

Les Aventures d'Alef-Thau

JODOROWSKY

ARNO

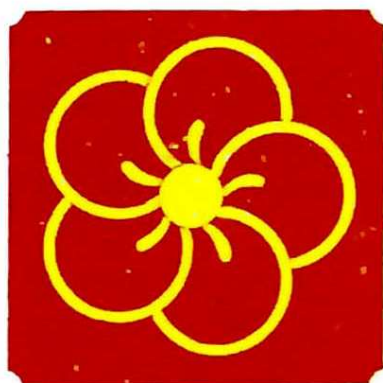
LA FLEUR DE L'ASIAMAR

UNE INITIATION
AU JEU DE ROLE
DANS LE MONDE D'ALEF THAU
PAR
PIERRE ROSENTHAL



UNE INITIATION AU JEU DE ROLE DANS LE MONDE D'ALEF THAU

Pour quatre joueurs.
Nécessite seulement un dé à six faces



**Personnages créés par Jodorowsky et Arno.
Scénario conçu par Jodorowsky et Rosenthal.
Règles créées par Rosenthal.
Illustrations originales par Arno.**

Ce mini livre ne saurait être vendu.
Il est offert avec l'album « le Roi Borgne » d'Arno et Jodorowsky.

Les Aventures d'Alef-Thau

JODOROWSKY

ARNO

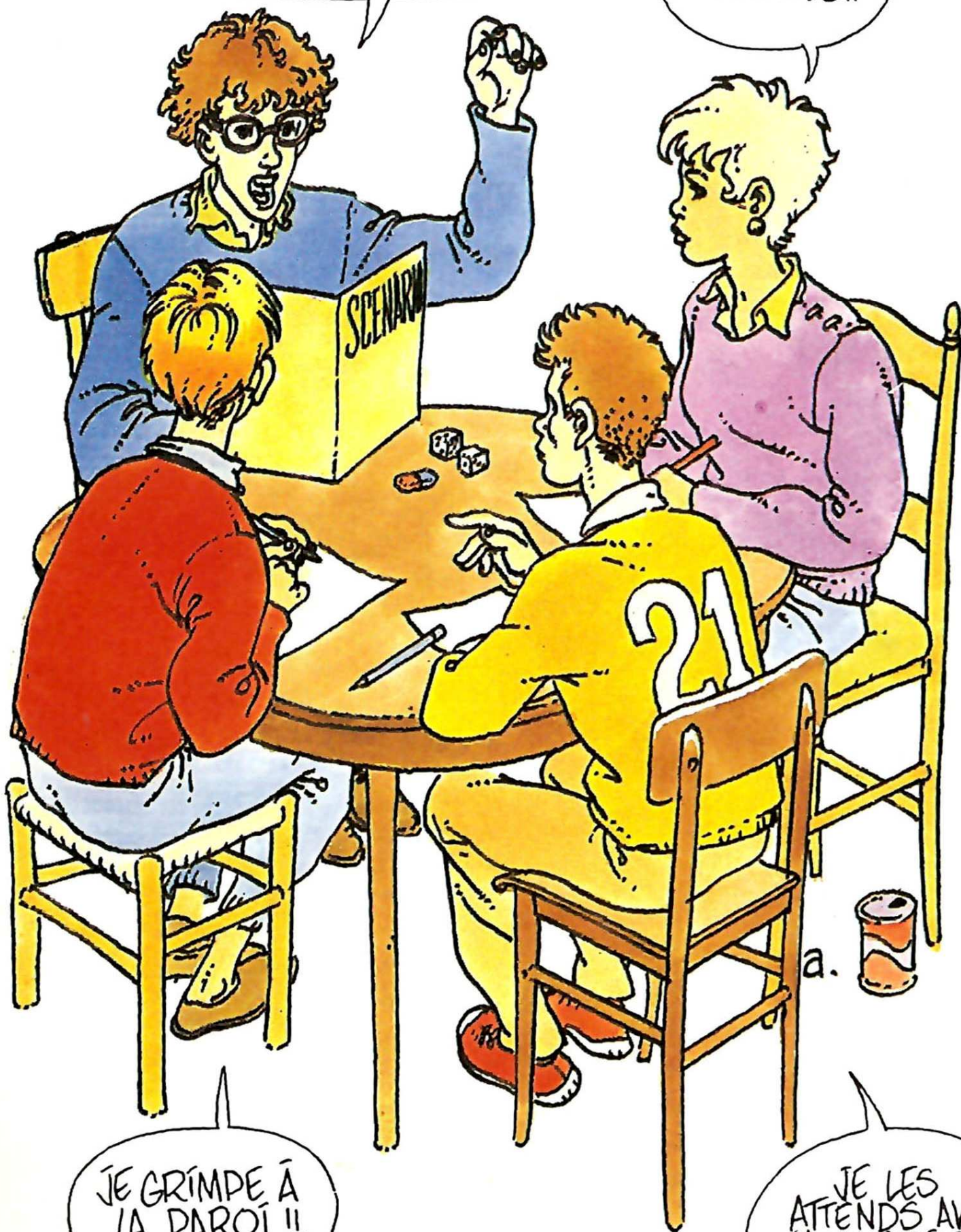
LA FLEUR DE L'ASIAMAR

**UNE INITIATION
AU JEU DE ROLE
DANS LE MONDE D'ALEF THAU
PAR
PIERRE ROSENTHAL**

LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS

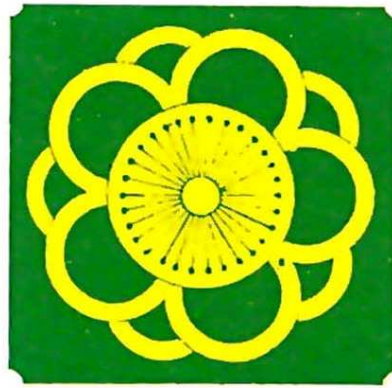
LE MONSTRE FONCE
SUR VOUS... QU'EST-CE
QUE VOUS FAITES ?

MOI JE
M'ENVOLE..



JE GRIMPE À
LA PAROI !!

JE LES
ATTENDS AVEC
MON EPÉE !!
PASSE-MOI
LE DÉ !!



RÈGLES DU JEU

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

C'est un jeu qui se déroule essentiellement par dialogue et dont le but est d'interpréter des personnages en train de vivre une aventure.

Il fait intervenir deux types de participants. D'une part le Meneur de Jeu, qui est l'animateur et l'arbitre de la partie.

D'autre part, ceux que nous appellerons dorénavant les joueurs, qui vont, par le biais de leurs personnages, agir sur le scénario de l'aventure.

Un bon parallèle est celui d'une pièce de théâtre où le metteur en scène ne donne les indications à ses acteurs qu'au fur et à mesure de leur jeu, et suivant les situations que cette improvisation crée. Pourtant, il possède une trame générale écrite qui lui en facilite la direction. Ainsi, contrairement aux jeux classiques, il n'y a pas de pions, d'argent, de plateau de jeu, de vainqueur ou de perdant.

PRÉPARATION

LES PARTICIPANTS

☐ Meneur de jeu

Il faut obligatoirement un Meneur de jeu pour assurer une partie.

Il assume alors les fonctions suivantes :

— Premièrement, il est l'arbitre. En cas de contestation, de litige, il est seul juge et c'est sa décision finale qui entre en compte. Il doit connaître les règles.

— Deuxièmement, il est animateur. C'est-à-dire qu'il décrit les situations aux autres joueurs au fur et à mesure de leur progression. Il suit pour cela les indications du scénario, qu'il est le seul à avoir lu. Un Meneur doit savoir rendre vivantes les descriptions pour l'intérêt de la partie.

— Troisièmement, il est aussi acteur. C'est lui qui fait vivre et agir tous les personnages principaux et secondaires, protagonistes de l'aventure, qui ne sont pas incarnés par les joueurs.

☐ Joueurs

Chacun des joueurs va incarner l'un des personnages proposés pour cette aventure. Il devra faire vivre ce personnage comme s'il s'agissait de lui-même, sur le

monde mystérieux de Mu-Dhara. Les personnages sont décrits sur des fiches détachables. Chaque joueur devra rajouter quelques informations personnelles avant de commencer.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

Vous n'avez besoin que d'un dé ordinaire, à 6 faces. Il est néanmoins préférable de vous munir chacun d'un crayon et d'une gomme. Le Meneur de Jeu disposera d'une ou deux grandes feuilles de papier pour dessiner des plans.

CRÉER UN PERSONNAGE

Comme dans une pièce de théâtre, on ne joue pas son propre rôle, on le choisit ou il est imposé, mais il a surtout des caractéristiques particulières. Dans un jeu de rôle, le personnage se crée avec le hasard et le choix.

