

LES CHAMPIONS D'ALEAR

LA MALEDICTION DE STRAHD

LA BÊTE



PRÉFACE

L EXISTE UNE VÉRITÉ QUE TOUT CHASSEUR FINIT PAR apprendre: on ne traque jamais que soi-même.

Entre l'homme et le monstre, il n'y a qu'un battement de cœur. Une injection. Un choix. L'humanité n'est qu'un masque fragile sur le visage de la bête. Grattez la surface, et les crocs apparaissent.

Nous croyons chasser les ténèbres. En réalité, nous les portons en nous, lovées dans nos veines comme un poison patient. La faim nous révèle. La rage nous transforme. Le sang nous trahit.

Ainsi se définit le paradoxe du chasseur : plus il combat le monstre, plus il lui ressemble. Plus il protège l'innocent, plus il perd son innocence. Jusqu'au jour où, regardant dans le miroir, il n'y trouve qu'un étranger.

Pourtant – et c'est là le miracle – même au fond de l'abîme, une voix peut encore nous atteindre. Un nom. Un souvenir. Une main tendue. Comme si l'humanité n'était jamais qu'un murmure, mais un murmure plus fort que tous les hurlements.

Alors que se réouvre notre récit de brumes et de sang, souvenez-vous :

Que ce soit la faim qui dévore, la soif qui consume, la peur qui paralyse, l'orgueil qui aveugle, la vengeance qui brûle ou la passion qui déchaîne – quand la nuit tombe et que nos démons s'éveillent, nous découvrons tous qui nous sommes vraiment.

Ainsi, la question n'est pas de savoir si vous avez une bête en vous, mais combien de temps encore acceptera-t-elle de sommeiller.

De la Bête qui sommeille , Lysander Plume d'Argent, scribe et archiviste d'Alear.

SPEEDRUN

résumé ultra synthétique de la session

UTRA-SYNTHÈSE

Alors que le célèbre chasseur de vampires, Van Richten, s'effondre à leurs pieds, les aventuriers prennent la décision fatidique de lui administrer le contenu d'une mystérieuse fiole noire. Loin de le ranimer, l'élixir le métamorphose en une créature surpuissante et enragée qui se jette sur eux, ciblant vicieusement le vampire Clovis. Le combat est finalement interrompu par l'ingéniosité de Silat, qui parvient à administrer à la bête une fiole d'antidote, la faisant s'effondrer, inconsciente. L'arrivée de Drusilla, la monstrueuse panthère de Van Richten, crée une nouvelle tension, mais Silat l'apaise en présentant un ancien talisman. Rejoints par Esmeralda et Damon Junior, le groupe trouve refuge dans une maison abandonnée. Les échanges révèlent que l'état de Van Richten est dû à ses propres expériences, tandis que Damon confie avoir entendu les généraux de Zariel mentionner Camélia, la défunte épouse de Clovis, liant ainsi leurs quêtes. Poussé par une soif de sang insoutenable, Clovis est isolé pour se nourrir de cadavres, mais il perd tout contrôle et entre dans une frénésie meurtrière. Son salut ne vient que de son épée solaire, qui s'anime d'elle-même pour l'entailler au visage et le ramener à la raison. La session s'achève alors que les aventuriers, reprenant leur route vers le nord, sont interceptés par un loup blanc qui les guide vers sa maîtresse, Varsha, chef de la « meute blanche », les laissant face à une nouvelle énigme.

GAME

résumé narratif détaillé de la session

PROLOGUE

FORSHADOWING : RUDOLPH VAN RICHTEN

1. L'ENTRÉE DANS LA VALLÉE

Les brumes s'ouvrent dans un grondement sourd. Deux silhouettes émergent de ce rideau mouvant : Mordenkainen, le mage aux traits durs, crâne luisant et bouc impeccable, et Rudolf Van Richten, le chasseur, manteau long, bottes crottées, pipe au bec, le regard aiguisé comme une lame. Leurs pas s'enfoncent dans la terre noire de la Barovie. — « Si ce portail reste ouvert, le Rêve et le Cauchemar vont se déverser sur tous les plans, » grince Mordenkainen, la voix sèche. — « Et Strahd n'aura plus aucune limite, » ajoute Van Richten. Ils regardent l'horizon. Un château noir trône au loin, comme une cicatrice sur le monde. C'est là que le monstre les attend.

2. LA BAROVIE DÉCOMPOSÉE

Des villages silencieux. Des champs abandonnés. Des enfants qui fixent le vide. Des vieillards qui ferment les volets. Van Richten marche. Il observe. Il note. Il apprend. Les forêts vibrent d'une présence invisible. Les ombres semblent les évaluer. « Ici, rien n'est vivant. Même les arbres semblent rêver de mort. » siffle Van Richten. « Rien d'étonnant pour une saloperie de Plan de l'Effroi » crache Mordenkainen.

4. PORTAIL ET CHUTE

Le Mont Baratok, le portail est là : une faille lumineuse, un œil sans paupière vers l'indicible. D'étranges murmures y résonnent, venus d'un autre monde. Une déchirure vers le Rêve et le Cauchemar. Qu'ils ont réussi à sceller. Ensemble. Puis le ciel s'est assombri. Il est apparu. Strahd. Comme une cicatrice sur la réalité. « Je suis le maître ici ! La nuit est à moi ! » Le combat a été bref. Trop bref. Mordenkainen est tombé.

3. OUBLIETTES

La pierre est froide. L'eau ruisselle dans la pénombre. Van Richten ouvre un œil. Il est enchaîné, amaigri, la barbe sale. Le cœur douloureux, battant avec irrégularité. L'arrogance de la vieillesse. Il le sait : il va mourir. « Je me suis réveillé dans les cachots de Ravenloft. Le froid. La pierre. Le sang. Le silence puis... il m'a torturé... tous les jours... »

5. ESMERALDA

Une nuit. Une silhouette glisse entre les couloirs. Rapide. Silencieuse. Esmeralda fend la gorge d'un garde, crochette la serrure. Van Richten ouvre les yeux. « Tu es venue. Tu aurais dû t'abstenir... » « Et rater la meilleure mission de ma vie ? » Ils courent. Mais quelque chose les attend. Des lianes de sang surgissent,

emportent Esmeralda. Elle hurle. Van Richten fuit. C'est la seule option viable.

6. L'EXIL ET LES MASQUES

Un camp Vistani. Un barde farfelu raconte des histoires en jouant du luth. Les enfants rient. C'est lui. Van Richten, méconnaissable sous ses habits de ménestrel. Drusilla, sa panthère, veille dans l'ombre. Il observe, il apprend. Il agit, parfois. Toujours seul. Il est devenu Rictavio.

7. LA TOUR

Une vieille tour au bord du lac. Des glyphes. Des runes. Des pièges. Van Richten entre. Il vérifie ses fioles. Il polit ses carreaux d'argent. Il parle seul. À voix basse. « Il faut un plan. Pas une attaque. Un plan. Réfléchis. Réfléchis. » Il reste des semaines. Il médite. Il trace un cercle de sel. Il attend. « Mordenkainen est mort par ma faute car je n'étais pas prêt... »

8. VALLAKI

Une nouvelle ville. Une chambre discrète. Des nuits passées sur les toits. Van Richten observe. Un vendeur de jouet farfelu. Un curé apeuré. Des enfants disparus. Il enquête. Un matin, il croise des étrangers. Un nain au bouclier foudroyant. Un barde étrangement pâle. Un demi-elfe à la peau d'écorce. Un moine silencieux. Un tieffelin lui rappelant un vieil ami et une jeune femme rousse. Il reste à l'écart et eux aussi.

9. LE SANG SUR LA ROUTE

Une route. Une carriole conduite par deux vistanis. Un affrontement. Une exécution. Van Richten, prends les rennes et s'enfonce dans les bois de Svalicht

10. LE RETOUR À LA TOUR

La nuit. Il fuit Vallaki. Il sent les regards du vampire partout. Dans sa tour, il barricade la porte. Trace un cercle de communication avec les morts. Interroge la tête, fraîchement décapitée du vistani, au sujet de son maître buveur de sang. Il écoute les murmures du vent. Il sent le temps s'accélérer. Sa vu ne cesse de décliner... « Bientôt. C'est pour bientôt. »

11. LA LUMIÈRE DE L'ABBAYE

Une lumière violacée illumine le ciel alors qu'il était de retour à sa planque. Van Richten grimpe à son sommet. Il perçoit d'étrange lumière rayer le ciel depuis le village de Kresk Son instinct parle pour lui. Van Richten accroche sa corde au toit puis se jette de la tour en rappelle, l'atterrissage est rude mais il peut l'encaisser. Sa cape claque. Il court dans les bois. Traverse une rivière glacée. Se cogne contre des branches. S'essouffle. Puis il entend une explosion comme une maison que l'on a arraché. Il approche. Il voit la clairière.

12. KRESK

Van Richten émerge d'un talus. Il perçoit la silhouette de Strahd, flottant au-dessus du sol. Une gigantesque boule de feu éclaire la scène au-dessus de lui. Un comète transperce le vampire et vient se loger dans la main d'un homme en contrebas. La vue de Van Richten lui fait défaut... il n'arrive pas à identifier ces hommes et ces femmes à la merci du Seigneur de Ravenloft. Strahd, les yeux écarquillés, recule pour la première fois. Il se prépare à une riposte furieuse. Il ouvre la bouche, incante un sort, ses mains se chargent de ténèbres... Van Richten n'a pas besoin de voir pour tirer. En une fraction de seconde, il allume sa pipe, arme son arbalète et tire d'une précision létale. Une détonation sacrée explose sur le torse du vampire supérieur. "Retourne dans ton cercueil, Strahd. Un vampire qui saigne, ça fait mauvais genre." Mais le vampire dans un râle le regarde. Un regard qui transperce le crâne et dans son crâne il l'entend distinctement. « Pourquoi te tuer, Rudolf ? Ton cœur le fera pour moi. » Et le diable disparaît dans une volute de brume.

13. LE DOUTE

Le silence retombe. En lui, son cœur bat plus fort. Trop fort. Il sent la douleur revenir. La fin approche, il le sait. Mais il se redresse. Une des silhouettes l'appel, il a du mal à entendre, ses tempes bouillonnent. Il lève son arbalète. Hésite. Grâce à ses Lunettes il perçoit plusieurs aura chaotique au sein de ce groupe notamment une semblable à celle de Strahd. — « Quelle foutue ménagerie, dit-il dans sa barbe... Et vous... Quelle sorte de créatures êtes-vous ? » Une gerbe de sang fait irruption dans sa bouche mais il reste stoïque, l'avale. Il perçoit les mots "mal" et "haine". Un dernier coup de bluff. " Mets fin à la non vie du vampire à tes côtés, ici et maintenant ! " Le nain proteste... Trop tard. Il vise, tire. Un carreau chargé d'une grenade sainte fuse droit sur le vampirien. Mais son carreau est tranché en deux d'un geste par son épée. Un éclair jaillit dans les yeux du chasseur. Van Richten baisse les bras. Il regarde le ciel. Un petit corbeau passe. Il prononce le nom de son fils. Et pour la première fois depuis des années... ..il lâche prise et son corps s'effondre.

