

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

La Geste des Rois-Dieux

Note d'intention

Auteur de JDRA depuis de nombreuses années, je n'ai jamais confronté mes créations à la critique d'un jury et ce concours était pour moi l'occasion d'affronter l'avis de gens qui ne me connaissent pas et donneront un avis extérieur sur les images et les histoires qui peuplent mon imaginaire. Le thème des Démiurges 2011 m'a d'emblée inspiré la vision de hautes tours perdues dans les brumes d'un monde ravagé, tours au sommet desquelles l'humanité se serait réfugiée, pour se protéger à la fois de la pollution, des monstres engendrés par la radioactivité atomique, et des bêtes sanguinaires qu'étaient devenus les frères et les sœurs des exilés. Au fil du temps, tout contact avec la terre ferme a été rompu et la grande distance qui sépare désormais les habitants des tours du niveau du sol a transformé cet univers lointain des « Profondeurs » en un enfer mythologique. Bien entendu, la vie a repris ses droits et trouvé de nouveaux chemins. Les créatures qui se risquent dans les hauteurs en quête de viande fraîche deviennent les proies des chasseurs humains, la culture des champignons et des mousses ainsi que de certaines algues constitue la base de la nourriture d'une population qui a appris à composer avec son nouvel environnement. Mais comme toujours, l'homme est peut-être le plus grand ennemi de l'homme et récemment, trois tours assez proches ont réussi à renouer le contact. Que va-t-il advenir de ces sociétés qui ont évolué en autarcie mais qui, étrangement, ont adopté le même régime social, confié leur destinée à d'énigmatiques Rois-Dieux et chantent la même Geste depuis des siècles passés dans l'isolement ?

La Geste des Rois-Dieux n'envisage pas de répondre à toutes ces questions, mais elle se propose de vous confier un cadre riche en idées et en perspectives afin que vous en fassiez votre jeu et que vous y incluiez vos propres peurs, vos propres projets. Si le monde des Profondeurs n'est pas décrit, c'est à la fois pour qu'il s'entoure de mystère et qu'il puisse s'intégrer facilement à n'importe quel décor de campagne existant. Vous pouvez voir la Geste des Rois-Dieux comme un jeu de rôle à part entière – ce qui reste sa vocation première – ou comme un renouvellement de votre propre univers, voir comme une introduction à un monde plus complexe.

Bonne lecture, bon jeu... Et bonne chance !

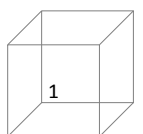
Introduction

« Créer n'est pas un jeu quelque peu frivole. Le créateur s'est engagé dans une aventure effrayante qui est d'assumer soi-même jusqu'au bout les périls risqués par ses créatures. »

Journal du voleur (Gallimard), Jean Genet

Bienvenue dans la Geste des Rois-Dieux, un jeu de rôle rédigé dans le cadre du concours des Démiurges V, organisé par le collectif Forgesonges. L'action se déroule dans un futur lointain, sur notre bonne vieille Terre, mais elle est également transposable dans n'importe quel univers de votre élection. Il s'agit d'une sorte de huis-clos à ciel ouvert jouant sur plusieurs tableaux : le post-apocalyptique, le médiéval, le fantastique et l'épouvante. Bien des années après que se soit déclenché un conflit ravageur ayant quasiment anéanti toute forme de vie sur la planète, des microsociétés ont survécu et vivent retranchées dans les hauteurs d'édifices gigantesques appelés les Tours. Seuls les étages les plus élevés sont habités, bien que personne ne sache exactement ce qui se trouve dans les niveaux inférieurs, et encore moins à quoi peut ressembler le sol d'un monde meurtri. Les Tours sont si hautes qu'il est impossible de savoir sur quelle surface elles sont construites, car des nuages ou une brume permanente en cachent les fondations. Nul ne saurait dire combien d'êtres humains ont survécu au massacre. Peut-être quelques centaines, peut-être quelques milliers. Au lieu de dresser un état du monde en ces temps difficiles, l'auteur a décidé de se focaliser sur une région bien déterminée. En un lieu que l'on appellera la Zone, trois Tours s'élèvent vers les cieux, émergeant du brouillard. Des siècles durant, elles se sont fait face, s'observant, s'interrogeant sur leurs habitants respectifs. C'était avant que les Passerelles ne soient réactivées et que des échanges puissent s'opérer. Mais qui sait ce qui se cache au-delà ? Au plus loin que l'œil humain porte, même aidé par ces longues-vues, miracles d'une technologie révolue, le seul relief observable est la chaîne des Crocs Etincelants qui s'étend, telle une mandibule d'un blanc immaculé, à l'est des trois Tours. Mais laissons cela pour le moment. Nous avons des questions plus urgentes à trancher.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?



La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

Si cette question vous taraude, c'est que vous n'avez jamais eu l'occasion de vous adonner à ce jeu de société un peu spécial. Tâchons d'être bref. Un jeu de rôle est un jeu dans lequel un joueur déterminé, le maître du jeu, va préparer et présenter une histoire aux autres joueurs. Ces derniers vont incarner des personnages adaptés à l'univers du jeu et qui peuvent être très différents des joueurs eux-mêmes. Tout en discutant, maître du jeu et joueurs vont faire avancer l'histoire et vivre des aventures fascinantes. S'il est avant tout un art oral, le jeu de rôle est aussi un jeu et présente donc des défis. Lorsqu'un personnage se trouve, dans l'histoire, confronté à une action qu'il peut ne pas réussir et qui entraînerait, en cas d'échec, des conséquences fâcheuses, il faut procéder à un test. Un test permettra de déterminer si un personnage réussit ou échoue à résoudre une action déterminée. C'est pourquoi tout un système de règles et des données chiffrées sera mis à votre disposition, mais rassurez-vous, tout cela restera relativement simple et vous devriez éviter les maux de tête.

De nombreux exemples émailleront la lecture de ces règles, mais si vous ne comprenez toujours pas, au terme de votre lecture, de quoi il retourne, mieux vaut alors vous tourner vers des joueurs et des maîtres du jeu expérimentés, des clubs ou des boutiques spécialisées. Tout vous sera alors expliqué et vous ne resterez plus sur la rive très longtemps...

Le système de simulation

Les règles qui vous seront proposées ici ne cherchent ni la complication, ni le réalisme à tout crin. Elles se veulent simples, rapides à mettre en œuvre et un support à la narration plutôt que sa raison d'être. Il est possible que vous trouviez certaines règles inadaptées ou ne convenant pas à votre vision des choses. Libre à vous d'en changer ou d'ignorer certains points, pour peu que vous conserviez à l'ensemble une certaine cohérence. Les règles feront appel à des dés à six faces classiques, faciles à trouver dans vos boîtes de jeux de société habituels ou dans le commerce. Pour que les choses soient claires, lorsqu'on vous indiquera de lancer 1D, vous lancerez un dé à six faces. Si on vous demande de lancer 3D, vous lancerez trois dés à six faces et ferez le total des résultats obtenus. Si vous avez déjà compris cela, vous n'aurez pas de mal à comprendre le reste...

Bref aperçu de la Zone

« Le fantastique suppose la solidité du monde réel, mais pour mieux le ravager »

Images, images..., Jean Corti

Dans ce chapitre vous sera présenté le monde tel que le connaissent les plus savants des Habitants des Tours. Les encadrés prendront du recul avec les croyances et les idées reçues des indigènes et vous expliqueront à vous, joueur ou maître du jeu, ce que vous devez savoir. Gardez bien à l'esprit que ce que vous savez en tant que joueur ou que maître du jeu n'est pas ce que savent vos personnages. Le monde de la Geste des Rois-Dieux a vu la somme de la sagesse humaine fondre comme neige au soleil alors que se prolongeait son exil au sommet des Tours. On peut comparer le niveau de connaissance d'un Habitant des Tours moyen à celui d'un serf du moyen âge, bien que les époques soient différentes et les situations éloignées.

Qu'appelle-t-on la Zone ?

La Zone est définie par ce qu'ont pu observer, depuis les hauteurs de leurs foyers, les Habitants des Tours. Elle s'étend aussi loin que porte le regard et certains philosophes prétendent qu'au-delà n'existe que le Néant, le Vide ou le Grand Rien (peu importe comment ils l'appellent). Mais depuis le sommet des Tours, l'œil porte loin. Sans compter que des Fouineurs ont mis la main, il y a de nombreuses années déjà, sur des longues-vues, des artefacts des temps anciens, construits par les Ancêtres, qui permettent d'accroître le champ de vision d'un humain bien au-delà des limites naturelles.

Pour les Habitants des Tours, la Zone comprend une chaîne montagneuse, située à l'est, baptisée la chaîne des Crocs Etincelants en raison de la réverbération du soleil sur les neiges éternelles de ses sommets dentelés, trois Tours séparées de quelques kilomètres à peine, que l'on appelle la Pointe, la Colonne et le Bloc. La Pointe est la Tour sur laquelle nous nous arrêterons le plus, car c'est en son sein que sont nés les personnages et qu'ils vivront la plupart de leurs aventures. Elle porte ce nom en raison de sa forme conique. La Colonne est une Tour cylindrique qui est aussi la plus proche de la Pointe. Lorsque le temps est beau, on peut apercevoir la troisième Tour, le Bloc, la plus large des trois. On sait peu de choses à son sujet, si ce n'est qu'elle est habitée et que les relations avec ses occupants sont assez récentes et toujours problématiques.

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

La Zone, enfin, est majoritairement constituée de bancs de nuages qui avalent parfois les trois Tours mais qui, la plupart du temps, se situent à plusieurs centaines de mètres en contrebas des étages habités. Ils sont parfois remplacés par une brume opaque, de couleur grise, parcourue d'éclairs lumineux et de grondements sourds. Selon les Habitants des Tours, c'est de cette brume que viennent tous les maux dont ils ont à souffrir : c'est dans ces volutes obscures que naissent les monstres qui remontent parfois le long des parois de pierre et d'acier. Certains penseurs accordent à la brume une volonté propre, un esprit malin qui chercherait à nuire à l'humanité, mais bien des observateurs n'y voient qu'une mer sombre et agitée dans laquelle, au terme de leur vie, selon le rite, ils seront précipités.

