domaines patrimoniaux préservé de France – ses nombreux édifices, ses remparts, sa vieille ville, tout est protégé. Au pied, la ville moderne, les immeubles et les pavillons, la gare, les centres commerciaux, la station des sapeurs-pompiers, la prison, l'aérodrome et, heureusement, un funiculaire qui facilite la montée. En haut, les lycées, les hôpitaux, l'administration locale et départementale – Laon est la préfecture de l'Aisne.

LES TRANSVERSALES

Les Transversales de Laon ont une conformation un peu étrange. On y trouve la Ville haute et ses faubourgs, mais les environs sont un peu différents. Au nord, à la place de la grande plaine picarde s'étend une mer immense. Au sud-est, les marais sont bien plus importants et plus sauvages. Les forêts et les bois au long des pentes ont été remplacés par de la vigne et celle-ci s'étend encore à la place des champs et des pâtures.

L'air est marin, iodé, emplí du chant des mouettes du port et des corbeaux de la Cathédrale. Toute trace de modernité a disparu des transversales : les bâtiments sont plus anciens, les rues pavées et sans véhicules à moteur – même si on croise de nombreux vélos. Toute une partie de la Ville haute – vers l'ouest – est très différente : les bâtiments récents ont laissé place à d'autres dont l'usage est différent, petits manoirs, académies et fortins...

Il existe ici un réseau électrique (en 110V) et un réseau téléphonique filaire à l'ancienne, avec un standard central, ainsi qu'une presse locale composée de deux journaux concurrents – le Courrier et la Dépêche.

LE CONTEXTE ET L'HISTOIRE

L'histoire du Laon de la Tellure commence à l'époque gallo-romaine, au premier siècle avant notre ère, mais c'est à l'époque de Saint-Rémi, vers le 6^{ème} siècle qu'elle devient une véritable cité en devenant siège épiscopal. Au 10^{ème} siècle, c'est une place royale et à la fin du 11^{ème}, elle compte plus de dix mille habitants. Elle devient centre théologique, mais perd de sa prééminence politique au profit de Soisson. Ce n'est qu'à la révolution qu'elle reprend sa place en tant que chef-lieu de l'Aisne. Durant la Première Guerre mondiale, Laon est prise par les allemands et restera quartier-général de leurs armées jusqu'à la fin – le Chemin des Dames, ligne de front immobile de 1914 à 1918, est situé en face, à moins de quinze kilomètres au sud. Pour les détails, reporte-toi aux encyclopédies en ligne les plus connues.

L'histoire des Transversales est bien plus intéressante ici.

On sait que les marais du sud sont occupés depuis très longtemps par des Chimères qui s'apparentent aux fées de l'obscur – elles sont malveillantes envers l'humanité en général et les habitants de la Ville haute en particulier. Vers le 5^{ème} siècle, un officier des légions romaines vient s'installer sur la colline. C'est une Fée des fleurs, **OPITER NEMETORUS TAURUS**, adepte de Mithra, qui combat depuis cinq siècles pour Rome. Il repousse les fées des marais, renforce les fortifications et se déclare défenseur et seigneur des lieux.

Vers 1520, naît une Fée des brumes nommée **MIRVARI**. On sait peu de chose des premières années de sa vie. Certaines sources en font la fille d'Opiter Nemetor, d'autres l'une de ses maîtresses. Elle vit à Laon jusqu'en 1650 quand elle devient l'épouse d'un chevalier d'une marche Arzhuriane, le **SEIGNEUR GUINEMANZ**. Elle part s'installer avec lui dans son domaine.

On appelle Marches Arzhurianes une série de domaines dans les Brumes partageant des qualités communes : ambiance arthurienne préraphaélite, valeurs chevaleresques légendaires et quêtes impossibles.

