

ZOHOMATHOS



Le jeu de rôle médiéval-fantastique zoopète
pour les petits et pour les grands, pour les débutants et les vétérans

il était une fois...

Telle est la légende de la création du monde ainsi qu'on la raconte lors des veillées, quand on tape la pomme, qu'on épluche le marron, qu'on trie la lentille et que le couteau sculpte habilement les jouets des tous-petits.

Quand Mère-la-Terre et Père-le-Ciel firent les pays perdus, ils les peuplèrent de nombreuses créatures. Premiers-nés, les blèmes s'enfuirent et se cachèrent sous terre. Puis furent les chimères, les dragons et les mille merveilleux monstres qui s'égayèrent dans les forêts et les collines. Plus tard, les Solstices firent la fierté de leurs parents tandis que les animaux croissaient et se multipliaient.

Mais vinrent les Ténèbres. Et elles provoquèrent la chute et la disparition des Solstices. Père-le-Ciel fut occulté et Mère-la-Terre très malade. Mais, avant que de passer, les Solstices combattirent les Ténèbres et ils eurent le dessus. Le dernier Solstice montra les Secrets à la Dame (une des sept filles de Mère-la-Terre) et lui demanda de les dissimuler et de les veiller, puis il s'en fut.

Sage, la Dame eut à cœur de cacher les secrets afin que seuls les esprits libres puissent les trouver. Le dernier, elle le confia à une petite souris afin qu'elle l'enfouît dans les profondeurs de son logis. C'était sans compter l'extraordinaire curiosité de la maligne. Elle s'empressa d'ouvrir le petit paquet cousu et libéra le savoir de la parole et la connaissance du monde. Aussi vite qu'une étoile filante qui transperce le ciel, le secret fit le tour du monde et fut connu de tous : les animaux pouvaient désormais parler. Si tous n'acceptèrent pas le présent, beaucoup en furent enchantés.

Ainsi commença le long hiver, durant lequel les secrets furent découverts les uns après les autres : comment on cultive la terre et on fait pousser les herbes et les racines, comment on élève les bêtes pour les utiliser ou s'en nourrir, comment on fabrique des maisons en bois, solides, confortables et chaudes, comment on façonne les outils en bronze, les bijoux, les habits de tous les jours et ceux pour les fêtes...

Mais à la fin du long hiver, une menace terrible se leva doucement vers l'ouest du monde, par-delà la mer. Et le seigneur Noir attaqua le pays perdu pour la première fois. La guerre fut longue et douloureuse. La Dame offrit alors les trois plus grands secrets connus en ce monde : la Magie, la Bataille et l'Acier. Elle ne le fit pas de gaieté de cœur car chacun d'entre eux recelait un danger immense. Pourtant, grâce à eux, le seigneur Noir fut enfin battu sur les plages de Veille. Et, avec la victoire, se levait l'aube d'un nouveau printemps, au début de l'histoire...



... Les douze comtés du pays perdu

Plus de huit cents années ont passé depuis la première victoire sur le seigneur Noir. Celui-ci est revenu parfois – et, bien que cela soit de plus en plus difficile, toujours il a été battu. Les animaux du pays perdu se sont organisés. La première guerre les avait unis et ils se dotèrent d'un code. On fit la différence entre ceux qui avaient combattu le sombre ennemi et ceux qui s'étaient cachés. Les premiers furent les animaux libres qui pouvaient prétendre à la justice commune et à la franchise. Les autres devinrent les serfs, attachés à jamais à une terre ou à une famille. Les animaux libres se devaient de rester vigilants face à la menace. Ils s'entraînaient dur et certains, parmi les plus riches, devaient entretenir places fortes et citadelles. Ceux-là devinrent les chevaliers et les nobles. Il y eut douze comtes parmi les bêtes à poil, un duc pour les bêtes à plume et trois marquis pour ceux à la peau nue, les reptiles et les batraciens.

L'utilisation de la magie fut bientôt aussi commune que celle des outils. Mais la Dame la limitait et la protégeait, car tout ce qui était permis aux animaux l'était aussi au seigneur Noir. L'acier demeura dissimulé à Forge et nulle part ailleurs. Quant à la Bataille, chacun put en apprendre les arcanes bien que l'on préféra toujours les vieilles méthodes pour vider ses querelles entre voisins. De nombreux secrets ont été découverts et bien d'autres restent à retrouver. Certains s'y emploient activement. D'autres se reposent sur ce qui existe et approfondissent les méthodes et les techniques.