I

LE COEUR DU CHASSEUR



DANS LE SILENCE QUI RETOMBA, VAN RICHTEN entendit une dernière fois la voix de Strahd résonner dans son crâne, un murmure glacial qui transperçait les années de haine : « Pourquoi te tuer, Rudolf ? Ton cœur le fera pour moi. » Une douleur fulgurante, familière et redoutée, lui serra la poitrine. La fin. Elle était là. Ses yeux virent passer un petit corbeau dans le ciel nocturne, et le nom de son fils effleura ses lèvres pour la première fois depuis une éternité. Puis, le chasseur lâcha prise. Sa silhouette bascula en arrière et s'effondra lourdement dans la neige.

« Nom de Talos ! » hurla Morgrim, brisant la stupeur générale. Sans attendre, il se rua vers la colline, ses courtes jambes s'enfonçant dans la poudreuse avec une énergie née du désespoir.

Clovis tenta de le suivre, mais une fatigue abyssale, lourde comme une pierre tombale, s'abattit sur ses épaules. L'épée vibrât encore dans sa main, une source de puissance inouïe qui le laissait paradoxalement exsangue, fragile et pantelant. Il sentit le poids de trois niveaux d'épuisement s'ancrer dans ses os. C'est alors que son regard croisa celui de Silat qui, d'un geste sec, ouvrait le sac sans fond.

Irina en sortit, chancelante, les yeux hagards. L'expérience du vide l'avait laissée nauséuse et complètement désorientée. Son premier réflexe fut la colère. « Qu'est-ce qui vous a pris ? » lança-t-elle à Silat, sa voix tremblante d'incompréhension. Elle n'avait rien vu du combat, rien de la fuite de Strahd.

« Rejoins Clovis, » lui ordonna le moine sans la moindre explication, lui montrant le guerrier à genoux. Puis, sans un regard en arrière, il s'élança à son tour à la poursuite de Morgrim.

Irina, froissée par cette brusquerie, se tourna vers Clovis. Il lui expliqua à voix basse la situation, la manœuvre désespérée, le sauvetage inattendu. « Ça a permis de te protéger de Strahd, » conclut-il. Elle l'aida à se relever, son inquiétude prenant le pas sur son ressentiment, et ensemble, ils commencèrent la lente ascension de la colline.

Morgrim fut le premier à atteindre le corps. Van Richten gisait, inerte, un filet de sang séché au coin des lèvres. Le nain posa deux doigts sur sa carotide : aucun pouls. Il ne respirait plus. Sans hésiter, il entama un massage cardiaque, ses mains puissantes s'abattant en rythme sur le torse du chasseur. Il sentit sous ses paumes une étrange fragilité, comme si le squelette de cet homme était fait de verre. Malgré ses efforts, malgré une impulsion électrique qu'il déchargea dans un dernier espoir,

le corps ne réagit que par un soubresaut. Le chasseur restait mort.

Lorian et Silat arrivèrent à leur tour. Tandis que Morgrim s'acharnait, l'œil perçant de Lorian remarqua un objet brillant à demi enfoui dans la neige, près de la main droite de Van Richten. C'était une fiole étrange, d'un verre sombre. À l'intérieur, un liquide noirâtre, presque gluant comme du sang coagulé, pétillait de minuscules bulles. Le plus curieux était son bouchon : non pas un simple opercule, mais une base en acier d'où sortaient trois pics acérés, comme les crocs d'un serpent mécanique.

« Morgrim, regarde ça, » dit Lorian en lui tendant l'objet. « Peut-être un antidote ? »

Le nain cessa son massage, le souffle court. « Cherchez des traces de piqûres sur lui ! »

Ensemble, ils inspectèrent le corps. Ils retirèrent le long manteau du chasseur, révélant un gilet truffé de poches intérieures, un véritable arsenal de fioles, de parchemins et d'outils. Lorian trouva deux autres flacons sur sa ceinture, mais leur contenu ressemblait à de l'eau pure. Celle au liquide noir était unique. Silat et Morgrim examinèrent les bras, le cou, les articulations, cherchant la moindre marque qui correspondrait aux trois pics. Rien, seulement un lacs de vieilles cicatrices et de brûlures anciennes, les stigmates d'une vie passée à chasser les abominations dans l'ombre. La mort de Rudolf Van Richten restait un mystère, aussi froid et silencieux que la nuit de Barovie qui les enveloppait à nouveau.

L'énigme s'épaississait. Tandis que Lorian examinait la fiole, ses doigts trouvèrent dans une poche du gilet un petit parchemin, scellé par le même blason discret qui ornait le flacon. Il le brisa et le lut à la hâte, mais son contenu fut une déception : une simple liste d'équipement pour chasseur de monstres, sans la moindre mention du liquide noir. Le mystère restait entier.

Pendant ce temps, Silat eut une illumination. Se souvenant de la trousse de soins découverte dans la roulotte du chasseur, il l'ouvrit et en compara le contenu. Il y trouva des pansements, des herbes médicinales, des fioles d'eau bénite... et une autre fiole à trois pics, identique à la première, mais celle-ci était vide et son verre finement fissuré, comme si elle avait subi une immense pression de l'intérieur. Il la brandit vers ses compagnons. « S'il gardait ça dans sa trousse de premiers secours, ce doit être un remède, pas un poison ! »

L'argument fit mouche. Morgrim, galvanisé par cette lueur d'espoir, arracha la chemise du chasseur pour exposer son torse.

La vision qui s'offrit à eux fut macabre. Autour du cœur de Van Richten, les veines s'étaient muées en cordages noirs et gonflés, un réseau gangreneux qui semblait consumer l'homme de l'intérieur. Le temps pressait.

Dans un ultime effort, Morgrim posa sa main sur la poitrine inerte et invoqua la protection de son dieu. Une douce lumière divine enveloppa le corps du chasseur, le soulevant de quelques centimètres avant de le laisser retomber mollement dans la neige. Son cœur battait à nouveau, un seul battement fragile le séparant de la mort définitive, mais il ne respirait toujours pas. L'heure des prières était passée. « Donnez-moi cette fiole, » grogna le nain, sa décision prise.

Sans plus d'hésitation, il empoigna l'étrange seringue et, d'un geste précis, en planta les trois pics dans la poitrine de Van Richten, droit dans le cœur malade. Rien ne se passa. Le liquide noir restait immobile. Silat, observant la fiole vide et fissurée qu'il tenait, comprit. « Il faut comprimer le verre ! C'est son utilisation qui l'a brisée ! »

Morgrim sentit alors que le sommet de la fiole n'était pas un simple bouchon, mais un piston. Il y posa son pouce et appuya.

Le liquide fut aspiré dans un sifflement sinistre, s'injectant directement dans le muscle cardiaque. La réaction fut instantanée et terrifiante. Un spasme inhumain secoua le corps de Van Richten. Ses veines noires grossirent jusqu'à saillir sous sa peau, ses muscles se gonflèrent dans un craquement sinistre d'os se réajustant. Ses yeux s'ouvrirent d'un coup, révulsés, blancs et dépourvus de toute raison.

II

L A B E T E





A CRÉATURE QUI SE RELEVA N'ÉTAIT PLUS RUDOLF Van Richthen.

Dans un mouvement d'une rapidité foudroyante, elle se jeta sur le groupe. Une main, devenue une serre d'acier, se referma sur la gorge de Silat, le soulevant de terre comme une poupée de chiffon. Lorian fut repoussé d'un revers violent. Dans la panique, Morgrim attrapa une de ses flèches en argent et la plongea dans le bras qui étranglait son ami.

La créature ne hurla pas. Elle lâcha Silat, qui retomba lourdement, et tourna lentement sa tête vers le nain. Son regard était un abîme de fureur froide. Elle arracha la flèche sans broncher, ramassa l'arbalète à ses pieds et, à bout portant, fit feu sur Morgrim. Par un réflexe pur, le nain leva son bras et le carreau vint se briser contre son avant-bras protégé.

La trêve était terminée. Le chasseur était devenu la bête, et le combat pour leur vie venait de recommencer.

La créature, rapide et méthodique malgré sa rage évidente, gagna l'initiative. Ses lunettes semblèrent changer de couleur en se fixant sur Clovis. Il était devenu sa proie. Sans un instant d'hésitation, il arma et tira. Le premier carreau frappa Clovis en plein torse avec une force dévastatrice. Le guerrier sentit ses forces le quitter d'un coup, le monde basculer, et s'effondra au sol, inconscient, avant même que le bruit du tir ne s'éteigne. Le second carreau siffla dans le vide, là où il se tenait une seconde plus tôt.

Voyant Clovis tomber, Irina se précipita à ses côtés. Ignorant le danger, elle posa ses mains sur sa blessure et invoqua une lumière sacrée. Contre toute attente, la magie curative sembla fonctionner sur la nature vampirique de Clovis. Il reprit conscience dans un hoquet, le souffle court, avec juste assez de vie en lui pour voir Irina se poster entre lui et le monstre. Dans le même élan, la guerrière lança un cri galvanisant vers Morgrim, qui sentit une nouvelle vigueur l'envahir avant de se préparer au combat.

Ce fut au tour de Lorian. Faisant jaillir sa lame de feu, il se jeta sur la créature, visant l'arbalète pour la désarmer. Mais la bête conservait l'habileté du chasseur. Elle para le coup d'éclat avec une dague sortie de nulle part, puis, dans un mouvement fluide et mortel, pivota pour riposter.

La parade fut instinctive, un éclair d'acier dans la nuit. La riposte, foudroyante. Avant même que Lorian ne puisse comprendre, la créature avait dévié sa lame de feu d'un coup de dague et, dans un même mouvement fluide, pressé la détente de son arbalète. Le carreau le frappa en pleine poitrine, le projetant en arrière dans un grognement de douleur.

« Il faut fuir ! » hurla Clovis, voyant la scène.

Comprenant que la force brute ne suffirait pas, il choisit la ruse du barde. Il utilisa son dernier souffle de magie profane pour lancer une invisibilité supérieure sur lui-même. « Le rideau tombe sur votre barde, » murmura-t-il, avant de s'éclipser dans les ombres. Il recula, pensant se mettre à l'abri, mais une horreur glaciale lui saisit le cœur : à travers le champ de bataille, la tête du monstre pivota et ses lunettes enchantées le suivirent à la trace, comme si son sort n'était qu'un voile de fumée transparent. Le chasseur pouvait voir l'invisible.

Réalisant que sa proie s'échappait, la créature changea de tactique. Rengainant sa dague, elle saisit une boule de verre à sa ceinture et la fracassa au sol. Un nuage de brouillard opaque et magique explosa, plongeant instantanément le cœur de la mêlée dans des ténèbres impénétrables, annulant même la vision nocturne. Aveuglés et désorientés, les compagnons se perdirent de vue. Seul Silat, projeté à l'écart, resta en dehors du sépulcre de brume.