Au tout début du 18^{ème} siècle, un prince-marchand de Blackmôth nommé **DRAVEN** prend contact avec le Chevalier Guinemanz afin d'obtenir les droits d'exploitation des hautes futaies de ses terres. Il essuie un refus poli, mais s'entête. Il cherche tout d'abord à remplacer Guinemanz par un cousin plus serviable, mais Mirvari protège son époux et la tentative échoue. Draven, de plus en plus emporté par ses échecs, finit par engager une armée mercenaire, essentiellement composée de Clandestins, pour envahir le domaine et s'en emparer. C'est un nouvel échec, quand

le Seigneur Taurus traverse la mer pour venir au secours du chevalier. Malheureusement, celui-ci est mortellement blessé durant les combats. Pour le sauver, Mirvari lie sa propre force vitale à son époux et tombe en torpeur à ses côtés. Opiter Nemetor poursuit Draven jusque dans les Brumes où le prince-marchant disparaît, puis fait construire un sarcophage de cristal pour installer le couple et nomme un intendant.

En 1780, un navire accoste dans le port de Laon. À son bord, les serviteurs survivants de la maison de Guinemanz et le sarcophage de cristal. Une malfaisance, accompagnée d'une armée de monstres, a attaqué et envahi le domaine, incendié ses magnifiques forêts et précipité la venue des Brumes pour l'engloutir à jamais. Draven est de retour, transformé par l'Écho en agent de la fin du monde.

Le Seigneur Taurus exfiltre les serviteurs et le sarcophage vers la Tellure et cherche un moyen de les protéger à jamais. Il fait forger une clef-maître et verrouille les Transversales de Laon : à partir de 1795, il devient impossible de passer de la Tellure aux Transversales et vice-versa. Il fait seulement confectionner un ensemble de cinq clefs secondaires qui permettent à leurs porteurs d'aller et venir librement. On n'entend plus parler de Draven.

Au cours de l'été 1914, alors que l'Europe s'enflamme, Opiter Nemetor quitte Laon et disparaît. Ce n'est pas la première fois que cela lui arrive et parfois pour de longues périodes – le temps ne passe pas tout à fait de la même manière pour les créatures immortelles. En 2020, il n'est toujours pas revenu et personne ne sait où il est, bien que sa magie encore active prouve qu'il est en vie quelque part.

Au cours des années 20, on voit arriver les premiers navires pirates dans le port de Laon. D'abord pour de courtes escales, ils finissent par s'installer et par prendre le contrôle des faubourgs du port. Dans l'arrière-pays, les fées de l'obscur étendent aussi leur domaine en profitant de l'absence du maître des lieux.

Enfin, au début du nouveau siècle, l'une des clefs secondaires est subtilisée par un maître-voleur qui va s'employer à en faire des doubles. Dès 2015, on voit les premières contrefaçons être utilisées par divers individus pour voyager vers la Tellure et en revenir et organiser des trafics variés. Si les serviteurs et agents du Seigneur Taurus s'en inquiètent, ils ne peuvent rien y faire pour le moment.

Figurants

HISTOIRES DE LA MONTAGNE COURONNÉE est une sorte de Bac-à-sable dans lequel les hexagones à explorer sont remplacés par des gens à rencontrer, des mystères à résoudre et des problèmes à régler.

La maison Taurus

La maison Taurus représente les autorités des Transversales de Laon.

OPITER NEMETOR, SEIGNEUR TAURUS. Fée des fleurs qui adopte l'apparence d'un puissant minotaure brun et rouge. Il est le seigneur et maître des Transversales de Laon depuis le quatrième siècle de notre ère. Absent de Laon depuis plus d'un siècle, mais toujours vivant quelque part. *Qu'est-ce qui a motivé son départ ? Est-il au courant que Draven est de retour ? Qu'est-ce qui le retient au loin ?*

DAME SÉRÉNICE. Bailli de Laon, secrétaire et nonce du seigneur Taurus, elle est en charge de la ville depuis le départ de ce dernier. Elle est l'une des dépositaires des clefs des transversales. *Pourquoi ne peut-elle agir contre les pirates ? Qui est son amant.e secret et pourquoi dissimule-t-elle son existence ? Quel est l'objet de pouvoir qui la rend si puissante ?*