Nos personnages pour le jeu Alef-Thau seront assemblés à partir de trois caractéristiques :

- le Corps, qui sert à résoudre toutes les situations physiques ;
- le Cœur, dont dépendent les sentiments ;
- l'Esprit, qui gouverne la réflexion.

Dans ce Jeu, nous vous proposons trois personnages dont les caractéristiques sont bien définies. À côté de chaque caractéristique, vous remarquerez un chiffre qui correspond à leur valeur. 1 veut dire faible, 2 est moyen, 3 est fort.

Jetons maintenant un coup d'œil à nos trois aventuriers. Il y a un Voulf, qui se nomme Gargûl. Il a 3 en Corps, 2 en Cœur, 1 en Esprit.

Le deuxième personnage est un Louroulou, dénommé Quer. Il a 2 en Corps, 3 en Cœur et 1 en Esprit.

Le dernier est une Fée. Son nom est l'anne. Elle possède un Corps de 1, un Cœur de 1 et un Esprit de 3.

☐ Talents spéciaux

De plus, chaque race a des capacités bien particulières. Le Voulf a de grandes dents. Il peut s'en servir comme arme tranchante. Son odorat est très développé : s'il fait moins de 4 sur 6, il réussit ainsi à suivre une piste.

Le Louroulou est petit et il peut grimper sur des parois raides. S'il fait moins de 4 sur 6, il peut, une fois par jour, se lier d'amitié avec un animal.

La Fée est petite et possède des ailes qui lui permettent de voler. Une fois par jour, en faisant moins de 4 sur 6, elle peut invoquer un vent magique.

DOMAINES

Ces personnages vont ensuite avoir trois façons différentes d'utiliser leurs caractéristiques en cours de jeu. Ce sont la Perception, l'Action et la Résistance. C'est par ces domaines que se concrétisent toutes les actions entreprises grâce aux caractéristiques. Leurs valeurs varient entre 0 et 3.

0 est très faible, 1 faible, 2 moyen, 3 fort. Vous disposez de 5 points que vous placerez comme vous l'entendez entre les trois domaines. 3 est le maximum pour chacun des domaines. Vous trouverez un exemple d'utilisation au paragraphe Règle 1 et le tableau principal vous présente le résumé des diverses combinaisons entre caractéristiques et domaines.

Exemple : Philippe choisit de jouer avec le personnage de Gargûl. Il a 3 en Corps, 2 en Cœur et 1 en Esprit. Philippe a 5 points à répartir entre Action, Perception et **Survie**. Il choisit de mettre 2 en Action, 1 en Perception et 2 en Résistance.

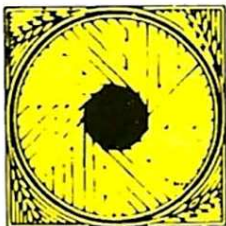
COMMENT UTILISER LES RÈGLES ?

Vous n'utiliserez ces règles que si la situation le commande. Dans tous les cas où la réussite ou l'échec ne font aucun doute, utilisez votre bon sens. Marcher réussit toujours et franchir un précipice large de trente mètres d'un saut sans élan rate toujours !

RÈGLE 1 DE BASE

Chacune des actions qui posent un problème sera résolue par cette règle. Déterminez d'abord la caractéristique qui entre en jeu, suivant que l'on utilise le corps, les sentiments (Cœur) ou la raison (Esprit). Puis déterminez de quelle façon cette caractéristique est utilisée. Pour l'Action, la connaissance (Perception) ou la Résistance.

Le résumé des possibilités est donné sur le Tableau Principal :

	 CORPS	 CŒUR	 ESPRIT
 PERCEPTION	utiliser les 5 sens	connaître les sentiments, psychologie	percevoir les raisons, intuition
 ACTION	actions physiques	convaincre les gens avec le cœur	persuader par la raison, intelligence
 RÉSISTANCE	résistance aux coups et maladies	résistance aux émotions, foi	résistance à l'hypnotisme, à la folie

résultat qui varie entre 1 et 6. Pour que l'action entreprise réussisse, il faut que le lancer du dé soit strictement inférieur au chiffre calculé.

Exemple : À un moment de la partie, le Meneur de Jeu vous décrit une grosse bête énorme, aux crocs monstrueux, Gargûl dit qu'il veut se battre. Mais Quer le Louroulou essaye de savoir si l'animal n'est pas un ami. On prendra donc la caractéristique des Sentiments qui est le Cœur et celle de la Perception, où Quer s'est mis 1 point. On additionne les deux, ce qui donne $3 + 1 = 4$. On lance le dé. Si le nombre obtenu est inférieur strictement à 4 (donc 1, 2 ou 3), l'essai est réussi : Quer sait que l'animal est agressif uniquement parce qu'il a mal. Si Gargûl avait attaqué, le résultat de sa tentative aurait été déterminé par Corps + Action.

RÈGLE OPTIONNELLE

Dans certains cas, vous voudrez faire la différence entre deux actions. L'une facile, l'autre difficile. Pour ceci vous allez employer la table dite de Difficulté, en plus de la Règle 1 décrite ci-dessus.

☐ Table de Difficulté

Difficulté	Ajustement
Très difficile	+ 4
Difficile	+ 2
Normal	0
Facile	- 2
Très facile	- 4

Avant de lancer le dé, le Meneur de Jeu décide de la difficulté de l'action entreprise. Avec la table il obtient un nombre, que l'on rajoutera au lancer de dé.

Exemple : Olivier joue le personnage de Louroulou et essaye d'ouvrir une porte en la crochétant. Le Meneur de Jeu estime que l'opération est difficile. À difficile correspond un chiffre de 2. Comme Olivier tire 1 avec le dé, le nombre réellement obtenu est de 3 (1 + 2).

QUI LANCE LE DÉ ?

En général, c'est le joueur qui lance le dé lorsque son personnage fait une action et le Meneur de Jeu le lance pour les personnages secondaires. Par contre, le Meneur de Jeu lancera le dé à la place du joueur quand le résultat ne doit pas être connu par lui directement.

Exemple : Philippe fait jouer Gargûl. Il demande s'il voit quelqu'un de caché dans les fourrés environnants. Effectivement, d'après le scénario, le Meneur sait que quelqu'un est caché ici. Il lance le dé à la place de Philippe. Le résultat indique que le jet de dé est loupé. Le Meneur de Jeu dira donc à Philippe que Gargûl ne voit rien. Mais Philippe ne sait pas s'il a échoué, ou s'il n'y a réellement personne.

COMBAT

BLESSURES, ÉVANOUISSEMENT

Chacun des personnages possède des points de Vie et des points de Souffle. Vous avez au départ un total de

3 points pour ces deux mesures. C'est votre maximum. Les points de Vie sont la mesure de votre vitalité. À 3, vous êtes en grande forme. À 0, vous mourez. Les points de Souffle mesurent votre degré de fatigue. À 3, vous êtes en grande forme. À 0, vous êtes évanoui. Lorsque vous portez un coup à un adversaire, vous lui faites une blessure ou vous l'étourdissez. C'est-à-dire que vous lui retirez soit un point de Vie, soit un point de Souffle. Cette distinction dépend de l'arme utilisée. Pour réussir à porter un coup à son adversaire avec une arme de contact, comme les poings ou une épée, il faut faire un test sur la somme Corps + Action. Pour réussir à atteindre un adversaire avec une arme de jet, comme une lance ou un arc, il faut faire un test sur la somme Corps + Perception. (Il faut effectivement arriver à viser son opposant.) Vous retirerez un point de Vie avec une arme telle que l'épée ou l'arc. Vous retirez un point de Souffle avec les poings ou un gourdin. Il est possible, avec certaines armes de choisir votre catégorie. Vous pouvez décider de frapper avec le plat de l'épée pour assommer votre adversaire. On récupère 1 point de Vie par jour complet de repos. On récupère 1 point de Souffle par heure. On sort de l'évanouissement dès que l'on repasse à au moins 1 point de Souffle. On ne peut en aucun cas dépasser naturellement le maximum de trois points de Vie ou de Souffle.

MESURE DU TEMPS

Le temps dans le monde que vous imaginez n'est pas le même que celui des joueurs (réels). Ainsi, lorsque les personnages (imaginaires) vont d'une ville à l'autre, il

Jeu lui, indiquera simplement, d'après le scénario, que le voyage s'est passé sans encombre. Ou au contraire, il dira: « Le deuxième jour, au soir, vous entendez des hurlements de loups. Que faites-vous? »

Voilà, votre Meneur de Jeu n'a plus qu'à lire le scénario et à vous le faire jouer. N'oubliez pas que vous êtes dans le monde d'Ålef-Thau, qui est un monde magique et symbolique. Si cette aventure vous a plu, il vous suffira d'en inventer de nouvelles, de créer d'autres personnages et de continuer à jouer. Bonne chance.