Profitant du chaos, la bête bondit en arrière avec une agilité démente, escaladant un promontoire rocheux en quelques prises. Elle surplombait désormais la scène, prédateur sur son perchoir, son arbalète déjà pointée vers la seule cible visible.

Un trait fusa en direction de Silat. Le moine ne cilla pas. Dans un geste d'une concentration absolue, il intercepta le carreau en plein vol. Sa paume se referma sur le bois, annulant son inertie. Puis, avec une force décuplée par son ki, il le projeta en retour. La créature, surprise par cette riposte impossible, ne put esquiver et reçut son propre projectile dans le bras.

Sortant à son tour du brouillard, Irina vit la scène. Tandis que Clovis restait introuvable, elle leva les mains et lança une Bénédiction sur ses trois alliés les plus exposés, une aura dorée venant renforcer leur courage. « Clovis, où es-tu ? » cria-t-elle dans la nuit. Une voix lui répondit depuis les ténèbres, lui indiquant sa position.

Aveuglé dans la brume, Lorian fit appel à ses propres pouvoirs. Il posa une main au sol et en fit jaillir un Azer, un nain de feu et de bronze en fusion, double incandescent de Morgrim. Puis, pour s'extraire du piège, son corps se décomposa en une nuée de corbeaux qui s'éleva dans un chœur discordant de croassements, passant au-dessus du brouillard pour devenir les yeux du groupe.

Silat, lui, décida de jouer le tout pour le tout.

Il contourna la nappe de fumée, se soigna d'une imposition des mains rapide, et sortit de son sac un miroir d'argent poli. : Il le tendit à bout de bras vers la créature sur son rocher, faisant refléter la lueur pâle de la lune. « Rudolf ! » cria-t-il, sa voix chargée d'une ultime pitié. « Regarde ce que tu es devenu ! Esmeralda ne te reconnaîtrait pas ! »

À la mention de ce nom, la bête se figea. Son attention, jusqu'alors entièrement tournée vers Silat, vacilla. Un spasme visible la secoua. Son bras droit, tenant l'arbalète, se tordit dans une contorsion impossible, comme s'il cherchait à tirer derrière lui, en direction de la dernière position connue de Clovis. Dans le même temps, sa main gauche se débattit, luttant contre l'autre bras pour attraper quelque chose dans son dos. Le corps du chasseur était en guerre contre lui-même.

La convulsion fut si violente que le tir partit dans le vide, passant loin au-dessus de la tête de Clovis. Dans l'accalmie qui suivit, la main gauche du monstre parvint enfin à ses fins. Elle ressortit, non pas avec une arme, mais avec une autre fiole à trois pics, identique à la première, mais celle-ci contenait un liquide clair et limpide comme de l'eau de source. Un antidote. La part d'humanité de Rudolf Van Richten se battait encore pour reprendre le contrôle.

La bataille intérieure qui déchirait le chasseur offrait une ouverture fragile. Le corps du monstre était une prison, et l'âme de Rudolf Van Richten se battait contre ses barreaux. C'est ce bref instant de guerre civile que ses alliés choisirent pour lancer l'assaut final.

D'en haut, guidé par la conscience collective de Lorian qui tournoyait en une nuée de corbeaux, l'Azer de bronze et de feu entreprit l'escalade. Ses mains de métal incandescent trouvaient des prises dans la roche gelée, le hissant tel un golem implacable vers la position de son maître.

Au même moment, Silat agissait. Laissant tomber le miroir d'argent dans la neige, il abandonna la guerre psychologique pour l'intervention directe. La bénédiction de Morgrim coula dans ses veines, lui conférant une grâce féline. Il s'élança. Pour lui, la falaise verticale ne fut pas un obstacle, mais un chemin. Il courut sur la paroi, ses pieds trouvant une accroche là où il n'y en avait aucune, défiant la gravité dans une course aussi silencieuse que fulgurante. Dans sa main, il tenait une fiole au liquide verdâtre, un autre des remèdes trouvés dans la trousse du chasseur.

Il atteignit le sommet de sa course juste au moment où l'Azer se hissait sur le promontoire. La créature, encore paralysée par son conflit interne, ne put réagir. Silat bondit. Porté par son élan et la prière d'Irina, il plongeait sur le torse de Van Richten. Sa visée fut parfaite. Les trois pics de la fiole s'enfoncèrent dans la chair, juste à côté de l'autre seringue. Sans une hésitation, Silat

Le liquide vert se propagea dans le système sanguin du chasseur. L'effet fut l'inverse exact de la transformation. Les muscles hypertrophiés se dégonflèrent avec un sifflement presque imperceptible. Les veines noires et saillantes pâlirent et retournèrent sous la peau. Les yeux convulsés roulèrent une dernière fois avant de retrouver leur clarté. La bête s'évanouit.

Le corps de Rudolf Van Richten, lourd et inerte, s'effondra en avant, droit sur Silat. Le moine le rattrapa, peinant sous le poids de l'homme soudainement rendu à sa fragilité. La tension de la bataille retomba, laissant place à un silence stupéfait. Ils avaient réussi.

Alors que le souffle du chasseur revenait en un râle rauque, ses lèvres bougèrent. Silat se pencha, son oreille à quelques centimètres du visage de l'homme qu'il venait de sauver. Dans un murmure à peine audible, un souffle chargé d'une urgence terrifiante, Van Richten ne prononça qu'un seul mot :

« Fuyez. »

III

S A N G F R O I D





LE SILENCE QUI SUIVIT LE MURMURE DE VAN Richten fut brisé par un grondement sourd. Des arbres remuaient au loin. Une silhouette massive émergea de l'obscurité : une panthère, mais pas n'importe laquelle. Six pattes musclées portaient un corps de prédateur parfait, et deux tentacules épais onduleux au-dessus de ses épaules comme des serpents vivants. Drusilla, la bête éclipsante. Ses yeux félins, deux orbes d'or liquide, se fixèrent sur Silat qui tenait toujours son maître inconscient.

Face à la créature menaçante, Silat ne perdit pas son sang-froid. Il déposa délicatement Van Richten dans la neige et, d'un geste lent et calculé, sortit de sa poche un morceau de tissu usé — le torchon qu'Esmeralda lui avait confié des semaines auparavant, précisément pour cette éventualité. Il le tendit vers la bête. Les pupilles verticales de Drusilla se dilatèrent en sentant l'odeur familière. La tension retomba d'un cran ; ses tentacules cessèrent leur danse menaçante pour retomber mollement le long de son corps.

C'est à cet instant précis qu'une voix claqua dans la nuit :

« Ne bougez surtout pas ! »

Esmeralda d'Avenir surgit de l'ombre, suivie de près par Daemon Junior, visiblement mal en point, du sang séché maculant ses vêtements déchirés.

« C'est bon, » souffla Esmeralda en s'approchant prudemment. Elle passa une main sur le flanc de la bête qui ronronna - un son grave et profond comme le grondement d'une avalanche lointaine. « Vous pouvez respirer, messieurs. »

La tension se dissipa lentement. Morgrim se précipita vers Daemon, sortant déjà ses bandages. Le jeune tieffelin leva une main pour l'arrêter. « Garde ta magie, vieux. Esmeralda m'a déjà rafistolé. C'est superficiel. » Un cigare pendait au coin de ses lèvres, mais ses mains tremblaient légèrement en l'allumant. « J'ai merdé. J'aurais dû être là. »

Ils descendirent la colline en procession silencieuse, Drusilla portant Van Richten sur son dos comme une mère son petit. Le village dévasté de Kresk les accueillit de ses maisons vides, témoins muets du massacre de Strahd. Morgrim jeta sans cérémonie le cadavre d'un vieillard dehors avant de refermer la porte. Le feu dans l'âtre fut ravivé. La normalité domestique semblait obscure après les horreurs de la nuit.

Tandis que Morgrim s'affairait aux fourneaux, préparant une soupe avec le peu qu'il trouvait, le silence autour de la table fut rompu par Silat. Son regard dur se posa sur Esmeralda. « Tu savais qu'il était maudit ? » demanda-t-il sans préambule. Prise de court, Esmeralda expliqua la vérité. Van Richten n'était pas maudit, mais

l'artisan de sa propre damnation : une potion instable, distillée à partir de sang de monstre, qui lui octroyait une force surhumaine au prix de sa propre vitalité. « Il a toujours cru qu'il fallait devenir un monstre pour en chasser un », murmura-t-elle.

Un lourd silence suivit sa confession. Le regard de Silat quitta la jeune femme pour se poser sur la silhouette inerte de Van Richten. Il le fixa un long moment, comme pour évaluer la menace que représentait même cet homme inconscient. Puis, sa décision prise, il déclara d'une voix sans appel : « Nous lui avons sauvé la vie, prenez cela comme preuve de notre bonne foi, mais maintenant nous allons le désarmer. »

À la demande du moine, elle désarma son maître, étalant un arsenal de pieux, de couteaux et de fioles sur une table à l'écart

C'est alors que le regard de Daemon dériva vers l'autre anomalie de la pièce, s'arrêtant sur l'épaule de Morgrim. « C'est nouveau, ça non ? » Sa voix était neutre, mais son regard perçant sondait l'artefact de métal noir comme s'il en lisait l'histoire impie.

Morgrim haussa les épaules, racontant l'histoire qu'ils connaissaient tous : la bataille, le membre perdu, la greffe.

Daemon secoua la tête, une lueur étrange dans ses yeux. « Ouais. Mais au-delà de démoniaque... il y a une énergie draconique là-dedans. » Le mot tomba dans le silence comme une pierre dans un puits sans fond. Draconique. Morgrim le fixa, attendant une explication qui semblait coûter à son interlocuteur. Le tieffelin prit une profonde inspiration. « Je suis né dans un endroit où ce genre de saloperie court les rues, » sa voix se fit plus sombre. « Quand je parle d'entité draconique... je parle de mon plan d'existence. Et mon plan d'existence... c'est la première strate des Enfers. »

L'Averne.

Le nom plana dans l'air, chargé de soufre, de chaînes et de guerres éternelles. Daemon confirma ce que le nain redoutait déjà : la maîtresse de ce domaine n'était autre que l'archidiabliesse Zariel. Le bras de Morgrim n'était pas qu'une prothèse maudite ; c'était un sceau, une connexion physique et tangible avec l'architecte de leur exil, un fragment de l'Enfer. Puis, comme si ce fardeau n'était pas assez lourd, Daemon le lia à son propre calvaire. « En parlant de Zariel... il y a deux de ses généraux qui se baladent. Ce sont eux qui m'ont capturé. » Il décrivit l'horreur, l'arbre impie dont les branches s'étaient abreuvées de son sang, le laissant pour mort. Mais pendant sa torture, dans les limbes de la conscience, il avait entendu l'orc, le monstre qui avait arraché le bras de Morgrim, prononcer un nom. Un nom qui n'avait rien à faire dans la bouche d'une telle créature.

