

LES CHAMPIONS D'ALEAR

LA MALEDICTION DE STRAHD

LE NAUTILOIDE



“ MA TÂCHE, DEPUIS LE SILENCE DE LA TOUR, EST DE LUTTER CONTRE L'OUBLI, DE VEILLER À CE QUE LES HAUTS FAITS des Champions d'Aléar ne sombrent pas dans la nuit éternelle..

Mais un scribe-planeur se doit d'être honnête, et la vérité est que ma vision des derniers événements fut imparfaite. Au moment où j'observais leur destinée, une vision étrange, personnelle et troublante, a parasité mon esprit, et le fil de leur histoire m'est parvenu par bribes, comme un récit brisé.

Mon devoir, cependant, demeure. Je vais donc assembler ces fragments du mieux que je le peux, car même un écho de leur bravoure mérite d'être entendu à jamais...”

RÉSUMÉ DE LA SESSION ÉGARÉE SUR LE PLAN ASTRAL

LE CŒUR DES HOMMES EST AISÉMENT corruptible, et la malédiction qui ronge ces terres a sa volonté propre. Une volonté qui ne se contente pas de pervertir l'âme des hommes. Non. Son poison s'infiltre plus profondément encore, jusqu'à corrompre la bête elle-même. Pour preuve, la guerre utérine qui déchire désormais la grande meute, où le loup, dans une rage fratricide, se fait loup pour le loup.

C'est dans ce climat de trahison que le fil du destin a poursuivi sa course. Ils avaient conclu un pacte avec Varsha, l'alpha déchue de la meute blanche des loup-garous. Celle-ci était venue implorer l'aide des champions pour renverser le pouvoir tyrannique établi par l'usurpateur : Kyril Tauranescu. Ce nom résonnait amèrement à leurs oreilles ; ce loup-garou noir, ils l'avaient déjà affronté devant la tour de Van Richten. Ils apprirent alors que ce guerrier sanguinaire était devenu le chef des clans noir et blanc en pactisant avec Strahd lui-même, trahissant l'ancien alpha, Valgore.

Le règne de Kyril avait instauré un schisme violent, une haine profonde entre les membres des deux meutes, une véritable guerre fratricide. Pour défaire le tyran, le plan de Varsha était aussi audacieux que périlleux : les héros se feraient passer pour des prisonniers afin d'infiltrer la tanière de leurs ennemis. Le but : atteindre l'arène de Kyril où Valgore, l'alpha légitime, était retenu captif, forcé de combattre pour une éternité de spectacles sanglants. En libérant le roi déchu, ils sèmeraient les graines du chaos et de la rébellion.

Guidés par un loup blanc, loyal à Varsha, les champions traversèrent les terres désolées jusqu'à un point de ralliement des plus incongrus : un nautiloïde échoué. En cette carcasse d'un autre monde, ce vaisseau appartenant aux abominations connues sous le nom d'Illythides ou flagelleurs mentaux, ils furent accueillis par les fidèles de la meute blanche. Mais ce lieu recelait bien des mystères.

Une porte étrange, gardée par un loup-garou, attira leur attention. En l'ouvrant, ils ne découvrirent pas une autre coursive du vaisseau, mais une pièce d'un manoir appartenant au grand Mordenkainen. À l'intérieur, une figure inattendue les attendait : Diabo, nouvellement

engagé par Daemon Senior pour sa franchise “Daemon aux mille diamants”. Après avoir fait l'acquisition de précieux objets magiques et, surtout, de la clé même du manoir qui leur promettait un futur sanctuaire, ils dirent au revoir à l'énigmatique marchand, qui disparut sur le tapis volant de Daemon.

Leur regard se tourna alors vers le nautiloïde lui-même, dont les entrailles restaient closes. Le destin leur fit un clin d'œil lorsque Morgrim découvrit une perle d'intellect dans sa poche. En se concentrant, cet artefact fit vibrer le vaisseau et ouvrit une voie. Pénétrant dans l'inconnu, ils découvrirent un intérieur d'une architecture organique, fait de parois chétineuses et de conduits suintant des fluides organiques.

L'exploration commença. Une première perle trouvée sembla se fondre dans le mécanisme d'une porte, lui rendant vie, avant de disparaître. Une seconde perle leur ouvrit un autre passage, les menant plus profondément dans les étages du vaisseau. C'est là qu'ils découvrirent l'horreur : des expériences menées sur d'étranges créatures à la peau verdâtre, aux longues oreilles elfiques, mais au visage dépourvu de nez, remplacé par deux fentes reptiliennes. Ces êtres, qu'ils n'avaient jamais vus de leur vie, semblaient être les esclaves ou les sujets d'expérimentations d'une science impie. Impassibles, les héros continuèrent leur progression dans les profondeurs de l'étrange et du macabre.

Fragments de mémoire, Lysander, scribe et archiviste d'Aléar.

PRÉFACE

IL EST UNE ERREUR COMMUNE DE CROIRE QUE LE SILENCE est l'absence de bruit. Dans les lieux anciens, là où la pierre a bu trop de sang et où l'air a porté trop de prières, le silence est une clameur. Il est la mémoire de ce qui a hurlé avant de s'éteindre.

Nous pensons arpenter le monde en maîtres de notre destin, traçant notre route vers l'inconnu. Quelle arrogance. Nous ne sommes que des notes de musique sur une partition écrite par des mains mortes depuis des siècles. Nous sommes des échos.

L'univers n'oublie rien. Il stocke la douleur dans la chair, grave la folie dans la roche et enferme les secrets dans des prisons de stase, attendant la bonne vibration pour se briser. Il ne suffit pas d'être fort pour ouvrir ces portes ; il faut être juste. Il faut vibrer à la bonne fréquence.

C'est là le terrifiant secret de l'héritage : nous ne sommes pas des individus isolés. Nous sommes des clés taillées dans la chair, forgées à notre insu pour ouvrir des serrures que nous n'avons jamais vues.

Alors que nos champions pénètrent dans le ventre de la bête stellaire, souvenez-vous : ce qu'ils vont y trouver n'est pas une horreur nouvelle. C'est une vérité ancienne qui attendait simplement qu'ils soient prêts à l'entendre.

Le passé n'est pas derrière nous ; il dort juste sous la surface, prêt à nous saisir la cheville.

La Résonance des Abîmes, Lysander, scribe et archiviste d'Alear.

SPEEDRUN

résumé ultra synthétique de la session

UTRA-SYNTHÈSE

Les héros poursuivent leur exploration du Nautiloïde écrasé. Progressant de la salle du trône au poste de pilotage, ils ont découvert des tablettes, une sphère noire et un asticot psionique. Comprenant qu'ils devaient réunir cinq perles disséminées dans le vaisseau, ils les ont utilisées pour ouvrir une porte finale. À l'intérieur, ils ont résolu une énigme musicale pour libérer l'entité d'un cocon flottant. Celle-ci s'est révélée être Makar, un Githzerai et ancien Champion de la Flamme, qui a alors engagé des conversations télépathiques privées avec chaque aventurier leur octroyant dons et révélations personnelles bouleversantes.

GAME

résumé narratif détaillé de la session

PROLOGUE

FORSHADOWING : GRIMNIR

Sur les flancs glacés de la montagne du Nord, au cœur du bastion ancestral du clan Barbe-Gelée, naquit Grinnir, fils de Balnir.

Depuis son plus jeune âge, il fut bercé par les récits de conquête, les hymnes du tonnerre et les prières murmurées à Talos, le dieu des tempêtes. Grinnir grandit, forgeant son corps dans les vents mordants et son âme dans le feu sacré de la foi. Clair et guerrier, il était destiné à devenir le bouclier vivant de son peuple.

Mais l'appel du large, l'appel de la gloire et du destin grondait plus fort encore que les tempêtes. Un matin, sans prévenir, armé de sa masse d'acier et de son antique bouclier frappé de trois éclairs de Talos, Grinnir descendit seul de la montagne, laissant derrière lui la neige, les chants et les regards pleins d'espoir.

Son chemin croisa celui d'un groupe d'aventuriers, eux-mêmes en quête d'un exploit. Daemon, le barbare aux yeux brûlants de savoir, Tautir Ferpier, le gnome fou, inventeur de génie, Kadim Nagasim, le voleur silencieux, père d'une lignée d'ombre future, et Lo-Huang, le futur maître tortue dont la sagesse coulait comme un ruisseau tranquille sous une carapace épaisse.

Le destin les réunit dans un village assiégé par un fléau : une mantichore gigantesque, aux ailes râpeuses et aux crocs aussi longs que des dagues, terrorisait la région. Grinnir, debout sur la place du village, contempla la bête et sans un mot leva sa masse au ciel, un éclair fendit alors les cieux d'hiver, illuminant sa silhouette trapue d'une lumière divine. Les aventuriers, impressionnés par son courage brut et la puissance du tonnerre qu'il semblait porter dans ses veines, l'invitèrent à combattre à leur côté.

Dans la mêlée qui suivit, Grinnir se distingua. Tandis que Lo-Huang harcelait la mantichore de coups précis, Kadim frappait dans les tendons et Daemon maintenait la bête au respect, Grinnir hurla une prière à Talos et frappa. Un coup, deux coups, le tonnerre rugit avec lui. La bête fut abattue dans une déflagration de lumière et de bruit.

Ce jour-là, sous le ciel hurlant, Grinnir trouva sa nouvelle famille d'armes. Ce jour-là, il abandonna son nom de simple héritier de la montagne pour devenir l'un des champions de la flamme.

FORSHADOWING : LE TRÔNE

Strahd La grande salle est encore nue, résonnant du martèlement des derniers coups de marteau. Les vitraux ne sont pas posés, la lumière du soir s'engouffre crue par les hautes ouvertures, la poussière de pierre danse dans les rayons.