**Attention : ce scénario ne doit être lu
que par la personne qui sera Meneur de Jeu**

Derniers conseils pratiques

Avant de faire jouer ce scénario, il est préférable que vous l'ayez lu une fois en entier, afin d'être familiarisé avec les lieux, les intrigues et les personnages. Utilisez les images des albums des aventures d'Alef Thau pour illustrer vos descriptions.

Il est indispensable que vous ayez lu et compris les règles, pour pouvoir dire aux joueurs lorsqu'ils doivent jeter les dés, et savoir interpréter les résultats. Cela n'est pas compliqué, et deviendra naturel au bout de quelques fois. Un bon moyen de les assimiler facilement est de lire le scénario en imaginant que l'on est un des personnages joueur et de faire comme si l'on était en train de jouer la partie.

En tant que Meneur de Jeu, vous n'êtes pas là pour contrer les joueurs mais au contraire pour leur faire passer un agréable moment. Si ces derniers ne trouvent pas la solution à une énigme, donnez-leur un petit indice au bout d'un moment, au besoin en demandant un tirage Esprit + Perception. S'ils font preuve d'astuce, comme par exemple vouloir passer sous le mur des oreilles de sable avec une pelle qu'ils auraient pensé à emporter, ne les contrez pas sous le prétexte que cela n'est pas indiqué dans le scénario. Ainsi, jouez avec logique plutôt qu'en suivant aveuglément ce qui est écrit, gardez par contre en mémoire le but et la signification finale de la mission en général.

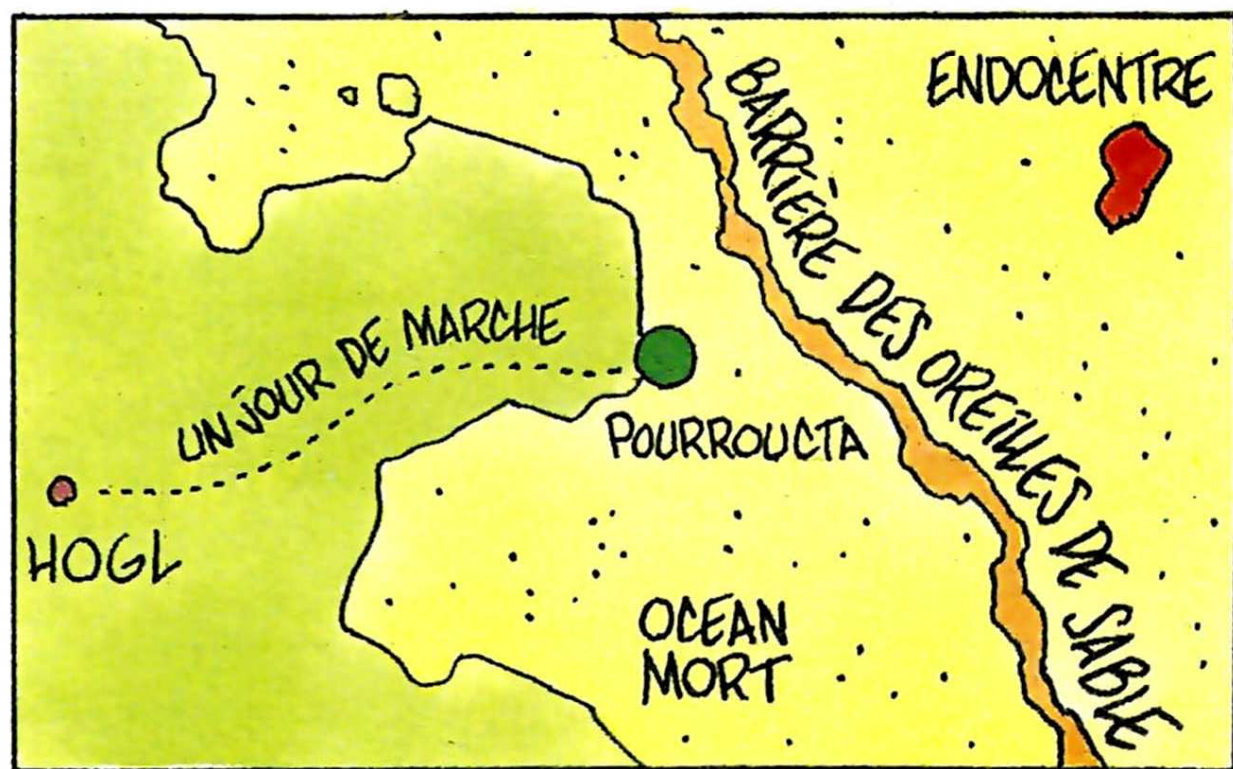
De même, les objets choisis au début n'ont pas forcément d'utilité pour l'aventure mais servent aux joueurs à mieux la vivre en la rendant plus réelle pour eux.

les standards de jeux de rôle, c'est-à-dire d'environ une heure.