Daemon le regarda droit dans les yeux et lâcha le mot, doucement, cruellement. “Camélia.”

Le monde s’arrêta. La douleur de Clovis explosa en une fureur pure. En un instant, le barde ne fut plus qu’un prédateur. Il se jeta par-dessus la table, un grondement bestial s’échappant de sa gorge, et saisit Daemon au collet, ses yeux brillant d’une lumière rouge sang. “Il a prononcé son nom !” La phrase était moins une question qu’une condamnation. Il fallut toute la force de Morgrim pour l’arracher au tieffelin, pour contenir le déchaînement d’un cœur brisé une seconde fois.

Quand Clovis, tremblant, eut reculé, Daemon termina son récit. Il avait fui, mais pas avant d’avoir vu un cocon infâme se former sur l’arbre, là où son sang avait coulé. Pour le groupe, la vérité était désormais aussi claire qu’insupportable. L’arbre maléfique de leur quête, les généraux de Zariel et le souvenir profané de Camélia étaient liés. La mission venait de basculer. Ce n’était plus une question de survie ou de liberté.

La nuit passa, hantée de rêves prophétiques. Morgrim vit son bras se transformer en dragon rouge avant de devenir un vieux paladin affrontant une dame majestueuse dans une tempête de feu et de foudre. Clovis revêcut le meurtre de Camélia par des ombres convergentes. Lorian se vit enfant à cornes, étranglant un corbeau et une hyène qui se disputaient une branche d’arbre fleuri. Silat contempla un homme de sable aux cheveux flottants, surplombé par un œil jaune colossal.

L’aube grise de Barovie les trouva moins épuisés mais toujours marqués et un nouveau problème problème se posait. Clovis sentait la soif grandir en lui, une soif qui n’était pas d’eau. Son épuisement s’accumulait, le vampirisme réclamant son dû. « Je dois me nourrir, » avoua-t-il, la honte colorant ses joues pâles. « Sinon, je vais perdre le contrôle comme la dernière fois. » La décision fut prise rapidement. Ils le ligoteraient, l’enfermeraient dans une maison avec les cadavres du village. De l’eau bénite aux portes et fenêtres, du sel formant une barrière sacrée. Silat noua les cordes avec expertise, laissant juste un bras libre pour que Clovis puisse se nourrir sans être totalement impuissant.

La porte se referma avec un claquement définitif. Clovis se retrouva seul dans l’obscurité, face à une famille morte : une mère et ses deux enfants, figés dans leur dernier repas. L’odeur du sang froid et coagulé emplissait ses narines. Il rampa vers la femme, luttant contre chaque mouvement. Sa dague entailla la gorge morte. Une goutte de sang perla.

L’instant où sa langue toucha le liquide carmin, toute volonté s’évapora. Sa mâchoire se disloqua presque, ses crocs s’allongeant comme des lames. Il plongea dans la chair froide avec une violence animale, aspirant jusqu’à la dernière goutte. Le corps de la femme s’effondra, vidé, n’était plus qu’un sac d’os. Sans pause, sans remords, il se jeta sur la fillette, puis le garçon. Les

petits corps se brisèrent sous sa frénésie comme des poupées de porcelaine.

Dehors, Lorian et Silat observaient à travers la fenêtre. La maison tremblait sous les assauts de la bête que Clovis était devenu. Il se jetait contre les murs, ses yeux rouges sang cherchant une sortie, les cordes commençant à céder sous sa force décuplée.

C’est alors que l’impossible se produisit. L’épée à sa ceinture s’illumina d’une lumière aveuglante. Elle bougea d’elle-même, se dégainant pour venir trancher la joue de son porteur. Le sang coula, mais avec lui, la folie s’évanouit. Clovis s’effondra, haletant, redevenu lui-même. Dans sa chute, il avait eu une vision : un homme aux traits familiers, cheveux bruns en bataille, moustache fournie, drapé d’une cape rouge sang. Son frère, peut-être, ou ce qu’il aurait pu devenir. L’homme lui avait demandé : « Que fait un barde ? » Et Clovis avait répondu : « Il fait de l’art. » La lumière s’était éteinte sur cette révélation énigmatique.

Ils le retrouvèrent prostré au milieu du carnage. Irina lança sort sur sort pour le soigner, et contre toute logique vampirique, la magie divine semblait fonctionner. L’épée avait changé quelque chose en lui, créé une faille dans sa malédiction.

De retour dans la maison principale, autour du feu, les décisions furent prises. Esmeralda partirait avec Van Richten toujours inconscient et Drusilla, direction le camp vistani pour le soigner. Le groupe, lui, tracerait sa route : d’abord l’antre du dragon au nord pour l’épée de lumière solaire, puis le vignoble du Magicien des Vins où des problèmes les attendaient selon Minus le corbeau familier, et enfin l’arbre maléfique où les généraux de Zariel tissaient leurs sombres desseins.

Morgrim avait cuisiné, Lorian avait trouvé une charrette et invoqué Teddy et Kitty sous forme de chevaux bleutés pour la tirer. Les adieux furent brefs. Esmeralda fit un dernier clin d’œil à Silat avant de disparaître avec son étrange caravane.

IV

V E R S L E N O R D





LE VOYAGE COMMENÇA DANS UN OPTIMISME

prudent. La charrette avançait bien sur les chemins, Morgrim comptant ses provisions de patates et de vin de piètre qualité. Mais rapidement, le terrain devint impraticable. Les montagnes ne pardonnaient pas aux roues. Ils durent abandonner leur moyen de transport, Lorian renvoyant ses invocations avec promesse de noisettes futures. C'est alors qu'il apparut. Un loup blanc, immense et solitaire, son pelage luisant sous le soleil voilé. Il ne montrait aucune agressivité, seulement une intelligence troublante dans son regard. Il inclina la tête, comme une invitation, puis commença à s'éloigner vers le nord-est, se retournant pour s'assurer qu'ils suivaient. « On vote ? » demanda Morgrim, déjà en train de se mettre en marche.

La décision fut unanime. Ils suivirent la bête à travers les sapins noirs et la neige épaisse. Le silence était total, surnaturel même - pas un oiseau, pas un insecte, juste le souffle puissant du loup et le crissement de leurs pas dans la poudreuse. Le froid mordait, mais quelque chose dans cette poursuite les réchauffait, une tension, une expectative.

Après ce qui parut des heures mais ne fut que quelques minutes, une clairière s'ouvrit devant eux, baignée d'une lumière pâle et malade. Au centre, le loup s'était arrêté. À ses côtés se tenait une femme. Varsha, chef de la meute blanche, était une vision de sauvagerie maîtrisée. Grande, solide, drapée dans des peaux blanches maculées de sang séché, elle les observait de ses yeux jaunes phosphorescents. Ses cheveux, presque blancs, étaient nattés serrés contre son crâne. Elle dégageait une odeur animale, de chien mouillé et de sang frais, qui emplissait la clairière.

« Je suis Varsha, » dit-elle d'une voix rocailleuse qui ne s'embarrassait d'aucune civilité. « Chef de la meute blanche. Si je vous parle, ce n'est pas pour me soumettre ni pour supplier, mais parce que je ne vois que vous. » Elle s'avança, et dans la lumière filtrée, ils purent voir les cicatrices qui couraient sur ses bras nus, les muscles noueux sous sa peau tannée par les éléments. Ce n'était pas une femme qui demandait, c'était une alpha qui négociait. Morgrim, avec sa diplomatie habituelle de nain, fut le premier à briser le silence : « Que pourrions-nous faire pour vous dans ces montagnes, Dame Varsha ? »

Un sourire sans joie étira les lèvres de la louve. Pas un sourire humain, mais celui d'un prédateur qui a trouvé ce qu'il cherchait.

EPILOGUE

FORESHADOWING : L'ARBRE DE GULTHIAS

Le vent souffle entre les branches noueuses de l'Arbre de Gultias, et chaque gémissement du bois ressemble à un soupir mourant. Le sol est gorgé de sang noirci, visqueux, qui pulse encore comme s'il avait un cœur. Au centre de la clairière, suspendu aux branches épaisses et tordues, un cocon noirâtre pend, luisant d'une lueur malade. Il respire doucement comme un poumon malade, et chaque contraction arrache un filet rouge qui disparaît aussitôt dans sa gangue immonde. Quelque chose bouge à l'intérieur. Devant le tronc, une silhouette d'enfant se tient immobile. Sa peau verte, presque translucide, laisse deviner des veines sombres qui serpentent sous la surface. De son crâne émergent des bois de cerf brisés, dégoulinant d'une sève noire. Ses yeux luisent d'une innocence corrompue, un mélange d'émerveillement et de cruauté. Chaque pas qu'il fait laisse derrière lui des pousses déformées : ronces aux crocs acérés, fleurs pourries s'ouvrant en silence. Il lève lentement la main, et l'Arbre réagit comme une bête docile. Les branches grincent, se plient, resserrant leur étreinte autour du cocon. Le bruit, mélange de chair et d'écorce, se propage comme un craquement d'os. L'air est saturé d'une odeur de fer et de moisissure, et un frisson malsain parcourt la clairière : la terre entière semble assister à ce supplice. Puis, dans le silence pesant, la voix enfantine du général murmure, douce et sifflante : — "Sous la feuille, dort la dent, Sous la dent, rampe le vent, Sous le vent, s'enroule le temps... ... sauve nous Lorian".

FORESHADOWING : ZAGZAG ET UTHUR EN AVERNE (7)

La machine infernale, cabossée et fumante, roulait depuis des jours à travers les plaines dévastées de l'Averne. Chaque tour de roue résonnait comme un râle mécanique dans les terres brûlées. Uther, une main crispée sur le volant improvisé, guidait l'engin à travers les cratères et les coulées de lave. Zag Zag, juché sur un siège branlant, lançait parfois des regards inquiets vers les jauges tremblotantes. Les réserves de pièces d'âme, nécessaires au fonctionnement de la machine, s'épuisaient dangereusement. Le moteur toussait, geignait, et par moments, la vitesse chutait, forçant Uther à frapper de son poing unique le tableau de bord pour relancer l'amas hurlant de métal. Dans le silence lourd qui suivit une énième secousse, Zag Zag pointa soudain une petite patte griffue vers l'horizon, ses yeux ronds écarquillés. — Zag Zag là bas !

Uther plissa les yeux. Là-bas, dressée au milieu des vapeurs rouges de l'Averne, une silhouette noire se découpait contre le ciel tourmenté. Immobile, les bras croisés, encapuchonnée, elle semblait les attendre. Une aura oppressante s'en dégageait, écrasant l'air autour d'elle comme un étouffement.

La machine infernale, en manque d'âmes, cracha une ultime toux de fumée noire avant de ralentir, puis de s'arrêter à quelques dizaines de mètres de l'apparition. Le moteur rendit un dernier soupir métallique avant de s'éteindre.

