

# LA DERNIÈRE LANTERNE

Un scénario d'initiation au jeu de rôle — jouable en 1 h 30

Aucune expérience requise · 1 meneur + 2 à 4 joueurs · dès 10 ans

Tout est inclus : règles en une page, 4 personnages prêts à jouer, conseils de meneur

Il te faut seulement : trois dés à six faces, un crayon, et des amis.

## Bienvenue — lis ça d'abord

Tu tiens ta toute première partie de jeu de rôle. L'un de vous sera le **meneur de jeu (MJ)** : il lit ce scénario avant la partie (15 minutes suffisent), décrit les situations et joue tous les personnages que les héros croisent. Les autres choisissent chacun un des 4 personnages prêts à jouer de la dernière page. Il n'y a ni gagnant ni perdant : vous racontez une histoire ensemble.

**Le texte en violet encadré s'adresse au MJ uniquement.** Le texte en italique peut être lu à voix haute aux joueurs.

## Toutes les règles (vraiment toutes)

Quand un personnage tente une action risquée — escalader un mur, convaincre un garde, repérer un piège — le MJ annonce quelle caractéristique s'applique et le joueur lance **3 dés à six faces (3d6)** et additionne le résultat avec sa caractéristique.

**CORPS** : force, agilité, endurance. **ESPRIT** : observation, savoir, ruse. **CŒUR** : persuasion, courage, instinct.

|                  |                            |
|------------------|----------------------------|
| Action simple    | Réussie si total $\geq 10$ |
| Action difficile | Réussie si total $\geq 13$ |
| Action héroïque  | Réussie si total $\geq 16$ |

En cas d'échec, il ne se passe jamais « rien » : la situation se complique (du bruit, un objet cassé, un garde qui approche...). Un **triple 6** est une réussite mémorable : le joueur décrit lui-même son exploit. Un **triple 1** est une catastrophe amusante, à décrire par le MJ avec gourmandise.

Chaque héros a 3 points de **Souffle**. Un coup reçu, une chute :  $-1$  Souffle. À zéro, le héros est hors jeu jusqu'à ce qu'un compagnon prenne un moment pour l'aider (action simple de CŒUR). Personne ne meurt dans ce scénario : on est là pour donner envie de revenir.

**La règle d'or** : si un joueur propose une idée maligne que les règles ne prévoient pas, la réponse du MJ est « oui, lance les dés » — jamais « non ».

## L'histoire pour le MJ

Le village de Valbrume s'éclaire depuis toujours grâce aux **lanternes d'ambre**, des flammes enchantées qui tiennent la Brume — et les créatures qui y chuchotent — hors des murs. Cette nuit, la dernière lanterne faiblit. Le vieux lanternier Elior, seul à savoir la raviver, a disparu il y a trois jours. La vérité : Elior s'est enfermé dans le phare abandonné au bout de la falaise, persuadé d'avoir causé la mort de son apprenti Tomàs, tombé de la falaise par une nuit de Brume. La flamme faiblit parce que le chagrin d'Elior l'étouffe : une lanterne d'ambre brûle avec le cœur de son gardien. Les héros ont jusqu'à l'aube pour le retrouver et rallumer la flamme — par la force, la ruse, ou la compassion.

### Scène 1 — La place du village (20 min)

*La nuit tombe sur Valbrume. Sur la grand-place, la foule se presse autour de la Dernière Lanterne : sa flamme, d'ordinaire dorée, n'est plus qu'une lueur tremblante, couleur de cendre. Au-delà des murs, la Brume monte. Et dans la Brume, quelque chose chuchote vos noms.*

Laisse les joueurs se présenter et enquêter librement. Ce qu'ils peuvent apprendre : l'aubergiste (CŒUR, simple) révèle qu'Elior ne dort plus depuis la mort de Tomàs. La forgeronne (ESPRIT, simple) a vu Elior partir vers la falaise avec une corde et trois jours de pain. Fouiller l'atelier du lanternier (ESPRIT, difficile) : on y trouve son carnet, où la même phrase est griffonnée cent fois — « c'est ma faute ». Quand ils font le lien avec le phare, passe à la scène 2.

### Scène 2 — Le sentier dans la Brume (25 min)

*Le sentier de la falaise s'enfonce dans un mur de Brume grise. Les sons y sont étouffés, les formes mentent, et les chuchotis vous appellent chacun par votre prénom — avec la voix de quelqu'un que vous aimez.*

Trois obstacles, un par héros environ — adapte selon le temps : **1)** Le pont de bois pourri au-dessus du torrent (CORPS, simple ; échec : -1 Souffle et le fracas attire la scène 3 plus tôt). **2)** Les chuchoteurs : la Brume prend la voix d'un proche pour attirer chaque héros hors du sentier (CŒUR, difficile ; ceux qui échouent s'éloignent et doivent être ramenés par les autres — belle occasion de jeu). **3)** La bifurcation invisible : retrouver le sentier du phare (ESPRIT, simple avec le carnet d'Elior, difficile sans).

