

Ghiblitama

Une aide de jeu pour *Ryuutama*
dans les univers des films d'animation de Hayao Miyazaki et des studios Ghibli
par Tybalt (commencé en décembre 2013)
TRAVAIL EN COURS ! Dernière version : 17/01/2014

Kézako ?

Ryuutama est un jeu de rôle d'Atsuhiro Okada paru au Japon en 2007 et traduit en français en 2013 par les éditions du Lapin marteau. C'est un jeu qui se déroule dans un univers de *fantasy* mêlant des éléments du merveilleux médiéval occidental à des éléments japonais ou simplement farfelus. Si vous êtes rôliste, imaginez un croisement entre *Rêve de dragon* et des jeux vidéo à la *Zelda*. *Ryuutama* propose un cadre de jeu vague à dessein et extrêmement souple, facile à bricoler pour jouer dans toutes sortes d'univers et d'ambiances.

L'esprit général du jeu, à la fois onirique et optimiste, lui a valu d'être souvent comparé à certains des films d'animation du studio Ghibli, notamment *Mon voisin Totoro* ou *Le Voyage de Chihiro*. Comme j'aime énormément ces films, je propose dans ce document du matériel de jeu permettant d'intégrer à vos voyages des créatures, lieux, objets, etc. directement issus des créations de Miyazaki, Takahata et les autres, ainsi que quelques idées pour jouer dans l'esprit de ces films. Le présent document n'est pas un jeu amateur complet ni même une conversion ou un mode de jeu, mais avant tout une trousse à outils destinée à vous faciliter les choses si vous voulez jouer dans les traces des héros de Miyazaki, de Takahata et des autres.

Éclaircissement : tout ce qui suit tient de la création de fan à visée non commerciale. Elle s'adresse aux gens qui apprécient les créations des studios Ghibli et souhaitent les faire vivre ou s'en inspirer au cours de parties de jeu de société. Si quoi que ce soit gêne un ayant droit quelconque, écrivez-moi à tybalt85 (arobase) orange.fr et au besoin je retirerai ce qui gêne.

Note technique : les **d2** : Quand il est indiqué « d2 », lancez n'importe quel dé. Un résultat impair compte comme un 1. Un résultat pair compte comme un 2. (Conseil indiqué p. 132 du livre de base.)

Sommaire

Kézako ?.....	1
Proposition de cadre de campagne : le monde des films des studios Ghibli.....	3
Notes sur les films proposés comme inspirations.....	3
La chronologie.....	4
À quelles époques jouer ?.....	8
Quelques conseils pour rester dans l'esprit des films.....	10
Quelques conseils pour trahir amoureusement la lettre des films.....	12
En s'inspirant de <i>Mon voisin Totoro</i>	15
Quelques idées pour mettre en scène des totoros dans vos scénarios.....	19
Quelques conseils techniques pour créer des PJ enfants.....	21
En s'inspirant de <i>Laputa, le château dans le ciel</i>	23
Fiche de monde : Iblard.....	25
Fiche de ville : Iblard, capitale d'Iblard.....	28
Scénario : « Le sauvetage des gardiens du petit bois » : fiche de structure.....	30
Fiche d'objectif – scénario de quête : « Le sauvetage des gardiens du petit bois »...31	
« Le sauvetage des gardiens du petit bois » : les détails.....	32

Proposition de cadre de campagne : le monde des films des studios Ghibli

Cette partie vous propose un cadre de campagne pour *Ryuutama* qui part du principe d'essayer de faire coexister dans un même monde et une même chronologie la plupart des films d'animation produits par les studios Ghibli (principalement Hayao Miyazaki et Isao Takahata, mais pas exclusivement). Il faut savoir que ce n'est pas du tout la vision des choses qu'ont Miyazaki et les réalisateurs de ces films. Ce n'est qu'une extrapolation rêveuse que je propose, une inspiration pour créer d'autres aventures à peu près dans le même esprit. Sentez-vous libre de bricoler et d'adapter cette proposition à vos envies, à vos besoins et à votre propre vision des choses.

Notes sur les films proposés comme inspirations

- Je n'intègre pas à cette continuité les films suivants : *Le Tombeau des lucioles* (qui est un peu un anti-*Mon voisin Totoro* où n'existent ni magie ni réel espoir), *Je peux entendre l'océan* (téléfilm animé à intrigue sentimentale dont je ne sais pas grand-chose ; il est peut-être compatible avec la continuité, mais il ne semble pas pouvoir constituer une inspiration intéressante pour *Ryuutama*) ; et *Mes Voisins les Yamada* qui ne contient pas l'esprit d'aventure qui m'intéresse ici.
- En revanche, j'inclus à cette chronologie presque tous les films de Miyazaki et/ou Takahata ayant précédé la création des studios Ghibli et qui s'intègrent sans grande difficulté à la même continuité.
- Pour *Nausicaä de la vallée du vent*, je ne me fonde pas seulement sur le film d'animation mais sur le manga de Miyazaki dont il est adapté.
- Il y a plusieurs films que je n'ai pas intégrés mais qui peuvent facilement se raccrocher à la même continuité ou servir d'inspirations : *Le Château de Cagliostro* (pas intégré car faisant normalement partie de la continuité de *Lupin III* qui est différente, mais on peut très facilement s'en inspirer si on ignore le reste des mangas, séries et films *Lupin III*) ; *Les Contes de Terremer* (qui se déroule dans un autre monde, mais on peut facilement créer des ponts avec le monde des autres Ghibli par magie interposée).

Le monde des films des studios Ghibli est une planète semblable à la Terre, mais qui en diffère sur plusieurs points importants. Il y a en gros trois postulats principaux :

- 1) La magie existe, même si les humains ont de plus en plus de difficultés à y accéder à mesure que leur Histoire avance.
- 2) Il existe des puissances naturelles qu'on peut appeler des *kamis* (dieux) ou bien des créatures exceptionnelles, et qui sont intrinsèquement magiques.
- 3) L'Histoire et le développement technologique ne sont pas exactement les mêmes que dans le monde réel.

On remarque aussi quelques différentes physiques. La survie dans la stratosphère (le haut ciel) est un peu plus facile. Il existe des minéraux comme la *volucite* (la pierre volante), même si elle semble devenue exceptionnelle à l'époque de l'intrigue du *Château dans le ciel*.

Et plusieurs autres mondes, souvent magiques, existent à côté du monde où évoluent les humains : le monde d'Iblard (dans les films *Si tu tends l'oreille*, *Iblard Jikan* et *Le Jour où j'ai cultivé une étoile*), le Royaume des chats (dans le film du même nom), et certainement d'autres dimensions magiques (par exemple le monde du jeu vidéo *Ni no kuni*).

L'histoire de l'humanité dans le monde des films des studios Ghibli ressemble beaucoup à la Terre réelle, mais en diffère sur plusieurs points importants. Vous trouverez aux pages suivantes une chronologie d'ensemble rassemblant ces films dans une même continuité.

La chronologie

Des débuts du monde jusqu'aux événements de *Princesse Mononoke*

Aux origines, le monde baignait dans la magie, et les humains avaient un mode de vie extrêmement proche de la nature. D'innombrables kamis (dieux) parcourent le monde et n'hésitent pas à fréquenter les humains au quotidien, notamment dans les campagnes. De puissants dieux-animaux résident dans les forêts, comme le dieu-cerf et les autres dieux-animaux du Japon que l'on voit dans *Princesse Mononoke*, ainsi que les kodamas. Il est probable que totoros, boules de suie et chats-bus peuplent déjà les campagnes, ainsi qu'une multitude d'autres kamis comme ceux que l'on voit dans *Le Voyage de Chihiro* (notamment les kamis des rivières) ou *Ponyo sur la falaise* (la kami de la mer du Japon). De nombreuses créatures fantastiques parcourent le monde. Les magiciens et sorciers de tout type existent dans le monde entier et sont au faite de leur puissance. Il n'est pas rare que des humains, magiciens ou non, sachent comprendre la langue des animaux, au moins certaines espèces, et s'en faire comprendre.

Pendant ce temps, en Europe, les puissances naturelles sont également vivaces ; on rencontre de nombreuses créatures fantastiques et de puissants sorciers, comme dans le film *Horus, prince du Soleil*.

Au fil du temps, de nombreuses civilisations humaines se développent peu à peu et, peu à peu, les modes de vie s'éloignent de la nature. Les humains développent des sciences et des technologies qui améliorent leur savoir sur le monde et leur quotidien, mais certains usages de ces technologies conduisent les sociétés humaines à s'éloigner du contact avec la nature sauvage.

L'une des plus anciennes de ces civilisations est la **civilisation aérienne de Laputa**, qui avait pour capitale l'île volante du même nom. Leurs îles volantes planaient dans la stratosphère, portées par des cristaux de volucite. Ils semblent avoir colonisé les airs avec beaucoup d'avance par rapport au reste du monde, au point de bâtir des colonies aériennes (cf. générique de début du *Château dans le ciel*). Ce sont probablement eux qui ont permis aux machines volantes de se développer plus vite dans ce monde que dans le monde réel. Eux-mêmes semblaient avoir élaboré un mode de vie équilibrant convenablement technologie, magie et harmonie avec la nature. Mais ils sont indirectement à l'origine des technologies puissantes et dévastatrices qui apparaissent par la suite.

On ignore la date et les raisons exactes du déclin de cette civilisation. À un moment donné, l'île même de Laputa est abandonnée et dissimulée au milieu d'un nuage d'orage permanent. L'une des branches de la famille royale, les Toel Ul Laputa (dont Lusheeta est la descendante), se réfugient dans la vallée de Gondoa, quelque part en Asie, où ils se font passer pour de simples paysans, tandis que l'autre branche, les Palo Ul Laputa (dont le maléfique Romuska est le descendant), partent dans l'Ouest. La culture de Laputa elle-même semble avoir été perdue et quasiment oubliée pendant des siècles. Pendant ce temps, le reste

du monde met des siècles à prolonger ou à redécouvrir indépendamment les technologies développées par Laputa, mais cette fois sans l'aide de la magie.

Au fil du temps, plusieurs crises balayent le mode de vie ancien et dégradent les relations entre les humains et les kamis. L'une des plus violentes de ces crises est relatée par le film *Princesse Mononoke* : pendant la Renaissance, au Japon, la diffusion des armes à feu et les premiers signes d'industrialisation provoquent un affrontement violent entre certains humains et les dieux-animaux dont les domaines sauvages sont envahis. L'affrontement entre lady Eboshi et les dieux-animaux de la Grande Forêt forme le paroxysme de cette crise. Les humains oublient que les kamis sont essentiels à l'équilibre même du monde, mais la décapitation du dieu-cerf montre qu'aucune vie ne peut persister sans la puissance des kamis.

Jusqu'aux événements du *Château ambulante* et du *Château dans le ciel*

Un équilibre incertain se remet en place, mais un coup décisif a été porté aux kamis, qui s'éloignent des humains. Les dieux-animaux disparaissent et les espèces animales intelligentes (loups, singes et sangliers intelligents vus dans *Princesse Mononoke*) deviennent peu à peu stupides et grégaires.

Pendant ce temps, un peu partout dans le monde, la technologie supprime l'usage de la magie. La magie devient mal vue et les pratiquants de la magie sont ignorés, méprisés voire chassés et massacrés, par exemple pendant les chasses aux sorcières. Cependant, les choses varient énormément selon les régions du monde et les pays : dans certains coins du monde, les magiciens disparaissent presque complètement dès la Renaissance, tandis qu'ailleurs ils continuent à exercer en toute légitimité jusqu'au XX^e siècle.

Dans le même temps, les ingénieurs et les savants expérimentent toutes sortes de nouvelles technologies, notamment les toutes premières machines volantes, encore très dangereuses et maladroitement.

Le XIX^e siècle et la révolution industrielle surviennent. Les technologies utilisant la vapeur se développent plus vite que dans le monde réel et les machines volantes se multiplient. De cet aspect légèrement uchronique du développement technologique résultent quelques différences dans la technologie des engins qui apparaissent dans les films situés aux époques suivantes : on remarque ainsi que l'emploi des dirigeables persiste même après les années 1930, et que les engins volants sont différents, plus variés, plus gros et plus puissants que leurs équivalents dans le monde réel aux mêmes époques.

Le XIX^e siècle est aussi le siècle des nationalismes et des utopies. De nombreuses forces en présence luttent de vitesse (ou luttent tout court) pour l'enjeu représenté par ces révolutions technologiques : les États, les inventeurs, les marchands, les rebelles politiques, les pirates et criminels en tout genre...

Dans la seconde moitié du XIX^e siècle, quelque part en Europe de l'Ouest, éclatent les guerres des mages dont *Le Château ambulante* donne un aperçu. Plusieurs nations européennes ont à leur disposition un enchanteur attaché à l'État. Cette maîtrise persistante de l'ancienne magie, conjuguée à la maîtrise précoce des nouvelles technologies et des formidables vaisseaux volants qu'elle permet de construire, produit des résultats dévastateurs lorsque la guerre éclate. Les apprentis sorciers y sont nombreux, mais les mages réellement puissants semblent extrêmement rares. L'emploi combiné de ces engins et de pouvoirs magiques rend les combats de cette guerre particulièrement meurtriers, dévastateurs et déshumanisants pour ceux qui y prennent part. Le magicien Hauru, qui a d'abord opté pour une vie à l'écart des enjeux politiques, finit par prendre part à la guerre mais dans le seul but de stopper les agissements des autres mages qui se sont mis au service des États.