Parfois, mais assez rarement pour passer auprès des masses pour une légende, la brume se dissipe un peu et ceux dont la vue est la plus perçante prétendent entrevoir quelque chose en contrebas : une étendue noire, comme calcinée et des Tours plus petites. Mais on peut rester une vie entière le regard plongé dans la brume sans entrevoir autre chose que la brume elle-même.

Le monde des Ancêtres

Il n'est plus personne, dans le monde, pour se souvenir de l'ampleur du conflit qui ravagea la société des Ancêtres. Le ciel s'embrasa et jeta à bas les plus merveilleuses réalisations de l'espèce humaine. La Terre fut secouée par des explosions d'une telle férocité que son axe bascula légèrement, qu'elle se fissura par endroits, vomissant des torrents de lave et des gaz toxiques. Si l'homme n'avait suffi à causer sa propre perte, il aurait été bien aidé par ces catastrophes artificielles. Les villes furent rayées des cartes, les armées et les nations furent anéanties. Les populations dévastées. Il n'y eut aucun gagnant à cette guerre, car qui aurait pu considérer le résultat comme un succès ? Mais tout cela s'est passé des siècles avant aujourd'hui et le souvenir s'est petit à petit estompé dans les mémoires. La crainte de la destruction massive a laissé la place à la superstition et tout ce qui vient d'en bas est forcément maléfique et funeste. Car leur salut, les hommes l'ont trouvé en construisant des Tours plus élevées que les résidus radioactifs et les gaz mortels. Des Tours gigantesques qui leur permirent de s'extraire de la noirceur d'un monde que le soleil n'atteignait plus de ses rayons pleins de vie et de chaleur. Tout cela s'est passé il y a des générations et des générations. Les bâtisseurs

ont été oubliés. Les Tours elles-mêmes semblent inachevées. Elles abritent une technologie incroyable mais dont personne ne comprend le fonctionnement ou la raison d'être et si elle vient à tomber en panne, le seul recours des Habitants des Tours semble être la prière ou le recours à des techniques rudimentaires.

Tout semble se dérouler comme si, à un moment donné de leur histoire, les bâtisseurs avaient disparu ou avaient tous perdu la mémoire, ne pouvant plus transmettre leur savoir aux générations à venir. Un virage s'est alors opéré dans la société des Tours et d'une confiance absolue dans la science et la technique, les hommes se sont tournés vers la croyance et la superstition. Des guides spirituels appelés les Rois-Dieux prirent peu à peu l'ascendant sur les populations et règnent aujourd'hui sur les hommes. Pour asseoir et légitimer leur pouvoir, les Rois-Dieux ont prétendu avoir déterré, dans les gravats des étages inférieurs, l'original de la Geste des Rois-Dieux, un poème chanté qui évoque l'assise de cette caste dominante sur le monde des hommes. Chose étonnante, alors qu'a priori aucun contact n'avait encore été établi entre les populations de la Pointe, de la Colonne ou du Bloc, les trois microsociétés semblent avoir adopté le même régime politique et se baser sur le même texte fondateur : la Geste des Rois-Dieux. Ce mystère ne soulève pas nécessairement d'interrogations car peu de gens remettent en cause le pouvoir de ces dictateurs éclairés. Mais les contacts de plus en plus fréquents entre les Habitants des trois Tours pourraient remettre en cause la légitimité de ce régime séculaire.

Les Tours

Pour autant que l'on puisse en être informé, il n'existe que trois Tours : la Pointe, la Colonne et le Bloc. La Pointe, de forme conique, et la Colonne, massif cylindre, se font pratiquement face, érigées qu'elles sont à moins de trois kilomètres l'une de l'autre. Depuis des générations, les Habitants de ces deux Tours ont appris l'existence de leurs voisins : bruits résiduels et lueurs nocturnes avaient donné naissance à bien des récits, mais c'est l'activation récente des Passerelles qui a permis d'officialiser l'existence de l'autre communauté. Rapidement, des liens furent noués entre les deux peuples, liens sur lesquels nous reviendrons. Le Bloc est nettement plus éloigné, à tel point que, lorsque les nuages gagnent les hauteurs, il disparaît à la vue. Il fallut également plus de temps pour réactiver les Passerelles qui

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

relient cette Tour aux deux autres – peut-être était-ce également lié à la distance. L'éloignement et la relative méfiance qu'il entraîne ainsi que la jeunesse des relations entre ses Habitants et ceux de la Pointe ou de la Colonne ont rendus délicats les premiers contacts. Les Habitants du Bloc disposent également d'un Roi-Dieu mais le vénèrent d'une façon moins formelle que les autres. Ils connaissent la Geste mais ne l'appliquent pas à la lettre, considérant certains passages comme de pures formes de rhétorique. De plus, leur Roi-Dieu est jeune et a remplacé l'ancien souverain il y a quelques années seulement. Cela joue peut-être aussi. Pour l'heure, les seuls échanges qui ont eu lieu entre les Habitants du Bloc et les autres Habitants des Tours se sont résumés à des contacts brefs et des échanges d'idées et de présents. On ne peut parler de véritables liens.

Les Tours, malgré leurs différences, semblent toutes construites sur le même schéma, du moins dans les Hauteurs, puisqu'il n'est pas possible d'en apercevoir les bases ni les fondations. Hautes de plusieurs kilomètres, elles émergent toutes de la couche nuageuse, font approximativement la même taille (la Pointe est légèrement plus haute mais devient tellement fine dans les étages supérieurs qu'elle n'est habitable qu'à raison de la même taille) et sont composées des mêmes matériaux, à savoir un entrelacs d'acier et de pierre polie. Toutes sont bardées de fenêtres larges et solides qu'il est possible d'ouvrir et d'occulter grâce à des volets mécaniques. Elles sont toutes construites autour d'un Puits Central qui en permet l'aération, large d'une vingtaine de mètres et qui s'enfonce dans les Profondeurs. Nul ne sait ce qui se trouve au bas du Puits, mais on s'accorde à dire qu'il ne communique pas avec l'extérieur car jamais aucun monstre n'en a émergé, au contraire des horreurs qui remontent parfois le long des parois.

A l'intérieur des Tours, des couloirs sans fin comptent un nombre élevé de portes menant vers des pièces aux tailles, aménagements et fonctions variés. Des coursives faites d'un métal inconnu contiennent de l'eau qui permet d'alimenter le système hydraulique de l'édifice – ainsi que l'eau courante. Nul ne sait non plus d'où provient cette eau ni dans quelle source elle est puisée. Bon nombre d'observateurs avancent que, dans les étages inférieurs, des réservoirs d'eau de pluie se renouvellent à chaque averse. D'autres que l'eau qui ruisselle le long des parois est absorbée par un ingénieux mécanisme vers ces mêmes réservoirs.

Rares sont ceux qui osent avancer que l'eau provient directement du sol ou d'encore plus bas. Qui sait ce qui se passe là en bas ? D'autres coursives, parfois froides, parfois chaudes au toucher, contiennent des gaz sous pression ou d'autres câbles, plus petits et de couleur cuivrée. Nul ne sait à quoi tous ces tuyaux servent, mais ils ont probablement leur raison d'être, comme les vaisseaux, les veines et les artères d'un corps humain. On suppose en tout cas que ces tuyaux alimentent le système d'éclairage artificiel des Tours, qui se déclenche à la tombée de la nuit et active toute une série de lampes allant du jaune vif au rouge. Bien entendu, d'une Tour à l'autre, la vie s'est organisée avec de subtiles différences. Nous entrerons plus loin dans le détail de la société de la Pointe. Les Habitants des Tours ont élu domicile approximativement aux mêmes étages. Dans la Pointe, sept étages sont régulièrement occupés, pour six dans la Colonne et une dizaine dans le Bloc. Les Rois-Dieux vivent toujours au sommet et plus on descend, moins la vie est reluisante. Les étages les plus bas sont encore globalement inexplorés en raison de leur état de délabrement, des tunnels effondrés, des tonnes de gravats ou des dangers mortels qu'ils recèlent. Des hommes se sont toutefois spécialisés dans l'exploration de ces étages inférieurs. On les appelle les Fouineurs et leur rôle est capital – bien que peu envié – dans la société des Tours. Ils permettent de trouver de la matière première (de l'acier à fondre, principalement) mais aussi de la nourriture (de nouvelles cultures de mousses et de champignons ou des créatures sauvages).

Chaque étage communique avec ses niveaux voisins à l'aide d'escaliers ou de trous percés et d'élévateurs. Ces élévateurs sont parfois archaïques, parfois mécaniques. L'utilisation de ces derniers fait partie des mystères des Tours. La simple pression d'un bouton permet en effet de faire descendre ou monter une plate-forme, même si elle est lourdement chargée. Comme on l'a dit, chaque étage habité dispose de l'eau courante, dans des salles que l'on a baptisé Salles d'Eau. Certaines salles privées sont également dotées de robinets, mais elles sont réservées à une certaine élite. Les étages sont souvent réservés à une pratique donnée. On l'a dit, les Rois-Dieux habitent avec leur administration, leur suite et leurs épouses dans les niveaux les plus élevés (un niveau pour la Pointe et la Colonne, deux pour le Bloc). On retrouve juste au-dessous l'étage des Rencontres, où se rassemble la population et où elle peut entrer en contact avec l'administration : forums, salles de réunion, bureaux, salles de banquet ou de

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

fêtes, paysagers, etc. Juste en-dessous, les Quartiers Résidentiels occupent deux ou trois étages. Ils peuvent ainsi abriter plusieurs centaines de personnes, réparties sur base de la cellule familiale dans des appartements de cinquante à cent mètres carrés. Les appartements les plus prisés ont des fenêtres, les autres pas. L'attribution d'un appartement se fait en fonction de l'importance du chef de famille dans la communauté, ce qui est parfois sujet à discussion et donne lieu à des médiations avec l'administration pour témoin.