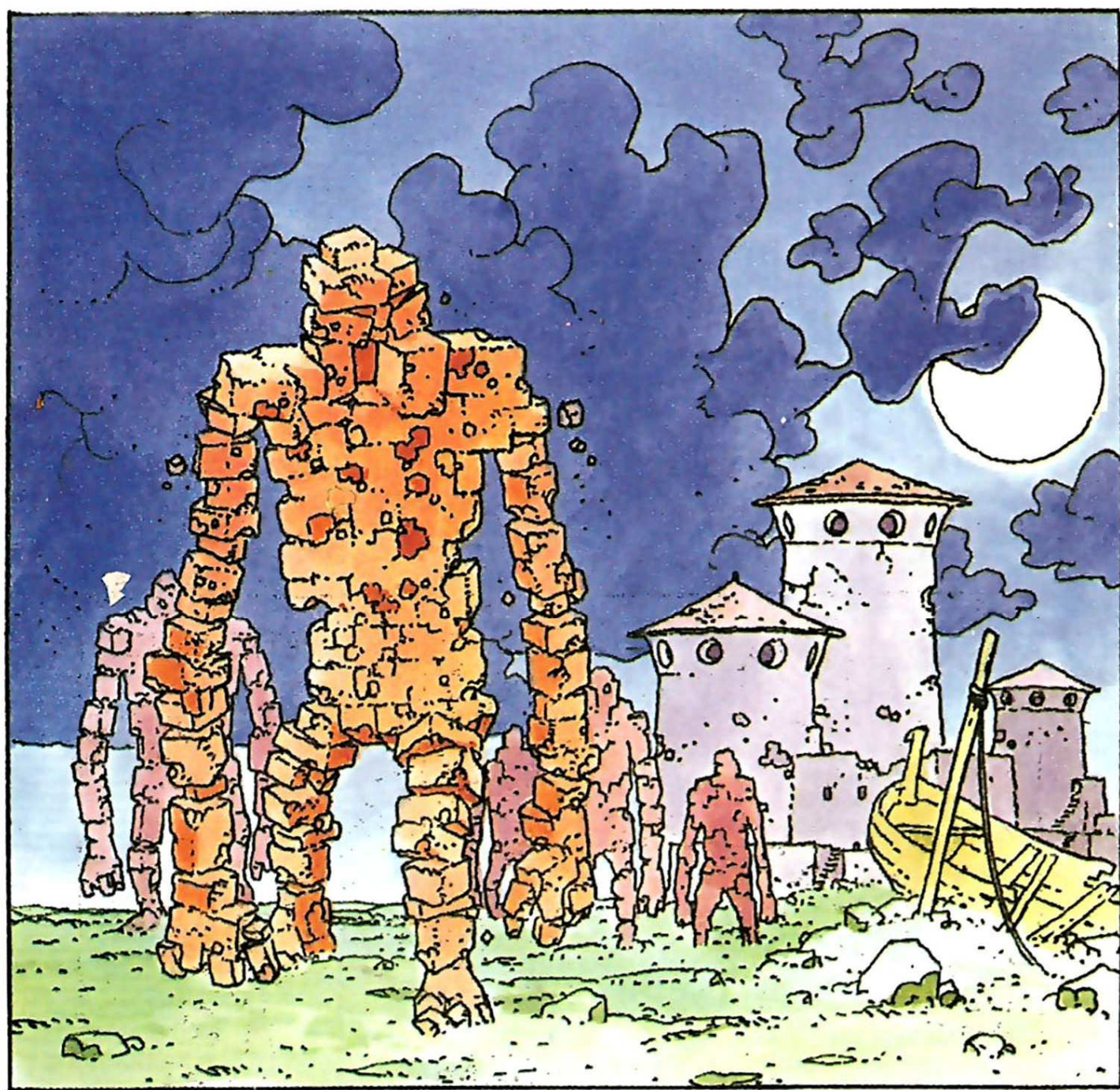
LA FLEUR DE L'ASIAMAR

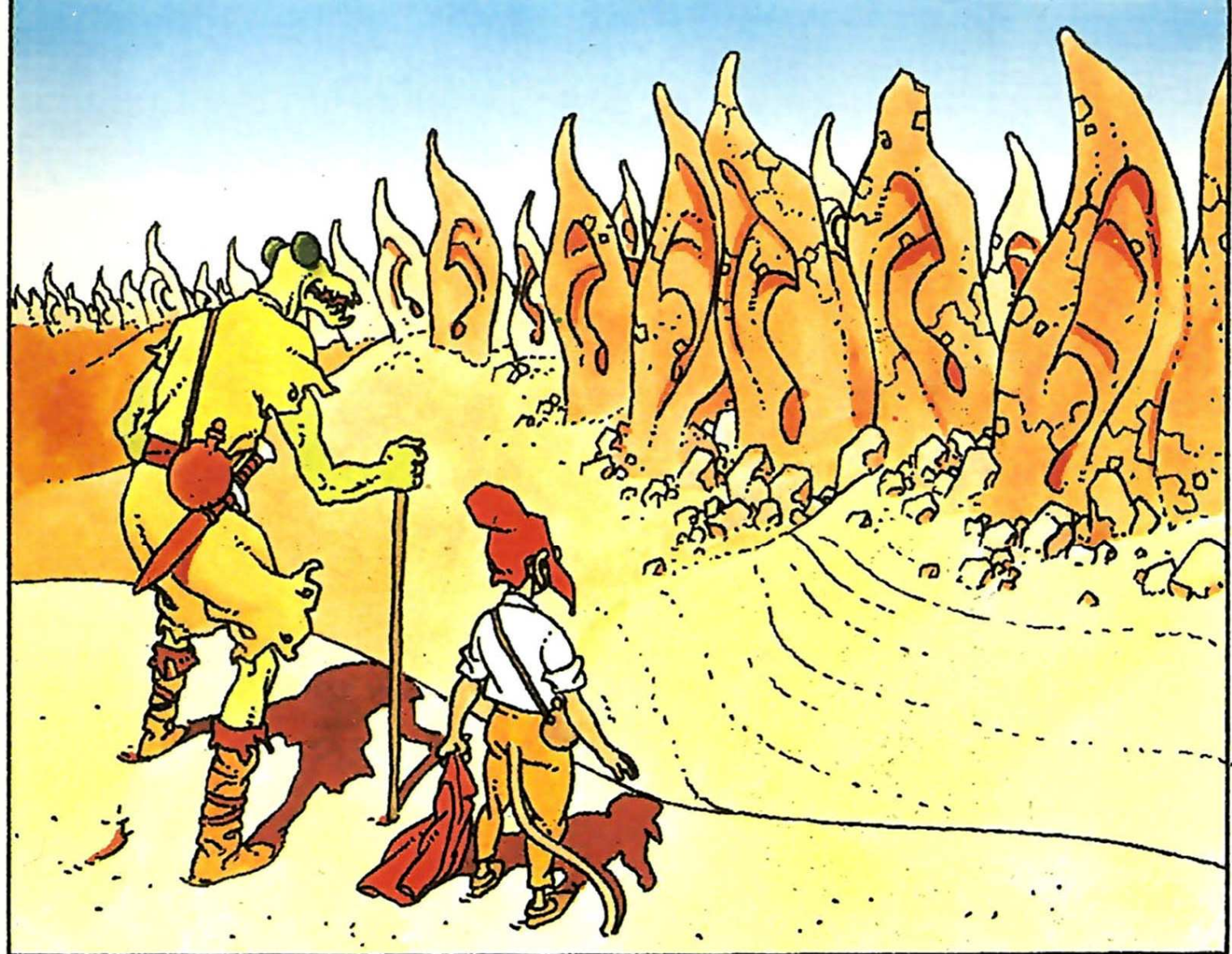
Vous connaissez tous les trois Hogl¹, qui vous fait chercher. Il semblerait, à l'urgence de l'appel, qu'il ait grand besoin de votre aide. Lorsque vous êtes devant lui, il vous expose son problème. Il doit faire un philtre d'amour³ pour Alef-Thau. Pour cela, il a besoin d'une fleur, qui se nomme Asiamar et qui pousse au milieu de l'Océan Mort², dans l'ancien Endocentre². Comme il ne peut se déplacer à cause des préparatifs, vous devrez vous y rendre pour lui ramener la fleur. Il vous donne à chacun une gourde contenant assez d'eau pour cinq jours de marche. Vous avez chacun la possibilité d'emmener un objet au choix comme un bâton, une corde, un briquet ou tout autre objet simple dont vous aurez l'idée.

Vous pouvez décrire aux personnages les environs du désert et l'ancien Port de Pourroucta². Dessinez aux joueurs la carte des environs, mais sans indiquer la barrière des oreilles de sable.



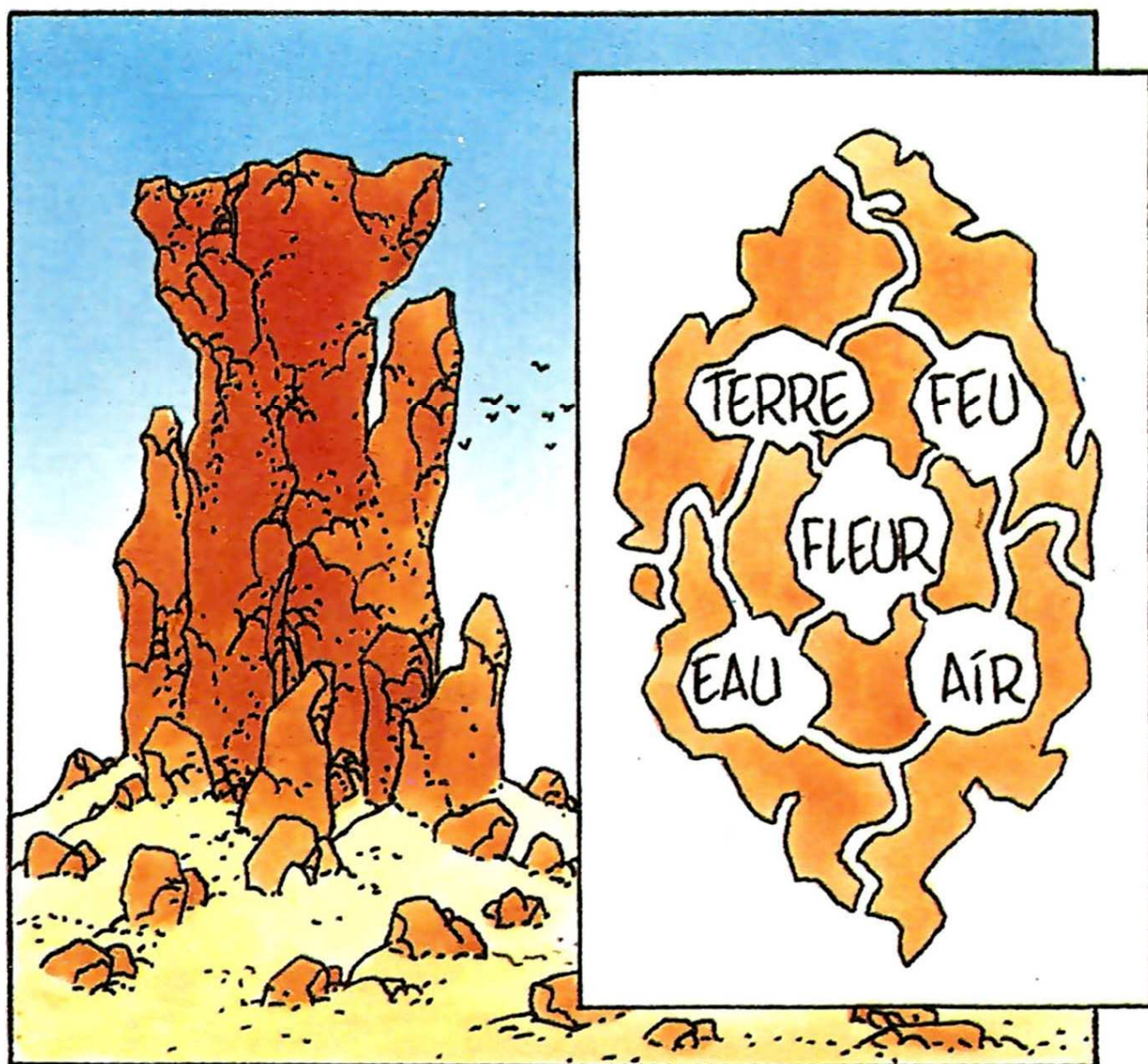
Il a été déserté. Au bout d'une heure de recherche, faites un tirage Perception + Esprit. Ceux qui réussissent sentent que la ville leur est hostile. Elle attend la nuit pour déclencher son attaque. Les maisons se transformeront alors en hommes de pierre, formés par les moellons des habitations. Ils ont 3 en Force et 3 en Action. On ne peut les détruire que pour une nuit. De plus, ils sont huit, mais très lents. Il serait préférable de ne pas s'attarder.