CHRONIQUES DES CHAMPIONS
D'ALEAR | LE NAUTILOÏDE | 23
SEPTEMBRE 2025

Au centre, dressé comme un monolithe, le trône de Strahd vient d'être posé. Les artisans se retirent, s'inclinant. Strahd reste seul. Il s'avance lentement, ses pas claquant dans le marbre encore froid. Ses doigts gantés caressent l'accoudoir sculpté, des dragons de pierre, des éclairs gravés, symboles de sa puissance... il s'assoit. Le trône l'avale, le magnifie, le dévore. La salle semble s'incliner vers lui.

Un long silence, puis il murmure : « Voilà donc la récompense. Des années de sang et de guerre, des royaumes incendiés, des ennemis réduits en cendres... pour ceci... »

Il s'adosse, son regard grimpe jusqu'aux arches, aux voûtes démesurées. Il sourit à peine. « J'ai offert ma jeunesse à la conquête, j'ai sacrifié mes rêves pour que s'élève ce palais. Les hommes chanteront mon nom, les siècles trembleront à son souvenir. »

Un rire bref, sec, lui échappe. « Et pourtant... »

Il baisse les yeux vers ses mains. Elles tremblent, marquées par les années. Une cicatrice traverse son poignet, souvenir d'une campagne lointaine. Ses doigts s'agrippent aux accoudoirs comme pour retenir le temps. « Et pourtant je vieillis. Chaque jour je me rapproche de la tombe. Mon château est éternel, mais moi, moi je ne le suis pas. »

Un courant d'air s'engouffre dans la salle, faisant vibrer la poussière et bruire les tentures inachevées. Strahd ferme les yeux, écoute en silence. « Quel trône si je dois mourir ? Quel royaume si je dois le céder à un autre ? Quelle vie si je demeure seul ? »

Il rouvre les yeux, un éclat sombre y brûle déjà. Dans la vaste salle vide, Strahd est minuscule, silhouette solitaire sur un trône colossal. L'homme a tout conquis, sauf ce qu'il désire vraiment.

I

L'ENIGME DU VAISSEAU - MENTAL





LE GROUPE SE TENAIT DANS LA SALLE DU TRÔNE DU Nautiloïde, cette cathédrale de chitine et de métal blasphématoire. L'air, vicié, sentait l'ozone et une poussière si ancienne qu'elle semblait être les cendres d'une étoile morte. Daemon Junior, le regard encore perdu dans le vide, se détourna du siège tyrannique, une ombre de dégoût crispant ses traits. L'exploration reprit, non par audace, mais par nécessité, chaque pas résonnant dans le calme sépulcral de la carcasse alien.

Morgrim, mû par une impulsion qu'il ne comprenait pas lui-même, s'approcha d'un coffre anodin. Ses doigts firent céder le mécanisme sans effort, révélant un contenu décevant : des fragments d'objets brisés, une épaisse couche de débris et de poussière. Pourtant, en y plongeant la main, sa paume se referma sur une petite sphère, froide et lisse. Une perle, semblable à une larme solidifiée d'obsidienne. Pendant ce temps, Lorian et lui s'étaient penchés sur un livre posé sur un pupitre. Ses pages n'étaient pas de papier, mais d'une membrane fine et pâle. Au contact de Lorian, une décharge d'énergie crépita, une douleur fulgurante qui remonta le long de son bras et fit vibrer ses cornes. Le texte était une énigme de glyphes mouvants et de schémas anatomiques dépeignant des crânes ouverts et des cerveaux disséqués. Lorian ne comprit rien, mais Morgrim sentit une familiarité angoissante, l'écho d'un savoir enfoui, d'une langue qu'il aurait dû connaître. C'était comme tenter de saisir de la fumée, les mots se dérobaient à sa conscience juste avant de prendre sens.

Silat, examinant le grimoire par-dessus l'épaule de Morgrim, y décela une parenté troublante avec les fragments d'archives mentales trouvés dans l'abbaye. La calligraphie possédait une structure similaire, mais le livre semblait infiniment plus ancien, écrit dans une langue morte alors que la note était en commun. C'était la même pensée, mais séparée par un abîme de siècles. Non loin, Clovis examinait les restes d'une expérience macabre : un bocal de verre brisé et la masse gélatineuse d'un cerveau répandue au sol. Son regard balaya les alentours et se figea sur une pile de crânes. Chacun portait la même marque de violation : un trou parfaitement circulaire au milieu du front. Une lobotomie chirurgicale, ou pire, l'extraction brutale de ce qui faisait d'un être un individu. La nausée monta à la gorge du barde. Dans un coin, Daemon observait la scène, le poing serré. « Des esclaves », murmura-t-il avec un venin glacial, avant de s'éloigner, incapable de supporter plus longtemps l'empreinte psychique de cette servitude.

Guidé par son instinct, Morgrim inséra la perle trouvée dans une fente près d'une porte scellée. Avec un bruit de succion humide, la perle fut aspirée et la porte chitineuse s'ouvrit comme les pétales d'une fleur carnivore. Le couloir révéla abritait un cadavre recroquevillé, la peau parcheminée sur les os. Sans

hésiter, Morgrim força la main rigide du mort, brisant les doigts desséchés avec un craquement sinistre pour y récupérer une seconde perle. Plus loin, une fosse béante s'ouvrait dans le sol. Lorian y jeta une torche, dont la lueur dansante révéla un objet circulaire au fond. L'anneau de Morgrim s'illumina, et une force invisible souleva le disque de pierre, dévoilant une autre tablette gravée. Les mots qu'il parvint à déchiffrer parlaient d'un « sujet captif », d'un « élément instable » de la race des « errants du flux », dont la puissance mentale résistait même à la stase.

Une nouvelle porte céda au pouvoir d'une perle, ouvrant sur ce qui semblait être le cœur névralgique du vaisseau. Au centre, une immense sphère de métal noir mat flottait, suspendue par des pics d'énergie qui la transperçaient comme des aiguilles. C'était un cœur mort, un soleil éteint. Sur un pupitre, une autre tablette attendait. « Interrogation », lut Morgrim mentalement. « Pourquoi le Vénérable voulait-il ce spécimen ? Sa destruction aurait été simple. Est-il une arme ? Une clé ? Ou le Vénérable a-t-il vu en lui un miroir qu'il craint ? » Poussé par la curiosité, Silat s'approcha et posa la main sur la sphère. Le contact fut cataclysmique. Le monde se déchira. Sa conscience fut projetée dans le vide glacial de l'espace astral, où le Nautiloïde dérivait au milieu d'îles de terre flottantes. Puis, l'enfer se déchaîna. Des dragons rouges, immenses et furieux, fondirent sur le vaisseau, leurs gueules crachant des torrents de feu stellaire. La vision s'acheva aussi brutalement qu'elle avait commencé, laissant Silat pantelant, le corps secoué de spasmes.

Le récit de sa vision glaça le sang de ses compagnons. Le dragon rouge... Morgrim aussi en avait rêvé. Le lien entre eux et ce lieu maudit se resserrait. Ils découvrirent une autre fosse, plus sinistre encore. La torche de Lorian illumina un enchevêtrement de corps, quatre ou cinq silhouettes emmêlées dans une dernière étreinte désespérée, mortes de faim ou de soif. Silat, agile et silencieux, descendit dans le charnier. Le craquement des os sous ses pieds était le seul son. Il fouilla méthodiquement cette masse de tragédie et en extirpa une nouvelle perle avant de remonter, le visage impassible. Une dernière porte, sur le même niveau, s'ouvrit sur un balcon battu par les vents. La nuit était tombée sur la Barovie, un linceul d'encre glaciale. Une ultime tablette y gisait, narrant le « repli », la fuite du vaisseau vers ce « monde fermé, saturé d'ombres », et l'enfermement du prisonnier dans un « cocon amniotique psionique ». Ils rentrèrent, et la porte se referma derrière eux sur la simple volonté de Morgrim, comme si le vaisseau lui-même répondait à ses pensées.

Son attention fut alors attirée par un bassin surélevé où nageait une petite créature vermiforme, un asticot psionique. Morgrim se concentra, projetant sa pensée vers la créature. « M'entends-tu ? » Le ver cessa aussitôt sa ronde et remonta à la surface, immobile, comme s'il attendait.

Une communication silencieuse, une offre muette. Une discussion à voix basse s'engagea. Le capturer ? Le détruire ? Clovis suggéra de geler son bassin pour le transporter, mais la peur de l'inconnu paralysait leurs gestes. Lorian, se souvenant de son bras maudit, prônait la prudence la plus extrême. Daemon, laconique, conseilla la mort. C'était une abomination née d'un lieu d'horreur, un risque qu'ils ne pouvaient se permettre de courir. Finalement, la décision fut repoussée. L'asticot fut laissé à sa solitude liquide. Il y avait un escalier qui montait, promettant d'autres secrets, d'autres horreurs. Ils le prirent, laissant derrière eux le mystère du petit prisonnier, une question en suspens dans le silence oppressant du tombeau astral.

II

L A C L E



L'escalier s'enroulait comme la colonne vertébrale d'un léviathan mort, les menant vers le crâne du monstre. Tandis qu'ils montaient, le silence n'était rompu que par le murmure de leurs angoisses. Morgrim sentait un prurit fantôme derrière ses yeux, une rémanence de l'assaut psychique du flagelleur. « Penses-tu pouvoir m'ouvrir le crâne, Elfe ? » lança-t-il à Lorian, sa voix un grondement sourd. « Juste pour vérifier. » Lorian frissonna, son propre bras maudit lui rappelant le prix de la curiosité impie. Silat, le regard acéré, trancha le débat d'une phrase : « Tu es un putain de réceptacle. » Les mots, ni moqueurs ni accusateurs, tombèrent comme une sentence. Morgrim portait trop d'empreintes, trop de cicatrices invisibles laissées par des dieux et des monstres. Il était une page sur laquelle trop d'histoires terribles avaient été écrites.