Si l'on descend encore, on trouve l'étage des Commerçants où la population des Tours se procure tout ce dont elle a besoin pour vivre : nourriture, vêtements, outils et biens divers. C'est également là que l'on peut se trouver un partenaire sexuel rémunéré qui ait été stérilisé (dans un espace confiné comme celui des Tours, le contrôle des naissances est une question de survie). On y trouve également les Tableaux des Tâches, de grands panneaux où sont reportées les tâches nécessaires à la communauté et les récompenses associées. Les Habitants désœuvrés peuvent y passer plusieurs fois par jour afin de trouver une tâche à leur mesure et ainsi se rendre utiles à la communauté. Cela peut aller du simple service de courrier jusqu'à l'exploration d'une nouvelle zone dans les étages inférieurs. Un étage plus bas se trouvent les Fonderies : c'est là qu'est transformée la matière première ramenée par les Fouineurs mais aussi là que les artisans et les travailleurs manuels se retrouvent la plupart du temps pour y exercer leur métier. Cet étage résonne souvent de mille et un bruits industriels et la chaleur y est étouffante. Il tient son nom (et sa température élevée) de larges cuves dans lesquelles le métal peut être fondu. Les cuves sont un nouvel héritage du passé. Elles ont été construites par les Ancêtres et ont toujours été là, de mémoire d'homme. Elles sont alimentées, selon certains, par une énergie en provenance du cœur même de la planète. Les ateliers succèdent aux ateliers sur de nombreux hectares et sont répartis thématiquement : les tisserands, les potiers, les sculpteurs, les couturiers, les forgerons, les réparateurs, etc.

Enfin, les étages qui suivent sont appelés les Mines car ils sont le domaine des Fouineurs. Actuellement, dans la Pointe, cinq étages font l'objet d'une exploitation approfondie et ont été presque totalement déblayés des gravats qui en interdisaient l'accès il y a quelques années encore. Mais les

Fouineurs se font concurrence les uns les autres et cela les pousse à aller toujours plus bas, au risque de leur vie, chercher de nouveaux filons : du métal à fondre, de la nourriture ou d'étranges objets manufacturés par les Ancêtres et ensevelis sous plusieurs tonnes de déchets et d'éboulements. Comme on le voit, la civilisation de chaque Tour est relativement similaire et la façon comparable dont se sont développées ces sociétés pourtant distantes n'en finit pas d'alimenter les débats d'experts. Certains y voient la marque de la Geste des Rois-Dieux. D'autres une coïncidence. Mais peut-être y a-t-il autre chose...

Les Passerelles

Il y a une dizaine d'années seulement, un Artisan en visite à l'étage du Roi-Dieu de la Pointe en vue d'une simple réparation de robinet demanda s'il était possible d'observer un étrange panneau dans une paroi à côté d'une baie vitrée qui donnait sur un balcon spacieux. Il passa une journée à l'étudier et essayer différentes combinaisons de touches sans obtenir de résultat. Il en parla à un membre de l'administration et obtint l'autorisation de revenir le lendemain, et le surlendemain. Au terme d'une semaine de tentatives infructueuses, il réussit à activer le panneau et à enclencher un étrange processus. Le balcon spacieux se désolidarisa de la paroi de la Pointe et, lentement, glissa sur le vide en direction de la Colonne. Tous les Habitants qui assistèrent à ce miracle se rappellent encore de ce jour. La plaque ne reposait sur aucun rail. Aucun fil ne la reliait plus à la Pointe, mais elle continuait d'avancer, nonchalamment, dans la même direction. Il lui fallut une bonne heure pour atteindre l'autre côté. Les heureux possesseurs d'une longue-vue se ruèrent sur les fenêtres les plus élevées et observèrent sans relâche ce qui se passait de l'autre côté, remarquant de vagues mouvements furtifs et de vives lumières une fois la nuit venue. Deux jours plus tard, le balcon volant revint à son point de départ, mais il transportait une délégation de la Colonne, composée de Guerriers et de membres de l'administration du Roi-Dieu local. Ce fut la première rencontre officielle entre les Habitants des deux Tours. D'autres Passerelles ont aujourd'hui été trouvées et activées. La Pointe compte ainsi douze Passerelles dont huit conduisent à la Colonne et quatre au Bloc. Des gardes se relaient jour et nuit afin de contrôler les allées et venues, mais aucune Passerelle ne peut être activée hors la présence d'un membre de l'administration. Le phénomène des Passerelles n'est

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

pas un cas unique. Bon nombre de mécanismes oubliés truffent les étages de chaque Tour. La découverte des élévateurs peut être comparée à celle du « balcon volant » et qui sait quels mystères réserve encore la technologie des Ancêtres ?

Faune et flore

Tous les Habitants des Tours sont des humains. Ils varient de par leur couleur de peau, leur pilosité, leur taille, leur poids et toute une série de particularités physiques, mais ils font tous partie d'une seule et même espèce : la race humaine. Il n'y a donc aucun racisme à l'intérieur des Tours, si ce n'est une certaine méfiance pour les Habitants des autres Tours. Mais les humains ne sont pas les seuls êtres vivants de ce petit univers. Loin s'en faut. Des insectes géants remontent parfois le long des parois extérieures des Tours, en quête de nourriture. Les redoutables araignées des parois, de véritables monstres d'une envergure d'un bon mètre, sont la hantise des Habitants. Des créatures volantes sont parfois aperçues au-dessus de la brume ou dans les nuages et certaines légendes font état de nids creusés à même la paroi des Tours et d'affrontements entre des Fouineurs téméraires et de telles créatures. Des chasseurs s'aventurent ainsi dans les étages inférieurs en quête d'animaux à chasser, bien que la culture des mousses et des champignons suffise amplement à l'alimentation de toute la population d'une Tour.

Ces mousses sont de plusieurs types. Certaines sont succulentes en purée ou en salade mais d'autres peuvent être traitées afin d'obtenir une sorte de tissu naturel avec lequel sont confectionnés les vêtements des Habitants des Tours. Les mousses poussent principalement sur les parois extérieures et font l'objet d'une exploitation spécifique depuis les balcons grâce à de longues perches terminées par des récipients qui permettent de recueillir les amas par grattement des parois. Les champignons, dont on tire notamment un vin capiteux, poussent plutôt dans le Puits Central où le mélange d'humidité et d'air chaud favorise leur prolifération. Là aussi, de longues perches permettent de les récupérer, mais des bacs remplis d'un savant mélange de caillasse et de copeaux organiques sont également disposés de façon régulière et donnent d'abondantes récoltes. Enfin, certaines algues poussent dans des bacs remplis d'eau et constituent un met rare et raffiné que seules peuvent se permettre les classes les plus aisées.

Les monstres dans la Geste des Rois-Dieux

Il serait tentant de proposer aux maîtres du jeu une liste de monstres tous plus horribles les uns que les autres, mais mettez une image et une liste de caractéristiques sur une créature, et elle devient un trophée de chasse. Les descriptions d'une araignée des parois et la sourde crainte des horreurs ailées devront vous suffire pour l'instant, afin que vous puissiez adapter ces rencontres et ces adversaires au type de partie que vous souhaitez mener dans cet univers. Une araignée sera présentée dans le scénario d'introduction à la fin de ce volume et vous vous ferez ainsi une idée de ses valeurs chiffrées, mais rien ne dit qu'il s'agit d'une créature typique. Elle peut être plus petite ou plus grosse que celles que vous aurez envie d'intégrer plus tard. Les monstres, dans ce jeu, ne doivent pas être omniprésents mais plutôt inspirer la terreur par la menace qu'ils représentent et les récits contradictoires rapportés par les Fouineurs. Gardez à l'esprit que si vous placez trop de monstres dans la Tour, ils auront tôt fait de dévorer tous les Habitants ou de passer pour des adversaires faciles à tuer...

Les Rois-Dieux

Ce n'est plus un secret pour vous. Chaque Tour est dirigée par un Roi-Dieu. Ainsi que le veut la Geste des Rois-Dieux. Ce poste est réservé à des personnalités fortes de la communauté de chaque Tour. Chaque Roi doit désigner son successeur lorsqu'il sent venir à lui la mort. Cette succession donne souvent lieu à de longues et âpres négociations où chaque personnalité en vue s'exprime publiquement, en la présence du Roi-Dieu en place. Le choix revient au Roi en place et à lui seul, même si dans la tradition, il se laisse parfois guider par les vivats de la foule après une tribune particulièrement convaincante. Personne ne remet ce système en cause et aussi loin que remonte la mémoire, il en fut ainsi.

Les pouvoirs du Roi-Dieu sont immenses, car il a droit de vie et de mort sur chacun de ses sujets, même s'il n'a aucun intérêt à en abuser. La communauté vivant dans une Tour n'est en effet pas illimitée et chaque individu compte. Si une Tour comme la Pointe compte près de mille Habitants, distribuer la mort comme un tyran sans cervelle serait un véritable suicide. Bien entendu, tout le monde a entendu parler de cas très rares de démence violente qui aurait entraîné une condamnation à mort du

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

couppable, car laisser en vie un individu qui représente un danger de mort permanent pour ses concitoyens n'est pas plus sage. Les décisions qu'un Roi-Dieu doit prendre au quotidien sont d'une toute autre nature. Gérer la communauté, arbitrer les conflits, accorder les privilèges, reconnaître les mérites, encadrer la recherche scientifique, décider de la politique extérieure ou désigner les responsables de missions spéciales, voilà l'apanage du chef de la communauté.

Dans chaque Tour, le Roi-Dieu occupe le dernier étage et y vit avec les membres de sa famille et les agents de son administration. Dans la Pointe, le sommet étant moins large que les étages inférieurs, l'espace à la disposition du souverain n'est pas si important, même s'il dispose de grandes salles vides qu'il aménage à son gré. L'administration peut compter jusqu'à cinquante agents qui ont l'oreille du Roi et qui se voient généralement confier des tâches bien déterminées, à la manière de ministres spécialisés. Ces fonctions ne sont pas héréditaires et sont principalement confiées sur base du mérite individuel ou de l'abnégation collective. Un agent de l'administration peut être remplacé par un nouvel individu s'il démerite ou s'il en fait la demande (généralement lorsqu'il est atteint par la sénescence ou la maladie). La plupart des gens auront à faire à un agent de l'administration lorsqu'ils cherchent à formuler une requête au pouvoir en place. Le Roi-Dieu ne reçoit pas de visites en dehors de ses apparitions publiques et ne descend jamais en-dessous de l'étage des Rencontres.