Il semble que cette guerre soit l'un des derniers grands événements qui contribuent à la disparition des mages et des sorciers de la place publique. Après cette époque, la magie a officiellement disparu et sa pratique devient exceptionnelle ou confidentielle.

En gros au tournant des XIX^e et XX^e siècles surviennent les événements du film *Le Château dans le ciel*. Après une recherche de longue haleine, plusieurs factions redécouvrent en même temps l'île volante de Laputa et les trésors, financiers et technologiques, qu'elle renferme. Grâce aux efforts de Pazu et Sheeta, l'antique technologie de Laputa ne tombe pas aux mains de Romuska ; les conséquences en auraient certainement été catastrophiques. Les derniers restes de cette technologie sont détruits et l'île dérive paisiblement dans le ciel.

XX^e-XXI^e siècles (jusqu'aux événements de *Ponyo sur la falaise*)

Aux XX^e siècle et au début du XXI^e, la pratique de la magie ne persiste plus qu'en de très rares endroits, généralement isolés du reste du monde, ou bien se dissimule sous des explications rationnelles. Seule une minorité d'humains a encore accès aux pouvoirs magiques : les enfants, les personnes dotées d'une sensibilité artistique exacerbée, et les gens qui ont appris la magie (généralement par héritage d'un savoir et/ou d'anciennes traditions courant dans leur famille ou dans leur communauté). Les événements surnaturels existent toujours, mais ils échappent au contrôle des personnages et forment autant d'aperçus des merveilles inconnues du grand nombre qui se produisent dans l'ombre de la grande Histoire, comme la vie de ce pilote de génie, antifasciste farouche, qui fut transformé en homme-cochon pour avoir entrevu l'au-delà des aviateurs morts en plein ciel (*Porco Rosso*).

La campagne japonaise est propice aux rencontres avec les animaux intelligents, les créatures fantastiques et les kamis, que ce soit les animaux parlants de *Gauche le violoncelliste* (peut-être dans les années 1940-50) ou les divinités bienveillantes de *Mon voisin Totoro* et *Mei et le chaton-bus* à la fin des années 1950. Mais la magie est toujours à l'œuvre en Europe dans les années 1950-60, puisque c'est là que *Kiki la petite sorcière* poursuit la tradition maternelle avec son service de livraison en balai volant, même si sa situation est sans doute assez représentative de ce qui peut se passer dans de petites localités d'autres régions du monde.

Toutefois, la situation menace toujours de se dégrader sous la poussée de l'urbanisation, de la déforestation et de l'emprise toujours plus grande de l'humanité sur les animaux. Le vieux bâtiment du « Quartier latin » de Yokohama abrite des clubs étudiants d'une vitalité en elle-même déjà presque magique, et il faut de nombreux efforts pour empêcher sa destruction (*La Colline aux coquelicots*). L'amitié entre humains et animaux se fait trop souvent à la faveur d'une fugue hors d'un zoo (*Panda, petit panda*). Et les créatures fantastiques continuent à se raréfier et parfois à s'éteindre lorsqu'elles ne parviennent pas à ruser pour s'adapter à un mode de vie urbain : voyez les efforts des tanukis et des kitsune dans *Pompoko*, qui montre la situation au Japon à la fin des années 1960.

Pendant ce temps en Europe, la survie des créatures fantastiques est tout aussi délicate mais en rien désespérée, comme le montre l'aventure des Chapardeurs (*Arrietty, le petit monde des Chapardeurs*).

Tout le monde n'est pas insensible à ces sujets, heureusement, et, dès les années 1960-1980, une certaine nostalgie pour le mode de vie rural se fait sentir chez les Japonais, comme l'héroïne de *Omohide Poroporo* (*Souvenirs goutte à goutte*).

Mieux : au milieu des années 1990, toujours au Japon (*Si tu tends l'oreille*), la curiosité et le talent artistique poussent la jeune Shizuku à pressentir l'existence de chats intelligents et à inventer un monde

où vit le Baron chat. Cette nouvelle autre dimension, baignée de magie, est peuplée d'îles volantes incrustées de pierres précieuses et dotée de ses propres lois physiques : par exemple, les objets proches apparaissent petits et les objets lointains très grands. Elle n'est autre que le monde d'Iblard (voyez *Iblard Jikan* et *Le Jour où j'ai cultivé une étoile*).

Un peu plus tard, au début des années 2000, la jeune Haru rencontre les mêmes chats et découvre qu'ils sont doués d'intelligence et de parole. Ces chats lui accordent leur confiance et l'invitent dans un autre monde qui est leur royaume (*Le Royaume des chats*).

Au tournant du XXI^e siècle, l'aventure de Chihiro dans *Le Voyage de Chihiro* montre que les kamis existent toujours au Japon, mais qu'ils ont du mal à survivre correctement à cause notamment de la pollution et du règne de l'argent. De même, de puissants sorciers comme la sorcière Yubaba existent toujours et peuvent encore former des apprentis (comme Haku), mais ne se montrent plus du tout en public. Les bains de Yubaba sont un havre de paix pour les kamis et les créatures fantastiques.

Quelques années après, la fugue de la sirène Ponyo (*Ponyo sur la falaise*) entraîne une rencontre mouvementée, mais qui se termine heureusement bien, entre humains et kamis sur la côte japonaise. Le plan du sorcier Fujimoto, qui devait provoquer une explosion de vie semblable à celle du Précambrien pour annihiler l'humanité, ne fonctionne pas, mais sa mixture s'est bel et bien répandue dans la mer. Quant à Ponyo, elle doit renoncer à ses pouvoirs magiques pour pouvoir vivre avec un humain.

Les kamis et la magie sont toujours là : ils sont seulement cachés, réservés à ceux qui veulent et savent les voir. Les humains sont parfois pleins de bonne volonté, mais comment vont évoluer les choses ?

Un sombre avenir : vers le monde de *Nausicaä de la vallée du vent*

Le lointain avenir de ce monde-là semble malheureusement assez sombre. Le court métrage musical *On Your Mark* montre sans doute le résultat d'un conflit nucléaire dans un avenir proche. Dans un monde largement contaminé par la radioactivité et où les humains (de la région ou du monde entier) se sont réfugiés dans une mégalopole souterraine, deux gendarmes participent à l'assaut du bâtiment d'une secte, Sainte Nova, où ils recueillent une jeune fille dotée d'ailes qui ressemble terriblement à un ange, mais dont la nature réelle n'est pas précisée. Ils la soustraient à ses geôliers puis la libèrent et elle s'envole dans le ciel, vers des paysages où la nature sauvage renaît mais qui sont peut-être encore radioactifs. (Cette jeune fille ailée devient peut-être l'origine de la prophétie du messie que connaissent les peuples de *Nausicaä de la vallée du vent*.)

L'avenir lointain est encore pire, comme on le voit dans *Nausicaä de la vallée du vent* (le manga surtout ; le film couvre en gros les deux premiers tomes du manga, avec de notables différences). Tout se passe comme si les technologies les plus dangereuses pressenties par la civilisation de Laputa avaient fini par être redécouvertes (finalement retrouvées ou bien réinventées indépendamment sous d'autres formes ? On l'ignore) et généralisées au monde entier. La société industrialisée poursuit son avancée technologique sans prendre garde à préserver la nature. Les nouvelles technologies débouchent sur « l'âge de céramique » qui connaît de nombreux vaisseaux volants sophistiqués. Les humains finissent par se massacrer entre eux à l'aide d'armes terrifiantes, les dieux-guerriers, dans une guerre qui culmine lors des journées de cataclysme appelées les Sept Jours de feu. Le monde civilisé est en bonne partie réduit en cendres ; la nature est empoisonnée par les rejets industriels et les armes chimiques. La plupart des technologies

avancées ayant abouti à la guerre sont perdues ; la société post-Sept Jours de feu vit de l'exploitation des vestiges et des ruines technologiques de l'ancien monde.

Une forêt empoisonnée, le Fukai, naît et s'étend de plus en plus. Constituée de champignons dont les spores sont extrêmement toxiques pour l'homme, elle est peuplée d'insectes et d'animaux tous réputés sauvages. Les plus grands sont les Ohmus, énormes et sages, habituellement pacifiques, mais qui, lorsqu'ils sont courroucés, deviennent dévastateurs. Au fil du temps, chacun des plus graves accrochages entre les humains et les insectes (en particulier toutes les tentatives pour détruire ou réduire l'étendue de le Fukai) débouche sur une ruée d'Ohmus dont les cadavres pourrissants implantent des spores dans de nouvelles régions et agrandissent encore le Fukai.

Les événements du manga montrent la fin de cet état de choses. Une jeune princesse de la Vallée du vent, Nausicaä, étudie l'écosystème de le Fukai et découvre que la forêt dépollue peu à peu la nature. Dans le même temps, les gouvernements de l'empire tolmèque, de l'empire dork et des villes de la vallée du vent rivalisent de vitesse dans la course à la découverte et à l'exploitation militaire des vestiges technologiques de l'Âge de céramique. La découverte d'un dieu-guerrier à demi formé et des moyens de le terminer accélère le processus et menace de conduire à la destruction les communautés humaines survivantes.

Après de nombreuses péripéties, Nausicaä découvre au cœur de l'empire dork une structure à haute technologie contenant les archives de la civilisation pré-Sept Jours de feu, avec un dispositif supposé être activé par les survivants pour permettre de tout reconstruire. Convaincue que cela ne mènerait qu'au recommencement des mêmes erreurs, Nausicaä refuse d'activer la structure, qui finit par être détruite ; l'édification d'un nouveau monde, qu'on peut espérer différent, peut commencer.

À quelles époques jouer ?

Cette chronologie d'ensemble, dont les grands pivots sont formés par plusieurs films de Hayao Miyazaki, s'étale sur une période de temps très longue et où les évolutions technologiques, sociales, géopolitiques, etc. sont multiples. Certaines époques de cette chronologie se prêtent mieux que d'autres au type d'univers et d'aventures que propose *Ryuutama*. Voici des propositions pour trois grandes époques jouables :

- **Les origines du monde avant les événements de *Princesse Mononoke*.** Cette époque est celle qui ressemble le plus à l'univers de *Ryuutama* : un univers gardé par des créatures fantastiques, nimbé de magie, à l'atmosphère à la fois épique et optimiste... Il y a étonnamment peu de choses à changer pour pouvoir y jouer. À vrai dire, on peut même décider que l'univers de *Ryuutama*, peuplé de dragons et d'hommes-dragons, représente l'époque la plus ancienne de l'univers de films Ghibli. Sinon, si les dragons vous gênent, il n'est pas difficile de « ghibliser » l'univers de *Ryuutama* : il suffit de remplacer les dragons des climats par le dieu-cerf de *Princesse Mononoke* pour les forêts, par les totoros de *Mon voisin Totoro* pour les plaines, par Moog l'homme-rocher de *Horus, prince du soleil* pour les montagnes... et inventez d'autres personnages au besoin. Si les hommes-dragons vous posent problème, vous pouvez remplacer leur forme de dragon par des formes animales, et expliquer leurs pouvoirs par le fait que ce sont des Kamis mineurs dont les voyageurs ont la faveur. Le reste est une question d'adaptation du bestiaire et des sortilèges : supprimez ou adaptez les éléments les plus cartooniques, enlevez les zombies et les démons ou adaptez-les (on peut aisément imaginer des créatures maléfiques proches des démons, mais faites-en des démons « à l'asiatique », façon onis par exemple, et non des démons judéo-chrétiens).

- **Autour de l'époque de *Princesse Mononoke* (fin du Moyen âge et Renaissance, pendant le grand recul des dieux-animaux et de la magie).** Jouer à cette époque et aux suivantes implique surtout de limiter les sortilèges auxquels auront accès les PJ, car, dès *Princesse Mononoke*, la pratique de la magie devient rare et discrète et les sorts puissants sont l'apanage de quelques guérisseurs et des kamis eux-mêmes. Conseils : il serait bon qu'il n'y ait pas plus d'un seul PJ ayant le type « Magie » dans un groupe ; que chaque PJ n'ait pas accès à plus de 2 sortilèges d'un niveau donné dès sa création ; et que les PJ n'aient jamais accès aux sortilèges de niveau avancé, sauf longues études magiques d'un PJ magicien, ou longue quête du groupe, ou circonstances exceptionnelles. L'autre grand changement, surtout si vous voulez situer vos parties dans l'ambiance de fin d'époque qui caractérise *Princesse Mononoke*, va consister à instaurer un climat plus sombre que les parties habituelles de *Ryuutama* (d'ailleurs, *Princesse Mononoke* est lui-même un film plus sombre que la plupart des Ghibli). Alors que les combats sont habituellement peu meurtriers (cf. le conseil « Ne tuez pas » dans le livre de base, p. 183) et que la violence graphique est assez rare, il y aura davantage de violence dans ce type de scénarios, mais aussi davantage de souffrance psychologique et de dilemmes moraux, semblables à ceux qu'affrontent Ashitaka et San. Ces scénarios se prêtent bien à être joués avec un homme-dragon noir.