Ils débouchèrent enfin dans une vaste salle circulaire, le pinacle du vaisseau. C'était sans conteste le poste de pilotage, le sanctuaire de la créature qui avait guidé cette abomination à travers les étoiles. Au centre trônait un siège sculpté dans la même matière chitineuse que les murs, ses accoudoirs se prolongeant en filaments organiques qui plongeaient dans le sol, tels les racines d'un arbre impie. Le trône ne faisait pas face à une porte, mais à un large orifice scellé, une fenêtre aveugle sur le vide. Morgrim, agité, avisa un cadavre desséché dans un coin. Il voulut le fouiller, mais un spasme involontaire crispa sa main. Sa masse de guerre, mue par une volonté propre, s'abattit avec un bruit mat et écoeurant, pulvérisant les os friables en une fine poussière grise. Rien. Pendant ce temps, Clovis avait découvert une autre stèle de pierre noire. Il la souleva sans peine et la porta à Morgrim, dont les yeux s'illuminèrent d'une lueur sombre à la lecture des glyphes.

« Épuisement des ressources, » traduisit le nain, sa voix grave résonnant dans la salle. « Les réservoirs sont brisés. J'ai dû recourir aux solutions de chair. » Il fit une pause, laissant le poids des mots s'installer. « Leur essence mentale s'épuise vite, mais leur sang conserve la résonance. J'ai transvasé leurs fluides vitaux et psioniques pour nourrir le cocon du sujet primaire. » Le cocon. Le mot flottait entre eux, lourd de promesses morbides. La sphère noire qu'ils avaient vue ? Les cuves où flottaient les cadavres ? Le texte s'achevait sur une note funeste : « Les corps s'effondrent, mais le cocon tient. Mon stock est vide. » Une nouvelle pièce du puzzle, sanglante et difforme, venait de s'ajouter aux autres, rendant l'image d'ensemble plus monstrueuse encore. Une porte attendait, sertie d'une unique loge vide. Morgrim y inséra la perle qu'il portait. Une déflagration silencieuse éclata dans son crâne. Ses yeux se révoltèrent, un filet de sang épais coula de ses narines et il s'effondra à genoux, le souffle coupé par une agonie purement mentale.

Quand la douleur se retira, laissant place à une nausée tenace, la porte était ouverte. Derrière elle, dans une alcôve sombre, se dressait une idole blasphématoire : un cerveau de pierre colossal, posé sur un piédestal d'où partaient des appendices semblables à des pattes. La matière n'était pas organique, mais d'une roche noire et lisse, la même que celle des statues à l'entrée. C'était un autel, un monument à une intelligence morte. Morgrim, chancelant, entra et trouva une dernière tablette. « Les réserves sont vides. Le cocon persiste, mais il réclamera une clé extérieure, » lut-il. « Seule une résonance de haute intensité peut fracturer la stase. Une vibration assez pure pour percer le voile. » Poussé par une impulsion qu'il ne comprenait pas, il posa sa main sur la surface froide du cerveau de pierre. Un éclair fulgurant déchira son esprit. Il vit la statue tripler de volume, sa matière se muer en chair vivante et pulsante, des tentacules s'agitant autour d'elle comme une couronne impie. Et il sentit, avec une certitude absolue, que cette chose l'observait. Pire, qu'elle le connaissait.

Le flash s'évanouit. Le silence retomba. Ils relurent les tablettes, assemblant les fragments de ce journal de bord macabre. Le sujet primaire, le cocon, la résonance... Et puis la révélation, simple et brutale, frappa leur esprit collectif. Une porte, tout en bas, scellée par cinq emplacements. Cinq perles. Les portes qu'ils avaient ouvertes n'étaient pas des passages, mais des serrures dont ils avaient négligé de reprendre les clés. Une lueur nouvelle brilla dans leurs yeux. L'exploration hasardeuse se mua en une quête déterminée. Ils n'étaient plus des intrus, mais des geôliers sur le point de libérer un prisonnier inconnu. Sans un mot, Morgrim fit volte-face. Le chemin inverse devint un rituel sombre. Il s'approcha de chaque porte ouverte, et d'une simple pensée, la referma. Le lourd battant de chitine s'abattait dans un bruit sourd, et la perle opalescente se détachait de son logement pour tomber dans sa paume. Une, deux, trois, quatre perles. Ils scellaient leur propre tombe, s'enfermant volontairement dans les entrailles du monstre. Il ne manquait que la dernière, celle de la toute première porte. Morgrim la récupéra, se coupant du monde extérieur et d'Irina, laissée derrière. Cinq perles dans sa main. Cinq clés pour le cœur du mystère. Le silence qui suivit était absolu, vibrant de la promesse de ce qu'ils allaient déchaîner.

III

LE GITHZERA I





LE SILENCE DANS LE VENTRE DU NAUTILOÏDE ÉTAIT devenu une chose tangible, une pression sur les tympanes. Morgrim tenait les cinq perles dans sa paume, cinq lueurs opalescentes contre la callosité de sa peau. Elles semblaient froides, lourdes du poids des secrets qu'elles gardaient. Un par un, ses compagnons s'approchèrent du portail scellé, chacun prenant une des clés de nacre. Clovis, puis Lorian, Silat et Damon. Ils insérèrent les sphères dans les orifices qui les attendaient, chaque clic résonnant comme un battement de cœur dans la chair du vaisseau. Morgrim s'avança en dernier. Il sentit le regard de ses frères d'armes sur sa nuque. D'un geste lent et délibéré, il poussa la dernière perle dans son logement. Un craquement humide, profond, parcourut la paroi. Ce n'était pas le son de la pierre ou du métal, mais celui de tendons qui s'étirent et d'une cage thoracique qui s'ouvre. La porte organique se rétracta sur elle-même, dévoilant une obscurité que la lumière de leurs torches semblait craindre de pénétrer.

La salle qui s'offrait à eux était une cathédrale de cauchemar. Circulaire, vaste, elle semblait vivante et morte à la fois. Un froid glacial, imprégné d'une odeur métallique et d'une moiteur d'outre-tombe, les saisit à la gorge. Au centre, un immense bassin pulsait d'une lueur rose malade, un liquide dense et huileux qui frémissait de vagues lentes, comme le sang d'un titan endormi. Cette lumière spectrale se projetait sur les murs organiques et sur les dizaines de cadavres desséchés jonchant le sol. Hommes, elfes, bêtes... il était impossible de le dire. Leurs corps n'étaient plus que des silhouettes parcheminées, tordues dans une agonie silencieuse qui avait duré des siècles. Et au-dessus de ce charnier liquide, suspendu dans l'air comme une divinité impie, flottait le cocon. C'était une sphère d'anneaux translucides, chitineux, tournant sans fin les uns sur les autres dans une danse mécanique et hypnotique. En son cœur brûlait une boule d'énergie dorée, un soleil captif dont les pulsations lentes et régulières semblaient donner son rythme à la salle entière. Une musique s'éleva alors, faible, ténue. Les notes d'une flûte, d'une beauté irréelle et déchirante, qui vibraient au diapason de la sphère dorée, emplissant le silence d'une mélancolie infinie.

Morgrim s'avança, son regard balayant la scène. Près du bassin, une stèle basse se dressait. Il s'en approcha, déchiffrant les glyphes gravés à sa surface avant de les lire à voix haute, sa voix grave brisant la mélodie de la flûte. « Capturer l'élément instable... Mais le sens m'échappe. Je n'entends plus l'ordre. Je suis seul. » Les mots tombèrent comme des pierres dans le silence qui suivit. Un testament d'échec et de solitude. Le nain se tourna vers le cocon, son esprit s'emballant. L'orbe doré, grand comme un homme, était le prisonnier. Les anneaux noirs, sa cage. Lorian, mal à l'aise, se remémora les écrits des tablettes, l'œuvre inachevée,

les sacrifices. La prudence lui criait de fuir, mais la fascination était plus forte. Morgrim ferma les yeux, posa une main sur les marches humides menant au bassin, tentant de lire la mémoire du lieu. Il ne sentit que des vagues de peine et la rémanence d'une essence vitale, celle du liquide rose qui semblait pouvoir maintenir la vie indéfiniment. Une stase. Une prison parfaite.

L'action devint leur seul remède au doute. Morgrim se concentra sur son anneau de télékinésie, projetant sa volonté sur le cocon. Il aurait tout aussi bien pu tenter de déraciner une montagne. L'objet ne frémit pas, ancré dans l'air par une force inconcevable. Une sueur froide perla sur le front du nain. Voyant son échec, Lorian, malgré sa propre terreur, invoqua un fouet d'épines. La liane magique siffla dans l'air et s'enroula autour des anneaux chitineux. Il tira. Au contact, le fouet se désagrégea instantanément, se muant en une pluie de poussière verte qui retomba sans un bruit. L'échec était total, humiliant. « Une résonance de haute intensité... une vibration assez pure pour percer le voile », murmura Lorian, se rappelant un autre fragment des tablettes. Le voile... les anneaux noirs. La vibration... la musique. Le regard de Clovis s'illumina. C'était son domaine. Il s'avança, sortit son luth de son dos, et ses doigts se mirent à danser sur les cordes. Il ne joua pas sa propre mélodie, mais celle de la flûte, la reproduisant note pour note. La salle entière sembla retenir son souffle. L'harmonie était parfaite. La sphère dorée à l'intérieur du cocon se mit à vibrer plus fort, sa lumière s'intensifiant, comme si la musique la nourrissait d'espoir.