Dans la Pointe, le Roi-Dieu s'appelle Iklon. C'est un homme de petite taille d'une intelligence rare et qui a su, au fil des ans, se faire apprécier de son peuple par une prise de décision rapide et toujours dans l'intérêt du plus grand nombre, quel que soit le problème. Il apparaît cependant très peu en public car on le dit obsédé par l'observation de la Zone. Il dispose des meilleures longues-vues de la Tour et récompense fortement tout Fouineur qui découvrirait un artefact des Ancêtres lui permettant de repousser encore les limites de son horizon. C'est donc la plupart du temps son Premier Agent, Filémon, grand de taille comme d'esprit et doté d'une longue chevelure d'albâtre, qui reçoit les doléances et les requêtes et prononce les discours.

Une lignée des Rois-Dieux ?

Iklon est le nom du Roi-Dieu qui détient le pouvoir dans la Pointe, mais nous vous laissons imaginer les noms et personnalités des Rois-Dieux des deux autres Tours, ainsi que ceux et celles de leurs prédécesseurs. Il dépendra de vous, maître du jeu, de tisser des liens entre votre campagne et ces Tours voisines. Comment vont se décliner les relations entre les différentes Tours à l'avenir ? Assistera-t-on à une alliance – comme cela semble se dessiner – entre les Rois-Dieux de la Pointe et de la Colonne et d'une sorte de voisinage poli avec le dirigeant du Bloc ? Quelles intentions se cachent derrière la diplomatie de façade des uns comme des autres ? Une nouvelle Tour à explorer, c'est la promesse d'un espace vital et de nouvelles ressources à exploiter pour le plus grand bien de sa propre communauté. Le fait qu'une certaine uniformité de système soit née de la séparation des trois Tours prouve-t-elle que des contacts ont toujours existé au sommet de la hiérarchie (c'est le cas de le dire) ? Que préparent vraiment les Rois-Dieux ? Seule votre campagne répondra à cette question.

De même, les anciens Rois des trois Tours se sont-ils rendus célèbres d'une façon ou d'une autre ? Ont-ils cédé le pouvoir sans rechigner ? Leurs partisans leur sont-ils restés fidèles ou au contraire se méfient-ils du nouveau Roi-Dieu en place dans leur Tour, se constituant en société secrète prête à renverser son souverain ? Voilà autant de moteurs d'intrigues qui devraient titiller votre imagination et favoriser l'écriture de vos prochains scénarios.

Les castes

Au sein de la Pointe, un système de castes basé sur la compétence des individus a vu le jour. Chaque jeune est évalué lorsqu'il atteint l'âge de onze ans. En fonction des résultats de cette évaluation, il doit rejoindre l'une des castes professionnelles de la Tour, à savoir les Erudits, les Commerçants, les Artisans, les Guerriers, les Récolteurs et les Fouineurs. Chacune de ces castes sera décrite plus tard mais leurs noms parlent généralement d'eux-mêmes. Les tests sont variés et l'administration en imagine de nouveaux chaque année. Ils font appel aux différents talents qui fondent le système des castes : énigmes, épreuves mathématiques, travaux manuels et exercices physiques. De la manière dont les Habitants de la Tour voient les choses, il n'y a pas à proprement parler d'échec à ces épreuves. Le résultat définit simplement qui l'on est et ce que l'on peut faire. Comme le rôle de chacun est important

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

dans ce genre de société, le respect est le même que l'on travaille à la Fonderie ou dans l'administration du Roi-Dieu : ce que l'on fait sert à la collectivité. Bien entendu, c'est un leurre. Car les castes les plus élevées offrent des avantages auxquels ne peuvent prétendre les castes de base. Ainsi, les Erudits et les Commerçants disposent de meilleurs logements et sont considérés comme prioritaires dans bien des dossiers et la pénibilité des tâches n'est en rien comparable. Mais il n'existe pas à proprement parler de contestation, alors tout semble aller pour le mieux.

Le système économique

Il n'y a pas vraiment de monnaie dans la Pointe ni dans aucune des Tours. Une économie d'un gros millier d'individus dans le meilleur des cas ne peut tourner en vase clos : les plus riches auraient tôt fait de s'accaparer toutes les richesses. Au lieu de cela, l'administration distribue des bons qui peuvent être échangés contre toute une série de biens. Chacun reçoit assez de bons pour subvenir à ses besoins primaires : la nourriture, la boisson, les vêtements et quelques produits divers, mais plus la caste à laquelle on appartient est élevée ou plus on rend service à l'administration, plus de bons on reçoit. Ces bons peuvent être dépensés dans les commerces ou accumulés pour accéder à des biens plus importants, comme des appartements plus spacieux, mais en disposer en grand nombre n'est pas la seule condition pour arriver à ces fins et en règle générale, les gens amassent peu de bons sans les dépenser au plus vite. Les bons sont nominatifs et il n'y a donc aucune raison de les voler. Le vol existe par contre bel et bien en ce qui concerne des produits superficiels, mais est relativement rare car au final, la plupart des gens se connaissent bien et il est donc quasiment impossible de profiter impunément du bien subtilisé sans que cela se remarque.

Le contrôle des naissances

Il existe une relative liberté d'union au sein des Habitants des Tours. Dans la Pointe, hommes et femmes peuvent se choisir l'un l'autre en toute liberté tant qu'ils ne veulent pas d'enfant. L'espace vital étant limité dans une Tour, bien qu'il s'accroisse lentement en explorant les étages inférieurs, le contrôle des naissances revêt un caractère primordial. Chaque année, les couples qui veulent enfanter doivent être reçus à la même date par l'administration où il sera procédé à un tri sélectif. Les couples affichant la meilleure santé, le meilleur

équilibre, l'amour le plus éclatant (ce qui est, on vous l'accorde, difficile à définir), peuvent être autorisés à procréer. Les autres peuvent toujours représenter leur candidature l'année suivante. Un couple ne peut recevoir ce privilège qu'une seule fois, sauf lorsque l'on constate un trop grand déséquilibre dans la population avec, par exemple, une nette prédominance d'un sexe par rapport à l'autre. Au sein de la Pointe, l'égalité entre hommes et femmes est un principe acquis. Le seul poste qui fasse exception est celui de Roi-Dieu, car la Geste n'évoque en aucun cas qu'il puisse s'agir d'une femme.

Si un couple n'est pas assez prudent et que sa relation est malgré tout féconde, un jugement de l'administration sera remis. Si les enfantements autorisés n'ont pas donné lieu à des naissances en nombre suffisant, une dérogation reste possible, mais la plupart du temps, le bébé sera abandonné à sa naissance dans le cadre d'un rituel ou jeté du haut de la Tour vers les Profondeurs. C'est l'un des rares moments de cruauté au sein du système social de la Pointe, mais la chose est généralement bien admise et de tels cas sont donc assez rares.

Le culte des Ancêtres

Il n'y a pas à proprement parler de dieux dans la société des Tours, si l'on excepte bien entendu le poste de Roi-Dieu. On s'accorde à dire que si le Roi-Dieu a tous les pouvoirs, il n'en est pas moins mortel et n'est donc pas vraiment un dieu. Il existe pourtant une forme de religion basée sur le culte des Ancêtres. Les connaissances du monde d'avant étant plutôt parcellaires, la plupart des Habitants ont essayé de s'imaginer à quoi devait ressembler le reste du monde et la société d'avant les Tours. Tout le monde a conscience que les choses n'ont pas toujours été ainsi, qu'autrefois, l'humanité vivait à l'extérieur des Tours, probablement dans les Profondeurs. Il n'y a pas de doute qu'aux origines de la vie présente a dû se passer quelque chose de catastrophique en contrebas, quelque chose qui a rendu le monde du dessous mauvais ou impur. Chacun peut s'imaginer ce qu'il en était, car il n'existe aucune version officielle, mais on sait que chaque individu descend de ses Ancêtres et que les Ancêtres des Ancêtres ont connu un monde différent. Les Ancêtres ont construit les Tours et leur mystérieuse technologie. Bien que ce savoir se soit lui aussi perdu au fil du temps, il demeure perçu comme un bienfait et c'est à percer

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

les mystères du passé et de la technologie que les Erudits passent le plus clair de leur temps.

Il y a peu de manifestations religieuses au sein de la Pointe. En fait, la seule cérémonie rituelle semble être celle qui accompagne la mort d'un membre de la communauté. Le corps est lavé, habillé et amené sur un balcon de l'étage des Rencontres. En la présence des proches du défunt, un agent de l'administration prononce un discours rappelant le parcours de l'individu et ce qu'il a apporté à la communauté. Une fois que les voix se sont éteintes, on bascule le corps dans le vide et on le regarde disparaître dans les nuages ou la brume en contrebas. Cela ne dure généralement pas plus de quinze minutes. Chacun rentre ensuite chez soi ou participe à une commémoration collective dans une salle de banquet, au libre choix de chacun. On l'a vu plus haut, il arrive que les corps de nouveaux nés soient également jetés d'un balcon en cas d'infraction à la loi sur les accouchements, mais c'est relativement rare et on remplace dans ce cas le discours par un prononcé du jugement et en aucun cas il n'y a de célébration consécutive. L'enfant est généralement étouffé avant d'être projeté du haut de la Tour.