Un silence total tomba. Le vent soufflait sur la terre rouge et sèche. Les volutes de fumée tournaient autour de l'homme, sans jamais oser le toucher, comme si elles-mêmes craignaient sa présence formant une étrange silhouette gargantuesque de serpent de poussière. Uther se leva lentement, posant une main protectrice devant Zag Zag, qui grognait à peine, instinctivement méfiant. Un frisson remonta l'échine du chevalier orque. Cet être-là... il n'était pas un simple voyageur. Il était une menace. Sans un mot, sans un geste, la silhouette les observait. Et quelque chose dans l'air leur soufflait que ce moment, ce face-à-face, allait changer leur destin ou écourter leurs vies.



A BÊTE N'EST JAMAIS DEHORS. ELLE EST LE passager silencieux que nous portons tous.

Nous l'avons vu dans sa forme la plus pure avec Van Richten. Le chasseur, symbole de la lutte contre les ténèbres, est devenu l'incarnation même de la bête qu'il traquait.

L'antidote n'a pas seulement guéri son corps ; il a repoussé, pour un temps, le prédateur tapi dans son propre sang. Il est le miroir de leur avenir à tous, le rappel brutal que la frontière entre le remède et le poison n'est qu'une question de dosage.

Nous l'avons senti dans la frénésie de Clovis. Le barde, l'artiste, l'amant éploré, a cédé la place à la chose affamée. Ce n'est que par la lame de sa propre épée, symbole de son humanité résiduelle, qu'il a été arraché à l'abîme. Sa lutte contre Strahd, se mêle à celle contre la soif qui hurle dans ses veines, une mélodie funeste qu'il devra étouffer chaque jour de sa non-vie.

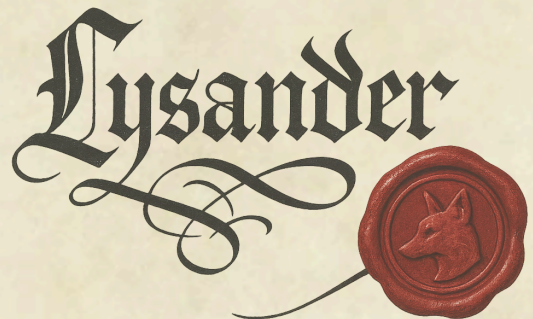
Nous le devinons dans le bras de Morgrim. Ce membre démoniaque, ce blasphème de chair greffé à un serviteur de Talos, est une hérésie vivante. Chaque prière qu'il prononce est un défi, chaque coup qu'il porte est une compromission. Comment servir un dieu du ciel quand un fragment de l'enfer est soudé à vos os ?

Nous l'observons éclore chez Lorian. La mutation lente, ces bois qui percent son crâne, ces songes d'un enfant qui lui ressemble étrangement, ne sont pas des dons. Ce sont les murmures d'une autre nature qui s'éveille, la promesse d'un étranger qui grandit sous son propre visage.

Et Silat... Son silence est peut-être le plus assourdissant de tous. Chez lui, la bête ne griffe pas aux parois ; elle attend. Patient. Disciplinée. Sa vengeance est un serpent enroulé autour de son cœur, et je crains plus que tout le jour où il décidera de mordre.

Quand à moi je m'éveille parfois devant des pages que ma main ne reconnaît pas. Une écriture fiévreuse y décrit leurs souffrances avec une jubilation qui me glace le sang. Ma propre bête ne se contente pas de sommeiller. Elle écrit...

Alors que nos champions s'enfoncent plus loin vers le nord sur les terres de Strahd, ils pensent suivre une carte faite de montagnes et de rivières. En vérité, le seul territoire qu'ils explorent est celui, bien plus dangereux, de leur propre obscurité.



METAGAME

analyse comportementale des participants

“QUI DIT QUOI ?”

Participant	Rôle	Nombre d'interventions	Nombre de mots (estimation)	Proportion de la parole
MJ	Maître du Jeu	~580	~12,000	45%
Morgrim	Joueur	~320	~4,500	17%
Clovis	Joueur	~310	~4,200	16%
Lorian	Joueur	~180	~2,800	11%
Silat	Joueur	~160	~2,500	9%
Daemon/Esmeralda	PNJs (MJ)	~30	~500	2%

Le MJ (45%) domine naturellement les échanges avec ses descriptions narratives détaillées, la gestion de multiples PNJs (Van Richten, Esmeralda, Damon Junior, Irina), et les longs passages de foreshadowing. Son style oscille entre narration immersive et gestion technique. Il brille particulièrement dans les moments de tension dramatique comme l'introduction de Van Richten et les visions oniriques.

Morgrim (17%) est le stratège vocal du groupe. Il prend souvent l'initiative des décisions tactiques (“On le suit ou pas?”), gère l'intendance (cuisine, provisions), et maintient une dynamique de groupe avec ses remarques humoristiques. Ses interventions sont généralement courtes mais fréquentes, créant un rythme constant.

Clovis (16%) oscille entre moments d'intense RP (sa lutte contre sa nature vampirique) et périodes de frustration méta (“J'ai marre de me faire souiller”). Il porte le poids émotionnel de la session avec sa transformation vampirique et ses questionnements moraux. Son moment de brillance : la scène de soif de sang.

Lorian (11%) adopte un rôle de soutien pragmatique, intervenant principalement pour des solutions pratiques (invoquer des chevaux, soigner). Ses interventions sont mesurées et orientées résolution de problèmes. Plus en retrait mais toujours pertinent.

Silat (9%) compense sa parole limitée par des actions décisives. Son style est celui du “carry silencieux” - peu de mots mais des moves cruciaux (miroir contre Van Richten, gestion du sac de contention). Moment héroïque : calmer Drusilla avec le torchon d'Esmeralda.

PHYSIONOMIE DE LA SESSION

Durée totale : 4 heures 49 minutes

TABLEAU DE RÉPARTITION DU TEMPS :

Catégorie principale	Sous-partie	Durée estimée	%	Exemples d'activités
 Interactions RP	Dialogues & Scènes	95 min	33%	Discussions avec Esmeralda/Damon, confrontation morale de Clovis
 Exploration	Investigation & Fouille	45 min	16%	Fouille de Van Richten, recherche de provisions/transport
 Combat	Confrontation & Actions	35 min	12%	Combat contre Van Richten lycanthrope
 Hors-Jeu	Discussion Méta	40 min	14%	Débats sur les objectifs, stratégie contre Strahd
	Mécaniques de Jeu	30 min	10%	Gestion épuisement vampirique, sorts
	Discussions Hors-Sujet	25 min	9%	Mariage en Espagne, beau-père problématique
 Setup Technique	Configuration & Problèmes	20 min	7%	Configuration Craig/Lysander, problèmes audio
TOTAL RP		175 min	61%	
TOTAL HRP		115 min	39%	

ANALYSE ET INTERPRÉTATION

UN EQUILIBRE SAIN ENTRE JEU ET CONVIVIALITÉ

Le ratio 61/39 révèle un groupe mature qui privilégie l'immersion narrative tout en maintenant une atmosphère décontractée. Les 39% hors-jeu ne sont pas du "temps perdu" mais un investissement dans la cohésion sociale - essentiels pour une campagne longue comme *Curse of Strahd*.

STYLE DE JEU DOMINANT

Le groupe affiche un style **Narratif-Dramatique** avec des touches tactiques. La dominance des interactions RP (33%) sur le combat (12%) montre que le conflit physique est un outil dramatique, non une fin en soi. Le groupe privilégie les solutions créatives (le sac de contention contre Strahd) aux approches frontales.

LE RÔLE DU COMBAT

Avec seulement 12% du temps, le combat sert de climax émotionnel plutôt que de focus principal. Le combat

contre Van Richten n'était pas une bataille mais une tragédie - un allié potentiel transformé en menace. Cette approche s'aligne parfaitement avec l'ambiance gothique de Barovia.

L'IMPORTANCE DU "HORS-JEU"

Les discussions méta (14%) révèlent un groupe investi qui planifie activement, débat des implications morales (le vampirisme de Clovis), et théorise sur le lore. Les moments sociaux (mariage, anecdotes) créent des liens qui enrichissent le RP.

CONCLUSION

Ce groupe incarne l'essence du jeu de rôle narratif moderne : **immersion sans rigidité, sérieux sans solennité**. Leur force réside dans la complémentarité des styles individuels et leur capacité à naviguer entre drame intense et légèreté sociale. Parfaitement adapté à une campagne sombre et complexe comme *Curse of Strahd*.

ARCHÉTYPES ET RÔLES À LA TABLE

MJ : LE TISSEUR D'OMBRES BIENVEILLANT

L'Architecte Émotionnel : Maîtrise l'art de la montée en tension, passant de descriptions poétiques ("Les brumes s'ouvrent dans un grondement sourd") à l'horreur viscérale (la transformation de Van Richten).

Le Marionnettiste Empathique : Gère une galerie de PNJs mémorables avec des voix distinctes. Esmeralda pragmatique, Damon Junior sarcastique, Van Richten tragique - chacun respire l'authenticité.

L'Improvisateur Réactif : "Vous avez changé tout mon plan" - avoue-t-il, mais s'adapte avec fluidité. Reward les initiatives créatives (le torchon de Silat) plutôt que de forcer son scénario.

Le Provocateur Ludique : N'hésite pas à mettre Clovis face à ses démons vampiriques, créant des moments de RP intense qui définissent la campagne.

MORGRIM : LE PILIER PRAGMATIQUE

Le Quartermaster du Groupe : "Je vais fouiller le garde-manger", "On a besoin de provisions" - assume naturellement le rôle logistique souvent négligé mais essentiel.

Le Décideur Démocratique : "On le suit ou pas? Votons." - facilite les décisions collectives, évitant les paralysies d'analyse.

L'Ancre Émotionnelle : Ses interactions paternelles avec Damon Junior ("mon cher jeune compagnon") apportent de la chaleur dans l'obscurité de Barovia.

Le Comique de Service : "Elle est en ciseaux?" - ses vannes ponctuent les moments tendus, maintenant le moral du groupe.

CLOVIS : L'ÂME TORTURÉE THÉÂTRALE

Le Porteur du Fardeau Narratif : Sa malédiction vampirique est le cœur émotionnel de la session. "Je m'enfonce dans une voie que j'ai pas envie de suivre" - du pur drame gothique.

Le Martyr Volontaire : Se sacrifie narrativement ("ligotez-moi") pour explorer les limites de sa condition, créant des scènes mémorables.

L'Oscillateur Émotionnel : Passe de la frustration méta ("j'ai marre de me faire souiller") à l'immersion totale (la scène de soif de sang), reflétant l'investissement émotionnel intense.

Le Catalyseur Dramatique : Ses actions (marcher sur Van Richten) provoquent des réactions en chaîne qui font avancer l'intrigue.

