



Agone : Les automnins

vendredi 19 février 2010, par [Beph'](#)

Depuis la sortie d'Agone, on manque cruellement d'informations sur les automnins. Aujourd'hui, enfin, ce trou est comblé. Zoom sur une feuille morte.



Pour commencer, une présentation des différentes parties composant ce supplément, afin de mieux l'aborder.

LA NOUVELLE

Depuis le premier supplément, nous avons droit, à chaque nouvelle sortie, à une courte nouvelle, qui, à terme, est censée nous expliquer ce qu'est devenu Agone. Ca se précise. Et ce n'est pas joyeux. Le prochain supplément, "le violon de l'automne" devrait contenir la dernière partie de cette histoire.

S'ensuivent une intro et un lexique.

AUTOMNE ET HARMONDE

Une partie bien utile, qui aborde des généralités sur l'automne tel qu'il est vécu par les habitants de l'harmonde : on apprend notamment comment l'automne, saison maudite, est vécu dans les différents royaumes, et de quelles manières sont accueillis les automnins. Simple, très utile (qu'est-ce qui se passe en automne ? Est-ce que les gens buttent les automnins à vue ?).

SONGE D'UNE NUIT D'AUTOMNE

Tout comme l'Ombre dans l'art de la conjuration, nous avons ici l'harmonde et son histoire racontés selon la dame de l'automne. Cette partie est particulièrement intéressante, et on apprend de nombreuses choses sur l'histoire de l'harmonde, aussi bien sur les événements concernant uniquement l'automne que sur la guerre des décans,

ou encore la vie des dames des saisons. On y voit l'automne comme étant une perpétuelle victime de sa faiblesse, et elle se montre beaucoup moins manichéenne que ce que l'on aurait pu penser.

LES ENFANTS DE L'AUTOMNE

Les automnins vus d'un point de vue assez pragmatique, écrit de la même manière que si le sigile drakonien présentait ses frères au conseil des décans. Des conseils d'interprétations, des règles de création... Car ce supplément a la prétention de pouvoir vous faire jouer des automnins, ce qui me semble extrêmement difficile. Comment voulez-vous intégrer une morgane jouée de manière crédible sans détruire tous les autres joueurs ? Cet argument "regardez, on a fait pour que les gens y puissent jouer des méchants chez les gentils" me semble un peu vaseux. Si un seul lecteur de cet article a déjà fait jouer un automnin, qu'il m'envoie un mail.

LE CODEX DES DRAKONIENS

Excellent. Le meilleur des trois codex, car il casse quelques préjugés, et, surtout, donne une très forte personnalité aux drakoniens. Leurs relations avec les dragons, les profanitas, leurs volontés de créer un empire, leur société tribale dans laquelle le mensonge ne peut exister, l'obsession du sang, leur double religion... Les drakoniens sont vraiment un peuple intéressant, très bien traité. C'est ce chapitre qui m'a donné le plus d'idées de scénarios (et même de campagnes). On y "sent" vraiment l'ambiance des lieux drakoniens, leur mentalité, leur vie... Je sens que je vais faire traverser une forteresse draconnienne à mes joueurs d'ici peu, moi.

Un petit défaut ?

Ok, allons : le coup de la terre qui tremble lorsque le dragon fornique avec la dame de l'automne, c'est trop kitsch.

LE CODEX DES PIXIES

Les pixies sont... méchantes ! De vrais concentrés de sadisme, de mauvaise foi, d'humour morbide, de poisons, de remarques acerbes... Elles font le mal avec plaisir, et elles le font bien. Sans être spécialement original, ce codex renforce le style de ce peuple cruel. Cette partie est aussi assez axée magie, entre l'ondoyance (magie permettant de percevoir le futur, carrément surpuissante), l'alchimie (dont les effets sont très drôles), l'architecture éolienne (peu développée, mais quasiment disparue) et les cultivatrices d'effrois (des pixies s'amusant à récolter les restes des peurs qu'elles créent). J'aurais aimé en savoir plus sur la société pixies elle-même, la vie de tous les jours, un peu comme dans le codex drakonien.

LE CODEX DES MORGANES

Les morganes m'ont toujours laissé dubitatif. N'ayant pas leur propre société, intégrées aux humains, elle me font un peu l'effet de "super-méduses". Ce codex infirme en partie ces préjugés. En partie seulement, car on ne voit pas "d'esprit" morgane émerger de ce texte, et, finalement, il sera toujours difficile de les exploiter autrement que comme des méduses avec un minimum de 12 en charisme. Cependant, leur histoire est intéressante, et j'aime beaucoup l'idée des démons traquant les morganes encore et encore, ces dernières étant obligées de donner leur nom à un objet pour brouiller les pistes... De plus, leur personnalité apparaît plus torturée que réellement méchante. Leur magie, basée sur les reflets que provoquent leurs coeurs de glace, me semble vaguement bâclée, et n'est pas trop intéressante.

CONCLUSION

Ce supplément est, à mon humble avis, absolument indispensable si vous voulez mettre en scène des automnins de manière crédible. Sans cela, vous restez avec les clichés du livre de base. Alors que ce

livre contient un tas d'informations utiles, autant sur la vie courante que sur la cosmologie d'Agone (je pense particulièrement à la guerre des décans). De plus, ce supplément n'est pas parti sur la base de "les automnins sont des chaotic evil", et a adopté une approche non-manichéenne. Les automnins acquièrent leur propre personnalité, et ne sont plus uniquement les sbires des méchants d'en face, car on voit que le lien avec le masque n'est finalement pas aussi étroit que ce que l'on aurait pu penser.

Un truc qui m'énerve, cependant, c'est l'idée de "supplément pour les joueurs" déjà brandie dans l'art de la conjuration. Jouer des automnins est une très mauvaise idée (ou alors un énorme challenge) et cette optique "donnons un max d'infos aux joueurs" ne correspond pas du tout à ma vision du monde d'Agone. Agone est un jeu plein de secrets, et c'est justement le principal intérêt du jeu pour les PJ : un monde immensément riche à découvrir. Je ne veux pas que mes joueurs puissent se dire "ah, cette trace de sang, c'est un profanitas, n'approchons pas" ou encore, "cette fille a le teint pâle, virons son maquillage pour voir si ce n'est pas une morgane". Cela dit, la présentation en codex de joueur a cet avantage : vous savez ce que l'automnin de base sait, et comment il vit à partir de ça. Le défaut étant que les secrets sont révélés dans un autre supplément (avec lequel est fournie une campagne, tout de même ;))

Pour finir sur une note plus légère : la présentation : j'aime bien le fond, légèrement parcheminé, adopté, si je ne me trompe, depuis les cahiers gris II. Le texte est assez aéré, mais les illustrations sont peu nombreuses. La couverture est très jolie. Et les dessins sont, malheureusement, de Julien Delval. Enfin, malheureusement. Disons que le style de Delval s'accorde mal aux êtres humains, cependant, dès qu'il s'agit de dessiner des démons (l'art de la conjuration) des dragons (codex des drakoniens) ou encore des créatures mythiques (le bestiaire), il rend très bien, avec son côté un peu gravure... Enfin, les frises en bas de page sont très réussies.

Multisim Editions

Auteurs : Pierre Coppet, Raphaël Granier de Cassagnac



*Illustrateurs : Julien Delval et Franck Achard Livre à couverture souple de 144 pages.
(couverture), Julien Delval, Sophie Guilbert Prix : 26,50 €*