La Geste des Rois-Dieux

C'est ainsi que se nomme le texte fondateur de la civilisation des Tours, celui qui donne aux Rois-Dieux leur légitimité et qui édicte les règles auxquelles chaque Habitant des Tours doit se soumettre. Techniquement, il s'agit d'un long poème chanté de façon liturgique et qui est perçu comme l'héritage des Ancêtres. On en aurait retrouvé un exemplaire écrit, mais celui-ci serait précieusement gardé par l'administration de chaque Roi-Dieu. Le plus étonnant, c'est que chacune des trois Tours connues ait fondé sa société sur ce texte alors que les contacts entre ses occupants remontent finalement à assez peu de temps, comme si cet héritage provenait d'une période antérieure à la construction des Tours et s'était transmis, de génération en génération, alors que tant de secrets se seraient oubliés, perdus dans les limbes du temps. De nos jours, la Geste est enseignée aux plus petits enfants par bribes, car le texte complet est relativement long et compte plusieurs milliers de vers. Il est assurément mal venu d'en remettre l'authenticité en doute, car cela équivaldrait à douter du bien-fondé du système en place et à remettre en cause l'autorité du Roi-Dieu, mais certains individus trouvent finalement plutôt pratique pour le pouvoir en place de pouvoir se

référer à un poème dont personne ne connaît toutes les strophes.

En tout cas, chaque individu au sein de la Pointe peut réciter par cœur les premiers vers du poème, car ils sont enseignés dès la plus tendre enfance. En voici un aperçu.

*Le monde d'en bas n'est plus
Depuis les temps de nos pères
Et ceux des pères de nos pères
S'élèvent les hautes Tours
Dans lesquelles nous sommes nés
Dans lesquelles nous survivons
Et desquelles nous sauterons
Elles ont toujours été là
Elles émergent de la brume
Et maintiennent tous les hommes
Au-dessus des marasmes
Des monstres, des bêtes féroces
Car telle est leur juste place
Et leur destin est confié
Aux Rois-Dieux illuminés
A la sagesse sans faille
Et à la vision perçante
Nous confions nos Destinées
Aux Rois-Dieux, qu'ils soient loués !
Nous confions nos Destinées
Aux Rois-Dieux, qu'ils soient loués !*

La Geste et vos scénarios

Les strophes moins connues de la Geste des Rois-Dieux peuvent constituer un excellent moteur d'aventures ou d'intrigues au sein des Tours. N'hésitez pas à vous en servir en inventant quelques vers de votre cru (tous ont sept pieds, vous l'aurez remarqué) pour justifier une décision étrange de

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

l'administration ou pour lancer la rumeur d'une prophétie sur le point de se réaliser, pourquoi pas ?

Une journée au sein de la Pointe

La vie au cœur d'une Tour comme la Pointe peut être perçue comme monotone. Et par bien des aspects, elle l'est. Mais cela donne également à chaque événement sortant de l'ordinaire une aura toute particulière, un sel bien spécifique. La journée type d'un Habitant de la Tour démarre au lever du soleil dans le meilleur des cas. Chaque individu étant membre d'une Caste, il sait ce qu'il doit faire de sa journée pour se rendre utile à la communauté. Bien que les relations entre les Habitants peuvent épouser toutes les couleurs du spectre, des plus froides aux plus chaudes, l'entente est généralement cordiale, au moins en apparence. On travaille jusqu'à ce que l'on ait rencontré ses objectifs de la journée ou ceux qu'ont fixé les contremaîtres si on ne peut se permettre de travailler à son propre rythme. On se réunit lors des repas en famille le matin, le midi et le soir mais c'est en soirée que les amis peuvent s'octroyer du temps libre qu'ils passent dans les étages Commerçants ou des Rencontres. On ne veille généralement pas très tard car bien que l'intérieur des Tours soit éclairé grâce à la technologie des Ancêtres – sauf en cas de panne, ce qui est rare mais qui se produit parfois – la lumière lorsqu'il fait nuit est nettement moins intense et les gens préfèrent alors rentrer chez eux.

Les dangers de la vie dans une Tour

Aucun danger immédiat ne menace la vie de toute une communauté, mais dans la Pointe, chaque individu a conscience que quelque chose peut se passer à tout moment. Chaque événement étant perçu comme une perturbation majeure de l'ordre établi, la moindre alerte peut avoir des effets dévastateurs sur la confiance et la stabilité de la société locale. Les dangers existent pourtant bel et bien et sont moins rares qu'on voudrait bien le dire. Ainsi, les Fouineurs sont-ils probablement les plus exposés à l'inconnu et à différentes menaces, car ils explorent des territoires vierges et visitent des étages abandonnés par les Ancêtres des siècles plus tôt. Des étages qui, dans l'imaginaire collectif, sont donc en contact direct avec les Profondeurs et tout ce que cela implique.

Dans la vie de tous les jours, l'accident de travail ou l'écroulement d'un plancher constituent les deux dangers les plus fréquents – bien qu'il ne faille pas

entendre par-là que ce soit courant. Un accident de ce genre se produit en moyenne deux ou trois fois par an et débouche rarement sur des conséquences mortelles. Les étages occupés par la société de la Pointe sont en relativement bon état, mais recèlent toutefois encore quelques secrets, technologiques ou architecturaux, et peuvent bien entendu se dégrader subitement pour des milliers de raisons.

La maladie est la deuxième préoccupation des Habitants de la Tour. Bien qu'aucun médecin ne puisse expliquer le phénomène, certaines personnes sont parfois prises de fièvres éruptives, de violents maux de tête ou de ventre et meurent parfois dans d'atroces souffrances. Les remèdes habituels à base de mousses ou d'algues sont relativement efficaces dans la majeure partie des cas, mais parfois ils ne suffisent pas et ne peuvent empêcher le décès des malades. On suppose que les maladies proviennent des Profondeurs et ont été ramenées par des Fouineurs peu consciencieux ou ont été véhiculées par l'air humide du Puits Central. Les Récolteurs et les Fouineurs sont les plus atteints par ces affections, mais cela reste malgré tout assez rare pour ne pas mettre en péril l'ensemble de la communauté.

Les dangers qui effraient le plus les Habitants des Tours, ce sont à n'en pas douter les monstres. Cette menace sourde prend chaque individu qui regarde trop longtemps vers le bas, que ce soit d'une fenêtre ouverte ou en sondant le Puits Central (bien qu'aucune créature ne soit jamais remontée par là). Les parois des Tours sont parcourues par une faune hostile dont les redoutables araignées géantes sont sans aucun doute les plus dangereuses. Elles se cantonnent souvent aux étages inférieurs et s'en prennent aux Fouineurs qui explorent de nouvelles zones, profitant de chaque ouverture dans les murs de la Tour pour s'infiltrer et pondre leurs œufs. Parfois, elles se fraient un chemin jusque dans les étages occupés et sont alors prises en charge par les Guerriers (Guerriers qui rôdent aussi à la suite des Fouineurs dans les étages récemment explorés).

D'autres créatures peuvent s'en prendre aux Habitants, comme ces horreurs ailées que l'on voit survoler la brume, plusieurs centaines de mètres en contrebas. Parfois, peut-être attirées par les œufs d'araignée dont elles sont friandes, ces créatures profitent d'une fenêtre ouverte pour pénétrer un appartement ou une salle et semer un vif émoi. Mais cela reste malgré tout un phénomène isolé et ne

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

pousse par les Habitants à vivre portes et fenêtres closes en permanence.

Création des personnages

Nous en savons maintenant assez sur le monde des Tours et de la Geste des Rois-Dieux, bien qu'il vous soit possible d'imaginer quantité d'autres choses afin de modeler ce jeu pour en faire VOTRE jeu. Nous allons maintenant savoir comment créer un Habitant des Tours, et en particulier de la Pointe. Vous pouvez imaginer d'autres débouchés, d'autres castes pour des personnages issus d'une autre Tour, cela va de soi.

Etat civil

Vous ne savez probablement pas encore grand chose de votre personnage. Essayez de visualiser un individu. Faites-le à votre effigie ou à celle d'un acteur de cinéma, d'un personnage de bande dessinée ou de roman. Choisissez-lui un sexe, un âge et un nom. Pour ce qui est du sexe, faites comme bon vous semble. Il n'y a pas de différence majeure entre hommes et femmes d'un point de vue social dans la Tour de la Pointe. Pour l'âge, évitez les enfants, peu préparés aux aventures qui suivront, et les vieillards, affaiblis par le poids des années. Si vous avez du mal à choisir, lancez 3D6 et ajoutez le résultat à 15 ans. En ce qui concerne le nom, trouvez quelque chose qui sonne bien. Il est possible que des noms ou des prénoms actuels aient survécu jusque l'époque du jeu, mais ils auront alors été déformés, même subtilement. Laissez parler votre imagination mais évitez les jeux de mots. Si les autres joueurs le comprennent, d'autres personnages dans le monde du jeu peuvent le comprendre aussi et faire de la vie du vôtre un enfer.

Exemple : Claire choisit d'incarner une jeune femme de 21 ans répondant au nom de July.

Caractéristiques

Un personnage est défini par six caractéristiques qui représentent ses forces et ses faiblesses naturelles. Chaque caractéristique est notée de 1 (très faible) à 5 (très fort). Lorsque vous aurez pris connaissance de la définition de chaque caractéristique, répartissez 18 points entre elles sans jamais dépasser 5 et en attribuant au moins 1 point par caractéristique.

- **FORCE** : c'est la puissance physique d'un individu, son développement corporel.
- **ENDURANCE** : c'est la résistance physique d'un individu, à la fatigue, à l'effort ou aux maladies, par exemple.
- **HABILETE** : c'est la maîtrise qu'a un individu de ses membres, son agilité et son adresse manuelle.
- **PERCEPTION** : c'est l'acuité des sens d'un individu. Ses cinq sens conventionnels mais aussi son intuition.
- **INTELLECT** : c'est la capacité de raisonnement d'un individu ainsi que sa faculté à comprendre et apprendre de nouvelles choses.
- **CHARISME** : c'est la capacité qu'a l'individu à se faire apprécier de ses semblables. Sa beauté physique ou sa sociabilité.