### Scène 3 — Le gardien de chagrin (20 min)

*Devant la porte du phare se dresse une silhouette de brume et de cendres, grande comme deux hommes. Elle porte le visage d'un jeune garçon. « Il ne veut pas vous voir », dit-elle. « Il ne mérite pas d'être sauvé. C'est ce qu'il pense. »*

Le gardien est le chagrin d'Elior devenu créature — il a l'apparence de Tomàs. On peut le vaincre de trois façons : **le combat** (trois réussites de CORPS en encaissant les ripostes : viril mais coûteux en Souffle), **la ruse** (l'attirer loin de la porte, ESPRIT difficile), ou **la vérité** (comprendre qu'il répète les pensées d'Elior et lui répondre avec compassion : CŒUR difficile, réussite automatique si un joueur trouve une réplique vraiment touchante — récompense le bon roleplay). S'ils choisissent la vérité, la créature s'incline et murmure : « Alors dites-lui, vous. »

### Scène 4 — La flamme et le pardon (25 min)

*En haut des marches du phare, Elior est assis contre la lanterne-mère éteinte, le carnet de Tomàs entre les mains. Il ne lève pas les yeux. « Repartez. La flamme meurt à cause de moi. Tout ce que je*

*touche s'éteint. »*

Il n'y a aucun dé à lancer dans cette scène — dis-le aux joueurs si besoin. Seulement une conversation. Elior doit entendre trois choses pour rallumer la flamme (dans n'importe quel ordre, avec les mots des joueurs) : que la mort de Tomàs était un accident ; que Valbrume a besoin de lui, pas de sa punition ; et que Tomàs aurait voulu qu'il transmette son savoir, pas qu'il l'emporte dans la tombe. Quand c'est fait, Elior pose la main des héros avec la sienne sur la lanterne : la flamme repart de leur chaleur commune — décris la lumière qui dévale la falaise et repousse la Brume jusqu'à l'horizon. Au village, l'aube se lève. Les héros ont désormais leur table réservée à l'auberge, et Elior cherche des apprentis...

**Et après ?** Si la table en redemande, la Brume n'est pas partie : d'où vient-elle ? Qui l'a envoyée ? Voilà ta campagne. Chaque mois dans RPG Magazine, des conseils pour la faire vivre.

## Les 4 héros — découpe ou recopie

### Brann — l'ancienne garde

**CORPS +3 · ESPRIT +1 · CŒUR +2 · Souffle : 3**

**Atout (1 fois par partie) :** « Pas par là. » — Brann annule une attaque ou une chute subie par un compagnon à côté d'elle.

« J'ai juré de ne plus perdre personne. Ça commence ce soir. »

### Louvel — le braconnier au grand cœur

**CORPS +2 · ESPRIT +3 · CŒUR +1 · Souffle : 3**

**Atout (1 fois par partie) :** « Je connais un raccourci. » — Louvel trouve automatiquement un passage, une sortie ou une cachette.

« La Brume ne me fait pas peur. Enfin. Pas devant vous. »

### Dame Perrine — l'herboriste qui parle trop

**CORPS +1 · ESPRIT +3 · CŒUR +2 · Souffle : 3**

**Atout (1 fois par partie) :** « Buvez ça. » — Perrine rend tout son Souffle à un héros (même à zéro).

« Tomàs venait chercher des tisanes pour Elior. Ce garçon méritait mieux. »

### Tibalt — le ménestrel raté

**CORPS +1 · ESPRIT +2 · CŒUR +3 · Souffle : 3**

**Atout (1 fois par partie) :** « Ça me rappelle une chanson... » — Tibalt transforme un échec de CŒUR (le sien ou celui d'un autre) en réussite.

« Un jour on chantera cette nuit. Autant qu'elle soit belle à chanter. »

Ce scénario t'est offert par **RPG Magazine** — le magazine gratuit du jeu de rôle, des RPG vidéo et des jeux de société. Un numéro complet chaque mois, dans ta boîte mail : [rpgmagazine.fr/abonnement](https://rpgmagazine.fr/abonnement). Raconte-nous ta partie en commentaire, les meilleures histoires finissent dans le courrier des lecteurs !