RIQUEFER. Maréchal du seigneur Taurus, chargé de la sécurité de la ville et des environs, toujours très occupé parce qu'il ne délègue jamais rien et micro-manage absolument tout. Il est l'une des dépositaires des clefs des transversales. *Pourquoi est-il aussi malchanceux en permanence ? Où est son foyer, qu'il dissimule à tout le monde ? Pourquoi le voit-on parfois pleurer en contemplant les marais au sud ?*

FLAVIUS ORDEM. Intendant du seigneur Taurus, gérant le trésor et la logistique du domaine. Il est l'une des dépositaires des clefs des transversales. *Qui est l'assistant invisible à qui il semble toujours parler ? Comment parvient-il à conserver le bénéfice des taxes du port ? Pourquoi déteste-t-il Deshari ?*

Dans les Transversales

Voici quelques figures importantes dans les Transversales de Laon.

BERNARD BOVO. Maître des Chais, patron de la Guilde des Vignerons, personnalité politique influente souvent opposé à l'autorité de la maison Taurus qu'il conteste. Il possède un vaste réseau clientéliste. Il possède une copie des clefs des Transversales. *Quels sont les liens qui l'unissent à Erkenrad Bas-Noir ? Pourquoi a-t-il fait interdire l'accès à une partie des caves sous la Ville haute ? Avec qui entretient-il une aussi abondante correspondance ?*

DESHARI. Surnommée la fée des livres, Deshari ne sort jamais de chez elle. Elle peut consulter, par la pensée, tous les livres présents sur les Transversales (et même dans Laon si elle possédait une clef). *Pourquoi refuse-t-elle de quitter sa maison de la Ville haute ? pourquoi n'y-a-t-il aucun miroir chez elle ? Pourquoi le seigneur Taurus lui a-t-il offert cette demeure ?*

ERKENRAD BAS-NOIR. Capitaine pirate et présidente du Conseil des Capitaines. Elle impose des lois dures et cruelles aux équipages tout en se montrant particulièrement laxistes quand les victimes sont les habitants de Laon. *Quelle est la source de son incroyable puissance personnelle ? Quelle est sa crainte la plus terrible qui la réveille parfois la nuit ? Où est ce fils qu'elle n'a pas vu depuis plus de vingt ans ?*

GALI LA ROUGE. Fée de l'obscur et reine des marais aux sud de Laon, aux sources de l'Ardon. Ses terres sont ingrates et dangereuses mais plusieurs routes vers des Marches lointaines en partent. *Pourquoi le seigneur Taurus ne s'est-il jamais débarrassé de Gali pour sécuriser sa frontière sud ? Sous quelle apparence Gali vient-elle secrètement en ville ? Quels sont ses liens avec Mirvari ?*

MARTHE VILLEPREUX. Alustel. Patronne des chantiers navals des Transversales. Les pirates retiennent sa famille en otage et l'obligent à leur construire de fabuleux navires de course. *Quel est l'artifice secret dont elle équipe tous les bateaux qu'elle construit pour les pirates et à quoi sert-il ? Où les pirates gardent-ils les siens ? Où se procure-t-elle les bois spéciaux qu'elle utilise pour la construction navale ?*

MORENA DAUFER. Patronne de l'auberge l'Ancre et la Vigie sur le port de Laon, l'une des plus grandes et des plus occupées de la cité. Depuis l'incendie de l'orphelinat en 2008, Morena supporte les enfants des rues en organisant une soupe quotidienne et en leur offrant un accès à ses bains. *Que demande-t-elle aux enfants en échange de sa générosité ? Comment maintient-elle l'ordre et la sécurité de son établissement ? Qu'est-il advenu de son ancien navire ?*

MUNDZUC. Coureur de Lune. Mercenaire balèze et gros combattant qui n'enlève jamais son casque ou son armure. *Quel est ce code de l'honneur qui dirige tous ses faits et gestes ? Que protège-t-il au péril de sa vie tout en devant continuer à travailler pour faire bouillir la marmite ? Pourquoi Erkenrad le déteste-t-elle et veut-elle sa mort ?*