Exemple : Claire répartit les 18 points de la manière suivante pour July. FORCE 2, ENDURANCE 2, HABILETE 3, PERCEPTION 4, INTELLECT 4, CHARISME 3. Elle n'a aucune faiblesse ni aucune force majeure, bien qu'elle soit clairement plus orientée vers la réflexion que vers les travaux physiques éprouvants.

Caste

Chaque Habitant de la Pointe est membre d'une caste qui lui est attribuée dès ses onze ans en fonction des résultats d'un examen. En termes de jeu, chaque caste est déterminée par une caractéristique majeure. Vous devez choisir pour votre personnage la caste qui correspond à votre caractéristique la plus élevée. En cas d'égalité, vous avez le choix entre les castes correspondantes. Si vous avez placé 3 points dans chaque caractéristique, vous avez le choix entre toutes les castes. Lisez attentivement la description de votre caste, puis passez à l'étape suivante.

- **GUERRIERS** : les Guerriers sont les protecteurs de la communauté. Ils suivent les Fouineurs dans les étages inférieurs pour veiller à ce qu'aucun danger ne remonte jusqu'aux étages habités et s'occupent des créatures qui s'en prendraient aux Habitants depuis les parois. Ils assurent aussi le rôle de gardes du Roi-Dieu lorsque le besoin s'en fait sentir. En temps normal, il prêtent main forte aux Artisans ou aux Fouineurs si

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

le cœur leur en dit. Leur caractéristique majeure est la FORCE.

- **RECOLTEURS** : ce sont eux qui s'occupent des cultures de mousses et de champignons le long des parois et du Puits Central ou près des cuvettes en ce qui concerne les algues. Ce sont les nourriciers de la communauté. Leur caractéristique majeure est l'ENDURANCE.
- **ARTISANS** : ils travaillent la matière première rapportée par les Fouineurs et la façonnent pour en faire des objets manufacturés. Ils réparent aussi les objets cassés ou défectueux et tentent de comprendre et d'entretenir les technologies des Ancêtres. On fait appel à eux lorsque l'on découvre une nouvelle technologie. Leur caractéristique majeure est l'HABILETE.
- **FOUINEURS** : considérés à tort comme la lie de la société, les Fouineurs jouent un rôle capital dans la Pointe. C'est à eux que revient la lourde tâche de trouver de nouveaux gisements de métaux dans les débris des étages inférieurs et d'explorer de nouvelles salles afin d'accroître l'espace vital de la communauté. Une vie de dangers et de périls mortels. Leur caractéristique majeure est la PERCEPTION.
- **ERUDITS** : les Erudits sont des sages dont l'enseignement est dirigé vers la somme des connaissances de la communauté, quel qu'en soit le domaine. C'est à eux qu'il revient d'étudier la médecine, les mathématiques, la philosophie et les légendes. Ils connaissent un grand nombre de strophes de la Geste des Rois-Dieux, mais probablement pas tous. Ils sont les conseillers de la communauté et le Roi-Dieu puise souvent parmi eux les membres de son administration. Leur caractéristique majeure est l'INTELLECT.
- **COMMERCANTS** : les commerçants tiennent les magasins, les inventaires et les débits de boisson. Ils se situent entre l'Artisan, qui produit le bien, et le consommateur, qui le consomme. Ce sont de fins négociants et on fait souvent appel à leurs talents oratoires pour apaiser les querelles. Leur caractéristique majeure est le CHARISME.

Exemple : ayant opté plus tôt pour deux caractéristiques à 4, la PERCEPTION et l'INTELLECT, Claire a le choix pour son personnage entre deux castes : Fouineuse ou Erudite. Elle opte pour Fouineuse, ce qui lui ouvre des horizons incertains mais excitants.

Talents

Un personnage est défini par ses caractéristiques, mais il peut aussi, de par son expérience et ses orientations personnelles, modeler ce que la nature a fait de lui. Chaque joueur peut choisir pour son personnage trois talents qui lui octroieront un avantage d'un point dans certaines situations. On peut aussi décider de ne prendre que deux talents et d'en choisir un comme spécialisation. Un talent spécialisé recevra un bonus de deux points plutôt que d'un. Le choix est libre, et peut vous mener vers une orientation différente de celle que votre caste semble vous désigner.

- **ADROIT** : vous êtes habile de vos mains et réalisez de fort belles choses lorsque vous y mettez. Vous avez de véritables doigts de fée.
- **AGILE** : votre souplesse n'a d'égal que votre sens de l'équilibre. Vous vous déplacez avec grâce et vous contorsionnez aisément.
- **ARTISTE** : vous vous adonnez à un art de votre choix : la peinture, la musique, la sculpture, le chant... Et vous êtes doué !
- **AUTORITAIRE** : votre volonté fait généralement loi. Lorsque vous vous exprimez en public, on vous écoute et on respecte votre avis. Vous êtes un meneur-né.
- **BON VIVANT** : vous appréciez la bonne chair et le bon vin, vous connaissez des tas d'histoires drôles et beaucoup de gens veulent être vos amis.
- **BRICOLEUR** : peu de mécanismes vous résistent et vous avez toujours un outil à portée de main pour résoudre les petits problèmes du quotidien.
- **CHASSEUR** : vous avez acquis une certaine expérience dans la traque de petits animaux qui hantent les couloirs, des petits insectes aux mammifères comme les rats. Vous vous dites que les grosses bêtes ne doivent pas être bien plus difficiles à tuer que les petites.

La Geste des Rois-Dieux – D miurges 2011

- **COMBATTANT** : que vous soyez ou non un homme d'armes, vous avez pris go t   des entra nements r guliers. On ne sait jamais de quoi demain sera fait. Et vous progressez vite.
- **DEBROUILLARD** : habitu    r soudre vos probl mes tout seul, vous avez acquis une connaissance superficielle d'un tas de domaines pratiques, bien que vous ne comprenez pas toujours comment vous arrivez   vos fins.
- **DIPLOMATE** : vous avez le sens du compromis et vous savez dire les choses sans heurter les sensibilit s, ce qui est pratique dans un monde o  l'on conna t les petits d fauts de presque tout le monde...
- **DISCRET** : vous vous d placez sans faire de bruit et r ussissez   passer inaper u lorsque vous le souhaitez,   condition bien s r que l'on ne vous cherche pas sp cifiquement.
- **IMAGINATIF** : vous avez le don pour imaginer des choses incroyables, et pourtant, vous les rendez croyables en trouvant le ton qu'il faut. Bref, vous mentez bien, mais vous  tes aussi un narrateur hors-pair.
- **JOUEUR** : vous connaissez les r gles de tous les jeux de soci t  pratiqu s dans la Pointe et vous gagnez presque   tous les coups.
- **MEDECIN** : le personnage s'est sp cialis  dans les techniques de soin connues dans la Tour. Du petit rhume   la fracture ouverte, il est souvent de bon conseil.
- **METICULEUX** : vous v rifiez toujours tout deux fois et il est donc difficile de vous prendre en d faut de pr voyance.
- **OBSERVATEUR** : m me sans le faire expr s, vous remarquez les petits d tails qui  chappent aux autres,   condition de ne pas vous laisser distraire, bien entendu.
- **PRECIS** : vous avez un sens inou  de la pr cision, ce qui vous aide dans toute une s rie de t ches qui demandent du doigt  ou le coup d' il.
- **RAPIDE** : il est difficile de vous battre   la course.
- **SAVANT** : vous  tes un formidable puits de science et on vous consulte souvent pour trouver des r ponses   toute une s rie de probl mes.

- **SEDUCTEUR** : vous plaisez beaucoup aux membres du sexe oppos  et vous vous faites facilement des ami(e)s.

Exemple : Claire entend donner toutes ses chances   son personnage dans l'environnement hostile des Fouineurs et elle choisit donc Combattant et Discret comme talents.

Points de Blessure

Votre personnage est bient t termin . Il reste   conna tre son niveau de sant . Au d but de la partie, on suppose qu'il est optimal. La sant  d'un personnage est divis e en paliers. Chaque palier compte un certain nombre de points. Lorsqu'il aura perdu tous les points d'un palier, le personnage passera au palier suivant et ainsi de suite jusqu'  ce qu'il soit soign  ou qu'il meure. Le nombre de points dont un personnage dispose dans chaque palier est  gal   son ENDURANCE.

- **PLEINE FORME** : tant qu'il reste sur ce palier, le personnage est en pleine forme et ne subit aucune modification.
- **LEGEREMENT BLESSE** : lorsqu'il passe   ce palier, le personnage commence   souffrir de son  tat de sant . Il enl vera 1 point   toutes ses caract ristiques.
- **BLESSE** : lorsqu'il en arrive   ce palier, le personnage a du mal   continuer ce qu'il entreprend tant la douleur est grande, mais il n'est pas encore en danger. Il enl vera tout de m me 2 points   toutes ses caract ristiques.
- **GRAVEMENT BLESSE** : lorsqu'il atteint ce palier, le personnage sera   deux doigts d'y passer et il aura besoin de soins imm diats. Il enl vera 3 points dans toutes ses caract ristiques.
- **MORT** : lorsqu'il a perdu son dernier point du palier pr c dent (gravement bless ), le personnage meurt, sans aucune chance de revenir   la vie...

Note : en raison de ses blessures, un personnage peut avoir des caract ristiques n gatives. Elles reviendront   leur niveau initial lorsque le personnage aura  t  soign .

Exemple : Claire n'a pas choisi une ENDURANCE tr s  lev e pour Jilly et lorsqu'elle subira des dommages, la Fouineuse passera rapidement d'un

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

palier à l'autre puisqu'elle ne possède que deux points dans chacun d'eux.

Systeme de jeu

Vous disposez maintenant d'un ou de plusieurs Habitants de la Tour, prêts à connaître leur première aventure. Mais comment cela va-t-il se passer ? C'est ce que nous allons voir dans ce chapitre.

Les tests

La base du système de jeu est le test. Un test se produit lorsqu'un personnage est confronté, dans le jeu, à une action qui peut échouer et qui présente un intérêt dans le cadre de l'histoire. Lorsque cela se produit, le maître du jeu détermine quelle caractéristique du personnage sera testée. Si un personnage tente de soulever une poutre qui bloque une trappe, on testera sa FORCE. S'il cherche à comprendre un mécanisme complexe, on testera son INTELLECT. S'il veut convaincre un individu de l'aider dans sa quête, il faudra tester son CHARISME, et ainsi de suite.