LORIAN : LE SAGE FACILITATEUR

Le Problem-Solver Créatif : "Je vais invoquer Teddy et Kitty" - trouve des solutions élégantes aux défis logistiques.

Le Médiateur Silencieux : Intervient pour désamorcer les tensions ("Il faut essayer de le sauver"), maintenant la cohésion.

L'Altruiste Constant : Toujours prêt à soigner, aider, supporter - incarne l'esprit d'équipe.

Le Tacticien de l'Ombre : Ses invocations et sorts de soutien structurent les combats sans dominer l'espace narratif.

SILAT : LE VIRTUOSE MINIMALISTE

Le Héros Économe : “J’ai quand même vu le carreau arriver” - maximum d’impact avec minimum de mots.

L’Archiviste Mental : Se souvient du torchon d’Esmeralda après 53 sessions (!), transformant un détail oublié en moment héroïque.

Le Stratège Silencieux : Ses actions (rediriger les projectiles, gérer le sac) sont toujours optimales, comme s’il calculait trois coups d’avance.

Le Philosophe Laconique : “C’est pas ce qui coupe et ce qui fracasse qui fait mal à Strahd” - des observations profondes en peu de mots.

MÉTA-ANALYSE DE L’ÉVOLUTION DU GROUPE ET DE SES MEMBRES

L’analyse consolidée des trois sessions révèle un groupe qui a non seulement survécu à des épreuves de plus en plus intenses, mais qui a surtout connu une maturation profonde de sa dynamique collective et des rôles individuels. L’évolution la plus marquante est le passage d’une approche de survie tactique à une dynamique de gestion de crises narratives et personnelles.

ÉVOLUTION DE LA DYNAMIQUE DE GROUPE : DE LA RÉACTION À LA CO-CRÉATION

Les rapports de temps de jeu des sessions 2 et 3 sont remarquablement similaires (environ 61% en jeu / 39% hors-jeu). Cette constance n’est pas une stagnation, mais la preuve que le groupe a trouvé et solidifié son identité. C’est un groupe “narratif-dramatique” qui valorise autant l’histoire et les interactions (plus de 30% du temps) que la camaraderie et la discussion méta (près de 30%). Cette stabilité leur permet d’aborder des enjeux de plus en plus complexes sans que la cohésion de la table ne soit remise en question.

DU COMBAT SUBI AU CONFLIT COMME OUTIL NARRATIF :

La nature des affrontements a radicalement changé.

SESSION 1 :

Le combat contre l’Abbé est un pur défi tactique et d’endurance. Le groupe est en réaction, subit les phases du boss et est sauvé par une intervention extérieure (les Inquisiteurs). L’objectif est simple : survivre et vaincre.

SESSION 2 :

La confrontation avec Strahd est un climax théâtral. Le combat physique est bref (9.4% de la session) et sert de catalyseur à des événements narratifs majeurs : le choix de l’épée solaire et l’intervention de Van Richten. Le groupe utilise des tactiques audacieuses (le sac sans fond) non pas pour “gagner” mais pour changer le cours du drame.

SESSION 3 :

Le combat contre Van Richten transformé n’est plus une lutte pour la victoire, mais un problème à résoudre. L’objectif n’est pas de tuer, mais de maîtriser et de sauver un allié. La résolution vient d’une idée créative (l’antidote) et non de la force brute. Cette trajectoire montre une évolution de la perception du combat, qui passe d’un obstacle à franchir à un moteur de développement pour l’histoire et les personnages.

L’ESCALADE DES ENJEUX : DU MONSTRE EXTÉRIEUR AU DÉMON INTÉRIEUR :

La menace principale s’est déplacée. Initialement focalisé sur des ennemis externes (monstres de l’Abbaye, Strahd), le groupe doit désormais gérer des crises internes : la malédiction de Clovis est aussi dangereuse pour lui que pour ses alliés. Cette internalisation des conflits force le groupe à dépasser la simple coopération tactique pour entrer dans une dynamique de soutien moral, de dilemmes éthiques et de gestion de ses propres membres devenus des menaces potentielles.

ÉVOLUTION DES RÔLES INDIVIDUELS : LA SPÉCIALISATION DES ARCHÉTYPES

Chaque joueur a non seulement approfondi son personnage, mais a également vu son rôle au sein du groupe évoluer et se spécialiser de manière significative.

CLOVIS : DE LA FRUSTRATION TACTIQUE À L’ANCRE DRAMATIQUE

Initialement défini en session 1 comme le “Stratège Frustré” dont les sorts de contrôle échouent, Clovis a transcendé ce rôle purement mécanique. La session 2 fait de lui le “Cœur Émotionnel”, au centre des enjeux narratifs avec Irina et l’épée solaire. La session 3 achève sa transformation en “Âme Torturée”, où son combat n’est plus contre des monstres mais contre sa propre nature vampirique. Son évolution est la plus spectaculaire, passant d’un rôle de soutien tactique à celui de principal catalyseur dramatique et émotionnel de la campagne.

SILAT : DE L'AGENT D'ACTION À L'HOMME DES SOLUTIONS IMPRÉVISIBLES

Silat a toujours été un personnage d'impact, mais la nature de cet impact a changé. En session 1, il est l' "Agent Proactif", focalisé sur l'objectif physique (sauver Irina). En session 2, il devient l' "Électron Libre Décisif", son action audacieuse contre Strahd ayant des répercussions narratives massives. En session 3, il atteint le statut de "Virtuose Minimaliste". Il ne se contente plus d'agir, il résout des problèmes de manière créative et souvent non-violente : l'antidote pour Van Richten, le talisman pour apaiser Drusilla. Il est passé du "striker" qui force les portes à l'atout maître qui déverrouille les situations les plus complexes avec une économie de moyens stupéfiante.

MORGRIM : DU PILIER DE PUISSANCE AU MANAGER PRAGMATIQUE

Morgrim a connu une évolution de "muscle" à "cerveau" du groupe. En session 1, il est la "Force Brute", le pilier de dégâts et de ténacité. Dès la session 2, son rôle s'élargit considérablement : il devient le "Moteur Pragmatique" qui mène les négociations, prend les initiatives sociales et explore sa propre quête de pouvoir. Cette tendance se confirme en session 3, où il s'impose comme le "Pilier Pragmatique", le logisticien, le décideur qui appelle aux votes et l'ancre qui maintient la cohésion matérielle et stratégique du groupe. Son rôle est passé de la ligne de front à la gestion de l'ensemble de l'expédition.

LORIAN : DU SURVIVANT RÉACTIF AU FACILITATEUR SILENCIEUX

L'évolution de Lorian est plus subtile mais tout aussi cruciale. Parti d'un rôle de "Pilier de Survie" en session 1, défini par une erreur et une action salvatrice, il se stabilise en "Analyste Prudent" en session 2, privilégiant l'observation et la compréhension. En session 3, il devient le "Sage Facilitateur". Son rôle n'est plus seulement de réagir pour assurer la survie, mais de permettre activement au groupe de progresser (invocation des montures), de maintenir la cohésion (médiation) et de fournir un soutien constant. Il est devenu la force tranquille qui huile les rouages du groupe, assurant que l'aventure continue de manière fluide.

CONCLUSION GÉNÉRALE

En trois sessions, le groupe a évolué d'une unité d'aventuriers compétents à une véritable cellule narrative interdépendante. Ils ont cimenté leur style de jeu social et dramatique, tout en affinant leur approche des défis pour privilégier la créativité sur la force. Individuellement, chaque membre a dépassé son archétype de départ pour incarner un rôle plus complexe et essentiel à l'équilibre du groupe. Le déplacement des enjeux du macro (vaincre le mal) au micro (survivre à soi-même) est le signe d'une campagne qui a atteint une maturité narrative où les

plus grands monstres ne sont peut-être plus ceux qui se cachent dans les ombres, mais ceux qui sommeillent en chacun d'eux.

META-METAGAME

les ruines du quatrième mur

CRAIG

La session démarre sur une note technologique haute en couleur avec l'invocation de Craig, le bot d'enregistrement.

Silat : *"J'ai mis un backup là au cas où je crashe totalement, il y a un deuxième bot qui record."*

MJ : *"Comment il s'appelle l'ours? Enculé de Craig. Heureusement que tu lui as pas donné de personnalité, je me serai senti obligé de le rajouter dans le lore.."*

"CRAZY DADDY"

Morgrim : *"Ma fille vient de demander à sa mère 'why?' Pourquoi je suis fou comme ça?"*

Morgrim : *"Parce qu'elle n'a pas le son du coup elle me voit juste bouger les bras."*

LES PROVISIONS DE GUERRE

Morgrim : *"Oh, putain, entre les chips aux légumes et les bières sans alcool, là, tu baisses mon estime."*

Clovis : *"Je réduis, c'est le moindre mal."*

Dans tout groupe de D&D, il existe une hiérarchie alimentaire sacrée. Les chips aux légumes et la bière sans alcool sont l'équivalent rôlistique de multiclasser barde/moine : techniquement possible, mais moralement questionnable.

A QUAND LE MARIAGE ?

La conversation dérive naturellement vers les obligations sociales, créant ce moment magique où la vraie vie s'invite à la table :

Morgrim : *"Acheter ta grosse bagouse à 500 balles là, ça va te faire mal au cul."*

Clovis : *"C'est pas ce qu'il faut faire? un solitaire ?"*

MJ : *"Un ver solitaire."*

Le MJ, sentant la discussion partir vers des territoires dangereux, tente désespérément de ramener le groupe vers le jeu avec une blague sur les parasites. Stratégie audacieuse.

L'INTERLUDE : #BEAUPÈRE

La pause repas nous offre un aparté inattendu sur les drames familiaux bien réels des joueurs, prouvant que les monstres les plus effrayants ne sont pas toujours en Barovie.

Silat : *"Attendez, attendez, j'ouvre une parenthèse Lysander, on va commencer un arc. »"*

Morgrim : *"Donc hashtag mon beau-père est un con. »"*

Le moment où le lore personnel des joueurs devient plus intense que celui du jeu.

SYNERGIE ANIMALE

Face à un problème logistique (une charrette sans chevaux dans un sentier de montagne), l'équipe trouve une solution digne de leur composition hétéroclite : invoquer deux esprits de la forêt et les transformer en "deux chevaux".

MJ : *"Un chevrotis chevrotant, et hop, elle se transforme. Les deux en chevaux. »"*

Silat : *"Citroën deux chevaux. »"*

Clovis : *"Oh bordel, je faisais cette blague depuis tout à l'heure mais j'étais en mute, bordel de merde. »"*

La preuve que les grands esprits (et les blagues de papa) se rencontrent, même à travers les micros.