ROMUALD. Surnommé le Serrurier, Romuald est un Malandrin de haute volée. C'est lui qui a volé la clef des Transversales à l'un des serviteurs de Taurus et qui a réussi à en faire des doubles, qu'il vend progressivement pour couvrir ses frais de fonctionnement. *Pour qui gère-t-il un réseau permettant à des voyageurs de Brumes de trouver des refuges pour se cacher ? Que cherche-t-il sur la Tellure ? Qui est à ses trousses, en dehors de Dame Sérénice ?*

SARAPAMNON. Roi des mendiants de la Ville haute, régnant sur un aéropage de trois autres hères dépenaillés. Ils ont pourtant des yeux et des oreilles partout et pourraient en raconter long si on prenait le soin de les questionner. *De quelle Marche était-il le seigneur avant de finir à Laon ? Quelle est le nom de l'épée magique qu'il dissimule dans son barda ? Pourquoi trahira-t-il Laon au pire moment des aventures ?*

SIBILLE. Archimage et patronne de la petite boutique de magie de Laon – objets magiques et composantes de sorts, rituels sur rendez-vous. *Quelle est la véritable nature de Sibille qu'elle dissimule sous de puissants sortilèges ? Où se procure-t-elle ses marchandises ? Quel est le meilleur moyen de payer ses services ?*

VADIM D'EZQUÉDIE. Coureur de Lune. Envoyé extraordinaire de la Marche de Doverlyne, une marche maritime aux routes commerciales infestées par les pirates de Laon. Sa présence est secrète, seulement connue des responsables de la maison Taurus. Il cherche un moyen d'arrêter les prédations. *Quelle est la véritable raison de sa présence ? Que représentent les tatouages qu'il porte dans le dos ? Pourquoi certaines factions de Doverlyne le recherchent-elles ?*

Sur la Tellure

FANTA KARAMOKO. Éducatrice et travailleuse sociale actuellement employée par la MJC de Laon où elle donne aussi des cours de Boxe. Sportive et dynamique, elle a aussi le cœur sur la main. *Que sait-elle des Transversales et du surnaturel ? Qui est son mystérieux petit ami qui n'arrête pas d'aller et venir entre les Transversales et la Tellure ? Sait-elle qu'elle a le pouvoir de commander aux animaux ?*

GAËTANE TESTUD. L'infirmière du collège Les Frères Le Nain — elle est là deux fois la semaine, partageant son temps sur les deux autres collèges de l'agglomération. Très à l'écoute et très gentille. *Quels sont les étranges rêves qu'elle fait et qui la rendent si réceptive aux histoires de enfants ? Se doute-t-elle de quelque chose concernant le principal (dont elle est un peu amoureuse quand même) ? Qu'arrive-t-il de terrible à ceux qui lui font tort (et dont elle ne se rend pas compte) ?*

HARDOUIN DE PRESLES. Bellistère. Chevalier templier immortel, chargé de veiller sur l'héritage du Temple depuis sa chute. De par sa nature, il ne peut se rendre dans les Transversales, mais c'est un vieil allié du Seigneur Taurus qui protège la ville dans la Tellure. *Connaît-il le secret du Sarcophage et son emplacement actuel ? Que protège-t-il exactement au nom de son ancien ordre ? Qui aujourd'hui a autorité sur lui ?*

HOOMAN GURANI. Pirate informatique et criminel qui vit dans un pavillon près de la gare. Il est spécialisé dans le trafic des cartes bleues, le vol d'identité et l'espionnage industriel. *Quel est son lien avec Romuald le Serrurier ? Qui est le détective privé pour lequel il travaille plus ou moins de bon gré ? Que fait-il de l'argent qu'il gagne ?*

JEAN-CLAUDE BONALD. Chef des services techniques de la Mairie de Laon, très introduit dans le système politique local dont il joue les majorités successives avec brio. Il s'intéresse aux mystères de la cité et aux choses étranges qui s'y déroulent, toujours à l'affût de la moindre information. Deux agents techniques travaillent pour lui. *Quel est l'évènement qui a frappé Bonald et lui a fait découvrir le surnaturel et la magie ? Qu'espère-t-il tirer de ces informations ? Où cache-t-il ses dossiers secrets ?*