LE DÉSERT

C'était l'Océan Vivant². À mi-chemin, la chaleur est torride. Si les joueurs décident de continuer à marcher au soleil, ceux qui ne réussissent pas un tirage Corps + Résistance perdent un point de Vie. Les aventuriers arrivent alors devant une gigantesque barrière. Elle est composée d'immenses oreilles de sable cristallisées. La matière est dure, et donne en se brisant des éclats cristallins. La barrière est haute de huit mètres, large de six et s'étend à perte de vue. Le Louroulou peut grimper et la Fée voler, mais le Voulf semble bloqué. S'il grimpe, il doit réussir deux fois de suite un tirage Corps + Action, sinon il tombe et perd 2 points de Vie. Il suffit qu'il hurle, pour que les oreilles se brisent en petits fragments de sable.

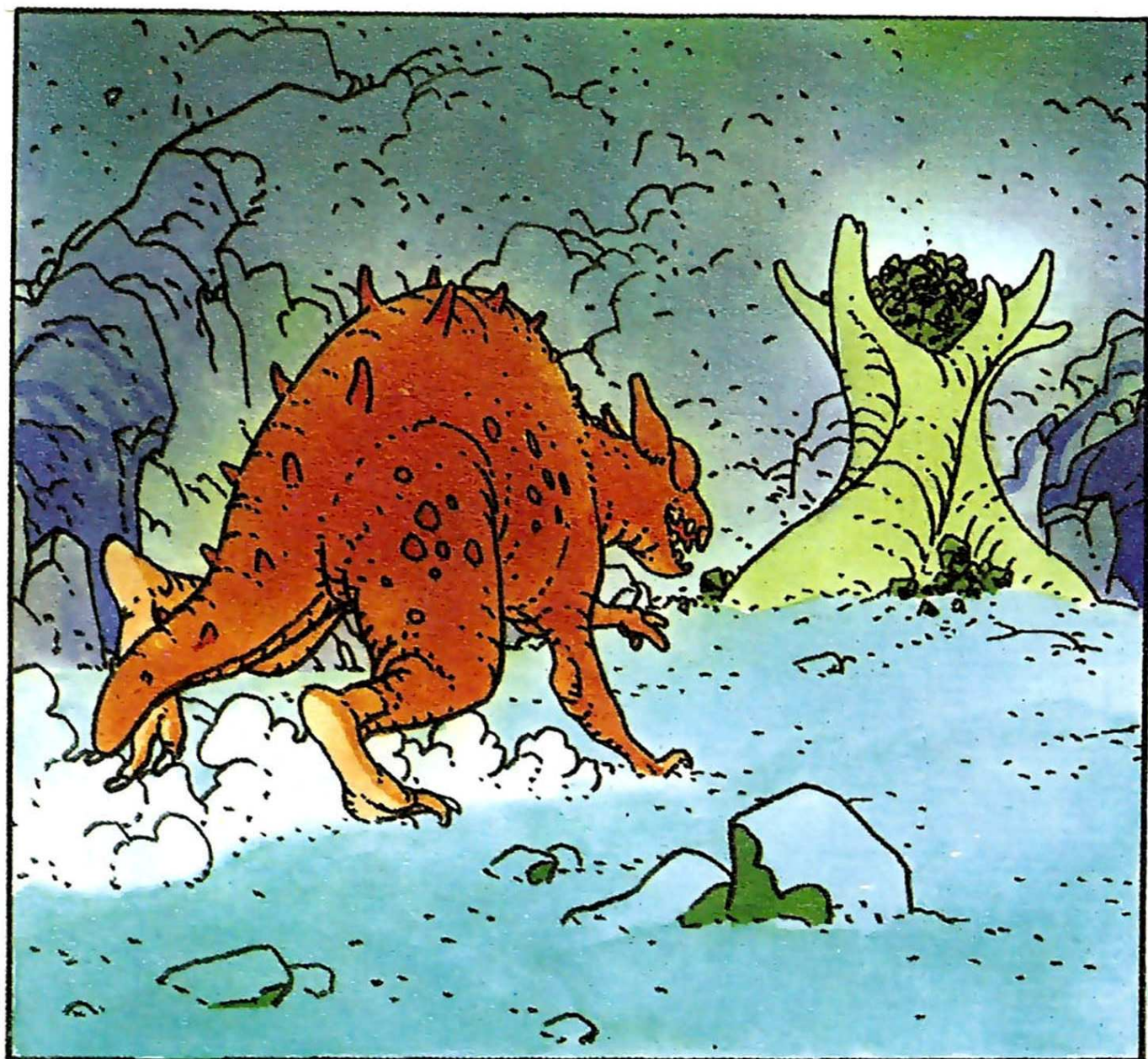


L'ENDOCENTRE

En tournant autour de l'ancienne île de pierre, on trouve quatre entrées. Il y a aussi une ouverture au sommet, mais le Voulf ne pourra pas escalader les parois. Décrivez les lieux aux joueurs mais ne leur montrez pas la carte, ou dessinez-la sur une feuille de papier au fur et à mesure qu'ils avancent. Il y a quatre salles importantes, qui correspondent à chacun des quatre éléments : Eau, Air, Feu et Terre. Elles permettent l'accès aux ruines centrales.