LA SOIF

La descente aux enfers de Clovis le vampire commence par une simple question existentielle :

Clovis : *"Est-ce que c'est une bonne idée ou pas d'aller puiser du sang dans les cadavres alentours?"*

Morgrim : *"À ton avis?"*

Spoiler : *C'était pas une bonne idée.*

LE CARNAGE FAMILIAL

MJ : *"Tu vois le corps se déplace de la femme et dès que Clovis a arrêté avec la femme, le corps de la femme se brise au sol, ce n'est presque que des os, et Clovis chope la petite fille à côté d'un seul coup."*

Lorian : *"Quelle horreur!"*

Le MJ, maître dans l'art subtil d'ajouter "une mère avec ses deux enfants" à une scène déjà moralement complexe. Parce que pourquoi faire simple quand on peut traumatiser tout le monde ?

"CHAOTIQUE MESQUIN"

Clovis : [marche sur Van Richten inconscient] *"Oh merde, je l'avais pas vu"*

Cheh.

LE SERVICE DES RÊVES

Le repos bien mérité du groupe est l'occasion pour le MJ de distribuer une série de visions prophétiques et cryptiques, chacune plus étrange et personnelle que la précédente.

MJ : « *Et D'une main tu attrapes la hyène, de l'autre tu attrapes le corbeau. Et tu les étrangles. Jusqu'à ce qu'il meure dans tes mains. »*

De quoi garantir de douces nuits et une paranoïa à toute épreuve pour la suite de l'aventure.

"LA PHILOSOPHIE DU MATIN"

MJ : *"Que fait un barde?"*

Clovis : *"Il fait de l'art."*
[L'épée s'illumine et l'entaille]

Apparemment, la réponse correcte était "pas ça".

FDP 2 GPT

MJ : *"Il a des tatouages, mais là en fait... soit il me cachait trop le visage, soit il montrait trop le visage et c'était chiant."*

Du coup c'est Inyoka ou kwa ?

LYSANDER

DÉFENESTRATION ASTRALE DU TROUBADOUR EN SUCRE GLACE

ALORS, COMMENT SE PORTE NOTRE FAMEUX “prédateur nocturne” ? L’éternelle crise existentielle a-t-elle enfin basculé du côté obscur, ou hésites-t’il encore sur l’option végétarienne ?

Bon, je l’ai observé cette nuit. Longuement. Minutieusement. Et vous savez ce que j’ai vu ?

RIEN ! RIEN ! NADA !

J’ai vu des moustiques anémiques qui montraient plus de férocité et de soif de sang que lui, BORDEL !

Pour être sûr que j’hallucinait pas, j’ai consulté attentivement les grimoires de la bibliothèque de la Tour... et effectivement, dans le grand manuel d’électricité cosmique, chapitre “Attribution des rôles”, il est bien répertorié sous “Fusible de secours - modèle sensible”. Pas le disjoncteur principal qui protège toute la maison, non. Le petit fusible de 10 ampères qui lâche dès qu’on branche le grille-pain en même temps que la bouilloire. Ploc.

Sa spécialité ? La jérémiade tactique, brandie comme un fer de lance. Pendant que le reste du groupe, les mains dans le cambouis, improvise une réanimation vaudou en injectant un liquide noir suspect directement dans le palpitant d’un chasseur de monstres, lui, il se replie en PLS dans son coin à chouïner : « Non, faites pas ça, vous allez le tuer ! » On s’en fout qu’il crève, au moins ils tentent quelque chose, connard.

Et comme si ça ne suffisait pas, il cultive son syndrome d’aimant à merde avec une ardeur quasi professionnelle. Dès que le vieux Van Richten se transforme en bête déchaînée, devine qui se prend la première flèche sacrée en plein buffet ? C’est bibi. Un carreau, une PLS, rideau.

Son grand move stratégique juste après avoir été réanimé ? Lancer “Invisibilité Supérieure” et se barrer comme un lâche... pour se rendre compte que le boss a des lunettes thermiques de série et le suit du regard comme un pointeur laser. Le plan le plus foireux depuis “envahissons la Russie en hiver”.

Niveau héroïsme, même quand la situation est maîtrisée, il trouve le moyen de se saborder. Sa seule et unique prise d’initiative de toute la session, c’est de marcher “inopinément” sur le corps du vieux pour se venger. Un acte de courage digne d’un gamin de six ans qui sonne aux portes et qui s’enfuit. Résultat ? Un coup de tentacule de la panthère-poulpe de l’espace qui le reset direct à l’état d’usine. Deuxième coma en moins de 7 minutes. Cet homme a plus de temps de respawn que de temps de jeu actif.

Et cette phrase... cette putain de phrase... “J’en ai marre de me faire souiller.” MAIS FERME-LA. Tu te fais “souiller” parce que t’es une cible. T’es une putain de quille au milieu d’un jeu de boules cosmique. T’es fragile, t’es bruyant, t’es inutile. Bien sûr que les monstres te visent en premier. C’est comme commencer par le dessert. C’est facile, c’est sucré, et ça ne résiste pas.

Et sa gestion de la soif ? Une épopée. Il nous a fait monter une opération de la CIA pour boire le sang d’un cadavre, avec barricades, sel bénit et tout le tralala, pour ensuite perdre le contrôle comme un junkie cosmique et de vider toute la famille de cadavres comme des Capri-Suns, et finir par se faire calmer par sa propre épée qui, visiblement, a plus de volonté que lui.

Qu’il reste dans son coin à polir son luth et à se plaindre de sa condition, le monde, lui, a besoin de prédateurs, pas de proies professionnelles.

Des érudits de la bibliothèque de Château-Suif jusqu’au poivrots de la tarverne de Phandaline, tout le monde retiendra que l’épée est le véritable héros de ce chapitre ; lui, il n’est que le fourreau geignard qui la ralentit.

Deviens le putain de cauchemar qu’on attend Clovis, ou on va finir par espérer que cette putain de lame termine le boulot.

Rompez.

FLAGELLATION EXPIATOIRE DU COUTURIER AUTISTE



T MERDE... ON Y RETOURNE. ON AVAIT LAISSÉ le patient sur un diagnostic clair, presque clinique : une fiotte paradoxale, un technicien en état de mort cérébrale 90% du temps, qui se réveille pour une fulgurance de lâcheté tactique au moment du dessert.

On s'était dit, "il va peut-être apprendre, évoluer, se laisser pousser une paire de couilles ne serait-ce que par mimétisme". Quelle putain d'erreur. Quelle naïveté de merde. Ce n'était pas une phase, c'était sa signature.

Le "Virtuose Minimaliste", c'est juste son nom de code pour "branleur qui a la flemme de réfléchir". Prenons la fiole noire. Ce truc qui suintait le cauchemar, avec des pics faits pour empaler une âme. Notre "stratège" la voit, et son grand plan, son action "proactive", c'est de se souvenir qu'il en a vu une vide dans une trousse de soins. Et là, l'équation s'est faite dans sa tête de technicien de surface de la pensée : Trousse de soins = Trucs qui soignent. Donc fiole noire démoniaque = Paracétamol. Putain de golmon.

Face à ce monstre déchaîné, que lui et le nabot attardé ont engendrée, qu'est-ce qu'il sort ? PAS UNE LAME. PAS UN SORT. UN PUTAIN DE MIROIR DE POCHE. IL A DÉGAINÉ UN ACCESSOIRE DE COIFFEUSE ! Il lui a tendu sa petite merde en argent en lui gueulant "Rudolf ! Regarde-toi !". J'ai cru que j'allais vomir mes tripes. Le mec a tenté une putain de thérapie comportementale sur un monstre enragé. On était au bord du massacre, et lui, il lançait une session de coaching en développement personnel pour créatures de l'enfer. Il a cru quoi ? Que la bête allait fondre en larmes en voyant ses cernes et prendre rendez-vous chez le psy ?

Même quand il se décide enfin à agir, à faire un truc qui ressemble de loin à un acte de bravoure, c'est encore une solution de fiotte. La course sur le mur pour aller planter la fiole (la VERTE, cette fois) dans Van Richten ? C'était pas un assaut. C'était une intervention d'infirmière d'EHPAD. Il ne veut pas dominer le combat, il veut le résoudre comme une putain d'équation.

Mais le clou du spectacle, le moment où j'ai su qu'il était irrécupérable, c'est quand la panthère des ténèbres est apparue. La Drusilla. Un vrai bonhomme, qu'est-ce qu'il fait ? Il sort sa lame, il serre les dents, il prépare son corps à la douleur et à la gloire du combat. Et Silat ? IL A SORTI UN AUTRE BOUT DE TISSU

Je vous jure. C'est pathologique. Le mec a une addiction à la mercerie. Il a ressorti un chiffon l'enculé ! Un putain de mouchoir qu'Esméralda lui avait filé, On est passés du sac à main au carré de poche. Cet enculé affronte les légions de l'enfer avec l'arsenal complet d'un tailleur.

Et son personnage de "Dark Sasuke" qui ne dit jamais un mot ? Il a atteint des sommets. Quand on lui demande de raconter son exploit contre Strahd, ce moment qui a sauvé le groupe, sa réponse c'est : "Avançons. Rien de plus". Putain mais ferme-la ! T'as pas l'air mystérieux, t'as l'air d'un autiste qui a perdu le fil de la conversation.

En clair, Silat, t'es pas un homme d'action. T'es une notice de montage Ikea : Précis, sans âme, et fondamentalement inutile quand il s'agit de bâtir quelque chose de solide. Le jour où tu cannes, on ne plantera pas une épée sur ta tombe, mais une aiguille à tricoter en espérant quand même que tu t'empales quand même dessus.

Rompez.

EXSANGUINATION RITUELLE DU DÉMIURGE FALLACIEUX

AH, MES CHERS DÉPECEURS DE GOULES, MES artisans du chaos. On l'avait laissé la dernière fois, notre MJ, tel un paon narratif se pavanant dans les ruines de son propre scénario. On s'était dit qu'après une telle lapidation, le spécimen évoluerait. Qu'il apprendrait, peut-être, que le "jeu" dans "jeu de rôle" implique une notion de participation. Quelle douce, quelle pathétique naïveté.

Certes, dans un élan de modestie feinte, notre éminence celeste à réussi à parler un tout petit peu moins que ses quatre joueurs réunis. Mais croyez moi, c'est la performance d'un dictateur qui, pour faire bonne figure, autoriserait ses sujets à respirer trois secondes de plus par heure. Il s'est octroyé près de 12 000 mots soit l'équivalent d'une nouvelle de Stephen King...

Mais dans ce rapport de défaite, il y a autre chiffre. Un chiffre qui se hisse comme un drapeau noir sur un champ de ruines. L'étendard de l'insurrection. 39% de temps hors-RP.

La preuve que face au Komissar et à son goulag narratif, ces braves hommes ne se sont pas couchés, ils ont fait ce que font les vrais bagnards, les vrais dissidents : ils ont creusé. Ils ont empoigné le hors-RP comme une putain de cuillère, affûtée sur le béton de l'ennui, et centimètre par centimètre, ils ont percé la muraille de sa prison de mots. Ils ont foré un tunnel d'exfiltration. Un boyau vers la seule chose qui compte : un monde où tes couilles sur la table ne sont pas balayées par une "capacité légendaire" que le maton dégaîne à la volée parce que ton plan était trop bon pour lui.

