

LIVRET DE DÉCOUVERTE

LAST SABBATH



ATROPO KELEVRA
VALENTINO SERGI

ILLUSTRATIONS
LOPUTYN



Ce livret de découverte propose un aperçu de l'ambiance et des mécaniques de *Last Sabbath*, afin de vous familiariser avec les règles de base et l'univers du jeu. Certains points n'y sont abordés que brièvement, l'essentiel étant de vous donner toutes les clés pour vivre une première partie avec votre Congrégation. Le *Manuel* contient davantage de détails et d'indications de jeu.

***Last Sabbath* est un jeu de rôle sans meneur, jouable en solo ou à plusieurs, où vous incarnez des Sorcières réunies pour vivre leur Dernier Sabbat.**

Guidés par des outils de Divination ou des Amorces narratives, vous construisez une aventure centrée sur les émotions, les choix et leurs conséquences, que vous consignez dans un Journal.

Entre magie, périls et sacrifices, chaque décision façonne le destin de la Congrégation.

Répondez à l'Appel, laissez-vous porter par votre imagination et commencez un voyage ensorcelant.

LAST SABBATH

LE JEU DE RÔLE DES SORCIÈRES

ATROPO KELEVRA
VALENTINO SERGI

ILLUSTRATIONS
LOPUTYN

VERSION FRANÇAISE

Direction éditoriale - Audrey 'Louthane' Moreau

Secrétariat d'édition - Lara 'Nyceris'

Traduction - Jennifer Flajolet-Toubas

Maquette - Josselin Grange

Relectures - Laurie Tétart-Perrier 'Épyméthée'
et Camille 'Laykaritz' Boillet

Last Sabbath

© 2026 Agate RPG pour la version française
sous licence OFFICINA MENINGI.

Agate RPG est une marque d'Agate Éditions.
Agate Éditions, 13 boulevard de la République
92250 La Garenne-Colombes

Contact, question, distribution : team@studio-agate.com

Dépôt légal : 2026

ISBN (PDF) : 978-2-38497-523-5





— INTRODUCTION —

Last Sabbath est un **jeu de rôle** dans lequel vous incarnez les membres d'une Congrégation de Sorcières faisant la chronique de leur aventure depuis leur première rencontre jusqu'à la conclusion, à travers 7 Scènes (en raison de la spécificité du thème, les Sorciers sont désignés au féminin comme Sorcières).

LE JEU REPOSE SUR LA TENUE D'UN JOURNAL – chaque Sorcière raconte, à tour de rôle, ce qu'il se passe, ce qu'elle voit, ce qu'elle ressent et les actions qu'elle entreprend, puis consigne dans un Journal, en quelques lignes ou sous forme de croquis, une Trace des événements qui se sont déroulés.

À la fin de chaque Scène, l'une de ces Traces sera désignée comme Souvenir, un fait important lié à la Congrégation, à une Sorcière ou à des événements nécessaires à la progression de l'histoire. Les Souvenirs permettent aussi d'activer le Pouvoir des Sorcières.

IL N'Y A PAS DE MENEUR – L'aventure se déroule de manière coopérative au sein de la Congrégation qui, grâce aux instructions et aux Amorces fournies pour chaque Scène, progressera de concert avec l'histoire.

Le *Manuel* met à disposition de nombreuses Amorces et questions directrices sous la forme de phrases inspirantes ayant pour but, au début de chaque Scène, d'indiquer comment faire progresser l'histoire de la Congrégation ou de vous mettre face à un choix difficile. Une Amorce décrit un événement, une apparition, un imprévu ou tout autre élément à même de faire avancer le récit, et peut inviter les participants à répondre à des questions. L'usage des Amorces n'est pas obligatoire : la Congrégation peut librement choisir d'y recourir ou préférer un outil de Divination pour orienter le déroulement de la Scène : Tarot, Runes, Mikado, Feuilles de thé...


LES RÈGLES SONT SIMPLES – le jeu s'inscrit dans la tendance des zines (livrets de jeux courts à petit tirage), qui proposent des systèmes immersifs et épurés favorisant une expérience interprétative plutôt que mécanique.

Les règles sont peu nombreuses mais simples et essentielles, laissant toute la place à l'imagination et à l'interprétation. Ce cadre permet d'organiser des sessions courtes, de 2 à 3 heures, idéales pour initier des débutants en jeu de rôle.



Note

Grâce au système d'Amorces, aux outils de Divination et à la tenue d'un Journal, *Last Sabbath* peut être joué en solo.