- **Vers l'époque du *Château ambulant* et du *Château dans le ciel*.** Pour celle-ci, il faut désormais compter avec l'évolution de la technologie. Douce violence, puisque c'est le moment d'ajouter une touche de steampunk à l'univers et de jouer avec les fameuses machines volantes que Hayao Miyazaki place volontiers dans ses films ! Le niveau technologique exact, le degré de diffusion de ces technologies et la facilité (ou la difficulté) avec laquelle les PJ pourront y avoir accès dépendront du cadre précis et du scénario que vous jouerez. En revanche, mêmes restrictions pour la magie qu'à l'époque précédente. Il faut enfin adapter les prix de l'équipement et des autres ressources indiqués dans le livre de base du jeu en fonction de ce qui est devenu banal à cette époque (les objets en verre, par exemple, sont devenus nettement plus abordables). Malgré les différences entre ce XIX^e siècle miyazakien et le monde originel de *Ryuutama*, il est encore possible d'imaginer des scénarios faisant une bonne part au voyage et à l'exploration, car la période des grands voyages d'exploration n'est pas encore terminée (inspirez-vous des expéditions polaires, des voyages de Sir Livingstone aux sources du Nil, de la Croisière jaune...) et de ne pas s'éloigner tant que ça de l'ambiance d'un monde médiéval, car l'urbanisation n'est pas encore complètement passée par là et le monde est encore en bonne partie rural.

- **Jouer aux époques postérieures : ça devient compliqué.** Pour les XX^e et XXI^e siècles, les humains n'ont pratiquement plus accès à la moindre magie, la technologie devient toute différente et les types d'intrigues présents dans les films changent eux aussi beaucoup. Les adaptations à faire deviennent très nombreuses et *Ryuutama* n'est sans doute plus le jeu adapté pour cela. On peut tout de même imaginer faire jouer de petits scénarios dans un esprit à la *Mon voisin Totoro*, *Kiki la petite sorcière* ou *Ponyo sur la falaise*, mais ce n'est plus le même type d'aventure et la magie y est extrêmement limitée (même *Kiki la petite sorcière* n'a au fond que deux grands pouvoirs : voler sur son balai et comprendre son chat... et elle les maîtrise à peine !).

L'avenir post-apocalyptique de *Nausicaä de la vallée du vent*, malgré ses éléments de science-fiction, a de nouveau des allures de fantasy et rapproche plus du genre d'aventure pour lequel *Ryuutama* a été conçu. Seule l'ambiance devient nettement plus sombre ! Il y a tout de même beaucoup d'adaptations à faire si vous voulez jouer à cette époque. Sachez qu'il existe (ou qu'il a existé à une époque) un cadre de campagne « *Nausicaä de la vallée du vent* » conçu par Gaëlle « Gelweo » Wolf. Sa partie technique est bâtie pour le

système de jeu BaSIC¹, mais le site regroupe beaucoup d'informations sur l'univers qui vous seront utiles si vous voulez concevoir un scénario dans ce cadre.

Quelques conseils pour rester dans l'esprit des films

Un savant dosage de nippo-centrisme et d'europhobie.

Sans surprise, les films de studios Ghibli portent l'empreinte de l'imaginaire, de la mythologie et des religions japonaises (notamment le shintoïsme). Les relations avec la nature et la conception du merveilleux et du divin sont parmi les aspects les plus frappants de cet héritage.

Mais attention, ces films ne sont pas non plus une simple transposition de la mythologie et des croyances japonaises. Ils s'inspirent de livres pour la jeunesse japonais (*Kiki la petite sorcière* est adaptée d'un livre illustré d'Eiko Kadono et Aikiko Ayashi), ce qui est déjà un peu différent.

Et ils empruntent aussi beaucoup aux cultures européennes, que ce soit la mythologie gréco-romaine (*Porco Rosso* et les parents de Chihiro transformés en cochons), l'histoire et l'imaginaire européens (les magiciens, l'imaginaire lié à la Révolution industrielle et à l'histoire de l'aviation) et la littérature pour la jeunesse (*Le Château ambulante* et *Arrietty, le petit monde des chapardeurs* sont adaptés de romans britanniques pour la jeunesse, respectivement *Le Château de Hurlé* de Diana Wynne Jones et la série des *Chapardeurs* de Mary Norton, tandis que le voyage de Chihiro fait parfois penser à *Alice au pays des merveilles*).

N'ayez pas peur de rester vague dans la localisation spatio-temporelle.

Beaucoup de villes des films de Hayao Miyazaki ne sont jamais situés précisément dans l'espace, et souvent elles ne sont même pas nommées. Souvent, elles mêlent des éléments architecturaux, sociaux et plus généralement historiques empruntés à plusieurs pays européens réels plutôt qu'à un seul. De même, les films des studios Ghibli ne sont pas du genre à multiplier les datations ultraprécises du type « 5 mars 1936 » ou « deux mois après » toutes les deux scènes. Naturellement, les besoins d'un scénario font qu'il faudra préciser un peu plus les choses, mais n'en faites pas trop.

Mieux vaut garder la grande Histoire en simple toile de fond.

Dans les films de fantasy des studios Ghibli, surtout dans ceux de Hayao Miyazaki, les aventures des personnages ne croisent jamais de plein fouet les grands événements historiques, ni même les grands personnages de l'Histoire. On sait que l'Histoire suit son cours en gros de la même façon, hormis les éléments d'uchronie légère mentionnés plus haut, mais il n'y a pas davantage de précisions. Cela évite de montrer ou d'expliquer trop pesamment les points de divergence, et cela permet de se concentrer sur l'essentiel, c'est-à-dire l'aventure.

Un bon exemple de cette approche des choses est *Porco Rosso* : même dans ce film où la situation historique est assez précise (l'Italie et les îles de l'Adriatique à la fin des années 1920) et où le héros a des prises de position politiques louables dignes d'un Indiana Jones (*Porco Rosso* déteste les fascistes italiens), il ne se retrouve pas directement mêlé à des événements historiques décisifs. Il est poursuivi par des

¹ « BaSIC, le jeu de rôle de base » est un système de jeu simple, conçu pour l'initiation, publié par la revue française *Casus Belli* en 1997. C'est un rejeton simplifié du Basic Roleplaying System de Chaosium, utilisé notamment pour les six premières éditions de *L'Appel de Cthulhu*. À l'heure où j'écris, on peut encore trouver les règles de base de BaSIC et/ou du Basic Roleplaying System sur Internet assez facilement.

militaires dans une ou deux scènes, mais ce n'est pas dans ce genre d'histoire qu'on imaginerait les personnages en train de boxer des nazis ou de leur reprendre l'Arche d'alliance.

Bref, les éléments les plus « historiques » (les plus « réels ») de l'histoire se doivent de rester en toile de fond. D'ailleurs, les films Ghibli les plus réalistes sur le plan historique sont justement ceux qui ne contiennent aucun élément surnaturel (*Le Tombeau des lucioles*, *Omoïde Poroporo (Souvenirs goutte à goutte)*, *La Colline aux coquelicots*, *Le vent se lève...*).

On joue des personnages passionnés, héroïques et au grand cœur.

Les personnages principaux des films de Ghibli ne sont jamais fondamentalement mauvais. Ils ne sont pas parfaits, mais ils sont portés par de nobles idéaux (la paix, le savoir, la création artistique) et de nobles sentiments (amour romantique, amour filial ou paternel, amour pour une communauté qu'ils protègent) qui les passionnent à tous les sens du verbe et auxquels ils ne renoncent jamais, même quand tout semble perdu. Le moment venu, tous sont capables d'amour, de générosité et d'abnégation, voire même de se sacrifier pour ceux qu'ils aiment ou qu'ils protègent. Et même les personnages qui semblent d'abord portés par des motifs plus sombres (la vengeance, l'ambition, la cupidité), ou qui semblent égoïstes ou mesquins, finissent par accéder à une forme de grandeur ou d'héroïsme parce qu'ils ont en même temps ces motivations plus grandioses.

Une touche d'universel, une touche de symbolisme et des contours imprécis.

Les grands problèmes et les grands enjeux auxquels les personnages seront confrontés doivent avoir autant que possible une résonance universelle, qui touche à la condition humaine (la mort, l'amour, l'exploration du monde, la sauvegarde du savoir, le progrès et l'ambivalence de la technologie, la réalisation d'une œuvre d'art, etc.). Dans *Princesse Mononoke*, il ne s'agit pas du devenir de la forêt de Tel endroit en Telle année, parce que ce n'est pas l'important, mais du fait que c'est un conflit entre hommes et dieux-animaux qui peut avoir de graves conséquences pour le monde entier. Dans *Le Château dans le ciel*, on se moque de savoir beaucoup de détails sur le pays où se passe l'action ou sur la civilisation de Laputa, et il est même beaucoup mieux (et beaucoup plus inquiétant) d'en savoir peu à leur sujet, car l'important est que la technologie en question risque de mettre le monde entier en danger si elle passe entre de mauvaises mains.

De même, les éléments surnaturels ou magiques de l'histoire ont souvent un petit goût de symboles, voire d'allégories. Porco Rosso entrevoit quelque chose qui ressemble à un au-delà destiné aux aviateurs morts en plein ciel, mais Miyazaki n'expliquera certainement pas tous les détails là-dessus : il les laisse dans le vague et ménage la possibilité de plusieurs versions. Les parents de Chihiro sont changés en cochons à un moment où ils mangent trop, ce qui a des allures de fable moralisante sur la gourmandise, mais ce n'est jamais explicité (les spectateurs sont assez intelligents pour le comprendre sans ça) et dans le même temps ce sort a été lancé par une sorcière malveillante qui est elle-même tout sauf un exemple de parfaite moralité, ce qui nuance la chose.

Sentiments et sexualité : discrétion et subtilité

Beaucoup de films des studios Ghibli mettent en scène des personnages dont au moins un a très vraisemblablement des sentiments amoureux pour l'autre... mais les intrigues amoureuses et plus généralement sentimentales restent le plus souvent très discrètes. Souvent, ces sentiments restent implicites, même si l'intéressé(e) est plus ou moins au courant. Tout aussi souvent, ils sont contrariés,

moins par des rivaux que par le fait que le ou la destinataire des sentiments est préoccupé(e) par autre chose ou rencontre un dilemme. Il est rarissime qu'il y ait une « scène de séduction » : simplement, tel personnage aime visiblement tel autre, réciproquement ou non, et ça se voit, mais il est rare qu'on insiste sur les ruses ou manœuvres d'un personnage pour obtenir l'amour d'un autre (sauf dans les films adaptés de shojos² comme *Si tu tends l'oreille* ou *La Colline aux coquelicots*). S'il y a une déclaration d'amour ou si deux personnages se mettent visiblement en couple, cela ne survient en général qu'à la toute fin de l'aventure (*Si tu tends l'oreille*, *Le Voyage de Chihiro*, *Le Château ambulante*, et même *Ponyo sur la falaise* à sa façon...). Il faut donc jouer le jeu en cours de partie et adapter l'interprétation des PJ et des PNJ en fonction. De même, les dénouements subtils ou en demi teinte sont très fréquents (surtout chez Miyazaki) : il arrive souvent de laisser entendre que deux personnages pourraient un jour s'aimer mutuellement, mais de les laisser avant qu'ils ne se mettent en couple. Cela peut être une façon de découper les scénarios : les grands événements sentimentaux peuvent très bien avoir lieu entre les scénarios.

Quant au sexe, il est hors de question de l'évoquer explicitement : tout cela reste en coulisses. Tout au plus montre-t-on les traditionnels baisers d'amoureux, les personnages qui se tiennent par la main ou se prennent dans les bras... mais pas plus ! Seules exceptions : certaines créatures fantastiques des films de Takahata, comme les tanukis de *Pompoko* (mais leur sexualité débridée est un trait folklorique, comme pour les kappas) ou encore le chat de Kié dans *Kié la petite peste*. Naturellement, des humains témoins de leurs ébats ne pourraient que détourner les yeux en rougissant.

Quelques conseils pour trahir amoureusement la lettre des films

Voici maintenant quelques idées pour explorer les non dits des films de Ghibli et emmener personnages et intrigues dans des directions totalement inexplorées... mais d'une façon au fond pas si lointaine de l'esprit de ces films.

Pour trouver des idées, vous pouvez tisser des liens nouveaux entre des détails des films existants.