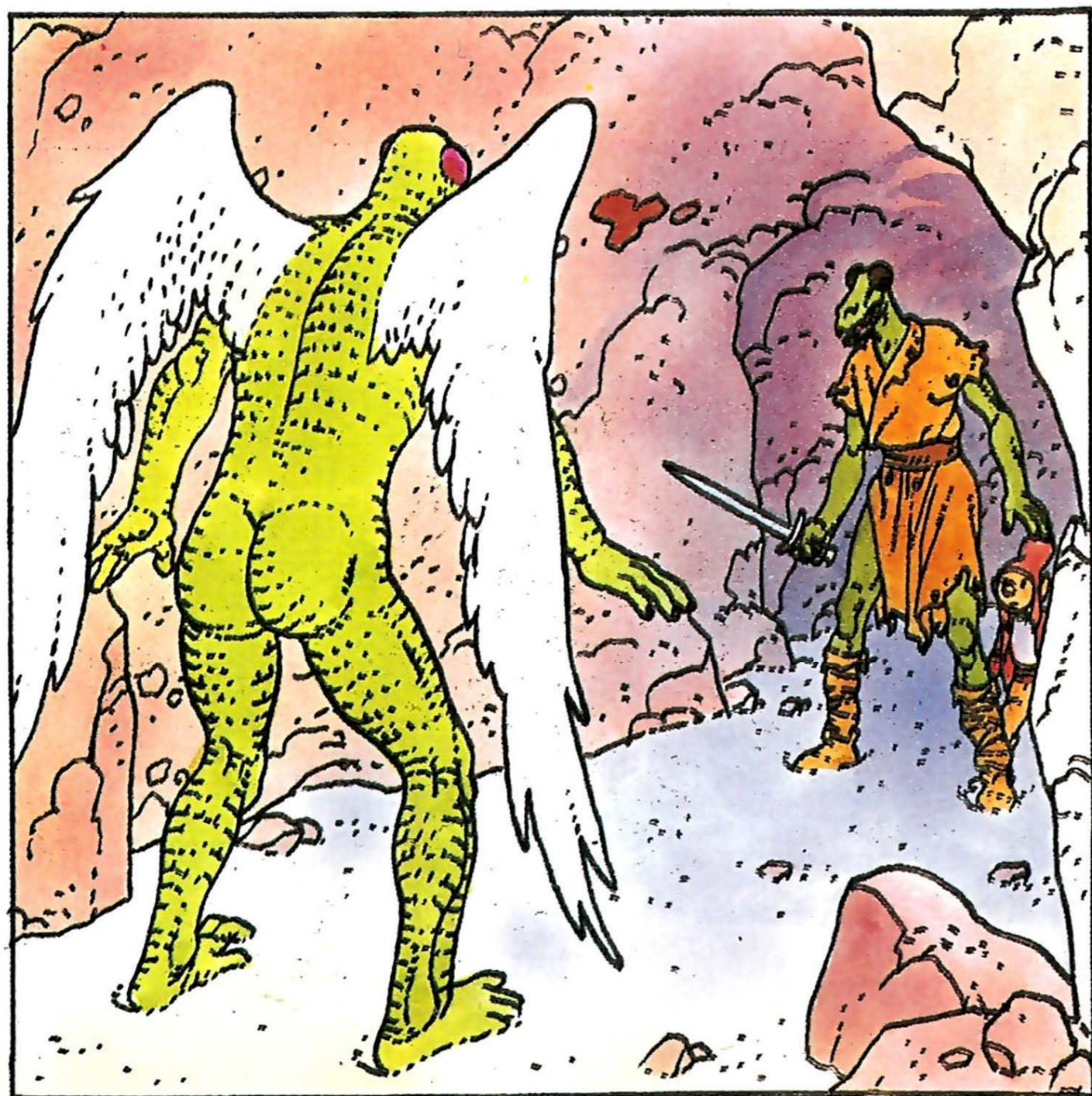
□ La salle de la terre

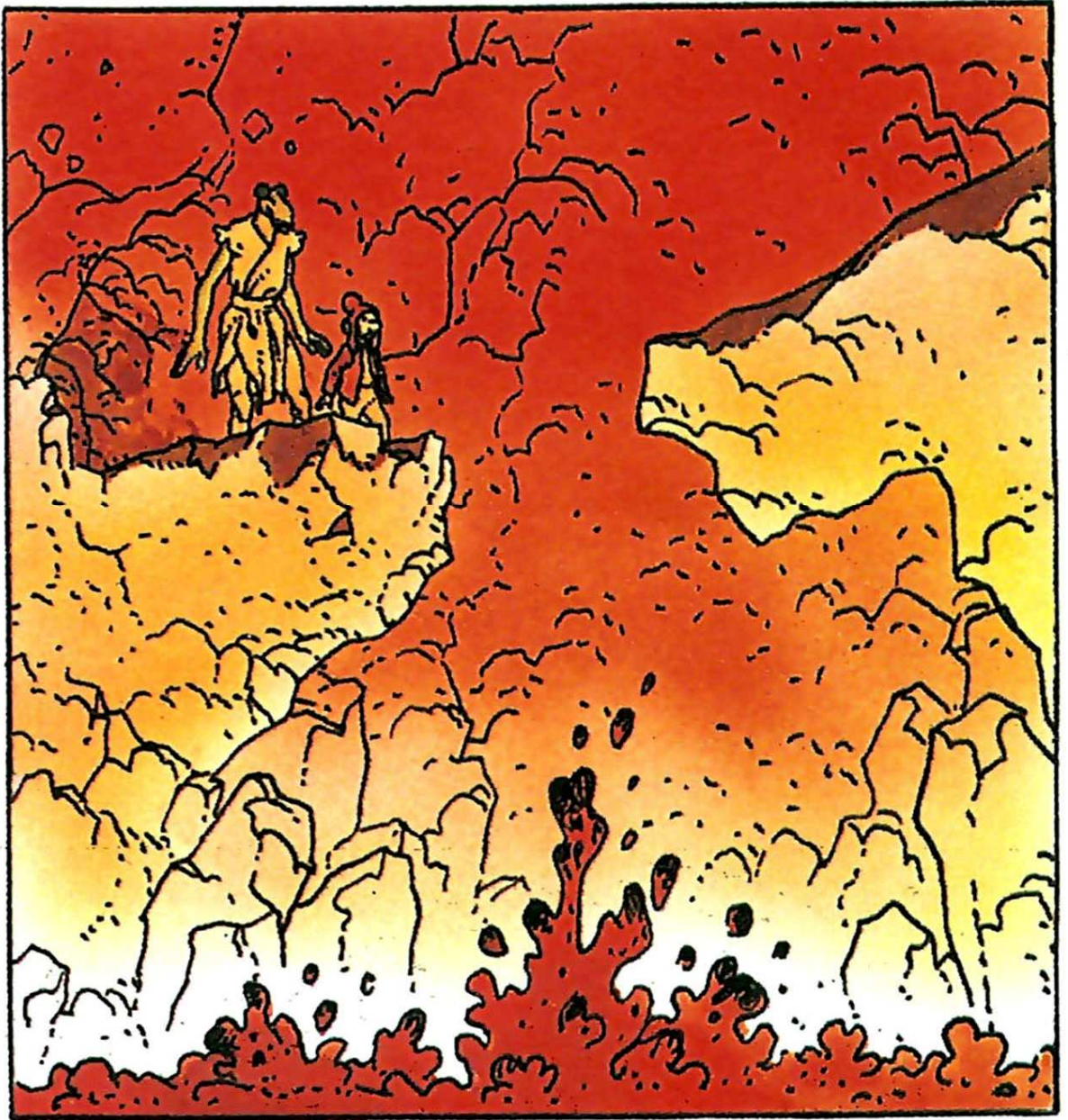
Au centre de cette profonde caverne se trouve un piédestal avec un tas de charbon. Au moment où les aventuriers arrivent à l'entrée, ils dérangent une alaman (voir dessin) qui se précipite vers le piédestal. Elle suit un trajet compliqué et les observe ensuite du couloir qui mène au centre. Il y a des sables mouvants dans la salle et l'alaman les connaît. Pour les éviter et prendre le charbon, il faut suivre les traces de l'alaman, la convaincre de les guider ou se souvenir du chemin qu'elle a emprunté.



□ La salle de l'Eau

Il n'y a plus d'eau, et la caverne est recouverte de poussière. À chacune des entrées est posté un guerrier amphibie volant² très hargneux. Ils ont 3 en Corps, 3 en Action et se battent comme des Voulfs. Ils empêchent le passage à moins que l'on ne leur donne toute l'eau du groupe (qu'ils réclament d'ailleurs). Ils accepteront alors de ramener les aventuriers par la voie des airs lorsqu'ils auront la fleur.