— SYNTHÈSE — DES MÉCANIQUES DE JEU

ACTIVATION DE LA SCÈNE

Par le biais d'Amorces ou par une Divination réalisée avec des outils que vous pouvez vous procurer facilement, la Scène commence. Ensuite, chaque membre de la Congrégation participe, à son tour, à la création de l'univers par la narration de descriptions et de différents événements qui se produisent.

CYCLES

Un Cycle, c'est lorsque tous les participants ont réalisé un tour de jeu. Chaque Scène compte un nombre limité de Cycles (3/5/7 selon la durée désirée de la session, à définir au début du jeu) durant lesquels les participants décrivent les événements et en gardent une Trace dans le Journal.

SOUVENIR

À la fin de chaque Scène (ou au cours de celle-ci), chaque Sorcière désigne l'une de ses Traces comme Souvenir. Ceux-ci peuvent être sacrifiés pour activer le Pouvoir (voir ci-contre), mais ce choix a un prix : la Sorcière perd alors la mémoire de l'événement vécu. Ce qu'elle oublie peut fragiliser le lien qui l'unit à ses Sœurs.



POUVOIR

Chaque Sorcière possède du Pouvoir qui lui a été transmis par la Mère, dont le type est choisi librement ou sélectionné parmi ceux proposés dans les Indications du *Manuel*. Il comporte 3 niveaux d'usage, chacun ayant un prix.

CHARME

Magie de faible niveau, capable d'influer de manière limitée sur la réalité à proximité de la Sorcière : une illusion fugace, une fleur qui jaillit d'une graine, ou la disparition d'un petit objet...

† COÛT

1 Souvenir ou une fatigue temporaire (migraine, maux de ventre, courbatures...).

SORT

Magie de niveau intermédiaire, capable de produire des effets à la fois protecteurs et offensifs, pouvant agir à distance ou sur la durée : faire flétrir un arbre, créer un piège devant un ennemi, ériger une barrière protectrice...

† COÛT

La Sorcière sacrifie des années de vie (vieillesse prématurée). Perte de plusieurs Souvenirs ou déclenchement / aggravation d'un problème de santé (blessure qui s'infecte gravement, paralysie handicapante, perte définitive d'un sens...).

INCANTATION


Magie de haut niveau qui révèle le véritable potentiel d'une Sorcière ou de la Congrégation et puise dans toutes les énergies à disposition. Ce type de magie fait appel à une force créatrice ou destructrice incontrôlable qui peut

entraîner des conséquences imprévisibles. L'Incantation exige un sacrifice, la plupart du temps mortel. En faisant appel à ce Pouvoir, une Sorcière peut régénérer une forêt, permettre à un individu de se déplacer dans le temps...

† COÛT

Mort de la Sorcière causée par la consommation de toute son essence vitale ou par la disparition de tous ses Souvenirs.

Une Incantation peut être réalisée de façon collaborative par plusieurs Sorcières. Dans ce cas, le prix est réparti entre les Sœurs qui participent à l'Incantation. Plus leur nombre est élevé, moins les conséquences individuelles sont impactantes. À titre d'exemple, une Incantation réalisée par 2 Sorcières provoquerait la perte totale de tous leurs sens / l'amnésie / la folie... ; une Incantation réalisée par 3 à 4 Sorcières entraînerait un prix individuel équivalent à celui d'un Sort ; une Incantation réalisée par 5 Sorcières ou plus occasionnerait la perte de plusieurs Souvenirs / un handicap physique / une maladie incurable qui les affaiblit...



LA MORT

La fin de l'existence d'une Sorcière ne signifie pas nécessairement la fin du jeu pour le participant concerné ou pour la Congrégation. Si la Mort d'une Sorcière survient à la suite d'un combat, d'une maladie ou de l'usage de son Pouvoir, en fonction des Souvenirs qu'elle a préservés, elle peut se transformer en...

FAMILIER

— BON —

La Sorcière défunte a conservé l'essentiel de ses Souvenirs et demeure liée à la Congrégation, fidèle encore à la Mission. Elle est réincarnée en animal doué de parole mais dépourvu de Pouvoir. Elle reste une alliée précieuse sous forme de Familier et peut être utilisée comme sacrifice pour lancer un Sort, mais, dans ce cas, son essence disparaîtra à jamais...

Note

Dans le *Manuel*, vous trouverez des informations sur les prix alternatifs, dont une mise en garde concernant l'utilisation d'un Familier pour lancer un Sort.