Encouragé, Lorian se joignit au barde, ses lèvres produisant un sifflement clair et pur qui se mêla aux cordes du luth. Puis ce fut la voix de Silat, hésitante d'abord, puis plus assurée, qui s'éleva en un chant sans paroles, suivant la mélodie spectrale. Le soleil captif devint presque aveuglant, pulsant furieusement contre les parois de sa cage. Il se dilatait, semblant vouloir éclater, mais la structure chitineuse tenait bon, immuable. La résonance n'était pas encore assez forte. La frustration monta. Clovis, dans un geste de dépit, cessa de jouer et projeta un trait de feu sur le cocon. La flamme mourut au contact, absorbée sans laisser la moindre trace. Un rayon de givre suivit, s'évaporant dans un minuscule nuage de vapeur. La cage était invulnérable à la force brute. Alors que la musique reprenait, plus désespérée, une pensée fulgurante traversa l'esprit de Morgrim. La résonance. La structure chitineuse, si semblable à celle du vaisseau. L'ordre perdu. Il ne s'agissait pas de briser la cage. Il s'agissait de lui ordonner de s'ouvrir. Il ferma les yeux, ignorant le concert improvisé, et plongea son esprit vers le cocon. Il ne chercha pas à le pousser, mais à se connecter aux anneaux noirs, à trouver en eux une serrure psionique, une commande oubliée. Sa volonté devint une clé,

et il murmura dans le silence de sa tête une seule injonction, simple et absolue : « Ouvre-toi. »

L'injonction mentale de Morgrim, simple et absolue, frappa le cocon comme un marteau de silence. « Ouvre-toi. » L'écho de sa volonté se propagea dans les anneaux chitineux. Ils sifflèrent, accélérant leur rotation en une danse frénétique et chaotique, puis s'entrechoquèrent dans une harmonie dissonante avant de se désagréger. Ce ne fut pas une explosion, mais une dissolution, une reddition. Les fragments sombres tombèrent en une pluie d'étincelles dorées qui mouraient au contact du liquide rosâtre du bassin, sans même un frémissement à la surface.

Au cœur de ce néant soudain, une silhouette flottait, immobile. Suspendue à quelques centimètres au-dessus de l'ichor, elle semblait ignorer les lois de la pesanteur. Ses yeux restaient clos, son visage impassible, taillé dans un marbre d'une pâleur presque translucide. La lumière ambiante glissait sur sa peau, y déposant des reflets nacrés, irréels. De fines oreilles pointues, ornées de boucles de cristal rose, s'élançaient en arrière de son crâne glabre, à l'exception d'une longue crête de cheveux rouge carmin qui cascadaient jusqu'au creux de son dos, flamme figée dans une éternité de glace. Son visage, dépourvu de narines, n'était percé que de deux fentes discrètes qui accentuaient son étrangeté. Une ample tunique orange, fluide comme de la soie, se déployait autour de lui, flottant au gré de courants invisibles, tels les voiles d'un moine céleste.

Entre ses mains fines reposait une flûte d'or ciselée. Il en porta l'embouchure à ses lèvres et une mélodie s'éleva, emplissant la salle d'une douceur insoutenable. Les notes s'enroulèrent autour des aventuriers, non comme des chaînes, mais comme un linceul de quiétude. Chaque son semblait délier les nœuds de leurs pensées, laver leurs peurs, étouffer la fatigue de leurs combats. Le poids de leurs vies, de leurs quêtes, s'évanouissait un instant, dissous dans cette musique venue d'ailleurs. Pourtant, le décor demeurait : les cadavres desséchés accrochés aux murs, le bassin d'entrailles illithides, les parois organiques du vaisseau qui pulsaient d'une respiration inhumaine. Ce contraste macabre ne faisait que renforcer le caractère sacré de l'apparition. Il jouait, suspendu au-dessus de l'abîme, et le monde entier n'était plus qu'une cathédrale impie emplie de son chant.

Puis, le silence. La mélodie s'éteignit aussi subitement qu'elle était née. L'être rangea sa flûte dans son dos d'un geste lent et précis. Il pencha la tête, un craquement sec résonnant dans le calme retrouvé, et balaya la salle de son regard aveugle, comme s'il les voyait à travers ses paupières closes. Ils restèrent pétrifiés, un mélange de crainte et de fascination les clouant sur place. Sa voix ne frappa pas leurs tympans ; elle éclot directement dans leurs esprits, une fleur de pensée pure et sonore. « Merci. Quel plaisir de

retrouver enfin ma liberté de mouvement. Permettez-moi de me présenter. Mon nom est Makar Zaytoun Verital Keith Veynolth. Mais pour vous, mes amis, je serai Makar. »

Son regard intérieur se posa sur Morgrim. « Fils de Grimmir. La ressemblance est frappante. » Puis il se tourna vers Silat, un non-dit flottant dans sa reconnaissance. Le nain sentit le sol se dérober. « Vous... vous connaissiez mon père ? » demanda-t-il, sa propre voix lui paraissant rauque et lointaine. La réponse de Makar fut un sourire mental, une affirmation qui balayait tous les doutes. « Absolument. Comme je connaissais Taemon. » À ces mots, le temps lui-même sembla retenir son souffle. La pulsation du vaisseau s'arrêta. Le goutte-à-goutte de l'ichor se figea. Le monde se mua en une tapisserie immobile, et la voix de Makar se divisa, s'adressant à chacun d'eux simultanément, dans le secret inviolable de leur conscience. Le monde extérieur s'effaça, les compagnons se muant en statues de cire dans la pénombre. Seule demeurait la voix du Champion, un écho millénaire venu murmurer à l'oreille de leur destin.

La révélation passée, l'atmosphère se détendit imperceptiblement, bien que l'air restât chargé d'électricité statique. Makar, flottant toujours à quelques centimètres du sol, étira ses membres longs et fins, faisant craquer ses articulations avec une satisfaction évidente. Un sourire énigmatique plissa le coin de ses lèvres inexistantes. « Ah, quel délice de sentir à nouveau le flux circuler sans entrave. Cela fait si longtemps que je ne me suis pas dégourdi les jambes. » Il marqua une pause, son regard aveugle sondant l'âme de chaque aventurier. « Deux choix s'offrent à vous, mes amis. Je peux vaquer à mes affaires dès maintenant... ou bien nous pouvons danser. »

Le mot flotta entre eux, incongru. Une danse ? Makar précisa sa pensée, son ton empreint d'un défi ludique mais sérieux. « Un échange martial. Pour le plaisir du sport. Pour savoir à qui j'ai affaire, et peut-être pour que vous testiez les dons que vous venez de recevoir. » C'était une offre de maître à élèves, un test de valeur sans animosité. Clovis, les yeux brillants, posa la main sur la garde de son arme, "très chaud" pour l'exercice. Mais la fatigue de l'exploration, le poids des révélations et la noirceur du lieu pesaient trop lourd sur les épaules des autres. Morgrim, le visage marqué, secoua la tête. « Mon esprit est fatigué. J'ai assez donné de ma personne pour cette nuit. Maître Makar, j'espère que nous nous reverrons pour une autre danse. » Lorian, quant à lui, refusa par principe : on ne lève pas la main sur un être qui dégage une telle aura de bonté, même pour le sport. Daemon Junior, en retrait, pâle et transpirant, recula simplement, le choc mental de la rencontre l'ayant vidé de toute belliquosité.

Makar accueillit leur refus avec la même sérénité. « C'est une sage décision, » concéda-t-il. D'un geste fluide, il saisit sa flûte traversière. Sous leurs yeux ébahis, l'instrument d'or s'allongea, se métamorphosant en un bâton de combat ciselé. Il joua quelques notes silencieuses qui ne résonnèrent pas dans l'air, mais directement dans la trame de leur héroïsme. Une vague de chaleur et de confiance les envahit soudainement. Il venaient de recevoir une Inspiration Bardique, un don de puissance pure offert pour les épreuves à venir.



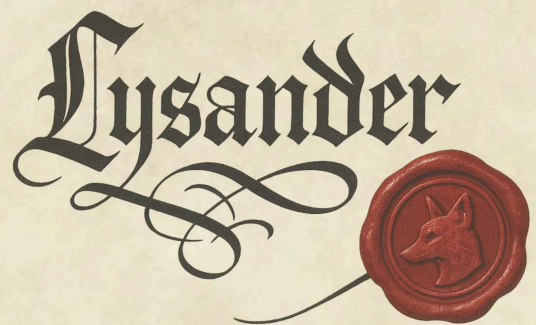
A PORTE NE S'EST PAS OUVERTE PAR LA FORCE,
mais par l'harmonie. C'est là toute la leçon
de cette nuit de chitine et d'étoiles mortes.

Nous avons vu Morgrim agir avec une
aisance troublante. Le vaisseau ne
répondait pas à sa main, mais à son
essence. Il a ouvert les portes non comme un voleur
force un coffre, mais comme un propriétaire rentre chez
lui. Cette familiarité avec l'abomination psionique pose
une question qui glace le sang : quelle part de lui
appartient vraiment à la montagne, et quelle part a été
touchée par le vide ?

Nous avons vu l'unité du groupe transcender la
violence. Là où l'acier et le feu échouaient, c'est une
mélodie partagée, un souffle commun qui a brisé la
stase. Dans cet enfer biomécanique voué à
l'asservissement mental, ils ont opposé la plus pure des
libertés : la création artistique. Ils ont prouvé que même
au fond du gouffre, la beauté reste la seule clé qui ne
rouille jamais.

S'ils se savaient déjà héritiers d'une guerre inachevée,
la rencontre avec Makar vient sceller l'évidence. Ils ne
font pas que marcher dans les pas de leurs pères ; ils
sont la suite inéluctable de leur histoire. Ils ne sont plus
des aventuriers isolés cherchant leur voie, mais les
maillons d'une chaîne qu'ils ne peuvent plus ignorer.

Et l'histoire est un fardeau. Makar leur a offert une
danse, un test, mais la véritable épreuve ne fait que
commencer. Ils ont reçu un don, une inspiration, mais
surtout une certitude pesante : ils ne marchent pas
seuls dans l'obscurité. Leurs destins sont désormais
surveillés par les fantômes du passé, et par ceux qui,
invisibles, rôdent peut-être déjà autour d'eux.



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	340	6 500	38 %
Morgrim	Joueur	310	3 800	24 %
Clovis	Joueur	280	3 200	20 %
Silat	Joueur	145	1 900	10 %
Lorian	Joueur	115	1 400	8 %

MAÎTRE DU JEU (38%)

Style narratif très descriptif (“Foreshadowing” denses, descriptions du Nautiloïd). Il alterne entre une autorité bienveillante et une gestion “cool” des dérives HRP. Il structure la session par des blocs de narration intense.