JULIEN VILNOY. Principal du collège Les Frères Le Nain, en poste depuis deux ans et pour encore sept. C'est un changelin qui a pris la place du véritable Vilnoy. *Que cherche-t-il au sein du collège quand il surveille les élèves et les étudie ? Pourquoi est-il à Laon et où est son double ? De quoi a-t-il peur ?*

LA CAPUCHE. Le plus gros dealer de Laon, qui opère depuis les cités de la plaine. Impitoyable et mauvais, la Capuche est spécialisé dans les drogues synthétiques dont plusieurs variétés uniques en leur genre. La police soupçonne plusieurs hommes d'être la Capuche, mais en vérité, c'est une femme, Camille Nadasny, qui se fait passer pour leur petite amie sans beaucoup dévoiler de ses activités. Camille possède une clef des Transversales qui lui permet d'aller chercher des composantes semi-magiques à fournir à ses chimistes. *Qui dans les Transversales lui procure ces composantes et en échange de quoi ? Comment a-t-elle mis la main sur l'une des clefs ? Comment contrôle-t-elle ses hommes ?*

LUCIE NICODÈME. Guide de la ville, spécialiste de l'histoire locale, qui connaît les lieux et les gens du vieux Laon. *Quel est le secret qui l'oblige à vivre en solitaire en dehors de son travail ? Quel est le lieu le plus étrange qu'elle connaisse ? Qui est la personne qui la harcèle par mail avec des questions étranges sur la cité et son histoire ?*

QUENTIN POIBLANC. Pion du collège Les Frères Le Nain. Super étrange et inquiétant dans son espèce de grand manteau noir, de grosses chaussures de goth aux pieds. En fait, super sympa et très normal. *Quel est le nom du groupe dans lequel il joue et qui commence à avoir du succès sur Youtube ? Pourquoi vit-il toujours chez ses parents ? Est-ce qu'il est seulement un bon prestidigitateur ou carrément un vrai pratiquant du Glaymore ?*

1D12 VOISINS ET PARENTS

- 1 Madame Bertillon, la vieille dame très gentille qui vit en face.
 - 2 Le cousin Tiago qui aime tant les voitures puissantes et la musique trop forte.
 - 3 Monsieur et madame Berbizier, de la boulangerie-pâtisserie au bout de la rue.
 - 4 Tonton Citron, qui tient la boutique de fruits et légumes en écoutant du reggae bien trop fort.
 - 5 Monsieur Dupray, professeur de français à la retraite, qui file un coup de main aux devoirs du soir.
 - 6 Elga Foletier, la nounou et baby-sitter qui continue à venir quand les parents s'absentent.
 - 7 Madame Franquemont, professeur de piano et de violon aux grandes lunettes.
 - 8 Madame Gouvenou, qui travaille au foyer de la SPA.
 - 9 Monsieur Jolicoeur, le facteur qui distribue le quartier depuis plus de dix ans.
 - 10 Jules Le Braz, qui offre ses services informatiques aux petites entreprises du coin.
 - 11 Marinette, l'agent municipal qui fait traverser les enfants devant l'école, les emmène à la cantine et s'occupe de la garderie du soir.
 - 12 Madame Romançon, qui s'occupe du magasin de cycles et tondeuses, à la fois en boutique et dans l'atelier.
-

DRAVEN ET SES AGENTS

Draven est toujours dans les environs des Transversales de Laon. Il se cache dans les Brumes pour échapper à la détection, mais ses agents sont toujours à la recherche du Sarcophage dans lequel reposent Dame Mirvari et le Seigneur Guinemanz. Ce dernier est dissimulé au Château de Breuil, sur la Tellure protégé par quelques anciens serviteurs capables de vivre très longtemps. Seul le Seigneur Taurus connaît son emplacement et les serviteurs ont pour ordre de ne contacter personne – ils se croient à l’abri et ignorent qu’on peut de nouveau venir des Transversales grâce aux clefs falsifiées.