Pour chercher de nouvelles possibilités d'histoire, essayez d'imaginer l'univers d'un film à une époque différente, ou de transposer son intrigue dans un lieu exploré dans un autre film, et surtout tentez toutes les collisions possibles entre les films existants. À quoi ressembleraient les relations harmonieuses entre humains, dieux et créatures surnaturelles dans la Grande Forêt bien avant l'intrigue de *Princesse Mononoke*, quand tout se passait aussi bien que dans *Mon voisin Totoro* ? Inversement, à quoi ressembleraient des totoros dans une situation aussi sombre que la guerre vue dans *Princesse Mononoke* ? Si les kamis ont toujours eu des lieux de sociabilité qui leur étaient propres, y avait-il des thermes pour kamis tenus par des magiciennes cupides dans la Rome antique³ ?

En supposant qu'à ses débuts la civilisation de Laputa a été en harmonie avec des dieux et puissances de la nature du même genre, à quoi cela pouvait-il ressembler ? Comment l'île de Laputa en est-elle venue à être abandonnée par ses habitants (cela a sûrement un lien avec les superbes et terrifiantes technologies qu'ils ont développées) ? Et si les voyageurs découvraient une forêt où les humains ont disparu après une

² Shojo : manga sentimental au départ destiné à un lectorat féminin.

³ OK, ça, c'est plutôt un croisement improbable entre *Le Voyage de Chihiro* et le manga *Thermae Romae* de Mari Yamazaki !

guerre contre les puissances naturelles et où il ne reste que quelques créatures surnaturelles et des robots-gardiens comme celui du *Château dans le ciel* ?

Si les totoros s'entendent bien avec les chats-bus, quelles peuvent être les relations entre ces créatures et les chats qu'on voit dans *Si tu tends l'oreille* et *Le Royaume des chats* ? Si les magiciens et les chats s'entendent aussi bien que Kiki la petite sorcière et son chaton noir, ne serait-il pas normal que des magiciens comme Hauru ou Haku aillent explorer le royaume des chats ou la dimension d'Iblard à un moment donné ? D'ailleurs, la volucite, cette pierre volante qu'on voit dans *Le Château dans le ciel*, pourrait très bien venir tout droit de la dimension d'Iblard si pleine d'îlots volants incrustés de pierres précieuses... alors aurait-elle été introduite dans le sous-sol terrestre par des magiciens aux tout débuts du monde, voire par des dieux venus d'Iblard ?

Maintenant, si vous imaginiez un personnage de musicien semblable à Goshu dans *Goshu le violoncelliste* mais qui vivrait dans le Japon médiéval ou dans l'Europe de la Renaissance et y rencontrerait aussi des animaux parlants, peut-être plus farouches au début ? Au fait, à quoi ressemblerait la vie des ancêtres sorcières de Kiki la petite sorcière à l'époque où Hauru promenait son château en Europe (et encore avant, aux tout débuts du monde) ? Etc.

Essayez en explorant les non dits de la chronologie d'ensemble.

La chronologie d'ensemble que j'esquisse à partir des différents films Ghibli se fonde sur certains films pour en faire des tournants décisifs de l'histoire du monde (*Princesse Mononoke* pour le changement décisif des relations entre les humains et les puissances magiques de la nature, par exemple). Mais il reste de nombreuses zones d'ombre et certains grands tournants ne sont pas montrés.

À quoi pouvait bien ressembler l'Europe miyazakienne aux temps les plus anciens, quand dieux et créatures surnaturelles marchaient sur terre aussi couramment que dans *Princesse Mononoké* ? Plus tard, comment la magie a-t-elle commencé à se raréfier ? Cela a-t-il été progressif et insensible, ou y a-t-il un événement important à l'origine de cela ? À quoi ont ressemblé les débuts de la civilisation de Laputa ? Qui ont été les premières victimes de la Sorcière des sables avant qu'elle ne fasse la connaissance de Hauru ? N'y a-t-il pas aussi des intrigues à jouer dans le milieu des ingénieurs et des aéronautes qui conçoivent les grands dirigeables et les vaisseaux de croisière volants vus dans *Le Château dans le ciel* et *Porco Rosso* ?

De même, dans le futur, les technologies de *Nausicaä de la vallée du vent* ont une telle parenté avec les horreurs qu'on entrevoit sur Laputa dans *Le Château dans le ciel* qu'il ne peut pas ne pas y avoir un lien (même indirect, même tordu, issu de longs complots et de redécouvertes tardives) entre les deux. Etc.

Et en allant explorer d'autres régions du monde jamais explorées par les films ?

Les films de Ghibli se passent très souvent au Japon ou en Europe. Mais qu'en est-il du reste du monde ? Il n'est pas si inconcevable de faire vivre à ces héros des aventures en Amérique : les Nord-Amérindiens ont aussi leurs dieux-animaux, après tout. Même chose pour l'Afrique, remarquablement absente de l'univers des Ghibli : les Noirs se comptent sur les doigts d'une main dans les Ghibli, et je ne dis pas ça pour faire du politiquement correct, mais parce que les mythologies africaines, de l'Égypte à l'Afrique noire en passant par le Maghreb, sont autant de riches sources d'inspiration potentielle ! Quelques inspirations : les films d'animation de Michel Ocelot (saviez-vous que c'est Isao Takahata qui a traduit *Kirikou* et *La Sorcière* en japonais et assuré la sortie du film au Japon ?) mais aussi le manga et le film *Le Roi Léo* d'Ozamu Tezuka, qui met en présence animaux et humains. On peut aussi imaginer des aventures

au pôle Nord (imaginez un personnage d'inventeur-explorateur passionné à la Miyazaki, vivant au XIX^e siècle et lancé à la conquête du pôle Nord magnétique), ou en Océanie, ou encore en Australie...

Essayez d'ajouter d'autres sources d'inspiration :

* Les mythologies du monde sont une mine d'idées, mais n'oubliez pas de doser savamment les éléments locaux et ce que pourrait être une vision japonaise « ghibléenne » de ces mythologies : pas d'adaptation brute, sinon vous risquez de perdre l'aspect de mélange qui caractérise nombre des films de Hayao Miyazaki et parfois d'Isao Takahata.

* Plusieurs des films des studios Ghibli sont des adaptations japonaises et « ghibléennes » de livres classiques de la littérature pour la jeunesse, alors la distance n'est au fond pas si grande entre *Mon voisin Totoro* ou même *Princesse Mononoke* et un livre comme *Max et les maximonstres* de l'auteur américain Maurice Sendak (et ses autres livres pour la jeunesse).

* Pour l'aspect historique, plutôt que de puiser uniquement dans des revues ou des manuels d'histoire, vous pouvez aller mettre le nez dans des récits de voyageurs comme ceux des grands navigateurs de la Renaissance et des temps modernes (Marco Polo, Christophe Colomb, James Cook, Louis-Antoine de Bougainville...) ou même des XX^e-XXI^e siècles (Alexandra David-Néel, Nicolas Bouvier). Fréquentez donc aussi les publications des grands scientifiques inventeurs et explorateurs (comme les Suisses Jean et Auguste Piccard, explorateurs des océans et de la stratosphère, ou bien le naturaliste Théodore Monod, mais pourquoi pas aussi les anthropologues Bronislaw Malinowski, Margaret Mead, Claude Lévi-Strauss ou Jeanne Favret-Saada), qui sont autant de personnages proches des inventeurs et des savants « ghibléens ».

* Certaines séries télévisées d'animation sont assez proches de l'esprit d'aventure qui anime à la fois les films des studios Ghibli et l'univers de *Ryuutama*. Bien sûr, on ne perdrait pas son temps en jetant un œil au travail de Hayao Miyazaki et Isao Takahata pour la télévision (pour le premier, *Conan, fils du futur* et ses épisodes de *Sherlock Holmes*, et, pour le second, *Marco et Akage no An*). Mais, plus près de nous, les séries animées co-créées par Jean Chalopin font d'excellentes inspirations, par exemple *Les mystérieuses cités d'or* (série franco-japonaise, d'ailleurs) pour l'exploration et le mélange de passé lointain et de haute technologie, ou *Les Entrechats* qui peut fournir quelques idées pour l'univers des chats, même si la série est bien plus légère et cartoonesque que leur univers « ghibléen » généralement plus sérieux ou pince-sans-rire.

En s'inspirant de *Mon voisin Totoro*

Boule de suie

Description : Les boules de suie sont des créatures semblables à de tout petits nuages de suie ou de fumée noire qui vivent dans les maisons abandonnées ou dans les pièces peu fréquentées des maisons (greniers, caves, recoins oubliés). Elles vivent en colonies qui peuvent atteindre plusieurs centaines d'individus et migrent ailleurs lorsque le bâtiment devient trop fréquenté par des humains, à moins de les apprivoiser (en général seul un magicien peut le faire). Silencieuses, extrêmement discrètes et extrêmement agiles, elles sont absolument inoffensives, sauf dans les cas rarissimes où une colonie tout entière se sent gravement menacée. Elles ne peuvent se déplacer longtemps à l'extérieur que par beau temps.

Niveau : 1

Habitat : greniers, caves et coins sombres ; maisons et bâtiments abandonnés.

Saison : été.

Dépouille : -

Initiative : 8

Condition : 8

PV : 2.

PE : 4

VIG : 2

AGI : 8

INT : 4

ESP : 2

Toucher / Dégâts : $d2+d8$ / $d2^4$

Protection : -

Capacité spéciale : Fuite dans la suie : une boule de suie est impossible à attraper, à moins de faire une réussite critique au test en opposition. Dans le cas contraire, la boule de suie fuit automatiquement, quelles que soient les circonstances, et disparaît dans un minuscule nuage de suie qui laisse une petite trace noire.

Nuées de boules de suie : lorsque les boules de suie sont en groupe, utilisez les règles de la Nuée grouillante : la nuée est considérée comme un monstre unique, et, pour chaque boule de suie après la troisième, la nuée bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher et aux dégâts (p. 112 du livre de base).

⁴ Quand il est indiqué « $d2$ », lancez n'importe quel dé. Un résultat impair compte comme un 1. Un résultat pair compte comme un 2. (Conseil indiqué p. 132 du livre de base.)

Chat-bus et chats-engins

Description : le chat-bus est une créature fantastique qui ressemble à un chat de la taille d'un grand autocar, au pelage fauve tigré de brun. Son corps a réellement la forme d'un autocar, avec portières, fenêtres et sièges, et ses yeux ressemblent à des phares qui brillent dans la nuit ; mais, contrairement à un véritable autocar, le chat-bus est un animal et a la capacité de voler à grande vitesse, en emportant des passagers lorsqu'il le veut bien.

Les chats-bus vivent dans les profondeurs des forêts et en sortent pour voyager dans les airs, le plus souvent la nuit mais parfois de jour en cas de besoin. Ils s'entendent très bien avec les totoros, qu'ils transportent volontiers. On murmure qu'il existe un peuple entier de ces esprits-chats affectionnant la forme de divers engins (certains se donnent la forme de trains) et qu'ils sont gouvernés par une matriarche très âgée qui aime prendre la forme d'un paquebot de grande ligne lorsqu'elle voyage dans les airs la nuit⁵.

Chat-bus d'âge moyen

Niveau : 4

Habitat : forêts et ciel.

Saison : printemps.

Dépouille : poils de chat-bus.

PV : 20

PE : 8

Initiative : 7

Condition : 10

VIG : 8

AGI : 8

INT : 6

ESP : 6

Toucher / Dégâts : d8 + d8 / d8

Protection : 1

Capacité spéciale : Auto-redimensionnement : un chat-engin a la capacité de s'étirer ou de se contracter à volonté (un peu comme un chat ordinaire, d'ailleurs). Cela lui permet d'ouvrir ou de fermer ses portières et ses fenêtres, mais aussi de bouger les sièges, voire d'en ajouter ou d'un supprimer quelques-uns selon ses besoins.

⁵ Ce passage s'inspire du court métrage de Hayao Miyazaki *Mei et le chaton-bus* (2002), l'un des courts métrages projetés exclusivement au musée Ghibli au Japon.

Chaton-bus

Niveau : 2

Habitat : forêts et ciel

Saison : printemps

Dépouille : poils de chaton-bus.

PV : 9

PE : 4

Initiative : 5

Condition : 4

VIG : 4

AGI : 4

INT : 4

ESP : 4

Toucher / Dégâts : d4+d4 / d4

Protection : 0

Capacité spéciale : auto-redimensionnement (cf. ci-dessus).

Vénération matou-engin

Niveau : 7

Habitat : forêts et ciel

Saison : printemps

Dépouille : poils de matou-train.

PV : 30

PE :

Initiative : 8

Condition : 10

VIG : 12

AGI : 10

INT : 6

ESP : 8

Toucher / Dégâts : d12+d10 / d10

Protection : 2

Capacités spéciales :

- *Auto-redimensionnement* (cf. ci-dessus).

- *Seconde forme* : le matou-engin est assez âgé et expérimenté pour maîtriser non pas une mais deux formes qu'il peut adopter à sa guise en un clin d'œil (exemple : bus et train).

On dit que les chats-engins les plus vénérables sont capables d'adopter à volonté beaucoup plus de deux formes et qu'ils sont en outre doués de pouvoirs magiques touchant aux illusions, à la lumière et à la croissance des plantes.