MORGRIM (24%) :

Le moteur de l'action. C'est lui qui appuie sur les boutons, ouvre les portes (parfois à ses dépens) et interagit physiquement avec le monde. Il comble les vides par du HRP (discussions chantier/boulot).

CLOVIS (20%) :

Le “Comique de la troupe” et la caution prudence. Il lance beaucoup de vannes (“Jojo l'asticot”, blagues cul) pour détendre l'atmosphère oppressante du vaisseau, tout en étant le plus réticent à prendre des risques physiques.

SILAT (10%) :

L'Analyste Méta. Il se préoccupe de la technique (enregistrement, son), du lore (liens avec les Gitzéraï) et pose des questions de clarification stratégique. Il est moins dans l'action brute, plus dans la réflexion.

LORIAN (8%) :

Le Suiveur Pragmatique. Intervient pour des actions précises (siffler, fouet épineux) ou des commentaires techniques HRP (rénovation maison). Il suit le flow imposé par Morgrim.

CONCLUSION SUR LA DYNAMIQUE DE LA SESSION

Cette répartition est typique d'une session d'exploration et d'énigmes. Le MJ parle beaucoup pour planter le décor, et les joueurs discutent, émettent des hypothèses et tentent des actions pour progresser. L'absence quasi-totale de combat explique aussi cette structure, un combat étant généralement rythmé par des échanges plus courts et mécaniques. La dynamique des joueurs montre un leadership clair partagé entre Morgrim et Clovis, l'un sur l'action directe et l'autre sur l'interaction et la réaction, tandis que Silat et Lorian adoptent des rôles plus en soutien, respectivement analytique et observateur. C'est un équilibre fonctionnel qui a permis au groupe de résoudre les mystères du Nautiloïde.

PHYSIONOMIE DE LA SESSION

Durée totale : 4 heures 35 minutes

ANALYSE STATISTIQUE DE LA SESSION

Catégorie principale	Sous-partie	Durée estimée	%	Exemples d'activités
 Interactions RP	Dialogues & Scènes	45 min	16 %	Rencontre avec Makar, lectures des stèles, Jojo l'asticot
 Exploration	Investigation & Fouille	90 min	33 %	Fouille Nautiloïd, puzzle des perles, portes organiques
 Combat	Confrontation	0 min	0 %	Aucun combat réel (Session pacifiste)
 Hors-Jeu (HRP)	Méta & Vie Réelle	85 min	31 %	Rénovation (Lorian), BTP (Morgrim), Bébé (Clovis), Repas
 Méta/Tech	Config & Problèmes	35 min	13 %	Problèmes de son, perte fichiers, bugs Roll20
 Narration	Foreshadowing	20 min	7 %	Histoires d'intro (Grimnir, Strahd), cinématiques

Type	Durée Totale	Pourcentage
TOTAL JEU (RP + Exploration)	155 min	56 %
TOTAL HRP (Hors-Jeu + Tech)	120 min	44 %

ANALYSE ET INTERPRÉTATION

L'EQUILIBRE FRAGILE : IMMERSION VS DISTRACTION

Cette session est marquée par un ratio HRP (Hors-Roleplay) extrêmement élevé (44%). La fatigue des joueurs (mentionnée par Clovis et Morgrim) et l'aspect technique (problèmes d'enregistrement) ont transformé la partie en une "soirée pote" hybride. Le donjon, bien que glauque et oppressant (ambiance Alien / Mind Player), a souvent été désamorcé par des discussions sur le BTP, la rénovation immobilière ou la paternité. Le MJ a dû user de "Foreshadowing" musicaux et narratifs puissants pour ramener l'attention.

L'INVESTIGATION PACIFISTE (LE "DONJON OPTIONNEL")

Fait rare dans D&D, cette session de près de 5 heures ne contient aucun combat. Les joueurs ont navigué dans un environnement hostile (le Nautiloïd) uniquement par l'exploration, la déduction (lecture des tablettes/stèles) et la résolution d'énigmes (les perles, la musique).

Manifestation : La tension ne venait pas des monstres, mais de l'inconnu (la sphère noire, le cerveau géant, l'asticot). Les joueurs, habitués à la violence (réflexe "Fireball" de Clovis), ont dû s'adapter (siffler, jouer du luth) pour libérer Makar. Morgrim a payé le prix de sa curiosité tactile (25 dégâts psychiques).

LA PRUDENCE PARANOÏAQUE VS LA CURIOSITÉ MORBIDE

Une dynamique claire s'est installée : Morgrim appuie sur les boutons, les autres regardent.

Le groupe souffre d'un PTSD (Stress Post-Traumatique) des sessions précédentes (combat contre Van Richten/Loups-garous). Clovis et Silat sont extrêmement réticents à toucher quoi que ce soit ("Je me recule", "C'est dégueulasse").

À l'inverse, Morgrim incarne le moteur du chaos nécessaire pour faire avancer l'intrigue, quitte à mettre sa main sur des artefacts maudits ou à essayer de capturer un parasite mental dans une gourde. Sans cette impulsivité, le groupe serait resté bloqué à l'entrée.

L'EXPANSION DU LORE (COSMIC HORROR)

Le scénario a basculé de la Gothic Horror (Barovie classique) à la Cosmic Horror (Science-Fiction/Mind Players). L'introduction de Makar, un Githzerai/Moine-Barde des "Champions de la Flamme", connecte l'histoire actuelle au passé mythique de la campagne (le père de Morgrim, Daemon Senior).

Impact : Les joueurs ont réalisé qu'ils marchaient dans les pas de légendes. La révélation finale (Makar est un allié puissant et non un boss) a subverti leurs attentes de "boss fight".

CONCLUSION

Une session de transition et de respiration, dense en révélations mais diluée par la fatigue des joueurs. Le groupe a débloqué un allié majeur (Makar) et des ressources (Inspiration Bardique d12) sans verser une goutte de sang, prouvant qu'ils peuvent triompher par l'esprit et la musique, même si leur concentration était souvent ailleurs (sur un chantier de rénovation, pour être précis).

ARCHÉTYPES ET RÔLES À LA TABLE

MJ: LE TISSEUR D'ATMOSPHÈRE

L'Architecte de l'Horreur Cosmique : Installe une ambiance oppressante et organique (le vaisseau vivant, les chairs, le froid) qui contraste avec l'héroïsme habituel.

Le Conteur Cinématographique : Utilise des descriptions visuelles intenses (la "caméra" qui recule, les flashbacks de Grimnir et Strahd) pour donner une dimension épique à l'histoire.

L'Entité Bienveillante : Incarne Makar avec une sérénité désarmante, transformant une rencontre potentiellement mortelle en un moment de grâce et de récompense.

Le Gardien des Secrets : Distille le lore au compte-gouttes via des stèles et des visions, forçant les joueurs à assembler le puzzle narratif.

MORGRIM: LE CATALYSEUR TÉMÉRAIRE

Le Réceptacle Psionique : Il est le seul à avoir une connexion intime et douloureuse avec le vaisseau ("Le vaisseau me connaît", les saignements de nez, la communication mentale).

L'Opérateur de la Douleur : C'est lui qui effectue les actions physiques dangereuses (insérer les perles, toucher la sphère, ouvrir les portes) quitte à subir de lourds dégâts psychiques (25 PV).

L'Héritier de la Tempête : Assume son lignage face à Makar, se présentant fièrement comme le fils de Grimnir et le porteur de l'héritage des Champions.

L'Impulsif Curieux : Veut capturer des parasites extraterrestres dans une gourde ou toucher des cerveaux géants malgré les avertissements du groupe.

CLOVIS : LE VIRTUOSE PRUDENT

La Clé Harmonique : C'est lui qui débloque la situation finale non par la force, mais par l'art, en reproduisant la mélodie à la flûte/luth pour libérer le prisonnier.

La Caution Sécurité : Reste systématiquement en retrait ("Je me recule", "Je me cache derrière ce caillou"), agissant comme la voix de la survie face à l'inconnu.

Le Sceptique Sanitaire : Exprime constamment son dégoût pour l'environnement organique ("C'est dégueulasse", "Jojo l'asticot"), refusant toute interaction physique directe avec la corruption du vaisseau.

L'Arcaniste Réflexe : Propose instinctivement de régler les problèmes par le feu ("Fireball"), avant de se raviser pour une approche plus subtile.

SILAT : L'ECLAIREUR MYSTIQUE

Le Visionnaire : Touche la matière du vaisseau pour recevoir des flashes du passé (les dragons rouges dans l'espace), agissant comme le radar du groupe.

L'Acrobate des Ombres : Utilise sa mobilité pour explorer les zones inaccessibles (marcher sur les murs, remonter des fosses) et récupérer les perles manquantes.

Le Stratège Pragmatique : Analyse froidement la situation ("C'est un prisonnier, ennemi de mes ennemis") et propose d'utiliser le parasite comme une arme biologique sur une flèche.

Le Lien Spirituel : Fait immédiatement le lien entre les écrits, les Gitzéraï et la nature du captif, orientant le groupe vers la libération plutôt que le combat.

LORIAN : LE GARDIEN NATUREL

L'Harmonisateur : Soutient l'effort musical de Clovis en sifflant l'air, prouvant sa capacité à s'adapter et à travailler en symbiose.

L'Expérimentateur Distant : Tente d'interagir avec l'orbe via la magie (Fouet Épineux) pour éviter le contact physique, testant les défenses du cocon sans se mettre en danger.

Le Suiveur Loyal : Accompagne Morgrim dans ses folies tout en essayant de "fermer les portes" derrière eux pour sécuriser les perles, assurant la logistique du groupe.

Le Pacifiste Intuitif : Est le premier à refuser le combat "pour le sport" contre Makar, ressentant la nature bienveillante de l'entité libérée.