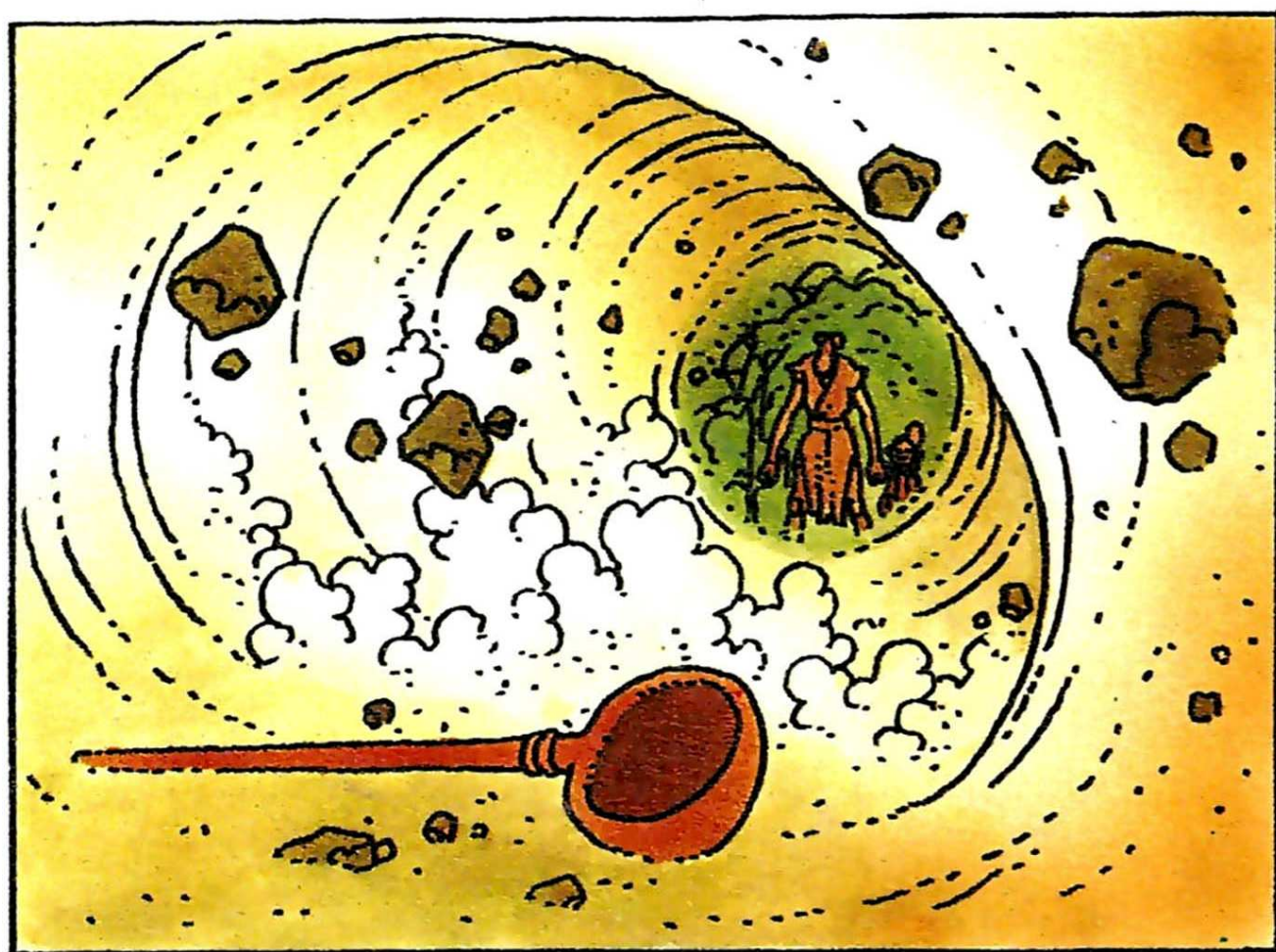


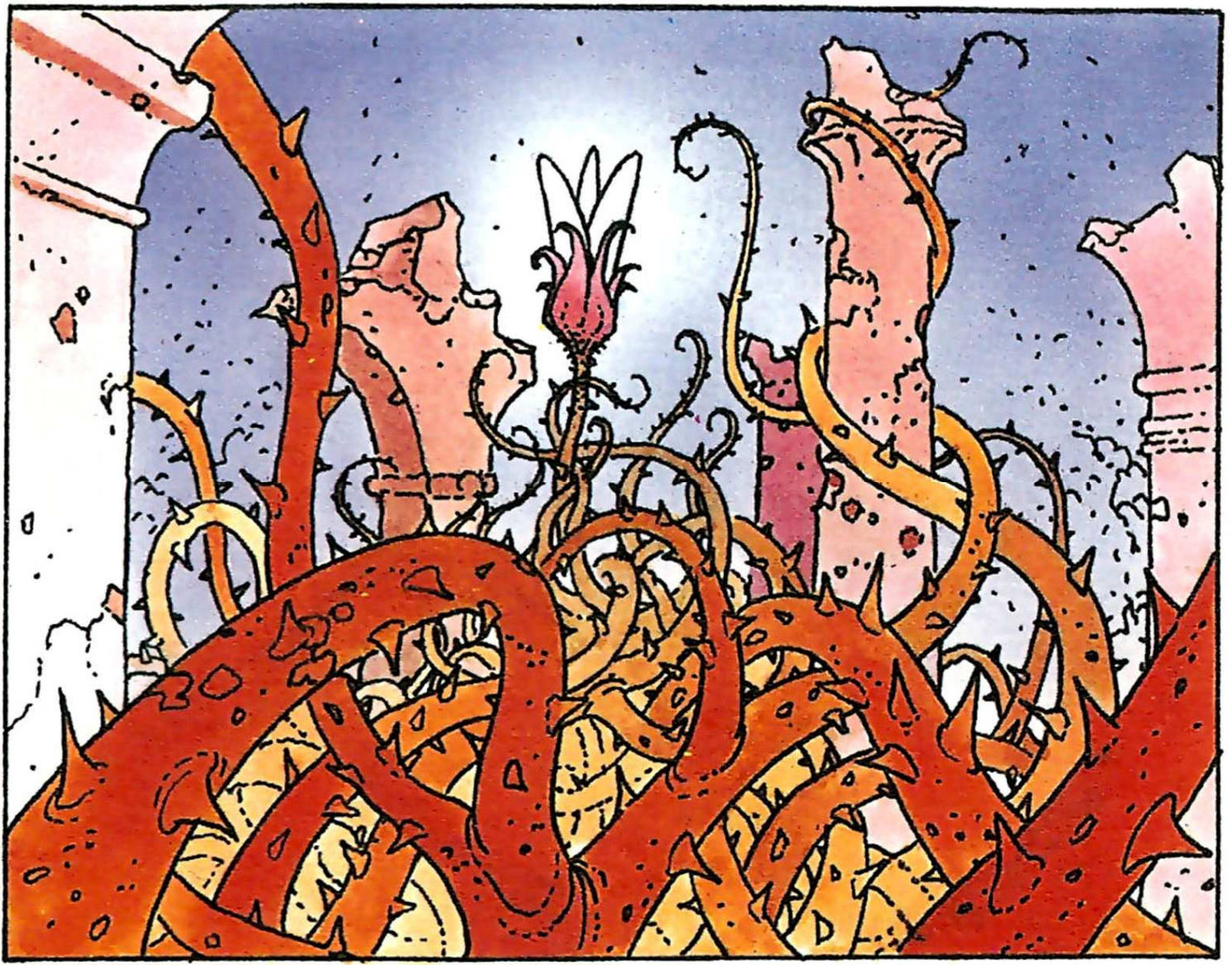


☐ La salle du Feu

C'est une salle remplie de lave, totalement impraticable. Un pont permettait de passer mais il est écroulé. Les personnages qui entrent dans cette salle entendent une voix, qui semble venir de la lave et qui dit : « J'ai faim ». Si on donne du charbon au feu, il donnera en échange un diamant. Bien sûr, il faut utiliser un creuset au bout d'une perche pour récupérer le diamant.

Vous êtes devant un labyrinthe de vents violents. Les murs sont mouvants et entraîneraient jusqu'au plafond les imprudents qui s'y risqueraient. On remarque que des cailloux sont emportés, et sont réduits en fine poussière. Au centre du labyrinthe se trouve une zone calme, contenant une perche au bout de laquelle est attaché un creuset. Le vent souffle une question : « Quand est-ce que mes murs de vents n'existent plus ? » La réponse est : « Quand tes couloirs sont pleins de vents, car alors, il n'y a plus de différence entre murs et couloirs ». La Fée sent alors qu'elle peut produire un ouragan qui remplira les couloirs, sans tirer les dés, et que ce vent sera aussi fort que celui des murs. Ainsi la salle ne sera plus parcourue que par un souffle fort mais peu violent, permettant d'aller chercher le creuset.





☐ La salle de la Fleur

Au milieu des ruines, se trouve un enchevêtrement de ronces puissantes. Les ronces recèlent le bouton de la fleur d'Asiamar, qui selon la légende, ne fleurit qu'une fois tous les mille ans. Les ronces parlent et demandent ce que veulent les aventuriers. S'ils mentionnent Diamante, elles demanderont un diamant pour faire pousser la fleur. Il faut pour fabriquer un diamant mettre le charbon au fond du feu avec la perche et le creuset. En cas d'agression, les ronces s'écartent pour laisser passer les personnages. Mais ce n'est qu'une ruse pour mieux les déchirer.

La fleur pousse aussitôt le diamant donné. Elle est blanche comme la neige, sa tige est rigide avec des

épines et ses pétales sont au nombre de trois. Mais il est impossible de l'arracher. « Je ne serais à vous que si vous me donnez la couleur de l'espoir » dit la fleur. Chaque personnage qui se fait piquer par les ronces perd un peu de fluide vital (ainsi qu'un point de Vie par la même occasion). À chaque fois, un des pétales de la fleur devient vert, puis elle se détache. Il est possible que l'un des personnages, par esprit de sacrifice, donne plus d'une fois du fluide vital. Rappelez aux personnages qui réussiront Perception + Esprit que la source de vie sur Mu-Dhara est le fluide vital¹, un liquide de couleur verte.

Fin de l'aventure

Hogl recevra ces trois envoyés. Il leur expliquera qu'il n'avait pas besoin de la fleur mais de l'amour des personnages. S'ils se sont bien conduits durant l'aventure, Hogl réussira à faire le philtre. S'ils ont été mauvais ou pleins de haine, il ne restera plus à Hogl qu'à envoyer d'autres aventuriers à la recherche d'une autre fleur d'Asiamar (ou d'un autre médium pour le philtre). Expliquez bien aux joueurs que leur but n'était pas matériel, mais bien spirituel. Ils devraient normalement arriver à la Fleur s'ils disent la vérité et s'ils coopèrent. Ceux qui mentent aux ronces ne sauront pas comment continuer leur mission et ceux qui combattent risquent fort de mourir.