Totoro

Description : les totoros sont des esprits de la nature ayant l'apparence d'animaux bipèdes ventrus recouverts d'une fourrure grise, brune ou crème. Leur silhouette fait penser à celle d'un ours très court sur pattes, mais leurs pattes antérieures ont des griffes semblables à celles des paresseux. Ils n'ont pas de cou et sont dotés de fines oreilles, d'une petite moustache proche de celle d'un chat et d'un énorme sourire dentu. Pas plus gros qu'une poule dans son enfance, un totoro dépasse aisément la taille d'un gros grizzli à l'âge adulte ; mais malgré cette apparence impressionnante, les totoros sont d'un caractère pacifique et débonnaire, tour à tour placide ou joueur selon qu'ils ont ou non fait leur sieste (ils dorment beaucoup). Ce sont des créatures magiques, voire quasi divines pour les plus âgés, qui résident la nuit dans les profondeurs des bois (avec une préférence pour les arbres très grands et très anciens) et veillent sur la croissance des plantes dans les bois, les prairies et les champs. Bienveillants envers les humains, ils ont toutefois tendance à craindre les adultes et ne se montrent volontiers qu'aux enfants. En revanche, ils peuvent accorder leur protection aux personnes, groupes, familles ou communautés qui se montrent respectueux et reconnaissants envers eux.

Certains érudits pensent qu'à un moment donné il n'existe qu'un seul Totoro occupé à élever sa progéniture depuis des millénaires (ce qui suppose que le cycle de vie d'un totoro est très... très... lent). Selon d'autres, les totoros forment réellement une espèce à part entière, mais sont simplement très rares ; selon d'autres encore, on ne croit cela que parce qu'ils se montrent très peu.

Pour le cycle de vie et les pouvoirs des totoros, inspirez-vous des dragons des plaines et des dragons des bois (p. 79-80 du livre de base). Selon vos envies, vos besoins et l'ambiance de vos parties, vous pouvez considérer les totoros comme des créatures fantastiques, ou bien comme des équivalents de dragons des paysages. Dans ce dernier cas, ils n'ont pas besoin de caractéristiques.

Niveau : 1 à 5 selon l'âge et la taille du totoro.

Habitat : prairies et bois.

Saison : printemps.

Dépouille :

- **Équipement :** ocarina, parapluie, et tout objet que le totoro a pu trouver étrange, mignon ou amusant. Un totoro effrayé peut abandonner ce genre de chose derrière lui en disparaissant ; il sera alors bien vu, quoique pas forcément facile, de le retrouver pour lui rendre les objets.

- **Fourrure :** aucun être civilisé n'aurait l'idée de chasser et de tuer un totoro. Les êtres assez sanguinaires pour s'y essayer et assez puissants pour réussir en auraient sûrement d'autres usages que de les vendre. Mais si une chose pareille devait arriver (dans une aventure à l'ambiance sombre, alors), la fourrure vaudrait plusieurs milliers de pièces d'or, même pour un petit, et plusieurs dizaines de milliers pour un adulte.

Autres caractéristiques : au besoin, utilisez les caractéristiques des Bêtes de niveau 2 à 5 (p. 156 du livre de base) mais avec 6 en INT et 8 en ESP.

Capacités spéciales :

- **Chemin dérobé :** un totoro, à tout âge, peut faire apparaître ou disparaître à volonté des chemins et des passages dans les herbes ou les racines. Il peut ainsi se réfugier dans des recoins de la prairie ou de la forêt et en dissimuler l'accès aux intrus.

- **Floraison spontanée :** cette capacité a les mêmes effets que le sort de Magie du printemps du même nom, p. 60 du livre de base.

- **Averse minute** : cette capacité a les mêmes effets que le sort de Magie de l'été du même nom, p. 63 du livre de base.
- **Accélérer la pousse des plantes** : un totoro adulte peut accélérer notablement la croissance d'une plante en cas de besoin. Il ne peut pas faire pousser un arbre entier en une nuit, mais, avec plusieurs heures devant lui et s'il est en forme, il peut le faire grandir de façon notable (plusieurs centimètres pour une graine à peine plantée, plusieurs dizaines de centimètres pour un arbrisseau, plusieurs mètres pour un arbre déjà grand).
- Plus généralement, un totoro peut aussi utiliser ses pouvoirs pour protéger ou guérir les plantes dans la contrée sur laquelle il veille.

Quelques idées pour mettre en scène des totoros dans vos scénarios

Les totoros dans les scénarios à ambiance optimiste ou légère

Les totoros sont très faciles à intégrer au monde de *Ryuutama* : vous pouvez les mettre en scène comme de simples créatures fantastiques ou même faire des dieux-animaux équivalents à des dragons des paysages qui seraient liés aux campagnes et aux petits bois.

Vous devrez cependant vous prononcer sur un point : dans le film, les totoros ne se montrent vraiment qu'aux enfants. L'idée générale du film est que, dans le Japon du XX^e siècle, les aspects magiques ou divins de la réalité ne sont accessibles qu'aux enfants ou à des gens vraiment particuliers, tandis que les adultes soit ignorent complètement leur existence, soit ne peuvent plus y accéder aussi directement.

Vous pouvez choisir de ne pas respecter cette contrainte en considérant que *Ryuutama* est un monde où les humains sont assez proches de la nature pour que des êtres comme les totoros les fréquentent ouvertement sans crainte.

Mais si vous choisissez de garder cette contrainte, vous avez deux façons de faire :

- Soit vous gardez les types de PJ habituels de *Ryuutama* (autrement dit, les joueurs jouent des personnages adultes). Cela empêchera certes les PJ de voir les totoros aussi bien que les petites filles du film, mais qu'elle peut aussi fournir des idées intéressantes. Par exemple, les PJ n'auront de nouvelles des totoros que par l'intermédiaire de PNJ enfants, ce qui donnera tout de suite beaucoup d'importance aux relations avec ces PNJ (idéal pour un scénario supervisé par un homme-dragon bleu).
- Soit vous offrez aux joueurs la possibilité de jouer des enfants. Vous pouvez faire jouer des enfants à certains joueurs, par exemple au sein d'un groupe qui serait une famille avec des enfants et leurs parents (ou grands-parents, ou oncles, et/ou grands frères ou grandes sœurs, etc.). Cela suppose a priori de jouer des aventures « légères » ne comportant aucun danger vraiment grave. Les PJ ont alors la possibilité de fréquenter de près les totoros. Notez que vous n'êtes pas obligés de mettre en scène des enfants aussi jeunes que Mei dans *Mon Voisin Totoro* (qui doit avoir quelque chose comme 3 ans...) : inspirez-vous aussi des héros enfants de films comme *Kiki la petite sorcière* et *Ponyo sur la falaise* de Hayao Miyazaki ou encore *Panda, petit panda* et *Kié la petite peste* d'Isao Takahata. Un groupe entier de PJ enfants paraît plus difficile à concevoir sans changer complètement le type d'aventure habituel de *Ryuutama* (qui est quand même un monde trop dangereux pour qu'on imagine des enfants en train d'y voyager seul), mais ça n'est pas complètement inconcevable. Dans ce cas, vous pouvez vous inspirer d'autres livres, films et BD mettant en scène des héros enfants, comme le livre *Peter Pan* de J. M. Barrie ou les romans de *fantasy*

de Michael Ende (*L'Histoire sans fin*, *Momo*) qui restent proches de l'esprit de Ryuutama. Pour l'aspect technique de la création de PJ enfants, je vous propose quelques idées dans les pages suivantes.

Les totoros dans des scénarios à l'ambiance plus sombre

Si vous jouez dans une ambiance sombre où il est possible que des créatures comme les totoros soient tuées ou blessées :

- Vous pouvez mettre en scène les conséquences de la disparition d'un ou plusieurs totoros sur la région qu'ils protégeaient : cela risque de métamorphoser toute la région si les totoros ne sont plus là pour s'en occuper et que d'autres créatures puissantes viennent s'y installer (par exemple des dragons des paysages très différents comme un dragon des hautes montagnes ou un dragon des déserts, ou bien des humains qui industrialisent le pays, ou bien encore des créatures franchement maléfiques). Si vous voulez pousser les choses dans un registre encore plus noir, inspirez-vous des suites de la décapitation du dieu-cerf dans *Princesse Mononoké*, où toute la forêt est aussitôt menacée par une corruption fulgurante.

- Vous pouvez imaginer ce que deviendrait un totoro devenu malveillant. Toujours en vous inspirant de *Princesse Mononoké*, vous pouvez utiliser la logique qu'on voit dans ce film, à savoir l'idée qu'un dieu animal blessé par une arme à feu (ou toute technologie humaine potentiellement dévastatrice) devient corrompu, monstrueux et malveillant. On peut alors imaginer un totoro corrompu couvert de vers grouillants et devenu féroce. Sans aller aussi loin, on peut imaginer un totoro devenu malveillant, rôdant dans les bois et mangeant les petits enfants au lieu d'être leur ami... Le scénario pourrait alors consister à découvrir la cause de ce revirement et à aider le totoro à retrouver sa personnalité bienveillante.

Quelques conseils techniques pour créer des PJ enfants

Naturellement, créer un personnage de voyageur encore enfant change quelques petites choses par rapport à la création d'un voyageur adulte. Voici quelques suggestions pour représenter la différence de façon à la fois crédible et proche de l'esprit du jeu. N'hésitez pas à adapter ces règles à vos envies et aux besoins de vos scénarios, en particulier les propositions de règles de la partie « Les avantages d'être jeunot ».

Classe : un enfant peut choisir une classe de métier, mais cela ne représente pas sa profession. Selon l'histoire du personnage, cela représentera ses centres d'intérêt, le métier qu'il a envie de faire plus tard ou celui qu'il est en train d'apprendre. Par exemple, un enfant peut s'entraîner à faire le même métier qu'un membre de sa famille (« plus tard je serai menuisier comme mon papa, je l'accompagne presque toujours quand il part traquer le gibier dans la forêt ! »), ou bien simplement s'intéresser au métier de certains adultes autour de lui (« plus tard je veux chanter des chansons et des poèmes comme Haku le ménestrel ! J'en connais déjà plusieurs par cœur et j'apprends à jouer de l'oukoulélé ! »).

Type : au moment du choix du type, il faut se rappeler qu'un enfant aura rarement accès à de vraies armes (ou alors pas à toutes) et est incapable de manier les plus encombrantes (les armes à deux mains lui sont inaccessibles).

Attributs : un enfant est moins développé qu'un adulte et a donc moins de points à répartir parmi ses attributs. Il peut choisir entre deux possibilités : « Équilibré » avec 4 partout ou « Polyvalent » avec 6 dans un attribut, 2 dans un autre et 4 dans deux autres. Il ne peut pas être Spécialisé (pas déjà !).

Équipement et armes : ce sont les personnages s'occupant de l'enfant qui attribuent au personnage son équipement et son arme. Un enfant n'a souvent pas accès à de vraies armes, ou ne s'en voit confier que ponctuellement (sauf un enfant qui s'entraîne déjà à être Chasseur).

Effets des talents : les effets des talents sont à adapter en fonction de ce qu'un enfant peut vraisemblablement réussir à faire ou non. Exemples : un enfant Artisan peut utiliser son talent Création pour fabriquer une petite sculpture ou un mécanisme rudimentaire, mais pas une machine complexe. Un enfant Chasseur pourra pêcher de petits poissons ou chasser de petits animaux mais pas un grizzli ou un espadon, etc.

Magie : un enfant n'a accès qu'à des sorts de niveau Débutant.

Concentration : un enfant a une capacité de concentration limitée. Il ne peut pas cumuler plusieurs bonus quand il se concentre (son bonus maximal est donc +1).

Les avantages d'être jeunot :

- **En pleine croissance.** Un enfant guérit plus vite qu'un adulte. S'il veut sortir d'un État physique (Blessé, Malade ou Empoisonné), il a +1 à tous ses tests de condition.
- **Affinités avec les choses magiques.** Les enfants sont naturellement doués pour la magie. Un enfant a toujours un bonus de +3 à tous ses tests de magie.
- **Le langage des bêtes** (règle inspirée des films mentionnés plus haut) : choisissez un animal que le PJ enfant fréquente régulièrement (soit un animal réel, soit une créature du bestiaire que les humains peuvent fréquenter paisiblement). Jusqu'à la fin de son enfance, le personnage sera capable de comprendre instinctivement le langage de cette créature et de toutes celles de la même espèce, et ces

créatures pourront le comprendre (comme si elles avaient l'avantage « Malin », p. 49 du livre de base). Attention, ça ne veut pas dire que les bêtes en question vont faire tout ce qu'il veut.