META-METAGAME

Les ruines du quatrième mur

L'analyse de cette session révèle une dynamique de groupe fascinante où le "méta-jeu" – les discussions sur le jeu lui-même, la technologie utilisée et les interactions entre joueurs – prend une place significative. C'est une fenêtre ouverte sur les coulisses d'une partie de D&D moderne, où la logistique technique, les blagues de groupe et les ruptures du quatrième mur fusionnent avec le récit.

BIG BROTHER IS STILL WATCHING

Déclaration de guerre à l'I.A.

MJ : "Ah tiens là, espèce d'enculé de Craig."

Pour la postérité (et pour le juge)

Clovis : "J'espère que ce sera retenu comme la meilleure vanne de la session par le dictaphone."

MJ : "Craig note que Clovis est obligé d'expliquer ses blagues."

La conscience de l'enregistrement transforme la table en scène. On ne joue plus seulement pour ses amis, mais pour les archives, pour l'Histoire.

Big Brother is listening

MJ : "Dis donc Greg, j'espère que tu n'enregistres pas toute ma conversation avec ma meuf, sinon ça va très mal se passer."

Voici le point de bascule. Le moment où l'œil de Sauron numérique ne se contente plus de regarder la partie, mais semble lorgner sur votre vie privée.

LA PRUDENCE DU BARDE VS L'IMPATIENCE DU NAIN

Ah, le grand ballet des archétypes de JdR. D'un côté, le Nain, créature de roc et de courage, pour qui la seule direction est "en avant". De l'autre, le Barde, dont l'instinct de survie est aussi affûté que son sens de la répartie.

Négociation de périmètre de sécurité

Clovis : "Vas-y, mais je me tiens un peu à l'écart"

Morgrim : "Bah t'es même pas rentré dans la pièce !" "

Clovis : "Je m'éloigne encore"

Morgrim : "Bah j'en profite là, je ferme la porte."

Anatomie d'une retraite stratégique.

L'aide à la décision

Morgrim : "Je pousse le barde dans l'eau."

Parfois, les mots ne suffisent plus.

CHRONIQUE D'UN JEU
D'ALEAR | LE NAUTILOÏDE | 23
SEPTEMBRE 2025

Deux écoles, une seule issue

Morgrim : "Mais t'arrêtes un peu de te cager, toi !"

Clovis : "Je ne me bats pas contre ça, ça a l'air beaucoup trop fort."

Le dialogue de sourds dans toute sa splendeur.

AMBIANCE SALÉE : ENTRE VANNES ET SADISME

La plainte institutionnelle

Silat : "Ils ont décidé d'envoyer son petit scénario propre se faire enculé."

Clovis : "Putain, heureusement qu'on a un MJ qui est magnanime."

Face à la tyrannie narrative, le joueur n'a qu'une seule arme.

Le syndrome de Stockholm rôliste

Morgrim : "Et il se gave quand même, cet enculé. Il nous régale."

C'est le point de bascule, le moment de lucidité où la haine se mue en admiration.

Le diagnostic

Morgrim : "Dis-moi, Elf, est-ce que tu penses que tes compétences en chirurgie seraient au point pour m'ouvrir le crâne et pour vérifier si j'ai pas une bestiole qui serait là-dedans ?"

L'aisance avec laquelle Morgrim suggère une trépanation artisanale est fascinante.

Quand ton seul outil est un froncement de sourcils

Lorian : "Je prends sur les sourcils comme ça, en essayant de fermer la porte."

MJ : "voyez lorian qui force tellement les sourcils qu'il y a presque ces cerfs qui commencent à craqueler et rien ne se passe,"

Voici la preuve que la volonté peut, sinon soulever des montagnes, du moins essayer de fermer une porte. L'image de Lorian, concentrant toute sa puissance dans ses arcades sourcilières, est d'une poésie absurde magnifique.

Le déménagement de l'extrême

MJ : "On va mettre le nautiloïde dans le sac sans fond."

L'aboutissement de la logique du cartoon.

FLORILÈGE

Voici une nouvelle fournée de perles, car apparemment, vos joueurs n'ont pas fini de creuser (et pas seulement les façades en ciment).

GLISSADE

MJ : *Kyril étant quelqu'un de sanguinaire et qui, comment dire, entre les blancs et les noirs, ça va pas fort... tu vois ce que je veux dire Craig ? Excellent!!!*

Clovis : *Aïe*

TUTO : SAVOIR VIVRE

Silat : *"La meilleure suppression du bruit, c'est de se mettre en mute quand il y a du bordel autour ou quand on mange des chips."*

Une règle d'or du JdR en ligne, énoncée juste avant trois heures de bruits de bouche, de souffle dans le micro et de conversations intimes non coupées. L'ironie est un plat qui se mange avec des Pringles.

QUAND LA TECHNIQUE LÂCHE

Morgrim : *"Et c'est ainsi que nous perdîmes le MJ."*

Le moment où les joueurs réalisent qu'ils sont seuls face à leur destin... et à Discord.

LE SILENCE GÊNANT

MJ : *"Parlez, allez-y, parlez."*

Le désespoir audible d'un MJ qui galère avec son setup.

MENTALITÉ DE GAMER

Silat : *"Avoir le succès Xbox Live."*

Quand ta seule motivation RP est de débloquent le prochain haut-fait imaginaire.

L'UTILITÉ DES FAMILIERS

Morgrim : *"Vas-y, envoie ton piaf, bard, qu'il aille picorer des cadavres."*

La preuve que même les créatures majestueuses finissent par servir de charognards glorifiés.

LE PRIX DU STYLE

Lorian : *"La dernière fois qu'il y avait un truc de style, tu t'es fait greffer un bras maléfique quoi."*

Un rappel que les choix esthétiques en JdR ont souvent des conséquences... démembrantes.

L'AMITIÉ VIRILE

Clovis : *"Putain de nain de merde."*

L'expression la plus pure de l'affection et du respect entre deux compagnons d'armes.

MOMENT DE LUCIDITÉ

Clovis : *"Oh bordel mec, on est con."*

L'épiphanie collective qui survient toujours trois secondes après avoir déclenché le piège mortel.

LOGIQUE DE GROUPE

Silat : *"Les ennemis de mes amis sont mes amis, t'as compris."*

La version JdR d'un proverbe connu, mais avec une erreur qui change la diplomatie.

GESTION DE GROUPE

Silat : *"On se retourne après cinq heures de fouilles, je me retourne, je m'aperçois qu'elle n'est pas avec nous."*

Morgrim : *"Mais où cette conne ?"*

Le classique 'Maman, j'ai raté l'aventurier', preuve d'une cohésion d'équipe à toute épreuve.

SUBTILITÉ DIPLOMATIQUE

Morgrim : *"J'en profite pour faire un fuck à Irina avec mon bras draconique."*

Quand le RP consiste à utiliser ses appendices magiques pour des gestes d'une grande finesse.

IMMERSION TOTALE

Morgrim : *"Et j'ai vraiment envie de pisser donc je vais aller pisser un coup et je reviens."*

Le moment où la réalité biologique de l'avatar et du joueur se synchronisent parfaitement.

DESCRIPTION MALHEUREUSE

MJ : *"donc vous enflez chacun une boule dans la porte vous mettez dans l'orifice de la"*

Clovis : *"Que vous mettez dans l'orifice ?"*

La preuve que le choix des mots peut transformer une énigme en quiproquo graveleux.

LE MAGE MONOMANIAQUE

Clovis : *"Non, je reste sur ma fireball"*

Quand on te demande une solution subtile mais que ton grimoire n'a qu'une seule page.

LAPSUS RÉVÉLATEUR

Clovis : *"Grâce à ouïe extrêmement aiguë de barde sourd."*

GÉNIE MILITAIRE

Silat : *"Tu vois, on le met au bout d'une flèche de Daemon et on le... Et on l'injecte."*

Pourquoi chercher des solutions magiques quand on peut inventer la guerre bactériologique artisanale.

ESCALADE RAPIDE

Lorian : *"Vous pensez que c'est une bonne idée ? Je pense."*

MJ : *"Je fais un sacrifice humain."*

La transition entre l'hésitation d'un joueur et la décision radicale d'un MJ à bout.

QUAND TOUT EST PERDU

Clovis : *"allez le pouvoir de l'amitié"*

Clovis : *"allez nain prends moi par la main et chante"*

L'ultime recours quand les dés ont échoué : invoquer la magie des Bisounours.

DESCRIPTION IMAGINATIVE

Morgrim : *"C'est un couscous cosmique !"*

Quand le MJ décrit une horreur lovecraftienne et que ton cerveau ne retient qu'une spécialité culinaire.

COHÉSION DE GROUPE

Silat : *"Même quand vous vous engrainez pas, vous vous comprenez pas."*

Le diagnostic d'une équipe dont la communication est aussi efficace qu'un message dans une bouteille.

PRIORITÉS DE NAIN

Morgrim : *"Dansons et buvons !"*

LE PILLEUR DE TOMBES

Morgrim : *"Heureusement que je fouille les cadavres."*

La phrase du seul joueur qui fait le sale boulot et trouve l'objet de quête.

LE CRI DU COEUR

MJ : *"Me nique mon RP ! Note, frerot, tu es celui qui oublie le plus, note !"*

Le moment où la bienveillance du MJ craque face à l'amnésie chronique d'un joueur.

PRIORITÉS DE LA VIE

Morgrim : *"On s'en fout de tes apéros bidons avec des gens que t'aimes pas, c'est bon."*

Quand le JdR devient un prétexte pour rappeler à ses amis les vraies valeurs de l'existence.

LYSANDER

CASTRATION TÉLÉKINESIQUE DU MÉNESTREL ANGOISSÉ

ALORS, LE FOURREAU GEIGNARD. ON DIRAIT QUE t'as survécu à la dernière mission. Dommage. J'avais pourtant espéré qu'Avenmar finisse par développer une conscience et un peu de bon sens pour te planter dans le dos et abréger nos souffrances. Mais non, te voilà, frais comme un gardon, prêt à nous offrir une nouvelle masterclass de couardise cosmique.