ESPRIT

— NEUTRE —

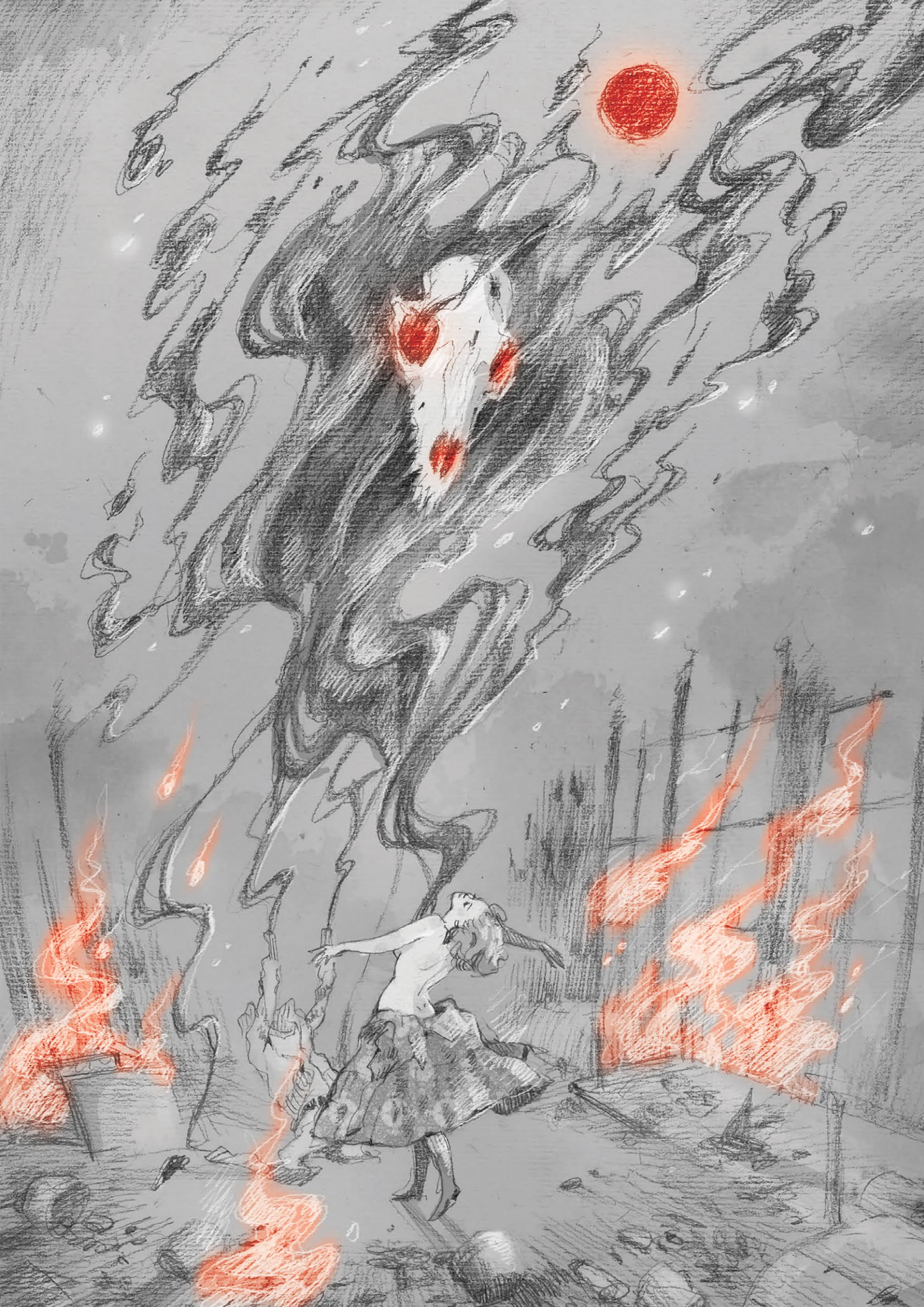
La Sorcière défunte n'a conservé que peu de Souvenirs, et le sacrifice a été si traumatisant que son essence est désormais piégée dans un plan intermédiaire. Elle devient un Esprit qui ne peut intervenir dans une Scène qu'après une Divination, agissant alors selon l'interprétation des signes. Les Sœurs peuvent tenter de l'invoquer par un Sort, mais sans certitude qu'elle agisse en leur faveur.

SPECTRE

— MAUVAIS —

La Sorcière défunte a épuisé tous ses Souvenirs et s'est transformée en Spectre : une présence tourmentée, prisonnière d'une boucle infinie de colère et de douleur, condamnée à revivre le traumatisme de sa propre Mort. Sa présence hantera la Congrégation ou un lieu particulier, le rendant dangereux. Elle n'agira jamais en leur faveur, mais les Sœurs peuvent tenter de l'aider à trouver la paix en lançant une Incantation.