Lors de la dernière grande invasion du seigneur Noir, il y a à peine plus de soixante ans, un jeune chat sauvage s'est dressé. Armé de la mythique épée de Roseau, conseillé par le sage magicien Myrtille le bossu, Guilhelm est devenu le premier roi des douze comtés, unissant toute la chevalerie derrière lui. Il créa les chevaliers de la pierre levée, gardien de la gentillesse face à la méchanceté du seigneur Noir et de ses sbires. Encore une fois, sur les plages de Veille, le seigneur Noir fut vaincu. Il tomba dans le piège que lui tendit Guilhelm et dut affronter l'étrange alliance des blèmes, sortis de leurs profondeurs, et des animaux conduits par le roi Guilhelm.



La paix qui suivit fut fructueuse pour tout le monde. Le roi unit le peuple, mit fin aux querelles entre les comtes, fit la paix avec les peuples centaures, assura la sécurité des routes, promut le savoir et engagea les magiciens à enseigner à lire et à compter à tout le monde. Durant près de trente ans, il régna avec sagesse et détermination.

Mais voici douze ans que le roi Guilhelm enfourcha son cheval et quitta Moulin du Chêne, sa capitale, pour disparaître sur les routes. On dit qu'un mystérieux messenger vint le quêrir et lui enjoignit de tout quitter sans attendre. Le régent et le conseil des comtes gouvernent désormais à sa place. Mais déjà les dissensions éclatent. Et des troupes du seigneur Noir ont été aperçues ça et là !

Voici venir le temps pour vous de rejoindre les douze comtés du pays perdu et, en ces temps troublés, d'en parcourir les routes, les champs et les bois.

un jeu de rôle pour petits et grands

Zohomathos a été conçu à l'origine pour organiser des initiations dans les écoles et les bibliothèques auprès d'enfants et d'adolescents. Il fallait des thèmes et des règles simples, des personnages attachants et immédiatement tangibles. En même temps, afin de le tester et de l'améliorer, il fallait qu'il plaise à un groupe de joueurs âgés, vétérans de longues campagnes plus ou moins violentes et sombres, amateurs d'univers complexes et vastes que plusieurs années de jeu permettaient tout juste d'explorer.

C'est avec ce double souci de toucher débutants et vétérans, adultes et enfants, que Zohomathos a été constamment développé, partant du principe que plus d'une lecture était possible d'un univers lorsqu'il était cohérent et solidement bâti.

Zohomathos est articulé autour de trois grandes thématiques. La première est hautement manichéenne : la lutte acharnée de la gentillesse et de la méchanceté. Ces valeurs, objectives et immédiatement identifiables, sont fort loin des habituels poncifs du bien et du mal. Tout au contraire, elles permettent des décisions simples dont les conséquences sont évidentes, poussant ainsi les uns et les autres à les assumer pleinement. Bien entendu, le seigneur Noir est un vrai méchant... et croyez-moi, pas un méchant d'opérette !

La deuxième thématique est l'aventure et l'exploration. Les secrets n'ont pas tous été retrouvés et les voyageurs et aventuriers se lancent volontiers dans des quêtes longues, complexes, difficiles, dangereuses, où les obstacles de la route ne sont souvent rien à comparer de la menace des concurrents. Mais la récompense est toujours au bout du chemin : si ce n'est pas le secret lui-même, dont la découverte donne au monde un peu plus de lumière, c'est le trajet parcouru, souvent en équipe, qui apporte sa part de satisfactions et d'expériences enrichissantes.

La troisième thématique est le monde lui-même. Des centaines de milliers, des millions d'animaux, vivent dans les douze comtés du pays perdu. Chacun d'entre eux a ses besoins et ses envies, ses objectifs politiques ou mercantiles. Les familles comtales se déchirent pour la possession des terres, les chevaliers s'affrontent au bord des gués, les organisations professionnelles tentent de se développer, les guildes de voleur prospèrent, les marchands voyagent sans repos, les magiciens échangent leurs connaissances... Le monde de Zohomathos est vaste, sa société et ses coutumes décrites avec soin. Il existe sans aucun doute autant d'histoires à découvrir que d'habitants dans le pays perdu, et beaucoup ne pensent jamais aux secrets, à la gentillesse ou à la méchanceté...

Le jeu sur papier

Zohomathos se présentera sous la forme de deux livres et d'un écran réunit dans un coffret.