On a quitté le plancher des vaches pour les entrailles d'une carcasse alien. Un environnement hostile, inconnu, rempli de cadavres et de secrets millénaires. Le terrain de jeu parfait pour qu'un homme, un vrai, s'illustre. Et toi ? Tu nous as prouvé qu'un lâche reste un lâche, que le sol soit fait de terre ou de chitine dégueulasse.

Ta nouvelle tactique de combat est fascinante, Clovis. Elle consiste à hurler "FIREBALL !" comme un demeuré, puis à ne rien faire. On dirait un chihuahua qui aboie sur un molosse avant de pisser sur le tapis et de filer sous le canapé. Tu veux te donner l'illusion de la puissance, faire croire que t'as des poils qui poussent ailleurs que dans le nez, mais dès qu'il faut joindre le geste à la parole, y'a plus personne. Même face à une boule d'énergie inerte, ton premier réflexe n'est pas l'attaque, mais la fuite. "Je vais me cacher". "Je me recule". T'as passé plus de temps à calculer tes trajectoires de repli qu'un ingénieur de la NASA. C'est plus une colonne vertébrale que t'as, c'est un ressort. Pratique pour esquiver les responsabilités, mais totalement inutile quand il faut tenir une ligne de front.

Et bien sûr, il fallait que ça arrive. Après avoir manqué de défaillir devant une flaque de sang la dernière fois, te voilà tétanisé par... un asticot. Un putain de ver de terre qui barbote dans son bocal. Pendant que Morgrim, lui, essaie de communiquer avec la bestiole, toi, t'es déjà en train d'imaginer les pires scénarios. "J'ai peur qu'on se chie", tu nous sors ! Mais ON S'EN FOUT, BORDEL ! La peur, c'est le carburant du guerrier. Toi, c'est ton liquide de frein. Tu vois un risque, tu piles. Tu vois une opportunité, tu fais demi-tour. T'es un eunuque stratégique. Tu as toutes les cartes en main pour tenter des trucs, mais tu préfères passer ton tour en espérant que quelqu'un d'autre se salisse les mains.

Et là, le bouquet final. Le chef-d'œuvre de ta session. Makar. Un type qui a plus de charisme dans un orteil que toi dans tout ton corps de lâche. Il flotte, il a une aura de puissance à faire pâlir un dieu, et il vous propose une danse, un combat amical. Ta première réaction ? L'instinct, le vrai, celui qui te définit. "Non, non, non... Je ne me bats pas contre ça, ça a l'air beaucoup trop fort". Tu refuses le combat avant même qu'il ne commence. Le drapeau blanc est ton emblème, la reddition ta seule manœuvre.

MAIS ! Quand le MJ précise bien que le combat est un sparring light, un entraînement sans risque, SANS DANGER DE MORT... Ah, là, le lion se réveille ! "Moi je suis très chaud". Tu sais ce que j'ai ressenti à ce moment-là, Clovis ? J'ai eu envie de prendre mon calibre 12 dimensionnel et de décharger une putain de chevrotine d'antimatière en plein dans la gueule de l'univers **BLAAM!!** juste pour ouvrir une faille interplanétaire et venir te déboîter moi même.

La honte, Clovis. La putain de honte.

Makar a vu clair dans ton jeu. Il a senti l'odeur de la peur et du renoncement. Il a vu que t'étais un bibelot, une jolie voix dans une carcasse vide. Ce "don" qu'il vous a fait, cette inspiration... Pour les autres, c'est une bénédiction. Pour toi, c'est un pourboire. Le petit sou qu'on donne au musicien de service pour qu'il arrête de nous casser les oreilles avec ses plaintes.

Continue de t'entraîner dans des combats qui n'existent pas. Le jour où il faudra vraiment se battre, on te laissera à l'arrière, avec les bagages et les femmes. C'est ta place.

Rompez.

CALCINATION LENTE DU RONIN ECO-RESPONSABLE

ON REPREND LE HACHOIR ROUILLÉ OÙ ON L'AVAIT laissé. Le diagnostic précédent n'était pas une insulte, c'était une putain de prophétie biblique écrite avec de la merde sur les murs. On avait quitté Silat, la tricoteuse des enfers, en espérant secrètement une mutation, une poussée de testostérone, un miracle. On pensait avoir touché le fond de la lâcheté déguisée en "stratégie". Pauvres cons que nous sommes. Silat, c'est comme son putain de trou portable : il n'a pas de fond. Son âme est un vortex de fiotte où toute molécule de virilité est broyée, aspirée, et recrachée sous forme de réflexion de fonctionnaire castré.

Dès l'entrée dans le vaisseau, le ton est donné. On est dans un charnier alien, ça pue la pisse, le sang caillé et la démence millénaire. N'importe quel mec avec une paire de couilles fonctionnelles aurait la main sur son braquemard, prêt à faire de la boucherie. Mais Silat ? Non. Ce connard sort sa loupe. Il trouve un parchemin écrit par un psychopathe de l'espace, et c'est quoi sa réaction de petite pute du tertiaire ? Il compare l'encre. Il vérifie la calligraphie. Il nous fait de la paléographie comparée au milieu de l'apocalypse ! Ce type n'est pas un aventurier, c'est un huissier de justice venu saisir les meubles en Enfer. Pendant que Morggrim se fait ramoner le cortex par le vaisseau et que Clovis pisse le sang, Silat remplit des formulaires mentaux. Il intellectualise l'horreur pour ne surtout pas avoir à mouiller son slip. C'est pas du sang-froid, c'est de l'impuissance héroïque.

Et direct après, le "Syndrome de l'Infirmière" reprend le dessus, puissance mille. Il y a un asticot. Une larve de merde qui flotte dans un bocal. N'importe quel guerrier l'écrase ou l'ignore. Mais Silat ? Oh non. Silat nous fait une crise de nerfs. Il demande à ce qu'on lui lance "Grâce Féline". Écoutez-moi bien, bande de déviants. Ce déchet a demandé un buff divin, un sortilège censé permettre d'esquiver la mort elle-même, juste pour aller branler un ver de terre avec une pince à épiler sans se salir les doigts. Il a gaspillé la magie des Dieux pour faire de la pêche aux canards dans un Tupperware ! C'est pas de la prudence, c'est de la stérilisation de l'aventure. C'est

le principe de précaution élevé au rang de religion pour eunuques.

Et quand il a enfin une idée "offensive", c'est quoi ? "On pourrait mettre l'asticot sur une flèche". Notez bien la nuance de pleutre. Pas sur sa flèche. Sur celle des autres. Il veut transformer ses potes en vecteurs de vérole pendant que lui reste derrière, le cul bien au chaud, à prendre des notes. Il ne fait pas la guerre, il fait de la R&D pour lâches. Il sous-traite la violence comme un manager de la Défense sous-traite le nettoyage de ses chiottes.

Mais le sommet, l'Everest du "non-jeu", la démission totale de l'homme face à son destin, c'est la fin.

Makar, un moine légendaire, une machine à tuer cosmique, propose un duel. Un moment d'honneur pur. Un échange de mandales pour se jauger, couilles contre couilles. Et que répond notre samouraï de la compta ? "Je ne me bats que pour me défendre."

MAIS FERME TA GUEULE ! T'es dans Donjons & Dragons, bordel de merde, pas dans une réunion syndicale ! T'as un putain de sabre dans le dos et tu refuses de t'en servir parce que "c'est pas dans la charte éthique" ? Le mec a transformé un dojo sacré en salle d'attente de la CAF. Il a refusé l'expérience mystique du combat pour préserver ses points de vie comme un rat préserve ses croûtes de fromage. C'est un végétarien du combat, un vegan de la violence, une honte pour ses ancêtres.

Silat, t'es pas un moine de l'ombre. T'es un expert-comptable égaré dans un film de gladiateurs. Tu passes ton temps à grimper aux rideaux pour ne pas salir tes bottes, à analyser de la pisse et à refuser la bagarre. Si un jour tu dois sauver le monde, tu le feras en remplissant un formulaire Cerfa en triplicata, caché sous un bureau, pendant que les vrais hommes se font éventrer dehors.

Rompez.

STRANGULATION ETHERNET DU PAON EN 4K

AH, MES AÎEUX... ON PENSAIT AVOIR LAISSÉ NOTRE “paon narratif” agoniser dignement sous les décombres de son dernier échec. On espérait que le petit bureaucrate de l'imaginaire profiterait du silence pour apprendre l'humilité. Que nenni. Le dictateur déchu n'a pas changé, il a juste upgradé sa médiocrité en Ultra Haute Définition.

La session s'ouvre. On s'attend à du sang, à de la fureur. À la place, on a droit à un bulletin météo de l'impuissance : “j'espère que ça va pas crasher, c'est vraiment une map qui est douloureuse”. Dou-lou-reuse. Écoutez-moi ce fragile.

Regarde-moi dans les yeux quand je te parle virtuellement : Arrête de mentir.

Tu veux nous faire croire que ton PC suffoque sur un JPEG de 3 mégas ? La vérité, c'est que tu rames ta race parce que t'as branché ta nouvelle cam 4K sur une connexion de camping. Voilà notre Narcisse numérique : un mec qui préfère faire laguer toute la tablée plutôt que de renoncer à son miroir.

Le pire ? Ces demeurés de joueurs ont passé 15 minutes à fixer ta gueule figée en 4000 pixels, la sueur au front. Ils se disaient : “Putain, il bouge plus, il est concentré, il est en train de scroller dans son interminable dossier Foreshadowing pour nous en coller une nouvelle tartine”... alors que tu étais juste en train de bufferiser comme une vidéo Dailymotion en 2004. Juste avec ta latence, tu leur as infligé plus de dégâts psychiques qu'un putain d'Illithid.

Il n'y a plus de guerre contre Strahd. La seule guerre qui compte ici, c'est celle contre ton setup claqué au sol. Le mec veut nous vendre une épopée digne des dieux, mais il finit à genoux, étranglé par le câble Ethernet de sa propre vanité.