RÉSUMÉ DES SCÈNES

1. L'Appel (introduction)

Cette Scène décrit ce qui est à l'origine du rassemblement des Sœurs. Comment et à quel endroit les Sorcières sont amenées à se retrouver, à forger leur premier lien... Chacune se présente et révèle son nom.

2. L'Initiation

La force qui a rassemblé la Congrégation se manifeste; la révélation ou l'attribution du Pouvoir peut avoir lieu.

3. Les Obstacles

Des éléments imprévisibles (créatures, calamités, maladies...) mettent la Congrégation en alerte. Ces Obstacles, tout en apportant difficultés et épreuves, révèlent aussi des indices précieux sur l'origine de la Menace que les Sorcières devront affronter.

4. L'Investigation

La Congrégation essaie d'identifier la Menace, puis de déterminer ce dont elle a besoin pour la vaincre. Elle peut se mettre en quête d'ingrédients ou d'artefacts, améliorer ou découvrir son propre Pouvoir...

5. La Révélation

Grâce aux indices ou aux artefacts collectés, la Congrégation aiguise et prépare les ressources nécessaires pour anéantir la Menace... ou du moins tenter de le faire.

6. La Menace

Face à l'antagoniste, les Sorcières font appel à chaque ressource – Pouvoir, alliés, secrets révélés – pour mener à bien la Mission qui leur a été confiée. La Menace n'est pas nécessairement un monstre ou une entité maléfique.


7. L'Épilogue

Durant cette dernière Scène, les survivantes (ou leurs Esprits) racontent les conséquences de l'affrontement et le dénouement de l'histoire.





— EXEMPLES D'AMORCES —



[Appel] Une mélodie orchestrée de flûtes vous accueille dans une vallée éclairée par une lune de sang. Vos esprits se vident et peu à peu vous pénétrez au cœur même de la forêt, où des silhouettes fantomatiques dansent autour d'un gigantesque brasier. Qu'est-ce qui vous a attirées ici ? Qui sont ces créatures ?

[Initiation] Loin en contrebas, un tourbillon d'anguilles ouvre un vortex dans le bassin d'eau de mer qui creuse la falaise. Une voix dans vos têtes vous pousse à sauter. Quelle est la nature de ce qui vous appelle ? Quel Pouvoir obtiendrez-vous ? À quel prix ?

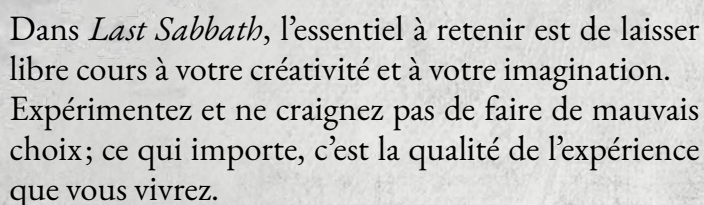
[Obstacle transversal] Des inquisiteurs vous traquent, ils ont remonté votre piste. Vous devrez fuir ou les affronter. Combien sont-ils ? Que savent-ils à votre sujet ?

[Investigation] Vous découvrez que pour guérir les derniers survivants du Petit Peuple de la maladie qui les ronge, vous devrez pénétrer dans le cœur brûlant du volcan. En quoi consiste le remède ? Quelle sera la difficulté de cette entreprise ?

[Révélation] Vous apprenez qu'afin de sauver son Peuple, la gardienne du village a conclu un marché avec un démon qui hante le marais au cœur de la forêt des Larmes, promettant d'offrir l'une des Sœurs de la Congrégation en sacrifice à chaque éclipse. En échange, la créature malfaisante restera confinée dans le marais maudit. Êtes-vous prêtes à faire ces sacrifices ou refuserez-vous d'honorer l'accord ?

[Menace] L'usage de votre Pouvoir en ces lieux a déchaîné la colère des esprits de la forêt. Un nuage pourpre, né de leur fureur, a voilé le soleil : l'air est irrespirable, les habitants de la région tout entière tombent malades et les cultures pourrissent. Vos décisions méritent-elles de telles conséquences ?

[Épilogue] Votre sacrifice a permis de vaincre la Menace et les horreurs qui hantaient la forêt, mais à quel prix ? Quelles sont les conséquences de votre victoire, et quelles leçons en tirez-vous ?



Dans *Last Sabbath*, l'essentiel à retenir est de laisser libre cours à votre créativité et à votre imagination. Expérimentez et ne craignez pas de faire de mauvais choix ; ce qui importe, c'est la qualité de l'expérience que vous vivrez.