- **Règle du « comme si »** (règle inspirée par *Peter Pan* de J. M. Barrie) : chaque fois qu'un enfant vient d'agir sur (ou contre) une personne ou une créature qui est d'un niveau de 5 ou moins et qui a une INT de 6 ou moins, il peut tenter un test d'opposition de son ESP contre l'INT de l'autre personnage. S'il remporte le test, l'autre personnage est convaincu que les actions de l'enfant ont la même puissance et les mêmes effets que des actions d'adulte, et il se comportera en conséquence, en subissant tous les bonus, malus, États, etc. Cela durera pendant 1 heure (temps fictif) sans besoin de refaire le test à chaque action. L'enfant doit déclarer à voix haute ce qu'il fait afin d'en persuader sa cible.

Exemple : si un enfant arrive à frapper une Fourmi géante (INT 2) avec une épée en bois et remporte son test d'opposition ESP contre INT, la fourmi est persuadée d'avoir été blessée par une vraie épée. On compte les dégâts, États etc. sur un coin de feuille à part : ils ne sont pas réels mais elle se comportera comme s'ils l'étaient. Si elle se fait virtuellement couper une patte, elle boîte alors qu'elle a encore la patte. Si elle se fait tuer ainsi, elle est toujours vivante mais reste sans bouger, persuadée d'être morte. Si l'enfant la ligote avec une ficelle, ce sera exactement comme s'il avait utilisé des liens solides. Etc.

N'oubliez pas enfin qu'un enfant est aussi plus petit et plus léger qu'un adulte, ce qui peut être un inconvénient mais parfois aussi un avantage selon les situations !

En s'inspirant de *Laputa, le château dans le ciel*

Un minerai magique : la volucite

La volucite, parfois appelée simplement « pierre volante » (mais on lui donne sûrement d'autres noms dans d'autres pays), est une pierre dotée de propriétés magiques qui se trouve à l'état naturel dans certaines régions. Dans les régions où elle existe, elle n'est pas très rare, mais partout ailleurs elle est complètement inconnue et donc extrêmement précieuse.

La volucite commence son cycle de vie dans les profondeurs du sol, comme toutes les roches. Sa composition naturelle fait qu'au fil du temps elle emmagasine une magie qui la rend plus légère que l'air. De ce fait, elle a tendance naturellement à remonter peu à peu jusqu'à la surface du sol et finit par décoller pour monter peu à peu dans le ciel. Toutefois, sa remontée vers le ciel peut prendre des millénaires, parce qu'elle est écrasée par la formidable pression des autres roches du sous-sol, et aussi parce que la volucite est rarement pure : elle est souvent mêlée à d'autres minéraux non magiques et non volants. Mais plus la volucite est pure et/ou plus le gisement est important, plus la pierre emmagasine rapidement son pouvoir.

Lorsqu'un grand gisement de volucite se forme sous le sol, il n'est pas rare qu'un gros cristal de volucite accumule au fil du temps assez d'énergie pour arracher au sol toute un pan de terrain. Selon les régions et les légendes, cela peut aller de la simple boule de terre jusqu'à un continent entier ; la plupart du temps, il s'agit simplement d'îles ou d'îlots qui s'envolent et flottent dans le ciel à une hauteur d'autant plus élevée qu'ils contiennent une grande quantité de volucite et que la volucite a accumulé une grande énergie.

On ignore ce que devient exactement la volucite dans la suite de son cycle naturel. Certains pensent que l'érosion des vents extrêmes du haut ciel la réduit peu à peu en poussière. D'autres disent que la volucite la plus magique s'arrache complètement à l'attraction du monde et s'en va dans l'éther, où elle s'agglomère à d'autres cristaux pour former peu à peu un autre monde. Les érudits qui soutiennent cela sont persuadés qu'au centre du monde se trouve un énorme cristal de volucite. Ils parlent aussi de cristaux puissants repoussant la gravité dans les profondeurs du sol et formant des cavernes, voire des îles volantes dans ces cavernes ! Mais rien de tout cela n'est vraiment vérifié.

Ce qui est vrai, par contre, c'est que certains magiciens savent utiliser la volucite pour l'enchanter. Mais la volucite est une roche dure comme le diamant et extrêmement difficile à travailler, même par magie. Comme elle est en plus extrêmement rare, on se contente en général d'en faire des amulettes ou de la sertir dans divers objets.

La volucite : la partie technique

Spécificité « Volucite brute » : un objet ayant la spécificité « Volucite brute » voit son prix multiplié par 30 ou plus selon les régions. La volucite est incassable et a la propriété de s'élever jusqu'aux hauteurs du ciel. La volucite brute fait cela en permanence : il faut donc la maintenir au sol (à l'aide d'attaches ou de fixations appropriées, ou en conservant l'objet dans une boîte fermée) ou la regarder s'envoler avec tristesse... à moins de s'y accrocher et de s'envoler avec, mais il n'y a pas moyen de contrôler son élévation. Bref, la volucite brute est très difficile à utiliser. En général, étant donné son prix, seuls des

artisans et des magiciens sachant quoi en faire, ou bien des nobles soucieux d'afficher leur luxe, se soucient d'en acheter.

Spécificité « Volucite enchantée » : un objet ayant la spécificité « Volucite enchantée » voit son prix multiplié par au moins 100. Ce prix astronomique est dû à l'enchantement complexe que sa préparation requiert de la part d'un archimage. L'enchantement permet de contrôler les propriétés magiques de la volucite : on peut contrôler l'élévation et la descente de la pierre, voire annuler temporairement ses propriétés de vol au besoin (la volucite ressemble alors à une pierre précieuse non volante). Le contrôle peut se faire par la voix et le contact, ou par la simple pensée (c'est plus cher).

Nom	Prix minimal	Où ?	Notes et explications
Fragment de volucite brute	300 po	Ville	Une gemme de volucite brute d'une grande pureté ayant la taille de la moitié de l'ongle d'un annulaire. On les vend dans des sachets de tissu léger lestés de plomb.
Gemme de volucite	800 à 1000 po	Cité	Une gemme de la taille d'une pierre de bague taillée dans une volucite d'une grande pureté.
Amulette protectrice en volucite	1500 po	Cité	Une gemme de volucite enchantée grosse comme un petit scarabée. Quand la personne qui la porte tombe dans le vide, la gemme luit et active un enchantement qui ralentit la chute. L'enchantement s'étend à tout ce à quoi la personne tient absolument, si ce n'est pas trop gros par rapport à elle. Il cesse dès que la personne atterrit quelque part.

Fiche de monde : Iblard

Le monde d'Iblard a été inventé par le peintre japonais Naohisa Inoue, qui lui a consacré de nombreux livres. Il apparaît dans les films *Si tu tends l'oreille* de Yoshifumi Kondo (1995), *Iblard Jikan*, réalisé par Inoue lui-même (2007) et *Le jour où j'ai cultivé une étoile* d'Ai Kagawa (2006). On peut trouver des informations en français sur Iblard sur le site iblard.com. Je donne ici une libre adaptation d'Iblard à partir de ce que j'en connais et de ce qui me paraît intéressant pour le présent cadre de jeu.

Nom : Iblard.

Forme : un monde baigné de magie fait d'un unique continent bordé à l'ouest par une mer, le tout surmonté par un ciel sans limite apparente où flottent une multitude d'îles volantes et de petits astres.

- La **gravité** est différente sur Iblard. Elle est plus faible que sur la Terre (elle est plutôt comparable à la gravité qui règne sur la Lune) de sorte que, si on grimpe sur les points les plus élevés d'une île, il est possible de sauter sur une autre île passant à proximité. Si on manque son coup, on flotte simplement dans le ciel et il ne reste plus qu'à atteindre une île volante quelconque. Les Iblardiens, habitués dès la naissance à cette gravité particulière, savent l'utiliser pour se déplacer sans le moindre problème. Pour un étranger, en revanche, mieux vaut être accompagné par un Iblardien et prendre le temps de s'entraîner avant de se lancer dans des sauts trop audacieux !

- Les lois de l'**optique** sont différentes sur Iblard. Au-delà d'une certaine distance, la perspective fonctionne à l'inverse de ce qu'elle est sur Terre : ce qui est très loin paraît plus grand que nature et ce qui est très près plus petit. C'est très déroutant pendant les premières heures, mais on s'y habitue plus vite qu'on ne croit. Naturellement, mieux vaut ne pas s'exposer à des situations dangereuses avant d'être habitué à cela, sinon il vous sera impossible de viser correctement à longue distance avec quelque arme que ce soit ou de vous orienter correctement avec un engin volant...

- Iblard est un monde extrêmement coloré dont les paysages frappent par leur profusion de touches de couleurs bariolées et de petits détails.

- C'est un monde où la **végétation et les minéraux** sont absolument partout. La végétation pousse sur toutes les constructions, mais cela ne pose généralement aucun problème. Et on croise une très grande abondance de minéraux en tout genre, souvent semi-précieux ou précieux aux yeux des non-Iblardiens. Certains existent aussi sur Terre (notamment le lapis-lazuli) mais d'autres n'existent que sur Iblard. C'est peut-être d'Iblard que provient la volucite ou « pierre volante » capable d'ignorer toute gravité.

- Peu d'endroits sur Iblard donnent l'impression d'être complètement sauvages. La plupart des prairies ont des allures de jardins soignés et même les arbres des forêts semblent attentivement entretenus par des jardiniers, même quand ce n'est en réalité pas le cas. Les eaux sont d'un bleu profond, pures et très propres.

- Dans le ciel d'Iblard flottent de nombreux **planétoïdes et îles volantes** de formes très variées (ronds, oblongs, plats, ou adoptant diverses formes géométriques, parfois creuses ou trouées, parfois entourées d'un ou plusieurs anneaux) faits de roches et de terre et propices à la vie, mais aussi de petites étoiles. Leur taille aussi est extrêmement variable : elle va de la taille d'une grosse pierre à celle d'un petit continent. Beaucoup d'îles ont la taille de petites îles comme on en trouve sur Terre, où l'on peut faire tenir quelques maisons et autant de jardins ; les plus grandes abritent de petites villes. Les petites îles ont

une allure déroutante pour les étrangers à Iblard : ce sont comme de minuscules planétoïdes ronds dont on peut faire le tour à pied en quelques minutes.

- Les Iblardiens sont environ pour moitié des humains et pour moitié toutes sortes d'autres peuples. On y rencontre notamment des chats humanoïdes intelligents (comme Baron dans *Si tu tends l'oreille*).

Histoire : Iblard a une histoire double. Il est exact de dire que ce monde a surgi du néant grâce à la créativité de Shizuku, une jeune Japonaise, dans les années 1990 (pendant l'intrigue de *Si tu tends l'oreille*). Mais il est également vrai qu'il existe depuis des millénaires. La conséquence est qu'Iblard est riche d'une longue histoire, mais que la plupart de ses habitants ignorent tout du passé au-delà d'une quinzaine d'années environ. Les Iblardiens ont donc une grande soif de découverte, de voyages et de lectures. Certains sont d'ores et déjà de notables érudits, mais il y a encore énormément de choses à découvrir sur le passé d'Iblard.

Factions :

- Le royaume d'Iblard, situé au centre du continent du même nom, qui donne son nom au monde. Il est fait de prairies et de collines vallonnées.

- Le royaume aquatique de Suiteria, situé au nord-ouest d'Iblard. On y trouve de nombreux scientifiques, artisans et ingénieurs.

- La région de Takatsungu, située au nord-est d'Iblard. C'est une région montagneuse où l'on trouve de nombreuses laputas (îles volantes de formes variées, parfois coniques). Ses habitants savent contrôler les mouvements des planétoïdes et laputas des environs. C'est là que Shizuku et le Baron partent en quête de lapis-lazuli.

- Le Siema, un train qui parcourt Iblard selon les volontés des voyageurs qui y montent.

- L'Uchinada, autre train qui circule sur le même principe mais très à l'ouest, au-delà de la mer.

Menaces :

- Les Mégézos, d'étranges créatures rappelant des éléphants blancs assis, qui apparaissent parfois spontanément un peu partout. Certains pensent qu'ils sont inoffensifs, d'autres les craignent. On dit qu'un magicien qui voit apparaître un Mégézo risque de perdre ses pouvoirs magiques ou de renoncer à les utiliser.

- Dans *Si tu tends l'oreille*, Baron et Shizuku doivent fuir devant un chat maléfique monté sur un scarabée volant. Il en existe peut-être d'autres.

Mystères :

- Iblard est un mystère pour ses habitants eux-mêmes en raison de sa création à la fois récente et très ancienne. Les Iblardiens eux-mêmes sont encore très loin d'avoir reconstitué le passé de leur propre monde.

- Mais le passé d'Iblard n'est pas son seul mystère : les savants d'Iblard (géographes, astronomes, naturalistes, magiciens...) s'interrogent toujours sur ses lois naturelles physiques et magiques et sur sa faune et sa flore. Par exemple, il semble que lors des alignements d'étoiles ou de planétoïdes, des phénomènes étranges se produisent qui font apparaître des objets ou animaux nouveaux (surgis de nulle part ou venus d'autres mondes ? on n'en sait rien).

- Les îles volantes se déplacent en permanence. Leurs habitants ont appris à vivre au quotidien en sachant qu'ils ne se réveilleront jamais à proximité des mêmes îles. Un plaisir pour les promeneurs, un motif de râleries pour les casaniers... et un cauchemar pour les cartographes ! Chercher à rejoindre une île que l'on n'a jamais vue, ou que l'on a vue une fois mais perdue de vue ensuite peut prendre des mois, voire des années...