Fin de ce scénario

Mais que cela ne vous empêche pas de créer de nouvelles aventures, de nouveaux personnages, en utilisant les règles du début de ce livret. Nous vous souhaitons de parcourir souvent encore, en lecture ou en jeu, le monde d'Alef-Thau.

(1) Voir L'Enfant Tronc.

(2) Voir Le Prince manchot.

(3) Voir le Roi borgne.

armes tranchantes.
Son odorat est très développé : s'il fait moins de 4 sur 6, il réussit ainsi à suivre une piste.



--	--	--

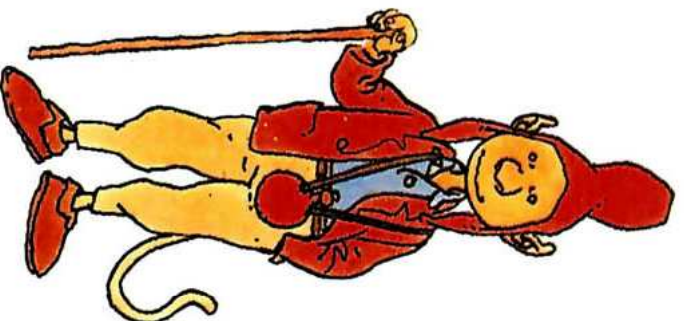
Souffle

--	--	--

 CORPS	 3
 CCEUR	 2
 ESPRIT	 1

QUER

préhensile. Il s'en sert pour grimper à des parois raides. S'il fait moins de 4 sur 6, il peut, une fois par jour, se lier d'amitié avec un animal.



vie

--	--	--

souffle

--	--	--



CORPS



COEUR



ESPRIT

2



PER
CEPTION

ω



ACTION

1



RÉSISTANCE

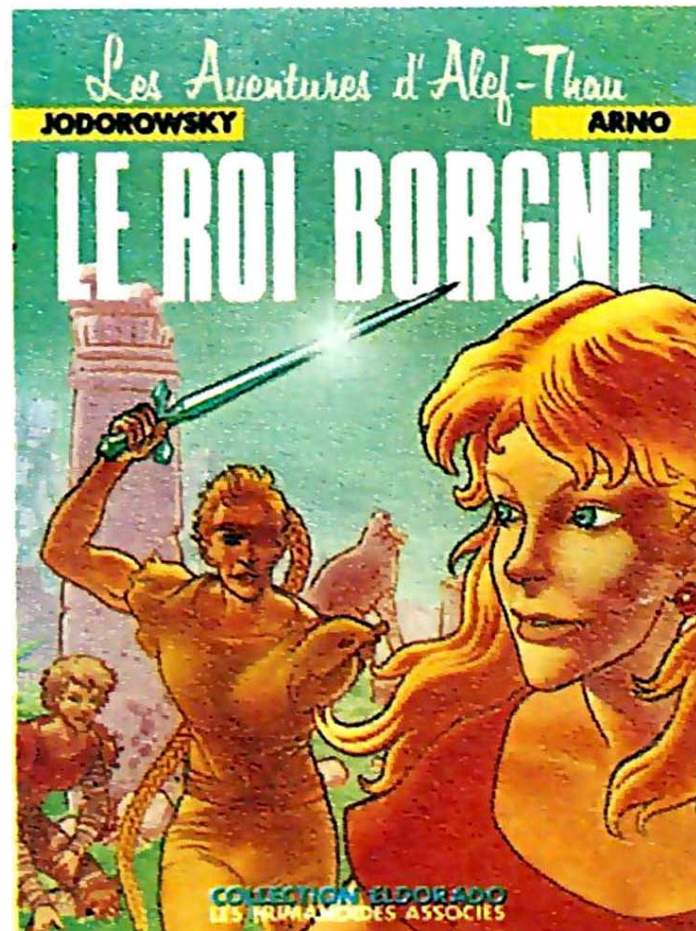
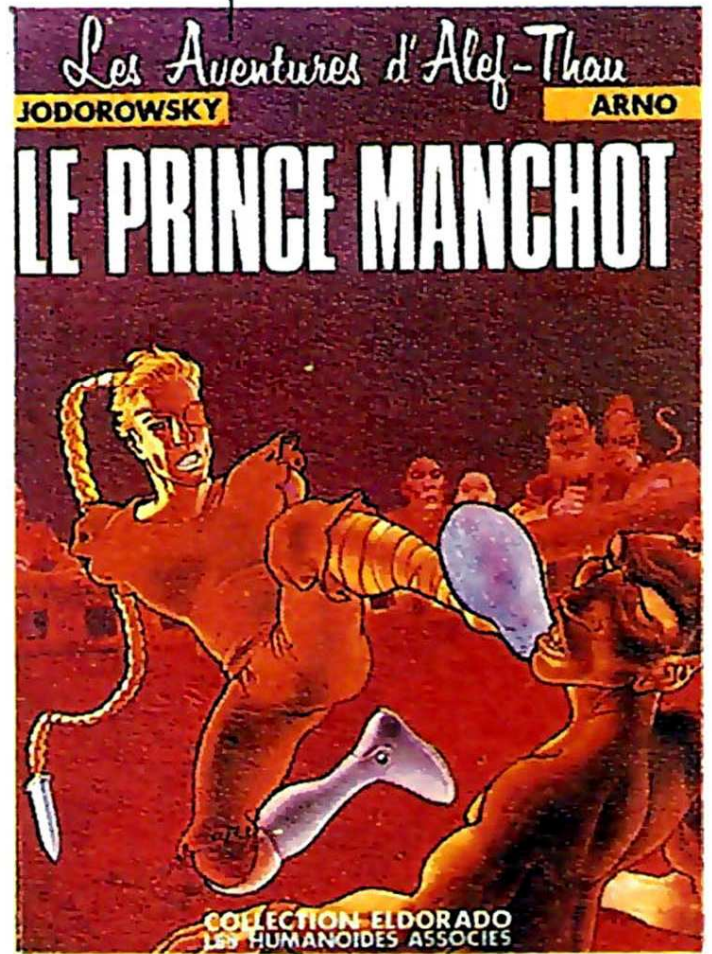
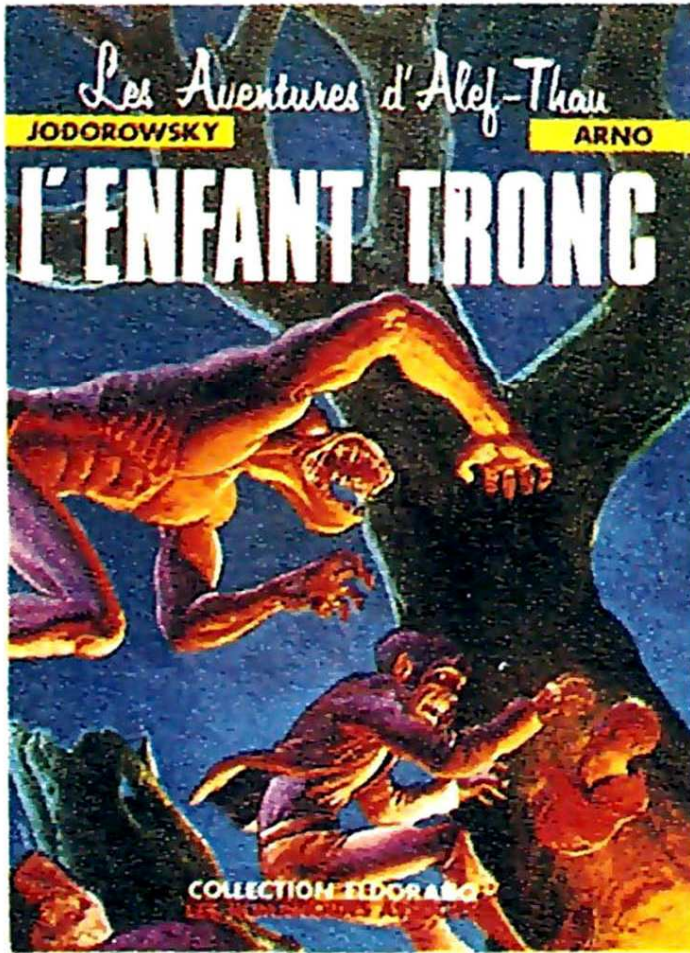
--	--	--

--	--	--

 CORPS	1	 PERCEPTION
 CEUR	1	 ACTION
 ESPRIT	3	 RÉSISTANCE

La Fée est toute petite et possède des ailes qui lui permettent de voler. Une fois par jour, en faisant moins de 4 sur 6, elle peut créer un léger vent magique.

Les Aventures d'Alef-Thau



Les Aventures d'Alef-Thau