Une fois la caractéristique choisie, le joueur peut mettre en avant les spécificités de son personnage, c'est à dire ses talents. Si l'un de ses talents peut l'aider dans la résolution de l'action à venir, il doit le signaler au maître du jeu. Mettons qu'un personnage monte la garde dans une salle sombre d'un étage inférieur. Va-t-il voir s'approcher une dangereuse créature avant qu'il soit trop tard ? Le maître du jeu va demander au joueur de tester sa PERCEPTION. Mais le joueur a choisi à la création du personnage le talent « Observateur », ce qui rend son héros particulièrement attentif. Il le signale donc au maître du jeu. Un talent normal augmente d'un point le résultat de l'action. Un talent spécialisé (voir création des personnages) augmente le résultat de deux points.

En plus d'une caractéristique et d'un éventuel talent, le joueur peut ajouter le résultat d'1D6 s'il le souhaite (parfois, la caractéristique et le talent suffisent à résoudre une action). Cela lui permet d'augmenter ses chances de succès mais l'expose aussi à un échec inattendu. En effet, s'il choisit de lancer le dé, il ajoutera le résultat à sa valeur de caractéristique et au(x) point(s) de son éventuel talent. Mais deux résultats du dé sont considérés comme spéciaux. Si le dé s'arrête sur le 1, l'action se soldera automatiquement par un échec. Par contre, si le dé

s'arrête sur le 6, elle se soldera automatiquement par un succès.

La difficulté

Mais comment savoir lorsqu'une action, en temps normal, est réussie ou échouée ? Il suffit, pour le maître du jeu, de choisir un seuil de difficulté. Il y en a trois, mais le maître du jeu a toute liberté pour choisir des solutions intermédiaires. Une action peut être facile, moyenne ou difficile. A chaque seuil correspond un chiffre. Le tableau suivant sera plus éloquent.

Seuil de difficulté	Résultat nécessaire
Facile	4
Moyenne	7
Difficile	9

Exemple : Jully, la Fouineuse de Claire, explore une nouvelle zone des étages inférieurs. Elle se trouve face à un large cratère dans le sol d'une salle obscure. Un tunnel s'ouvre de l'autre côté. Elle va tenter de sauter par-dessus le gouffre. Le maître du jeu estime l'action difficile car il y a tout de même trois mètres à franchir d'un bond. Il décide que c'est l'HABILETE de Jully qui sera testée. Jully ne dispose d'aucun talent pour améliorer son résultat. Son HABILETE est de 3. Elle doit donc obtenir 6 au dé pour ne pas tomber dans le vide... Bonne chance à elle !

Ce système est relativement simple. Il permet à tous les personnages de réussir toutes les actions grâce au 6 sur le dé mais risque de faire échouer les actions des plus grands spécialistes s'ils obtiennent 1 sur le dé. Vous pouvez moduler les seuils de difficulté pour rendre la partie plus facile ou au contraire les augmenter pour la rendre plus héroïque.

Les combats

Les combats sont, en jeu de rôle, une application toujours délicate des règles. La vie des personnages est directement menacée et la tension s'en ressent. Les règles doivent rester fluides tout en faisant de ces instants de bons moments de jeu. Les règles de base ne changeront pas. Mais quelques subtilités viendront s'ajouter aux règles initiales.

L'initiative

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

Les actions, en combat, sont résolues par ordre d'initiative. Les personnages les plus rapides agiront en premier. Faites faire à chaque protagoniste un test en HABILETE. Le talent « Rapide » peut entrer en ligne de compte. Le score le plus élevé agira en premier, et ainsi de suite.

L'attaque

Un personnage porte une attaque en effectuant un test en HABILETE (avec éventuellement le talent Précis) pour les frappes à distance (armes de jet, arbalètes) ou en FORCE (avec éventuellement le talent Combattant) pour les frappes de mêlée (mains nues, épées, etc.). Notez que si le personnage dispose du talent Combattant, il peut choisir d'utiliser son HABILETE pour les frappes de mêlée à la place de sa FORCE. Gardez le résultat final de l'attaque en tête.

La défense

La cible de l'attaque peut se défendre. Il s'agit d'un test en HABILETE (avec éventuellement le talent Agile OU Rapide (l'un ou l'autre, pas les deux)). Comparez le résultat final de l'attaque avec celui de la défense. Si l'attaquant l'emporte sur le défenseur, le coup porte et on procédera au calcul des dommages. Si le défenseur l'emporte sur l'attaquant, le coup est dévié ou esquivé. En cas d'égalité, l'attaque porte mais ne cause aucun dommage au défenseur.

Les dégâts

Une fois qu'une attaque porte, il faut calculer les dégâts. Ceux-ci dépendent de plusieurs facteurs. Une attaque à mains nues cause toujours le même nombre de dommages : divisez la FORCE du personnage par deux, réduisez à l'inférieur et vous obtiendrez le nombre de Points de Blessure perdus par la cible, si elle est touchée. Les armes artificielles ou naturelles (les griffes des animaux, par exemple), augmentent ce chiffre en fonction de leur efficacité. Le tableau ci-après reprend les armes disponibles dans la Pointe. Libre à vous d'en amener d'autres, notamment via les découvertes des Fouineurs.

Arme	Modificateur aux dégâts
Barre de fer	+1
Couteau	+2
Epée, hache, marteau, lance	+3
Arbalète (distance)	+3

Exemple : Claire a frappé une araignée géante à l'aide de sa barre de fer. Sa FORCE est de 2 et elle inflige donc un point de dégât à la bête, mais grâce à son arme, les dégâts passent à 2 (1+1). L'araignée perd donc deux points de blessure.

Note : les Habitants des Tours ne connaissent pas d'armures. Le métal est trop précieux pour servir aux seuls guerriers. Les armes les plus utilisées sont plutôt archaïques car elles ont été réinventées par les Habitants des Tours après avoir tiré involontairement un trait sur les technologies du passé.

Les blessures

Si la cible perd des Points de Blessure, elle doit les enlever à son palier actuel et éventuellement descendre d'un palier de blessure. Les effets de ce changement de palier sont expliqués au chapitre sur la création des personnages. Tous les points doivent être perdus. Un personnage qui perd son dernier Point de Blessure en étant gravement blessé décède. On l'a vu, chaque palier (à l'exception bien sûr de « Pleine forme ») entraîne des pertes de points de caractéristiques.

Les soins

On a joué à se faire mal et maintenant il y a des blessés. Classique. Mais heureusement, aucune blessure dans ce jeu n'est irréversible, sauf si le maître du jeu, pour les besoins de sa narration, l'estime nécessaire. Un personnage blessé doit passer au minimum un jour de repos par Point de Blessure qu'il souhaite récupérer. Il peut en outre recevoir des soins de la part d'un soigneur. Un test en INTELLECT (avec éventuellement le talent « Médecin ») est nécessaire. En cas de succès, le nombre de Points de Blessure récupérés par jour est doublé, ou triplé en cas de « 6 » au dé.

D'autres règles

Vous disposez à présent d'assez de règles pour gérer un grand nombre de situations mais il y aura des moments, durant une partie, où vous vous demanderez comment arbitrer tel conflit ou répondre à un cas particulier. Essayez de toujours ramener la situation à ses fondamentaux et bien souvent, la solution s'imposera d'elle-même. Sinon, improvisez. Mais gardez à l'esprit qu'il n'y a aucun problème, dans une partie de jeu de rôle, que vous ne pouvez

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

résoudre par une bonne histoire et une narration adaptée.

Scénario : l'Antidote

Un jeu de rôle n'est rien sans une bonne histoire. L'Antidote est un scénario d'introduction qui devrait vous permettre de passer en revue quelques unes des grandes lignes de la Geste des Rois-Dieux et de vous familiariser avec le système de jeu. L'histoire en est simple et conviendra probablement à un groupe de personnages et de joueurs peu expérimentés.

Un soir à la taverne

Marko est un Fouineur que les personnages apprécient et connaissent depuis longtemps. Un beau jour, il revient d'une exploration dans les étages inférieurs et invite ses amis dans une taverne de l'étage des Rencontres. Au cours de la soirée, il révèle avoir mis la main sur quelque chose de très spécial, une relique des Ancêtres. Il s'agit d'une gourde faite d'un métal poli, portant à peine la marque des années. Selon lui, elle contient un liquide merveilleux qui enflamme le palais mieux que le vin de champignon que l'on sert dans la Pointe. Il est vrai que la chose a bonne odeur et – si les personnages s'y risquent – plutôt bon goût. Essayez de ne pas mettre vos joueurs sur la défensive d'entrée de jeu. Précisez que la gourde est déjà presque vide, que Marko se porte bien et placez sa proposition de partager son contenu dans le cadre d'une conversation normale bien qu'enthousiaste. Le lendemain matin, les personnages qui en auront bu se réveilleront avec une belle gueule de bois. Un petit garçon viendra chercher celui des personnages qui connaît le mieux le Fouineur : Marko est très malade, révèle le bambin, et demande à le voir.

Une étrange maladie

Marko est alité lorsqu'arrivent les personnages. Ce n'est plus le fringant explorateur de la veille, mais un homme vidé qui a visiblement passé la nuit à suer et à se vider par tous les orifices. Il indique à ses amis qu'il a probablement été empoisonné par le contenu de la gourde. Pourtant, c'est plus fort que lui : il en veut encore ! Il faut selon lui combattre le mal par le mal. Dans son état, il ne peut retourner « en bas » mais il indique à ses amis le chemin pour rejoindre un étage situé juste en dessous des Mines. « C'est sans danger », assure-t-il. Une chose est sûre, Marko ne va pas bien et chaque heure qui passe semble

l'épuiser un peu plus. Les personnages disposant du talent de Médecin n'y voient que du feu et s'ils font appel à des gens mieux informés, la réponse sera la même : le mal est inconnu mais il semble en effet s'agir d'un empoisonnement. Si les personnages ne font rien, un membre de l'administration du Roi-Dieu viendra les trouver après avoir étudié le cas du Fouineur. Celui-ci refuse de dévoiler sa cachette à quelqu'un d'autre. Seuls ses amis ont sa confiance. L'administration est prête à leur offrir des bons s'ils acceptent de se rendre là-bas. Ils seront accompagnés, s'ils en font la demande, par un des meilleurs Guerriers de la communauté, Avok. Ce qui peut décider les personnages, c'est qu'ils commenceront – s'ils ont eux-mêmes goûté au breuvage, la veille – à ressentir un étrange malaise. Ce n'est actuellement qu'une légère indisposition, comme un vilain goût au fond de la bouche... Mais cela risque d'empirer.