« Le Gran'livre des Taberges » donnera toutes les informations et les outils pour créer et incarner un personnage dans les douze comtés. De même que le voyageur prépare son sac dans la grande salle de la taberge avant de prendre la route, le joueur pourra concevoir son personnage et l'équiper : en répondant à plusieurs questions concernant la naissance, la profession, les enseignements reçus, les ressources, les secrets ou encore le destin, il aura accès à un vaste choix – plus de quarante peuples animaux, une quinzaine d'occupations professionnelles, des avantages et des désavantages variés et inspirants, des relations avec les différentes organisations ou familles des douze comtés... Un tour sur la foire





pour compléter son équipement, une découverte de l'herbier magique du pays perdu, et voilà le personnage prêt à s'aventurer sur la gran'route.

Les règles de Zohomathos sont simples sans être simplistes. Le système est positif : ne pas avoir la compétence n'empêche jamais de pouvoir tenter l'action. Ainsi, même les jeunes joueurs trouveront toujours quelque chose à faire. Quatre attributs directeurs (Vigueur, Survie, Débrouillardise et Secrets) recouvrent chacun quatorze compétences dont les scores varient de 0 à +9. L'attribut définit le nombre de D6 à lancer, auquel on ajoute le score de la compétence avant de comparer le total à la difficulté : un système rapide et éprouvé, facile d'accès pour les débutants, auquel de nombreuses subtilités ajouteront toute la saveur attendue par les vieux routiers. Par ailleurs, des propositions de simplification rendront le système abordable par les plus jeunes, qu'ils sachent lire ou non, afin de les entraîner dans de folles aventures.

Ce livre abordera de manière très complète les Secrets de Zohomathos : les artisanats, la bataille, la magie. Cette dernière, résolument orientée vers la logistique et l'aide, a été conçue pour ne jamais déséquilibrer le jeu et l'aventure. Son utilisation, simple et intuitive, est à la portée du plus jeune apprenti. Le grimoire propose près de cent cinquante sortilèges réservés aux mages tandis que les rituels – accessibles à tous, du paysan au mercenaire – permettent d'accéder aux arcanes du merveilleux.

« Le gran'livre des gran'route » est le deuxième livre de Zohomathos. Avec lui, le lecteur entrera de plein pied dans les douze comtés du pays perdu et pourra s'y promener indéfiniment : géographie, histoire, société, tous les sujets seront abordés – le temps qui passe et les voyages, les arts et les techniques, la vie quotidienne des paysans, des forestiers, des citadins ou des chevaliers, les lois et les usages... Le Raconteur y trouvera aussi une description complète des différents comtés et de leurs habitants, ainsi qu'une visite de quelques lieux étonnants (comme le terrier, les collines merveilleuses, la forêt interdite ou les steppes sauvages). Tous les groupes et les organisations seront abordés – familles nobles qui pèsent de tous leurs poids sur la politique, guildes de voleurs et de contrebandiers qui agissent dans l'ombre, organisations professionnelles ou mystiques qui font la vie économique ou intellectuelle du pays perdu.

Avant de rencontrer enfin le terrible seigneur Noir et ses troupes monstrueuses, la Dame et les moussus ou les créatures merveilleuses, le Raconteur trouvera de nombreux conseils pour réunir, créer et gérer un groupe de personnage, pour écrire des histoires et les faire jouer. Loin des généralités habituelles, nous essaierons de mettre toute notre expérience pratique à la disposition des jeunes Raconteurs.

Le pays perdu et au-delà

Zohomathos ne se limite pas aux douze comtés du pays perdu. Dès le début, lors de sa conception, Zohomathos a été pensé comme un univers filant à travers l'espace et le temps. De nombreux autres lieux attendent d'être découverts, à la même époque que les douze comtés ou bien plus tard : les îles du Dragon (le lointain orient des chamourai), Pirates des Charabiz (flibuste et vaudou au cœur d'un archipel sauvage et ensoleillé) ou Bygtwyn City (la grande ville moderne où journalistes et flics combattent la corruption de Celui-qui-murmure-dans-les-profondeurs).

Un jour, Zohomathos sera confronté à la grande menace du Hussard Mécanique dans une production réservée aux âmes les moins sensibles tandis que l'exploration de l'espace entraînera les aventuriers dans des vaisseaux étonnants à la recherche de l'Ombre elle-même !

Zohomathos

Un jeu écrit et illustré par
John Grumpp

dédié par :
Rascal « P'tit Troll »
Guillout, David « deredhoil »
Loubresse, Philippe « Maître
Evrard » L'homme, Emmanuel
« Boss » Gherzi et Antoine
« Bootcamp » Bauga