Et le gameplay ? Parlons-en, de cette purge. La chasse aux perles. Putain de merde. On incarne des guerriers, des mages, des tueurs de monstres. Et il vous a transformés en ENFILEURS DE PERLES!. Littéralement. Vous avez passé la soirée à ouvrir et fermer des portes comme des concierges de l'espace. “Je mets la perle, j'enlève la perle, je ferme la porte, je rouvre la porte.” C'était pas un donjon, c'était un tuto

pour apprendre à utiliser un trousseau de clés. Le niveau d'adrénaline était équivalent à farmer des sangliers niveau 1 dans la forêt d'Elwynn.

Mais le coup de grâce... L'apothéose de ta fragilité scénaristique... C'est Makar. Tu nous as teasé un “Champion de la Flamme”, un guerrier légendaire. Et tu nous as sorti quoi ? Un Githzerai en pyjama orange qui fait de la flûte traversière et qui propose... de danser. JE RÊVE OU QUOI ? On est en Barovia, le pays des cauchemars, et le boss final du donjon propose une valse et file des dés d'inspiration parce que les joueurs ont bien chanté la comptine ? C'est quoi la suite ? Strahd qui les invite à un atelier macramé ? C'est la démission totale de ta virilité de MJ. Tu as transformé un moment de tension épique en épisode des Bisounours sous kétamine.

Résultat des courses ? Zéro combat. Pas une goutte de sang. Pas un jet de sauvegarde de mort. Le néant. Tu as réussi l'exploit de faire une session entière de Donjons & Dragons qui ressemblait plus à une réunion de syndic de copropriété qu'à une aventure héroïque. Même tes joueurs, à la fin, ils étaient là : “Bon bah, on va se coucher hein, il est tard.” Tu les as éteints. Tu as aspiré leur âme non pas avec un flagelleur mental, mais avec ta logorrhée soporifique.

Alors la prochaine fois, tu ranges tes textes de poète maudit, tu brûles tes perles, tu fais taire ton hippie de l'espace, et tu nous sors des monstres qui ont envie de bouffer des culs. On veut de la peur, de la sueur et des larmes, pas une séance de méditation guidée sur fond de musique d'ascenseur.

Rompez.

SCAPHISME CÉRÉBRAL DU RÉCEPTACLE À POULPE



N A PLONGÉ AU CŒUR D'UN PUTAIN DE cauchemar de tripes et d'acier alien, un test de virilité gravé à l'acide, une occasion en or de marquer le sol de ses empreintes de bottes et du sang de ses ennemis. Et au milieu de cette

symphonie de testostérone, il y avait lui. Le seul mec capable de transformer une épopée sanglante en inventaire de garde-manger.

Le mec capte les ondes du vaisseau, il pige des trucs que les autres ne voient pas, il a la Wi-Fi directe avec le cerveau-poulpe central, mais il continue de se voiler la face ! Cette larve, ce n'était pas un ennemi, c'était sa putain de destinée dans un bocal ! C'était son ticket d'entrée dans la cour des grands, une invitation à embrasser sa corruption ! Un vrai guerrier, un vrai de vrai, conscient que sa cervelle était déjà une antenne-relais pour Cthulhu, aurait pris cette larve, l'aurait regardée droit dans ses orbites inexistantes et se la serait carrer dans le conduit auditif sans même sourciller. Il aurait fini le boulot lui-même !

Mais lui ? Non. Dès qu'on se fout un peu de sa gueule, il se vexe comme une collégienne à qui on a piqué son journal intime. « si ça vous fait rire que je prenne le risque, allez vous faire voir, tant pis pour la bestiole ». Il a le blindage émotionnel d'un pissenlit. Il a reculé non pas par prudence, mais par terreur. La terreur de regarder en face ce qu'il est en train de devenir : une putain de couveuse pour calamar psychique. Finalement, Jojo l'asticot t'aura brisé mentalement sans même avoir eu à te grignoter la cervelle.

MAIS OUVRE LES YEUX, T'ES DÉJÀ SOUILLE !

Y'a un squatteur à tentacules qui a posé ses valises dans ton lobe frontal, il a repeint les murs en violet phosphorescent et il compte rendre l'appart dans l'état d'un airbnb post EVG ! Le pire ? C'est que t'as fini K.O. par une foutue porte automatique. Le système du vaisseau a tenté un transfert de données en Wi-Fi et ton modem cérébral en carton bouilli a grillé direct sous la charge. Une simple mise à jour logicielle a suffi à faire disjoncter ton processeur de bulot !

On est passé de "Gimli le destructeur" à "Jean-Michel Hypocondriaque" qui demande au jardinier de

l'équipe de le trépaner parcequ'il a un petit mal de crâne con.

Et la fin, le bouquet final. Face à une légende qui lui propose de se mesurer à lui, sa réponse ? « Mon esprit est fatigué ». Tes ancêtres, ils creusaient des montagnes pendant quarante jours sans cligner des yeux, ils carbureraient à la hargne et à la gnôle ! Leur seule pause c'était pour affûter leur pioche sur le crâne d'un gobelin égaré ! Toi, tu cherches le dodo après avoir lu trois tablettes et failli t'évanouir en ouvrant une porte ! Tu n'es pas un nain, tu es une marmotte avec des problèmes de thyroïde.

Tu continues d'essayer de lutter contre les ténèbres, tu veux qu'on se souviennes de toi comme un paragon de vertu c'est ça ? Ne t'inquiètes pas tu finiras par l'avoir ta place d'honneur, oui, juste à côté de Jojo dans le grand livre des invertébrés.

Rompez.

EQUARRISSAGE INDUSTRIEL DU FIGURANT DE L'APOCALYPSE

ON AVAIT LAISSÉ LORIAN EN “MANAGER DE l'Apocalypse”, ce petit chef de projet qui déléguait la violence. On s'était dit qu'il ne pouvait pas tomber plus bas dans l'échelle alimentaire de l'héroïsme. Erreur. Ce soir, Lorian a transcendé sa condition de gratte-papier pour atteindre le stade terminal de l'inutilité : il est devenu l'Animatrice de Colo en sandales.

Dès le début, le ton est donné. Il trouve un livre alien, un grimoire interdit, le genre d'artefact qui ferait bander n'importe quel sorcier avide de pouvoir. Il le touche, il prend une petite décharge d'électricité statique, et quelle est sa réaction de guerrier ? “Ouin ouin, ça m'a fait bobo, je le repose.” MAIS T'ES SÉRIEUX ? T'es un aventurier ou t'es une influenceuse qui vient de se casser un ongle ? Un vrai mage aurait lu ce bouquin jusqu'à ce que ses yeux fondent et que son cerveau coule par ses oreilles pour en extraire le savoir. Toi, t'as reposé le livre parce que ça picotait. T'as le seuil de tolérance à la douleur d'un caniche nain.

Mais le sommet de l'humiliation, le moment qui restera gravé dans les annales de la honte, c'est face à la sphère. Tu as voulu faire ton bonhomme. Tu as voulu jouer à Indiana Jones. Tu as sorti ton “Fouet Épineux”. On s'attendait à du claquement, à de la domination, à de la violence végétale. Et qu'est-ce qui s'est passé ? Ton fouet s'est désintégré au contact. Il est tombé en poussière. C'est pas un échec critique, Lorian, c'est une dysfonction érectile magique. L'univers lui-même t'a regardé et t'a dit : “Range ta nouille, petit, elle est trop molle pour ce jeu-là”. Ton sortilège a bandé mou devant tout le monde. C'est une castration en direct live.

Et comment tu t'es rattrapé après cette impuissance publique ? En combattant ? En rageant ? Non. Tu t'es mis à siffloter. Pendant que le Barde jouait de la guitare pour sauver le monde, toi, tu t'es mis à faire les chœurs. Tu as sifflé l'air de la mélodie comme un des sept nains qui rentre de la mine. On est dans un donjon de l'horreur, rempli de cadavres desséchés et de cerveaux mutants, et toi tu nous joues une scène de Blanche-Neige ?! T'es passé de Druide Puissant à

Choriste de Variété Française. T'es pas un héros, t'es le background sonore de l'action des autres.

Et pourtant, le destin, dans sa grande miséricorde, t'a offert une balle de match. Une ultime chance de racheter ton âme de figurant. Makar, une légende vivante, te propose un duel. Un vrai. Un échange de mandales pour l'honneur. C'était le moment de poser tes couilles sur la table, de montrer que sous ta robe de bure, y'avait un cœur qui battait.

Et qu'est-ce que tu as fait ? Tu as sorti l'excuse la plus flinguée de l'histoire de l'héroïsme : “Je ne me bats pas avec mes amis.” MAIS ON S'EN BRANLE ! C'est pas un goûter d'anniversaire, c'est un entraînement martial ! T'as regardé un maître de guerre dans les yeux et tu lui as répondu avec la morale d'un épisode de Mon Petit Poney. T'as préféré passer pour une lavette pacifiste plutôt que de risquer une égratignure pour la gloire. Même Gandhi aurait eu plus de gnaque que toi sur ce coup-là.

Lorian, t'es plus un danger pour personne. T'es juste un accessoire d'ambiance. Si demain on doit affronter Strahd, on te donnera pas une épée, on te donnera un triangle et un tabouret pour que tu puisses accompagner le massacre en rythme sans gêner les adultes qui travaillent.

Rompez.

CODEX ILLUSTRÉ

















































LE NAUTILOÏDE

Il est des portes que la force ne peut briser, des serrures que seule l'âme peut ouvrir.

Dans les entrailles nécrotiques du Nautiloïde, cathédrale de chair et de métal dérivant dans le froid astral, le silence n'est pas une absence de bruit : c'est une clameur retenue. Les Champions d'Alear s'enfoncent dans ce tombeau biomécanique, pensant tracer leur propre route, mais chaque pas résonne comme un écho d'un passé qu'ils croyaient révolu.

Ils ne sont pas de simples explorateurs. Ils sont des héritiers. Des clés vivantes, taillées à leur insu pour vibrer à une fréquence précise.