Descente vers les Mines

Étalez ce passage d'autant de descriptions qu'il vous plaira. Si vos personnages ne sont pas habitués aux niveaux habités les moins élevés de la Pointe, il serait bon de leur en dresser un bref descriptif. Sinon, menez-les directement vers les Mines.

Un passage obscur

Si l'un des personnages est lui aussi un Fouineur, il connaît bien les Mines : des couloirs, des salles et des chambres vides ou encombrées de gravats qui ont déjà fait l'objet de fouilles approfondies mais qui sont encore patrouillées par des Guerriers afin de s'assurer qu'aucune menace n'y subsiste. Le décor est inquiétant, mais ce n'est rien par rapport aux étages inférieurs ! En suivant les indications de Marko, ils finiront par arriver dans une zone très sombre des Mines et à un passage creusé à même la pierre, probablement suite à un éboulement. Au bout de ce tunnel, une étroite cheminée descend dans l'obscurité. Munis de torches (quelques unes traînent non loin, laissées par Marko pour ses prochaines expéditions), les personnages peuvent entamer leur descente. Des tests en HABILITE avec ou sans les talents Agile ou Adroit seront nécessaires sur base d'une difficulté moyenne. Une chute peut être plus ou moins grave en fonction de vos dispositions (1D6 à 2D6 points de dégâts).

Promenade en terrain hostile

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

Agrémentez la visite de cet étage comme bon vous semble. Ne lésinez pas sur les ambiances pesantes, les jeux de lumière (l'éclairage fonctionne par endroits, jetant une clarté rougeâtre sur des tunnels remplis de décombres, de vermine et de tuyaux sifflants...) et les fausses alertes. Quelques idées en vrac : un câble électrique crépite en s'agitant mollement du plafond d'un couloir qu'il faut traverser. Il faudra l'éviter ou prendre une vilaine décharge. De l'eau ruisselle le long d'un ancien escalier de service, rendant les marches glissantes. Un bruit strident se fera entendre d'un couloir latéral et se répétera. Les personnages ont activé une ancienne alarme. Il suffit de trouver le boîtier qui émet le sifflement et de le détruire ou de le déconnecter. Une porte à fermeture automatique ne cesse de s'ouvrir et de se fermer, claquant dans un boucan de tous les diables. Il faudra réussir à la maintenir ouverte assez longtemps pour passer. Un Fouineur curieux prend les personnages en filature, espérant qu'ils le mènent à une découverte intéressante. Les personnages atteindront une galerie vitrée sur un côté qui longe la paroi de la Pointe. D'étranges créatures ailées tenteront de briser les fenêtres en se lançant à toute vitesse sur les carreaux, mais ceux-ci tiendront bon (à moins que vous n'en décidiez autrement, bien entendu)... Inspirez-vous de ces quelques idées mais surtout, laissez-vous aller à en imaginer d'autres. N'oubliez pas que ceux qui ont bu à la gourde de Marko peuvent se sentir de plus en plus mal si vous le souhaitez. Allez jusqu'à leur imposer un malus d'un point dans toutes les caractéristiques mais n'allez pas au-delà.

L'attaque de l'araignée

Les personnages arriveront dans une salle très froide : un trou dans la paroi est à l'origine de cette baisse de température. Une brise vivifiante soulève la poussière par endroits, ainsi que d'étranges voiles nacrés : des toiles d'araignée ! La bête a trouvé cet endroit pour pondre et n'apprécie pas la visite des intrus. Le combat aura lieu si les personnages ne rebrousse pas chemin assez vite !

Araignée

FOR 4	HAB 4	INT 1
END 3	PER 3	CHA 1
Talents : Agile, Rapide		
Dégâts : +2		

Les personnages peuvent fouiller la salle avant de la quitter : ils trouveront des œufs d'araignée. Si vous

êtes cléments, ils peuvent les transporter et les confier à un cuisinier au retour, cela fait de l'excellent ragoût. Si vous êtes cruel, les œufs peuvent éclore avant qu'ils ne soient rentrés et lâcher sur eux une vingtaine de petites araignées en colère.

La réserve de Marko

Les personnages arriveront enfin dans une salle fermée par une porte : elle correspond à la description donnée par le Fouineur. C'est la réserve de Marko. Les objets qu'il trouve lors de ses explorations ne remontent pas tous avec lui apparemment. Il les cache là le temps qu'il en comprenne l'utilité ou qu'il en évalue la valeur afin de ne pas se faire léser par les agents de l'administration avec lesquels il traite d'habitude. Une gourde comparable à celle qu'utilisait Marko est posée sur un coffre métallique. C'est apparemment une ancienne cantine du temps jadis, comme en utilisaient les soldats, mais les personnages n'ont bien entendu aucune idée de ce dont il s'agit. Elle est fermée par un cadenas qu'il faudra défoncer (ou deviner la combinaison : 5546. Marko avait pris le temps d'essayer des tas de combinaisons pour l'ouvrir et avait réussi). A l'intérieur, plusieurs flacons contiennent le même liquide que celui qui a rendu le Fouineur malade mais les personnages trouveront aussi un liquide d'une autre nature, à l'odeur sucrée mais apparemment non alcoolisé. Ce liquide est en réalité un antidote puissant. Les personnages malades qui en boiront se sentiront tout de suite mieux. Il y en a l'équivalent de trois gourdes. Vous pouvez à votre convenance placer des objets étranges dans la cache : de vieilles armes, des appareils électriques comme des lampes-torches à batterie atomique, des tablettes graphiques où défilent des photos d'un autre âge, etc.

Retour vers le sommet

Si les personnages ont préféré fuir l'araignée à l'aller, faites qu'ils ne l'évitent plus au retour. La bête les cherche et va les trouver. Sinon, épargnez-les jusqu'à ce qu'ils reviennent dans les étages habités de la Pointe. Là, ils se rendront sans doute chez Marko pour lui administrer l'antidote (ou s'ils ne savent pas encore de quoi il s'agit, mieux vaut remettre l'ensemble à un agent de l'administration qui comprendra saura bien quoi faire). Marko sera rapidement remis sur pied. En fait, il souffrait tout bonnement d'une remarquable cuite suite à une trop grande absorption d'alcool fermenté. Il faut dire que personne ne sait combien de siècles ces flacons sont

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

restés scellés... Grâce à l'antidote, toutefois, en boire un peu de temps en temps ne devrait pas faire trop de mal. L'antidote ne pourra cependant pas être reproduit, mais cela peut faire l'objet d'une nouvelle quête pour les personnages – ou en tout cas pour Marko. L'administration remerciera les héros si c'est un de ses agents qui leur avait confié la mission en leur octroyant des bons leur permettant d'acheter boissons et nourriture pour plusieurs semaines. Loué soit le Roi-Dieu !

Table des matières

Note d'intention	1
Introduction	1
1	Qu'est-ce que le jeu de rôle ?
2	Le système de simulation
Bref aperçu de la Zone	2
2	Qu'appelle-t-on la Zone ?
3	Le monde des Ancêtres
3	Les Tours
5	Les Passerelles
6	Faune et flore
6	Les monstres dans la Geste des Rois-Dieux
6	Les Rois-Dieux
7	Une lignée des Rois-Dieux ?
7	Les castes
8	Le système économique
8	Les contrôle des naissances
8	Le culte des Ancêtres
9	La Geste des Rois-Dieux
9	La Geste et vos scénarios
10	Une journée au sein de la Pointe
10	Les dangers de la vie dans une Tour
Création des personnages	11
11	Etat civil
11	Caractéristiques
11	Caste
12	Talents
13	Points de Blessure
Système de jeu	14
14	Les tests
14	La difficulté
Les combats	14
14	L'initiative
15	L'attaque
15	La défense
15	Les dégâts
15	Les blessures
15	Les soins

D'autres règles	15
Scénario : l'Antidote	16
16	Un soir à la taverne
16	Une étrange maladie
16	Descente vers les Mines
16	Un passage obscur
16	Promenade en terrain hostile
17	L'attaque de l'araignée
17	La réserve de Marko
17	Retour vers le sommet
Table des matières	18
Feuilles de perso	19

Far behind in the distance

Lie the fires of Doom

There's a voice deep inside me

The Tower knows who you are

*« Seize The Day », Touched By The Crimson King,
Demons & Wizards*

La Geste des Rois-Dieux – Démiurges 2011

La Geste des Rois-Dieux	
Feuille de Personnage	
Nom	
Age	
Sexe	
Caste	
Description	
Caractéristiques	FORCE : ENDURANCE : HABILETE : PERCEPTION : INTELLECT : CHARISME :
Talents	
Points de Blessure	PLEINE FORME : OOOOO
	LEG. BLESSE : OOOOO
	BLESSE : OOOOO
	GRAV. BLESSE : OOOOO
Equipement et notes.	

La Geste des Rois-Dieux	
Feuille de Personnage	
Nom	
Age	
Sexe	
Caste	
Description	
Caractéristiques	FORCE : ENDURANCE : HABILETE : PERCEPTION : INTELLECT : CHARISME :
Talents	
Points de Blessure	PLEINE FORME : OOOOO
	LEG. BLESSE : OOOOO
	BLESSE : OOOOO
	GRAV. BLESSE : OOOOO
Equipement et notes.	