DRAVEN. Malfaisance à l’esprit obnubilé par la vengeance et des rêves de ruine. Il peut corrompre ceux à qui il parle et au moins l’un des figurants présentés ci-dessus (à déterminer au hasard) est l’un de ses principaux agents. *Comment retrouver Draven et espérer le vaincre ? Les ados sont-ils protégés de son influence ? Quelle est sa pire crainte et la chose dont il a le plus peur ?*

GLOVEL. Brute. Celui que Draven envoie quand il faut jouer des muscles. Une sorte de croquemitaine gonflé aux stéroïdes. *Où Draven a-t-il trouvé Glovel et qu’était-il avant de devenir sa chose ? Quelle est l’arme favorite de Glovel ? Quel est son point faible ?*

BALZI. Rusé. Le principal agent de Draven. Porteur d’une clef des Transversales. Malin et cruel. *Quel est son principal pouvoir magique ? Que fait-il de ses ennemis quand il s’en empare et les emporte ? Quel est sa dépendance ?*

SIMON. L’un des derniers agents engagés par Draven, qu’il considère comme négligeable et qu’il humilie régulièrement. Simon est celui qui a incendié l’orphelinat en 2008, causant la mort de trois adultes et de cinq enfants. Il est perpétuellement en colère, plein de haine et de malveillance, sans doute l’une des armes les plus puissantes jamais imaginée par le Héraut du Chaos. *Comment parvient-il à se montrer si charmant et si sympathique ? Comment s’est-il secrètement procuré une clef des Transversales ? Quel est son rêve le plus profond et que fait-il pour le réaliser ?*

LE PREMIER JOUR

Voici la scène d'introduction à faire jouer avant de lâcher les monstres sur la ville ! C'est un peu directif, mais les personnages peuvent réagir comme ils l'entendent, y compris en courant après les méchants, en appelant les flics, en sortant un BB Gun ou ce qu'ils veulent. C'est de l'aventure et du pulp, que diable !

11 mai 2020. C'est le premier jour du déconfinement. Les troisièmes ne sont pas encore de retour en classe, mais ça ne saurait tarder. Voilà huit semaines que nos ados ne sont pas sortis, qu'ils ne se sont pas vus – sauf au travers des écrans de leurs smartphones. Ce soir, après 20h, ils se retrouvent pour la première fois, non loin de la cathédrale, près des remparts. Ils sont bien contents.

Sauf qu'il manque quelqu'un ! L'un des membres de la bande est absent. Au bout de vingt minutes et comme il ne répond pas au téléphone, les ados décident d'aller le chercher chez lui – il habite à moins de cent mètres de là, dans une petite rue transversale.

La maîtresse de jeu est invitée à créer un ado en suivant les mêmes étapes que pour les personnages (elle peut même le faire en même temps que les joueuses). Cet ado, garçon ou fille, est au centre du groupe – sans doute la figure qui unit tous les ados, le super copain/copine de tout le monde. L'une des seules obligations est que l'aîné des enfants de sa famille soit une fille – que ce soit elle ou une grande sœur, peu importe.

SUR PLACE :

La porte d'entrée est entrouverte.

Un homme en jaillit brutalement, mince mais large d'épaule. Sauvegarde contre Souffle pour celui qui est devant la porte ou il se retrouve les quatre fers en l'air dans la rue. Initiative pour tout le monde afin de gérer le tour de parole.

Réussir un jet de Sagesse pour voir correctement le type entraîne un jet de sauvegarde contre Mort – en cas d'échec, l'ado est immobilisé et perd au moins sa prochaine action sous le coup de la terreur : le type a le visage gris et émacié, comme celui de Red Skull dans *Captain America*.

L'HOMME GRIS. Agent mineur de Draven. CA13, DV3, pv15, JS14, MV8. Mains nues 1d8. Avantage aux jets de manœuvre.

Juste derrière le premier type jaillit un deuxième bonhomme, beaucoup plus gros et massif, l'épaisse barbe rousse, comme une sorte de Chabal sur-vitaminé qui tente de le rattraper (sans succès, quoi qu'en disent les dés).