L'aspect technique :

- **Un monde magique :** sur Iblard, tous les sortilèges coûtent 1 PE de moins que leur coût normal (indiqué par exemple dans le livre de base, et qui serait le coût du sort lancé sur Terre).

- **S'habituer à Iblard :** pendant les 8 premiers jours à compter de son arrivée sur Iblard, un voyageur venant de la Terre et qui n'a pas grandi sur Iblard n'est pas encore habitué à la gravité et à l'optique iblardiennes. En conséquence :

* à cause de la gravité : la difficulté de tous les jets d'action physique où la gravité a une importance nette (en gros tous les jets d'action impliquant l'AGI),

* à cause de l'optique : la difficulté du jet de dé pour utiliser une arme à distance et la difficulté du jet pour lancer un sort « loin » ou « à vue »,

peuvent être augmentées de jusqu'à 2 points à l'appréciation du MJ (selon la gêne que représente une gravité légèrement différente pour l'action que veut effectuer le personnage, ou bien selon la distance séparant le personnage de sa cible dans le cas de l'optique iblardienne).

Ces malus ne se cumulent pas entre eux. Le personnage peut annuler le malus en se concentrant pour son action (p. 73 du livre de base). S'il parvient à réussir 8 fois grâce à la concentration une action quelconque plus difficile sur Iblard, on considère que le personnage a réussi à s'accoutumer à la physique iblardienne : il n'est plus affecté par le malus ensuite. Si par la suite ce personnage quitte Iblard et y revient moins d'un an plus tard, il ne sera affecté par les malus que les 4 premiers jours, et/ou ne devra réussir que 4 actions de ce genre pour se réhabituer.

Les personnages ayant grandi sur Iblard sont instinctivement habitués à la gravité de leur monde. En revanche, les premières fois qu'ils viennent sur Terre, ils subissent les mêmes difficultés. Utilisez les mêmes règles pour tenir compte de leurs difficultés et simuler la façon dont ils s'habituent ou se réhabituent à la physique terrestre.

Fiche de ville : Iblard, capitale d'Iblard

Nom : Iblard.

Taille : cité.

Gouvernement : république, probablement gouvernée par un conseil d'érudits et de magiciens.

Terrain et climat : la ville s'élève sur une vallée peu encaissée où coule un fleuve, et qui est enfermée sur plusieurs côtés par des plateaux herbeux abrupts, sans logique géologique. Le climat est tempéré, avec quatre saisons bien distinctes, de longs printemps et de longs automnes doux, des étés courts et chauds, des hivers assez froids pour apporter de la neige tous les deux ans au moins sans être trop pénibles.

Bâtiments : la place centrale de la ville est fameuse pour ses hauts bâtiments aux formes polygonales et aux murs entièrement recouverts de végétation verdoyante. D'autres bâtiments du même genre sont creusés directement dans les parois des plateaux rocheux. Le centre-ville est fameux pour ses rues animées, colorées et marchandes où s'élèvent des immeubles élégants d'un style rappelant l'Art Nouveau en partie recouverts de plantes et de fleurs. Les rues du centre-ville comptent également de nombreux passages couverts et halles marchandes à l'architecture caractéristique alliant une armature métallique et de larges verrières colorées. Du haut des fenêtres des grands bâtiments du centre-ville, ou simplement en marchant dans les quartiers périphériques, on jouit d'une vue spectaculaire et paisible sur les paysages des campagnes iblardiennes environnantes, avec leurs collines, leurs petits planétoïdes proches et les silhouettes impressionnantes de lointaines îles volantes polygonales, en cônes ou en pyramides, dominant l'horizon bleuté et dérivant à une vitesse imperceptible parmi les nuages.

Spécialités : la capitale est le point de rencontre d'acheteurs et de visiteurs venus de très loin pour y trouver des denrées venues des quatre coins du monde : épices coûteuses, fleurs et parfums, confiseries et confitures, petits animaux familiers exotiques, mais aussi pierres précieuses et bijoux, minuscules planétoïdes, laputas et même étoiles vendues à prix d'or dans les boutiques. On y trouve aussi des ouvrages savants répandant les toutes dernières découvertes des érudits d'Iblard, mais aussi des jouets raffinés, par exemple.

Sensations : le centre-ville est très animé, parcouru par une foule nombreuse mais paisible et peu pressée. C'est la végétation qui saute aux yeux tant l'architecture iblardienne la place partout, aussi bien les véritables plantes que leurs représentations décoratives. Les bâtiments et les rues sont bariolés et donnent l'impression d'une profusion de détails, de gens, de marchandises et d'idées. On aperçoit des gens de toutes apparences (humains, chats, autres créatures), de toutes tailles, de tout métier (aussi bien artisans, magiciens, érudits, marchands itinérants, voyageurs de passage). Un parfum permanent de fleurs et une odeur d'herbe servent de fond aux senteurs des fruits, légumes, épices, boissons chaudes ou alcools vendus dans les boutiques. Le murmure polyglotte des conversations est permanent, entrecoupé des harangues des marchands à la criée qui tiennent boutique ou arpentent les rues avec leur chargement sur le dos. On entend et on voit ou entrevoit aussi régulièrement le ronronnement des tramways qui traversent la ville sur des rails insérés entre les pavés des principales rues.

Dans les quartiers périphériques, la population se fait vite plus clairsemée (la capitale ne compte pas tant d'habitants que cela en elle-même, elle est beaucoup fréquentée par des gens de passage). Le tapis urbain lui aussi devient plus relâché, les espaces verts, parcs, jardins se font plus grands, on apprécie de vastes espaces à mesure que la ville se fonde peu à peu dans les prairies environnantes (où l'on ne rencontrerait plus que de petits groupes de maisons ici ou là). Les bâtiments sont moins hauts et laissent place à des

maisons à un étage dotées de grands jardins. Les rues sont moins encombrées, on voit le vaste ciel. Le transport se fait à pied, en tramway ou via les quelques canaux aménagés depuis le fleuve.

Menaces : le royaume d'Iblard n'est pas menacé car le continent est globalement en paix. Mais tous les passants des rues ne sont pas recommandables pour autant : la ville accueille son lot d'aventuriers interlopes et d'opportunistes avides à la recherche d'un objet ou d'un secret précis, ou simplement prêts à profiter de la crédulité de nouveaux arrivants mal renseignés.

Scénario : « Le sauvetage des gardiens du petit bois » : fiche de structure

Titre : Le sauvetage des gardiens du petit bois	Homme-dragon :	
Type : quête	Saison : été	Durée : 4 à 6 heures

Trame principale		Événements secondaires
Introduction	Les personnages reviennent dans un village qu'ils connaissent mais le trouvent méconnaissable : la végétation dépérit, le petit bois meurt et le désert voisin menace de s'étendre à toute la région.	
Acte 1	Les personnages interrogent les villageois sur les causes de la catastrophe. Une vieille femme et deux petites filles leur parlent des totoros, génies de la nature qui protégeaient la région à l'insu de la plupart des habitants. Ils semblent avoir disparu trois jours plus tôt. L'une des petites filles a aussi perdu son chien Miro.	La vieille du village. Deux petites filles.
Transition	Les petites filles conduisent les personnages jusqu'à l'orée du petit bois où vivaient les totoros, mais ne savent pas l'endroit exact où ils résidaient.	
Acte 2	Les personnages fouillent le petit bois et découvrent l'ancien terrier des totoros, qui ont visiblement été capturés. Les traces d'un gros animal, sûrement une monture, se dirigent vers le désert.	
Transition	Les personnages se lancent sur les traces du ravisseur des totoros. Ils traversent la campagne en pleine désertification jusqu'à parvenir en bordure du désert.	
Acte 3	Les personnages s'aventurent dans le désert. Dans l'après-midi, ils tombent sur un étrange combat entre un chiot-jouet en bois et un dangereux renard de feu. Ce dernier est une créature envoyée par le sorcier qui a capturé les totoros. Le chien est Miro, victime d'un sortilège.	Miro, chien-jouet en bois. Le renard de feu.
Paroxysme	Le lendemain, les personnages rattrapent la créature qui laisse ses traces depuis le petit bois : c'est une tortue-oasis sur le dos de laquelle demeure le ravisseur des totoros : Psamatis, un sorcier des sables qui cherche à étendre sa domination sur toute la région et à utiliser les totoros pour ses expériences. Les personnages doivent le vaincre au combat, libérer les totoros et mettre fin aux sortilèges lancés par le sorcier sur Miro et sur un petit totoro.	Psamatis, sorcier des sables. Le renard de feu (s'il est toujours en vie). Une famille de totoros kidnappée par Psamatis.
Dénouement	Les personnages reviennent au petit bois où ils laissent les totoros, puis rentrent au village. S'ils ont épargné Psamatis, ils le livrent aux villageois. Ils rendent Miro à sa propriétaire. Grâce au retour des totoros, la région redevient rapidement verdoyante.	

Fiche d'objectif – scénario de quête : « Le sauvetage des gardiens du petit bois »

Objet de la quête

Nom ou description : une famille de totoros kidnappés : un adulte et trois petits.

Apparence et capacités spéciales : cf. description et caractéristiques des totoros plus haut.

Où se trouvent-ils ? Les totoros sont retenus prisonniers par Psamatis, un sorcier des sables. Au moment où le scénario commence, Psamatis a kidnappé les totoros dans le petit bois trois jours auparavant et s'éloigne en direction du désert sur sa tortue-oasis. Les PJ devraient pouvoir le rattraper avant qu'il ne s'avance très loin dans le désert.

Indices permettant de remonter jusqu'à l'objet de la quête :

- Une vieille femme du village connaît une légende selon laquelle des génies de la nature qui ne sont pas des dragons protègent cette région. On les appelle des totoros.
- Deux petites filles, si les PJ gagnent leur confiance, leur confieront qu'elles avaient des amis secrets semblables à de gros ours gris paresseux qui habitaient dans le petit bois et faisaient pousser des arbres. Ils ont disparu il y a trois jours.
- La tortue-oasis de Psamatis laisse des traces derrière elle. Du moins tant qu'elle n'a pas avancé trop loin dans le désert, où le moindre vent les effacera vite.

Les raisons de la quête :

Les PJ apprécient cette région et sont désolés de la voir en pleine désertification. Retrouver les totoros kidnappés permettra à la région de reverdir et sauvera le village de l'abandon.

Le point de départ et l'itinéraire :

Les PJ partent du village. Dès qu'ils comprendront que le dépérissement de la région est due à la disparition des totoros, ils seront orientés vers le petit bois où ils habitaient. En cherchant un peu, ils n'auront pas de mal à découvrir l'ancien terrier des totoros. Là, ils tomberont sur les traces de la tortue-oasis, qu'ils n'auront plus qu'à suivre.

Le petit bois est à quelques minutes de marche du village. Il se traverse en moins d'une journée.

En suivant les traces de la tortue-oasis, et s'ils ne sont pas retardés, les PJ voyageront pendant 1 jour dans la campagne en plein assèchement, puis 2 jour dans le désert (le premier jour aura lieu la rencontre avec le renard de feu ; le deuxième jour, ils rattraperont la tortue).

Les principales difficultés

- Les PJ ignorent complètement l'existence des totoros au départ et doivent commencer par la découvrir pour comprendre les changements climatiques qui frappent la région.
- Ils doivent ensuite rattraper rapidement le ravisseur avant qu'il ne s'enfonce dans le désert.
- Dernière chose et pas la moindre : ils devront vaincre un sorcier des sables belliqueux...

« Le sauvetage des gardiens du petit bois » : les détails

Scénario de quête pour des voyageurs de niveau 2-3. La présence d'un PJ magicien est recommandée.

Note : ce scénario met en scène des totoros venus de *Mon voisin Totoro*, mais baigne dans une ambiance un peu plus inquiétante (proche de films comme *Le Voyage de Chihiro*). Il s'inspire d'une nouvelle de J.R.R. Tolkien, *Roverandom*, pour le sorcier des sables et le chien-jouet.

Ce qui s'est passé

Après s'être absenté le temps d'un voyage, les PJ reviennent dans un endroit qu'ils connaissent et apprécient : un petit village situé dans une campagne riante et bordé par un petit bois. Depuis plusieurs générations, à l'insu des habitants et des PJ eux-mêmes, une famille de totoros veille sur l'endroit. Mais à l'ouest du petit bois, la campagne laisse peu à peu place à un grand désert, car un dragon des déserts vit là. Dans ce désert vit aussi Psamatis, un sorcier des sables belliqueux et orgueilleux. Il se déplace sur une tortue-oasis du désert sur laquelle il a bâti sa demeure. Il a pour familier un renard de feu du désert.