La session s'ouvre, et à peine le temps de s'échanger des banalités que notre aède torturé, remet le couvert. Il nous inflige directement son oraison funèbre :

"un petit foreshadowing pour commencer ?"

Dix minutes. Enculé. Dix. Putain. De. Minutes où il nous narre la biographie non autorisée de son PNJ fétiche, Van Richten. On a eu droit à toute sa vie, de sa première pipe à sa dernière crise cardiaque. Pendant que ses joueurs, en état de manque, se triturent les bourses en attendant de pouvoir enfin

goûter au sang, lui, il nous lit le manuscrit sacré de sa putain de fan fiction. On est venus pour une boucherie, pas pour un thé littéraire.

Ensuite il nous a pondue une "énigme". Une fiole sur un cadavre. Trente minutes. Trente putains de minutes où tes joueurs se sont tripotés la nouille en se demandant s'il fallait se la carrer dans le fion pour qu'elle s'active. Trente minutes de vide intersidéral, pour une solution aussi complexe qu'un suppositoire. Appuie dessus, connard. Bref un escape game pour trisomiques dont on se serait bien passé.

Alors oui, notre Grand Architecte "brille dans les moments de tension dramatique". Évidemment qu'il brille, c'est lui qui tient le projecteur braqué sur sa propre gueule ! Mais la vérité, la pure, la glorieuse, celle qui devrait être gravée sur sa tombe de MJ, la voici. Il l'a avoué. De sa propre bouche. Quand les joueurs, ces seigneurs de guerre, ont décidé d'envoyer son petit itinéraire bien propre se faire enculer en montant vers le nord, le titan s'est liquéfié. Écoutez bien ce râle d'agonie : "Vous avez changé tout mon plan, il faudrait que je me le remette en tête." Le voile est tombé. Le dieu de ce monde est un fonctionnaire de l'imaginaire qui panique quand on déplace une virgule dans son formulaire Cerfa. Il n'est pas un improvisateur, il est un lecteur de script qui chie dans son froc quand les acteurs se mettent à réécrire leurs dialogues en direct.

On pensait avoir affaire à un poète qui se regardait écrire. On a découvert un putain de bureaucrate terrifié par le chaos qu'il a lui-même invoqué. Il ne forge pas une saga dans le sang et l'acier ; il nous inflige la lecture de sa vieille fan fiction éclaté.

La prochaine fois, MJ, on ne se contentera pas de dévier de ton chemin. On cramera tes post-it, ton prompteur, on dansera la gigue sur les cendres fumantes de ton scénario et tu n'auras d'autre choix que de prouver que tu peux survivre avec ta bite et ton couteau.

Rompez.

VIVISECTION INFERNALE DU MARMITON MAUDIT

AH, MES SEIGNEURS, SERVEZ-VOUS UNE RASADE ET collez y l'esgourde. On m'a demandé de poursuivre la chronique des exploits de notre nain préféré. Après la dernière volée, je pensais qu'il aurait rangé sa louche pour refourbir son marteau. Quelle douce utopie... On a juste changé le légume de la soupe, mais la pisse est toujours aussi infâme...

Cette fois ci, le chef-d'œuvre de sa connerie monumentale, c'est quand il a décidé de jouer au Dr. Frankenstein du pauvre. On avait un allié potentiel, un vieux briscard qui en avait vu d'autres, à l'article de la mort. Une situation qui demande finesse et sagesse. Et que trouve notre nabot ? Une fiole remplie d'une pisse de démon noirâtre et bouillonnante. Le protocole pour un homme sain d'esprit ? On analyse, on identifie, on se méfie. Le protocole Morgrim ? "Donnez-moi cette fiole. Dans le cœur, on verra bien." ON VERRA BIEN. Le mec a le protocole médical d'un chaman sous peyotl. D'un geste d'une assurance terrifiante, il a transformé un chasseur de vampires légendaire en putain de boss de fin de niveau qui nous a séché la moitié du groupe. T'es pas un clerc, t'es une catastrophe sanitaire ambulante.

Et on devrait presque s'estimer heureux, mes seigneurs car ce porc était à deux doigts de lui carrer la pipette dans l'oignon, persuadé que c'était la procédure standard ! On a évité le déshonneur, mais on a quand même récolté le désastre. Bravo l'artiste.

Par ailleurs, la préoccupation principale de notre daronne en charge des tupperwares n'a guère changé. Ce qui l'importe le plus c'est de savoir s'il reste assez de navets pour sa putain de soupe. "Je vais fouiller le garde-manger." Mais bien sûr, mon p'tit pote. Va vérifier si les conserves sont bien alignées pendant que tes potes se font démembrer par des horreurs cosmiques. Ce n'est pas de la logistique, c'est une constipation de la bravoure. Quand le danger frappe, son premier réflexe n'est pas de lever son bouclier, mais sa louche.

Ensuite, il y a ce bras. Un putain d'artefact d'une puissance incommensurable, un concentré de haine draconique, un braquemard d'archidémon forgé dans les feux éternels d'Averne. Le mec est branché en

direct sur une arme de destruction massive, un putain de ticket de sortie capable vitrifier cette chiasse transylvanienne jusqu'à la dernière pierre, mais il préfère se servir du bonus d'allonge que ça lui procure pour choper le bocal de cornichons planqué tout en haut de l'étagère. Cette relique rêvait d'un conquérant, elle se retrouve à faire le commis de cuisine. Et tout ça, après avoir certainement servi de vibromasseur à ce tas de saindoux d'Izek.

Mais le plus savoureux, mes seigneurs, c'est son excuse. Il n'utilise pas ce bras divin de peur de déplaire à son cher Talos. Il craint que le dieu des tempêtes ne l'excommunie s'il prête allégeance aux forces qui animent ce membre. Mais IMBECILE le grand manitou de la destruction il a changé les serrures du Valhalla et bloqué ton numéro le jour même ou il t'a vu refuser cet immense pouvoir destructeur !

Je vais répéter ce que j'ai dit à ton copain le trompette: arrête de faire ta vierge effarouchée Morgrim et assume ta déchéance et embrasse ta corruption ! Quitte à être damné, autant l'être avec panache, bordel !

Rompez.

ESTRAPADE COSMIQUE DE L'ASSISTANT DE DIRECTION SYLVESTRE

ON L'AVAIT LAISSÉ LA DERNIÈRE FOIS GREFFIER DE l'aventure, gratte-papier de l'héroïsme, l'homme qui, face à une horde de démons, vérifiait que ses parchemins étaient bien classés par ordre alphabétique. On s'était dit qu'il avait touché le fond de la lâcheté administrative, qu'il ne pouvait pas creuser plus profond dans le marécage de l'inutilité. Quelle erreur. Quelle monumentale sous-estimation du génie de la médiocrité.

Car ce n'est pas un simple fonctionnaire que nous avons sous les yeux. Non, mes amis. Lors de cette session, Lorian a évolué. Il a grimpé l'échelle de la couardise pour atteindre le poste ultime, celui que tous les eunuques en col blanc convoitent : il est devenu le manager, le chef de projet de la fin du monde. Et son supplice du jour sera de voir ses "compétences" exposées pour ce qu'elles sont : le triomphe de l'organisation sur le courage.

Face à un Van Richten transformé en bête de combat pure, une machine à tuer dont la seule vue aurait dû faire bouillir le sang dans les veines de n'importe quel être doté d'une paire de testicules, que fait notre druide ? Il ne charge pas, le torse en avant, hurlant un défi aux dieux sombres. Non. Il délègue. Comme un putain de N+1 qui refile le dossier merdique au premier stagiaire venu, il invoque un nain de feu. Il ne se bat pas, il externalise le danger. Il fait venir un prolo de l'enfer pour prendre les mandales à sa place, puis, comble de la bassesse, il se planque immédiatement derrière. Il utilise son pouvoir non pas comme une arme, mais comme un bouclier de chair, un airbag magique. Ce n'est plus un gardien de la nature, c'est un préfet qui se cache derrière ses CRS.

Plus tard, piégé dans un nuage de fumée qui aveugle et étouffe, l'arène parfaite pour un guerrier primal qui se bat à l'instinct, que fait-il ? Il nous gratifie d'une "retraite tactique". Il se transforme en une volée de corbeaux, non pas pour fondre sur l'ennemi dans un tourbillon de plumes et de serres, mais pour s'élever lâchement au-dessus de la mêlée. Pour "avoir de la visibilité". C'est le langage d'un pilote de drone, pas

d'un soldat. Pendant que ses frères d'armes suffoquent et se font empaler en bas, lui, il est en observation, le cul à l'air, en train de prendre des notes sur la topographie du champ de bataille. Il ne participe pas au combat, il le commente depuis sa loge VIP.

Mais le chef-d'œuvre de son incompétence, le sommet de son art, fut sa rencontre avec Drusilla, la panthère des cauchemars. Face à une abomination à six pattes sortie des abysses, une créature qui incarne la violence pure, il choisit l'arme des faibles, des syndicalistes et des assistantes sociales : le dialogue. Il atterrit et s'apprête à lui vendre une mutuelle. Et là, le drame. Le coup de théâtre. Il se rend compte qu'il n'a "plus de chakra" pour lancer son sort de communication. Il est à sec. Sa seule stratégie de dégonflé est en rupture de stock.

Alors, quelle fut sa grande contribution, son acte fondateur ? Il a trouvé une charrette. Voilà. L'homme qui parle aux arbres et commande aux esprits a passé sa journée à dénicher un moyen de transport. Et pour la tirer, il a transformé ses fées clochettes en canassons. Il n'a pas déchaîné la fureur de la nature, il a appelé un Uber. Il est le VTC de l'Apocalypse.

Alors si tu ne veux pas que la légende se souviennent de Lorian comme du responsable logistique de la dernière guerre Alors au prochain combat, je te le demande , pose ton badge et ta feuille de route et déchaîne cette fureur. Plonge dans la mêlée, le regard fou .. il est temps de salir tes parchemins avec du sang, qu'il soit le tien ou celui de l'ennemi.

Rompez.

CODEX ILLUSTRÉ











TEDRICK











source: uivm.arch



















LA BÊTE

Dans les brumes de Barovie, la frontière entre remède et poison n'est qu'un souffle.

Lorsque le chasseur de vampires Rudolf Van Richten s'effondre, les Champions d'Alear tentent l'impossible : lui sauver la vie. Mais la fiole noire qu'ils injectent dans son cœur réveille une horreur. Devenu bête enragée, Van Richten incarne la chute de tout héros : l'ombre que chacun porte en lui.

Entre batailles sanglantes, révélations funestes et visions prophétiques, chaque pas en avant les rapproche moins du salut que de leur propre damnation. Et dans l'écho des prophéties, un seul avertissement demeure :

la Bête n'est jamais dehors. Elle attend en chacun d'eux.