RIQUEFER. Maréchal de la maison Taurus. CA14, DV5, pv32, JS12, MV6.

Une course poursuite s'engage dans la rue, peut-être avec les ados derrière. Soudain un van blanc freine brutalement à l'intersection. Sa porte latérale s'ouvre. Une ombre lève ce qui semble être un fusil. Les ados peuvent réagir (toujours faire circuler la parole et leur permettre de faire quelque chose).

Un claquement sec. Un carreau d'arbalète lourd se fiche dans l'épaule du géant roux tandis que l'homme gris grimpe dans le van qui démarre sur les chapeaux de roue. Le géant continue à courir mais disparaît soudainement au coin de la rue.

La maison est vide de ses occupants – construite en profondeur avec un étage pour les chambres, des greniers et deux étages de cave. La maison est sens dessus-dessous, des meubles renversés. Le téléphone du copain/copine est posé sur sa table dans sa chambre.

DEUX ÉLÉMENTS TRÈS IMPORTANTS À PLACER :

Naturellement, les ados qui rentrent dans la maison cherchent des yeux une peinture accrochée dans le salon et qui les a toujours impressionnés à chaque fois qu'ils venaient en visite. C'est un portrait réalisé par un artiste flamand au milieu du 17^{ème} siècle – une vraie peinture, pas une reproduction. Le portrait d'une très belle jeune femme nommée Dame Mirvari. Il est dans la famille depuis très longtemps et les mamans les lèguent à leur fille aînée à chaque génération. Le tableau est toujours là, un peu de travers et toujours très beau et impressionnant.

L'un des ados découvre, par terre, une petite clef ancienne accrochée à une chaîne dont l'attache a lâché. La clef n'ouvre rien dans la maison.

AUSSITÔT QUE POSSIBLE APRÈS LA DÉCOUVERTE DE LA CLEF :

Les ados doivent être groupés.

À un moment où ils peuvent être légèrement désorientés – s'ils descendent dans la seconde cave par exemple et en remonte ou s'ils courent dans les rues...

Ils passent accidentellement dans les Transversales. Ils deviennent des Fabulés et c'est le début de leurs ennuis... pardon, de leurs aventures.

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|----|
| Les gamins | 4 |
| La famille et l'école..... | 4 |
| La famille..... | 4 |
| Les parents..... | 4 |
| Les loisirs..... | 6 |
| À l'école..... | 7 |
| Ce qui est trop bien et ce qui est trop nul..... | 8 |
| Les copains et les copines..... | 10 |
| Sur la feuille de personnage..... | 11 |
| Les Mille-marches | 13 |
| La Tellure..... | 14 |
| Les Transversales..... | 14 |
| Les Brumes..... | 15 |
| Les Marches..... | 16 |
| Habitants des Marches..... | 17 |
| Les Fabulés | 19 |
| Les principes du jeu..... | 19 |
| Devenir un Fabulé..... | 20 |
| Compenser les faiblesses..... | 20 |
| Points d'aventure..... | 21 |
| Les fabulés..... | 21 |
| Alustel..... | 22 |
| Araignée..... | 23 |
| Bellistère..... | 24 |
| Coureur de Lune..... | 25 |
| Capitoul..... | 26 |
| Étoilé..... | 27 |
| Malandrin..... | 28 |
| Zeugme..... | 29 |

| | |
|------------------------------------|-----------|
| Les magies..... | 31 |
| Archimagie | 31 |
| Mage-Bête | 34 |
| Glayscale..... | 36 |
| L'expérience | 38 |
| Dons | 38 |
| Et après | 39 |
| Les Harmoniques | 40 |
| Laon, ici et ailleurs | 43 |
| La Tellure | 43 |
| Les Transversales | 44 |
| Le contexte et l'histoire | 45 |
| Figurants..... | 47 |
| La maison Taurus | 47 |
| Dans les Transversales..... | 48 |
| Sur la Tellure | 50 |
| Draven et ses agents | 52 |
| Le premier jour | 54 |