Or trois jours avant le retour des PJ, Psamatis a capturé et emprisonné les totoros dans une sorte de zoo personnel. Son but est double. D'une part, priver la région de la protection des totoros afin que le désert s'y étende sous l'influence du dragon. Psamatis n'a aucune influence sur le dragon, mais il tire sa magie du désert et c'est là qu'il exerce son pouvoir, donc, quand le désert s'étend, l'empire de Psamatis s'étend lui aussi. Les effets ne manquent pas de se faire sentir extrêmement vite : la région est déjà en pleine désertification. D'autre part, Psamatis compte étudier les pouvoirs des totoros et à terme il n'exclut pas de les blesser ou de les tuer pour tenter de réaliser des rituels susceptibles d'augmenter encore ses pouvoirs. Au moment où il a kidnappé les totoros, il a été mordu par Miro, le chien d'une petite fille du village amie des totoros. Pour se venger, il lui a lancé son sort de Jouetification mineure, puis l'a chassé d'un coup de pied.

Introduction

Lorsque les PJ reviennent dans la région, ils la découvrent méconnaissable : toute la végétation dépérit à une vitesse inquiétante à cause d'une sécheresse inexplicable, et du sable commence à tout recouvrir ! C'est un désert voisin qui menace de s'étendre sur cette région autrefois riante...

Acte 1

En interrogeant les habitants, les PJ ne vont pas trouver grand-chose car la plupart des adultes ne connaissent pas la présence des totoros et n'ont donc pas d'explication à ce changement brusque. Ils savent simplement que tout a commencé à changer il y a seulement trois jours. Une vieille femme du village peut leur mettre la puce à l'oreille en leur relayant une légende locale selon laquelle des dieux animaux moins puissants que des dragons veillent sur la région. Plus précis : de deux petites filles du village pourront dire aux PJ qu'elles avaient des amis secrets qui veillaient sur les arbres et qui ont disparu trois jours plus tôt. Attention : la plus âgée des petites filles est très extravertie mais un peu soupe au lait, tandis que la plus jeune est très timide, réservée et facilement effrayée. Les PJ devront prendre le temps de gagner leur confiance. La plus jeune des petites filles se plaint aussi que son chien, Miro, a disparu au même moment.

Transition.

Les petites filles pourront indiquer aux PJ le petit bois où les totoros vivaient, mais pas l'endroit exact. Elles peuvent simplement les conduire à l'orée du bois, qui dépérit rapidement.

Acte 2

Les PJ cherchent dans le petit bois, qu'on peut traverser en une journée de marche mais qui est rempli de petits recoins discrets. Ils finissent par voir leur attention attirée par un grand arbre, un camphrier. Parmi les racines, ils découvrent un grand creux qui semble avoir servi de terrier et où ils trouvent des traces de lutte. Plus voyant : des traces et des empreintes d'une grosse créature, visiblement quadrupède, forment une piste partant dans la direction du désert. Un test approprié permet de voir qu'il s'agit des traces d'une tortue géante, peut-être une tortue jardin. Plus difficiles à voir, des traces de chien semblent suivre la même direction.

Transition

Les PJ se lancent alors sur les traces de l'étrange créature. C'est une course de vitesse, car si Psamatis gagne le désert avant eux, ses traces vont s'y effacer très vite et il deviendra impossible de le retrouver (à moins d'utiliser une créature volante capable d'affronter le désert, qui permettrait de voir la tortue de loin). Mais sa tortue ne se déplace pas bien vite et de toute façon il n'est pas pressé, car il est persuadé que les villageois ne tenteront rien puisqu'ils ne sont pas au courant de l'existence des totoros. Les PJ commencent par traverser la campagne en cours de désertification pendant une journée.

Acte 3

Les PJ doivent alors affronter le désert de sable. Dans l'après-midi du premier jour de leur entrée dans le désert, ils tombent sur un combat étrange : un énorme renard fait de flammes affronte un petit chien qui ressemble à un jouet et est fait de bois, mais se comporte en tout comme un vrai chien. Ils doivent affronter le renard. S'il est encore vivant après 3 tours, il s'enfuit automatiquement (utilisez le souffle « Fuite », p. 112 du livre de base). Si les PJ ont réussi à sauver le chien en bois, ils se rendent compte qu'il est très intelligent et répond si on l'appelle Miro.

=> **Le renard de feu** : utilisez les caractéristiques du renard ardent, p. 147 du livre de base, mais sans la capacité spéciale.

=> **Miro, chien transformé en jouet** : utilisez les caractéristiques du Chien fidèle, p. 136 du livre de base, sauf que c'est un chien-jouet en bois.

Paroxysme

S'ils arrivent à continuer à avancer à un bon rythme, les PJ aperçoivent, le jour suivant, une tortue géante qui laisse derrière elle la trace qu'ils avaient repérée dans le bois. La tortue est inoffensive et placide : ils peuvent lui grimper dessus sans problème et découvrent sur son dos une oasis avec palmiers et petit lac, sur la berge duquel s'élève une luxueuse maison de bois et de pierre à un étage.

Psamatis s'attend à leur venue et a posté son renard pour guetter, mais ne sera pas automatiquement au courant de leur arrivée. Si jamais les PJ arrivent à maîtriser le renard silencieusement en rusant (en l'éloignant de la maison, par exemple), ils auront moyen d'emprunter le couloir du rez-de-chaussée pour

tenter de libérer les totoros avant que le sorcier s'aperçoive de l'intrusion. Sinon, c'est tout de suite la confrontation.

Les PJ n'ont pas nécessairement à tuer Psamatis. S'ils arrivent à vaincre son renard et à lui résister à lui plus de 4 tours, le sorcier commencera à moins faire le fier et sera ouvert à la négociation, mais il essaiera de leur soutirer quelque chose en échange, persuadé que les PJ sont aussi cupides et assoiffés de pouvoir que lui. S'ils arrivent à le réduire à l'impuissance ou à le mettre sérieusement en difficulté, il prend peur et leur demande pitié : ils pourront alors obtenir la libération des totoros... et aussi lui demander d'annuler le sort lancé au chien Miro, s'ils y pensent. Psamatis s'exécutera, mais essaiera toujours de fuir, à moins que les PJ n'arrivent à le capturer pour le ramener au village (ou ne le tuent).

Les totoros sont enfermés dans une local fermé de barreaux et au verrou solide. Psamatis a les clés, ou bien on peut briser les barreaux en leur infligeant 50 points de dégâts ou avec une magie appropriée. Les totoros sont ligotés et bâillonnés (Psamatis craint leur magie) mais ils sont tous indemnes, sauf un tout jeune totoro sur lequel Psamatis a essayé son sortilège de Jouetification mineure et qui est donc désormais une peluche de totoro vivante (la différence ne saute pas aux yeux mais les autres totoros avertiront les PJ par signes).

Dès que les totoros sont libres, ils peuvent aider les PJ à leur façon, par exemple en faisant pleuvoir (équivalent d'une Averse minute, p. 63 du livre de base), ce qui peut être suffisant pour faire fuir le renard de feu. En revanche, face à Psamatis, ils se contenteront de fuir ou de laisser faire les PJ en les assistants discrètement à l'occasion.

Dès que les totoros sont libres et que Psamatis est vaincu, les totoros s'adressent par grognements à la tortue, peut-être pour lui expliquer ce que Psamatis leur a fait. Quoi qu'il en soit, dès qu'ils lui ont parlé, la tortue commence à pousser des grognements indignés et commence à se secouer pour faire tomber Psamatis sur le sable (et, du coup, tout ce qui se trouve d'autre sur son dos). C'est le moment de sauter en route, en prenant exemple sur les totoros ! Si un PJ a la mauvaise idée d'attaquer la tortue, elle prend peur et... plonge sous le sable : tout ce qui se trouve sur son dos doit alors fuir au plus vite ou risquer de mourir étouffé.

=> **La tortue-oasis du désert** : mêmes caractéristiques qu'une tortue-jardin, p. 139 du livre de base, mais avec une apparence différente : une carapace oblongue et sillonnée de rainures, au milieu de laquelle se trouve un espace plat qui supporte une oasis avec lac et bosquets de palmiers. Elle est placide et inoffensive. En cas de danger, elle fuit ou plonge sous le sable. Elle n'attaque que si elle se sent acculée.

=> **Détail de la maison de Psamatis** : Le rez-de-chaussée abrite un vestibule, le cabinet de travail de Psamatis (avec bureau, bibliothèque et table de travail) et une pièce à l'arrière qui sert de prison aux animaux rares capturés par le sorcier (actuellement elle ne contient que les quatre totoros). Un long couloir part du vestibule et longe en ligne droite le cabinet du sorcier pour mener à la deuxième pièce. L'étage abrite la chambre à coucher du sorcier ainsi que les diverses commodités (salle de bain, cuisine, toilettes).

=> **Les totoros capturés** : il y a deux adultes et trois petits (en comptant celui qui a été transformé en peluche vivante par Psamatis). Voyez leurs caractéristiques plus haut au besoin.

=> **Psamatis, sorcier des sables** : utilisez les caractéristiques du magicien de niveau 5, p. 155 du livre de base.

* Sorts maîtrisés en magie des saisons : magie de l'été, tous les sorts de débutant (le chœur dissonant des cigales, multiplication de ronces, vitalité estivale, la feuille des esprits de la forêt) et tous les sorts d'intermédiaire (coup de mou, moustiquaire électrique, passion écarlate, averse minute).

* Sorts maîtrisés en magie rituelle : 6 sorts de débutant : météore magique, cloche d'alarme, éclatante pureté du cristal, imposition des mains, dressage, sphère de protection ; 4 sorts d'intermédiaire : frappe télékinétique, les chevaliers du lavoire, tourbillon de sable, jouetification mineure.

=> **Le sortilège Tourbillon de sable** : c'est un sort de magie rituelle de niveau intermédiaire (magie brute). Il coûte 4 PE et se lance de près sur zone ; les effets durent 2 tours. Un tourbillon de sable du désert apparaît et cingle toutes les personnes qui se trouvent dans la zone visée : à chaque tour, chacune subit un nombre de points de dégâts correspondant à l'ESP du magicien, à moins de réussir un test de VIG+AGI de difficulté 12. Si le test est réussi au premier tour, le personnage ne subit pas non plus de dégâts au second.

=> **Le sortilège de Jouetification mineure** : c'est un sort de magie rituelle de niveau Intermédiaire (magie brute). Il coûte 4 PE et se lance « au contact » sur une créature ayant une VIG inférieure ou égale à 4 ou sur un objet dont l'encombrement ne dépasse pas 1. Le sortilège métamorphose sa cible en un jouet fait de bois et/ou de peluche pratiquement inoffensif. La créature garde son esprit et peut toujours tout faire normalement, sauf qu'elle perd toutes ses capacités spéciales, qu'elle ne peut pas lancer de sort et que les dégâts qu'elle devrait infliger ne peuvent plus dépasser 2. De plus, elle est faite des mêmes matériaux qu'un jouet, ce qui la rend souvent plus vulnérable. Si le sort est lancé sur un objet, l'objet devient un jouet quasiment inoffensif (ex. un poignard devient une petite épée de bois). La cible affectée par un tel sort acquiert la spécificité « Mignon ». Les effets durent 12 heures, sauf si le magicien dépense 10 PE au lieu de 4, auquel cas ils durent jusqu'à ce qu'un magicien (le même ou un autre) les dissipe. Tout magicien de niveau 5 ou plus sait annuler les effets de ce type de sort en réussissant un test de magie de difficulté 4 et en dépensant 2 PE.

Dénouement.

La tortue n'avait pas eu le temps de s'avancer bien loin dans le désert. Après une brève discussion par grognements et mugissements avec les totoros, la tortue-oasis regagne la vie sauvage et plonge dans le sable. Le totoro le plus âgé sort alors de sa poche un petit ocarina et commence à en jouer, puis observe le ciel avec son large sourire dentu. Après quelques minutes, un miaulement retentit et une forme jaune s'approche dans le ciel à une vitesse fulgurante : c'est un chat-bus ! Les totoros et les PJ peuvent monter, ainsi que Psamatis s'il est solidement ligoté.

Le chat-bus ramène tout le monde au petit bois en quelques minutes. Les totoros regagnent leur antre et remercient les PJ en leur donnant à chacun 1d6+3 graines rouges dont les capacités sont les mêmes que celles d'une pomme du couchant (p. 52 du livre de base). Puis ils disparaissent parmi les arbres. Dans les jours suivants, la région redevient florissante aussi vite qu'elle avait dépéri.

Si les PJ ont capturé Psamatis, ils le ramènent au village où les villageois se chargent de le punir comme il le mérite. Si Psamatis a pu s'enfuir, il a tout perdu à cause des PJ. Ils se sont faits un ennemi qui se vengera probablement un jour...

Si les PJ ont réussi à sauver Miro le chien, la petite fille en sera ravie ; si le chien est devenu un jouet, elle en sera un peu triste, même s'il est amusant aussi comme ça. Si les PJ ont sauvé Miro mais n'ont pas pu le libérer du sort de Psamatis et/ou le jeune totoro, ils n'auront pas beaucoup de mal à trouver comment le faire, mais c'est un prétexte tout trouvé pour un prochain voyage.